รายงานสืบเนื่องจาก
การประชุมวิชาการระดับชาติ
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ ๗

The 7th Bunditpatanasilpa Institute Academic Article National Conference (7th BPI - ANC)

"สุพรรณบุรีศรีศาสตร์ศิลปถิ่นไทย ก้าวไกลสู่สากล"

"Suphanburi Way Forward Intellect International Thai Arts and Culture"

FOSTERING ARTS AND CULTURE IN EDUCATION

INTERNATIONAL RESEARCH CONFERENCE AND WORKSHOP ON MULTIDISCIPLINARY EDUCATION, CULTURE AND MUSIC, ART, PHYSICAL EDUCATION & HEALTH

MAPEH 2023

วันที่ 21-23 กรกฎาคม 2566

ณ โรงแรมสองพันบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี

Proceeding

วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป กระทรวงวัฒนธรรม

http://cdasp.bpi.ac.th/

ชื่อหนังสือ

การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ ๗
และการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับนานาชาติ
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ ๖
หัวข้อ "การขับเคลื่อนศาสตร์ศิลป์ในมิติการศึกษา"
ชื่องาน "สุพรรณบุรีศรีศาสตร์ศิลป์ถิ่นไทย ก้าวไกลสู่สากล"

กลุ่มสาขา มนุษย์ศาสตร์ สังคมศาสตร์และการศึกษา

เจ้าของลิขสิทธิ์ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

จำนวนหน้า 591 หน้า

ออกแบบโดย วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

สารจากอธิการบดี
ดร.นิภา โสภาสัมฤทธิ์

การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 7 และการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับนานาชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ ด้านการศึกษาและนวัตกรรม ในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ เพื่อส่งเสริมให้คณาจารย์ นักวิจัย นักศึกษา สร้างงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ รวมถึงด้านการศึกษา และนวัตกรรม เพื่อสร้างเครือข่ายงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทุกด้านดังกล่าว และเพื่อเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความก้าวหน้าทางวิชาการ งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ ด้านการศึกษา และนวัตกรรมในการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ โดยการจัดงานในครั้งนี้ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานและสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 11 แห่ง ประกอบด้วย

1. กระทรวงวัฒนธรรม
2. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
3. กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
4. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา
5. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
6. วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี
7. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
8. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
9. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
10. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
11. ICEPD-THAILAND

ในการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ระดับชาติ จำนวน 47 เรื่อง ระดับนานาชาติ จำนวน 15 เรื่อง รวมจำนวน 62 เรื่อง ซึ่งบทความทุกเรื่องได้ผ่านการตรวจประเมินและได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถเชี่ยวชาญในสาขานั้น ๆ แล้ว

ดิฉันขอขอบคุณอาจารย์ นักวิจัย ที่ร่วมส่งบทความเข้ามานำเสนอ และขอบคุณผู้เชี่ยวชาญที่ทุ่มเท เสียสละในการปรับปรุงบทความให้เป็นมาตรฐานทางวิชาการ ขอบคุณหน่วยงานและสถาบันอุดมศึกษาที่มีส่วนร่วมทั้ง 11 สถาบัน รวมไปถึงคณะทำงานจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ทุ่มเทแรงกาย แรงใจ ในการจัดงานครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอบคุณค่ะ

สารจากผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.วาสนา บุญญาพิทักษ์

วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี รู้สึกเป็นเกียรติและมีความยินดียิ่งที่ได้รับมอบหมายจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้ดำเนินการจัดการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติ ในหัวข้อหลัก "การขับเคลื่อนศาสตร์ศิลป์ในมิติการศึกษา" สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ประสงค์เลือกใช้คำว่า "ศาสตร์" และ"ศิลป์" ก็ด้วยมุ่งหวังให้การประชุมวิชาการในครั้งนี้เป็นเวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ เผยแพร่งานวิจัย และงานสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นศาสตร์ด้านการศึกษา ภาษา และนวัตกรรม และ "ศิลป์" หลากหลายแขนง ทั้งนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ นำไปสู่การบูรณาการประสานองค์ความรู้ ด้านการศึกษาและศิลปวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน เพื่อขับเคลื่อนพรมแดนความรู้ มุ่งสู่การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติไทยให้ก้าวไกลสู่สากล

ผลงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่นำเสนอในการประชุมครั้งนี้ เป็นผลงานที่ผ่านการคัดกรองจากกองบรรณาธิการและการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะศาสตร์ ซึ่งผลงานเหล่านี้สามารถเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงความเป็น "ศาสตร์" และ "ศิลป์" ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นบทความศาสตร์ด้านการศึกษา เทคโนโลยีและนวัตกรรม ภาษาและวรรณคดี จากบุคลากรทางการศึกษา นักวิชาการ และนักวิจัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมไปถึงผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏดุริยางคศิลป์ และทัศนศิลป์ ที่จะเป็นดั่ง ขุมพลังในการสร้างความแข็งแกร่งทางวิชาการ งานวิจัย และงานสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรม

ทั้งนี้ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีขอขอบคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่ไว้วางใจมอบหมายให้วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีจัดการประชุมวิชาการครั้งนี้ขึ้น ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชาที่ร่วมเป็นคณะกรรมการประเมินผลงานวิจัย รวมทั้งผู้เข้าร่วมการประชุมวิชาการทุกท่าน ตลอดจนเจ้าภาพร่วม เครือข่ายความร่วมมือ และคณะกรรมการดำเนินโครงการที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุนให้งาน "สุพรรณบุรีศรีศาสตร์ศิลป์ ถิ่นไทยก้าวไกลสู่สากล" สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ทุกประการ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีหวังเป็นอย่างยิ่งว่า การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนและสร้างความงอกงามให้แวดวงการศึกษาและศิลปวัฒนธรรมประเทศชาติสืบไป

สารบัญ

บทความด้านนาฏศิลป์

การแสดงในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว 2
Performances at the court of Chao Dara Rasamee's royal court Fon Ngiao
เกิดศิริ นาคกร

เจ้าพระยานที: การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา 13
Chao-Phraya Natee: Creation of dancing arts from the way of life along the Chao Phraya River
จินตนา สายทองคำ ขวัญใจ คงถาวร ฤทธิเทพ เถาว์หิรัญ และคณะ

ศรัทธา: คติความเชื่อจากจิตรกรรมฝาผนังสู่นาฏกรรมร่วมสมัย 26
Faith: beliefs from mural paintings to contemporary drama
ชัยณรงค์ ต้นสุข สุธิวัฒน์ แจ่มใส ทัศนีย์ ศิวบวรวัฒนา และคณะ

วรรณกรรมเรื่อง ขุนช้างขุนแผน สู่การแสดงของกรมศิลปากร 39
From Thai classical literature, Khun Chang Khun Phaen, to the Performing Arts of the Fine Arts Department
ธรรศพงศ์ สุภเทพ

อัตลักษณ์การแต่งกาย ในการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง 53
Dress identity in performances PARD-KERMG TUM-KERNG
ปิยชาติ แก้วมณี

รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ 68
Thai Retro Folk Dance by Nadtaleela Ban Bo Pu Thai Dance Group in Don Kaeo Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province
ภูรดา ธีระวิทย์

มอญพระเพลิง: การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญ 81
MON PHRA PHLEUNG: A STUDY OF ETHNIC IDENTITY FROM MON DANCE CULTURE
นายสิทธิชัย ตั้งจิตพัฒนกุล นางสาวกนกวรรณ แคว้นคอนฉิม นางสาวหฤทัย นัยโมกข์ และคณะ

สารบัญ (ต่อ)

รูปแบบการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) คณะเก็ตถะวา งานประเวณีปี๋ใหม่เมือง 102
การสมโภชน์องค์พระพุทธสิหิงค์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่
The Dance Pattern of Fon Muang (Thai Nail Dance) of Ketthawa Dance Troupe
for the Cultural Festival of Pee Mai Muang and Celebration
of Phra Singh Buddha Image at Phra Singh Voramahaviharn Temple,
Chiang Mai Province
หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา

บทความด้านดนตรี

กลยุทธ์การบริหารจัดการสมรรถนะการออกแบบการเขียนแผนการเรียนรู้ 114
เพื่อพัฒนาขีดความสามารถ การเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์
สำหรับนิสิตชาวจีน ระดับบัณฑิตศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Strategies, Management, The Capability of Design and Writing Learning Plans
Competencies to Develop and Integrated Teaching in Music
for Chinese Students, Graduate School, College of Music, Mahasarakham University
คมกริช การินทร์ พีรพงศ์ เสนไสย

การฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์ 129
Basic Practices of Ranaad Ek (Higher-tone Xylophone)
Patterns of Khru Tavorn Sodsaengchan
จักกฤษณ์ วัฒนากูล

ดนตรีประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์ 141
Thai Lanna Likay's Music of Mechai Nattasin
ฉัตรสุดา เขื่อนทอง

การสร้างสรรค์ทำนองเพลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนา: หงส์ผาคำ 152
ของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่
Creation of the melody for Lanna folk drama performances:
Hong Pha Kham of the Chiang Mai College of Dramatic Arts
ปทุมทิพย์ กาวิล

สารบัญ (ต่อ)

แนวคิดในการสร้างคีตปฏิภาณ กรณีศึกษา แนวทางการบรรเลงคีตปฏิภาณ ของซาดาโอะ วาตานาเบ 166
The concept of creating improvisation: case study of Sadao Watanabe's approach to improvisation
ประโมทย์ พ่อค้า

วิธีการสอนและการเลือกเพลงเพื่อใช้ในการสอนขับร้องเพลงไทย ให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดรายวิชาดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 181
HOW TO TEACH AND SELECT SONGS FOR USE IN TEACHING THAI SINGING ACCORDING TO THAI MUSIC CLASS INDICATORS ART LEARNING SUBJECT GROUP 2008 BASIC EDUCATING CORE CURRICULUM
ลัดดาวัลย์ โพธิวงษ์

ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาทักษะดนตรีสากลของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ 195
Problems and solutions in western music skills of Roi-Et College of Dramatic Arts' western music students to reduce learning Loss
เศรษฐวุฒิ ปัญญวัตวงศ์

การสืบทอดดนตรีพื้นบ้านล้านนาผ่านกระบวนการประกวดดนตรี นัยยะสำคัญของการส่งเสริมวัฒนธรรมสู่สังคม 204
INHERITING LANNA FOLK MUSIC THROUGH THE MUSIC CONTEST PROCESS: SIGNIFICANT IMPLICATIONS OF PROMOTING CULTURE TO SOCIETY
อนุวัฒน์ บิสสุริ

บทความด้านทัศนศิลป์

โลกเสมือนแห่งการเยียวยา 219
THE VIRTUAL WORLD OF HEALING
ชัชพล เลิศวงษ์ตระกูล

สารบัญ (ต่อ)

การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ 236
Creation of Line Art Contour Drawing Thai Dancer
โดม คล้ายสังข์

รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน 249
THE APPEARANCE OF THE DEPRESSION FROM THE HOMELESS
ธนะพล ทับทิม

การออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตสู่การพัฒนาชุมชน 261
Mascot symbolic design for community development
ปภณ กมลวุฒิพงศ์

ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น 277
THE SCULPTURE REFLECTS THE COLORS OF THE ECOSYSTEM THE SWIFT BIRDS
พีรวัฒน์ อินนุพัฒน์

รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว 289
THE APPEARANCE OF A LOVE RELATIONSHIP FROM A FAMILY
สิริกร บัวบาน

การดำรงอยู่ของบ้านทรงไทย อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี 309
The existence of Thai houses Bang Pla Ma District, Suphanburi Provence
สุนันทา เงินไพโรจน์

สุนทรียสุภาษิต 318
AESTHETICS PROVERBS
อดิเทพ ทองกรอย

เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด 335
COLORED PENCIL TECHNIQUES ON PLYWOOD
เอกชัย ปราบปัญจะ

สารบัญ (ต่อ)

ด้านการศึกษาและนวัตกรรม

การสร้างแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย ในภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ 345
CREATING GUIDELINES TO THAI CLASSICAL DANCE LEARNING
AND TEACHING MANAGEMENT IN LEARNING LOSS
กชกร ชูวิวัฒน์รัตนกุล

การสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย 357
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์
CREATION OF MIXED MEDIA FOR LEARNING ABOUT SINGING THAI SONGS
FOR THE FIFTH GRADE STUDENTS, ANUBAAN WAT PA LELAI SCHOOL
กนกวรรณ ใจกล้า นที สุขพุทธ พลอยชมพู ลอมเศรษฐี และคณะ

การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) 367
เรื่อง ประวัติดนตรีไทย ในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
Creation of an electronic comic book (E-Book) on the history of Thai music in the Rattanakosin period for students in grade 6
กรรณิการ์ ขวัญทองยิ้ม ปราชญา มณศิริปราญชกุล พิมพกานต์ เพ็งพรม และคณะ

ผลการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา 377
เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
THE EFFECTS OF MULTIMEDIA WITH CIPPA MODEL LEARNING MANAGEMENT
OF FARMER DANCE FOR GRADE 6 STUDENTS
กันต์ธีร์ พจนะศิลป์ จันทกานต์ จุ้ยนิยม จารุวรรณ แต่งตั้ง และคณะ

ผลการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า 387
ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า นนทบุรี
THE RESULTS OF USING TECHNOLOGY MEDIA THROUGH THE TIKTOK APPLICATION
ON DANCE AND POSTURE LANGUAGE. ACCORDING TO THE INVERTED
CLASSROOM TEACHING STYLE FOR MATHAYOM SUKSA 1 STUDENTS,
TRIAM UDOM SUKSA NOM KLAO NONTHABURI SCHOOL
เกษม พงษ์อิ่ม ศรนรินทร์ สุขเจริญ ชุตินันท์ ทองแสง และคณะ

สารบัญ (ต่อ)

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) 397
เรื่อง รูปร่างลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรีไทย
รายวิชาดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
CONSTRUCTION OF COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION (CAI)
ON SHAPES CHARACTERISTICS AND SONDS OF THAI MUSICAL INSTRUMENTS MUSIC
SUBJECTS ART LEARNING Prathom Suksa 3
เกียรติภูมิ ปะนามะทัง จักรพงศ์ พรหมรักษา ณัฐพงศ์ ภูผา และคณะ

ผลของการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิด 409
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป
Effects of using e-books Prang Naphat Tranimit song based
on the concept of Active Learning: Student-led review sessions
on achievement. Education of students in the 1st year vocational
certificate level College of Dramatic Arts
จีรวรรณ อมรไชย จุฑาทิพย์ เจนจบธุรกิจ ธนพนธ์ ผาสุกวงษ์ และคณะ

หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษา อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย 416
PRINCIPLES OF MUSIC TEACHING FOR YOUNG CHILDREN
A CASE STUDY BY PROFESSOR DR. NATCHA TECHAAPORNCHAI
จุฬาลักษณ์ บุญโชติ บวรรัตน์ นงนุช มินธาดา แจ่มนิยม และคณะ

การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 426
เรื่องเพลงอีแซวเพื่อส่งเสริมทักษะการร้องเพลงอีแซว
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
Digital Learning Management based on the concept of Missioning game
on Isaac to promote cognitive singing Isaac for high school students
ชัญญานุช ยาทุมานนท์ ทิพอนงค์ กุลเกตุ อำพน ชุมยวง และคณะ

สารบัญ (ต่อ)

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 433
Outcomes of learning management using movie ticket media according to the activity-based concept (ABL) about watching Thai dance performances for Prathomsuksa 1 students
ชุตินันท์ แย้มมี ชุติภรณ์ แย้มมี ทิพอนงค์ กุลเกตุ

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 441
The Development of a Flipped Classroom Instructional Model on Gesture Language for Mathayomsuksa 2 Student
ณัฐวัฒน์ เจริญสุขปัญญา ปฏิวัติ เพ็ชรรัตน์ พิมพ์มาดา ค่ายมั่น และคณะ

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน 454
The Educational Media : Natayasap (Thai Classical Dance Vocabulary) used in The Circle Dance
ณิชาภัทร หัดรัดชัย ธนกร ชื่นประดิษฐ์ ธันยพร หนูเมือง และคณะ

ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ 468
The effect of using Computer Assisted Instruction (CAI) on The style of perfoming Thai dramatic Art combined with activity-based learning for grade 9 students, Nakhon Nont Witthaya 4 School, Wat Bang Praek Nue
ทิตา เย็นเพ็ชร ปวีณ์สุดา ม่วงศิริ ชณิกานต์ แก้วกำชัย และคณะ

ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 479
THE EFFECTS OF USING ELECTRONIC MEDIA FOR LOCAL DANCING ARTS ACCORDING TO FLIPPED CLASSROOM MODEL FOR STUDENTS IN GRADE 5
ปราณชนก สุขะวัฒนสินธุ์ ปิยะชน ขาวสอาด พัชรมล เขียวชอุ่ม และคณะ

สารบัญ (ต่อ)

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) 490
Improving English speaking skills of Mathayomsuksa 2 students, Princess Ubolratana Rajakanya's College Bangkok by using communication language teaching (Communicative Language Teaching: CLT)
พงศ์ญพัฒน์ รัตนทับทิม อลิศรา อาจหาญ สายสุนีย์ อุลิศ

เมตาเวิร์ส (Metaverse)พาผู้เรียนข้ามข้อจำกัดการเรียนรู้ในโลกความเป็นจริง: ยกระดับการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 502
Metaverse Taking learners across real-world learning limitations: elevating higher education teaching and learning Bunditpatanasilpa Institute
พัชรี มีสุคนธ์

หงส์ทอง: ตัวละครผู้ช่วยเหลือในบทละครเรื่องพระศรีเมือง 522
Golden Swan: The Helper In Thai Verse Play Phra Srimueang
พิลาสิณี อินทร์พยุง สุภาวดี เพชรเกตุ

นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านการจัดการคุณธรรม จริยธรรมโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL)ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ 536
CREATIVE SUPERVIVION INNOVATION FOR PROFESSIONAL SUPERVISORY INNOVATORS TO PROMOTE MANAGEMENT OF MORALITY SCHOOL ETHICS IN THE EDUCATION FUND PROJECT KANCHANABURI TO THE COMMUNITY (PARE MODEL) ACCORDING TO THE 3 PILLARS 5 STRATEGIES
สาลินี อุดมผล

การพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปะร้อยเอ็ด 552

สารบัญ (ต่อ)

A Development of Research skill in Research for
Learning Development Subject by Using Team-Pair-Solo Technique
for Roi-et College of Dramatic Art's undergraduate student:
Major Thai Dance Education, Academic Year 2022
เสาวณิต กิตตินานนท์

การพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก 563
โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ "เมธีประมุข"
อรพรรณ แก้วปาน ทิพอนงค์ กุลเกตุ

หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช 575
PRINCIPLES OF PIANO TEACHING FOR YOUNG CHILDREN OF THE
PIANO ROOM STUDIO A CASE STUDY BY PROFESSOR MINTRA THUNTAWECH
อริสรา ฝางแก้ว อนุตตรีย์ แช่มเสือ ธนกร วิริยาลัย

การวิเคราะห์ความต้องการและกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติ 585
ในสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา
AN ANALYSIS OF NEEDS AND LEARNING STRATEGIES OF FOREIGN STUDENTS
IN THE FIELD OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION AND LEADERSHIP
อารีย์ อัศวนุภาพ

บทความด้านนาฏศิลป์

การแสดงในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว

Performances at the court of Chao Dara Rasamee's royal court Fon Ngiao

เกิดศิริ นาคกร[1]

KERDSIRI NAKKORN[1]

บทคัดย่อ

บทความ นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ประกอบของการแสดงฟ้อนในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว การแสดงฟ้อนเงี้ยว ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศพม่าในการละเล่นของเงี้ยวหรือไทใหญ่ นางสมพันธ์ โชตนา ได้รับการถ่ายทอดมาจากครูฟ้อนในคุ้มพระราชชายาเจ้าดารารัศมี และเมื่อปีพ.ศ. 2514 วิทยาลัยนาฏศิลปะเชียงใหม่ได้ก่อตั้งขึ้น จึงได้เชิญท่านมาถ่ายทอดความรู้ท่าฟ้อนเงี้ยวให้กับครูและนักเรียน โดยต่อท่าฟ้อนเงี้ยวทั้ง ๒ รูปแบบ คือ ฟ้อนเงี้ยวอย่างเต็มรูปแบบ และฟ้อนเงี้ยวสำหรับการแสดง ทางวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ได้นำการแสดงฟ้อนเงี้ยวสำหรับการแสดงมาบรรจุลงในหลักสูตรสถานศึกษา ในระดับชั้นต้นปีที่ 2 เนื่องด้วยระยะเวลาในการจัดการเรียนการสอนที่มีอย่างจำกัด โดยมีโครงสร้างท่ารำ ได้แก่ ท่ารำแบบพม่า ท่าเต้นโขน ท่าฟ้อน ท่าของเงี้ยว และท่าเฉพาะของการตีบทตามเนื้อร้อง ใช้ผู้แสดง 8 – 16 คน สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามโอกาสของการแสดง เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงใช้วงปี่พาทย์ไม้นวม การแต่งกายจะนิยมแต่งกายแบบพม่าเป็นแบบที่วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ใช้ในการแสดง โพกศีรษะแบบชายเดียวเน้นสีสันสดใสสวยงาม ปัจจุบัน ครู อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ได้ถ่ายทอดความรู้ท่าฟ้อนเงี้ยวให้แก่นักเรียนจนถึงปัจจุบัน

คำสำคัญ: การแสดงในราชสำนัก , พระราชชายาเจ้าดารารัศมี , ฟ้อนเงี้ยว

[1]วิทยาลัยนาฏศิลปะเชียงใหม่

Abstract

The objective of this article is to present the format of Fon Ngiao, a traditional dance from the court of Chao Dara Rasamee's royal court. Fon Ngiao is influenced by the performing arts or entertainment activities of Ngiao or Tai Yai people in Myanmar. Mrs. Sompan Chotana has learned Fon Ngio from a dance instructor in the Royal Court of Princess Dara Rasamee. 1971 Chiang Mai College of Dramatic Arts was established, and Mrs. Sompan was invited to transmit the dance to teachers and students. The dance structure includes two formats: full-form and for-show performances. The Chiang Mai College of Dramatic Arts has included the for-show version into its curriculum for only its grade 8 students due to the limited time. The dance movements include Burmese style, Thai-masked-dance-drama style, and devised-to-complement-the-lyrics style. The performance can be done with 8 to 16 performers, accordingly to the occasion. The musical accompaniment for the performance uses the Pi Phat Mai Nuam ensemble. The costumes are typically in the Burmese style, which is the costume style used by the Chiang Mai College of Dramatic Arts for performances, with a single-end headwrap emphasizing bright and beautiful colors. Today, teachers and instructors at Chiang Mai College of Dramatic Arts are still continuing to transmit the knowledge of Fon Ngiao to students.

Keywords: royal court performances, princess consort Chao Dara Rasamee, Fon Ngiao

บทนำ

ดินแดนล้านนา มีกลุ่มชนหลายเชื้อชาติอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานอาศัยกระจัดกระจาย อาทิ ชาวไทลื้อ ชาวไทยวน ชาวไทเขิน และชาวไทใหญ่ การดำเนินชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ เหล่านี้ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไปตามแต่ละชาติพันธุ์ รวมไปถึงด้านประเพณี ความเชื่อ และศิลปวัฒนธรรม เป็นต้น

ศิลปวัฒนธรรมการฟ้อนสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ เมื่ออพยพมาอยู่อาศัยในดินแดนล้านนาจึงนำเอาศิลปะการฟ้อนต่าง ๆ เข้ามาวิธีการดำเนินชีวิตถูกปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสภาพสังคม แต่ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เดิมของชาติพันธุ์ไว้ สังเกตได้จากชื่อที่ใช้เรียกการฟ้อนตามชื่อของชนเผ่า มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2542) กล่าวว่า การฟ้อนของชนเผ่าชาวล้านนาเหล่านี้มี

ลักษณะเฉพาะตนเองแต่เมื่อมีการติดต่อกับภาคกลาง และอิทธิพลของราชสำนักและราชการส่วนกลางได้แผ่ขยายมาสู่อาณาจักรล้านนา ศิลปะที่เป็นพื้นบ้านได้พัฒนาเปลี่ยนแปลง เกิดมีการฟ้อนแบบต่างๆโดยมีการประดิษฐ์เป็นการฟ้อนของแต่ละชาติพันธุ์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542)

ไทใหญ่ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งที่มีการแสดงเป็นเอกลักษณ์เฉพาะศิลปะการแสดงของไทยใหญ่ ธิตินัดดา มณีวรรณ์ และยุทธการ ขันชัย (2552) กล่าวว่า ศิลปะการแสดงแต่เดิมของไทยใหญ่นั้น ผู้ชายจะมีบทบาทในการสืบทอดและแสดงมากกว่าผู้หญิง แต่ในปัจจุบันมีการแสดงที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้หญิงได้เป็นผู้ฟ้อน อาทิ การฟ้อนนกกิ่งกะหร่า การก้าลาย การฟ้อนดาบ ฟ้อนเจิง และฟ้อนเงี้ยว เป็นต้น (ธิตินัดดา มณีวรรณ์ และยุทธการ ขันชัย, 2552)

หนังสือ 20 ปีวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ (2534) กล่าวว่า ฟ้อนเงี้ยว เป็นฟ้อนชุดหนึ่งที่ดัดแปลงมาจากการเล่นของพวกเงี้ยวหรือไทใหญ่ มีรูปแบบการฟ้อนที่สนุกสนาน พระราชชายาเจ้าดารารัศมี โปรดให้ครูฟ้อนประจำคุ้มหลวงเป็นผู้ดัดแปลงท่าฟ้อน (20 ปีวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2534) ต่อมานางสมพันธ์ โชตนา ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านล้านนา ได้นำการแสดงฟ้อนในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว บรรจุลงในหลักสูตรสถานศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ในระดับชั้นต้นปีที่ 2

ผู้วิจัย มีความสนใจในการศึกษาความเป็นมาและองค์ประกอบของการแสดงฟ้อนในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว เพื่อเป็นการศึกษาสืบค้นความเป็นมาและองค์ประกอบของการแสดงฟ้อนในราชสำนักพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว นำมาประมวลข้อมูลและเรียบเรียงเป็นเอกสารทางวิชาการ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาด้านนาฏศิลป์ และ การจัดการแสดงในโอกาสต่อไป

เนื้อหา

ฟ้อนเงี้ยว ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมมาจากประเทศพม่า เป็นชุดหนึ่งที่ดัดแปลงมาจากการเล่นฟ้อนของพวกเงี้ยวหรือไทยใหญ่ มีรูปแบบที่สนุกสนาน พระราชชายาเจ้าดารารัศมี โปรดให้ครูประจำคุ้มหลวง คือ เจ้าสุนทร ณ เชียงใหม่ เป็นผู้แต่งทำนองเพลง เจ้าเครือแก้ว ณ เชียงใหม่ เป็นผู้ขับร้อง และนางหลง บุญจูหลง เป็นผู้ดัดแปลงท่าฟ้อน การฟ้อนแบ่งออกเป็นหลายตอนต่อเนื่องกัน ชาวเชียงใหม่นิยมให้ช่างฟ้อนฟ้อนเงี้ยวตามหลังขบวนแห่ครัวทาน ผู้ฟ้อนทั้งร้อง รำ และกระโดดสลับกันไป ท่วงทีสนุกสนานติดตลก โดยนำรูปแบบการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยวของเดิมมาปรับปรุงขึ้นใหม่ ได้ฝึกซ้อมจดจำสืบต่อกันมา และได้ถ่ายทอดท่ารำฟ้อนเงี้ยวให้แก่ลูกศิษย์หลายท่าน หนึ่งในนั้น คือ นางสมพันธ์ โชตนา ซึ่งวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ได้เชิญท่านมาสอนวิชานาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ ให้แก่นักเรียนโรงเรียนนาฏศิลปเชียงใหม่ เมื่อปีพ.ศ. 2514 นางสมพันธ์ โชตนา ได้ถ่ายทอดท่ารำฟ้อนเงี้ยวให้กับนักเรียน โดยต่อท่ารำฟ้อนเงี้ยวทั้ง 2 รูปแบบ คือ ฟ้อนเงี้ยวประเภทเต็มรูปแบบ และฟ้อนเงี้ยวสำหรับการแสดง สำหรับท่าฟ้อนนางสมพันธ์ โชตนา ได้อธิบายไว้ว่า

แต่เดิมการแสดงฟ้อนเงี้ยวจะฟ้อนตามหลังขบวนแห่ครัวทาน ท่ารำเหมาะสมสำหรับเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิงท่วงทีมีความสนุกสนาน และนิยมใช้ผู้แสดงตัวเล็กเนื่องจากมีความคล่องตัวแต่ปัจจุบันได้มีการปรับท่ารำให้เป็นไปตามแบบแผนตามของราชสำนักมากขึ้น และใช้ผู้หญิง ในการแสดง ครูอาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ได้ถ่ายทอดความรู้ท่าฟ้อนเงี้ยวให้แก่นักเรียนจนถึงปัจจุบัน

ภาพที่ ๑ การแสดงฟ้อนเงี้ยวของนักเรียนรุ่นที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่
ที่มา : ทัดดาว เปี่ยมสุวรรณ์

จิรากัน รัตนทัศนีย์ (สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566) รูปแบบของการแสดงชุดฟ้อนเงี้ยว ใช้ผู้แสดง 8 คนหรือ 16 คน เนื่องจากนางหลง บุญจูหลง ผู้ปรับปรุงท่ารำซึ่งท่านเป็นคนอารมณ์ดี สนุกสนาน ท่าฟ้อนเงี้ยวจึงออกมาในลักษณะร่าเริง มีท่ารำที่ผสมกันทั้งท่าพม่าท่าเต้นโขนท่าฟ้อน และท่าของเงี้ยว เดิมใช้ผู้ชายแสดงต่อมาใช้ผู้หญิงแสดง เพราะผู้หญิงฝึกหัดได้ง่ายกว่าผู้ชายแต่งกายเป็นผู้ชายผู้แสดงจะต้องร้องเองจะทำให้การแสดงมีอรรถรสและสนุกมากยิ่งขึ้น ในปัจจุบันอาจจะปรับเปลี่ยนตามโอกาสของการแสดง ผู้แสดงต้องใช้จำนวนผู้แสดงที่เป็นเลขคู่ สาเหตุที่กำหนดให้ผู้แสดงเป็นเลขคู่นั้น เนื่องจากสะดวกในเรื่องของการแปรแถวในการแสดง (จิรากัน รัตนทัศนีย์, สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566)

ธิดา เกิดผล (2555) กล่าวว่า แต่เดิมวงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยว คือ วงดนตรีพื้นเมือง ได้แก่ สะล้อ ซึง ปี่จุม และกลอง ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2514 ดร.ศิริชัยชาญ ฟักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พุทธศักราช ๒๕๕๗ ขณะที่มาเป็นครูช่วยราชการสอนดุริยางค์ไทย ได้ทำการฟื้นฟู อนุรักษ์ ถ่ายทอด และเผยแพร่ให้เป็นแบบแผน มีการปรับเปลี่ยนมาใช้วงปี่พาทย์ไม้นวม เพื่อความเหมาะสมกับชุดการแสดงที่มีท่วงท่าที่สนุกสนานกระฉับกระเฉง และแม้จะมีเพลงสำเนียงพม่า เครื่องกำกับจังหวะหน้าทับไม่ใช่กลองยาว แต่จะใช้ตะโพนแทน โดยให้เหตุผลว่า ตะโพนไทยเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ในวงปี่พาทย์ที่บรรเลงในงานมงคล ซึ่งการแสดงชุดฟ้อนเงี้ยวนี้เป็นชุดการแสดงที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อ การถวายพระพรแด่พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระราชินี เมื่อคราวเสด็จมณฑลพายัพ ซึ่งในการแสดงฟ้อนในราชสำนักพระราชยาเจ้าดารารัศมี ชุด ฟ้อนเงี้ยว จะใช้เครื่องดนตรีวงปี่พาทย์ไม้นวม ได้แก่ ขลุ่ยเพียงออ ระนาดเอก (ใช้ไม้นวม) ระนาดทุ้ม ฆ้องวงใหญ่ ฆ้องวงเล็ก ตะโพน กลองแขก ฉิ่ง ฉาบ กรับ และโหม่ง ซึ่งเป็นเพลงที่แต่งขึ้นแล้วร้องต่อกันมา เรียกว่า “ทำนองซอเงี้ยว” ในส่วนของเนื้อร้องเพลงฟ้อนเงี้ยวมีของเดิมผสมอยู่บ้างนอกนั้นแต่งเพิ่มเติมขึ้นเป็นบทอวยพร และหยอกเหย้าโดยเนื้อเพลงไม่ได้สื่อถึงอะไร (ธิดา เกิดผล, 2555)

ภาพที่ 2 เครื่องดนตรีวงปี่พาทย์ไม้นวม
ที่มา : ภูรดา ธีระวิทย์

เพียงแข จิตรทอง (สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566) รูปแบบการแต่งกายในการแสดงชุดฟ้อนเงี้ยว จะแต่งกายเลียนแบบของชนชาติพันธุ์เงี้ยว และได้วิวัฒนาการการแต่งกายขึ้นมาเรื่อย ๆ ตามสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม แต่จะเน้นสีสันที่สดใส ในปัจจุบันลักษณะการแต่งกายมีทั้งหมด ๒ รูปแบบ ดังนี้

๑. แต่งกายแบบเงี้ยวหรือไทใหญ่ สวมเสื้อแขนยาวติดกระดุมป้าย นุ่งกางเกงขากว้าง หรือเรียกว่า กางเกงขาก๊วย จะนิยมนุ่งกางเกงเป้าต่ำ โพกศีรษะด้วยผ้าสีบานเย็น ติดเข็มกลัดเพชรบนผ้าโพกศีรษะ ผู้แสดงจะแต่งกายด้วยสีเดียวกันทั้งหมด

ภาพที่ ๓ แต่งกายแบบเงี้ยวหรือไทใหญ่
ที่มา : ธงชัย จีนชาติ

๒. แต่งกายแบบพม่า ใส่เสื้อคอกลมแขนยาว นุ่งผ้าโจงกระเบนคลี่ผ้าเป็นหางปกใช้ผ้าตารางหมากรุกที่เรียกว่า ผ้าต๋าโก้ง โพกศีรษะมีวิธีการโพกอยู่ ๒ ลักษณะ คือ โพกแบบชายเดียว และโพกแบบหูกระต่าย (เพียงแข จิตรทอง, สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566)

ภาพที่ ๔ แต่งกายแบบพม่า
ที่มา : วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

จะเห็นได้ว่า การแต่งกายของการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยว มีวิวัฒนาการในการแต่งกายเพื่อให้เกิดความสวยงามในการประกอบการแสดง ปัจจุบันวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่นิยมแต่งกายในรูปแบบที่ ๒ คือ แต่งกายแบบพม่า จะโพกศีรษะแบบชายเดียวเน้นสีสันสันใสสวยงาม

ทัดดาว เปี่ยมสุวรรณ์ (สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566) กระบวนท่ารำการแสดงชุดฟ้อนเงี้ยว มีโครงสร้างท่ารำ ได้แก่ ท่ารำแบบพม่า ท่าเต้นโขน ท่าฟ้อน ท่าของเงี้ยว และท่าเฉพาะของการตีบทตามเนื้อร้อง (ทัดดาว เปี่ยมสุวรรณ์, สื่อสารส่วนบุคล, 1 มิถุนายน 2566) ซึ่งแต่ละท่ามีลักษณะเฉพาะและมีความเป็นเอกลักษณ์ในการแสดงที่ผสมผสานกันได้อย่างงดงาม ดังนี้

ภาพที่ 5 กระบวนท่าที่มีลักษณะท่ารำแบบพม่า เช่น การตั้งวง การกดตัว และการเอียงศีรษะ

ที่มา : เกิดศิริ นาคกร

ภาพที่ 6,7 กระบวนท่าของการเต้นโขน เช่น การเต้นเสานำมาใช้ในรูปแบบของการแปลแถว
ที่มา : เกิดศิริ นาคกร

ภาพที่ 8,9 กระบวนท่าฟ้อน นำเอาแม่ท่าฟ้อนเมือง 3 ท่า ได้แก่ ท่าสอดสร้อย ท่ายอดตอง และ ท่ากลางอัมพร ซึ่งปรากฏในทำนองรับ
ที่มา : เกิดศิริ นาคกร

ภาพที่ 10 ท่ากลางอัมพร ในบทร้องที่ว่า “จะขี่เฮือเหาะ”

ที่มา : เกิดศิริ นาคกร

ภาพที่ 11, 12, 13, 14, 15 กระบวนท่าของเงี้ยวจำนวน 5 ท่า

ที่มา: เกิดศิริ นาคกร

โคเงินใส่โถงปา

ก่อได้ปู้เอกงาขาว

เฮยปี้เฮย ผ้าสีปู๊เลยป้าดเกิ่งตุ้มเกิ่ง

เล่นไปแถมหน้อย

ก่อเสียตึงปิ่นก่อตึงลาน

จะขี่เฮือเหาะ ขึ้นบนอากาศ

ภาพที่ 16,17,18,19,20,21,22,23 ท่าเฉพาะของการปฏิบัติท่าตามเนื้อร้อง
ที่มา : เกิดศิริ นาคกร

สรุป

ฟ้อนเงี้ยว ได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมมาจากประเทศพม่า เป็นชุดหนึ่งที่ดัดแปลงมาจากการเล่นฟ้อนของพวกเงี้ยวหรือไทยใหญ่ โดยพรระราชชายาเจ้าดารารัศมี โปรดให้ครูประจำคุ้มหลวง คือ เจ้าสุนทร ณ เชียงใหม่ เป็นผู้แต่งทำนองเพลง เจ้าเครือแก้ว ณ เชียงใหม่ เป็นผู้ขับร้อง และนางหลง บุญจูหลง เป็นผู้ดัดแปลงท่าฟ้อน เป็นชุดการแสดงที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อการถวายพระพรแด่พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมเด็จพระราชินี เมื่อคราวเสด็จมณฑลพายัพ แต่เดิมการแสดงฟ้อนเงี้ยวจะฟ้อนตามหลังขบวนแห่ครัวทาน ท่ารำเหมาะสมสำหรับเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง แต่ปัจจุบันได้มีการปรับท่ารำให้เป็นไปตามแบบแผนตามของราชสำนักมากขึ้น และใช้ผู้หญิงในการแสดง

วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ได้นำฟ้อนเงี้ยว บรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอน ในระดับชั้นต้นปีที่ 2 โดยเชิญนางสมพันธ์ โชตนา เป็นหนึ่งในผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดท่ารำ มาสอนวิชานาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือให้แก่นักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ โดยต่อท่ารำฟ้อนเงี้ยวทั้ง 2 รูปแบบ คือ ฟ้อนเงี้ยวประเภทเต็มรูปแบบ และฟ้อนเงี้ยวสำหรับการแสดง แต่ปัจจุบันฟ้อนเงี้ยวในหลักสูตรใช้รูปแบบของการแสดงเนื่องด้วยระยะเวลาเป็นตัวกำหนดในการเรียน รูปแบบของการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยว จะใช้ผู้แสดง 8 คนหรือ 16 คนก็ได้ แต่ในปัจจุบันอาจจะปรับเปลี่ยนตามโอกาสของการแสดง โดยกระบวนท่ารำการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยว มีโครงสร้างท่ารำ ได้แก่ ท่ารำแบบพม่า ท่าเต้นโขน ท่าฟ้อน ท่าของเงี้ยว และท่าเฉพาะของการตีบทตามเนื้อร้อง โดยวงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงชุด ฟ้อนเงี้ยว คือ วงดนตรีพื้นเมือง ต่อมา ดร.สิริชัยชาญ ฟักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พุทธศักราช ๒๕๕๗ ได้มีการปรับเปลี่ยนมาใช้วงปี่พาทย์ไม้นวม เพื่อความเหมาะสมกับชุดการแสดง ในส่วนของเนื้อร้องเพลงฟ้อนเงี้ยวมีของเดิมผสมอยู่บ้าง นอกนั้นแต่งเพิ่มเติมขึ้นเป็น บทอวยพร และหยอกเหย้า การแต่งกายในการแสดงชุดฟ้อนเงี้ยว จะแต่งกายเลียนแบบของชนชาติพันธุ์เงี้ยว และได้วิวัฒนาการการแต่งกายขึ้นมาเรื่อย ๆ ตามสภาพสังคม แต่จะเน้นสีสันที่สดใส ในปัจจุบันลักษณะการแต่งกายมีทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ 1. แต่งกายแบบเงี้ยวหรือไทใหญ่ 2. แต่งกายแบบพม่า เป็นแบบที่วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ใช้ในการ

แสดง และโพกศีรษะแบบชายเดียวเน้นสีสันสันใสสวยงาม ปัจจุบัน ครู อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ได้ถ่ายทอดความรู้ท่าฟ้อนเงี้ยวให้แก่นักเรียนจนถึงปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

จิรากัน รัตนทัศนีย์. นักวิชาการละครและดนตรี (ด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ). (ผู้ให้สัมภาษณ์). เกิดศิริ นาคกร (ผู้สัมภาษณ์). เมื่อ 1 มิถุนายน 2566.

ทัดดาว เปี่ยมสุวรรณ์. ข้าราชการบำนาญ วิทย่ลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. (ผู้ให้สัมภาษณ์). เกิดศิริ นาคกร (ผู้สัมภาษณ์). เมื่อ 1 มิถุนายน 2566.

ธิดา เกิดผล. (2555). ***เอกสารประกอบการเรียนรู้.*** **[เอกสารท่ไม่ได้ตีพิมพ์]. วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่.**

ธิตินัดดา มณีวรรณ์ และยุทธการ ขันชัย. (2552). ***ศิลปะการแสดงพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่.*** **เชียงใหม่: มิ่งเมืองนวรัตน์.**

นาฏศิลปเชียงใหม่. วิทยาลัย. (2534). ***20 ปี วิทยาลัยนาฏศิลปะเชียงใหม่.*** **เชียงใหม่: เชียงใหม่การพิมพ์.**

เพียงแข จิตรทอง. ข้าราชการบำนาญ วิทย่ลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. (ผู้ให้สัมภาษณ์). เกิดศิริ นาคกร (ผู้สัมภาษณ์). เมื่อ 1 มิถุนายน 2566.

สุโขทัยธรรมาธิราช. มหาวิทยาลัย. (2542). ***ศิลปะการละเล่นและการแสดงพื้นบ้านของไทย.*** **(พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมธิราช.**

เจ้าพระยานที: การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากวิถีชีวิตลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา

Chao-Phraya Natee: Creation of dancing arts from the way of life along the Chao Phraya River

จินตนา สายทองคำ[1], ขวัญใจ คงถาวร[2], ฤทธิเทพ เถาว์หิรัญ[3], บุญเสก บรรจงจัด[4]
นิติพงษ์ ทับทิมหิน[5], เอกลักษณ์ หนูเงิน[6], ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม[7], ญาณวุฒิ ไตรสุวรรณ[8]
คัทรียา ประกอบผล[9], กรกนก ทับจีน[10]
Jintana Saitongkum[1], Kwanjai Kongthaworn[2], Rittidheb Thaohiran[3],
Boonsek Bunjongjud[4], Nitipong Tubtimhin[5], Ekkalak Nu-ngoen[6]
Narongrit Chaokam[7], Yarnawut Traisuwan[8], Kuttariya Pragobpol[9], Kornkanok Tubjeen[10]

บทคัดย่อ

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ชุดใหม่ โดยได้แนวคิดจากความสำคัญของแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นแม่น้ำสายหลักของประเทศไทยที่มีเรื่องราววิถีชีวิตสองริมฝั่งน้ำ หล่อหลอมเป็นมรดกวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน นำเสนอด้วยความสำนึกรัก ศรัทธา กตัญญู อันเป็นคุณูปการและเพื่อเชิดชูสายน้ำแห่งวัฒนธรรม สายน้ำแห่งความงดงามของชาติ

ผลการสร้างสรรค์ดำเนินตามขั้นตอน คือ 1) การสร้างแนวคิดของการแสดงจากวิถีชีวิตและความสำคัญของแม่น้ำเจ้าพระยา 2) สร้างสรรค์ทำนองเพลงโดยวงปี่พาทย์ไม้นวมเครื่องคู่ผสมเครื่องสายและดนตรีพื้นบ้าน 3) คัดเลือกผู้แสดงชายหญิงจำนวน 20 คน 4) ออกแบบกระบวนท่ารำโดยใช้ท่ารำนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นบ้าน ท่าทางตามธรรมชาติ ผสมผสานนาฏศิลป์ร่วมสมัยและการใช้พื้นที่เวทีที่หลากหลาย 5) การออกแบบเครื่องแต่งกายใช้โทนสีฉูดฉาด น้ำเงิน ชมพู จากแนวคิดเครื่องแต่งกายพ่อเพลง แม่เพลงพื้นบ้านภาคกลาง 6) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ 7) เผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชน ทั้งนี้ รูปแบบการแสดงแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

ช่วงที่ 1 รวมสายธารา สื่อถึงการรวมตัวของสี่สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่ของแม่น้ำเจ้าพระยา

ช่วงที่ 2 ประชาวิถี สื่อถึงเรื่องราววิถีชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำ

ช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา สื่อถึงความสำนึก รัก ศรัทธา กตัญญู เชิดชูสายน้ำแห่งมรดกวัฒนธรรม

คำสำคัญ: เจ้าพระยา, นาฏศิลป์สร้างสรรค์, เจ้าพระยานที

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The latest innovative dancing arts performance “Chao-Phraya Natee” is motivated and developed by the importance of Chao Phraya River, one of the major rivers in Thailand with a million of lives build upon. The long history and culture on both sides of river has been gradually absorbed and inherited through the number of generations. In order to show respect, gratitude and glorify the significance of the river, this performance is being produced to illustrate and exemplify the story of the river.

The production procedure of the performing arts consists of 7 distinct steps. To begin with, the idea of the way of lives in the vicinity of the river and the importance is being captured and conceptualized before the background music is composed and played by the Thai orchestra with Thai string musical instruments and folk songs. Following that, both actors and actresses are auditioned in a group of 20. Then, the choreography is constructed and later advanced based on traditional Thai dance combined with local plays, natural postures and contemporary dance including stage management. After that, the costumes are patterned to present the traditional dress of central of Thailand by choosing more vivid colors, for example, blue and magenta. Finally, the performance is being performed to the Thai expert in-house for reviews and comments before premier to the public. The performance is separated into 3 different stages, including 1) “Ruam Sai Tara” representing the confluence of 4 different rivers into Chao Phraya River 2) “Prachawithi describing the way of life along the river and 3) “Nob Natee Chao Phraya” relating to the gratitude, belief, grace and solid bond between the locals and the river.

Keywords: Chao-Phraya, Creative Performing Arts, Chao-Phraya Maha Natee

บทนำ

แม่น้ำลำคลองล้วนมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต เป็นแหล่งน้ำที่ใช้ในการบริโภค อุปโภค การเกษตรกรรม ในอดีตแม่น้ำเป็นแหล่งเส้นทางคมนาคมและจุดยุทธศาสตร์สำคัญ อีกทั้งสองฝั่งแม่น้ำประกอบด้วยสถานที่สำคัญ วิถีชีวิตของผู้คน บ้านเรือนและวัดวาอาราม “แม่น้ำเจ้าพระยา” นั้นได้ปรากฏการกล่าวถึงโดยสมเด็จฯ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงกล่าวไว้ว่าที่เราเรียกกันว่าปากน้ำเจ้าพระยาทุกวันนี้แต่โบราณเรียกว่าปากน้ำพระประแดง ภายหลังเมื่อแผ่นดินงอกทะเลห่างออกไปไกลเมืองพระประแดงจึงเรียกว่าปากน้ำบางเจ้าพระยา ได้เห็นในจดหมายเหตุพระอุบาลีไปเมืองลังกาเมื่อแผ่นดินสมเด็จพระเจ้าบรมโกศ ในหนังสือนั้นเรียกว่าปากน้ำบางเจ้าพระยาทำนองเรียกปากน้ำบางปะกงเข้าใจว่าที่ซึ่งตั้งเมืองสมุทรปราการนี้ในเวลานั้นเรียกบางเจ้าพระยา (พงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา, 2505, น. 455) ด้วยเหตุที่แม่น้ำเจ้าพระยาเป็นการบรรจบรวมกันของแม่น้ำสี่สายคือ แม่น้ำปิง จากเทือกเขาถนนธงชัยและเทือกเขาผีปันน้ำ แม่น้ำวัง จากเทือกเขาผีปันน้ำ แม่น้ำยม จากเทือกเขาผีปันน้ำและเทือกเขาแดนลาว แม่น้ำน่าน จากเทือกเขาหลวงพระบาง ทุกสายมาบรรจบกันที่

ปากน้ำโพจังหวัดนครสวรรค์รวมกันเป็นแม่น้ำสายหลัก “เจ้าพระยา” ไหลผ่านจังหวัดต่าง ๆ คือ อุทัยธานี ชัยนาท สิงห์บุรี อ่างทอง พระนครศรีอยุธยา ปทุมธานี นนทบุรี กรุงเทพมหานคร และไหลลงสู่อ่าวไทยที่จังหวัดสมุทรปราการ

ชาวไทยมีวิถีชีวิตมีความผูกพันกับสายน้ำมาอย่างยาวนาน โดยธรรมชาติและภูมิประเทศที่หลากหลายเป็นแม่น้ำ ลำคลอง สายน้ำจึงมีความสำคัญในการนำพาความอุดมสมบูรณ์สู่ชีวิตบ้านเรือน ชุมชนสังคมแผ่นดินก่อเกิดตำนาน วิถีชีวิต ความเชื่อ สัมมาอาชีพที่สะท้อนอัตลักษณ์ประเพณีวิถีคมนาคม ทั้งนี้ด้วยสัญลักษณ์ของสายน้ำและประเพณี คือสิ่งที่สะท้อนความเชื่อมโยงของผู้คน การพึ่งพาอาศัย ความดีงามและศิลปะล้ำค่าถึงแม้วิถีชีวิตและประเพณีนี้จะมีการแปรผันไปตามกาลเวลา แต่สายน้ำเจ้าพระยาแม่น้ำสายหลักของชาติยังคงเป็นแหล่งอาหารเลี้ยงชุมชนริมน้ำ แหล่งพลังงาน แหล่งการท่องเที่ยว แหล่งสัญจรคมนาคมที่พัฒนาตามยุคสมัยดำรงคุณค่าความงามแห่งสายน้ำวัฒนธรรมที่สืบสานยาวนานยั่งยืน

คุณค่าของแม่น้ำเจ้าพระยาเป็นทุนวัฒนธรรมที่มีมูลค่ามหาศาลมาตั้งแต่ต้นกรุงรัตนโกสินทร์จวบจนปัจจุบันทอดผ่านตอนกลางของประเทศไทยระยะทางเกือบ 400 กิโลเมตรเปรียบเสมือนสายโลหิตที่หล่อเลี้ยงชีวิตผู้คนก่อเกิดเป็นอารยธรรมลุ่มน้ำเจ้าพระยาที่สืบทอดกันมานับแต่บรรพบุรุษ ทั้งนี้ด้วยความสำนึกรักศรัทธา กตัญญู อันเป็นคุณูปการและเพื่อเชิดชูสายน้ำแห่งวัฒนธรรมสายน้ำงดงามของชาติที่มีความน่าอัศจรรย์ใจเป็นพลังเกิดแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์เพื่อสื่อเรื่องราวการรวมตัวของสี่สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่แห่งแม่น้ำเจ้าพระยาที่ไหลทอดยาวเป็นสายน้ำวัฒนธรรมของชาติเรื่องราว วิถีชีวิตขนบธรรมเนียมประเพณีศิลปวัฒนธรรม การดำเนินชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำที่มีความสุขสนุกสำราญบนพื้นฐานความพอเพียง ประการสำคัญคือด้วยความสำนึกรักศรัทธากตัญญูเชิดชูสายน้ำแห่งชาติอันเป็นความภาคภูมิใจของคนไทยทั้งแผ่นดินในการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด“เจ้าพระยานที”

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ ชุด เจ้าพระยานที

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ชุด เจ้าพระยานที ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนวิธีการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาของแม่น้ำเจ้าพระยา วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์
2. ศึกษาแนวคิดนาฏยประดิษฐ์ และแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ เพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
3. ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์และแนวทางการสร้างงานจากคณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ดนตรี
4. รวบรวมข้อมูลจากการศึกษา และนำข้อมูลทั้งมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์งานบนพื้นฐานความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านตลอดจนเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบการแสดงที่กำหนดไว้

5. ดำเนินการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแนวคิดของการแสดง

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ทำนองเพลง ดนตรีประกอบการแสดง

ขั้นตอนที่ 3 คัดเลือกผู้แสดง

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบกระบวนท่ารำและการใช้พื้นที่บนเวที

ขั้นตอนที่ 5 ออกแบบประดิษฐ์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ/คณาจารย์ทั้งภายในและภายนอกสถาบัน

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่ผลงานในรูปแบบการแสดงสู่สาธารณชนและเอกสารบทความตีพิมพ์

เมื่อดำเนินการตามลำดับ 7 ขั้นตอนครบถ้วนแล้วคณะทำงานได้ดำเนินการบันทึกวีดิทัศน์กระบวนท่ารำและลีลาการแสดง ชุด เจ้าพระยา เพื่อนำสู่การเผยแพร่และจัดเก็บองค์ความรู้ รวมทั้งนำเสนอการจดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญา

ผลการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ดำเนินการออกแบบองค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแนวคิดของการแสดง

แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำสายหลักที่สำคัญของประเทศไทยเกิดจากการรวมตัวของแม่น้ำสี่สาย ปิงวัง ยม น่าน ผนวกกับการบรรจบของแม่น้ำสะแกกรัง แม่น้ำป่าสัก มีความยาวตลอดสายน้ำถึง 380 กิโลเมตร ถือเป็นสายน้ำแห่งชาติที่หล่อเลี้ยงผู้คนในแผ่นดิน มีเรื่องราววิถีชีวิตสองริมฝั่งน้ำ หล่อหลอมเป็นมรดกวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน ผ่านประวัติศาสตร์และขนบธรรมเนียมประเพณีจากรุ่นสู่รุ่น แผ่อิทธิพลความงามและเรื่องราวของสายน้ำเป็นที่กล่าวขานรู้จักนาม แม่น้ำเจ้าพระยา สู่นานาประเทศ

ด้วยความสำนึกรักศรัทธา กตัญญู อันเป็นคุณูประการและเพื่อเชิดชูสายน้ำแห่งวัฒนธรรมสายน้ำแห่งความงดงามของชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ชุด เจ้าพระยานที ที่มีรูปแบบการแสดงดังนี้

ช่วงที่ 1 รวมสายธารา : การรวมตัวของสี่สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่แห่งแม่น้ำเจ้าพระยาที่ไหลทอดยาวเป็นสายน้ำวัฒนธรรมของชาติ

ช่วงที่ 2 ประชาวิถี : เรื่องราววิถีชีวิตขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำที่มีความสุข สนุก สำราญบนพื้นฐานความพอเพียง

ช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา : ความสำนึกรักศรัทธากตัญญู เชิดชูสายน้ำแห่งชาติ สายน้ำแห่งมรดกวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ทำนองเพลง ดนตรีประกอบการแสดง

แนวคิดทางด้านดุริยางคศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เจ้าพระยานที” โดยการกำหนดท่วงทำนองของดนตรีเพื่อสื่อถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่ใช้ชีวิตและมีความผูกพันธุ์กับสายน้ำเจ้าพระยา โดยสร้างสรรค์ทำนองเพลง 3 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงการไหลรวมของสายน้ำที่เป็นจุดเริ่มต้นของแม่น้ำเจ้าพระยา โดยใช้มโนทัศน์ในการสร้างสรรค์ทำนองเพลงจากจินตนาการถึงต้นน้ำที่ไหลรวมจากทางภาคเหนือของประเทศไทย ผู้ประพันธ์จึงใช้เครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องสายทางพื้นเมืองภาคเหนือ มารังสรรค์ทำนองเพลงร้อยเรียงจากความรู้สึกถึงหยดน้ำและการไหลเวียนของสายน้ำ ปิง วัง ยม น่าน ก่อนจะเข้าสู่รุ่งอรุณแห่งสายน้ำที่มาบรรจบที่ปากน้ำโพอันเป็นจุดเริ่มต้นของแม่น้ำเจ้าพระยา ผู้ประพันธ์เพลงได้นำโครงสร้างเพลง จังหวะ และทำนอง มาจากโครงสร้างเพลงไทย และนำมาประพันธ์ทำนองแต่งขยาย ตัด ทอน เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนท่ารำ และได้ความรู้สึกถึงกลิ่นไอของสายน้ำ

ช่วงที่ 2 ลักษณะทำนองดนตรีที่จะสื่อถึงกิจกรรมจากวิถีชีวิตของผู้คนกับสายน้ำที่เกื้อกูลซึ่งกันและกัน การละเล่น เช่น เพลงเรือ เป็นต้น วิถีชีวิตของคนที่ใช้สายน้ำร่วมกันในการหล่อเลี้ยงชีวิต กิจกรรมต่าง ๆ ของคนกับสายน้ำเจ้าพระยาวิถีที่เปี่ยมไปด้วยความสุข จากต้นน้ำเจ้าพระยาที่จังหวัดนครสวรรค์จนถึงปลายน้ำที่ไหลผ่านพระบรมหาราชวังก่อนไหลลงสู่ทะเลอ่าวไทย เครื่องดนตรีใช้วงปี่พาทย์ไม้นวมเป็นหลัก ผสมผสานเครื่องดนตรีพื้นบ้าน และซออู้ ซอด้วง ที่ทำให้เกิดเสียงสร้างสีสันให้โดดเด่นและได้อรรถรสของความสนุกและศิลปะทางด้านดนตรีภาคกลาง รวมถึงแสดงความรู้สึกของท่วงทำนองที่สายน้ำไหลผ่านพระบรมหาราชวังด้วยลักษณะทำนองการขับร้องเห่เรือก่อนจะเชื่อมโยงเข้าสู่การแสดงด้วยทำนองเพลงอ่อนหวานเพื่อแสดงความเคารพต่อสายน้ำ

ช่วงที่ 3 แสดงถึงการเคารพบูชาพระคุณของแม่น้ำ สายน้ำที่หล่อเลี้ยงชีวิต ลักษณะการดำเนินทำนองของดนตรีที่สอดคล้องกับการเคารพบูชา และความกตัญญูระลึกถึงพระคุณของสายน้ำ

ทั้งนี้ลักษณะวงดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบชุดการแสดง คือ วงดนตรีวงปี่พาทย์ไม้นวม เครื่องคู่ผสมเครื่องสาย และดนตรีพื้นบ้าน เพื่อผสมผสานให้เห็นถึงวิถีชีวิต ของผู้คนที่ผูกพันกับสายน้ำ เครื่องดนตรีปี่พาทย์ ประกอบด้วย ขลุ่ย ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ฆ้องใหญ่ ฆ้องเล็ก ฉิ่ง ตะโพน กรับ ฉาบเล็ก ฆ้องหุ่ย

เครื่องสาย ได้แก่ ซอด้วง ซออู้

เครื่องดนตรีพื้นบ้าน ได้แก่ กลองยาว

เครื่องดนตรีสากลประกอบเสียง ระฆังราว แฉ

ขั้นตอนที่ 3 คัดเลือกผู้แสดง

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที มีรูปแบบการการแสดงนาฏศิลป์ไทย ใช้นักแสดง จำนวน 20 คน ประกอบด้วย นักแสดงชาย 10 คน นักแสดงหญิง 10 คน โดยคณะทำงานกำหนดขั้นตอนในการคัดเลือกผู้แสดง ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1. หลักเกณฑ์การคัดเลือกผู้แสดง
    1. มีพื้นฐานการแสดงนาฏศิลป์ไทยระดับดีถึงดีมาก
    2. มีความสามารถด้านการแสดงพื้นบ้าน
    3. สามารถแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์หรือร่วมสมัยได้
    4. มีความสามารถในการเคลื่อนไหวเข้าจังหวะได้อย่างดีเยี่ยม

5. มีจินตนาการในการสร้างสรรค์ท่ารำประกอบการแสดง
6. สามารถแสดงอารมณ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดงได้
7. เปิดรับการเริ่มต้นเรียนรู้และทดลองปฏิบัติงานใหม่
8. มีคุณสมบัติการเป็นศิลปินที่ดีมีคุณภาพ

การฝึกซ้อมการแสดงชุด เจ้าพระยานที แบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ปรับพื้นฐาน ละลายพฤติกรรม ใช้กิจกรรมแบบกลุ่ม โดยเริ่มจากทำความรู้จัก ให้เกิดความคุ้นเคยกันในกลุ่มเพื่อให้นักแสดงมีความคิด แนวทางปฏิบัติที่ดำเนินไปในทางเดียวกัน ทั้งเรื่องการทำงานและฝึกซ้อม
2. เรียนรู้ ในช่วงนี้จะให้ผู้แสดงได้เรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยเริ่มจากการฝึกปฏิบัติตามลำดับความยากง่ายของท่ารำ ตลอดจนการสื่อสารอารมณ์ให้สอดคล้องกับการแสดง
3. ต่อท่ารำและทบทวน หลังจากผ่านการเรียนรู้ จากนั้นจึงต่อท่ารำตั้งแต่ต้นจนจบ เมื่อเสร็จแล้วจึงประกอบแถว เมื่อนักแสดงทำความเข้าใจและจำลำดับท่าและแถวได้เรียบร้อยแล้ว จึงทำการเก็บระดับความเท่ากันของท่าและแถว จนถึงขั้นตอนสุดท้ายคือสรุปวิธีการแสดงออกทางความรู้สึก สีหน้า อารมณ์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของการแสดง

ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบกระบวนท่ารำและการใช้พื้นที่บนเวที

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที มีการออกแบบท่ารำและการแปรแถวดังนี้

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที เป็นการสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้าน เพื่อเป็นการนำเสนอวิถีชีวิตวัฒนธรรมของชาวลุ่มน้ำเจ้าพระยา สายน้ำที่มีความผูกพันกับวิถีชีวิตผู้คน น้ำมีความชุ่มชื่นเปรียบเสมือนความรัก ความเมตตา ความปรารถนาดีซึ่งกันและกัน การออกแบบท่ารำจึงได้นำเอาท่าทางธรรมชาติที่มักใช้ในการแสดงพื้นบ้านมาร้อยเรียงและสร้างสรรค์ให้เกิดความร่วมสมัยและสื่อความหมาย ในแต่ละช่วงการแสดงของชุดเจ้าพระยานที ดังนี้

ช่วงที่ 1 รวมสายธารา จากแรงบันดาลใจที่ต้องการสื่อเรื่องราวการรวมตัวของสี่สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่แห่งเจ้าพระยาที่ไหลทอดยาวเป็นสายน้ำวัฒนธรรมของชาติ ในช่วงนี้ได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงคือ ผืนผ้าขนาด ยาวประมาณ 4 เมตร เป็นสื่อแทนแม่น้ำทั้งสี่สาย โดยนักแสดงถือผ้าคนละหนึ่งชิ้นแสดงท่าทางเคลื่อนไหวโดยใช้ความรู้สึกความพริ้วไหวและหนักแน่นดั่งแรงไหลของสายน้ำ เคลื่อนไหวตามแรงสะบัดของผ้านำมาสู่รูปแบบแถวที่แสดงให้เห็นถึงเส้นทางการไหลมาจากคนละแหล่งต้นสายน้ำแล้วไหลมารวมกันเป็นสายน้ำใหญ่หนึ่งเดียว คือแม่น้ำเจ้าพระยา

ช่วงที่ 2 ประชาวิถี เรื่องราววิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปวัฒนธรรม การดำเนินชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำที่มีความสุขสนุกสนาน บนพื้นฐานความพอเพียง จากแนวคิดดังกล่าวจึงได้เลือกใช้ท่าทางธรรมชาติที่พบเห็นได้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น ทอดแหหาปลา ดำน้ำเล่นกัน การหยอกล้ออย่างสนุกสนาน การรำวงร่วมกันหลังจากเสร็จสิ้นการทำงานในชุมชน ฯลฯ มาผสมผสานท่ารำนาฏศิลป์ไทย การสื่อความหมายในรายละเอียดแต่ละช่วงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อให้เกิดความสวยงามและเป็นช่วงระบำเล่าเรื่องราวที่มีความหลากหลาย โดยใช้รูปแบบการแปรแถวที่แสดงให้เห็นถึงการจับกลุ่ม เช่น กลุ่มแยกชายหญิงเพื่อทำกิจกรรมที่แตกต่างกันในช่วงประกอบอาชีพ การรำเป็นคู่ ๆ ชายหญิงเพื่อนำเสนอการเกี้ยวพาราสีของชายหญิง และการรวมกลุ่มเดินแถวเป็นวงกลมเพื่อสื่อถึงการร่วมกันรำวงเฉลิมฉลองอย่างสนุกสนานในชุมชน

ช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา แสดงออกถึงความสำนึกรัก ศรัทธา กตัญญู เชิดชูสายน้ำแห่งชาติสายน้ำแห่งมรดกวัฒนธรรม จากแนวคิดดังกล่าวที่ต้องการนำเสนอถึงความศรัทธาของผู้คนที่มีต่อแม่น้ำ จึงได้นำเสนอพระราชพิธีสำคัญของไทยคือการเสด็จพยุหยาตราทางชลมารคของพระมหากษัตริย์ ในช่วงนี้ผู้แสดงคือพสกนิกรชาวไทยที่ได้ร่วมชมพิธีสำคัญนี้ที่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา รูปแบบแถวที่ใช้คือแถวหน้ากระดานสลับช่องว่างลดหลั่นกันไปเพื่อให้ความรู้สึกเหมือนนั่งรอรับเสด็จพระราชดำเนิน ท่าทางที่ปฏิบัติคือการไหว้หมอบกราบ จากนั้นเรื่องราวดำเนินต่อไปคือการเชิดชูสายน้ำว่าเป็นมรดกวัฒนธรรม และความกตัญญูของผู้คน จึงใช้ท่าทางที่รำพร้อมเพรียงกันใช้ท่าที่สื่อความหมายถึงสายน้ำมีคุณประโยชน์ต่อเราทั้งชีวิต ออกแบบให้นักแสดงเคลื่อนไหวร่างกายโดยประสานลมหายใจเป็นหนึ่งเดียว และเลือกใช้กระทงถือเป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง แสดงท่าทางการขอขมาโดยใช้กระทง ลอยสู่สายน้ำเป็นการสอดแทรกประเพณีสำคัญของไทยที่สื่อถึงความกตัญญูที่ชาวไทยมีต่อสายน้ำเจ้าพระยา

ภาพที่ 1: การแปรแถวช่วงที่ 1 รวมสายธารา
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ใช้พื้นที่เวทีด้วยการแปรแถวแบบทแยงมุม สื่อความหมายถึงการไหลรวมกันของสายน้ำ และธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ พร้อมกับ การมีวิถีชีวิตของผู้คนร่วมกันบนสายน้ำ

ภาพที่ 2: การแปรแถวช่วงที่ 2 ประชาวิถี
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ใช้พื้นที่เวทีด้วยการแปรแถวแบบกระจายเต็มพื้นที่ สื่อความหมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ของแม่น้ำเจ้าพระยาและวิถีชีวิตของคนลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา

ภาพที่ 3: การแปรแถวช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ใช้พื้นที่เวทีด้วยการแปรแถวแบบการกระจายกลุ่ม สื่อความหมายถึง ประชาชนลอยกระทงตามประเพณีที่มีความเชื่อว่าเป็นการขอขมาแม่น้ำ โดยนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงเพื่อสื่อถึงวิถีชีวิตและความอุดมสมบูรณ์ของแม่น้ำเจ้าพระยา

ขั้นตอนที่ 5 ออกแบบประดิษฐ์เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ

เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที ได้แนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายของพ่อเพลงและแม่เพลงในการแสดงพื้นบ้านภาคกลาง เช่น อีแซว ลำตัด ฉ่อย นำมาออกแบบและตัดเย็บให้มีความสวยงามทันสมัยเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง ใช้ผ้าสีน้ำเงินลายดอกมาเป็นวัสดุหลักในการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

สีของเครื่องแต่งกายคณะผู้สร้างสรรค์เลือกใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลัก เพื่อให้สื่อถึงความชุ่มเย็นของสายน้ำ ส่วนลวดลายดอกไม้บนเครื่องแต่งกายนั้นหมายถึงมวลไม้พันธุ์พฤกษาต่าง ๆ สองฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา

เครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง ออกแบบตัดเย็บรูปแบบผ้าโจงกระเบนสำเร็จรูป สวมเสื้อแขนกุดมีระบายรอบคอโอบลงมาถึงไหล่ทั้งสองข้าง คาดเอวด้วยผ้าเพื่อเน้นสัดส่วนของผู้หญิงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

เครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ออกแบบตัดเย็บรูปแบบผ้าโจงกระเบนสำเร็จรูป สวมเสื้อแขนกุดผ่าหน้าตลอดตัว เสริมปกเสื้อแบบสากลให้มีความทันสมัย คาดเอวด้วยผ้าเพื่อให้เคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องตัว

อุปกรณ์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย ผ้าตาข่าย ผ้าแพรไหมจีน และกระทง เพื่อสื่อสัญลักษณ์

1) ผ้าตาข่าย เป็นผ้าไนลอนถักเนื้อหนาและมีน้ำหนัก นำมาใช้แทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น แห หลังคาบ้าน เป็นต้น

2) ผ้าแพรไหมจีน ความยาวประมาณ 4 เมตร นำมาเป็นสัญลักษณ์ของแม่น้ำทั้งสี่สายที่ไหลมารวมกันเป็นแม่น้ำสายใหญ่คือเจ้าพระยา

3) กระทง ทำจากกระดาษสา อัดรีดขึ้นรูปประกอบเป็นกระทงขนาดเล็กและใหญ่ โดยใช้ในช่วงท้ายของการแสดง สื่อถึงประเพณีการลอยกระทงเพื่อขอขมาพระแม่คงคา

ภาพที่ 4: เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ/คณาจารย์ทั้งภายในและภายนอกสถาบัน

นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในระยะการพัฒนางานระดับระดับร้อยละ 30 ระดับร้อยละ 50 และระดับร้อยละ 80 จนครบสมบูรณ์ โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ดำเนินการกำหนดเกณฑ์คุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ ภายใน และภายนอก จำนวน 11 คน ดังนี้

1. ดร.สิริชัยชาญ ฟักจำรูญ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) พ.ศ. 2557
2. นางรัตติยะ วิกสิตพงศ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) พ.ศ. 2560
3. นางนฤมัย ไตรทองอยู่ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
4. นางรัจนา พวงประยงค์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย-ละคร) พ.ศ. 2554
5. นางสาวทัศนีย์ ขุนทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย -คีตศิลป์) พ.ศ.2555
6. นางวัฒนา โกศินานนท์ ผู้เชี่ยวชาญคีตศิลป์ไทย
7. นายสมศักดิ์ ทัดติ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
8. นายประเมษฐ์ บุญยะชัย ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ - โขน) พ.ศ.2563
9. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์ ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย) พ.ศ.2548
10. นายวิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย
11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดุษฎี มีป้อม ผู้เชี่ยวชาญดุริยางคศิลป์ไทย

จากนั้นดำเนินการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานเมื่องานเสร็จสมบูรณ์ ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ดังนี้

1. นางนฤมัย ไตรทองอยู่ ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. นายองอาด อยู่โพธิ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบแสง สี ประกอบการแสดง
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทร์สุวรรณ์ (ศิลปินแห่งชาติ) ผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
4. รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย
5. นายพีรมณฑ์ ชมธวัช ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์สากลและเครื่องแต่งกาย
6. ดร.ศักย์กวิน ศิริวัฒนกุล ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัย

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่ผลงานในรูปแบบการแสดงสู่สาธารณชนและเอกสารบทความตีพิมพ์

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที ได้นำเสนอผลงานวิจัยสร้างสรรค์นาฏดุริยางคศิลป์ระดับชาติ ในงานมหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย “สืบศิลป์ สร้างสรรค์ บัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่แดนดินถิ่นบูรพา” วันที่ 15 มกราคม 2566 ณ เวทีสังคีตศาลาบูรพาภิรมย์ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี จังหวัดจันทบุรี โดยได้รับผลการประเมินในระดับดีมาก (45.09 คะแนน)

เมื่อดำเนินการตามลำดับ 7 ขั้นตอนครบถ้วนแล้วคณะทำงานได้ดำเนินการบันทึกวีดีทัศน์กระบวนท่ารำและลีลาการแสดง ชุด เจ้าพระยานที ณ โรงละครศิลปนาฏดุริยางค์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อนำสู่การเผยแพร่และจัดเก็บองค์ความรู้ จากนั้นนำสู่การจดสิทธิบัตรทรัพย์สินทางปัญญาต่อไป

ภาพที่ 5: วีดิทัศน์นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที
ที่มา: Photographerdd, 2566

สรุป

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที มาจากแม่น้ำเจ้าพระยา เป็นแม่น้ำสายหลักที่สำคัญของประเทศไทยเกิดจากการรวมตัวของแม่น้ำสี่สาย ปิงวัง ยม น่าน ผนวกกับการบรรจบของแม่น้ำสะแกกรัง แม่น้ำป่าสัก มีความยาวตลอดสายน้ำถึง 380 กิโลเมตร ถือเป็นสายน้ำแห่งชาติที่หล่อเลี้ยงผู้คนในแผ่นดิน มีเรื่องราววิถีชีวิตสองริมฝั่งน้ำ หล่อหลอมเป็นมรดกวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน ผ่านประวัติศาสตร์และขนบธรรมเนียมประเพณีจากรุ่นสู่รุ่น แผ่อิทธิพลความงามและเรื่องราวของสายน้ำเป็นที่กล่าวขานรู้จักนาม แม่น้ำเจ้าพระยา สู่นานาประเทศด้วยความสำนึกรักศรัทธา กตัญญู อันเป็นคุณูปการและเพื่อเชิดชูสายน้ำแห่งวัฒนธรรม สายน้ำแห่งความงดงามของชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด เจ้าพระยานที

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด “เจ้าพระยานที” มีรูปแบบผลงานคือ การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ประเภทระบำเล่าเรื่องราว สอดแทรกการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ตลอดจนการใช้พื้นที่บนเวทีที่หลากหลาย โดยมีรูปแบบการแสดงดังนี้

ช่วงที่ 1 รวมสายธารา : การรวมตัวของสี่สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่แห่งแม่น้ำเจ้าพระยาที่ไหลทอดยาวเป็นสายน้ำวัฒนธรรมของชาติ

ช่วงที่ 2 ประชาวิถี : เรื่องราววิถีชีวิตขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำที่มีความสุข สนุก สำราญบนพื้นฐานความพอเพียง

ช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา : ความสำนึกรักศรัทธากตัญญู เชิดชูสายน้ำแห่งชาติสายน้ำแห่งมรดกวัฒนธรรม

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด “เจ้าพระยานที” ประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแนวคิดของการแสดง

แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำสายหลักที่สำคัญของประเทศไทยเกิดจากการรวมตัวของแม่น้ำสี่สาย ปิงวัง ยม น่าน ผนวกกับการบรรจบของแม่น้ำสะแกกรัง แม่น้ำป่าสัก มีความยาวตลอดสายน้ำถึง 380 กิโลเมตร ถือเป็นสายน้ำแห่งชาติที่หล่อเลี้ยงผู้คนในแผ่นดิน มีเรื่องราววิถีชีวิตสองริมฝั่งน้ำ หล่อหลอมเป็นมรดกวัฒนธรรมที่สืบทอดมายาวนาน ผ่านประวัติศาสตร์และขนบธรรมเนียมประเพณีจากรุ่นสู่รุ่น แผ่อิทธิพลความงามและเรื่องราวของสายน้ำเป็นที่กล่าวขานรู้จักนาม แม่น้ำเจ้าพระยา สู่นานาประเทศ ด้วยความสำนึกรักศรัทธา กตัญญู อันเป็นคุณูปการและเพื่อเชิดชูสายน้ำแห่งวัฒนธรรม สายน้ำแห่งความงดงามของชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจสู่การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด เจ้าพระยานที

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ทำนองเพลง ดนตรีประกอบการแสดง

แนวคิดทางด้านดุริยางคศิลป์ ในการสร้างสรรค์ผลงานชุด “เจ้าพระยานที” คือ ท่วงทำนองของดนตรีจะสื่อถึงวิถีชีวิตของผู้คนที่ใช้ชีวิตและมีความผูกพันธุ์กับสายน้ำเจ้าพระยา โดยได้สร้างสรรค์ทำนองเพลงเป็น ลักษณะ 3 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ช่วงการไหลรวมของสายน้ำที่เป็นจุดเริ่มต้นของแม่น้ำเจ้าพระยา

ช่วงที่ 2 วิถีชีวิตของผู้คนกับสายน้ำที่เกื้อกูลซึ่งกันและกัน

ช่วงที่ 3 การเคารพบูชาพระคุณของแม่น้ำ สายน้ำที่หล่อเลี้ยงชีวิต ลักษณะการดำเนินทำนองของดนตรีที่สอดคล้องกับการเคารพบูชา และความกตัญญูระลึกถึงพระคุณของสายน้ำ

วงดนตรีที่ใช้ คือ วงปี่พาทย์ไม้นวมเครื่องคู่ ผสมเครื่องสาย และดนตรีพื้นบ้าน เพื่อผสมผสานให้เห็นถึงวิถีชีวิต ของผู้คนที่ผูกพันกับสายน้ำ

วงปี่พาทย์ไม้นวมเครื่องคู่ ได้แก่ ขลุ่ย ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ฆ้องใหญ่ ฆ้องเล็ก ฉิ่ง ตะโพน กรับ ฉาบเล็ก และฆ้องหุ่ย เครื่องสาย ได้แก่ ซอด้วง และซออู้ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน ได้แก่ กลองยาว เครื่องดนตรีสากลประกอบเสียง ได้แก่ ระฆังราว และแฉ

ขั้นตอนที่ 3 การคัดเลือกผู้แสดง

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที มีรูปแบบการการแสดงนาฏศิลป์ไทย ใช้นักแสดงจำนวน 20 คน นักแสดงชาย 10 คน นักแสดงหญิง 10 คน

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบกระบวนท่ารำ

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที เป็นการสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้าน นอกจากนี้ยังออกแบบท่ารำด้วยท่าทางธรรมชาติในการแสดงพื้นบ้านร้อยเรียงและสร้างสรรค์ให้เกิดความร่วมสมัยและสื่อความหมายของท่ารำ

การแปรแถวและการใช้พื้นที่บนเวทีอย่างหลากหลาย ประกอบด้วย การแปรแถวแบบสมดุล การแปรแถวแบบกระจายเต็มพื้นที่ และการแปรแถวแบบมุมเรขาคณิต

ขั้นตอนที่ 5 การออกแบบประดิษฐ์เครื่องแต่งกายเครื่องประดับและอุปกรณ์ประกอบการแสดง

เครื่องแต่งกายนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที ได้แนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายของพ่อเพลงและแม่เพลงในการแสดงพื้นบ้านภาคกลาง เช่น อีแซว ลำตัด ฉ่อย นำมาออกแบบและตัดเย็บให้มีความสวยงามทันสมัยเหมาะสมกับการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง ใช้ผ้าสีน้ำเงินลายดอกมาเป็นวัสดุหลักในการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนองานสร้างสรรค์ต่อผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิ/คณาจารย์ในคณะศิลปนาฏดุริยางค์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โดยนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในระยะการพัฒนางานระดับระดับร้อยละ 30 ระดับร้อยละ 50 ระดับร้อยละ 80 และสุดท้ายผลงานครบสมบูรณ์นำเสนอบนเวทีระดับชาติ โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ดำเนินการกำหนดเกณฑ์คุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ ภายใน และภายนอก จำนวน 11 คน จากนั้นคณะศิลปนาฏดุริยางค์ ดำเนินการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานเมื่องานเสร็จสมบูรณ์ ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชน

นำเสนอผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที ในงานมหกรรมการแสดงนาฏศิลป์ระดับชาติ ณ วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี ได้รับผลประเมินในระดับดีมาก (45.09)

อภิปรายผล

นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที จัดเป็นนาฏยประดิษฐ์ที่มีหลักการคิด การออกแบบและการสร้างสรรค์ ตามขั้นตอนการสร้างสรรค์งาน 7 ขั้นตอน สอดคล้องกับ ขั้นตอนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ชุด นาฏ ณ วัง ของคณะศิลปะนาฏดุริยางค์ (2564) คือ การสร้างแนวคิดของการแสดง การสร้างสรรค์ทำนองเพลงดนตรีประกอบการแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การออกแบบกระบวนท่ารำ การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ การนำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิ และการเผยแพร่การแสดงสู่สาธารณชน ทั้งนี้การประกอบสร้างนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที สอดคล้องกับนาฏยประดิษฐ์ (Choreography) ตามความหมายของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547, น. 225) ที่กล่าวว่า นาฏยประดิษฐ์เป็นนวัตกรรมการออกแบบและประกอบสร้างการกำหนดแนวคิดของเนื้อหารูปแบบ การพัฒนาการออกแบบท่าทาง การเคลื่อนไหว แนวทางการวิเคราะห์ดนตรี ความสัมพันธ์ของการแสดงกับฉาก เครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง อุปกรณ์การแสดง การคัดเลือกผู้แสดง การฝึกซ้อม

นอกจากนี้แนวคิดเรื่องความสำคัญของแม่น้ำเจ้าพระยา ที่ได้นำเสนอในนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด เจ้าพระยานที ทั้ง 3 ช่วงการแสดง ประกอบด้วย ช่วงที่ 1 รวมสายธารา คือ การรวมตัวของสี่

สายน้ำสู่ความยิ่งใหญ่แห่งแม่น้ำเจ้าพระยาที่ไหลทอดยาวเป็นสายน้ำวัฒนธรรมของชาติ ช่วงที่ 2 ประชาวิถี คือ เรื่องราววิถีชีวิตขนบธรรมเนียมศิลปวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตของผู้คนสองฝั่งน้ำที่มีความสุข สนุก สำราญบนพื้นฐานความพอเพียง ช่วงที่ 3 นบนทีเจ้าพระยา คือ ความสำนึกรักศรัทธากตัญญู เชิดชูสายน้ำแห่งชาติสายน้ำแห่งมรดกวัฒนธรรม ได้สอดคล้องกับ กัญจณ์ปภัสส์ สุวรรณวิหค (2558) ศึกษาเรื่อง “น้ำ” ในวรรณกรรมนิทานสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1-3) พบว่า บทบาทของน้ำต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมนิทานของไทยและความเปรียบและสัญลักษณ์เกี่ยวกับน้ำในวรรณกรรมนิทานของไทย ซึ่งพบว่าน้ำมีบทบาทต่อการสร้างสรรค์วรรณกรรมนิทานของไทย ทั้งการเป็นฉากของเรื่อง การสร้างอารมณ์สะเทือนใจ การประกอบพิธีกรรม การแสดงทัศนคติของกวี การเสริมสร้างลักษณะของตัวละครเอก และการเชื่อมโยงเหตุการณ์ กวีใช้ลักษณะของน้ำทั้งความกว้างใหญ่ ความเชี่ยวกราก ความเย็น ตลอดจนใช้ความผูกพันระหว่างมนุษย์กับสายน้ำมาเชื่อมโยงความสัมพันธ์เพื่อสร้างความสำคัญให้เหตุการณ์ต่าง ๆ ในวรรณกรรมนิทานของไทย

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยในลักษณะการสร้างสรรค์เชิงเล่าเรื่องสามารถสื่อความเข้าใจสู่ผู้ชมให้เกิดความตระหนักรู้ในคุณค่าความงามของประเพณี สถานที่ หรือแหล่งสำคัญได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นในลักษณะดังกล่าวจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ชม จึงควรมีการศึกษาแนวคิดการสร้างสรรค์รูปแบบเล่าเรื่องเกี่ยวกับประเพณีสำคัญ อาทิ สงกรานต์ ลอยกระทง เพื่อเผยแพร่ในรูปแบบนาฏศิลป์ที่น่าสนใจต่อไป

รายการอ้างอิง

กัญจณ์ปภัสส์ สุวรรณวิหค. (2558). **“น้ำ” ในวรรณกรรมนิทานสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1-3).** วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

คณะศิลปนาฏดุริยางค์. (2564). **นาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด นาฏ ณ วัง.** สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์: นครปฐม.

ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. (2505). **พงศาวดารฉบับพระราชหัตถเลขา.** กรุงเทพฯ : บริษัทโอเดียนสโตร์.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). **หลักการแสดงนาฏยศิลป์ปริทรรศน์.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรัทธา: คติความเชื่อจากจิตรกรรมฝาผนังสู่นาฏกรรมร่วมสมัย
Faith: beliefs from mural paintings to contemporary drama

ชัยณรงค์ ต้นสุข[1], สุธิวัฒน์ แจ่มใส[2], ทัศนีย์ ศิวบวรวัฒนา[3], ฐปนี ภูมิพันธุ์[4]

CHAINARONG TONSUK[1], SUTIWAT JAEMSAI[2],

TUSSANEE SIWABOWONWATTANA[3], TAPANEE PUMIPANTU[4]

บทคัดย่อ

บทความงานสร้างสรรค์ เรื่อง ศรัทธา : คติความเชื่อจากจิตรกรรมฝาผนังสู่นาฏกรรมร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย ชุด ศรัทธา จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตอนพระมาลัยโปรดโลกของวัดยางทวงวราราม อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะสกุลช่างพื้นถิ่น มีการถ่ายทอดเรื่องราวคติความเชื่อโลกหลังความตายในรูปแบบของชาวอีสานโดยมีความเชื่อว่า ทำดีย่อมได้ดี ทำชั่วย่อมได้ชั่ว ซึ่งตำแหน่งของภาพมีการจัดวางลำดับชั้นภพภูมิตามคติไตรภูมิ ได้แก่ ภาพด้านล่างคือพระมาลัยโปรดสัตว์ในนรก ภาพตรงกลางคือชาวบ้านถวายดอกบัวแก่พระมาลัย ภาพด้านบนคือภาพเหล่าเทวดานางฟ้าถือดอกบัวบูชาพระธาตุเกศแก้วจุฬามณี โดยนำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างสรรค์ตามขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์นาฏกรรมร่วมสมัย โดยการนำทักษะของการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัยมาผสมผสานกัน เกิดเป็นการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ที่สามารถดึงดูดให้ผู้ชมที่ชมท่าทางเหล่านั้นรู้สึกเหมือนกับกำลังชมภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีชีวิต และสามารถสื่อสารกับผู้ชมในทุกช่วงวัยให้เข้าใจในแก่นปรัชญาที่ถูกซ่อนไว้ในภาพจิตรกรรม

ผลการสร้างสรรค์พบว่า การสร้างสรรค์การแสดงชุดศรัทธา เป็นการสะท้อนชีวิตในโลกหลังความตายอันเกี่ยวเนื่องกับบาปบุญคุณโทษ โดยแบ่งออกเป็น 4 องก์ ได้แก่ องก์ที่ 1 ปฐมศรัทธา องก์ที่ 2 สวรรค์ภูมิ องก์ที่ 3 นรกภูมิ องก์ที่ 4 หนทางแห่งการพ้นทุกข์ เป็นการถอดสัญญะจาก ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่แฝงหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา อันเป็นงานศิลปะเชิงปรัชญาที่ถูกซ่อนไว้บนงานศิลปะของจิตรกรท้องถิ่น มาพัฒนาเป็นรูปแบบการแสดงโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงเพื่อให้ได้นวัตกรรมการแสดงรูปแบบใหม่ที่ทันสมัย ส่งผลให้เกิดต้นทุนทางวัฒนธรรมเชื่อมโยงไปสู่การท่องเที่ยวสถานที่เชิงประวัติศาสตร์ก่อให้เกิดเศรษฐกิจในชุมชน และเป็นการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมให้คงอยู่คู่ชุมชน สังคม และประเทศชาติสืบไป

คำสำคัญ: ศรัทธา, คติความเชื่อ, จิตรกรรมฝาผนัง, นาฏกรรมร่วมสมัย

---

[1],[2],[3],[4]สาขาวิชานาฏศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Department of Drama Education, Roi-Et College of Dramatic Arts, Bunditpanasilpa Intitute

Abstract

Creative Articles on Faith: Beliefs from Mural Paintings to Contemporary Dramas. The objective is to create a contemporary Isaan folk dance performance, Faith from the study of mural paintings. When Phra Malai favoured the world of Wat Yang Thuang Wararam, Borabue District, Maha Sarakham Province is a form of local craftsman art. There is a story about beliefs of the world after death in the form of Isan people with the belief that "do good will be good and do evil get evil". The positions of the picture have a hierarchy of worlds according to the motto of the three worlds. For example, 1. The picture below is of Phra Malai visiting the animal in hell 2. The middle picture shows villagers offering lotus flowers to Phra Malai and 3. The picture above is an angel holding lotus flowers to worship Phra That Ket Kaew Chulamanee. We use such pieces of information to create steps in the process of creating contemporary dramatics. Also, combining the skills of performing Traditional dances, Thai dances and Contemporary dances. It creates a new kind of movement that can make the audience feel like they are watching a living mural and able to communicate with audiences of all ages to understand the essence of philosophy hidden in the paintings.

This creative article found that the Creation of faith performances reflects the afterlife associated with sin, merit and punishment. It is divided into 4 acts: Act 1: Genesis of Faith; Act 2: Heaven Realm; Act 3: Hell Realm; Act 4: Ways of Ending Suffering. These are a unscramble of the symbols from the murals that cover the principles of Buddhist teachings. It is a philosophical work of art hidden in the artwork of a local painter. Develops into a performance form by the creating process to achieve a new and modern performance innovation. The result in cultural costs linked to tourism in historical places, causing the community economy and the preservation of intangible cultural heritage to remain with the community, society and the nation forever.

Keywords: Faith, Beliefs, Mural Paintings, Contemporary Drama

บทนำ

ฮูปแต้ม จิตรกรรมฝาผนังที่มักพบตามสิม (โบสถ์) วัฒนธรรมแบบอีสานในสมัยโบราณเป็นงานสถาปัตยกรรมที่เน้นการนำลายฮูปแต้มมาสร้างความโดดเด่นให้แก่สิม โดยให้เป็นงานจิตรกรรมตกแต่งบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ สะท้อนความเชื่อ คติคำสอนทั้งทางโลกและทางธรรม รวมไปถึงวิถีชีวิตมหรสพอีสานต่าง ๆ ฮูปแต้มสิมวัดยางทวงวราราม บ้านยาง ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ

จังหวัดมหาสารคาม สร้างขึ้นใน ปี พ.ศ.2465 มีรูปแบบเป็นศิลปะสกุลช่างพื้นถิ่นที่ปรากฏเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา ตอนพระมาลัยโปรดโลก ของฝาผนังโบสถ์ด้านนอกทางทิศใต้ ซึ่งมีมูลเหตุเกี่ยวข้องกับงานบุญผะเหวดในการเทศน์มาลัยหมื่นมาลัยแสนของชาวอีสาน โดยก่อนการเทศน์มหาชาติซึ่งเป็นการเทศนาสอนเรื่องข้อวัตรปฏิบัติตนตามหลักพระพุทธศาสนาให้แก่ชาวพุทธ (ชนาธิป ไชยานุกิจ และพิกุล สมัครไทย, 2553)

วัดยางทวงวราราม หรือวัดบ้านยาง ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ก่อตั้งเมื่อ พ.ศ. 2339 หรือเมื่อ 220 ปีก่อน ในช่วงรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็นวัดยางทวงวราราม มีโบราณสถานสำคัญคือ สิมอีสาน จดทะเบียนเป็นโบราณสถานจากกรมศิลปากรเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2525 สิม หรืออุโบสถแห่งนี้สร้างขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2465 มีอายุ ได้ 94 ปี สร้างในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว สิมแห่งนี้มีลักษณะผสมผสานระหว่างโครงสร้างไม้เนื้อแข็งกับปูนพื้นบ้านและไม้ ส่วนอิฐที่ใช้ก่อทำจากดินเหนียวที่ได้จากเนินดินที่เป็นจอมปลวกนำมาบดเข้าพิมพ์ตากแห้งและเผา และการขัดแต่งผนังโบสถ์รอบสุดท้าย ใช้กระดูกขาและกระดูกซี่โครงวัว-ควาย เป็นไม้ขัด โดยจะขัดให้เกลี้ยงเพื่อรองรับการเขียนภาพ สำหรับรูปแบบจิตรกรรมฝาผนังเน้นนำเสนอเกี่ยวกับชาดก พระมาลัย รวมทั้งไตรภูมิ อันสะท้อนให้เห็นคติความเชื่อของวัฒนธรรมท้องถิ่นในเรื่องของนรก-สวรรค์ หรือเรื่องบุญและบาป สิมวัดยางทวงวราราม นอกจากพบจิตรกรรมฝาผนังหรือฮูปแต้มที่มีการเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติตอนสำคัญแล้ว ยังปรากฏเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความตาย ชีวิตหลังความตาย บาปบุญคุณโทษ ซึ่งฮูปแต้มดังกล่าวเป็นสื่อสะท้อนให้พุทธศาสนิกชนหรือผู้มาชมจิตรกรรมฝาผนัง ได้ศึกษาเพื่อเป็นการเตรียมตัวตายแบบ “ตายก่อนตาย” (สิทธิชัย ระหาญนอก, 2562) จิตรกรรมภาพเมืองนรก สวรรค์ วัดยางทวงวราราม บ้านยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ที่ถูกเขียนไว้ ณ ผนังด้านทิศใต้อุโบสถ เป็นภาพคนบาปตกนรก คนบาปในจิตกรรมฝาผนังบ้านยาง คือ คนที่ช่างเขียน ซึ่งล้วนเป็น “จารย์” โดยมีญาครูทวง เจ้าอาวาสวัดเป็นผู้อำนวยการเขียนอย่างใกล้ชิด ได้เลือกนำเสนอ ดังนั้น นรก ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยางแท้จริงแล้วก็คือข้อห้าม หรือหลักจริยธรรมที่ผู้นำทางจริยธรรมในชุมชนให้ความสำคัญ ภาพเมืองนรกวัดยางทวงวราราม เป็นฉากที่ช่างเขียนให้ความสำคัญมาก นำเอาเหตุการณ์ในชุมชน ที่ถูกตีความว่าเป็นการทำบาป หรือเป็นที่มาของคนบาป มานำเสนออย่างพิถีพิถัน ภาพสามารถสื่ออารมณ์ที่น่ากลัว จึงเป็นการเตือนสติสังคมได้อย่างตรงประเด็นในขณะนั้น ภาพให้ทั้งรายละเอียด อรรถรส และการเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาจริยธรรมในชุมชน ช่างเขียนได้แปลงผลกระทำความผิดในโลกปัจจุบัน ให้กลายเป็นสัตว์นรก ที่ถูกทรมานด้วยวิธีต่าง ๆ นานาอย่างน่ากลัว ขณะเดียวกันก็มีพระมาลัยเถระ ผู้ทำหน้าที่เชื่อมต่อระหว่าง เมืองมนุษย์ เมืองนรก และเมืองสวรรค์ไว้ด้วย เป็นเรื่องที่ช่างเขียนได้เน้นความสำคัญ ตั้งใจแสดงออกอย่างกินใจ ด้วยประณีตและมองเห็นความเป็นรูปธรรม ด้วยการเชื่อมโยงนรกกับฉากและตัวละครปัจจุบันอย่างน่าสนใจ อาทิ การนำเสนอพระยายมราชถือบัญชี สั่งการให้ยมบาลลงทัณฑ์สัตว์นรกแต่ละตนตามบาปกรรมของพวกเขา (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2560)

นอกจากนี้ภาพจิตรกรรมฝาผนังบนสิมวัดยางทวงวราราม ได้ถ่ายทอดและสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความตายเอาไว้อย่างมีนัยสำคัญดังนี้ 1. สะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับความตายเป็นสิ่งเสมอกัน 2. สะท้อนคติธรรมทางพุทธศาสนาที่แฝงอยู่ในพิธีศพ 3. สะท้อนเรื่องราวคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนาและคติความเชื่อดั้งเดิมในเรื่องแถน 4. สะท้อนเรื่องราวชีวิตหลังความตายอันเกี่ยวเนื่องกับบาปบุญคุณโทษ ผ่านไตรภูมิ”ไตรภูมิ” เป็นคติเกี่ยวกับโลกสัณฐาน ตามความเชื่อของ

ศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธ ไตรภูมิประกอบด้วย กามภูมิ รูปภูมิ อรูปภูมิ (ฉลอง พันธ์จันทร์. 2562) จากความเชื่อดังที่กล่าวมานี้ ดินแดนที่เรียกว่า “นรกภูมิ” เป็นหนึ่งในกามภูมิ คือดินแดนอันเป็นสถานที่จองจำผู้กระทำบาปสถานหนักต้องชดใช้บาปจากเมื่อครั้งเป็นมนุษย์ โดยอาศัยร่างที่เป็นกายหยาบรับโทษ เช่น ถูกเลื่อยกาย ถูกหั่นร่างเป็นชิ้น ๆ ถูกไฟครอก ถูกตำด้วยสาก ถูกของมีคมทิ่มแทง ถูกโยนลงในกระทะน้ำเดือด ปีนต้นงิ้ว (พระมหาโพธิวงศาจารย์, 2559) นอกจากดินแดนนรกภูมิแล้วยังมีดินแดนที่เป็นสื่อสัญญะให้มนุษย์สั่งสมคุณงามความดีก่อนความตายจะมาถึงคือ ภาพเหตุการณ์ตอนพระมาลัยขึ้นไปโปรดสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ เพื่อสักการะพระเจดีย์จุฬามณีและมุ่งหมายที่จะได้พบกับพระศรีอาริยเมตไตรย์ ซึ่งเหตุการณ์ตอนนี้เป็นช่วงที่สำคัญอันเป็นปรัชญาของเรื่องพระมาลัยที่ได้แสดงถึงผลแห่งการกระทำกรรมดี (เด่นดาว ศิลปานนท์, 2549)

จากเหตุผลดังกล่าวผู้สร้างสรรค์เห็นว่า คติความเชื่อเรื่องพระมาลัยในการเทศน์มาลัยหมื่นมาลัยแสน และภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏในสิมอีสานดังกล่าวสามารถสะท้อนเรื่องราวความเชื่อความศรัทธาในคำสอนทางพระพุทธศาสนาจากรูปแบบศิลปะท้องถิ่น ที่เกิดขึ้นในช่วงสมัยต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ทั้งนี้ เป็นการอนุรักษ์ สืบทอด และต่อยอดมรดกภูมิปัญญาของชุมชนและเชื่อมความคิดให้คนรุ่นใหม่ได้ตระหนักถึงคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น และนำคำสอนทางพระพุทธศาสนามาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต ทั้งยังสามารถเป็นองค์ความรู้ในการส่งเสริมมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะนำเรื่องราวจากเรื่องพระมาลัยในการเทศนากัณฑ์มาลัยหมื่นมาลัยแสนในประเพณีบุญผะเหวดของชาวอีสาน มาผสมผสานกับรูปสัณฐานทางศิลปะของจิตรกรรมฝาผนังในพุทธอุโบสถอีสานวัดยางทวงวราราม ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม มาถ่ายทอดผ่านจินตนาการในรูปแบบการแสดงทางด้านนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน ด้วยการสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ การแปรแถว การแต่งกาย ดนตรี และองค์ประกอบศิลป์ โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์สากล เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย ชุด “ศรัทธา”

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย ชุด ศรัทธา จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตอน พระมาลัยโปรดโลกของวัดยางทวงวราราม อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

วิธีการศึกษา

การวิจัยสร้างสรรค์ ชุด ศรัทธา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย การวิจัยครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการลงพื้นที่สำรวจข้อมูลจากกลุ่มประชากร ซึ่งเป็นกลุ่มคนในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดยางทวงวราราม ในลักษณะสุ่มเลือกแบบไม่เจาะจง จำนวน 25 คน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ดังนี้ 1.1) กลุ่มผู้รู้คือ พระสงฆ์ ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำชุมชน จำนวน 6 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก 1.2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ ได้แก่ กลุ่มอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบ

สร้างสรรค์ และศิลปินอิสระ จำนวน 9 คน โดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง 1.3) กลุ่มประชาชนทั่วไป ได้แก่ผู้เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดยางทวงวรารามจำนวน 10 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วย แนวคิดและทฤษฎีการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย และลีลาท่ารำต้นแบบ ตลอดจนเอกสารงานวิจัยและงานสร้างสรรค์จากแหล่งข้อมูลแหล่งวิทยาการ สถาบันการศึกษาต่าง ๆ เช่น ศูนย์รักษ์ศิลป์ หอสมุดแห่งชาติ หอจดหมายเหตุ สำนักวัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม ฯลฯ โดยผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกระบวนการสร้างสรรค์ 10 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การกำหนดแนวคิด 2) รูปแบบการแสดง 3) การออกแบบกระบวนท่ารำ 4) การบรรจุเพลง 5) การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ 6) อุปกรณ์ประกอบการแสดง 7) การออกแบบการเคลื่อนไหวบนเวที 8) การออกแบบแสงสำหรับการแสดง 9) การคัดเลือกนักแสดง 10)การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยศึกษาจากเอกสาร การเก็บข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล นอกจากนี้ยังใช้การสำรวจการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและแบบไม่มีโครงสร้าง โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ 1)กลุ่มผู้รู้ 2)กลุ่มผู้ปฏิบัติ 3)กลุ่มประชาชนทั่วไป ซึ่งแบบสำรวจและแบบสัมภาษณ์ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือแล้วนำมาดำเนินการตรวจสอบข้อมูลโดยใช้การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้าและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างแล้วนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ พร้อมจัดระบบหมวดหมู่ นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกเสียง บันทึกภาพและการจดบันทึกมาสรุปสาระสำคัญแล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์

5. นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้สร้างสรรค์ได้นำเนื้อหาที่วิเคราะห์ได้มาสร้างสรรค์การแสดงผ่านแนวคิดและทฤษฎีกระบวนการสร้างสรรค์ 10 ขั้นตอน แล้วนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้วนำข้อแนะนำมาพัฒนา และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบวีดีทัศน์และการแสดงบนเวที

ผลการศึกษา

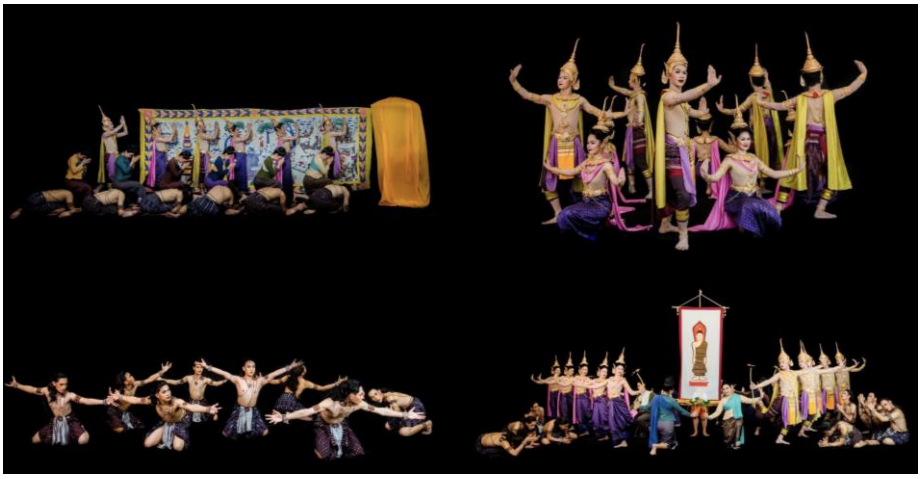
การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์นาฏกรรมร่วมสมัย 10 ขั้นตอน ของสุรพล วิรุฬรักษ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างแนวคิดของการแสดง ภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระมาลัยโปรดโลกของวัดยางทวงวราราม ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ล้วนเป็นปรัชญาที่ถูกซ่อนไว้ในงานศิลปะของช่างพื้นบ้านผู้รังสรรค์ภาพฮูปแต้ม โดยนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเรื่องพระมาลัยสูตร ที่สะท้อนเรื่องราวชีวิตหลังความตายอันเกี่ยวเนื่องกับบาปบุญคุณโทษ ผ่านไตรภูมิ ซึ่งเป็นความศรัทธาจากคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา เกิดการถ่ายทอดผ่านฮีตคองในประเพณีการฟังเทศน์มหาชาติเรื่องพระเวสสันดรหรือบุญมหาชาติ ที่ชาวอีสานเรียกว่า “มาลัยหมื่น มาลัยแสน” เป็นมูลเหตุของการทำบุญผะเหวด และได้ผสมผสานกับมโนทัศน์ความเชื่อดั้งเดิมของท้องถิ่นว่า “ทำดีย่อมได้ดี ทำชั่วย่อมได้ชั่ว” ด้วยคติความเชื่อนี้จึงก่อให้เกิดจิตรกรรมฝาผนังในพุทธอุโบสถอีสาน

ทำหน้าที่เปลี่ยนผ่านความเป็นนามธรรม ในหลักการทำชั่วตกนรก ทำความดีได้ขึ้นสวรรค์ ให้กลายเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน สามารถสัมผัสจับต้องได้ โดยเชื่อมโยงกับความเป็นท้องถิ่นอีสาน จากภูมิปัญญาดั้งเดิมที่แสดงถึงคุณค่าและความหมายทางวิถีชีวิตในเรื่องของคุณธรรมได้อย่างชัดเจน

ภาพที่ 1: ภาตจิตรกรรมฝาผนัง (ฮูปแต้ม) พระมาลัยโปรดโลก วัดยางทวงวราราม
อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
ที่มา: คณะผู้วิจัย

2. รูปแบบการแสดง ในการแสดงชุด ศรัทธา สามารถแบ่งรูปแบบการแสดงได้ 4 องก์ ดังนี้ องก์ที่ 1 ปฐมศรัทธา เป็นการเล่าเรื่องราวตามภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏบนผนังสิมวัดยางทวงวราราม ตอนพระมาลัยโปรดโลก โดยสะท้อนคติความเชื่อถึงผลแห่งกรรมดีและกรรมชั่ว เล่าถึงเส้นทางการธุดงค์ของพระมาลัยที่เดินทางไปโปรดสัตว์ทั้งสามภพภูมิ เป็นการแสดงประกอบทำนองเทศน์อีสาน องก์ที่ 2 สวรรค์ภูมิ สื่อให้เห็นถึงความวิจิตรงดงามของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ในคติของชาวอีสาน ที่มีเหล่าเทวดา นางฟ้า ร่ายรำบนทิพย์วิมาน และเหาะอยู่เหนือเมฆ ตามสัณฐานของภาพกลุ่มเทวดา นางฟ้า โดยเน้นการถ่ายทอดกระบวนท่ารำที่มีความงดงามผ่านท่ารำที่มีการผสมผสานกันระหว่างท่ารำของนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นเมือง องก์ที่ 3 แดนนรกภูมิ สื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความหวาดกลัว ความทุขเวทนาของสัตว์นรกที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นมนุษย์ได้ก่อกรรมทำชั่วต้องมารับกรรมชดใช้บาป ตามสัณฐานของภาพเมืองนรกที่สัตว์นรกแสดงอากัปกิริยาความทุกข์ทรมานมีความน่าเกลียดน่ากลัว และส่งเสียงร้องโหยหวนที่น่าสะพรึงกลัวจากการได้รับโทษทัณฑ์ในนรกภูมิ โดยเน้นการถ่ายทอด ผ่านการเต้น และการจัดวางรูปทรงของร่างกายแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยใช้กระบวนการแสดงแบบหมู่ แบบคู่ แบบเดี่ยว และแบบอิสระ องก์ที่ 4 หนทางแห่งการพ้นทุกข์การแสดงที่สื่อให้เห็นถึงแก่นปรัชญาในเรื่องพระมาลัยที่สะท้อนผ่านสุนทรียะธรรมปรากฏบนฮูปแต้มผนังสิมอีสาน ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมได้เกิดข้อคิดและคติเตือนใจให้ดำเนินชีวิตในเส้นทาง สายกลางอันจะทำให้สามารถหลุดพ้นจากสังสารวัฏการเวียนว่ายตายเกิดและนำไปสู่เส้นทางแห่งการพ้นทุกข์ ดังภาพ



ภาพที่ 2: รูปแบบการแสดงองก์ที่ 1 - องก์ที่ 4
ที่มา: คณะผู้วิจัย

3. การออกแบบกระบวนท่ารำ การออกแบบลีลาท่ารำในการสร้างสรรค์การแสดงชุดศรัทธา ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างทำการศึกษาลักษณะสัณฐานของภาพจิตรกรรมฝาผนัง เช่น การสร้างสรรค์ท่ารำของเหล่าเทวดา-นางฟ้า ใช้โครงสร้างท่ารำแบบนาฏศิลป์ไทยผสมผสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานโดยวิเคราะห์จากเครื่องประดับที่เทวดานางฟ้าสวมใส่เป็นเครื่องประดับแบบราชสำนักของไทยและลักษณะลายเส้นที่ปรากฏมีลักษณะโค้งงอและมีอิสระอันเป็นอัตลักษณ์ การวาดภาพของช่างแบบพื้นถิ่น เป็นต้น และนำทักษะของการแสดง 3 ประเภทมาผสมผสานกันให้มีลักษณะเด่นที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวในรูปแบบใหม่ ได้แก่ นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย 1) นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน (Isan Folk Dance) ผู้สร้างสรรค์ได้นำนาฏยลักษณ์จากท่าแม่บทอีสาน เช่น ท่าหงส์บินวน ท่าเสือออกเหล่า เป็นต้น และการเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นลักษณะเฉพาะของการฟ้อนอีสานมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์และผสมผสานกับนาฏศิลป์สกุลต่าง ๆ รวมถึงการนำข้อมูลจากลักษณะของภาพจิตรกรรมฝาผนังมาสร้างสรรค์ให้เกิดลักษณะท่ารำใหม่แต่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของการฟ้อนแบบท้องถิ่น 2) นาฏศิลป์ไทย (Thai Dance) การเคลื่อนไหวที่มาจากพื้นฐานและจุดเด่นของนาฏศิลป์ไทยที่ได้ทำการศึกษาลักษณะการใช้ร่างกาย เช่น การจีบ การตั้งวง การใช้เหลี่ยมขา การใช้เส้นสายที่เป็นเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทยประกอบกับการนำท่าแม่บทใหญ่มาใช้ประกอบ เช่น ท่าพรหมสี่หน้า ท่ากลางอัมพร เป็นต้น รวมทั้งใช้ท่าทางต่าง ๆ ที่เป็นท่าในเชิงสัญลักษณ์และใช้สื่อความหมายมาผสมผสานกันในงานสร้างสรรค์ 3) นาฏศิลป์ร่วมสมัย (Contem porary Dance) กลวิธีการเต้นร่วมสมัย ได้แก่ การหดตัว การล้มลงสู่พื้น การพยุงตัวขึ้น การหยุดนิ่งและกฎของแรงโน้มถ่วง และการด้นสด ผู้สร้างสรรค์ได้นำทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยเพราะเป็นการสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวที่มีอิสระ ไม่มีข้อจำกัดตายตัว โดยใช้เทคนิคการนำเสนอผลงานที่ต้องตีความจากสัญญะวิทยาที่สามารถสื่อสารได้แบบตรงไปตรงมา ชมง่าย และเข้าใจง่าย เมื่อนาฏยศิลป์เป็นสัญญะที่ถูกประกอบสร้างขึ้น สะท้อนปรากฏการณ์ทางด้านสังคม การสร้างงานที่เป็นอิสระทางความคิดไม่จำเป็นต้องมีแบบแผนจึงเหมาะสมกับการสร้างสรรค์งานร่วมสมัยเพื่อถ่ายทอดจิตวิญญาณ อารมณ์ ความรู้สึกของภาพจิตรกรรมฝาผนังให้สามารถมีชีวิตโดยการถ่ายทอดผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายที่สะท้อนคติความเชื่อ ความศรัทธาของคนอีสาน 4) ท่าเอกลักษณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง เป็นกระบวนท่ารำที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจาก

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง จากการวิเคราะห์สัณฐานของภาพทั้ง 3 กลุ่ม อันได้แก่ มนุษย์ภูมิ สวรรค์ภูมิ และนรกภูมิ สามารถตีความหมายและสร้างสรรค์ให้เป็นท่ารำที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละกลุ่ม ทำให้ปรากฏท่ารำที่เป็นโครงสร้างใหม่ ๆ ขึ้น

4. การบรรจุเพลง การบรรจุเพลงมีความหลากหลายของทำนอง เพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงของการแสดง โดยออกแบบแนวคิดในการใช้เสียงและดนตรี แบ่งออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 ปฐมศรัทธา ดนตรีบรรเลงคลอกับการขับร้อง โดยใช้เสียงพิณโปร่ง เสียงระฆัง และมีพื้นหลังทำนองเป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกสงบ เรียบเฉย มีพลัง ช่วงที่ 2 สวรรค์ภูมิ ดนตรีบรรเลงโดยใช้วงโปงลางเต็มรูปแบบ มีพื้นหลังทำนองเป็นที่ช่วยเสียงที่ให้ความรู้สึกมีความสุข เบาลอย ช่วงที่ 3 นรกภูมิ ดนตรีบรรเลงโดยใช้กลอง (Precision) และเครื่องประกอบจังหวะ ฉิ่ง ฉาบ เกราะ และมีพื้นหลังทำนองเป็นเสียงที่ให้ความรู้สึกน่ากลัว ฉุนเฉียว ลึกลับ และทุกข์ทรมาน ช่วงที่ 4 ดนตรีบรรเลงโดยใช้วงโปงลางเต็มรูปแบบ มีพื้นหลังทำนองเป็นที่ช่วยเสียงที่ให้ความรู้สึกอัศจรรย์ การบูชา และสื่อถึงพลังแห่งความศรัทธา เครื่องดนตรีที่ใช้ในการบรรเลง ได้แก่ 1) เครื่องดนตรีพื้นเมืองอีสาน คือ แคน พิณ โหวด โปงลาง กลองตึ้ง กลองหาง และเครื่องประกอบจังหวะ ได้แก่ ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ หมากกะโหล่ง 2) เครื่องดนตรีสากล คือ กระดิ่งราว (Bells) ฉาบใหญ่ (Ride Cymbal) กีต้าร์เบส 3) เครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) คือ เสียงธรรมชาติ เสียงฆ้อง เสียงระฆัง กลองเพลง 4) เครื่องดนตรีไทย คือ ฆ้องวง

5. การออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ การออกแบบเครื่องแต่งกาย ชุด ศรัทธา ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นคว้าหาข้อมูลในการออกแบบเครื่องแต่งกายจากภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนพระมาลัยโปรดโลกที่วัดยางทวงวราราม จังหวัดมหาสารคาม โดยถอดแนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากลักษณะสัณฐานของภาพที่ปรากฏทั้ง 3 กลุ่ม สามารเชื่อมโยงเป็นแนวคิดในการสร้างรูปลักษณ์ รูปทรง และสี ของเครื่องแต่งกายทั้งหมด เพื่อรักษากลิ่นอายทางวัฒนธรรม และสะท้อนอัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่สร้างขึ้นจากจินตนาการที่เกิดจากคติความเชื่อของช่างพื้นถิ่นอีสานให้ชัดเจนมากขึ้น ประกอบไปด้วย 1) ศิราภรณ์ คือ เครื่องประดับศีรษะ 2) ภัสตราภรณ์ คือ เสื้อผ้าและเครื่องนุ่งห่ม และ 3) ถนิมพิมพาภรณ์ คือ เครื่องประดับ อันได้แก่ กรองคอ ต่างหู สังวาล รัดต้นแขน กำไลข้อมือเข็มขัด และกำไลข้อเท้า ทั้งนี้ยังรวมไปถึงการแต่งหน้าและการทำผม โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นต้องคำนึงถึงหลัก 6 ประการ คือ 1) หน้าที่ใช้สอย 2) รูปแบบการแสดง 3) บุคลิกตัวละครของผู้แสดง 4) การสร้างเครื่องแต่งกาย 5) การถอดเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย 6) ความประหยัด ดังภาพ

ภาพที่ 3: การออกแบบเครื่องแต่งกายกลุ่มเทวดา-นางฟ้า
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 4: การออกแบบเครื่องแต่งกายชาวบ้าน
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 5: การออกแบบเครื่องแต่งกายอสูรกาย
ที่มา: คณะผู้วิจัย

6. อุปกรณ์ประกอบการแสดง จากการสร้างสรรค์การแสดงชุด ศรัทธา ผู้สร้างสรรค์แบ่งอุปกรณ์การแสดงแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ 1.1 ดอกบัวประดิษฐ์ซึ่งเป็นดอกไม้ที่ปรากฏในกลุ่มภาพเทวดา-นางฟ้าโดยในมือถือดอกบัวสีทอง และภาพกลุ่มชาวบ้านที่กำลังถวายดอกบัวแก่พระมาลัยเพื่อเป็นสัญญะที่สื่อความหมายถึงการบูชา 1.2 ร่มกลดสีเหลือง สื่อความหมายแทนพระมาลัย เนื่องจากพระเป็นนักบวชผู้ทรงศีลจึงไม่เหมาะที่จะใช้นักแสดงมาแสดงแทนผู้สร้างสรรค์จึงได้ใช้ร่มกลดซึ่งเป็นอุปกรณ์ของพระธุดงค์เป็นสัญญะแทนการเดินธุดงค์

ของพระมาลัย 2. อุปกรณ์ประกอบฉากในการแสดงผู้สร้างสรรค์ใช้ 2.1 ภาพวาดพระมาลัยโปรดโลก เพื่อสื่อความหมายแทนภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดยางทวงวราราม 2.2 ผ้าพระบฏหรือภาพวาดที่เป็นตัวแทนของพระพุทธเจ้า เพื่อสื่อความหมายถึงเหตุการณ์ที่พระพุทธเจ้าเสด็จลงมาจากสวรรค์ชั้นดาวดึงส์และได้เปิดโลกทั้งสามได้มองเห็นซึ่งกันและกัน ดังภาพ

ภาพที่ 6: อุปกรณ์การแสดง
ที่มา: คณะผู้วิจัย

7. การออกแบบการเคลื่อนไหวบนเวที การแปรแถวและการเคลื่อนไหวผู้สร้างสรรค์ได้แนวคิดจากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดยางทวงวราราม พบว่ารูปแบบการจัดองค์ประกอบศิลป์ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวแต่มีลักษณะเฉพาะของแต่กลุ่มภาพตามจินตนาการของจิตรกรผู้สร้างสรรค์จึงนำมาออกแบบการลักษณะการตั้งซุ้มซึ่งจะทำให้ภาพการแสดงของแต่ละช่วงมีความหลากหลายและให้อารมณ์ความรู้ที่แตกต่างกันตามรูปลักษณ์ของฮูปแต้ม และนำลักษณะเด่นที่พบอีกอย่างหนึ่ง คือ มีการใช้ลวดลายเขียนสีเป็นส่วนประดับตกแต่งกรอบภาพเป็นลายเครือไม้หรือลายพรรณพฤกษา ผู้สร้างสรรค์จึงนำมาใช้ในการออกแบบการแปรแถว ทิศทาง การตั้งซุ้ม และการใช้พื้นที่เพื่อสื่อความหมายให้การแสดงเกิดความงดงามและสมบูรณ์

8. การออกแบบแสงสำหรับการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบระบบแสงสำหรับการแสดงโดยใช้แนวทาง Position และ Scene ในการแสดงโดยแบ่งการใช้แสงได้ ดังนี้ ช่วงที่ 1 สื่อถึงความศรัทธา ใช้ไฟมือสนิท ส่องไฟบีม (Beam) สีส้มตัดลงนักแสดงทั้ง 3 กลุ่ม แล้วใช้ไฟซูม (Zoom) ไล่ตามร่มกลดที่เป็นสัญญะแทนพระมาลัย ช่วงที่ 2 สื่อถึงความงดงามของสรวงสรรค์ ใช้ไฟ (LED) โทนส้มเหลืองหมุนเป็นเส้น ใช้ไฟซูม (Zoom) สีขาวส่องลงตรงกลางเวทีใช้ (Key Light) เพื่อให้เห็นใบหน้าของนักแสดงได้ชัดเจน ช่วงที่ 3 สื่อถึงสภาวะของความทุกข์ เวทนา ใช้ไฟโทนสีเข้มใช้แสงไฟรำไร จากนั้นเพิ่มแสงโทนสีร้อนไปยังนักแสดง ช่วงที่ 4 สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์และความสว่างไสวเปรียบดั่งแสงแห่งธรรมมะ ใช้แสงที่สาดส่องมายังนักแสดงให้มองเห็นได้ชัดเจน แล้วใช้ไฟซูม (Zoom) ไล่ตามผ้าพระบฏ

9. การคัดเลือกนักแสดง การแสดงชุด ศรัทธา มีการคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับบทบาท ความสามารถพิเศษ และประสบการณ์ในการแสดงเพราะนักแสดงนั้น เป็นผู้ถ่ายทอดรูปแบบการแสดงผ่านการสื่อสาร อารมณ์ ความรู้สึก ที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชม ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงเป็นอย่างมาก จึงมีเกณฑ์ในการคัดเลือกนักแสดง อันได้แก่ เป็นผู้มีทักษะในนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นเมือง และนาฏศิลป์สากล เป็นผู้ที่มีไหวพริบปฏิภาณรวดเร็วสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ เป็นผู้ที่สื่ออารมณ์และถ่ายทอดอารมณ์การแสดงได้อย่างลึกซึ้ง จำนวนนักแสดงทั้งหมด 24 คน ประกอบไปด้วยนักแสดงชาย 14 คน และนักแสดงหญิง 10 คน

10. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้วางแผนดำเนินงานในกระบวนการออกแบบและฝึกซ้อมนักแสดงให้เสร็จสมบูรณ์และนำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบคุณภาพของผลงานเพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์การแสดงให้เห็นพัฒนาการของผลงานตามลำดับขั้นตอนก่อนที่จะเผยแพร่ออกสู่สาธารณชน

สรุป

กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย ชุด ศรัทธา ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเทศน์มาลัยหมื่น มาลัยแสน และภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนพระมาลัยโปรดโลกมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างสรรค์ และศึกษาลักษณะเฉพาะการเคลื่อนไหวร่างกายของนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัยโดยใช้ทฤษฎีการเคลื่อนไหวร่างกายในการวิเคราะห์เพื่อให้ได้งานสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ในด้านกระบวนท่ารำ เป็นการแสดงที่สะท้อนคติความเชื่อในเรื่องโลกหลังความตายของชาวอีสานผ่านรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย แบ่งได้ 4 องก์ คือ องก์ที่ 1 ปฐมศรัทธา เป็นการเล่าเรื่องราวตามภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏบนผนังสิมวัดยางทวงวราราม ตอนพระมาลัยโปรดโลก เล่าถึงเส้นทางการธุดงค์ของพระมาลัยที่เดินทางไปโปรดสัตว์ทั้งสามภพภูมิ องก์ที่ 2 สวรรค์ภูมิ สื่อให้เห็นถึงความวิจิตรงดงามของสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ในคติของชาวอีสาน ที่มีเหล่าเทวดา นางฟ้า ร่ายรำบนทิพย์วิมาน และเหาะอยู่เหนือเมฆ องก์ที่ 3 แดนนรกภูมิ สื่อให้เห็นถึงอารมณ์ความหวาดกลัวและความทุกขเวทนาของผู้กระทำบาป องก์ที่ 4 หนทางแห่งการพ้นทุกข์ การแสดงที่สื่อให้เห็นถึงแก่นปรัชญาในเรื่องพระมาลัยสะท้อนผ่านสุนทรียะธรรมที่ปรากฏบนฮูปแต้ม เล่าเหตุการณ์ตอนพระเจ้าเปิดโลก

การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำมีการผสมผสานท่ารำจากนาฏศิลป์ 3 สกุล ได้แก่ นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัย ร่วมกับการศึกษาลักษณะสัณฐานของภาพจิตรกรรมฝาผนังตามลายเส้นที่ปรากฏมีลักษณะโค้งงอและมีอิสระอันเป็นอัตลักษณ์การวาดภาพของช่างแต้มหรือจิตรกรของท้องถิ่นอีสาน จำนวน 88 กระบวนท่า รวมทั้งการสร้างสรรค์รูปแบบการแปรแถว การใช้พื้นที่ของเวที 30 รูปแบบ การบรรจุเพลง ใช้เครื่องดนตรีพื้นเมืองอีสานผสมผสานกับเครื่องดนตรีสากลในการบรรเลงและสร้างบรรยากาศด้วยเครื่องสังเคราะห์เสียง แบ่งท่วงทำนองเป็น 4 ช่วงสอดคล้องกับการแสดง รูปแบบเครื่องแต่งกายมีแนวคิดในการออกแบบมาจากลักษณะสัณฐานของภาพที่ปรากฏทั้ง 3 กลุ่มมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างรูปลักษณ์ รูปทรง และสี ของเครื่องแต่งกายของนักแสดงทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) เทวดา-นางฟ้า สวมเครื่องทรงเต็มยศ เครื่องประดับศีรษะทรงสูง เทวดา

สวมบอดี้สูทสีเนื้อ ผ้าพาดเฉียงไหล่ สวมสนับเพลา ผ้านุ่งเป็นผ้ามัดหมี่จีบระบายด้านหน้า และนางฟ้าสวมบอดี้สูทสีเนื้อ ผ้าพาดไหล่ทิ้งชายด้านหลัง นุ่งผ้าถุงไหมมัดหมี่จับจีบหน้านางด้านหน้า 2) มนุษย์สวมเสื้อแขนกระบอกสีคราม ห่มผ้าสไบเฉียงไหล่ นุ่งผ้าซิ่นหมี่คั่นมีเชิงที่ชายและหัวผ้าซิ่น 3) อสูรกายสวมบอดี้สูทสีเนื้อ นุ่งผ้าหยักรั้งลักษณะถกเขมร มีผ้าห้อยระบายด้านข้าง และมีโซ่ตรวนเป็นเครื่องประดับ อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) อุปกรณ์ประกอบการแสดง ได้แก่ ดอกบัวประดิษฐ์ และร่มกลดสีเหลือง 2) อุปกรณ์ประกอบฉากในการแสดงผู้สร้างสรรค์ใช้ได้แก่ภาพวาดพระมาลัยโปรดโลก และผ้าพระบฏ การออกแบบการเคลื่อนไหวบนเวทีนำลักษณะเด่นที่พบ คือ มีการใช้ลวดลายเขียนสีเป็นส่วนประดับตกแต่งกรอบภาพเป็นลายเครือไม้หรือลายพรรณพฤกษาและการจัดวางองค์ประกอบของภาพใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบการแปรแถว ทิศทาง การตั้งซุ้ม การออกแบบแสงสำหรับการแสดงได้ออกแบบระบบแสงสำหรับการแสดงโดยใช้แนวทาง Position และ Scene การคัดเลือกนักแสดงโดยพิจารณาจากความเหมาะสมกับบทบาท ความสามารถพิเศษ และประสบการณ์ในการแสดง และฝึกซ้อมนักแสดงให้เสร็จสมบูรณ์และนำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบคุณภาพของผลงานก่อนเผยแพร่สู่สาธารณชน

อภิปรายผล

การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัย ชุด ศรัทธา จากการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตอนพระมาลัยโปรดโลกที่วัดยางทวงวราราม อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม โดยผ่านกระบวนการและขั้นตอนการประเมินผลในรูปแบบการนำเสนอ 10 ขั้นตอน องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ พบว่า การสร้างสรรค์การแสดงใด ๆ นอกจากจะให้ความสำคัญกับแนวคิดและรูปแบบแล้ว อัตลักษณ์ของวัฒนธรรมก็เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเช่นเดียวกัน เพราะนอกจากจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกความเป็นท้องถิ่นที่ชัดเจนแล้ว ยังเป็นลักษณะเฉพาะของการแสดงที่โดดเด่น ภูมิปัญญาของชุมชนไม่ว่าจะเป็นในการประกอบอาชีพ ภูมิปัญญาคำสอน ภูมิปัญญาในด้านมหรสพและการละเล่น ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นต้นทุนของชุมชน การนำมาสืบสานพัฒนาต่อยอดจะเป็นหนทางหนึ่งที่จะสามารถดำรงอัตลักษณ์วัฒนธรรมของท้องถิ่นไว้อีกทางหนึ่ง โดยเฉพาะเมื่อนำมาต่อยอดโดยผ่านนาฏกรรม สามารถเผยแพร่แก่นปรัชญาทางศาสนาผ่านรูปแบบความบันเทิง สื่อสารให้กับผู้ชมทุกวัยได้เข้าใจ เป็นการส่งเสริม และสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจของชุมชนได้อีกด้วย

จากการศึกษาพบว่า มีการสร้างสรรค์การแสดงที่แปลกใหม่ทั้งทางด้านการออกแบบกระบวนท่ารำ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบทำนองดนตรี ด้วยต้นทุนเดิมทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในท้องถิ่นอีสาน โดยวิธีการถอดรหัสจากการเลียนแบบโครงสร้างและลายเส้นของภาพจิตรกรรมฝาผนังผสมผสานการจินตนาการร่วมในการสร้างสรรค์ทำให้เกิดนาฏยลักษณ์ในการเคลื่อนไหวร่างกายของนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานแบบใหม่ในการสร้างท่ารำได้คำนึงถึงการทรงตัวและความสมดุลของการจัดวางองค์ประกอบของร่างกาย ท่ารำมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวแสดงให้เห็นถึงสุนทรียะความงามที่สะท้อนความเป็นตัวตนของคนในท้องถิ่น สามารถดึงดูดให้ผู้ชมที่ชมท่าทางเหล่านั้นรู้สึกเหมือนกับกำลังชมภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีชีวิต และสามารถสื่อสารกับผู้ชมในทุกช่วงวัยได้ ซึ่งสอดคล้องกับจุติกา โกศลเหมมณี (2556) ได้อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี ไว้ว่า รูปแบบการสร้างสรรค์ลีลาการแสดงนาฏยศิลป์ร่วมสมัยเป็นการสร้างสรรค์ลีลา

ใหม่บนพื้นฐานนาฏยศิลป์เดิม โดยมีพื้นฐานมาจากท่ารำในแม่บทของนาฏศิลป์ไทย และยังมีการสร้างสรรค์ลีลาจากหลากหลายวัฒนธรรม เป็นการบูรณาการลีลานาฏยศิลป์ไทยร่วมกับลีลานาฏยศิลป์สากลรวมไปถึงลีลาการแสดงพื้นบ้าน มีการสร้างสรรค์ใหม่บนพื้นฐานนาฏยศิลป์เดิม โดยรักษาเอกลักษณ์ไทย และคำนึงถึงการสื่อสารได้กับคนรุ่นใหม่

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำจากภาพจิตรกรรมฝาผนังโดยใช้นาฏยลักษณ์ของนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสาน นาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์ร่วมสมัยมาผสมผสานกันให้ออกมาเป็นนาฏยลักษณ์แบบใหม่ หากมีผู้สนใจนำกระบวนสร้างสรรค์ดังกล่าวไปต่อยอดการสร้างสรรค์การแสดงชุดอื่น ๆ หรือนำไปเป็นแบบอย่างในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานร่วมสมัยในรูปแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังหรือรูปแบบเชิงประวัติศาสตร์ จะเป็นการพัฒนากระบวนท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองอีสานให้มีความทันสมัย และเป็นประโยชน์ต่อวงการนาฏศิลป์ สามารถยกระดับศาสตร์ทางด้านการฟ้อนพื้นเมืองอีสานให้มีมาตรฐานทางวิชาการต่อไป

รายการอ้างอิง

จุติกา โกศลเหมมณี, (2556). **รูปแบบและแนวความคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของนราพงษ์ จรัสศรี** ใน วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์-ทรวิโรฒ (น. 153-159) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชนาธิป ไชยานุกิจ และพิกุล สมัครไทย, **รายงานการสำรวจข้อมูลโบราณสถานเพื่อการขึ้นทะเบียนวัดยางทวงวราราม ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม**. เอกสารอัดสำเนา. ขอนแก่น : สำนักศิลปากรที่ 9 ขอนแก่น. 2553.

เด่นดาว ศิลปานนท์, (2549). **จิตรกรรมฝาผนังเรื่องพระมาลัยในภาคกลางของประเทศไทย**. วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ฉลอง พันธ์จันทร์, (2562). **การดำรงอยู่ของพุทธศาสนามองผ่านจิตรกรรมและสถาปัตยกรรมท้องถิ่น. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาพุทธศาสนาในบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่น**. มหาสารคาม. คณะมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พระมหาโพธิวงศาจารย์, (2559). **พจนานุกรมไทย-บาลี**. กรุงเทพฯ : บริษัทจำกัด ปัญญมิตรการพิมพ์. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย เล่มที่ 10. กรุงเทพฯ : มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

สิทธิชัย ระหาญนอก, (2562). **วิเคราะห์ความตายผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง (ฮูปแต้ม) สิมอีสานวัดยางทวงวราราม ตำบลบัวมาศ อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม**. (ออนไลน์). ได้จาก www.gotoknow.org/posts. (สืบค้นเมื่อ วันที่ 2 พฤศจิกายน 2565).

ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, (2560). **จิตรกรรมฝาผนังพุทธอุโบสถอีสานในบริบทสังคมวัฒนธรรมท้องถิ่นสมัยประเทศสยาม.** กรุงเทพฯ : วาดศิลป์จำกัด.

วรรณกรรมเรื่อง ขุนช้างขุนแผน สู่การแสดงของกรมศิลปากร
From Thai classical literature, Khun Chang Khun Phaen, to the Performing Arts of the Fine Arts Department

ธรรศพงศ์ สุภเทพ[1]
THATSAPHONG SUPATHEP[2]

บทคัดย่อ

บทความ นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวรรณกรรมขุนช้างขุนแผนถูกนำมาถ่ายทอดในรูปแบบการแสดง โดยนำเค้าโครงบทเสภามาทำเป็นบทละครอยู่หลายตอน ก็ด้วยเนื้อเรื่องที่มีทั้งชิงรักหักสวาท แก้แค้น ประเพณี คารมของภาษา คติสอนใจ ประชดประชัน ออดอ้อน ฯลฯ จากการศึกษาและรวบรวมเอกสารและตำราต่างๆ เท่าที่จะสามารถหาได้และปรากฏเป็นบันทึกลายลักษณ์อักษรนั้น จึงทำให้รู้ว่าวรรณกรรมเรื่องขุนช้างขุนแผน มีวิวัฒนาจากรูปแบบการการเล่านิทานและมุขปาฐะ โดยนำเครื่องปี่พาทย์เข้ามาเล่นในการขับเสภากันอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น เมื่อครั้งตั้งกรุงรัตนโกสินทร์ก็ยังคงเล่นตามแบบอย่างเสภาในสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายคือเล่นอยู่ในงานมหรสพเวลาค่ำเป็นแต่เพียงตอนๆ เลือกตามที่คนชอบฟังหรือที่คนขับเสภาจะถนัดขับตอนไหน ทั้งยังไม่มีการเล่นเป็นละครแต่อย่างใด จนมาถึงในสมัยรัชกาลที่ 3 ได้มีการพัฒนารูปแบบการเล่นขับเสภามาสู่การแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนจนถึงยุคกรมศิลปากรฟื้นฟู เพราะเห็นว่าบทเสภาขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมที่มีความไพเราะในด้านขนบธรรมเนียม ตลอดจนบทละครที่มีบทบาทลีลาท่าทางงดงามบทเพลงไพเราะ สนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ฯลฯ ส่งผลให้รูปแบบการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนยังคงเป็นลักษณะรูปแบบละครรำ มีวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องกะทัดรัดแต่ยังรูปแบบการอย่างเดิม

คำสำคัญ: วรรณกรรม, ขุนช้างขุนแผน, กรมศิลปากร

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

Abstract

The objective of this article is to examine how the literature of Khun Chang Khun Phaen has been adapted into a theatrical performance. The poem's plot is divided into several episodes for the performance, utilizing elements of love, betrayal, revenge, traditions, linguistic expressions, moral teachings, sarcasm, plea, etc. Through studying and gathering various documents and reference materials available, it is evident that the literary work of Khun Chang Khun Phaen has evolved from the genres of folklore and word-of-mouth communication. The incorporation of the traditional musical Piphat ensemble has significantly enhanced the performances. During the establishment of the kingdom of Rattanakosin, the play continued to be performed in the style of the late Ayutthaya period when it was showcased in theatrical events during dusk. It was performed selectively, catering to the preferences of the audience and the part that the singers were skilled or capable of singing without being presented as a full-fledged drama. However, in the reign of King Rama III, the format of the performance gradually evolved into a theatrical play, particularly during the restoration period under the Fine Arts Department.

Keywords: literature, Khun Chang Khun Phaen, Fine Arts Department

บทนำ

วรรณกรรม เป็นวรรณศิลป์แห่งภาษาที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนไทยอย่างหนึ่งที่มีทั้งลักษณะร้อยแก้วและร้อยกรองที่ประพันธ์บทขึ้นมา เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความตรึงใจ ก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในด้านของอารมณ์ที่โน้มน้าวให้รู้สึกคล้อยตามตัวละคร ตามสถานการณ์มากกว่าด้านให้ข้อเท็จจริง ถึงแม้ว่าบทประพันธ์ของวรรณกรรมของไทยจะมีความไพเราะด้วยถ้อยคำของสำนวนภาษาที่ดีด้วยเนื้อเรื่อง กลวิธีแต่งที่ดี วิธีลำดับของเรื่อง เมื่อผู้อ่านได้อ่านก็เกิดความนิยมและสามารถจดจำเรื่องราวได้ เช่น บทละครเรื่องอิเหนา บทละครเรื่องมัทนะพาธา ไตรภูมิพระร่วง ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง บทละครเรื่องรามเกียรติ์ และเสภาขุนช้างขุนแผน (นันท์ทยา ลำดวน. 2521, น. 1)

เสภาขุนช้างขุนแผนได้พบหลักฐานปรากฏที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรในกฎมณเฑียรบาล เมื่อปี พ.ศ. 2011 ในรัชสมัยของสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถว่า

หกทุ่มเบิกเสภาดนตรี เจ็ดทุ่มเบิกนิยาย
แปดทุ่มเก้าทุ่มเข้าพระบันทม มหาประถมตีนม่าน
(ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. 2470, น. 5)

แต่เดิมในการขับเสภาคงจะมีแต่เพียงเป็นการร้องด้นกลอนสดตามประเพณี การขับร้องในสมัยนั้นซึ่งไม่มีเครื่องดนตรีประกอบการขับเสภาเว้นแต่เพียงผู้ขับเสภานั้นเป็นคนขยับกรับแทรกในทำนองของผู้ขับเสภาเอง ส่วนเรื่องที่นิยมนำมาใช้ในการขับเสภาในยุคแรกนั้นไม่ใช่เรื่องขุนช้างขุนแผน สันนิษฐานว่าเป็นเรื่องมหาภารตะและรามเกียรติ์ เป็นต้น ก็เพราะว่าเรื่องขุนช้างขุนแผนนั้นได้เกิดขึ้น

ในภายหลัง และในต่อมาเมื่อครั้งปลายสมัยกรุงศรีอยุธยาการขับเสภาจึงได้เกิดความนิยมจากคนทั่วไป ทำให้การขับเสภาเป็นมหรสพที่เล่นกันอย่างแพร่หลายและมีการเล่นขับเสภาอยู่หลายประการ ดังนี้

ประการที่ 1 เสภามีแต่ในงานมงคล

ประการที่ 2 เสภามีแต่เวลาค่ำ

ประการที่ 3 เสภาชั้นหลังเป็นคนขับขยับกรับจังหวะไม่มีดนตรีเป็นเครื่องประกอบ

ประการที่ 4 เสภาขับแต่เรื่องขุนช้างขุนแผน

(ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. 2470, น. 6)

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยได้ทรงพระราชดำริให้มีการปรับปรุงแก้ไขการขับเสภาโดยให้มีการนำเครื่องปี่พาทย์เข้ามาบรรเลงในการขับเสภาและยังเปลี่ยนแปลงให้มีการร้องเพลงส่งให้เครื่องปี่พาทย์รับเรียกว่า เสภาส่งเครื่องหรือเสภาทรงเครื่อง สาเหตุนี้จึงทำให้มีผู้คิดริเริ่มให้นำผู้แสดงมาแสดงบทบาทตามเรื่องที่ขับเสภาและรำตามจังหวะเพลงของเครื่องปี่พาทย์ตลอดทั้งเรื่องเรียกกันว่า เสภารำ และปรับปรุงเสภารำให้มีการเล่นเป็นอย่างละครดำเนินเรื่องติดต่อกันเรียกว่า ละครเสภา (เสาวณิต วิงวอน. 2554, น. 99) เพื่อใช้ในการขับเสภาแทนต้นบทและลูกคู่ร้องขับเสภาสลับไปกับการแทรกบทเจรจาและการเล่นจำอวด ซึ่งต่อมาผู้แสดงปรากฏอยู่ตลอดเรื่องจึงมีการปรับเปลี่ยนให้เล่นกันอย่างเป็นละครรำ โดยมีการปรับเปลี่ยนให้มีการมีใช้เพลงหน้าพาทย์และปรับเพลงร้องให้มีความเหมาะสมกับบทละครในการแสดง แต่ในบางตอนก็ยังคงมีการขับเสภาอยู่ (เสาวณิต วิงวอน. 2554, น. 265) ในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนบทร้องมากขึ้น แต่บทที่ใช้ในการแสดงละครที่ดำเนินเรื่องเพื่อให้เกิดความรวดเร็ว คือการใช้เพลงร้องร่าย ส่วนละครเสภายังคงใช้การขับเสภาเหมือนแต่เดิม ส่วนเรื่องที่ใช้ในการขับและละครเสภาดั้งเดิมคือเรื่องขุนช้างขุนแผน

ขุนช้างขุนแผนเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยหนังสือคำให้การชาวกรุงเก่าเชื่อว่าเรื่องขุนช้างขุนแผนมีเค้าโครงมาจากเรื่องราวของชีวิตบุคคลจริง โดยเหตุการณ์ของเรื่องนั้นเป็นการกำเนิดตัวละครเอกของเรื่อง ที่ได้เกิดขึ้นในจังหวัดสุพรรณบุรีและได้ขยายขอบเขตของเรื่องราวไปยังจังหวัดใกล้เคียง คือ จังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพิจิตร จังหวัดสุโขทัย ตลอดจนมาถึงหัวเมืองฝ่ายเหนือ โดยเรื่องขุนช้างขุนแผนมีวิวัฒนาจากวรรณกรรมบอกเล่ามาสู่รูปแบบการเล่าเรื่องแบบมหรสพ คือเป็นการเล่าแบบคำกลอนใช้ในการขับลำเป็นท่วงทำนอง จึงทำให้เรื่องขุนช้างขุนแผนซาบซึ้งตรึงใจทั้งผู้อ่านและผู้ฟัง อีกทั้งเนื้อเรื่องมีคุณสมบัติหลายประการที่ทำให้เรื่องขุนช้างขุนแผนอยู่ในความทรงจำของคนทั่วไปและได้รับความนิยมเสมอมาเป็นเวลายาวนาน (ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร. 2517, น. 16) แต่ไม่ได้มีการจดบันทึกเก็บรวบรวมเป็นหนังสือมีแต่เพียงบอกเล่ากันแบบมุขปาฐะ ส่วนในการขับเสภาในสมัยนั้นผู้ขับเสภาชอบเล่นตอนไหนก็จะนำตอนที่ตนเองถนัดและจดจำตอนนั้นๆ มาเล่นเนื่องจากเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อเรื่องยาวจึงไม่สามารถขับเสภาให้จบเรื่องภายในวันเดียวได้ สาเหตุนี้จึงทำให้เรื่องราวของขุนช้างขุนแผนไม่ปะติดปะต่อเหตุการณ์สลับกันไปมา และบางทีชื่อของตัวละครก็เกิดความคลาดเคลื่อนไม่ตรงกัน

ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย เสภาเป็นที่นิยมอย่างมากในราชสำนัก พระองค์จึงทรงโปรดเกล้าฯ ให้ประชุมนักปราชญ์ราชบัณฑิตเพื่อแต่งบทเสภาขุนช้างขุนแผนขึ้นใหม่ให้มีความแตกต่างจากสำนวนเก่า โดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาสอดแทรกกลวิธีทางวรรณศิลป์ตามแบบที่ราชสำนักนิยม เช่น บทชมนกชมไม้ บทสั่งสอน และบทครวญ เป็นต้นนอกจากนี้ยังได้มีการแต่งบทกลอนที่อ้างถึงวรรณคดีเรื่องอื่นด้วยโดยเฉพาะ เรื่องรามเกียรติ์ ไตรภูมิ และอิเหนา จึงทำให้เรื่องราวของขุนช้างขุนแผนพัฒนารูปแบบจากวรรณกรรมชาวบ้านกลายมาเป็นวรรณกรรม

ราชสำนักและได้รับความนิยมการเล่นขับเสภากันอย่างแพร่หลาย ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 3 กรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ ทรงริเริ่มที่จะจัดทำบทละครให้มีความแตกต่างแปลกจากคณะละครอื่นๆ จึงทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องขุนช้างขุนแผนโดยทรงนำเอาเค้าโครงของบทเสภาแต่เดิมที่เคยแต่งไว้ มาจัดทำเป็นบทละครรำเพื่อใช้ในการแสดงคณะละครของท่าน และเกิดเป็นละครที่นิยมแก่ผู้ชมในสมัยนั้น เนื่องด้วยวิธีดำเนินเรื่องราวของขุนช้างขุนแผนเป็นการแสดงละครที่มีความหลากหลายทางอารมณ์ เช่น บทชมโฉม บทการเข้าพระเข้านาง บทสังวาส บทชมดง และบทการรบเพื่อการต่อสู้ เป็นต้น ดังนั้นจึงทำให้เห็นว่าบทเสภาขุนช้างขุนช้างแผนมีพัฒนาการในการเล่นตามลำดับจากเล่นแต่เพียงการขับอย่างเดียวแล้วปรับเปลี่ยนมาเป็นบทละครที่ใช้ในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนมาจนถึงในยุคของกรมศิลปากรฟื้นฟู ปลายปี พ.ศ. 2486

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะศึกษาศึกษาวรรณกรรมเรื่อง ขุนช้างขุนแผน สู่การแสดงของกรมศิลปากรเพื่อเป็นการศึกษาสืบค้นความเป็นมา โดยนำมาประมวลข้อมูลและเรียบเรียงเป็นเอกสารทางวิชาการ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์สำหรับการศึกษาด้านนาฏศิลป์ และผู้ที่สนใจต่อไป

เนื้อหา

วรรณกรรมเรื่อง ขุนช้างขุนแผน สู่การแสดงของกรมศิลปากร

1.1 ที่มาของวรรณกรรมเรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ขุนช้างขุนแผน เป็นวรรณกรรมของไทยที่มีการเล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาครั้งเป็นราชธานีจนถึงปัจจุบัน เรื่องราวของขุนช้างขุนแผนสันนิษฐานว่าเป็นเรื่องชีวิตจริงของบุคคลจากหนังสือคำให้การของชาวกรุงเก่า และการที่เรื่องขุนช้างขุนแผนไม่ตรงกับเนื้อเรื่องในบทเสภานั้น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงอธิบายว่าทั้งนี้เนื่องมาจากที่เป็นเรื่องราวเกิดขึ้นมาเป็นเวลาหลายร้อยปีและไม่ได้มีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร มีแต่เพียงเป็นการเล่าสู่กันฟังแบบปากต่อปากแบบอย่างมุขปาฐะ อีกประการหนึ่งที่เรื่องขุนช้างขุนแผน เกิดความคลาดเคลื่อน เพราะด้วยความนิยมที่นำมาเล่าเป็นนิทานและการขับเสภาคงจะเป็นเพราะการเพิ่มเติมปรับปรุงเนื้อเรื่องให้มีความพิสดาร พิถีพิถันและมีรายละเอียดในการขยายของวิธีการดำเนินเรื่องเพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนาน และอรรถรสในการฟังมากยิ่งขึ้นต่อมาภายหลังในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เกิดการเล่นเสภาขึ้นอย่างแพร่หลาย นักกวีหลายท่านจึงได้นำเรื่องขุนช้างขุนแผนมาใช้ในการขับเสภาโดยเรียบเรียงเป็นบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนหลายฉบับมาจนถึงในปัจจุบัน (ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร, 2517, น. 14) ดังจะกล่าวดังต่อไปนี้

1.1.1 เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ

เสภาขุนช้างขุนแผนที่แต่งขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยาได้หายสาบสูญไปมากด้วยเหตุว่าตัวบทเสภาที่เคยเล่นกันนั้นมีแต่เพียงการท่องจำแล้วเมื่อขับจนจำได้แล้วก็ไม่ต้องใช้บททั้งในสมัยนั้นยังเป็นการที่ปิดกั้นไม่ยอมบอกใคร จึงทำให้บทเสภาสำนวนครั้งกรุงเก่า จึงสูญหายแต่ที่ยังคงเหลืออยู่ก็เป็นแต่เพียงบันทึกจากความทรงจำคำให้การของชาวกรุงเก่าส่วนใหญ่ ครั้นต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 2 พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ประชุมนักปราชญ์ราชบัณฑิตแต่งบทเสภาขุนช้างขุนแผนขึ้นใหม่มีความแตกต่างจากสำนวนเก่า โดยมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาสอดแทรกกลวิธีทางวรรณศิลป์ตามแบบที่ราชสำนักนิยม เช่น บทชมนกชมป่า บทสั่งสอน และบทครวญ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้มีการแต่งบทกลอนที่อ้างถึงวรรณคดีเรื่องอื่นด้วยโดยเฉพาะ เรื่องรามเกียรติ์ ไตรภูมิ และอิเหนา จึงทำให้เรื่องราวของขุนช้างขุนแผนพัฒนารูปแบบจากวรรณกรรมชาวบ้านกลายมาเป็น

วรรณกรรมราชสำนักและได้รับความนิยมในการเล่นอย่างแพร่หลาย โดยสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่า นักกวีผู้แต่งตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่องไม่ได้มีผู้เดียวคงจะเป็นแต่การเลือกแต่งเฉพาะตอนที่นักกวีเห็นว่าสำคัญและตอนที่นิยม ส่วนตอนที่ไม่สำคัญก็ยังคงเป็นรูปแบบลักษณะของร้อยแก้วตามเดิม (ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร. 2517, น. 19)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2460 สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพและพระราชวรวงศ์เธอกรมหมื่นกวีพจน์สุปรีชาได้ทรงช่วยกันตรวจชำระบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนสำนวนต่างๆ ที่กระจัดกระจายแล้วเลือกเอาสำนวนที่ดีที่สุดมาตรวจสอบชำระเรียบเรียงขึ้นครั้งแรกเพื่อจัดพิมพ์เป็นบทเสภาโดยทรงใช้หนังสือบทเสภาทั้ง 4 ฉบับในการตรวจสอบชำระ ได้แก่

1) ฉบับฝีมืออาลักษณ์ในสมัยรัชกาลที่ 3 ได้มาจากพระบรมมหาราชวังเป็นฉบับเก่าที่สุด

2) ฉบับสมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาพิชัยญาติ ฝีมือเขียนในสมัยรัชกาลที่ 4

3) ฉบับหลวงฝีมืออาลักษณ์ในสมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ. 2412

4) ฉบับสมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์เขียนในสมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ. 2412 (ฉบับหมอสมิธนำไปพิมพ์)

ดังนั้นบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ มีทั้งหมด 43 ตอน ส่วนตอนที่นอกเหนือจากนี้ เช่น ตอนพลายเพชรพลายบัว เป็นเนื้อเรื่องรุ่นหลาน คณะกรรมการเห็นว่าไม่มีสาระทางวรรณคดีจึงไม่ได้จัดพิมพ์เผยแพร่ จึงทำให้ประชาชนรู้จักแต่บทเสภาขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ และนำออกตีพิมพ์เผยแพร่อยู่หลายครั้ง (ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร, 2517, น. 21)

1.1.2. เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะ

เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะได้ค้นพบที่ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยมิชิแกน สหรัฐอเมริกา รวมทั้ง 42 เล่ม หลังจากที่นักวิชาการหลายท่านแปลเสภาขุนช้างขุนแผนพากย์ภาษาอังกฤษเมื่อปี พ.ศ. 2547 จนเสร็จสมบูรณ์เมื่อต้นปี พ.ศ. 2555 ได้พบคำโบราณและคำที่ในปัจจุบันไม่ได้ใช้ แต่ก็ยังไม่ได้ยุติในการแปลยังคงมีการตรวจสอบค้นหาความหมายของคำศัพท์เพื่อให้เกิดความถูกต้องมากที่สุด จึงนำบทเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะที่แปลมาจากพากย์ภาษาอังกฤษมาเปรียบเทียบกันกับเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับหอพระสมุดวชิรญาณกันวรรคต่อวรรคส่วนมากมีความคล้ายคลึงกัน เนื่องจากเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะ ที่เรียบเรียงขึ้นนั้นมาจากแหล่งเดียวกันแต่สิ่งที่แตกต่างคือการสะกดคำแตกต่างกัน การแบ่งเนื้อหาระหว่างสมุดไทยแต่ละเล่มแตกต่างกัน มีถ้อยคำที่ผิดเพี้ยน จากการตรวจสอบพบว่ามีหลายคำกลอนมีความหมายตรงกันแต่ใช้คำต่างกันในสำนวนต้นๆ นำมาจากชุดสมุดไทยของสมเด็จเจ้าพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ และบางตอนของเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะไม่มีบทนางบัวคลี่ (คริส เบเคอร์และผาสุก พงษ์ไพจิตร. 2556, น. 7) ดังตารางการเปรียบเทียบบทเสภาทั้งสองฉบับดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบบทเสภาขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดฯกับฉบับวัดเกาะ

เสภาขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดฯ	เสภาขุนช้างขุนแผนฉบับวัดเกาะ
	ตั้งแต่สมเด็จพระพรรษาครองกรุงศรีอยุธยา แล้วนางเทพทองคลอดขุนช้าง นางทองประศรีคลอดพลายแก้ว นางศรีประจันคลอดนางพิม ขุนช้างพลายแก้วและนางพิมเล่นด้วยกันสมัยเป็นเด็ก ไปจนถึงขุนศรีวิไชยถวายตัวขุนช้างฯ
จะกล่าวถึงเรื่องขุนแผนขุนช้าง ทั้งนวลนางวันทองผ่องศรี ศักราชร้อยสี่สิบเจ็ดปี พ่อแม่เขาเหล่านี้คนครั้งนั้น เป็นข้อขอบขัณฑสีมา สมเด็จพระพันวษานราสรรค์	จะกล่าวถึงเรื่องขุนแผนขุนช้าง ทั้งนวลนางวันทองผู้มีศรี ศักราชร้อยยี่สิบเจ็ดปี พ่อแม่เขาเหล่านี้มั่งมีครัน เปนข้าอยู่ในขอบอณาเขตร พึ่งพระเดชพรรษานราสรรค์
จะว่าเนื่องตามเรื่องนิยายพลัน ท่านผู้ฟังทั้งนั้นจงเข้าใจ ขุนไกรพลพ่ายอยู่บ้านพลับ มีทรัพย์เงินทองของน้อยใหญ่ นางทองประศรีนั้นอยู่วัดตะไกร ทั้งสองนี้ได้เป็นคู่กัน แล้วรื้อเรือนออกไปปลูกใหม่ อยู่ในแว่นแคว้นสุพรรณนั่น เป็นทหารชาญชัยใจฉกรรจ์ คุมไพร่ทั้งนั้นได้เจ็ดร้อย อาจองคงกระพันชาตรี เข้าไหนไม่มีที่จะถอย รบศึกศัตรูอยู่กับรอย ถึงมากน้อยเท่าไรไม่หนีมา กรมการเมืองสุพรรณสั่นหัว เข้มขามคร้ามกลัวใครไม่ฝ่า โปรดปรานเป็นทหารอยุธยา มีสง่าอยู่ในเมืองสุพรรณฯ	จะว่าเนื่องตามเรื่องนิยายพลัน ท่านผุฟังทั้งนั้นจงเข้าใจ ขุนไกรพลพ่ายอยู่บ้านพลับ มีทรัพย์เงินทองของน้อยใหญ่ นางทองประศรีนั้นอยู่วัดตะไกร ทั้งสองได้เปนผัวเมียกัน จึงรื้อเรือนออกไปปลูกอยู่ใหม่ อยู่ในแว่นแคว้นสุพรรณ์นั่น เปนทหารชาญไชยใจฉกรรจ์ คุมไพร่ทั้งนั้นได้เจ็ดร้อย อาจองค์คงกระพันชาตรี เข้าไหนไม่มีที่จะถอย รบศึกสัตรูอยู่กับรอย ถึงมากน้อยเท่าไรไม่หนีมา กรมการเมืองสุพรรณ์สั่นหัว เข้ดขามความกลัวใครไม่ฝ่า โปรดปรานเปนทหารอยุทธยา มีสง่าอยู่ในแขวงเมืองสุพรรณ์

เมื่อผู้วิจัยนำบทเสภาทั้งสองฉบับมาเปรียบเทียบกันวรรคต่อวรรคแล้ว จึงเห็นได้ว่าบทมีการดำเนินเรื่องที่มีความหมายตรงกันแต่จะมีความแตกต่างในต้นเรื่องและเรื่องของคำที่ใช้ในบางตอนของบทกลอนเสภาขุนช้างขุนแผนฉบับวัดเกาะก็ไม่เหมือนกับบทเสภาฉบับหอพระสมุดวชิรญาณ เมื่อมีการ

ตรวจสอบชำระและแปลขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะ ภาคภาษาอังกฤษได้มีการจัดพิมพ์เป็นบทเสภา รวมทั้งหมด 36 ตอน

1.1.3. เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับภาคปลายของกรมศิลปากร

เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับภาคปลายของกรมศิลปากร ได้มีการตรวจสอบชำระใหม่ ดำเนินเรื่องต่อมาจากฉบับหอพระสมุดวชิรญาณโดยนำเอาตอนที่ 43 จระเข้เถรขวาดที่ได้ชำระไว้เดิมมาเป็นตอนขึ้นต้นของภาคปลายด้วย เพื่อช่วยให้เข้าใจในเรื่องติดต่อเชื่อมโยงกับตอนต่อไป รวมเนื้อเรื่องที่จัดพิมพ์เป็นภาคปลายนี้จึงมีเพิ่มอีก 32 ตอน ถ้านับตั้งแต่ตอนที่ 43 จระเข้เถรวาด รวมจนถึงตอนที่ 75 อุปฮาดกับสมภารลาวจับพลายเพชรได้ก็เป็น 33 ตอนแต่ยังไม่จบความก็หมดต้นฉบับเรื่องจึงค้างอยู่ (กรมศิลปากร. 2510, น. ข)

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงอธิบายไว้ว่า ความมุ่งหมายของกรรมการหอพระสมุดวชิรญาณ ในการรวบรวมชำระบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน เมื่อปี พ.ศ. 2460 ได้ทรงปรารภความถึงเรื่องขุนช้างขุนแผนภาคปลายนี้ไว้ด้วย (ฉบับพิมพ์ครั้งแรกอยู่ในเล่ม 1) ความว่า

กรรมการหอพระสมุดฯ มีความประสงค์จะรักษาหนังสือกลอนที่เป็นอย่างดีไว้ให้ถาวร เป็นข้อสำคัญยิ่งกว่าจะพยายามรักษาเรื่องขุนช้างขุนแผนด้วยเหตุนี้ เมื่อพิเคราะห์หนังสือเก่าที่มีอยู่เห็นว่าเป็นเรื่องดีและกลอนดีมีอยู่เพียง 38 เล่ม ซึ่งเข้าใจว่าเป็นตอนที่ได้รวบรวมขึ้นเป็นครั้งแรกคือตั้งแต่ต้น (ตอนที่ 1 กำเนิดขุนช้างขุนแผน) มาจนถึงขับนางสร้อยฟ้าไปถึงเมืองเชียงใหม่ (ตอนที่ 42 นางสร้อยฟ้าศรีมาลาลุยไฟ) นั้นจึงยุติว่าจะชำระพิมพ์เพียงเท่านั้น ตอนต่อไปนั้น คือพลายยงไปเมืองจีนก็ดี ตอนพลายเพชรพลายบัวออกศึกก็ดี เห็นไม่มีสาระในทางวรรณคดีจึงไม่พิมพ์

แต่เนื่องด้วยกรมศิลปากรเห็นว่าเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับภาคปลายนี้ คนในปัจจุบันไม่เป็นที่รู้จัก จึงมีความมุ่งหมายที่จะรวบรวมและตรวจสอบชำระเพื่อรักษาเนื้อเรื่องและบทกลอนเสภาไม่ให้สูญหาย ซึ่งในการจัดพิมพ์เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับภาคปลาย อธิบดีกรมศิลปากรกับเจ้าหน้าที่ในกองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ได้มีการตรวจสอบชำระ แล้วคัดลอกแก้ไขเพิ่มเติมเพื่อให้พิมพ์เป็นที่ระลึกในงานพระราชทานเพลิงศพคุณหญิงเชื้อ ชลธารวินิจจัย ในปี พ.ศ. 2509 ซึ่งในการตรวจสอบชำระเบื้องต้นได้มอบหมายให้อาจารย์หรีด เรืองฤทธิ์ เปรียญ และนางกุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ ช่วยกันตรวจทานแก้ไขฉบับพิมพ์ ส่วนนางอารี สุทธิเวสันต์ ได้ช่วยเรียบเรียงบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ภาคปลายนี้มาจากเล่มสมุดไทย รวมเนื้อเรื่องที่ตรวจสอบชำระมีดังนี้ (กรมศิลปากร. 2510, น. ค)

เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับภาคปลายนี้ เมื่อตรวจสอบชำระแก้ไขเรียบร้อยแล้วก็ตามแต่ในทางบทเสภาไม่ค่อยเป็นที่นิยมเล่นและก็ยังไม่รู้จักกันเท่ากับเสภาขุนช้างขุนแผนภาคต้น แต่ในทางการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้นำเค้าโครงบทเสภาฉบับภาคปลายนี้นำไปปรับปรุงแก้ไขจัดทำเป็นบทละครที่ใช้ในการแสดงอยู่ตอนหนึ่งคือ ตอน พลายเพชรพลายบัวออกศึก ด้วยเห็นว่าเป็นตอนที่มีรูปแบบชั้นเชิงในการแสดงทางนาฏศิลป์ไทย เสภาขุนช้างขุนแผนที่ปรากฏไว้หลายฉบับข้างต้นนั้นเมื่อเกิดความนิยมในการเล่นจึงทำให้บทเสภาสำนวนต่างๆ มีการออกเผยแพร่ไปในท้องถิ่นจนเกิดเป็นเสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับชาวบ้านหรือเสภานอกที่ยังไม่ได้มีการบันทึก

1.1.4. เสภาขุนช้างขุนแผน ฉบับชาวบ้านหรือเสภานอกที่ยังไม่ได้มีการบันทึก

เมื่อมีการตรวจสอบและชำระบทเสภาขุนช้างขุนแผนฉบับหอพระสมุดฯ ก็มีการเผยแพร่ออกไปเป็นที่นิยมไปในท้องถิ่นต่างๆ แต่บทเสภานอกที่ชาวบ้านนิยมขับเล่นก็ไม่ได้สูญหายแต่อย่างใดเพียงแต่ยังคงหลงเหลือตามท้องถิ่นที่มีศิลปินชาวบ้าน

นางบัวผัน จันทร์ศรี แม่เพลงพื้นบ้านชาวอำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี เดิมเป็นชาวอำเภอวิเศษชัยชาญ จังหวัดอ่างทอง เล่าว่าครูเพลงของนางมีบทเสภาขุนช้างขุนแผนอยู่ 44 เล่มสมุดไทยได้นำกลอนเสภามาดัดแปลงเป็นเพลงทรงเครื่องใช้แสดงเพลงทรงเครื่องเรื่องขุนช้างขุนแผน (บัวผัน ศรีประจันต์. 2532, 5 พฤษภาคม, 2532, สัมภาษณ์) ซึ่งนางเหม อินทร์สวาท เป็นแม่เพลงชาวบ้านอำเภอสองพี่น้องสุพรรณบุรีก็กล่าวว่า ในการแสดงเพลงทรงเครื่องคณะของนางก็ใช้กลอนจากบทเสภาที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากครู (เหม อินทร์สวาท. 2532, 6 พฤษภาคม, สัมภาษณ์) (สุกัญญา สุจฉายา. 2558, น. 204)

วรรณา แก้วกว้าง (2561, 10 ตุลาคม, สัมภาษณ์) กล่าวว่าบทเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผนที่นำมาเล่นเพลงทรงเครื่องเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นแต่เพียงการเล่นที่สืบทอดรุ่นสู่รุ่น โดยเป็นการจดจำเค้าโครงเรื่องแบบมุขปาฐะแต่ไม่ได้มีการจดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรแต่อย่างใด ซึ่งบทกลอนเสภาที่นำมาเล่นเพลงทรงเครื่องก็ได้รับการถ่ายทอดมาจากครูศิลปินพื้นบ้านที่ถ่ายทอดสืบต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น

1.1.5. ขุนช้างขุนแผน สำนวนอื่นๆ

ขุนช้างขุนแผนยังปรากฏอยู่ในรูปแบบสำนวนอื่นๆ อีกหลายฉบับที่ทำให้เห็นว่าเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมไทยที่ได้รับความนิยมและสร้างความบันเทิงใจให้แก่คนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีดังต่อไปนี้

นามานุกรมขุนช้างขุนแผน, ประจักษ์ ประภาพิทยากร, 2508.

ขุนช้างขุนแผนฉบับอ่านใหม่, หม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมช, 2539.

ขุนช้างขุนแผนแสนสุก, สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545.

เล่าเรื่องขุนช้างขุนแผน, กาญจนาคพันธุ์ (ขุนวิจิตรมาตรา) และนายตำรา ณ เมืองใต้ (เปลื้อง ณ นคร), 2545.

เล่าเรื่องขุนช้างขุนแผน, รื่นฤทัย สัจจพันธุ์, 2550.

ขุนช้างขุนแผนฉบับย้อนตำนาน, โชติช่วง นาดอนและครูเสภานิรนาม, 2551.

ชีวประวัติของเสภาขุนช้างขุนแผน, คริส เบเคอร์และผาสุก พงษ์ไพจิตร

สรุปได้ว่าวรรณกรรมขุนช้างขุนแผนที่กล่าวมาข้างต้นนี้เริ่มจากการเล่าแบบมุขปาฐะ ในรูปแบบวรรณกรรมพื้นบ้านจนกลายมาสู่วรรณกรรมราชสำนัก และรวบรวมเป็นหนังสือบทเสภาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 มีอยู่ด้วยกันหลายสำนวนซึ่งบทเสภาแต่ละสำนวนก็มีความคล้ายคลึงกัน ด้วยเหตุที่ว่าในการตรวจสอบชำระแต่ละครั้งนั้นได้มีการคัดลอกและแก้ไขเพิ่มเติมจากสมุดไทยที่มีต้นฉบับเดียวกันแต่อาจจะแตกต่างกันในเนื้อเรื่อง กลวิธีในการแต่ง ภาษาที่ใช้ในบทกลอน ของนักกวีในยุคสมัยนั้นๆ ซึ่งมีความถนัดของแต่ละบุคคล ครั้นต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 3 จึงได้มีการนำเค้าโครงบทเสภามาดัดแปลงมาสู่บทละครในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนดังนี้

1.2 การแสดงละครเรื่อง ขุนช้างขุนแผน

ในสมัยรัชกาลที่ 3 สมเด็จพระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ได้ทรงริเริ่มต้องการที่จะจัดทำละครนอกที่มีความแตกต่างจากคณะละครอื่นๆ จึงได้ทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องขุนช้างขุนแผนขึ้น (ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. 2467, น. ค) ส่วนบทละครเรื่องขุนช้างขุนแผน ทรงพระราชนิพนธ์เป็นตอน ๆ ปรากฏหลักฐานมีด้วยกัน 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 นางวันทองหึงส์กันกับลาวทอง (สะกดตามต้นฉบับ)
ตอนที่ 2 ขุนแผนลอบลักนางวันทองจากขุนช้าง
ตอนที่ 4 อสูรกายนางวันทองห้ามทัพ

จากหลักฐานเอกสารที่ปรากฏอยู่นั้นผู้วิจัยจึงจะยกตัวอย่างบทละครเรื่องขุนช้างขุนแผนบางช่วงที่พระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ ที่ได้ทรงพระราชนิพนธ์จัดทำบทละครเพื่อใช้ในการแสดงละครดังบทประพันธ์ดังต่อไปนี้

ช้า

เมื่อนั้น ขุนแผนเชี่ยวชาญหาญกล้า
ตีเชียงทองได้แล้วกลับมา เฝ้าจอมอิศราปิ่นโมลี
ได้พระราชทานรางวัลครัน เกษมสันต์ผ่องพักตรเปนศักดิ์ศรี
จะกลับไปสุพรรณบุรี ลงนาวีใหญ่ไพร่เพียบพาย โล้ ๔ คำ

จัมปาทองเทศ

ขุนแผนคลอเคล้าลาวทอง พี่เลี้ยงสองชม้อยเมียงม่าย
หม่อมขุนเย้าหยอกตามสบาย ลาวทองร้องไห้อายชาวเรือ
ขุนแผนว่าเมียใครที่ไหนมา เสน่หาเตมทนจนล้นเหลือ
ต้องนอกผ้าดังว่าเขาถูกเนื้อ ร้องเผื่อเสียก่อนว่างอนจริง
หยอกแหย่แอ่แหน้อยฤนั่น เชิงชั้นเกือบจะเปนท่านผู้หญิง
สดุ้งพดสามคดระทวยทิ้ง มันเพราพริ้งยิ่งชื่อฤลาวตาย ๖ คำ

ร่าย

เมื่อนั้น ลาวทองขวยเขินสเทินม่าย
เหตุว่าหม่อมขุนเปนผู้ชาย ไม่มีอายทำได้ก็ทำเอา
ลาวไทยถ้าเปนหญิงก็เหมือนกัน อย่าเกสรรำพรรณเพ้อเลยพ่อเจ้า
ผเอิญหม่อมเห็นว่าข้าพริ้งเพรา บุญเราจะได้เปนหม่อมแม่เรือน ๔ คำ

(ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. 2467, น. 1)

จากบทละครดังกล่าวบทละครในพระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ ทำให้เห็นว่าการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนเริ่มมีมาในสมัยรัชกาลที่ 3 และเล่นกันอย่างละครรำจึงสามารถกล่าวได้ว่าการเล่นละครเรื่องขุนช้างขุนแผนเกิดขึ้นในรัชกาลนี้และคงนำเสนอรูปแบบการเล่นอย่างละครนอก เนื่องด้วยการบรรจุเพลงที่ใช้ร้องเป็นเพลงแนวทางอย่างจารีตทางนอกและได้รับความนิยมแสดงอย่างแพร่หลายมาในสมัยรัชกาลที่ 4

1.2.2. การแสดงละครขุนช้างขุนแผนในสมัยรัชกาลที่ 4

ในสมัยรัชกาลที่ 4 มีการเล่นละครผู้หญิงเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายทั้งผู้ที่มีบรรดาศักดิ์และราษฎรที่เล่นละครเป็นอาชีพ จึงทำให้ในสมัยนั้นตัวละครที่แสดงมีทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ส่วนเรื่องที่เล่นก็คือพระอภัยมณีของสุนทรภู่นำมาเล่นเป็นละคร แต่ก็ยังมีบางโรงคือนายต่ายกับนายเนตรได้คิดเอาการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนมาเล่น ซึ่งโรงละครของนายต่ายกับนายเนตร มีความชำนาญในการเล่นละครเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้ชมอย่างมาก ซึ่งตัวละครของโรงละครที่แสดง คือ นายต่ายเป็นตัวขุนช้าง นายเนตรเป็นตัวพระไวยและเป็นตัวนางด้วย แต่ตอนที่ได้รับความนิยมเล่นคือ

ตอน แต่งงานพระไวย

ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

ส่วนบทละครที่นำมาเล่นนั้นเป็นการนำเอาบทเสภาไปทำเป็นบทละคร ไม่ได้แต่งบทใหม่อย่างสมเด็จพระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ (ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยา. 2467, น. ค) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ที่เคยชื่นชอบการฟังการขับเสภามีความนิยมน้อยลงไปและหันไปให้ความสนใจในการดูละครเรื่องขุนช้างขุนแผนจนถึงสมัยรัชกาลที่ 5

1.2.3. การแสดงละครขุนช้างขุนแผนในสมัยรัชกาลที่ 5

สมัยรัชกาลที่ 5 ก็ยังคงมีการเล่นเสภาแต่จะมีการนำเรื่องขุนช้างขุนแผนไปเล่นเป็นละครมากยิ่งขึ้นด้วยว่าเป็นละครที่มีความหลากหลายทางอารมณ์และให้ความสนุกสนานแต่ตอนที่ยังคงนิยมแก่ผู้ชมในสมัยนั้นคือ

ตอน แต่งงานพระไวย

ตอน นางวันทองห้ามทัพ

ตอน พลายเพชรพลายบัวรบกับพลายยง

ในขณะที่เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงได้จัดตั้งคณะละครให้ประชาชนชมการแสดงละคร โดยนิยมแสดงแบบละครนอก โดยใช้ผู้ชายแสดงล้วน ต่อมาเมื่อมีพระราชกำหนดยกเลิกการห้ามเรื่องละครผู้หญิงในปี พ.ศ. 2398 เจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงจึงได้ปรับปรุงละครนอกมาเป็นละครผสมสามัคคีใช้ผู้หญิงแสดงล้วนเรียกว่า ละครผสมสามัคคี ซึ่งเป็นการแสดงละครแบบตะวันตกมาผสมผสานกับการแสดงละครไทย โดยท่านได้หยิบยกวรรณกรรมไทยมาทำเป็นบทละครซึ่งผู้แต่งบทละครประจำคณะละครของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง คือ หลวงพัฒนพงศ์ภักดี (ทิม สุขยางค์) ขณะเป็นขุนจบพลรักษ์ ซึ่งรูปแบบและองค์ประกอบในการแสดงคณะละครของท่านเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง แต่ละด้านมีดังนี้ ผู้แสดงใช้ผู้หญิงส่วนตัวประกอบจะใช้ผู้แสดงชาย เครื่องแต่งกายแต่งตามชนชาติต่างๆ โดยเลียนแบบเครื่องแต่งกายชนชาตินั้นๆ เครื่องดนตรีประกอบการแสดงเป็นการใช้วงปี่พาทย์ไม้นวม เพลงประกอบการแสดงเป็นเพลงที่สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละครและเพลงไทยที่มีสำเนียงของชาตินั้นๆ วิธีแสดงเป็นอย่างละครนอก มีทั้งบทร้องและบทเจรจา เรื่องที่ใช้ในการแสดง เช่น เรื่องราชาธิราช สามก๊ก อาบูหะซัน และพระอภัยมณีเป็นต้น นอกจากนี้ยังเอาเรื่องเสภาขุนช้างขุนแผน มาปรับปรุงบทละครแสดงที่โรงละครปรินซ์เธียเตอร์ เมื่อครั้งรัชกาลที่ 5 คือ ตอนพลายเพชรพลายบัว (ปวีณา พุทธเจริญทอง. 2555, น. 23)

ต่อมาภายหลังพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ทรงพระนิพนธ์บทละครไว้หลายเรื่องรวมไปถึงบทละครเรื่องขุนช้างขุนแผนตอนที่ทรงนิพนธ์ไว้ได้แก่

ตอน นางพิมพ์เสียตัวแลเสียคน

ตอน ขุนแผนลักนางวันทอง

ตอน พลายชุมพลปลอมเป็นมอญใหม่

ตอน สร้อยฟ้าทำเสน่ห์

ตอน จับเถรขวาด

ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะยกตัวอย่างบทละครพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ที่ได้ทรงนิพนธ์เพื่อใช้ในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผน ดังบทพระนิพนธ์ต่อไปนี้

แขกมอญ

สุริย์ฉายบ่ายบังรังสี จอมโมฬีเลอเกล้าเจ้าอยู่หัว
ทวารกลางกร่างกลับขยับรัว เตรียมตัวขุนนางนายถวายบังคม
จากทิพไพชยนต์สถานผ่านออก พระโรงนอกโอฬารตระหง่านสม
สถิตเทวะบัลลังก์มาศอาศน์อุดม ตรัสให้เบิกนิกรมข้าทูลลออง ๔ คำ

เสมอ (แตรมหรทึกกลองชนะประโคมเสด็จออกประทับเผยพระสูตร์ ตรัสให้เบิกขุนนางเฝ้า ออกยาราชนุกูลนำพระศรีสงคราม และพลายชุมพลเข้าเฝ้า เจ้าหมื่นไวยหลบกลัวบิดา)

ขับ

จึงท่านออกยาราชภิวาท ก้มถวายบังคมบาทมูลทูลฉลอง
ขอเดชะพระกรุณาฝ่าลออง ปกเกล้าปกกระหม่อมสนองพระโองการ
ศรีมาลาภรรยาเจ้าหมื่นไวย ออกไปเมืองสุพรรณโดยบรรหาร
พบพระศรีสงครามตามนินาน พร้อมทั้งพลายชุมพลขนานนามมัตรา
มิใช่มอญใหม่หาไหนอื่น ล้วนแต่พนพลหุ่นเศกมนต์หญ้า
มิต้องต้อนพลตลบออกรบร้า บัดนี้ได้ตัวมาบังคมคัล ๖ คำ

(นราธิปประพันธ์พงศ์, พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระ. 2456, น. 1)

เมื่อพิจารณาจากบทพระนิพนธ์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ ที่ใช้ในการเล่นอย่างละคร มีวิธีการดำเนินเรื่องการเล่นอย่างละครนอก สอดแทรกการขับเสภาและบรรจุเพลงร้องจารีตอย่างละครนอก

บทละครอีกตอนที่ผู้วิจัยค้นพบคือบทละครดึกดำบรรพ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัตติวงศ์ พระนิพนธ์ขึ้นเพื่อให้คณะละครของเจ้าพระยาเทเวศรวงษ์วิวัฒน์แสดงแต่ก็ยังไม่จบละไม่เคยนำออกมาฝึกซ้อมการแสดง คือ ตอนวันทองหึง

1.2.4. การแสดงละครขุนช้างขุนแผนในสมัยรัชกาลที่ 6

ในสมัยรัชกาลที่ 6 ก็ทรงโปรดเสภาแต่อย่างเดิมนอกจากนี้ได้ทรงพระราชนิพนธ์บทเสภาเรื่องพญาราชวังสันและบทละครเรื่องขุนช้างขุนแผน ชุดแต่งงานพระไวย (ปรุงขึ้นใหม่โดยใช้บทเสภาเดิมโดยมาก) จากการศึกษาตัวบทละครมีวิธีการเล่นอย่างละครรำคล้ายประเภทของละครนอก ดังบทละครตัวอย่างต่อไปนี้

ช้า

เมื่อนั้น นายขุนช้างผู้ดีเศรษฐีใหม่
อยู่กับนางวันทองผ่องพิไล สองใจจ่อจิตสนิทกัน

ฯ ๒ คำ ฯ

ปีนตลิ่งนอก

ตั้งแต่สมสองครองกันมา มิได้มีเวลาเดียดฉันท์
เป็นใหญ่ในบุรีศรีสุพรรณ วันนั้นยินข่าวเขากล่าวมา
ว่าเจ้าพลายงามมีความชอบ ได้ประกอบยศศักดิ์ขึ้นหนักหนา
โปรดปรานประทานนางสร้อยฟ้า แล้วจะแต่งศรีมาลายาใจ
เป็นผู้ใหญ่ควรไปช่วยเขาบ้าง พวกขุนนางได้รู้จักฝักใฝ่
คอยดูท่าวันทองผู้ต้องใจ ถ้าจะไปด้วยกันนั้นแหละดี

ฯ ๖ คำ ฯ

ร่าย

เมื่อนั้น ฝ่ายนางวันทองผ่องศรี
ยิ้มพลางทางพุดแก่สามี พรุ่งนี้ฉันจะเข้าไปในเมือง
พระนายพลายงามเขาแต่งงาน ลือสะท้านทั่วกรุงฟุ้งเฟื่อง
ครั้นมิได้ไปดูไม่ดีเป็นที่เคือง ไพร่บ้านพลเมืองจะนินทา

ฯ ๔ คำ ฯ

(มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว, พระบาทสมเด็จพระ. 2515, น. 185)

จากบทละครดังกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่าทรงพระราชนิพนธ์บทละครขุนช้างขุนแผนในตอนที่นิยมเล่นกันมาและวิธีการเล่นไม่ได้มีการขับเสภาแต่ได้บรรจุเพลงทางร้องอย่างละครนอกเข้าไปใส่เพื่อเพิ่มอรรถรสในการแสดงละคร

1.3 รูปแบบในการแสดงละครเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ของกรมศิลปากรในยุคฟื้นฟู

เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงการปกครองในปลายปี พ.ศ. 2486 กรมศิลปากรได้ริเริ่มทำละครสมัยใหม่ มีร้องบ้าง รำบ้าง อันเป็นแนวทางที่นิยมสมัยนั้นโดยนายธนิต อยู่โพธิ์ ดำรงตำแหน่งรักษาการหัวหน้าแผนกกลางกองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ ได้แต่งละครขึ้นเรื่องหนึ่งจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์สมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 คือ เรื่องเกียรติศักดิ์ไทย มีผู้เขียนบทหลายคนและนายมนตรี ตราโมท บรรจุเพลง บทร้อง และควบคุมบทเจรจา นำออกแสดง ณ โรงละครศิลปากร ซึ่งการแสดงละครครั้งนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญต่อละครของกรมศิลปากรที่ประสบความสำเร็จ นับแต่นั้นมากองการสังคีต กรมศิลปากร ก็ได้มีการจัดการแสดงดนตรีและโขนละครไว้อีกหลายเรื่อง

ต่อมาละครเรื่องขุนช้างขุนแผนได้รับการฟื้นฟู โดยกรมศิลปากรเห็นว่าบทเสภาขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมที่มีความไพเราะในด้านขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี การปกครอง การเศรษฐกิจ การกีฬา การศึกษา การศาสนา การสงคราม ภูมิศาสตร์ ชีวิตในสังคม และสิ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ซึ่งเรื่องขุนช้างขุนแผนได้มีหลายบุคคลได้นำเรื่องราวบทเสภามาทำเป็นละครอยู่หลายสำนวน ด้วยบทละครที่มีบทบาทลีลาท่าทางงดงาม บทเพลงไพเราะ สนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ ฯลฯ ส่งผลให้รูปแบบการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนยังคงเป็นลักษณะรูปแบบละครรำมีวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องกะทัดรัดแต่ยังรูปแบบการอย่างเดิม แต่อาจมีบางช่วงบางตอนที่มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการแสดงในยุคกรมศิลปากรฟื้นฟู ดังจะกล่าวต่อไปในหัวข้อองค์ประกอบในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนของกรมศิลปากรในยุคฟื้นฟู

1.3.1 องค์ประกอบในการแสดงละครเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ของกรมศิลปากรในยุคฟื้นฟู

1) บทละคร

ละครเรื่องขุนช้างขุนแผนที่นำมาแสดงของกรมศิลปากรในยุคฟื้นฟู นายธนิต อยู่โพธิ์ ซึ่งดำรงตำแหน่งรักษาการหัวหน้าแผนกกลางกองวรรณคดีและประวัติศาสตร์ ได้นำเอาเค้าโครงของบทเสภาและบทละครที่เกิดขึ้นตั้งแต่ในสมัยรัชกาลที่ 3 มาปรับปรุงขึ้นใหม่ โดยท่านได้มอบหมายหน้าที่ให้นายมนตรี ตราโมท ทำหน้าที่สำคัญหลายประการ ได้แก่ การปรับปรุงตรวจแก้ไขตัดทอน บรรจุเพลง บทร้อง และควบคุมบทเจรจา เพื่อให้กระชับเวลาในการแสดงให้เร็วขึ้นเพื่อไม่ให้ผู้ชมเกิดเบื่อหน่ายเหมาะสมกับการแสดง

2) ผู้แสดง

ผู้แสดงที่ใช้ในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผน ในยุคที่กรมศิลปากรฟื้นฟูนั้นระยะแรกใช้ผู้หญิงแสดงล้วนหรือใช้ผู้ชายเข้ามาเป็นตัวประกอบ

3) วงดนตรีและเพลงที่ใช้ในการแสดง

วงดนตรีที่ใช้ในการประกอบการแสดงละครของกรมศิลปากรยุคฟื้นฟูนั้นจะมี วงปี่พาทย์ไม้นวม และมีการนำเครื่องประกอบจังหวะซึ่งสอดคล้องกับอารมณ์และตัวละครนั้นๆ ส่วนการบรรจุเพลงที่ใช้ในการแสดงละครของกรมศิลปากรยุคฟื้นฟู ผู้ที่ทำหน้าที่ในการบรรจุเพลง คือ นายมนตรี ตราโมท โดยเพลงประกอบการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทเพลงร้องและประเภทเพลงประกอบกิริยา โดยหลักสำคัญในการบรรจุเพลงประกอบการแสดงจะต้องคำนึงถึงอารมณ์ที่แท้จริงและการร่ายรำของตัวละคร โดยเพลงประกอบการแสดงมีอัตราจังหวะสองชั้นและชั้นเดียวเป็นหลัก เพราะเป็นเพลงที่มีอัตราจังหวะปานกลางและอัตราจังหวะเร็วเหมาะสมกับการรำและวิธีการเล่นอย่างละครรำ

4) เครื่องแต่งกาย

เนื่องจากในยุคที่กรมศิลปากรฟื้นฟู มีการจัดแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนได้ออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีลักษณะสอดคล้องกับตัวบทละครที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ ซึ่งผู้ที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ หม่อมเจ้าหญิงพูนพิศมัย ดิศกุล และท่านผู้หญิงแผ้ว สนิทวงศ์เสนี โดยมีการผสมผสานเครื่องแต่งกายแบบละครพันทาง ด้วยสาเหตุว่าการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนมีตัวละครที่เป็นตัวละครเลียนแบบเชื้อชาตินั้นๆ ส่วนตัวละครเชื้อชาติไทยที่ยังคงแต่งแบบเครื่องน้อยไม่ได้แต่งแบบยืนเครื่อง

5) ฉากและอุปกรณ์การแสดง

กรมศิลปากรในยุคฟื้นฟู ได้จัดทำบทละครและมีการกำหนดฉากเพื่อให้ผู้ชมได้ชมการแสดงที่สมจริงโดยผู้ที่ออกแบบและสร้างฉากในสมัยนั้นคือ หม่อมเจ้าหญิงพิไลเลขา ดิศกุล และนายโหมด ว่องสวัสดิ์ ส่วนอุปกรณ์ในการแสดงก็ได้เลียนแบบจำลองให้เสมือนของจริง

6) กระบวนท่ารำ

กระบวนท่ารำใช้ระเบียบจารีตธรรมเนียมอย่างละครรำ แต่ในบางตอนบางฉากมีการปรับท่ารำออกภาษาเข้ามาผสมผสานตามตัวละครเชื้อชาตินั้นๆ โดยนาฏศิลปินของกรมศิลปากรในยุคนั้นได้ใช้หลักกระบวนท่ารำที่มีมาแต่เดิมจากครูละครหลวงที่เคยอยู่ในคณะละครในราชสำนัก ซึ่งกระบวนท่ารำเป็นการรำที่อวดฝีมือ การเข้าพระเข้านาง การรำเดี่ยว และกระบวนท่ารบในการแสดงละคร เป็นต้น

จากการศึกษาทำให้เห็นว่าการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนได้มีการเล่นเป็นละคร โดยมีหลักฐานว่าเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 สมเด็จพระบวรราชเจ้ากรมพระราชวังบวรมหาศักดิพลเสพย์ทรงพระราชนิพนธ์บทละครเรื่องขุนช้างขุนแผน จุดประสงค์เพื่อหาเรื่องที่ใช้ในการเล่นละครให้แปลกจากคณะละครอื่นและเล่นละครเรื่องขุนช้างขุนแผนที่ใช้เล่นเป็นอย่างละครนอก ด้วยวิธีการดำเนินเรื่อง เพลงที่ใช้ในการแสดง และการนำบทเสภามาผสมผสานก็เกิดเป็นละครที่รู้จักกัน ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 ยังคงได้รับความนิยมซึ่งมีคณะละครของนายต่ายกับนายเนตรนั้น เห็นว่าเรื่องขุนช้างขุนแผนเป็นที่นิยมกันเป็นสามัญและทั้งโรงละครของนายเนตรกับนายต่ายยังมีความชำนาญในการเล่นขุนช้างขุนแผนแล้วเล่นอย่างละครนอก ด้วยสาเหตุนี้จึงทำให้ละครเรื่องขุนช้างขุนแผนจึงเกิดความนิยมแพร่หลายมาจนถึงในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรงก็ได้นำเอาเรื่องขุนช้างขุนแผนไปเล่นอย่างละครที่โรงละครปริ้นซ์เธียเตอร์อยู่หลายตอน และยังมีการเล่นละครเรื่องขุนช้างขุนแผนแบบเสภารำ โดยกระบวนการเล่นมีขับเสภาเข้าเครื่องปี่พาทย์ทำนองเดียวการเล่นเสภาหรือบางทีใช้มโหรีแทนปี่พาทย์ แต่มีตัวละครแต่งตัวอย่างน้อยทำตามบทเสภาและเจรจาอย่างละครนอก

ดังนั้นเมื่อวิเคราะห์จากบทละครที่ปรากฏหลักฐานเท่าที่จะสามารถหาได้นั้น จึงทำให้เห็นว่าบทเสภาขุนช้างขุนช้างแผนมีพัฒนาการในการเล่นตามลำดับจากเล่นแต่เพียงการขับอย่างเดียวแล้วปรับเปลี่ยนมาเป็นบทละครที่ใช้ในการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนมาจนถึงในยุคของกรมศิลปากรฟื้นฟู

โดยกรมศิลปากรเห็นว่าบทเสภาขุนช้างขุนแผนเป็นวรรณกรรมที่มีความไพเราะในด้านขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี การปกครอง การเศรษฐกิจ การกีฬา การศึกษา การศาสนา การสงคราม ภูมิศาสตร์ ชีวิตในสังคม และสิ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน ซึ่งเรื่องขุนช้างขุนแผนได้มีหลายบุคคลได้นำเรื่องราวบทเสภามาทำเป็นละครอยู่หลายสำนวน ด้วยบทละครที่มีบทบาทลีลาท่าทางงดงาม บทเพลงไพเราะ สนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ฯลฯ ตามที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ส่งผลให้รูปแบบการแสดงละครเรื่องขุนช้างขุนแผนยังคงเป็นลักษณะรูปแบบละครรำ มีวิธีการดำเนินเนื้อเรื่องกะทัดรัดแต่ยังรูปแบบการอย่างเดิม แต่อาจมีบางช่วงบางตอนที่มีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการแสดงในยุคกรมศิลปากรฟื้นฟู

รายการอ้างอิง

คริส เบเคอร์และผาสุก พงษ์ไพจิตร. (2556). **ขุนช้างขุนแผน ฉบับวัดเกาะ**. พิมพ์ครั้งที่ 1.เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ซิลค์เวอร์ม

คณะกรรมการวรรณคดีแห่งชาติ. (2558). **100 ปี วรรณคดีสโมสร**. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ:สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.

ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จฯ กรมพระยา. (2497). **ตำนานเสภา.** พระนครฯ

ดำรงราชานุภาพ, สมเด็จฯ กรมพระยา. (2546). **ตำนานละครอิเหนา**. พระนครฯ: คลังวิทยา.

ธนิต อยู่โพธ์. (2531). **ศิลปะละครรำและคู่มือนาฏศิลปะไทย**.กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.

นันท์ทยา ลำดวน. (2531). **วรรณคดีการละคร**. พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์

ปรีดา นวลประกอบ. (2544). **แก่นเรื่องจากวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน**. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พุทธเลิศหล้านภาลัย, พระบาทสมเด็จพระ. (2506). **อิเหนา**. กรุงเทพฯ: คลังวิทยา.

เพ็ญจันทร์ เหล่ามรกต. (2510). **ขุนช้าง ขุนแผน ภาคปลาย.** พระนครศรีอยุธยา: คลังวิทยา.

รื่นฤทัย สัจจะพันธุ์. (2559). **เล่าเรื่องขุนช้างขุนแผน**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แสงดาว.

วรรณา แก้วกว้าง. ครูชำนาญการ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.(ผู้ให้สัมภาษณ์) ธวัช บุญฟัก. (ผู้สัมภาษณ์) เมื่อ 10 ตุลาคม 2561

ศักดา ปั้นเหน่งเพ็ชร. (2517). **คุณค่าเชิงวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผน**. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปากร, กรม. (2510). **เสภาเรื่อง ขุนช้างขุนแผน** ภาคปลาย. พิมพ์ครั้งที่ 2. พระนคร : สำนักพิมพ์คลังวิทยา

ศิลปากร, กรม **ศิลปวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: กราฟฟิคอาร์ต, 2525. เสภาเรื่อง ขุนช้าง ขุนแผน ภาคปลาย. กรุงเทพฯ: มปท, 2509. เสภาเรื่อง ขุนช้าง ขุนแผน ภาคปลาย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คลังวิทยา, 2510.

เสาวณิต วิงวอน. (2554). **วรรณคดีการแสดง**. กรุงเทพฯ : มปท.

เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2523). **วรรณกรรมเอกของไทย เรื่องขุนช้างขุนแผน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

อัตลักษณ์การแต่งกาย ในการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง

Dress identity in performances PARD-KERMG TUM-KERNG

ปิยชาติ แก้วมณี[1]

Piyachat Kaewmanee[1]

บทคัดย่อ

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องสุวรรณสังข์ชาดก ภายในวิหารลายคำ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ได้ปรากฏรูปแบบการแต่งกายโบราณของกลุ่มชาติพันธ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) เรียกกันตามลักษณะการนุ่งห่มว่า “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง” มีลักษณะที่แปลกและแตกต่างกันหลายรูปแบบชวนให้ศึกษาค้นคว้า ทดลองรูปแบบ กลวิธีการสวมใส่และนุ่งห่ม และพัฒนารูปแบบการแต่งกายนำมาใช้ในการแสดงสร้างสรรค์

ลักษณะรูปแบบการแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง พบว่ามี 5 แบบ คือ แต่งกายแบบเจ้าชาย 4 แบบ และแบบแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) 1 แบบ ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า พบว่ามี 7 แบบ คือ แต่งแบบเจ้าชาย 6 แบบ และแบบแต่งแบบล้านนา(คนเมือง) 1 แบบ ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย มี 2 แบบ คือ แต่งกายแบบเจ้าชายและแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) ทั้งนี้ได้เลือกใช้เสื้อผ้าและวัสดุเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายของผ้าสีสันที่มีความใกล้เคียงและเหมือนภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ และสร้างสรรค์เครื่องประดับตกแต่งร่างกายเพิ่มเติมในรูปแบบพม่า เพื่อให้เกิดความสวยงามตามแบบอย่างนาฏศิลป์และสวยงามมากยิ่งขึ้น ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบเจ้าชาย ประกอบด้วยผ้าโพกศีรษะ ปิ่นปักผม ลานหู(ต่างหู) เสื้อดิ้นเงินบาง แบบพม่า สร้อยคอ สังวาลแบบพม่า(สะละแว) กำไลข้อมือ ผ้านุ่งแบบลายอรุณตยาอาเซก หัวเข็มขัดพร้อมสาย กางเกงสักลาย ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบล้านนา(คนเมือง) ประกอบด้วย ลานหู (ต่างหู) พาดบ่า ผ้านุ่ง แบบลายแต้ม กางเกงสักลาย

คำสำคัญ: ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง, จิตรกรรมฝาผนัง, ไทใหญ่

[1]วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

Abstract

Mural Suwan Sang Jataka Story inside the Lai Kham Temple of Wat Phra Singh Woramahaviharn Chiang Mai Province, there appeared an ancient dress form of the Tai ethnic group or Tai Yai (Ngeaw). It's called according to the style of dressing as "PARD-KERMG TUM-KERNG " This many strange and different characteristics, inviting students to study, research, and experiment with styles, strategies for wearing and dressing. Moreover, to develop a style of dress to use in creative performances.

Characteristics of creative performances: PARD-KERMG TUM-KERNG , found that there were 5 types of costumes, 4 types of princely clothing and 1 type of Lanna (local northern people) clothing. In additional, there were 7 types of hairstyles and turbans, namely 6 types of princely style and 1 type of Lanna style (local northern people). In part of costume style and body decorations, there are 2 types: firstly, dress like a prince. Secondly, dress in Lanna style (local northern people), The dress is chosen from clothes and dress materials with patterns and colors which are similar to the mural paintings of Wihan Lai Kham. Furthermore, creatively with additional body ornaments in Burmese style in order to achieve the beauty of the classical dance. Then make it more beautiful in costume style and jewelry to decorate the body like a prince which consists of a headdress, hairpins, ears (earrings), Burmese-style thin silver threads, necklaces, Burmese-style Sangwan (Salawae), bracelets, Burmese-style panungs, belt buckle with straps and Tattoo pattern pants. Lastly, costume style and Lanna-style body decorations (local northern people), consisting of ear lanyards (earrings), draped over the shoulders, striped-patterned panung, striped-patterned trousers.

Key words: Pard-kerng Tum-kerng, wall painting, Tai Yai Tai Yai

บทนำ

นพบุรีศรีนครเชียงใหม่ เป็นเมืองที่มีความเจริญรุ่งเรืองเป็นอันมากเมื่อ 715 ก่อน ซึ่งมีการรวบรวมหัวเมืองต่าง ๆ ในล้านนาเอาไว้เข้าด้วยกัน รวมทั้งได้กวาดตอนไพร่พลผู้คนกลุ่มต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายตามหัวเมืองต่าง ๆ ซึ่งมีความหลากหลายทางชาติพันธ์ ให้มาตั้งถิ่นฐานอยู่รายรอบตัวเมือง อาทิ เขิน ยาง ไตหรือไทใหญ่ เป็นต้น (สรัสวดี อ๋องสกุล, 2561, น. 247) จึงทำให้นพบุรีศรีนครเชียงใหม่ในขณะนั้นค่อย ๆ ได้เกิดการถ่ายเท และหลอมรวมเกิดเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ทำให้มีความเจริญรุ่งเรือง และหลากหลายเป็นอันมาก

การหล่อมรวมทางพหุวัฒนธรรมในนพบุรีศรีนครเชียงใหม่ ของกลุ่มชาติพันธ์ หรือกลุ่มชนต่าง ๆ มีความเด่นชัด และเป็นอัตลักษณ์ทั้งด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรมที่สืบทอดสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม และเครื่องแต่งกายของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ และกลุ่มชนต่าง ๆ อีกทั้งมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามยุคสมัย จนทำให้รูปแบบการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ และกลุ่มชนต่าง ๆ เลือนรางไปบางตามกาลเวลา อันยากกับการพบเห็น โดยเฉพาะรูปแบบการแต่งกาย

ของกลุ่มชาติพันธุ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ซึ่งปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่สันนิษฐานว่าเป็นการแต่งกายรูปแบบโบราณของกลุ่มชาติพันธุ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ดังปรากฏให้เห็นได้จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องสุวรรณสังข์ชาดก ภายในวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งมีรูปแบบการแต่งกายในภาพจิตรกรรมนั้น จึงเรียกกันตามลักษณะการนุ่งห่มว่า “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง”

การแต่งกายแบบ “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง” ที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฯ นั้น มีลักษณะที่แปลกและแตกต่างกันหลายรูปแบบชวนให้ศึกษาค้นคว้า ทดลองรูปแบบ กลวิธีการสวมใส่และนุ่งห่ม นำมาพัฒนารูปแบบการแต่งกายเพื่อนำมาใช้ในการแสดงสร้างสรรค์ และนำออกแสดงเผยแพร่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ภูมิปัญญาของกลุ่มชาติพันธ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ได้ดำรงคงอยู่ในแผ่นดินล้านนาไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลาคงเหลือไว้แต่เพียงภาพจิตรกรรมฝาผนัง

ส่วนเนื้อหา

นพบุรีศรีนครเชียงใหม่มีผู้คนที่มีความหลากหลายกลุ่มชน กลุ่มชาติพันธุ์เข้ามาตั้งรกราก ทำให้นพบุรีศรีนครเชียงใหม่เป็นที่หลอมรวมของอารยธรรม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่มีจำนวนมาก วัฒนธรรมต่าง ๆ เหล่านี้ ได้ถ่ายทอดสืบต่อกันมารูปแบบต่าง ๆ เช่น ความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี จารีต ตำนานเรื่องเล่า วรรณกรรมและจิตรกรรม โดยเฉพาะภาพจิตรกรรมที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพจิตรกรรมที่สวย และแปลกหาชมได้อยาก คือ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ ที่ปรากฏจากภาพจิตรกรรมฝาผนังผ่านการแสดงเพื่อบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ (เงี้ยว) จึงได้นำมาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบชุดแต่งกายประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ้มเกิ่ง

ภาพที่ 1: ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์
วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

การแต่งกายประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง เป็นรูปแบบการแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ซึ่งมีลักษณะเอกลักษณ์เฉพาะและหาชมได้อยาก สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาในการประดิษฐ์เครื่องนุ่งห่มของกลุ่มชาติพันธุ์ในอดีต โดยมีลักษณะการแต่งกายแบบนุ่งครึ่งห่ม

ครึ่ง(พาดบ่า) ซึ่งไม่ปรากฏการแต่งกายลักษณะนี้ให้เห็นในปัจจุบัน จากการศึกษาค้นคว้าลักษลักษณะการแต่งกายตามแบบอย่างในภาพจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเรื่องราวของสุวรรณสังข์ชาดก หรือที่ชาวบ้านเรียกกันว่าเรื่องสังข์ทอง สันนิฐานว่าวาดโดยนายช่างชื่อว่า “เจ๊กเส็ง” (ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ และภาณุพงษ์ เลาหสม, 2543, น. 52) ในภาพวาดมีการผสมผสานของศิลปะที่มีความหลากหลายวัฒนธรรม อาทิ รูปแบบปราสาทราชวัง เป็นศิลปะแบบพม่า รูปแบบการแต่งกายของตัวละครในวัง เป็นศิลปะแบบไทยภาคกลาง บ้านเรือนบ้างส่วน เป็นศิลปะแบบจีน ผู้คนชาวบ้านมีการแต่งกาย เป็นศิลปะแบบล้านนา และที่แปลกสะดุดสายตาก็คือ ตัวละครที่กำลังเดินทางเข้าเมือง 11 คน เป็นศิลปะแบบไทใหญ่ รศ.ดร.อุดม ชัยทอง (สัมภาษณ์, 2564) ได้กล่าวว่า สันนิษฐานว่าเป็นรูปแบบการแต่งกายแบบเจ้าชายเมืองเงี้ยว ที่มีลักษณะการแต่งกายแบบนุ่งครึ่งห่มครึ่ง(พาดบ่า) เรียกว่า “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง” โดยจากการศึกษาภาพจิตกรรมฯนั้น เป็นผ้าที่มีสีสันสวยงาม มีลักษณะลวดลายเฉพาะ รู้จักกันในชื่อว่า “ลุนตยา-อเชะ”

ลุนตยา-อเชะ (Luntaya-Acheiq) เป็นศิลปะการทอผ้าของชาวพม่า คำว่า ลุนตยา (Luntaya) หมายถึง การทอผ้าโดยใช้ด้ายพุ่งเป็นตัวเกี่ยวพันรอบเส้นยืนตามลวดลายที่ได้กำหนดไว้เป็นหลักการทอแบบเดียวกันกับงานทอด้วยวิธีเกาะหรือล้วง (Interlocking tapestry weave) ซึ่งพบได้ในกลุ่มไทลื้อทางภาคเหนือของประเทศไทย และกลุ่มไทลื้อในประเทศลาว ลุนตยา-อเชะ (Acheiq) หมายถึง ลายที่สร้างลงบนผืนผ้าหรืองานศิลปะต่าง ๆ มีลักษณะสูง ๆ ต่ำ ๆ สลับกันไปมาเหมือนคลื่นน้ำ ลายอเชะได้ถูกสืบทอดลงบนงานศิลปะต่างๆ ในปัจจุบันลายอเชะก็ยังคงได้รับความนิยม ชาวพม่าได้ให้ความหมายของลายอเชะว่า มีต้นกำเนิดมาจากระลอกคลื่นของแม่น้ำอิระวดี ซึ่งเป็นแม่น้ำใหญ่ที่ไหลผ่านตอนเหนือสุดลงมายังตอนล่างสุดของพม่า (พรรณวสา กุลบุตร, 2547, น. 27)

ประวัติของการทอผ้าลุนตยา-อเชะ (Luntaya-Acheiq) กล่าวว่าเริ่มต้นขึ้นในราชวงศ์คองบอง ในปี พ.ศ.2302 มีอายุโดยประมาณ 250 ปีขึ้นไป มีลักษณะเด่นของผ้า คือ เส้นไหมเล็กละเอียดบางเกือบเท่าเส้นผม ย้อมด้วยสีธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ เส้นสายลวดลายของคลื่นยังไม่ซับซ้อนแต่สมบูรณ์ด้วยจังหวะช่องไฟของการผูกลาย และมีการใช้เส้นคลื่นแบบเรขาคณิต จึงเป็นผ้าที่ใช้เฉพาะราชวงศ์ตั้งแต่นั้นมา จารีตนี้ยังคงปรากฏอยู่ในงานศิลปะปัจจุบัน หลังยุคกษัตริย์ของประเทศเมียนมาร์ (พ.ศ.2428) ผ้าลุนตยา-อเชะ (Luntaya-Acheiq) กลายมาเป็นผ้าที่คนมีฐานะสามารถครอบครองได้ ปัจจุบันการทอผ้าลุนตยา-อเชะ (Luntaya-acheiq) ได้กลายมาเป็นอาชีพหนึ่งของชาวพม่าเมืองมณีปุระ (ศรัญญา ละม่อมสาย, 2560, น. 93)

การแต่งกายในการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง

ภาพที่ 2: ภาพเปรียบเทียบภาพจิตรกรรม กับการสร้างสรรค์ชุดแต่งกาย
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาพที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนัง วิหารลายคำที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ จึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างสรรค์การแสดงและวิเคราะห์และนำรูปแบบนำมาทดลองการนุ่งผ้าแบบป้าดเกิ้งตุ้มเกิ้ง แบบต่าง ๆ แล้วนำมาใช้ในการแต่งกายประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง สามารถวิเคราะห์ลักษะการแต่งกายรายละเอียดได้ดังนี้

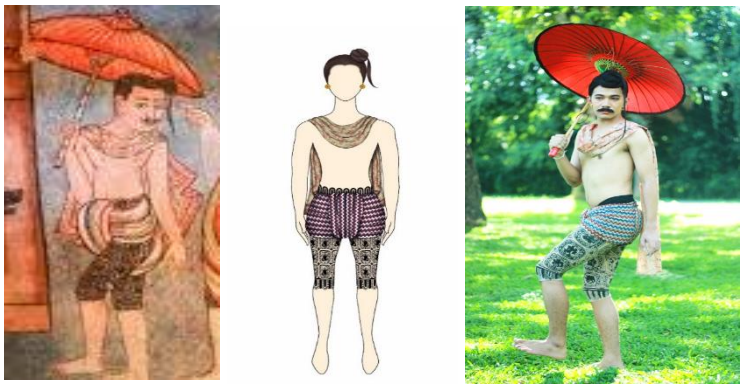
1. ลักษณะรูปแบบการแต่งกาย
2. ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า
3. เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย

1. ลักษณะรูปแบบการแต่งกาย

ลักษณะรูปแบบการแต่งกายประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง มีรูปแบบการแต่งกายแบบเจ้าชาย และแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) หรือคนนำสาร โดยอิงตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า มี 5 แบบ คือ

แบบที่ 1 การแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง)หรือคนนำสาร

ผู้แสดงจะแต่งการแบบล้านนา โดยนุ่งผ้าแบบเก็ตม่ำ(ลายแต้ม) มีผ้าพาดบ่า ไว้ทรงผมแบบรวบมวยด้านหน้าปล่อยปลายผม มีการสักหมึกขาลาย รูปสัตว์ต่าง ๆ



ภาพที่ 3: ภาพลักษณะการแต่งกายของคนล้านนา(คนเมือง)หรือคนนำสาร
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 2 การแต่งกายแบบเจ้าชาย ลักษณะที่ 1

ผู้แสดงจะแต่งกายแบบเจ้าชาย โดยนุ่งผ้าลุนตยา-อเชก แบบป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง แล้วนำปลายผ้าอ้อมไปด้านหลังไปพาดบ่าซ้ายมาด้านหน้า สวมเสื้อผ่าข้างแขนยาว(แบบพม่า) ไว้ทรงผมแบบรวบมวยด้านบนแล้วนำผ้าขาวมาพันรอบศีรษะ มีการสักหมึกขาลาย รูปสัตว์ต่างๆ และสวมเครื่องประดับพองาม

ภาพที่ 4: ภาพลักษณะการแต่งกายแบบเจ้าชาย (ลักษณะที่ 1)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 3 การแต่งกายแบบเจ้าชาย ลักษณะที่ 2

ผู้แสดงจะแต่งกายแบบเจ้าชาย โดยนุ่งผ้าลุนตยา-อเชก แบบป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง แล้วนำปลายผ้าสอดระหว่างขาแล้วนำมาพาดบ่าซ้ายมาด้านหน้า สวมเสื้อผ่าข้างแขนยาว(แบบพม่า) ไว้ทรงผมแบบรวบมวยด้านบนแล้วนำปลายผมมาบิดเกลียวรวบกับผ้าขาวนำมาพันรอบศีรษะ มีการสักหมึกขาลาย รูปสัตว์ต่าง ๆ และสวมเครื่องประดับพองาม

ภาพที่ 5: ภาพลักษณะการแต่งกายแบบเจ้าชาย (ลักษณะที่ 2)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 4 การแต่งกายแบบเจ้าชาย ลักษณะที่ 3

ผู้แสดงจะแต่งกายแบบเจ้าชาย โดยนุ่งผ้าลุนตยา-อเชก แบบป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง แล้วนำปลายผ้าคล้องคอปล่อยปลายผ้าด้านซ้ายมาด้านหน้า สวมเสื้อผ่าข้างแขนยาว(แบบพม่า) ไว้ทรงผมแบบรวบมวยด้านบนแล้วนำผ้าขาวมาพันรอบศีรษะ มีการสักหมึกขาลาย รูปสัตว์ต่าง ๆ และสวมเครื่องประดับพองาม

ภาพที่ 6: ภาพลักษณะการแต่งกายแบบเจ้าชาย (ลักษณะที่ 3)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 5 การแต่งกายแบบเจ้าชาย ลักษณะที่ 4

ผู้แสดงจะแต่งกายแบบเจ้าชาย โดยนุ่งผ้าลุนตยา-อเชก แบบป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง แล้วนำปลายผ้าสอดระหว่างขาแล้วนำปลายผ้าคล้องคอปล่อยปลายผ้าด้านซ้ายมาด้านหน้า สวมเสื้อผ่าข้างแขนยาว (แบบพม่า) ไว้ทรงผมแบบรวบมวยด้านบนแล้วนำผ้าขาวมาพันรอบศีรษะ มีการสักหมึกขาลาย รูปสัตว์ต่าง ๆ และสวมเครื่องประดับพองาม

ภาพที่ 7: ภาพลักษณะการแต่งกายแบบเจ้าชาย (ลักษณะที่ 4)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

2. ลักษณะของทรงผม และการโพกผ้า

ลักษณะของทรงผม และการโพกผ้าประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเก๋งตุ๊มเก๋ง มีรูปแบบลักษณะของทรงผม และการโพกผ้าแบบเจ้าชาย และแบบล้านนา(คนเมือง) หรือคนนำสาร โดยอิงตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า มี 7 แบบ จึงได้นำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และนำรูปแบบนำมาทดลองจัดแต่งทรงผมและการโพกศีรษะ แบบต่าง ๆ แล้วนำมาใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบของการแสดงนาฏสร้างสรรค์ ชุด ป้าดเก๋งตุ๊มเก๋ง

ภาพที่ 8: ภาพการสร้างสรรค์การจัดแต่งทรงผม และการโพกผ้ารูปแบบต่าง ๆ
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 1 ลักษณะของทรงผมของคนล้านนา(คนเมือง)หรือคนนำสาร

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยมาด้านหน้าตรงกลางแล้วขมวดเกล้าผมให้เป็นทรงกลม แล้วปลายผมเล็กน้อย

ภาพที่ 9: ภาพลักษณะของทรงผม และการโพกผ้าของคนล้านนา(คนเมือง) หรือคนนำสาร
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 2 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 1

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยมากลางศีรษะแล้วขมวดเกล้าผมให้เป็นทรงกลม แล้วนำผ้าโพกศีรษะมาพับแล้วพันโพกรอบศีรษะแบบเรียบ ๆ และปักปิ่นให้สวยงาม

ภาพที่ 10: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 1
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

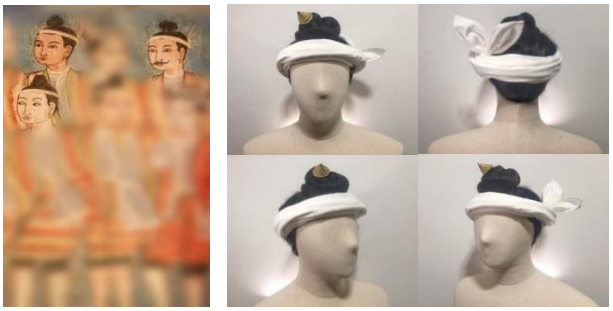
แบบที่ 3 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 2

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยมากลางศีรษะแล้วขมวดเกล้าผมให้เป็นทรงกลม แล้วนำผ้าโพกศีรษะมาพับโพกรอบศีรษะแบบทับซ้อนกัน ส่วนปลายผ้าให้ปล่อยชาย 2 ชาย เหมือนหูกระต่าย และปักปิ่นให้สวยงาม

ภาพที่ 11: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 2
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 4 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 3

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยมากลางศีรษะแล้วขมวดเกล้าผมให้เป็นทรงกลม แล้วนำผ้าโพกศีรษะมาพับแล้วพันโพกรอบศีรษะแบบเรียบ ๆ ทับซ้อนกัน ส่วนปลายผ้าให้ปล่อยชาย 2 ชาย เหมือนหูกระต่าย และปักปิ่นให้สวยงาม



ภาพที่ 12: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 3
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 5 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 4

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยแล้วนำปลายผม นำผ้าโพกศีรษะมาพับแล้วพันโพกรอบศีรษะแบบเรียบ ๆ ทับซ้อนกัน แล้วนำปลายผมมาพับทับรอบผ้า ส่วนปลายผ้าให้ปล่อยชาย 2 ชาย เหมือนหูกระต่าย

ภาพที่ 13: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 4
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 6 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 5

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยแล้วนำปลายผม นำผ้าโพกศีรษะมาพับแล้วพันโพกรอบศีรษะแบบทับซ้อนกันโดยปล่อยชายผ้าไว้ด้ายขวาเล็กน้อย แล้วนำปลายผมมาพับทับรอบผ้าแล้ว ปล่อยปลายผมด้านข้างทางซ้าย ส่วนปลายผ้าให้ปล่อยชาย 2 ชาย เหมือนหูกระต่าย

ภาพที่ 14: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 5
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

แบบที่ 7 ลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 6

ลักษณะของทรงผม จะเป็นการรวบผมจากท้ายทอยแล้วนำปลายผม นำผ้าโพกศีรษะมาพับแล้วพันโพกรอบศีรษะแบบทับซ้อนกัน แล้วนำปลายผมมาบิดเกลียวกับผ้าและพันทับรอบผ้าโพกศีรษะ

ภาพที่ 15: ภาพลักษณะของทรงผมและการโพกผ้า แบบเจ้าชายลักษณะที่ 6
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

3. เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย

เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่ง ตุ๊มเกิ่งมีรูปแบบลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบเจ้าชาย และแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) หรือคนนำสาร โดยอิงตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ โดยได้เลือกใช้เสื้อผ้าและวัสดุเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายของผ้า สีสันที่มีความใกล้เคียงและเหมือนภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังฯ และสร้างสรรค์เครื่องประดับตกแต่งร่างกายเพิ่มเติมในรูปแบบพม่า เพื่อให้เกิดความสวยงามตามแบบอย่างนาฏศิลป์ เกิดความสวยงามมากยิ่งขึ้น โดยมีเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบล้านนา (คนเมือง) หรือคนนำสาร

2) ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบเจ้าชาย

1) **ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบล้านนา(คนเมือง)หรือคนนำสาร**

ภาพที่ 16 ภาพลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย
แบบล้านนา(คนเมือง) หรือคนนำสาร
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 17 ภาพลานหู (ต่างหู)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

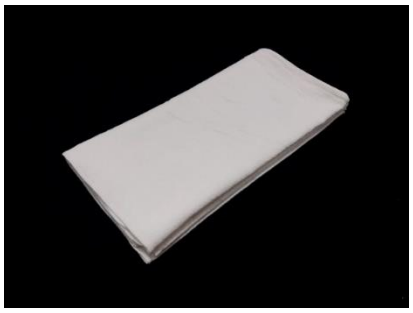
ภาพที่ 18 ภาพพาดบ่า
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 19 ภาพผ้านุ่ง แบบลายแต้ม
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 20 ภาพกางเกงสักลาย
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

2) ลักษณะเครื่องแต่ง และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบเจ้าชาย

ภาพที่ 21 ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย แบบเจ้าชาย
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี



ภาพที่ 22 ผ้าโพกศีรษะ
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 23 ปิ่นปักผม
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 24 ลานหู (ต่างหู)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 25 เสื้อดิ้นเงินบาง แบบพม่า
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 26 สร้อยคอ
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 27 สังวาลแบบพม่า (สะละแว)
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 28 กำไลข้อมือ
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 29 ผ้านุ่ง แบบลายอรุณตยาอาเซก
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 30 หัวเข็มขัดพร้อมสาย
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

ภาพที่ 31 กางเกงสักลาย
ที่มา: ปิยชาติ แก้วมณี

บทสรุป

นพบุรีศรีนครเชียงใหม่ เป็นเมืองที่มีความเจริญรุ่งเรืองเป็นอันมากมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ให้มาตั้งถิ่นฐานอยู่รายรอบตัวเมือง อาทิ เขิน ยาง ไตหรือไทใหญ่ เป็นต้น จึงทำให้นพบุรีศรีนครเชียงใหม่ในขณะนั้นได้เกิดการถ่ายเท และหลอมรวมทางพหุวัฒนธรรม อันมีอัตลักษณ์ทั้งด้านภาษา ประเพณี วัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมา ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของ ยศ สันตสมบัติ (2537) โดยเฉพาะเสื้อผ้านุ่งห่ม และเครื่องแต่งกายของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์และกลุ่มชนต่าง ๆ โดยมีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปตามยุคสมัย จนทำให้รูปแบบการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ และกลุ่มชนต่าง ๆ เลือนรางไปบ้างตามกาลเวลา จึงยากกับการพบเห็น โดยเฉพาะรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มชาติพันธุ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ซึ่งปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สันนิษฐานว่าเป็นการแต่งกายรูปแบบโบราณของกลุ่มชาติพันธุ์ไต หรือไทใหญ่ (เงี้ยว) ดังปรากฏให้

เห็นได้จากภาพจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องสุวรรณสังข์ชาดก ภายในวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่ รูปแบบการแต่งกายนั้น เรียกกันตามลักษณะการนุ่งห่มว่า “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง”

การแต่งกายแบบ “ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง” ที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฯ นั้น มีลักษณะที่แปลกและแตกต่างกันหลายรูปแบบชวนให้ศึกษาค้นคว้า ทดลอง รูปแบบ กลวิธีการสวมใส่และนุ่งห่ม และนำพัฒนารูปแบบการแต่งกายนำมาใช้ในการแสดงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของอารี พันธ์มณี สอดคล้องกับทฤษฎีนาฏยลักษณ์ ทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ ของศาสตราจารย์เกียรติคุณ.ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ และนำออกแสดงเผยแพร่ เพื่อให้อัตลักษณ์ภูมิปัญญาของกลุ่มชาติพันธุ์ไตหรือไทใหญ่ (เงี้ยว) โดยอิงตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ ที่ประดิษฐานพระพุทธสิหิงค์ อยู่ในวัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่

ลักษณะรูปแบบการแต่งกายการแสดงสร้างสรรค์ ป้าดเกิ่งตุ๊มเกิ่ง พบว่ามี 5 แบบ คือ แต่งกายแบบเจ้าชาย 4 แบบ และแบบแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) 1 แบบ ลักษณะของทรงผม และการโพกผ้า พบว่ามี 7 แบบ คือ แต่งแบบเจ้าชาย 6 แบบ และแบบแต่งแบบล้านนา(คนเมือง) 1 แบบ ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกาย มี 2 แบบ คือ แต่งกายแบบเจ้าชายและแต่งกายแบบล้านนา(คนเมือง) ทั้งนี้ได้เลือกใช้เสื้อผ้าและวัสดุเครื่องแต่งกายที่มีลวดลายของผ้าสีสันที่มีความใกล้เคียงและเหมือนภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังวิหารลายคำ และสร้างสรรค์เครื่องประดับตกแต่งร่างกายเพิ่มเติมในรูปแบบพม่า เพื่อให้เกิดความสวยงามตามแบบอย่างนาฏศิลป์ และสวยงามมากยิ่งขึ้น ลักษณะเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบเจ้าชาย ประกอบด้วยผ้าโพกศีรษะ ปิ่นปักผม ลานหู(ต่างหู) เสื้อดิ้นเงินบาง แบบพม่า สร้อยคอ สังวาลแบบพม่า(สะละแว) กำไลข้อมือ ผ้านุ่งแบบลายอรุณตยาอาเชก หัวเข็มขัดพร้อมสาย กางเกงสักลาย ลักษณะเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับตกแต่งร่างกายแบบล้านนา(คนเมือง) ประกอบด้วย ลานหู (ต่างหู) พาดบ่า ผ้านุ่งแบบลายแต้ม กางเกงสักลาย

รายการอ้างอิง

ชัยยศ อิษฎ์วรพันธุ์ และภาณุพงษ์ เลาหสม. (2543). **วิหารลายคำ วัดพระสิงห์ : สถาปัตยกรรมและจิตรกรรมฝาผนัง**. เชียงใหม่ : ตรัสวิน.

พรรณวสา กุลบุตร. แปล. (2547). **An illustrated book of Burmese Court Textiles “Luntaya-acheiq”**. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

สรัสวดี อ๋องสกุล. (2561). **ประวัติศาสตร์ล้านนา**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.

ศรัญญา ละม่อมสาย. (2561). **ผ้าไหมกับกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้เป็นสินค้า : กรณีศึกษาเปรียบเทียบประเทศไทยและสาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมาร์**. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อุดม ชัยทอง. (2564, 18 พฤศจิกายน). สัมภาษณ์.

ศรีสรรเพชญ์. (2557). (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564. **การโพกผ้าของชาว**.ล้านนา พม่า มอญ ไทใหญ่. http://jayanti2600.wordpress.com/2012/06/04/พระพุทธสิหิงค์-พระที่นั/. Anonymous. (2554). (ออนไลน์). ค้นเมื่อ 26 มกราคม 2564. **ลายสัก.** http://www.fm100cmu.com/blog/sai_tarn_silp/content.php?id=585)

รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

Thai Retro Folk Dance by Nadtaleela Ban Bo Pu Thai Dance Group in Don Kaeo Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province

ภูรดา ธีระวิทย์[1]

Phurada Teeravit[1]

บทคัดย่อ

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอประวัติความเป็นมาและองค์ประกอบของการแสดงรำวงย้อนยุค คณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งคณะนี้ก่อตั้งเมื่อปีพุทธศักราช 2555 แม่หลวงศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม ผู้ใหญ่บ้านตำบลดอนแก้ว เป็นผู้จัดการคณะ มีรูปแบบ การแสดง 2 ขั้นตอน โดยเริ่มจากการไหว้ครูก่อนเริ่มการแสดง จากนั้นเป็นการรำวงย้อนยุคในแต่ละเพลง การรำวงย้อนยุคเกิดขึ้นจากการรวมตัวของคนในชุมชนที่ได้หากิจกรรมทำร่วมกันอย่างสนุกสนานหลังเวลาเลิกงาน คือ การออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค โดยคนในชุมชนได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในการนำทักษะการเคลื่อนไหวในส่วนเท้าตามจังหวะเพลงของการออกกำลังกายมาประยุกต์เข้ากับการแสดงนาฏศิลป์ไทยโดยได้นำท่ารำและรูปแบบการเดินวงแบบทวนเข็มนาฬิกาของรำวงมาตรฐานมาใช้ประกอบการแสดงได้อย่างสวยงามและเหมาะสม มีการเลือกใช้เพลงที่ทันสมัยสนุกสนาน รูปแบบการ แปรแถวจะไม่ซับซ้อนมากนัก ซึ่งจะเน้นการแปรแถวที่เป็นระเบียบเรียบร้อย เช่น แถวหน้ากระดานแถวตอนลึก แถวปากพนัง เป็นต้น และรูปแบบการแต่งกาย ที่ถือได้ว่ามีลักษณะที่โดดเด่น คือ การแต่งกายที่เน้นสีสันที่สดใส สีโทนสว่าง มีลายดอกรอบตัว รวมถึงการนำลูกไม้มาตกแต่งเป็นระบายในส่วนต่าง ๆ เช่น คอเสื้อ กระโปรง เพื่อให้เกิดความสวยงามบนเวที ซึ่งคณะนี้เป็นคณะที่สร้างชื่อเสียง และมีผลงานที่เป็นที่ประจักษ์ของจังหวัดเชียงใหม่มายาวนาน โดยมีรูปแบบการแสดงที่เป็นขั้นเป็นตอนอย่างชัดเจน องค์ประกอบของการแสดงที่หลากหลาย และมีเอกลักษณ์เฉพาะโดดเด่น ซึ่งควรค่าแก่การสืบสาน อนุรักษ์ มรดกทางวัฒนธรรมที่ถือเป็นศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านให้ดำรงอยู่สืบไป

คำสำคัญ: รำวงย้อนยุค, คณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

[1]วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

Abstract

This article aims to present the historical background and components of the retro-style folk dance performed by the Nadtaleela Ban Bo Poo (Ban Bo Pu Thai Dance Group) in Don Kaeo Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province. The group was established in the year 2555 B.E. under the management of Mae Luang Siripen Panyaperm, the village head of the Don Kaeo Subdistrict. The performance consists of two main stages, starting with a homage to the teacher before the actual dance presentation, then followed by the retro-style dance performance for each song. The retro folk dance originated from the community members coming together and engaging in recreational activities after work, such as exercising or aerobics. They had a creative idea of incorporating their footwork skills with the rhythm of the workout music. They incorporated the dance postures and the counterclockwise walking pattern of the Ram Wong Mattrathan (a traditional Thai circle dance that adheres to standardized or foundational movements.,which resulted in a beautiful and fitting performance. Contemporary and lively songs were selected, and the choreography was kept relatively simple, focusing on well-organized formations, such as the front line, deep line, and V-shaped formations. The costumes were notably distinguished by their vibrant colors, bright tones, and floral patterns, as well as the use of decorative ribbons as decorations on various parts, such as collars and skirts, to enhance the beauty on stage. This dance group has gained recognition and has been well-regarded in Chiang Mai Province for a long time due to its distinct and well-structured performances, diverse components, and unique characteristics. It is highly valued for its cultural heritage, which should be preserved and passed down as a cultural legacy that represents the traditional folk arts that will continue to thrive.

Keywords: Thai Retro Folk Dance, Nadtaleela Ban Bo Poo (Ban Bo Pu Thai Dance Group) in Don Kaeo Subdistrict, Mae Rim District, Chiang Mai Province

บทนำ

จังหวัดเชียงใหม่ เป็นศูนย์กลางความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรล้านนาที่ได้พัฒนาให้เป็นเมือง ที่อุดมสมบูรณ์และเจริญรุ่งเรืองในหลาย ๆ ด้าน ได้แก่ ด้านศาสนา การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม เป็นต้น ความเจริญรุ่งเรืองดังกล่าวได้รับการสืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งถึงปัจจุบัน จนเป็นจังหวัดที่มีความแพร่หลายทางศิลปวัฒนธรรมประเพณี ที่มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว รวมไปถึงชุมชนต่างๆ ของจังหวัดเชียงใหม่ เมื่อได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมหรือการคิดสร้างสรรค์ การแสดงจากพิธีกรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพ จึงเกิดเป็นศิลปะหรือการแสดงพื้นบ้านที่สร้างขึ้นจากความบันเทิงของคนในชุมชน

และกลายเป็นศิลปะประจำท้องถิ่นของแต่ละอำเภอเมือง เช่น การบวงสรวง พิธีกรรม การละเล่น การรำวง เป็นต้น

การรำวง เกิดขึ้นในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 พวกญี่ปุ่นได้เจรจาขอตั้งฐานทัพในประเทศไทย เพื่อเป็นทางผ่านสำหรับลำเลียงเสบียง อาวุธและกำลังพล เพื่อไปต่อสู้กับฝ่ายพันธมิตร โดยประเทศไทยมีจอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี ซึ่งในขณะนั้นชาวไทยมีทั้งความหวาดกลัว ความตึงเครียด จึงได้ชักชวนกันเล่นเพลงพื้นเมืองที่ซบเซาไปนาน คือ การรำโทน ซึ่งมาเล่นกันเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียดนั้นให้เพลิดเพลินสนุกสนานขึ้นบ้าง การเล่นรำโทนนั้นใช้ภาษาที่เรียบง่าย เนื้อร้องเป็นเชิงเย้าแหย่ หยอกล้อ เกี้ยวพาราสีกันระหว่างหนุ่มสาว ทำนองเพลง การร้อง ท่ารำ การแต่งกายก็เรียบง่าย มุ่งความสนุกสนาน พอผ่อนคลายความทุกข์ไปได้บ้างเท่านั้น มิได้ประณีตแต่อย่างใด จอมพล ป. พิบูลสงคราม เกรงว่าชาวต่างชาติที่ได้พบเห็นจะเข้าใจว่า ศิลปะการฟ้อนรำของไทยมิได้ประณีตงดงาม มิได้แสดงออกว่าเป็นชาติที่มีวัฒนธรรม ท่านจึงได้ให้มีการพัฒนาการรำโทนขึ้นอย่างมีแบบแผน ประณีตงดงามทั้งท่ารำ คำร้อง ทำนองเพลงและเครื่องดนตรีที่ใช้ ตลอดจนเครื่องแต่งกาย (กาญจนา อินทรสุนานนท์, 2544, น. 1)

รำวงย้อนยุค หรือ รำวงประยุกต์ เป็นกิจกรรมบันเทิงอย่างหนึ่งที่เกิดจากภูมิปัญญาชาวบ้านที่ได้คิดสร้างสรรค์รูปแบบท่ารำ วงดนตรีที่เป็นลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น ซึ่งในปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัยมากยิ่งขึ้น ทั้งท่ารำที่มีแบบแผนมากยิ่งขึ้น มีบางท่าทางที่เพิ่มเติมความสนุกสนานเร้าใจ ด้วยท่าเต้นหรือการโยกย้ายสะโพกตามจังหวะเพลง รูปแบบแถวที่ไม่ซับซ้อน เป็นระเบียบ การเลือกใช้เพลงที่หลายหลายรูปแบบ เช่น เพลงลูกทุ่ง เพลงจังหวะสามช่า เพลงลูกกรุง รวมถึงการแต่งกายที่มีสีสันโดดเด่น สวยงาม ตามแบบฉบับสาวรำวงในสมัยก่อน ในอดีตรำวงย้อนยุคได้รับความนิยมอย่างมาก ด้วยกระแสความนิยมและวิถีชีวิตของคนเปลี่ยนไป บางคณะก็สูญหายไปบ้าง ซึ่งปัจจุบันสามารถเห็นได้ชัดจากคณะรำวงของผู้สูงอายุในหมู่บ้านหรือตำบลต่าง ๆ

พวงพลอย ปัญเลข (2566) กล่าวว่า รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เกิดจากการรวมตัวของชาวบ้านของหมู่บ้านบ่อปุ๊ ที่ได้มาทำกิจกรรมในช่วงเย็นหลังจากเสร็จภารกิจของแต่ละครอบครัว ซึ่งกิจกรรมที่ได้ทำนั้น คือ การออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค ซึ่งได้นำการออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค ที่มีจังหวะการเคลื่อนไหวในส่วนเท้า เช่น การก้าวเท้า การแตะเท้า การหมุนตัว เป็นต้น มาใช้ประกอบกับส่วนมือที่ใช้เป็นการรำที่ได้ยึดมาจากการรำวงมาตรฐาน เช่น ท่าสอดสร้อยมาลาแปลง ท่าพรหมสี่หน้า ท่าชักแป้งผลัดหน้า ท่ารำยั่ว ท่าช้างประสานงา ท่าขัดจางนาง ท่าล่อแก้ว ขอแก้ว เป็นต้น ซึ่งการรำนั้น ในตำบลดอนแก้ว ชาวบ้านในหมู่บ้านมักมีทักษะเบื้องต้นจากการรำฟ้อนเมืองตามหัววัดเนื่องในงานบุญต่าง ๆ จึงนำมาผสมผสานและประยุกต์เข้าด้วยกันอย่างสวยงาม โดยคณะนี้ถือเป็นอีกหนึ่งคณะที่มีความโดดเด่นทั้งในเรื่องของรูปแบบการแสดง เพลง กระบวนท่ารำ รูปแบบแถว โดยจะไม่รับงานที่เป็นการเต้นเหมารอบหรือเป็นการว่าจ้างด้วยเงิน แต่จะรับเป็นการแสดงโชว์ในงานบุญ งานเทศกาล งานประเพณีของจังหวัดเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะการประกวดหรือแข่งขันรำวงย้อนยุคของจังหวัดที่เกิดขึ้นในทุก ๆ ครั้ง เพื่อเพิ่มประสบการณ์ พัฒนาศักยภาพ การมีอาชีพและการสร้างรายได้ของคนในตำบล (พวงพลอย ปัญเลข, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 เมษายน 2566)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและเกิดความสนใจที่จะศึกษาประวัติความเป็นมาและองค์ประกอบของการแสดงรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นคณะที่ได้สร้างชื่อเสียง และมีผลงานที่เป็นที่ประจักษ์ของ

จังหวัดเชียงใหม่มายาวนาน โดยมีรูปแบบการแสดงที่เป็นขั้นเป็นตอนอย่างชัดเจน องค์ประกอบของการแสดงที่หลากหลาย และมีเอกลักษณ์เฉพาะโดดเด่น ซึ่งควรค่าแก่การสืบสาน อนุรักษ์ มรดกทางวัฒนธรรม ที่ถือเป็นศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านให้ดำรงอยู่สืบไป

ประวัติความเป็นมารำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ก่อตั้งเมื่อปีพุทธศักราช 2555 แม่หลวงศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม ผู้ใหญ่บ้านตำบลดอนแก้ว เป็นผู้จัดการคณะ โดยคณะรำวงย้อนยุคเริ่มเกิดมาจากการรวมตัวของชาวบ้านของหมู่บ้านบ่อปุ๊ ที่ได้มาทำกิจกรรมในช่วงเย็นหลังจากเสร็จภารกิจของแต่ละครอบครัว ซึ่งกิจกรรมที่ได้ทำนั่น เป็นการออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค เพื่อให้คนในตำบลมีสุขภาพทางร่างกาย และจิตใจที่ดี รวมถึงการผ่อนคลายความเครียดจากความเหนื่อยล้าในแต่ละวัน

ภาพที่ 1 รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

ศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม (2566) กล่าวว่า เมื่อกิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นในตำบล แม่หลวงมองว่าในการเต้นแอโรบิคนั้น ผู้สูงวัยบางท่านเกิดความเหนื่อย ด้วยการออกกำลังกายในบางช่วงที่หนักเกินไป ทุกคนในตำบลจึงมีความคิดที่นำการออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค ที่มีจังหวะการเคลื่อนไหวในส่วนเท้า เช่น การก้าวเท้า การแตะเท้า การหมุนตัว เป็นต้น มาใช้ประกอบกับส่วนมือที่ใช้เป็นการรำที่ได้ยืดมาจากการรำวงมาตรฐาน ซึ่งการรำนั้น ในตำบลดอนแก้ว ชาวบ้านในหมู่บ้านมักมีทักษะเบื้องต้นจากการรำฟ้อนเมืองตามหัววัดเนื่องในงานบุญต่างๆ จึงนำมาผสมผสานและประยุกต์เข้าด้วยกัน จึงเกิดเป็นรำวงย้อนยุคประจำคณะของชาวบ้านบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้วตั้งแต่นั้นมา ซึ่งผู้ใหญ่บ้านได้มองเห็นถึงประโยชน์ ความสุข และความสนุกสนาน ที่คนในตำบลสามารถทำกิจกรรมด้วยกันได้ในทุกช่วงวัย (ศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 เมษายน 2566)

การว่าจ้างหรือการรับงาน รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ จะไม่รับงานที่เป็นการเต้นเหมารอบหรือเป็นการว่าจ้างด้วยเงิน แต่จะรับเป็นการแสดงโชว์ในงานบุญ งานเทศกาล งานประเพณีของจังหวัดเป็นส่วนใหญ่ และนอกจากนี้ ได้เข้าร่วมการ

แข่งขันรำวงย้อนยุคของจังหวัดในทุกๆครั้ง เพื่อเพิ่มประสบการณ์และพัฒนาศักยภาพของคนในตำบล ในการมีอาชีพและการหารายได้ร่วมกัน

ภาพที่ 2 การประกาดการรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

ภาพที่ 3 การประกวดการรำวงย้อนยุคเนื่องในงานเทศกาลร่มบ่อสร้าง
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

ด้านผลงานและรางวัลที่โดดเด่น

1) ชนะเลิศการแข่งขันรำวงย้อนยุค โครงการส่งเสริมการท่องเที่ยวพระพุทธเฉลิมสิริราช
2) ชนะเลิศการประกวดรำวงย้อนยุคงานปอยหลวงวัดสันป่าค่า
3) ชนะเลิศการประกวดรำวงย้อนยุค งานใส่ขันดอกไหว้สาพระธาตุเจ้า เดือน 9 เป็ง

ณ วัดแม่คือ

4) ชนะเลิศการแข่งขันรำวงย้อนยุค งาน “Hiluk Revo หนึบเหนือชั้น มันส์ถึงถิ่น” บริษัท โตโยต้า ล้านนา จำกัด

5) ชนะเลิศงานเกษตรแม่โจ้ 85 ปี : ภูมิปัญญาแห่งการเกษตร
6) ชนะเลิศการประกวดรำวงย้อนยุคห้วยตึงเฒ่า ครั้งที่1
7) ชนะเลิศการประกวดรำวงย้อนยุค ในงานสรงน้ำพระธาตุ จังหวัดลำพูน
8) รางวัลชนะเลิศงาน Maerim Festival ครั้งที่ 1
9) รางวัลชนะเลิศการแต่งกายสวยงาม
10) รางวัลชนะเลิศการประกวดรำวงประยุกต์แม่บ้านท้องถิ่นท้องที่ ในงานฤดูหนาว และงาน Otop ของดีเมืองเชียงใหม่

ภาพที่ 4 การประกวดการรำวงย้อนยุคเนื่องในงานของดีเมืองเชียงใหม่
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

ภาพที่ 5 รวมผลงานและรางวัลการรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

องค์ประกอบการแสดงรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่

รูปแบบการแสดง

รำวงย้อนยุคมีรูปแบบการแสดงทั้งหมด 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1) ขั้นตอนที่ 1 การไหว้ครูก่อนเริ่มการแสดง โดยผู้แสดงทุกคนจะมีการเคารพ "ขันครู"

ภาพที่ 6 ขันครู
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

นางพวงพลอย ขันเลข (2566) กล่าวว่า ก่อนเริ่มการแสดงทุกครั้ง ซึ่งผู้แสดงจะนำมือขวาไปแตะที่ขันครู พร้อมกับอธิษฐานขอพรครูบาอาจารย์ จากนั้น นำขันครูถือขึ้นไปบนเวทีตั้งแต่เริ่มการแสดงจนกระทั่งจบการแสดง ซึ่งขันครูจะมีลักษณะเป็นขันหรือพานสีแดง ในพานจะมีธูป เทียน เงิน กำนล และพุ่มดอกไม้ (จะต้องเป็นดอกไม้ที่เสริมความเป็นสิริมงคลเท่านั้น) หมายถึง ศูนย์รวมจิตใจ การรวมพลังกาย พลังใจ และความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เมื่อขึ้นเวทีแล้ว ผู้แสดงจะรำตามบทร้องประกอบการไหว้ครู เพื่อแสดงถึงความเคารพต่อ ครูบาอาจารย์ที่ท่านได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ ทักษะเฉพาะด้านและความเป็นสิริมงคลสำหรับผู้แสดง โดยบทร้องที่ใช้ประกอบไหว้ครู ดังนี้

สิบนิ้วพนมขึ้นเหนือศีรษะ ลูกจะขอยกมือไหว้พระ
ทั้งคุณพระรัตนตรัย พระพุทธ พระธรรม อีกทั้งพระสงฆ์ ลูกจะขอจำนงจดจำเอาไว้
ขอให้คณะเอื้องดูแลสิบสามของเรานี้ จงอยู่สุขดีชั่วกาลนานเทอญ

ภาพที่ 7 การไหว้ครู
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

2) ขั้นตอนที่ 2 การรำวงย้อนยุคในแต่ละเพลง โดยยึดกระบวนท่ารำตามแบบรำวงมาตรฐานเป็นหลัก (นางพวงพลอย ขันเลข, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 เมษายน 2566)

การแสดงทุกศาสตร์ หรือศาสตร์ที่ว่าด้วยศิลปะการแสดง เป็นเอกลักษณ์หนึ่งที่ถือการเคารพ การขอพรครูบาอาจารย์ ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้กับตน เพื่อเป็นสิริมงคลต่อผู้แสดงเสมอ ดังนั้น ในการแสดงบนเวทีควรต้องยึดตามระเบียบแบบแผนที่สืบทอดกันต่อมา โดยยึดรูปแบบ ขั้นตอน รวมไปถึงองค์ประกอบที่สำคัญบนเวทีที่ถูกต้อง เช่น ตำแหน่งการวางขันครู จากการสัมภาษณ์ พบว่า เมื่อทำการแสดงหรือทำการประกวด ผู้แสดงทุกคนก่อนขึ้นเวที จะวางขันครูไว้ที่ข้างเวที แล้วผู้แสดงจะใช้มือขวาแตะที่ขันครู จากนั้นนำมือขวามาแตะที่ศีรษะของตนเองก่อนก้าวเท้าขึ้นบันไดเวที แล้วจะมีผู้แสดงเพียง 1 คน ที่ถือพานขันครูขึ้นไปอยู่บนเวทีทางด้านขวา (หรือที่เรียกกันว่า “นางขัน”) และอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญในตำแหน่งเวทีทางด้านซ้าย คือป้ายของคณะ (หรือที่เรียกกันว่า “นางป้าย”) แสดงถึงการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของความโดดเด่นของคณะตนเองที่กำลังทำการแสดงอยู่บนเวที เมื่อนางขัน และ นางป้าย ขึ้นสู่บนเวทีตามตำแหน่งแล้ว เปรียบเสมือนครูบาอาจารย์มาเสริมพลัง และมาเสริมสิริมงคลในการได้รับชัยชนะในทุกๆ ครั้ง จึงถือเป็นธรรมเนียมปฏิบัติของคณะนี้สืบมา

เพลง/วงดนตรี

นางจินตนา พรหมวรรณ์ (2566) กล่าวว่า เพลง/วงดนตรีที่ใช้ประกอบการรำวงย้อนยุค คณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย

1. การบรรยายนำก่อนการเริ่มการแสดง เป็นการอธิบายถึงประวัติความเป็นมาของคณะรำวงย้อนยุค หรือการกล่าวต้อนรับท่านผู้มีเกียรติในงาน

2. เพลงออกตัวประมาณ 1-2 นาที ผู้แสดงทุกคนออกมาพร้อมกันหน้าเวที โดยจะเลือกเพลงทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ เพลงในจังหวะช้า จังหวะอีสาน หรือจังสามช้า ขึ้นอยู่กับบริบทของงานที่ไปแสดงในที่นั้น ซึ่งในส่วนใหญ่คณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ จะนิยมใช้เพลงออกตัวในจังหวะสามช่า และแทรกด้วยการบรรยายถึงเอกลักษณ์ วัฒนธรรมเฉพาะของคณะรำวงย้อนยุค เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานร่วมกันตั้งแต่เริ่มการแสดง

3. เพลงเปิดวง เป็นเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงรำวงในจังหวะสามช่า หรือออกเป็นแนวเพลงลูกทุ่ง เพื่อให้ผู้แสดงทุกคนออกมารำวง

4. เพลงช้า เป็นเพลงในจังหวะรำวงที่คุ้นชินในงานวัด เพื่อแสดงลีลาท่ารำของผู้แสดง เช่น เพลงกลองยาว เพลงรำวงด๊าวด่าว เพลงขออยู่ด้วยคน เป็นต้น

5. เพลงเร็ว เป็นเพลงในจังหวะสามช่า หรือออกไปในทำนองเพลงลูกทุ่ง เช่น เพลงสาวรำวง เพลงคิดถึงบ้านเกิด เป็นต้น ซึ่งจะต้องมีทำนองเพลงที่เร้าใจ ผู้ชมเกิดความสนุกสนาน

6. เพลงลงหรือเพลงส่ง เป็นเพลงแนวลูกทุ่งเพียงแค่สั้นๆ เพื่อเป็นสัญญาณที่สื่อถึงการส่งท้ายการแสดงก่อนลงจากเวที (นางจินตนา พรหมวรรณ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 9 เมษายน 2566)

โดยส่วนใหญ่ในการนำการแสดงรำวงย้อนยุคไปแสดงในงานต่างๆ นั้น การเลือกเพลงถือได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะหัวหน้าคณะจะต้องเลือกเพลงที่มีความคุ้นชินของผู้ชม เลือกเพลงที่ทันสมัย ผู้ชมสามารถร้องตามได้ และเหมาะกับผู้ชมทุกวัย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เร้าใจ

การแต่งกาย

แต่เดิมการแต่งกายของรำวงย้อนยุค มีการแต่งกายแบบสาวรำวงในสมัยก่อน คือ สวมใส่เสื้อยืดคอกลมสีขาว กระโปรงสุ่ม ติดดอกไม้บนศีรษะ สวมรองเท้าที่หลากหลาย เช่น รองเท้าคัชชูสีดำ รองเท้าคัชชูลายดอก เป็นต้น

ในปัจจุบัน คณะรำวงย้อนยุคได้เริ่มปรับเปลี่ยนการแต่งกายจากท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงคณะกรรมการที่ได้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะต่างๆ จนออกมาเป็นรูปแบบการแต่งกายของแต่ละหลายคณะที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ

ภาพที่ 8, 9, 10 รูปภาพเครื่องแต่งกาย
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

1) เสื้อ มีลวดลายที่เป็นลายดอกแขนพอง มีระบายตรงคอเสื้อในลักษณะเป็น
ชั้นๆ ประมาณ 3 – 4 ชั้น

2) กระโปรง มีลักณะเป็นระบายชั้น ๆ แต่งขอบด้วยผ้าลูกไม้ที่มีสีตัดกัน

3) เครื่องประดับ จะมีลักษณะเป็นสีตามชุด ได้แก่ ที่คาดผม ต่างหูดอกไม้ สร้อยคอ กำไล เข็มขัดผ้า เป็นต้น

4) รองเท้าจะเป็นลักษณะรองเท้าผ้าใบสีขาว เนื่องจากการรำวงย้อนยุคนั้น ลักษณะการเคลื่อนไหวตามทำนองเพลงจะมีความคล้ายกับการเต้นแอโรบิคประจำหมู่บ้าน ดังนั้น การใส่รองเท้าผ้าใบในการรำวง ทำให้ผู้แสดงเกิดความทะมัดทะแมง มีความเคลื่อนไหวที่คล่องตัว เพราะส่วนใหญ่แล้ว ผู้แสดงจะมีอายุประมาณ ๕๕ ปีขึ้นไป จึงต้องป้องกันการเกิดอุบัติเหตุที่จะเกิดขึ้นในขณะทำการแสดง

การเลือกการแต่งกายของรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เป็นลักษณะการแต่งกายที่เน้นสีสันที่สดใส สีโทนสว่าง มีลายดอกรอบตัว รวมถึงการนำลูกไม้มาตกแต่งเป็นระบายในส่วนต่างๆ เช่น คอเสื้อ กระโปรง เพื่อให้เกิดความสวยงามบนเวที

กระบวนท่ารำ

แต่เดิมการรำวงย้อนยุคนั้น เกิดจากการรวมตัวของคนในชุมชนที่ได้หากิจกรรมทำร่วมกันอย่างสนุกสนานหลังเวลาเลิกงาน คือ การออกกำลังกายหรือการเต้นแอโรบิค ซึ่งคนในตำบลนอกจากจะสุขภาพแข็งแรงแล้ว ยังได้ฝึกฝนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบเพลง การก้าวเท้า การแตะเท้า การหมุน และการทรงตัวตามจังหวะเพลง ซึ่งในปัจจุบันการรำวงย้อนยุคมีรูปแบบการรำที่เป็นแบบ

แผนมากขึ้น โดยคนในตำบลได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการนำทักษะการเคลื่อนไหวในส่วนเท้าตามจังหวะเพลงของการออกกำลังกายมาประยุกต์เข้ากับการแสดงนาฏศิลป์ไทยโดยได้นำท่ารำและรูปแบบการเดินวงแบบทวนเข็มนาฬิกาของรำวงมาตรฐานมาใช้ประกอบการแสดงได้อย่างสวยงามและเหมาะสม ซึ่งทักษะทางด้านนาฏศิลป์ไทยของคนในตำบล ส่วนใหญ่จะมีทักษะมาจากการฟ้อนเมืองตามหัววัดเนื่องในงานบุญต่าง ๆ เมื่อนำมาผสมผสานกัน จึงเกิดเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่สามารถสร้างผลงานและความสามัคคีของคนในชุมชนได้เป็นอย่างดี

กระบวนท่ารำของรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ มีกระบวนท่ารำที่ยึดตามหลักของการรำวงมาตรฐานทั้งหมด 7 ท่า ดังนี้

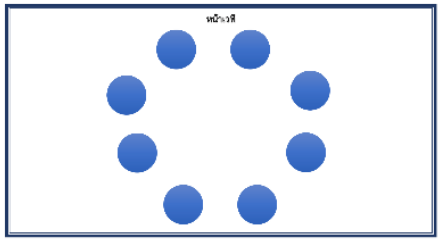
ตารางที่ 1 *ตารางกระบวนท่ารำของรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่*

กระบวนท่ารำ	รูปภาพ	กระบวนท่ารำ	รูปภาพ
1. ท่าสอดสร้อยมาลาแปลง		2. ท่าพรหมสี่หน้า	
3. ท่าชักแป้งผลัดหน้า		4. ท่ารำยั่ว	
5. ท่าช้างประสานงา		6. ท่าขัดจางนาง	
7. ท่าล่อแก้ว ขอแก้ว			

กระบวนท่ารำของรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เป็นกระบวนท่ารำที่ยึดตามหลักของการรำวงมาตรฐาน ทั้งหมด 7 ท่า ได้แก่ ท่าที่ 1 ท่าสอดสร้อยมาลาแปลง สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 4 เพลงคืนเดือนหงาย ท่าที่ 2 ท่าพรหมสี่หน้า สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 7เพลงหญิงไทยใจงาม ท่าที่ 3 ท่าชักแป้งผลัดหน้า สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 2 เพลงชาวไทย ท่าที่ 4 ท่ารำยั่ว สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 6 เพลงดอกไม้ ของชาติ ท่าที่ 5 ท่าช้างประสานงา สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 8 เพลงดวงจันทร์ขวัญฟ้า ท่าที่ 6 ท่าขัดจางนาง สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 10 เพลงบูชานักรบ ท่าที่ 7 ท่าล่อแก้ว ขอแก้ว สอดคล้องกับรำวงมาตรฐานเพลงที่ 10 เพลงบูชานักรบ

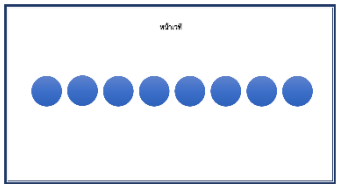
รูปแบบแถว

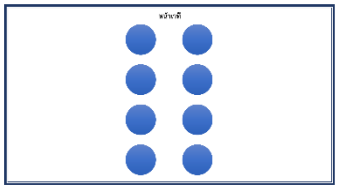
รูปแบบการแปรแถวของรำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ เริ่มจากการแปรแถวในเพลงช้า เมื่อเพลงช้าในเพลงที่ 1 ขึ้น ถือได้ว่าเป็นธรรมเนียมที่ผู้แสดงจะต้องรำเป็นวงกลมในลักษณะการเดินแบบทวนเข็มนาฬิกาทั้งหมด 1 รอบ (ยึดตามรูปแบบของการรำวงมาตรฐาน)

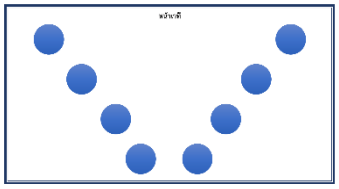


ภาพที่ 11 ลักษณะการเดินแบบทวนเข็มนาฬิกา
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

หลังจากนั้นผู้แสดงสามารถแปรรูปแบบแถวได้อย่างอิสระ ซึ่งรูปแบบการแปรแถวจะไม่ซับซ้อนมากนัก ซึ่งจะเน้นการแปรแถวที่เป็นระเบียบเรียบร้อย ได้แก่ แถวหน้ากระดาน แถวตอนลึก แถวปากพนัง



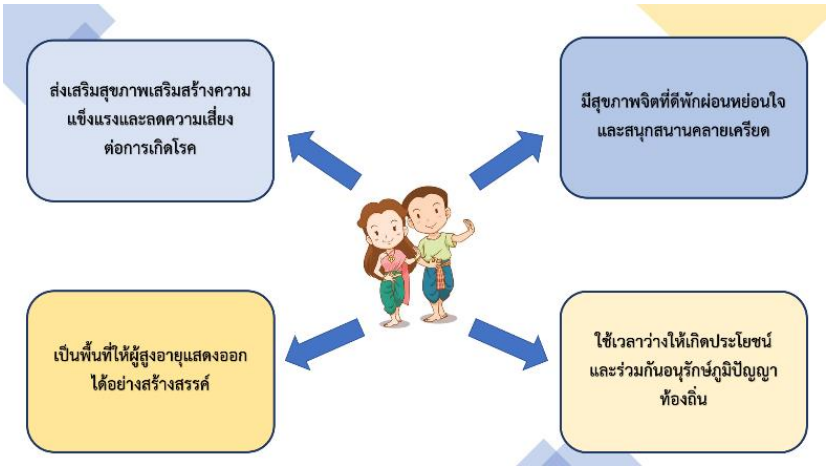




ภาพที่ 12, 13, 14 รูปแบบแถวที่ใช้ประกอบการแสดง
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

โอกาสที่ใช้ในการแสดง

การรำวงย้อนยุคสามารถนำมาแสดงในงานทำบุญ งานประจำปี งานประเพณีต่าง ๆ นอกจากนี้ ในปัจจุบัน มีการนำรำวงย้อนยุคมาใช้ในการประกวด เพื่อส่งเสริมให้แต่ละอำเภอหรือแต่ละตำบลมีความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดเอกลักษณ์เฉพาะประจำตำบล รวมถึงความสามัคคีและการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ของคนในตำบล



ภาพที่ 15 แผนผังมโนทัศน์ประโยชน์และโอกาสที่ใช้ในการแสดง
ที่มา: ภูรดา ธีระวิทย์

ผู้เขียนมองว่า ในปัจจุบัน รำวงย้อนยุคเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมการออกกำลังกายที่เข้ามามีบทบาทต่อผู้สูงอายุเป็นอย่างมาก เป็นกิจกรรมที่ผู้สูงอายุได้มาพบปะ สังสรรค์ สันทนาการกันในเวลาหลังเลิกงาน หรือบางท่านยึดเป็นอาชีพหลักของตนเอง การรำวงย้อนยุค เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่เป็นการส่งเสริมสุขภาพ สร้างความแข็งแรง ลดความเสี่ยงต่อการเกิดโรคต่างๆ ได้ รวมถึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ การมีสุขภาพ จิตที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ สนุกสนาน สามารถทำได้ทุกเพศทุกวัย ไม่ใช่การออกกำลังกายที่หนักจนเกินไปแต่เป็นการส่งเสริมสุขภาพง่ายๆ ที่ทำได้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้ กิจกรรมรำวงย้อนยุค ยังช่วยส่งเสริมให้คน ในตำบลร่วมกันอนุรักษ์ สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดำรงอยู่สืบไป

สรุป

รำวงย้อนยุคคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ ก่อตั้งเมื่อปีพุทธศักราช 2555 แม่หลวงศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม ผู้ใหญ่บ้านตำบลดอนแก้ว เป็นผู้จัดการคณะ ซึ่งเป็นคณะที่ได้สร้างชื่อเสียง และมีผลงานที่เป็นที่ประจักษ์ของจังหวัดเชียงใหม่มายาวนาน โดยมีรูปแบบการแสดงที่เป็นขั้นเป็นตอนอย่างชัดเจน องค์ประกอบของการแสดงที่หลากหลาย และมีเอกลักษณ์เฉพาะโดดเด่น มีรูปแบบการแสดงทั้งหมด 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การไหว้ครูก่อนเริ่มการแสดง โดยผู้แสดงทุกคนจะมีการเคารพ “ขันครู” ขั้นตอนที่ 2 การรำวงย้อนยุคในแต่ละเพลง โดยยึดกระบวนท่ารำตามแบบรำวงมาตรฐาน มีทั้งหมด 7 ท่า ได้แก่ ท่าสอดสร้อยมาลาแปลง ท่าพรหมสี่หน้า ท่าชักแป้งผลัดหน้า ท่ารำยั่ว ท่าช้างประสานงา ท่าขัดจางนาง ท่าล่อแก้ว ขอแก้ว โดยในส่วนเท้านำมาจากทักษะการเคลื่อนไหว จากการออกกำลังกาย เช่น การก้าวเท้า การแตะเท้า การหมุน และการทรงตัว ตามจังหวะเพลง มาประยุกต์เข้ากับการแสดงนาฏศิลป์ไทยโดยได้นำท่ารำและรูปแบบการเดินวงแบบทวนเข็มนาฬิกาของรำวงมาตรฐานมาใช้ประกอบการแสดงได้อย่างสวยงามและเหมาะสม การเลือกเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง จะต้องเลือกเพลงที่มีความคุ้นชินของผู้ชม เลือกเพลงที่ทันสมัย ผู้ชมสามารถร้องตามได้ และเหมาะกับผู้ชมทุกวัย เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เร้าใจ การแต่งกายจะเน้นสีสันที่สดใส สีโทนสว่าง มีลายดอกรอบตัว รวมถึงการนำลูกไม้มาตกแต่งเป็นระบายในส่วนต่างๆ เช่น ปกเสื้อ กระโปรง เพื่อให้เกิดความสวยงามบนเวที รูปแบบการแปรแถว

เริ่มจากการแปรแถวในเพลงช้า ผู้แสดงจะต้องรำเป็นวงกลมในลักษณะการเดินแบบทวนเข็มนาฬิกาทั้งหมด 1 รอบ หลังจากนั้นผู้แสดงสามารถแปรรูปแบบแถวได้อย่างอิสระ ซึ่งรูปแบบการแปรแถวจะไม่ซับซ้อนมากนัก ซึ่งจะเน้นการแปรแถวที่เป็นระเบียบเรียบร้อย โอกาสที่ใช้ในการแสดง สามารถนำมาแสดงในงานทำบุญ งานประจำปี งานประเพณีต่าง ๆ ซึ่งผู้เขียนมองว่า ในปัจจุบัน พบเห็นได้จากการนำรำวงย้อนยุคมาใช้ในการประกวด เพื่อส่งเสริมให้แต่ละอำเภอหรือแต่ละตำบลมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่ารำ แถว การเลือกใช้ลักษณะของเสื้อผ้าที่มีสีสันสวยงามที่เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของคณะตนเอง นอกจากนี้ การรำวงย้อนยุคยังถือเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถส่งเสริมสุขภาพ สร้างความแข็งแรง มีการพักผ่อนหย่อนใจ การมีสุขภาพจิตที่ดี มีมนุษยสัมพันธ์ รวมถึง การสร้างความสามัคคีและการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ของคนในตำบล

รายการอ้างอิง

กาญจนา อินทรสุนานนท์. (2544). **รำวงมาตรฐาน** : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด 891 ถนนพระราม 1 กรุงเทพมหานคร.

จินตนา พรหมวรรณ์. ผู้แสดงรำวงย้อนยุค. (ผู้ให้สัมภาษณ์). ภูรดา ธีระวิทย์. (ผู้สัมภาษณ์).เมื่อ 9 เมษายน 2566.

พวงพลอย ขันเลข. ผู้แสดงรำวงย้อนยุค. (ผู้ให้สัมภาษณ์). ภูรดา ธีระวิทย์. (ผู้สัมภาษณ์).เมื่อ 9 เมษายน 2566**.**

ศิริเพ็ญ ปัญญาเพิ่ม. ผู้จัดการคณะนาฏลีลาบ้านบ่อปุ๊ ตำบลดอนแก้ว อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่. (ผู้ให้สัมภาษณ์). ภูรดา ธีระวิทย์. (ผู้สัมภาษณ์). เมื่อ 9 เมษายน 2566.

มอญพระเพลิง: การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญ
MON PHRA PHLEUNG: A STUDY OF ETHNIC IDENTITY FROM MON DANCE CULTURE

นายสิทธิชัย ตั้งจิตพัฒนกุล[1], นางสาวกนกวรรณ แคว้นคอนฉิม[2]
นางสาวหฤทัย นัยโมกข์[3], นายสมศักดิ์ บัวบุตร[4]

MR. SITTICHAI TANGJITPATTANAKUL[1], MISS.KANOKWAN KHWAENKONCHIM[2],
MISS.HARUETHAI NAIMOKE[3], MR. SOMSAK BUABUTR[4]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง มอญพระเพลิง : การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวัฒนธรรมการรำมอญ บ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา และการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยข้อมูลภาคสนาม ใช้วิธีการสังเกต สัมภาษณ์เชิงลึก แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มชาติพันธุ์มอญมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ดนตรีและการแสดง ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้ถูกถ่ายทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ถึงแม้บริบทจะเปลี่ยนไป แต่ความเป็น “อัตลักษณ์” ของวัฒนธรรมจะยังปรากฏ ให้เห็นอยู่ตลอดมา และสิ่งหนึ่งที่สะท้อนความเป็นชาติพันธุ์ได้อย่างดีคือ “วัฒนธรรมการรำ” ผู้วิจัยจึงแบ่งวัฒนธรรมการฟ้อนออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1.การฟ้อนในรูปแบบพิธีกรรม รูปแบบวัฒนธรรมรำมอญเพื่อการประกอบพิธีกรรมเป็นพิธีกรรมที่มีความเกี่ยวเนื่องกับการแสดงความกตัญญู การเคารพบูชา การบนบาน และการตอบแทนคุณต่อบรรพบุรุษ 2.การฟ้อนในรูปแบบบุญประเพณีหรืองานรื่นเริง การแสดงที่เกิดในงานประเพณีและเทศกาลต่าง ๆ ที่กลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ปฏิบัติต่อกันจากรุ่นสู่รุ่นมาอย่างยาวนานและยังคงรักษาขนบธรรมเนียม การละเล่น การแสดงไว้ให้คงอยู่กับกลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิงตลอดไป อย่างไรก็ตามกลุ่มชาติพันธุ์มอญมีวัฒนธรรมการรำมอญอันงดงาม บ่งบอกความเป็นตัวตนได้เป็นอย่างดีแสดงถึง “อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์” ให้คงอยู่ตลอดจนเป็นมูลค่าทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าให้เป็นมรดกของชุมชนต่อไป

คำสำคัญ: มอญพระเพลิง, วัฒนธรรมการรำมอญ, อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์

[1,2,3,4] วิทยาลัยนาฏศิลปนครราชสีมา

Abstract

This academic article entitled “Mon Phra Phleung: A Study of Ethnic Identity from Mon Dance Culture” aimed to examine the Mon dance culture in Ban Phra Phleung, Pak Thong Chai District, Nakhon Ratchasima Province, and its contribution to the construction of the ethnic identity. The study utilized various research methods, including documentary sources, field research data, observations, and in-depth interviews. Descriptive statistics were employed to analyze the collected data.

The findings indicated that the Mon ethnic group possesses a unique culture encompassing clothing, music, and performances. Despite changing circumstances, these cultural elements have been transmitted across generations, with their cultural “identity” remaining evident. A significant reflection of their ethical identity is their “dance culture”. The dance culture can be divided into two forms: dance for ceremonial rituals and dance for religious ceremonies or festive events. Dance for ceremonial rituals is associated with expressing gratitude, respect, worship, and reciprocation towards ancestors. On the other hand, dance for religious ceremonies or festive events is performed during traditional ceremonies and festivals within the Mon community in Ban Phra Phleung, Pak Thong Chai District, Nakhon Ratchasima Province. These cultural practices have been passed down through generations, preserving the traditions and performances within the community. Ultimately, the Mon ethnic group’s captivating Mon dance culture effectively showcases their “ethnic identity”, serving as a valuable cultural heritage for future generations of the community.

Keywords: Mon Phra Phloeng, Mon Dance Culture, Ethnic Identity

บทนำ

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีการสืบสานต่อกันมาหลายชั่วอายุคน ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติย่อมมีเอกลักษณ์เป็นของตน เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นเรื่องของการสั่งสมและเป็นสิ่งที่มีคุณค่า ที่มีการปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาจนเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งมีผลต่อวิถีการดำเนินชีวิตที่มีความหลากหลายอันสืบเนื่องมาจากวัฒนธรรมประเพณีและภูมิปัญญาของแต่ละชุมชน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ จึงเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมประเพณีที่ก่อให้เกิดความแตกต่าง ๆ รูปแบบของวัฒนธรรมที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ค่านิยมความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นซึ่งแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน

“มอญ” ในจังหวัดนครราชสีมา อพยพเข้าสยามเมื่อสมัยกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสิน-มหาราช โปรดฯให้ไปตั้งบ้านเรือนทำกินแถบเมืองปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี เมื่อเกิดสงครามระหว่างไทยกับพม่า สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ได้โปรดฯให้แบ่งครัวมอญเหล่านั้นขึ้นมาตั้งบ้านเรือนขุดค่ายคูรอรับศึกครั้งนั้น หลังสงครามสงบก็โปรดฯให้ตั้งบ้านเรือนเป็นการถาวรอยู่ที่นั่น เพื่อไม่ให้

บ้านเมืองเป็นกำลังแก่ข้าศึกที่อาจย้อนมาอีก กระทั่งได้กลายเป็นชุมชนมอญเมืองนครราชสีมา มีอารยธรรม วัฒนธรรม และภาษาที่เป็นแบบของตนเอง ซึ่งได้สืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษและปรากฏให้เห็นในหลายอย่าง เช่น ขนบธรรมเนียม ประเพณีของชาวมอญที่ชาวมอญยังอนุรักษ์และสืบทอดกันมา เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีแห่หงส์ธงตะขาบ ประเพณีปล่อยนกปล่อยปลา และอื่น ๆ ที่เป็นที่ยอมรับและปฏิบัติสืบต่อมา (อรสา เงินฉาย, 2550, น. 1)

กลุ่มชาติพันธุ์มอญยังคงรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนอย่างเข้มแข็ง อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่สุดของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ คือ ระบบความเชื่อในการนับถือผีบรรพบุรุษและความศรัทธาในพุทธศาสนานิกายเถรวาทอย่างแรงกล้า ซึ่งกลายเป็นข้อปฏิบัติทางจารีตประเพณีที่ชาวมอญยึดถือปฏิบัติในชีวิตประจำวันอย่างเคร่งครัด โดยสะท้อนผ่านพิธีกรรม ประเพณีสำคัญ และเทศกาลต่าง ๆ ตลอดจนวิถีชีวิตในชีวิตประจำวันทั่วไป ระบบความเชื่อเรื่องผีบรรพบุรุษและความศรัทธาต่อพุทธศาสนายังมีส่วนสำคัญยิ่งในการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชาวมอญ (นพรัตน์ ไชยชนะ และคณะ, 2564, น. 10) รวมทั้งธำรงรักษาความเป็นมอญจวบจนปัจจุบัน นอกจากวัฒนธรรมประเพณีพิธีกรรมของชาวมอญที่ยังคงอยู่แล้ว อีกหนึ่งสิ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์มอญได้ คือ วัฒนธรรมการฟ้อนมาจากประเพณีในฮีตสิบสอง ทั้งนี้รวมไปถึงพิธีกรรม

วัฒนธรรมการรำของกลุ่มชาติพันธุ์มอญในจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งพบเห็นได้น้อยในปัจจุบัน แต่ก็ยังคงมีบ้างในงานรื่นเริงต่าง ๆ หรือในส่วนของงานพิธีกรรมและการละเล่นกลุ่มชาติพันธุ์มอญ มีวัฒนธรรมการฟ้อนเป็นศาสตร์หนึ่งที่จัดเป็นศิลปะแห่งความงดงามที่มุ่งหมายให้เกิดความบันเทิงให้แก่จิตใจ สะท้อนวัฒนธรรมประเพณี วิถีชีวิต สังคม ความเป็นอยู่ของมนุษย์ในสมัยต่าง ๆ บ่งบอกถึงความเป็นอารยธรรมของชนเผ่าได้อย่างชัดเจน จึงเป็นศิลปะเฉพาะตนที่แสดงถึงเรื่องราวของอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ได้เป็นอย่างดี (ปิ่นเกศ วัชรปาณ, 2559, น. 5)

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการรำมอญจากด้านพิธีกรรมและบุญประเพณี ผ่านมุมมองวิชาการทางด้านศิลปะการแสดงเชื่อมโยงปรากฏการณ์และมิติทางสังคมวัฒนธรรม ทั้งนี้แม้ว่ากระแสการตื่นตัวที่จะฟื้นฟูอนุรักษ์วัฒนธรรมมอญในปัจจุบันเป็นเรื่องที่ดี แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดกระแสความคิดที่น่ากังวลในหมู่คนมอญรุ่นใหม่ที่ยังขาดความเข้าใจที่แท้จริงต่อรากเหง้าความเป็นมาของตน และแก่นแท้ของความเป็นมอญที่เชื่อมโยงกับการอยู่ร่วมกับชาติพันธุ์ อื่น ๆ ในสังคมไทย ส่วนหนึ่งเป็นเพราะฐานข้อมูลทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไม่แน่นพอ ชาวมอญรุ่นใหม่จึงไปนำสิ่งที่เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมขึ้นมาชูเป็นแก่นของวัฒนธรรมและประเพณีมอญ เมื่อขาดความรู้เกี่ยวกับรากเหง้าดั้งเดิมของตนเอง จึงเกิดการเหมารวมว่า วัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในสังคมไทยล้วนเป็นวัฒนธรรมมอญ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องทำให้การอนุรักษ์วัฒนธรรมมอญดำรงอยู่คู่กับสังคมไทยที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้เล็งเห็นประเด็นความสำคัญกับสังคมการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์บ่งบอกถึงความเป็นตัวตนของกลุ่มมอญ ผ่านประเพณีวัฒนธรรมในท้องถิ่น โดยปรากฏการณ์จากศิลปวัฒนธรรมการรำของกลุ่มมอญ ที่เกิดขึ้นโดยภูมิปัญญาของชุมชนและการสืบทอด

จากความสำคัญข้างต้น การมองอัตลักษณ์และความเป็นชุมชนมอญที่เลื่อนไหลไม่ผูกติดกับความเป็นโคราชที่แน่นอน ให้ความสำคัญกับการศึกษาที่มีลักษณะเป็นตัวตน เน้นตีความ อธิบายปรากฏการณ์โดยผลที่เกิดขึ้น คือ การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ โดยเชื่อมโยงวัฒนธรรมจากอดีตสืบทอดสู่ปัจจุบันอย่างรู้เท่าทันสถานการณ์ โดยมีผลถึงยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้เกิดองค์ความรู้เป็นชุมชน

แห่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบททางสังคม สามารถดำรงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และยึดโยงให้วัฒนธรรมการรำมอญให้คงอยู่ได้จนปัจจุบัน เพื่อสร้างมูลค่าทางวัฒนธรรมและยังเป็นการยกระดับมาตรฐานทางวิชาการในด้านศิลปวัฒนธรรมต่อไป

วัฒนธรรมการรำมอญ บ้านพระเพลิง

บ้านพระเพลิง : ชุมชนไทโคราชเชื้อสายมอญ เป็นชุมชนเก่าแก่ซึ่งคนในชุมชนส่วนใหญ่สืบเชื้อสายมาจากมอญ โดยบ้านพระเพลิงตั้งอยู่ในตำบลนกออก อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ตลอดถนนทางเข้าชุมชนมีการประดับประดาด้วยเสาหงส์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของชาวมอญและป้ายคำขวัญหมู่บ้านจนถึงศาลปู่ตา (พ่อใหญ่จอมทองแม่ละอองสำลี) บ้านพระเพลิงมีองค์ประกอบคล้ายกับหมู่บ้านทั่วไป คือ มีวัด โรงเรียนและสถานีอนามัย แต่จะแตกต่างกันตรงที่วัดประจำหมู่บ้านเป็นวัดเก่าแก่ของชาวมอญซึ่งมีรูปหล่อหงส์สำริดที่นำมาจากหงสาวดีเมื่อครั้งอพยพมาตั้งถิ่นฐานครั้งแรก มีคัมภีร์ใบลานที่จารึกเป็นภาษามอญและภาษาขอม และที่สำคัญวัดแห่งนี้ยังมีเกจิอาจารย์ชื่อดัง คือ หลวงปู่ฉิม (พระครูทักษิณ รามัญ) ซึ่งเป็นศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้านพระเพลิงและหมู่บ้านใกล้เคียง นอกจากนั้นในปี พ.ศ.2555 วัดพระเพลิง (วัดหงส์ธรรมรักขิตาราม) ที่มาของชื่อ "บ้านพระเพลิง" มาจากการที่แต่เดิม พื้นที่ตรงนี้มีพระมอญรูปหนึ่งท่านชื่อว่า “เสิ่ง” อพยพมาพร้อมชาวบ้านมอญกลุ่มหนึ่งมาปลูกเพิง (หมาแหงน) เอาไว้จำพรรษา จึงถูกเรียกว่า “พระเพิง” มาตั้งแต่ตอนนั้น จากนั้นจึงค่อย ๆ กลายเพี้ยนจนมาเป็นชื่อ “พระเพลิง” อย่างในปัจจุบัน

ปัจจุบันชาวมอญในนครราชสีมาส่วนใหญ่ยังคงปฏิบัติตามประเพณีและพิธีกรรมประจำชีวิตแบบมอญ อันได้แก่ การบวช การแต่งงานและการตาย ส่วนประเพณีเกี่ยวกับการเกิด เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม คือ การคลอดที่โรงพยาบาลหรือสถานีอนามัยแทนการคลอดแบบโบราณกับหมอตำแย สำหรับประเพณีและพิธีกรรมฮีตสิบสองของมอญ เริ่มมีตั้งแต่เดือนห้าเป็นต้นไป ผู้วิจัยจึงแบ่งวัฒนธรรมการฟ้อนออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การฟ้อนในรูปแบบพิธีกรรม และการฟ้อนในรูปแบบบุญประเพณีหรืองานรื่นเริง

1. การฟ้อนในรูปแบบพิธีกรรม

รูปแบบวัฒนธรรมรำมอญเพื่อการประกอบพิธีกรรม เป็นพิธีกรรมที่มีความเกี่ยวเนื่องกับการแสดงความกตัญญู การเคารพบูชา การบนบานและการตอบแทนคุณต่อบรรพบุรุษ จึงก่อให้เกิดมนุษย์กับวิญญาณและมนุษย์กับสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ วัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา จัดขึ้นในช่วงหลังจากฤดูฝนผ่านไปเข้าสู่ช่วงฤดูร้อน เนื่องจากเป็นช่วงที่ทุกคนว่างเว้นจากการประกอบอาชีพ วัฒนธรรมรำมอญเพื่อการประกอบพิธีกรรมตามประเพณีที่ปฏิบัติเป็นการแสดงรำมอญพิธีกรรมจัดขึ้นตามแบบโบราณใช้เวลาในการแสดงในเวลากลางวัน ทั้งนี้การจัดแสดงนั้นจะขึ้นอยู่กับความประสงค์ของกลุ่มชาวบ้านพระเพลิงการจัดแสดงรำมอญประกอบพิธีกรรมเกิดจากพิธีกรรม 3 พิธี ดังนี้

1.1 พิธีกรรมขอขมาหลวงปู่ฉิม

ครั้นอดีตจนถึงปัจจุบันชาวชุมชนมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา นับถือหลวงปู่ฉิม ซึ่งเป็นพระสงฆ์ชาวมอญที่อพยพย้ายมาพร้อมกับกลุ่มชาวมอญเพื่อมาตั้งรกรากบ้านเรือนบริเวณเขื่อนลำพระเพลิง ถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวมอญบ้านพระเพลิงเคารพนับถือและเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในหมู่บ้าน พิธีกรรมนี้มีจุดประสงค์เพื่อการสักการะขอความ

สิริมงคลแก่ตนและการขอขมาจากกลุ่มชาวมอญพระเพลิงต่อหลวงปู่ฉิม จึงมีการจัดแสดงรำมอญประกอบพิธีกรรมเพื่อขอขมาหลวงปู่ฉิม ซึ่งเกิดจาก 2 ปัจจัย ดังนี้

1.1.1 เพื่อเป็นการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีตามที่บรพบุรุษได้ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมา เป็นเรื่องสำคัญที่ช่วยให้เรารักษาและสืบทอดความเป็นตัวตนและวัฒนธรรมของเราได้ต่อไป

1.1.2 เกิดจากความสมหวัง ความตั้งใจของลูกหลานที่ได้รับสิ่งที่ต้องการตามความประสงค์และประสบผลสำเร็จจากการบนบาน เมื่อได้ตามที่ตนปรารถนาจะมีการจัดการแสดงรำโทนถวายหลวงปู่ฉิมของกลุ่มชาวมอญในบ้านพระเพลิงขึ้นประจำปี ในช่วงที่จะทำพิธีเชื้อเชิญหลวงปู่ฉิมจะมีชาวมอญที่ทุกคนเคารพนับถือและสามารถพูดภาษามอญได้มากล่าวคำเชิญและขอขมาหลวงปู่ฉิม วัฒนธรรมการรำมอญที่ปรากฏคือ รำโทนนิยมใช้ท่ากาแต๊ะ ท่ารำโทน ท่ายักไหล่ ท่าม้าย่อง

ภาพที่ 1 การแสดงรำโทน

ที่มา: คมสันต์ ศรีสระน้อย

1.2 พิธีกรรมไหว้บรรพบุรุษ

บรรพบุรุษของกลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิง คือ ปู่ ย่า ตา ยาย หรือญาติพี่น้องที่ล่วงลับไปแล้วที่มีเชื้อสายชาวมอญ การจัดแสดงรำมอญการประกอบพิธีกรรมไหว้บรรพบุรุษเกิดจากความสมหวังของลูกหลานที่ได้รับสิ่งที่ ต้องการตามความประสงค์ เช่น ฐานะความเป็นอยู่ของคนในครอบครัวดีขึ้นไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ การได้มาซึ่งสิ่งเหล่านี้เกิดจากการขอพรจากบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วที่ตนเองนับถือให้มาช่วยเกื้อหนุนให้ประสบความสำเร็จ เมื่อทุกสิ่งเป็นตามที่ตนปรารถนาแล้วจะมีการจัดการแสดงรำมอญของกลุ่มชาวมอญในบ้านพระเพลิงขึ้น การติดต่อเชิญร่างทรงมีในช่วงที่จะทำพิธีเชื้อเชิญบรรพบุรุษ อย่างไรก็ตามการแสดงรำมอญในครั้งนี้จะต้องถวายเครื่องเช่นสังเวย ให้ญาติวัฒนธรรมการรำที่ปรากฏคือ การรำตามอารมณ์ความรู้สึกประกอบเสียงโทน

1.3 พิธีกรรมเลี้ยงตาปู่เจ้าบ้าน

กลุ่มชาติพันธุ์มอญ ในจังหวัดนครราชสีมา มีพิธีกรรมสืบทอดกันมาถึงปัจจุบันคือ เลี้ยงตาปู่ จะกำหนดหลังจากประเพณีสงกรานต์ไปแล้ว เมื่อกำหนดวันแล้ว ผู้ชายจะมาทำความสะอาดบริเวณศาล เตรียมเครื่องเซ่น ได้แก่ ไก่ต้ม เหล้า ขนมต้มแดง ขนมต้มขาว เครื่องแต่งกายสำหรับตาปู่ และโทน 3 - 5 ลูก ในวันประกอบพิธี ชาวบ้านชายหญิงจะนั่งล้อมศาลตา

ปู่ บุคคลสำคัญในพิธีไหว้ตาปู่ คือท้าวเธอ ได้แก่คนทรงกับบริวาร ซึ่งอาจมีจำนวน 2 - 5 คน เมื่อเริ่มพิธีคนตีโทนจะตีโทนเสียงดังกระหึ่ม จนตาปู่มาเข้าทรง บริวารซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุที่ได้รับการเคารพนับถือ จะถามว่าตาปู่ชื่ออะไร เพราะตาปู่มีหลายคน เช่นตาคงขวัญม้า พญาร่มขาว เฒ่าหลงวัง เป็นต้น เมื่อทราบชื่อแล้ว ตาปู่ที่เข้าคนทรง จะแต่งกายโดยใช้เสื้อผ้าที่เตรียมไว้ แล้วรับเครื่องเซ่นด้วยการใช้ตะเกียบคีบมาดม จากนั้นร่ายรำตามเสียงและจังหวะโทน เมื่ออวยชัยให้พรแก่ลูกหลานแล้ว ตาปู่จะออกจากร่างคนทรง คนทรงเปลี่ยนเครื่องแต่งกายแล้วเริ่มทรงตาปู่คนใหม่ไปจนหมดตาปู่ จึงเสร็จพิธี วัฒนธรรมการฟ้อนที่ปรากฏคือ รำโทนนิยมใช้ท่ารำโทนและท่าม้าย่อง

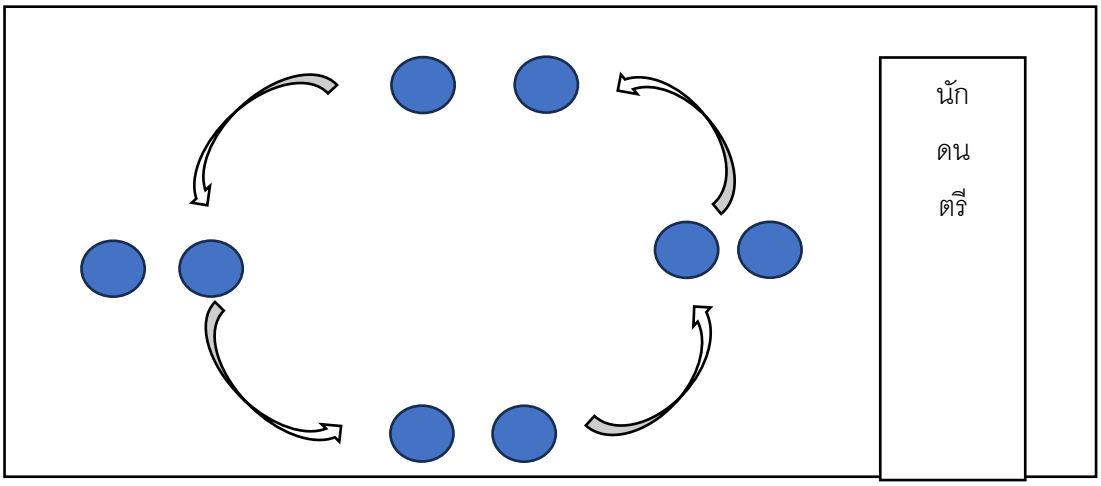
ภาพที่ 2 การแสดงรำโทนในพิธีกรรม

ที่มา: คมสันต์ ศรีสระน้อย

การเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิงรูปแบบวัฒนธรรมรำมอญในพิธีกรรม

วัฒนธรรมการรำมอญของชาวบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา รูปแบบรำมอญในพิธีกรรม สามารถอธิบายลักษณะ ลีลาของการแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชนที่มีการผสมผสาน ดังนี้

ลีลาการเคลื่อนไหวของเท้าในการแสดงรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัยจังหวัดนครราชสีมา มีลักษณะการเดินย่ำเท้าเข้ากับจังหวะเพลงเร็ว คือ เขย่งเท้าทุกจังหวะ และย่ำเท้าไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะเสียงโทน การเคลื่อนไหวของมือในวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง มีลักษณะการม้วนมือจีบข้างบนและค่อยๆไล่ระดับลงข้างล่างระดับเอว การเคลื่อนไหวของมือและแขนจะสัมพันธ์กันเป็นการเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงในการเปลี่ยนท่า การเคลื่อนไหวของแขนนั้นมีทั้งเคลื่อนไหวช้าและเปลี่ยนเป็นเร็วตามจังหวะเพลง การเคลื่อนไหวของในวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง นิยมเคลื่อนไหวกันในรูปแบบวงกลม



ภาพที่ 3 รูปแบบแถวของการแสดงรำโทน

ที่มา: คณะผู้วิจัย

2. รูปแบบการรำมอญในงานรื่นเริง

รูปแบบวัฒนธรรมการรำมอญในงานรื่นเริงในการแสดงวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัยจังหวัดนครราชสีมา ปัจจุบันที่มีความสนใจและต้องการที่จะสืบสานการรำมอญให้เป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญบ้านพระเพลิง ร่วมกันทำการแสดงเผยแพร่การแสดงรำมอญในงานประเพณีและเทศกาลต่าง ๆ และในปัจจุบันกลุ่มรำมอญของลูกหลานชาวมอญมักจะมีโอกาสได้ทำการแสดงเผยแพร่วัฒนธรรมการรำมอญมากกว่า เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่ยังอยู่ในวัยหนุ่มสาว สามารถทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ไม่ติดขัดเรื่องการเดินทางไกลและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างคล่องแคล่ว หรือขึ้นอยู่กับโอกาสในการแสดงและหน่วยงานที่จัดกิจกรรมว่าต้องการนำเสนอวัฒนธรรมการรำมอญในรูปแบบของกลุ่มที่เป็นศิลปินต้นแบบดั้งเดิมของชาวมอญหรือต้องการนำเสนอการแสดงของกลุ่มที่เป็นลูกหลานชาวมอญบ้านพระเพลิงในปัจจุบันที่ต้องการร่วมอนุรักษ์การแสดงรำมอญไว้ให้คงอยู่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนรูปแบบรำมอญในงานรื่นเริง หมายถึงการแสดงที่เกิดในงานประเพณีและเทศกาลต่าง ๆ ที่กลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัยจังหวัดนครราชสีมา ปฏิบัติต่อกันจากรุ่นสู่รุ่นมาอย่างยาวนานและยังคงรักษาขนบธรรมเนียมการละเล่น การแสดงไว้ให้คงอยู่กับกลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิงตลอดไปถึงแม้ว่าในบางช่วงอาจจะซบเซาลงไปบ้างแต่ก็มีการพื้นฟูวัฒนธรรมต่าง ๆ ขึ้นมาให้เป็นที่รู้จักกันอีกต่อไปตามกาลเวลาและความเหมาะสมของงาน โดยมีการรำมอญของชาวบ้านพระเพลิง ในงานเทศกาลและประเพณีที่สำคัญอยู่หลายเทศกาล ดังนี้

2.1 งานเทศกาลสงกรานต์

งานเทศกาลสงกรานต์หรือที่เรียกอีกอย่างว่าตรุษสงกรานต์ เป็นการละเล่นของคนในท้องถิ่นเดิมของคนไทยรวมถึงกลุ่มคนไทยเชื้อสายมอญบ้านพระเพลิงด้วย ในการละเล่นวันสงกรานต์ของชาวมอญบ้านพระเพลิงจะประกอบไปด้วยการรดน้ำขอพรจากผู้ใหญ่ในหมู่บ้าน การละเล่น ก่อกองทราย จากนั้นจะเป็นกิจกรรมการแสดงของกลุ่มชาวมอญที่เป็นเอกลักษณ์

ของชุมชน คือวัฒนธรรมการรำมอญในวัดเพื่อให้เกิดความสนกุสนานเพลิดเพลิน ณ วัดพระเพลิง วัฒนธรรมการรำมอญที่ปรากฏคือ การฟ้อนแห่ในงานสงกรานต์นิยมใช้ท่ายักไหล่และท่ารำโทน

ภาพที่ 4 งานสงกรานต์ ณ วัดพระเพลิง ตำบลนกกออก อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา

ที่มา: จำนงค์ สังสระน้อย

2.2 งานเทศกาลลอยกระทง

งานเทศกาลลอยกระทงมีความเชื่อที่ถือปฏิบัติกันมานานว่าเป็นการสะเดาะเคราะห์ให้กับตัวเองและขอขมาต่อพระแม่คงคา ที่ให้เราได้ใช้น้ำในการอุปโภคบริโภค เช่น น้ำดื่มหุงหาอาหารชำระล้างร่ายกายและใช้ในการเกษตร เนื่องจากพื้นที่ในประเทศไทยเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเพาะปลูก ประชาชนส่วนใหญ่ในหลายพื้นที่จึงมีอาชีพเกษตรกรเพาะปลูกผักผลไม้รวมถึงการทำประมงอีกด้วย เมื่อหลังจากฤดูการเก็บเกี่ยวชาวมอญบ้านพระเพลิงจะมาทำการละเล่นกัน โดยในงานเทศกาลลอยกระทงนี้ชาวมอญบ้านพระเพลิงจะทำการลอยกระทงที่ทำด้วยกะลามะพร้าวโดยการลอยกะลามะพร้าวต่อกันให้เป็นทางยาว จากนั้นจะทำวัฒนธรรมการรำมอญที่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมอีกอย่างที่บ่งบอกถึงความเป็นชาวมอญ ที่อนุรักษ์เพื่อความสนุกสนานตามประเพณีที่เคยปฏิบัติกันมาอย่างยาวนานจนถึงปัจจุบัน โดยมีสาเหตุคือ เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิงให้ผู้อื่นได้ชื่นชมกับวัฒนธรรมที่คงดำรงอยู่มาอย่างยาวนาน วัฒนธรรมการรำที่ปรากฏคือ การรำแห่กระทงรอบหมู่บ้านเป็นการรำตามอารมณ์ความรู้สึก

3.3 งานผ้าไหมปักธงชัย

งานผ้าไหมปักธงชัยเป็นงานประจำปีของอำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา เป็นงานที่ยิ่งใหญ่และมีความสำคัญอีกหนึ่งงานในจังหวัดนครราชสีมา ประชาชนในพื้นที่และนักท่องเที่ยวต่างให้ความสนใจ ซึ่งในงานจะประกอบด้วยของดีและขึ้นชื่อของอำเภอปักธงชัย

มีทั้งสินค้าผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรที่ทำจากผ้าไหมของอำเภอปักธงชัย การจัดนิทรรศการทางวิชาการ การสาธิตขั้นตอนการผลิตผ้าไหม การแสดงศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอปักธงชัยรวมถึงกลุ่มการแสดงรำมอญบ้านพระเพลิง โดยมีสาเหตุดังนี้

2.3.1 เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาวมอญบ้านพระเพลิง ให้ผู้อื่นได้ชื่นชมกับวัฒนธรรมที่คงดำรงอยู่มาอย่างยาวนาน และเล็งเห็นถึงความสวยงาม

2.3.2 เพื่อส่งเสริมรายได้ให้กับกลุ่มชาติพันธุ์มอญบ้านพระเพลิงและคนในชุมชนใกล้เคียงที่มีทั้งผลิตภัณฑ์และวัฒนธรรมที่สวยงามพร้อมจะนำออกมาให้กับประชาชนนักท่องเที่ยวได้ชื่นชม วัฒนธรรมการรำที่ปรากฏ คือ การรำใส่เสียงการตีโทน การรำใส่การร้อง (กระแจ๊ะ) เป็นการแสดงที่จัดขึ้นเฉพาะปรากฏท่ารำกาแต๊ะ ท่ารำโทน ท่าม้าย่อง

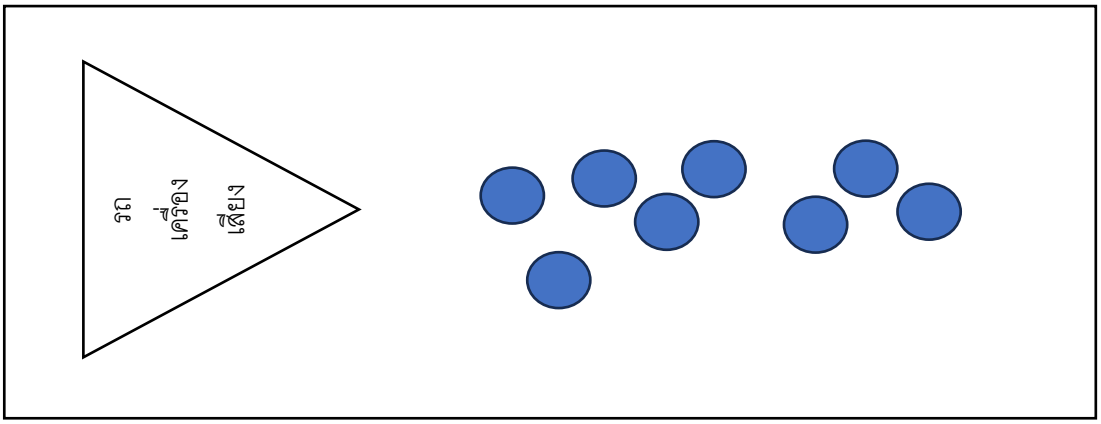
ภาพที่ 5 เทศกาลไหมโทนที่โคราช

ที่มา: เรไร อุ่นใจ

การเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิงรูปแบบวัฒนธรรมรำมอญในรูปแบบในงานรื่นเริง

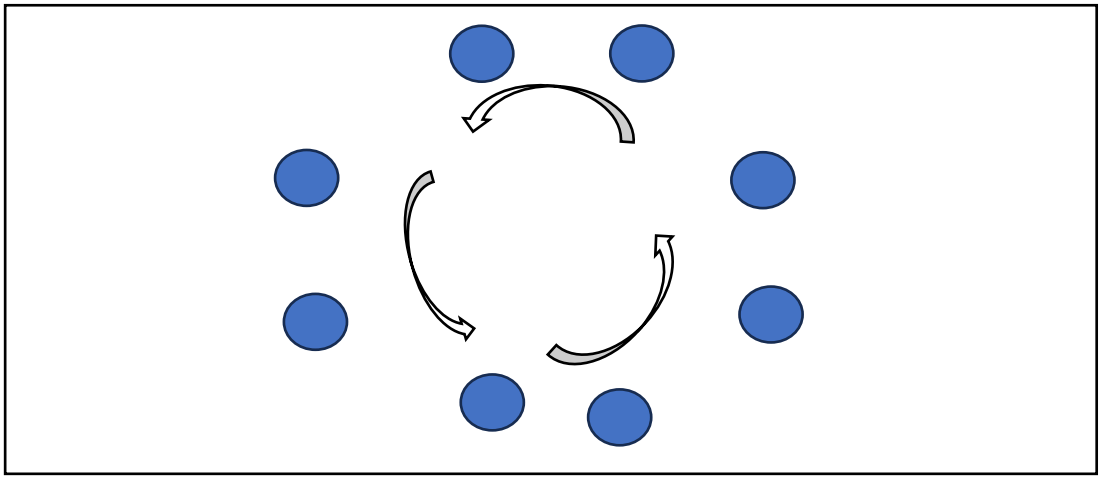
วัฒนธรรมการรำมอญของชาวบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมารูปแบบรำมอญในรูปแบบงานรื่นเริงสามารถอธิบายลักษณะ การเคลื่อนไหวของการแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชนที่มีการผสมผสาน ดังนี้

ลักษณะของการเคลื่อนไหววัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง ในงานรื่นเริง ผู้วิจัยแบ่งออกเป้น 3 ลักษณะดังนี้ 1. การเคลื่อนไหวตามอิสระตามจังหวะของทำนอง จะพบเห็นในขบวนแห่ต่างๆ เช่น แห่นาค แห่สงกรานต์ แห่กฐิน เป็นต้น นิยมอยู่บริเวรหน้ารถเครื่องเสียง 2 การเคลื่อนไหวเป็นวงกลม จะพบเห็นในช่วงสงกรานต์ 3. การเคลื่อนไหวในลักษณะกระบวนท่าแปรแถว จะพบเห็นในงานไหมปักธงชัย



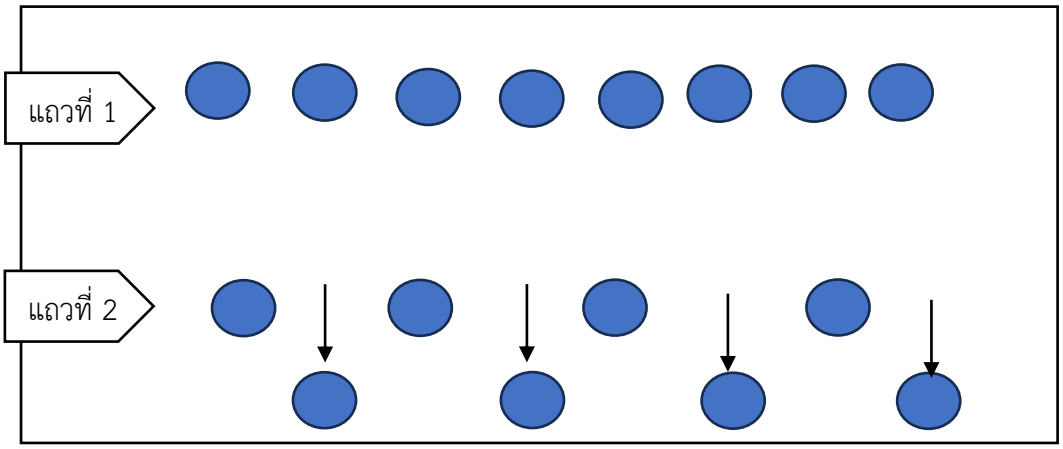
ภาพที่ 6 แผนผังการเคลื่อนไหวในขบวนแห่

ที่มา: คณะผู้วิจัย



ภาพที่ 7 แผนผังการเคลื่อนไหวในประเพณีสงกรานต์

ที่มา: คณะผู้วิจัย



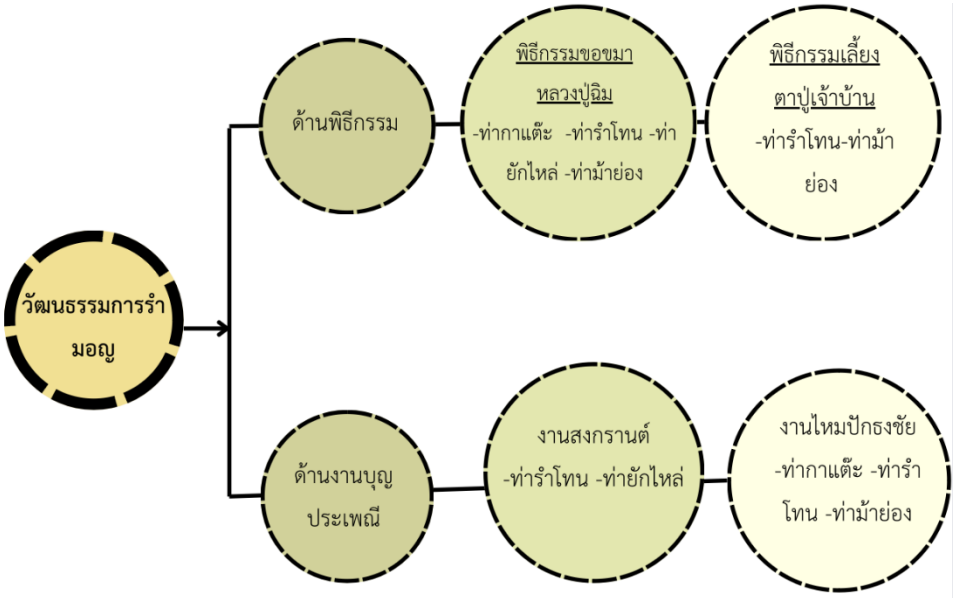
ภาพที่ 8 แผนผังการเคลื่อนไหวในงานไหมปักธงชัย

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น กลุ่มชาติพันธุ์มอญในจังหวัดนครราชสีมา สถานการณ์ปัจจุบันด้วยอิทธิพลของนโยบายผสมผสานทางวัฒนธรรมของรัฐไทยได้ส่งผลทำให้กลุ่มชาติพันธุ์มอญในปัจจุบันมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมกับคนไทยไปค่อนข้างมาก ประกอบกับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลง

ไปในยุคสมัยใหม่ทำให้ชาวมอญรุ่นใหม่ส่วนมากใช้ชีวิตในเมืองมากกว่าชนบท จึงห่างไกลจากการเติบโตมาในบริบทสภาพแวดล้อมในครอบครัวและชุมชนที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ความเป็นมอญในวิถีชีวิตประจำวัน พวกเขาจึงไม่ได้รับการถ่ายทอดความเป็นชาวมอญจากคนรุ่นเก่ามากเท่าที่ควร การสำนึกในอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ความเป็นมอญของคนรุ่นใหม่จึงลดน้อยลง และไม่ได้รู้สึกว่าตนเองเป็นชาวมอญ แต่ก็ยังคงรักษาวัฒนธรรมไว้เพียงไม่มากนัก พบได้จากวัฒนธรรมการรำมอญในช่วงสงกรานต์เป็นส่วนใหญ่ที่ยังคงบ่งบอกได้ว่าเป็นกลุ่มมอญ และจากพิธีกรรมการรำผีเพราะชนชาติมอญมีการนับถือผีสืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ แบ่งแยกผีตามตระกูล ซึ่งแต่ละตระกูลจะมีการนับถือผีที่แตกต่างกัน ผีบรรพบุรุษเป็นที่พึ่งทางใจและมีบทบาทในระบบเครือญาติ ที่เป็นตระกูลเดียวกัน ชาวมอญเชื่อว่าถ้าผู้ใดทำผิดกฎข้อห้ามฝ่าฝืนจะทำให้เกิดเหตุเภทภัยกับเจ้าบ้านหรือคนในตระกูล ชาวมอญจึงยึดถืออย่างเคร่งครัด จะเกรงกลัวต่อการทำผิดกฎหรือละเมิดกฎโดยพลการพิธีกรรมการรำผี จะเกิดจากคนในตระกูลทำผิดกฎ จึงจัดวิธีแก้ด้วยการรำผีเป็นความเชื่อของชาวมอญบ้านพระเพลิงมาตั้งแต่สมัยโบราณกาล ปัจจุบันกลุ่มชาติพันธุ์มอญในจังหวัดนครราชสีมาส่วนใหญ่ยังคงปฏิบัติตามประเพณีและพิธีกรรมแบบมอญ อันได้แก่ ประเพณีฮีต 12 การบวช การแต่งงานและการตาย เป็นต้น และพบรูปแบบวัฒนธรรมการรำมอญ คนในชุมชนยังเห็นคุณค่าในการแสดงและการอยู่ร่วมกันในชุมชนของ 2 วัฒนธรรมคือวัฒนธรรมโคราชและวัฒนธรรมมอญบ้านพระเพลิงที่ขับเคลื่อนไปอย่างสวยงามและยึดเหนี่ยวจิตใจคนในชุมชนให้ดำเนินชีวิตไปอย่างมีวัฒนธรรมอันงดงาม

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า วัฒนธรรมรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ผู้วิจัยพบว่าปรากฏท่ารำมอญที่ใช้เป็นประจำจำนวน 4 ท่า ได้แก่ 1. ท่าม้าย่อง 2. ท่ายักไหล่ 3. ท่ารำโทน 4. ท่ากาแต๊ะ นิยมใช้ในงานพิธีกรรมขอขมาหลวงปู่ฉิม พิธีกรรมเลี้ยงศาลตาปู่ งานไหมปักธงชัย และวันสงกรานต์ เป็นการแสดงศิลปวัฒนธรรมที่สร้างสุนทรียภาพและสะท้อนความเป็นตัวตนของคนในชุมชนมีการถ่ายทอดวัฒนธรรม องค์ความรู้ท่ารำของชาวมอญต่อกันเป็นรุ่น ๆ ต่อกันมา ถึงจะปรากฏไม่มากนักแต่ก็ยังมีคนในชุมชนมอญพระเพลิงที่อายุเยอะให้ความสำคัญและสนใจที่ได้รับการถ่ายทอด เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและสร้างความสมัครสมานของคนในชุมชน เพื่อให้วัฒนธรรมการรำมอญยังคงสืบทอดไว้และดำรงอยู่อย่างมีวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์มอญบ้านพระเพลิงต่อไป



ภาพที่ 9 แผนผังสรุปปรากฏท่ารำมอญ บ้านพระเพลิง จังหวัดนครราชสีมา

ที่มา: ผู้วิจัย

การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา

อัตลักษณ์ความเป็นมอญจะถูกกระทำจากนโยบายการผสมผสานทางวัฒนธรรมของรัฐไทยในอดีต ซึ่งดำเนินมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ที่เริ่มกระบวนการสร้างรัฐชาติไทยแบบสมัยใหม่นั้น (องค์ บรรจุน , 2551, น. 68) มิใช่ความพยายามฟื้นฟูอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อช่วยธำรงความเป็นมอญไว้โดยแท้จริง มอญพระเพลิงจึงมีการสืบทอดวัฒนธรรมการรำมอญที่ยังคงไว้ เพื่อสืบทอดกันมาผสานกับประเพณีฮีต12

กระบวนการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทั้งภายในและ ภายนอก เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การศึกษา และการสื่อสารในชีวิตประจำวันในบริบทต่าง ๆ ของชุมชน ทำให้เกิดการสร้างพรมแดนชาติพันธุ์ด้วยการ เลือกสรรความแตกต่างทางวัฒนธรรมมาเป็นสัญลักษณ์ เพื่อรักษาไว้ซึ่งอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์

จากการลงพื้นที่ศึกษารวบรวมข้อมูล การสังเกตการณ์ วัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา พบว่า อัตลักษณ์เฉพาะของการแสดงรำมอญบ้านพระเพลิงจะมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบการแสดงตลอดถึงรูปแบบและขั้นตอนของการแสดงรำมอญบ้านพระเพลิงทั้งหมด ซึ่งทำให้วัฒนธรรมการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมามีความโดดเด่นและแตกต่างออกไปจากการรำของกลุ่มชาติพันธุ์อื่น ๆ ในจังหวัดนครราชสีมา และยังพบการละเล่นรำโทนของกลุ่มชาติพันธุ์มอญที่ปรากฏในงานบุญประเพณีในงานรื่นเริงต่าง ๆ ที่สืบทอดตั้งแต่บรรพบุรุษ เช่น รำโทนถวายหลวงปู่ฉิม รำโทนในงานไหมปักธงชัยประจำปี รำโทนเลี้ยงศาลตาปู่ รำโทนวันสงกรานต์ เป็นต้น จะแสดงให้เห็นว่าคนในชุมชนบ้านพระเพลิงมีการสืบทอดรำโทน เช่นเดียวกับรำโทนโคราช บ่งบอกถึงการปรับตัวเข้ากับสังคมวัฒนธรรมใหญ่กลืน

วัฒนธรรมเล็ก จนกลายเป็นวัฒนธรรมผสมผสาน ทั้งด้าน ภาษา การแต่งกาย อาหาร วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และศิลปะการแสดง เช่นเดียวกับเครื่องดนตรีที่ปรากฏในกลุ่มชาติพันธุ์มอญบ้านพระเพลิง ยังคงสืบทอดและได้รับวัฒนธรรมจากไทโคราช ได้แก่

โทนดินเผา เพราะจังหวัดนครราชสีมา เป็นที่นิยมเรื่องเครื่องปั้นดินเผา เป็นเครื่องดนตรีที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ คือ นิยมใช้ดินด่าเกวียนมาปั้นเป็นตัวโทน แล้วนำไปเผาด้วนความร้อนสูง ถ้าตีเวลากลางวันต้องผึ่งแดดเพื่อให้หนังโทนแห้ง ถ้าตีในเวลากลางคืนต้องนำไปอังไฟ เพื่อให้หนังโทนตึง เวลาตีทำให้เกิดเสียงดัง แกร่ง ไพเราะ

ภาพที่ 10 โทนดินเผา
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ปี่แก้วโคราชมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญ คือเป็นผู้นำของวงมโหรี หรือเป็นผู้ขึ้นำบทเพลงในโอกาสต่าง ๆ เช่น บทเพลงที่ใช้บรรเลงในการประกอบการแสดงการเทียบเสียงในวงมโหรี ในด้านบรรเลงประกอบการแสดง ปี่แก้วมีหน้าที่เทียบเสียงในวงมโหรี และในปัจจุบันยังคงมีความสำคัญต่อชุมชน โดยชาวพุทธจะต้องมีพิธีกรรมทางศาสนาอยู่ต่อเนื่องตลอดทั้งปี เช่น งานอุปสมบท งานแห่กฐิน งานทอดผ้าป่า งานแห่เทียนพรรษา งานออกพรรษา และงานรื่นเริงต่าง ๆ ที่มีกิจกรรมพระพุทธศาสนาเข้ามา (ยงยุทธ ไปรสุข, 2560, น. 326)

ภาพที่ 11 ปี่แก้วโคราช
ที่มา : คณะผู้วิจัย

วัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรวบรวมให้เป็นหนึ่งเดียว เพราะพิธีกรรมเป็นเรื่องหลักที่ต้องเรียนรู้และเข้าใจโดยถ่องแท้ พิธีกรรมและประเพณี จัดเป็นจารีตประเพณี คือ แนวทางปฏิบัติสืบทอดกันมา นับว่าเป็นสมบัติที่ทรงคุณค่าอย่างยิ่ง จำเป็นต้องมีผู้ที่มี ความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติให้รู้ถึง ขนบธรรมเนียมประเพณีอย่างชัดเจน ดังนั้น อัตลักษณ์ท่ารำที่ปรากฏ โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากการแสดงที่พบทั้งในงานด้านพิธีกรรมและงานรื่นเริง ผู้วิจัยค้นพบทั้งหมดได้จำนวน 4 ท่า ที่ปรากฏท่ารำในการแสดง ได้แก่ ท่าม้าย่อง ท่ายักไหล่ ท่ารำโทน ท่ากาแต๊ะ เป็นต้น

QR Code

ท่ารำมอญดั้งเดิมที่ปรากฏ

ตารางที่ 1 ท่ารำมอญที่ปรากฏในงานรื่นเริงและพิธีกรรม

ชื่อท่ารำมอญที่ปรากฏ	ท่ารำมอญที่ปรากฏ	ภาพประกอบ	อธิบาย
ท่าม้าย่อง	ภาพที่ 12	ภาพที่ 13	ลักษณะท่ารำเขย่งเท้าตามจังหวะเพลงมือทั้งสองข้างกำมือหลวม ๆ และแทงศอกทั้งสองไปด้านหลังจังหวะที่ต้องเขย่งเท้าเปลี่ยนเอียงตาม จังหวะเพลง แสดงถึงลักษณะในการเดินของม้า
ท่ายักไหล่	ภาพที่ 14	ภาพที่ 15	ลักษณะท่ารำเป็นการกดหัวไหล่ลงและดันขึ้นตามจังหวะ แสดงถึงการหยอกล้อกันในหมู่คณะ และอวดสุนทรียะด้านความงามของผู้รำ

ชื่อท่ารำมอญที่ปรากฏ	ท่ารำมอญที่ปรากฏ	ภาพประกอบ	อธิบาย
ท่ารำโทน	 ภาพที่ 16	 ภาพที่ 17	ลักษณะกระบวนท่าเป็นการตั้งวงหักศอกด้วยการหันปลายนิ้วไปด้านหลังและมือขวาหันจีบเข้ากับลำตัวระดับอก แสดงถึงการพัดของสายลม ทำสองฝั่งสลับกันตามจังหวะ
ท่ากาแต๊ะ	 ภาพที่ 18	 ภาพที่ 19	กระบวนท่ากาแต๊ะเป็นการวางมือทั้งสองข้างระดับเอวพร้อมกับการกระทบตัวตามจังหวะ แสดงให้เห็นถึงลักษณะท่ารำก่อนที่จะจบการแสดงหรือเรียกอีกอย่างว่าท่าจบ

จากตารางที่ 1 ผู้วิจัยวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของท่ารำมอญ บ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ท่ารำมอญแสดงถึงความสำคัญและอัตลักษณ์ผ่านองค์ความรู้ของคนในชุมชน ได้แก่

การใช้มือและแขน: ในการรำมอญมือและแขนเป็นส่วนสำคัญ ผู้แสดงจะใช้มือและแขนในการสร้างลวดลายเคลื่อนไหวที่สวยงาม ลักษณะการใช้มือจะมีการกำมือ การจีบ และการไม่จีบ จะไม่อยู่ต่ำกว่าระดับเอว และเน้นการใช้แขนโดยการหักศอก

การใช้เสียงดนตรี: เสียงดนตรีเป็นส่วนสำคัญของการรำมอญบ้านพระเพลิง มีการใช้เครื่องดนตรีพื้นเมือง เช่น ปี่แก้ว โทนโคราช และฉาบเล็ก เพื่อสร้างบรรยากาศและได้รับกลิ่นอายของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ที่ตั้งถิ่นฐานในจังหวัดนครราชสีมา

การเคลื่อนไหว: ท่ารำมอญมีลักษณะการเคลื่อนไหวที่อ่อนโยนและสวยงาม ผู้แสดงจะเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวล และเน้นเคลื่อนไหวเป็นวงกลม

ท่ารำมอญบ้านพระเพลิงมีลักษณะเฉพาะที่เชื่อมโยงกับศิลปะและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ด้วยความเอื้อเฟื้อและการรักษาประเพณี พิธีกรรม การละเล่น การรำมอญเป็นที่รู้จักและให้ความนับถือเป็นอย่างสูงของคนในชุมชน แต่ก็เป็นที่นับถือของคนในจังหวัดนครราชสีมาเป็นอย่างมาก

สรุปได้ว่า วัฒนธรรมการรำมอญ บ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ท่ารำที่ปรากฏมีทั้งหมด 4 ท่า ได้แก่ 1. ท่าม้าย่อง 2. ท่ายักไหล่ 3. ท่ารำโทน 4. ท่ากาแต๊ะ พบในทั้งการแสดงในด้านพิธีกรรมและในงานบุญประเพณีได้แก่ พิธีกรรมเลี้ยงศาลตาปู่ พิธีกรรมขอขมาหลวงปู่ฉิม งานวันสงกรานต์ งานไหมปักธงชัยประจำปี รวมไปถึงงานบวช งานแต่ง ที่มีการสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีถึงแม้บางกระบวนท่าจะแสดงออกตามความรู้สึกของผู้รำที่ได้ยินทำนองเพลง สนุกสนานไปกับบรรยากาศในงานและเสียงเพลง ไม่สามารถระบุชื่อท่าได้ แต่อย่างๆน้อยๆก็มีการสืบสานวัฒนธรรมการรำมอญอยู่ถึงจะมีเพียงแค่ผู้สูงอายุเท่านั้นก็ตาม

นอกจากวัฒนธรรมการรำมอญที่ปรากฏเป็นหลักฐานในการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ได้แล้ว ผู้วิจัยยังพบวัฒนธรรมการแต่งกาย ที่ปรากฏการได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมโคราชผสมผสานกันกับวัฒนธรรมมอญพระเพลิงได้อย่างชัดเจนนั่นก็คือ กลุ่มชาติพันธุ์มอญบ้านพระเพลิงจะนิยมนุ่งผ้าโจงเช่นเดียวกันกับกลุ่มชาติพันธุ์โคราช ซึ่งจะแตกต่างจากมอญพระประแดง มอญปทุม และมอญเกาะเกร็ด เป็นต้น ที่นิยมนุ่งเป็นผ้าซิ่น ดังภาพประกอบ

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบการแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์มอญ

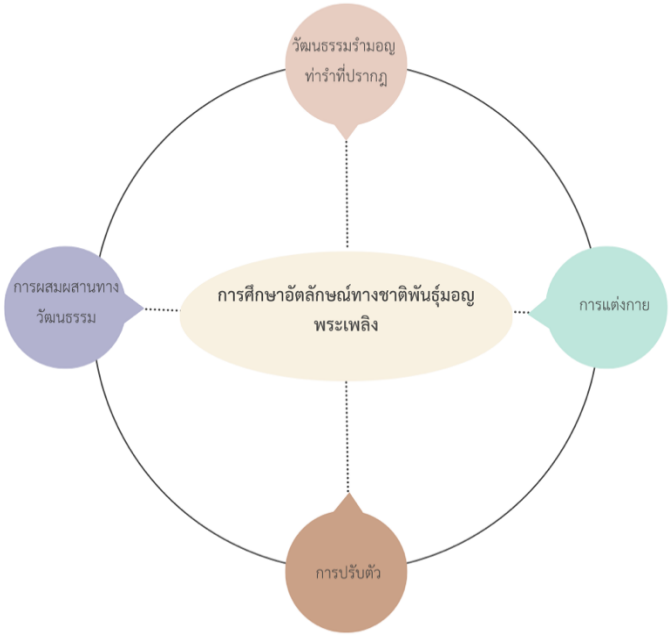
มอญพระประแดง	มอญเกาะเกร็ด	มอญพระเพลิง
ภาพที่ 20	ภาพที่ 21	ภาพที่ 22

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบการแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์ไทโคราชและกลุ่มชาติพันธุ์มอญ บ้านพระเพลิง

การแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์ไทโคราช	การแต่งกายกลุ่มชาติพันธุ์มอญ บ้านพระเพลิง
ภาพที่ 23	ภาพที่ 24

จากที่กล่าวมาข้างต้น กลุ่มชาติพันธุ์มอญ บ้านพระเพลิง ตั้งแต่อพยพเข้ามาสยามเมื่อสมัยกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช เมื่อเกิดสงครามระหว่างไทยกับพม่า สมเด็จพระเจ้าตาก-สินมหาราช ได้โปรดฯให้แบ่งครัวมอญเหล่านั้นขึ้นมาตั้งบ้านเรือนขุดค่ายคูรอรับศึกครั้งนั้น หลังสงครามสงบก็โปรดฯให้ตั้งบ้านเรือนเป็นการถาวรอยู่ที่นั่น เพื่อไม่ให้บ้านเมืองเป็นกำลังแก่ข้าศึกที่อาจย้อนมาอีก กระทั่งได้กลายเป็นชุมชนมอญเมืองนครราชสีมา เนื่องจากชาวมอญต้องปรับตัวกับสภาพสังคมปัจจุบัน ทำให้มีอารยธรรมและวัฒนธรรมที่คล้ายกันกับวัฒนธรรมโคราช

สรุปได้ว่า อัตลักษณ์ของการรำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ปรากฏท่ารำที่พบในการแสดงในด้านพิธีกรรมและในงานรื่นเริงจำนวน 4 ท่า ได้แก่ 1. ท่าม้าย่อง 2. ท่ายักไหล่ 3. ท่ารำโทน 4. ท่ากาแต๊ะ เป็นท่าเฉพาะของกลุ่มชุมชนมอญบ้านพระเพลิง และใช้เครื่องดนตรีโทนดินเผาทั้งในด้านพิธีกรรมและงานรื่นเริงเช่นกัน ซึ่งผู้วิจัยได้มองเห็นความสำคัญชาวมอญที่มีการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มชาติพันธุ์ในท้องถิ่น วัฒนธรรมไทโคราช อีกทั้งเป็นการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในการอาศัยกับเพื่อนบ้านใกล้เคียงที่มีความแตกต่างกันด้านชาติพันธุ์ เช่น การแต่งกาย ประเพณีวัฒนธรรม อาชีพ อาหาร ดนตรี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากความสำคัญ พบว่าวัฒนธรรมใหญ่กลืนวัฒนธรรมเล็กจนเกิดเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างไทโคราช - มอญ แต่ชาวมอญและชาวโคราชก็สามารถอยู่ร่วมกันมาได้ปรกติสุข จนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 25 แผนผังสรุปการศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์

ที่มา: คณะผู้วิจัย

สรุปผล

มอญพระเพลิง : การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญ การวิจัยครั้งนี้พบว่า จังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดที่ที่อยู่ทางตอนตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย แม้จะมีจำนวนกลุ่มชาติพันธุ์มอญในจังหวัดนครราชสีมาไม่มากเท่ากับบางจังหวัดในภาคกลางหรือภาคตะวันออกของประเทศ แต่ก็ยังมีชุมชนชาวมอญที่อาศัยอยู่ในบางพื้นที่ของจังหวัดนี้อยู่บ้าง เช่น บ้านพระเพลิง ตำบลนกออก อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา ที่ยังรักษาวัฒนธรรมและประเพณีของตนอย่างใกล้ชิด โดยมีการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมเพื่อสืบสานและส่งต่อประเพณีของชาวมอญในชุมชน การนับถือทางศาสนาที่ชาวมอญในจังหวัดนครราชสีมานับถือมักเป็นทางศาสนาพุทธ และการนับถือผีบรรพบุรุษ ปัจจุบันสถานการณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์มอญในจังหวัดนครราชสีมา ด้วยอิทธิพลของนโยบายผสมกลืนกลายทางวัฒนธรรมของรัฐไทยได้ส่งผลทำให้ชาวมอญในปัจจุบันมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมกับคนไทยไปค่อนข้างมาก ประกอบกับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคสมัยใหม่ทำให้คนมอญรุ่นใหม่ส่วนมากใช้ชีวิตในเมืองมากกว่าชนบท จึงห่างไกลจากการเติบโตมาในบริบทสภาพแวดล้อมในครอบครัวและชุมชนที่ยังคงแสดงอัตลักษณ์ความเป็นมอญในวิถีชีวิตประจำวันพวกเขาจึงไม่ได้รับการถ่ายทอดความเป็นมอญจากคนรุ่นเก่ามากเท่าที่ควร การสำนึกในอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ความเป็นมอญของคนรุ่นใหม่จึงลดน้อยลง และไม่ได้รู้สึกว่าตนเองเป็นมอญ คงมีเพียงแต่ผู้สูงวัยที่คอยสืบสานและทำตามบรรพบุรุษของตน สร้างให้เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจและสร้างความสมัครสมานของคนในชุมชน คือวัฒนธรรมการรำมอญ ที่ปรากฏท่ารำที่ปรากฏมีทั้งหมด 4 ท่า ได้แก่ 1. ท่าม้าย่อง 2. ท่ายักไหล่ 3. ท่ารำโทน 4. ท่ากาแต๊ะ พบในทั้งการแสดงในด้านพิธีกรรมและในงานบุญประเพณี ลักษณะเฉพาะของท่ารำมอญ บ้านพระเพลิง แสดงถึงความสำคัญและอัตลักษณ์ผ่านองค์ความรู้ของคนในชุมชน เพราะท่ารำมอญบ้านพระเพลิงมีลักษณะเฉพาะที่เชื่อมโยงกับศิลปะและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ด้วยความเอื้อเฟื้อและการรักษาประเพณีพิธีกรรม การละเล่น การรำมอญเป็นที่รู้จักและให้ความนับถือเป็นอย่างสูงของคนในชุมชน แต่ก็เป็นที่

นับถือของคนในจังหวัดนครราชสีมาเป็นอย่างมากอีกทั้งด้านการแต่งกายที่บ่งบอกได้เป็นอย่างดีว่า นั่นคือชาวมอญโคราช พบว่าวัฒนธรรมใหญ่กลืนวัฒนธรรมเล็กจนเกิดเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างไทโคราช - มอญ แต่ชาวมอญและชาวโคราชก็สามารถอยู่ร่วมกันมาได้ปรกติสุข

อภิปรายผล

มอญพระเพลิง : การศึกษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ จากวัฒนธรรมการรำมอญ ผู้วิจัยมีข้อค้นพบที่เป็นประเด็นหลักนำมาอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

การวิจัยครั้งนี้พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่าง กลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดนครราชสีมาและกลุ่มชาติพันธุ์มอญ ก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ผ่านมนุษย์กับมนุษย์ กลุ่มชาติพันธุ์มอญบ้านพระเพลิงมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ของตนเองแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆท่ามกลางพลวัต การปฏิสัมพันธ์ที่สืบเนื่องกันเป็นระยะเวลานาน จึงอาจมีการเปลี่ยนแปลง การหยิบยืม การผสมผสาน และการกลืนกลายทางวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ และการปรับตัว การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากเดิม แต่ขณะเดียวกันการปฏิสัมพันธ์ก่อให้เกิดสำนึกทางชาติพันธุ์ และต้องดำรงอัตลักษณ์ ของตนเองไว้ เช่นเดียวกับข้อค้นพบ ปาริชาติ วลัยเสถียร และคณะ (2552) กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ อยู่ใน รูปแบบกระบวนการซึ่งมีรากฐานอยู่ที่ประเพณีและวัฒนธรรมท้องถิ่นซึ่งไม่ได้แยกระหว่างการ เรียนรู้กับวิถีชีวิต การรู้และการปฏิบัติ กระบวนการเรียนรู้ แต่เป็นการเรียนรู้เพื่อการเรียนรู้เพื่อรู้ การเรียนรู้เพื่อทำ การเรียนรู้เพื่อเป็น เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย ดนตรีและการแสดง ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้ถูกถ่ายทอดกันมาหลายชั่วอายุคน แต่ยังมีเพียงคนในชุมชนที่สูงอายุเท่านั้นที่ให้ความสนใจ ถึงแม้บริบทจะเปลี่ยนไปแต่ความเป็น “อัตลักษณ์” ของวัฒนธรรมจะยังปรากฏ ให้เห็นอยู่ตลอดมา และสิ่งหนึ่งที่สะท้อนความเป็นชาติพันธุ์ได้อย่างดีคือ “วัฒนธรรมการรำมอญ” และการสืบสายวัฒนธรรมการตีโทน เฉกเช่น กลุ่มชาติพันธุ์มอญที่มีวัฒนธรรมการรำที่งดงามมีสุนทรียภาพและดนตรี จึงเป็นการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ได้เป็นอย่างดี เป็นแหล่งเรียนรู้สิ่งใหม่ให้กับคนในชุมชนใกล้เคียงและบุคคนที่สนใจ และเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมและยังเป็นการยกระดับมาตรฐานทางวิชาการในด้านศิลปวัฒนธรรม อนุรักษ์ความเป็นตัวตนของชุมชนมอญ และนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ได้ต่อไป

รายการอ้างอิง

นพรัตน์ ไชยชนะ และคณะ. (2564). *กระบวนการเรียนรู้อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์มอญ:กรณศึกษาบ้านวังกะ ตำบลหนองลู อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี*.วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยพะเยาปีที่9 ฉบับที่1 มกราคม–มิถุนายน

ปาริชาติ วลัยเสถียร และคณะ. (2552). *กระบวนการและเทคนิคการทำงานของ นักพัฒนา*.กรุงเทพฯ: สำนักงานสนบัสนุนการวิจัย(สกว.).

ปิ่นเกศ วัชรปาณี. (2559). *การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์.* อุดรธานี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ยงยุทธ ไปรสุข. (2560). ปี่แก้วในวงมโหรีโคราช.*วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร*, 60(1), 326

องค์ บรรจุน. (2551). “*ประวัติศาสตร์ และถิ่นฐานชาวมอญสมุทรสาคร*” อนุสรณ์งานพระราชทานเพลงศพ ศาสตราจารย์เกียรติคณุ นายแพทย์สุเอ็ด คชเสนี ม.ว.ม., ป.ช. กรุงเทพฯ: บริษัทเท็คโปรโมชั่น แอนด์ แอ็ดเวอร์ไทซซิ่ง จำกัด.

อรสา เงินฉาย. (2550). *การศึกษาสภาพวัฒนธรรมของชุมชนชาวมอญเกาะเกร็ด อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี.* หลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

รายนามผู้ให้สัมภาษณ์

นางเรไร อุ่นใจ (ผู้ใหญ่บ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา, 19 พฤษภาคม (2566)

คมสันต์ ศรีสระน้อย (คนในชุมชนบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา, 19 พฤษภาคม 2566)

จำนงค์ สังสระน้อย (ผู้ที่ปฏิบัติท่ารำมอญบ้านพระเพลิง อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา, 23 พฤษภาคม 2566)

รูปแบบการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) คณะเก็ตถะวา งานประเวณีปี้ใหม่เมือง การสมโภชน์องค์พระพุทธสิหิงค์ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่

The Dance Pattern of Fon Muang (Thai Nail Dance) of Ketthawa Dance Troupe for the Cultural Festival of Pee Mai Muang and Celebration of Phra Singh Buddha Image at Phra Singh Voramahaviharn Temple, Chiang Mai Province

หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา[1]
HIRANKUNANAT SRIRANDA[1]

บทคัดย่อ

บทความนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อบ่งบอกรูปแบบของการอนุรักษ์นาฏศิลป์ล้านนาที่มีความเป็นแบบเฉพาะ ของชาวล้านนาที่ตั้งถิ่นฐานในเมืองเชียงใหม่ที่มีนาฏศิลป์พื้นบ้านแบบชาวล้านนาที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น ที่ยังคงอัตลักษณ์ ท่วงท่า ลีลา รูปแบบการแสดง ตลอดจนกระบวนท่าฟ้อน โดยชาวล้านนามีการนับถือพระพุทธศาสนาที่แน่นแฟ้นยังรากลึกสู่ชุมชนทุกหมู่เหล่า และจังหวัดเชียงใหม่นับเป็นเมืองหลวงที่มีความเก่าแก่เพราะมีวัดเป็นจำนวนมาก และวัดที่เป็นพระอารามหลวงชั้นเอกที่ประดิษฐานพระคู่บ้านคู่เมืององค์พระพุทธสิหิงค์ คือ “วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร”

โดยประเวณีหรือประเพณีที่สำคัญที่ศาสนิกชนชาวเชียงใหม่ต้องนึกถึงวัดนี้คือ ประเวณีปี้ใหม่เมืองหรือประเพณีสงกรานต์ของทุกภาคในประเทศไทย ประเพณีมีความสำคัญคือการเชิญองค์พระพุทธสิหิงค์ออกมาตั้งขบวนที่สวยงามประทับบนราชรถออกสรงน้ำในวันที่ 13 เมษายน ของทุกปี แต่ก่อนที่จะมีการเชิญองค์พระพุทธสิหิงค์ออกมาสรงน้ำจะมีการเฉลิมฉลองสมโภชน์ พร้อมทั้งการประกวด ฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) เพื่อหาคณะหรือคุ้มวัดที่ชนะเลิศ และจะได้มีหน้าที่ฟ้อนเชิญองค์พระพุทธสิหิงห์ออกจากวิหารลายคำ ขึ้นบนราชรถที่ได้เตรียมไว้และออกแห่รอบบริเวณคู่เมืองเพื่อให้ผู้เลื่อมใสได้สรงน้ำเพื่อความเป็นศิริมงคล

จึงทำให้ฟ้อนเมืองดังกล่าวมีความสำคัญนัยที่ว่าเป็นฟ้อนเสมือนนางฟ้าออกมาร่วมเชิญพระคู่บ้านคู่เมือง แต่ท่าฟ้อนก็จะมีท่วงท่าที่แตกต่างกันออกไปไม่มีหลักเกณฑ์ที่แน่นอน แล้วแต่หัวหน้าคณะหรือหัววัดจะเป็นผู้เรียบเรียง จึงทำให้ฟ้อนเมืองมีความสวยงามตามรูปแบบของแต่ละคณะออกไป โดยบทความนี้จะวิเคราะห์ท่าฟ้อนคณะเก็ตถะวาที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในปี 2566

คำสำคัญ: ฟ้อนเมือง, ท่าฟ้อน , ช่างฟ้อน , คุ้มวัด,ประเวณีปี้ใหม่เมือง

[1] อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1]Lecturer at the Department of Dramatic Studies, Chiang Mai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

This article aims to indicate the unique form of the Lanna Dancing Arts and its preservation made by the Lanna people within Chiang Mai province. This local dancing art pattern is inherited from generation to generation, consisting of cultural identity, dance postures, dance styles, and dance patterns. The vast majority of Lanna people are Buddhist, and the Buddhist temples are ubiquitously found in Chiang Mai province. For these reasons, one of the remarkable cultural events for the Buddhists in Chaing Mai is the Pee Mai Muang or Songkran Festival and Celebration of Phra Singh Buddha Image at Phra Singh Voramahaviharn Temple. The ceremony includes presenting the parade of the Buddha Singh on the 13 April, competing in traditional dance or Fon Muang (Thai Nail Dance) among temple dance troupes, and splashing the holy-scented water to the Buddha Singh. The winning dance troupe will then take this opportunity to perform in front of the ceremony parade aimed to move the Buddha Singh from the Vihara Lai Kam in which the Buddha image is kept.

Therefore, the Fon Muang is recognised as important as having angels to dance in the parade. The dancing postures are varied among dancing troupes without a strict pattern. This depends on the choreographer of each group. Specifically, this article will focus on the 2023 winning team, the Ketthawa troupe.

Keywords: Fon Muang, Dance Postures, Dancing Arts Performers, Temple Troupe, Pee Mai Muang Festival

บทนำ

วิถีชีวิตของชาวล้านนาส่วนใหญ่มักเกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนามาตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบันในด้านวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นอีกลักษณะหนึ่ง คือ การดนตรีและนาฏศิลป์ ของชาวล้านนานั้นมีเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวแม้สังคมในปัจจุบันจะมีความเปลี่ยนผัน อย่างรวดเร็ว เพราะอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก แต่ในทางด้านดนตรี และนาฏศิลป์ของล้านนายังคงดำรงอยู่อย่างเช่นเดิม เพราะวัฒนธรรมล้านนาได้สืบสานความ อุดมสมบูรณ์ตั้งแต่อดีตแทบทุกด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ดนตรีและนาฏศิลป์ของชาวล้านนาไว้อย่างชัดเจน (ยงยุทธ ธีรศิลป์. 2528: 1)

ศิลปะการฟ้อนรำที่เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของจังหวัดเชียงใหม่ คือ การฟ้อนเมืองในรูปแบบของจังหวัดเชียงใหม่ โดยประเพณีของล้านนานั้น เมื่อพ้นฤดูทำนาแล้ว ชาวบ้านมักจะมีงาน บุญและบอกบุญไปยังหมู่บ้านอื่นเพื่อให้มาทำบุญร่วมกัน ซึ่งเป็นการฉลอง ที่เรียกว่า "งานปอย" มีการตกแต่งเครื่องไทยทาน จัดเป็นขบวนแห่เครื่องอัฐบริขาร เครื่องใช้ไม้สอยต่างๆที่ตกแต่งประดับประดาอย่างสวยงามบนไม้ที่มีปลายแหลม มียอดเงินเสียบไว้ข้างบนทั้งหมดจะตั้งบนร้าน ตกแต่ง เป็นรูปต่าง ๆ เช่น รูปดวงอาทิตย์รูปใบโพธิ์ เป็นต้น เรียกว่าเครื่อง "ครัวทาน" การแห่ครัวทานเข้าวัด ของชาวล้านนานั้น หากต้องการให้ได้บุญกุศลอย่างเต็มเปี่ยม ก็จะต้องมีพิธีรีตรองในการแห่ กล่าวคือ ให้ผู้หญิงฟ้อน

นำขบวนประมาณ 8-10 คน ออกมาฟ้อนเป็นคู่ๆ ตามจุดต่างๆ ที่ขบวนเดิน ผ่านและเมื่อถึงวัดก็จะมีช่างฟ้อนของวัดนั้น ออกมาฟ้อนรับนำขบวนเข้าวัด เพื่อถวายเครื่องครัวทาน ต่อไป การฟ้อนเมืองชนิดนี้จึงเรียกว่า "ฟ้อนครัวทาน" หรือ "ฟ้อนแห่ครัวทาน" ซึ่งจริงๆ แล้วฟ้อน แห่ครัวทาน มีด้วยกันหลายชุด เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเงี้ยว ฟ้อนม่าน กลองมองเชิง เป็นต้น แต่ที่เป็นนิยมที่สุด คือ "ฟ้อนเล็บ" นั่นเอง คนทั่วไป จึงคุ้นเคยที่จะเรียกฟ้อนเล็บนี้ว่า "ฟ้อนแห่ครัวทาน" มากกว่าชุดอื่น ๆ

การฟ้อนแห่ครัวทานนี้นิยมฝึกหัดสืบกันมา มีทั้งที่เป็นช่างฟ้อนชาวบ้าน และช่างฟ้อนในคุ้มเจ้า หลวง โดยถือเป็นประเพณีว่า หญิงสาวพึงฝึกหัดไว้ทุกคน ฉะนั้น พอเด็กหญิงอายุได้ 14-16 ปี มารดา ก็จะนำบุตรของตน ไปยังวัดที่ตนทำบุญเพื่อฝึกหัดการฟ้อน เวลากลางคืนเดือนหงายจะได้ยินเสียง กลองทั่วบริเวณวัด หญิงสาวจะหัดฟ้อนและอยู่ในสายตาผู้ใหญ่ทั้งสิ้น มีการคัดเลือกให้เป็นช่างฟ้อน ประจำวัด สำหรับฟ้อนในเวลามีงานปอยหลวงนั่นเอง กระบวนการแห่ครัวทานเข้าวัดแต่ละครั้งจะมีช่างฟ้อนอยู่ 2 กลุ่ม คือ 1. ช่างฟ้อนหัววัด หรือช่างฟ้อนหัวบ้าน เป็นคณะช่างฟ้อนของวัดต่าง ๆ หรือหมู่บ้าน ที่มาร่วมงาน จะมากันกี่วัด กี่หมู่บ้านก็ได้เมื่อนำขบวนปัจจัยไทยทานมา ก็มักจะมีช่างฟ้อนนำ ขบวนมาด้วยแทบทุกขบวน 2. ช่างฟ้อนของวัดเจ้าภาพงานปอยหลวง ช่างฟ้อนกลุ่มนี้ไม่ต้องเดินแห่ แต่มีหน้าที่รอ อยู่ที่วัดเมื่อขบวนแห่ครัวทานของคณะอื่นเข้าเขตวัดมา ก็จะตั้งขบวนฟ้อนรับครัวทานนั้น หมายความถึงการรับรู้กันและเป็นการแสดงความร่วมแรงร่วมใจกันทำบุญอย่างเต็มเปี่ยม (สายสวรรค์ ขยันยิ่ง. 2543: 103-104)

วัตถุประสงค์ของบทความวิชาการ

เพื่อศึกษากระบวนท่าฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)และองค์ประกอบการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) เนื่องในงานประเวณีปี๋ใหม่เมือง ในขบวนแห่พระพุทธสิหิงค์ ณ วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร จังหวัดเชียงใหม่

วิธีการวิเคราะห์

1. รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นประโยชน์ต่อบทความ

2. เก็บรวมรวมข้อมูลของการฟ้อนเมือง หรือ ฟ้อนเล็บ คณะเก็ตถะวา ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศประจำปี 2566

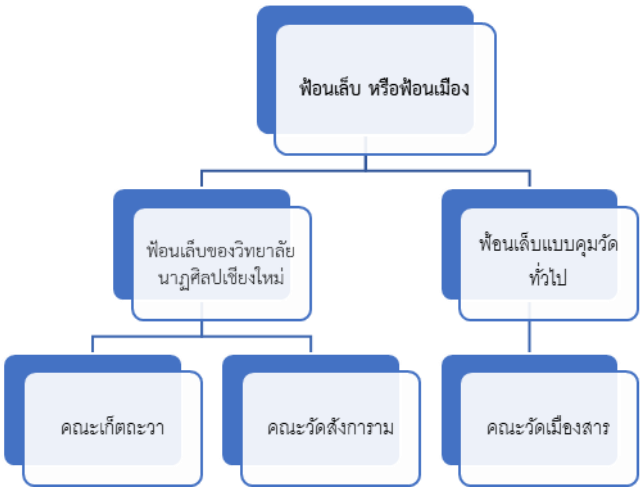
3. เรียบเรียงข้อมูลและจัดหมวดหมู่ข้อมูลต่างๆให้เป็นระบบ ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนถูกต้อง

4. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล และนำมาเรียบเรียงเขียนรายงานเชิงพรรณนาวิเคราะห์

ผลวิเคราะห์ในการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าฟ้อนเมือง หรือ ฟ้อนเล็บ คณะเก็ตถะวา ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ประจำปีการศึกษา 2566 ได้สรุปผลการศึกษาโดยตามวัตถุประสงค์ดังนี้

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ฟ้อนเมือง
ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา

กรอบแนวคิดงานนาฏศิลป์ ชุด ฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) เป็นกรวิเคราะห์ตามหลักรูปแบบของท่าฟ้อนเล็บ ที่ผสมผสานความเป็นรูปแบบเฉพาะของตนเองในแต่ละคณะที่สะท้อนออกมาเป็นรูปแบบการฟ้อน รวมไปถึงการ
แปรแถว การเรียงลำดับ และการจัดวางสีของชุดเครื่องแต่งกาย โดนผ่านกระบวนความคิดของหัวหน้าคณะเก็ตถะวาในการเข้าร่วมประกวดที่ได้รับรางวัลชนะเลิศในการประกวดฟ้อนเล็บในปี 2566 ที่ผ่านมา

ระเบียบของกระบวนการวิเคราะห์ท่ารำ

ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) คณะเก็ตถะวา เป็นกลุ่มคณะของนักเรียน นักศึกษา ศิษย์เก่าวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ จึงทำให้กระบวนการคิดงาน คิดออกแบบท่ารำ ชุดการแสดงต่างๆ ล้วนแต่มีการวางแบบแผนในการร่วมเข้าแข่งขันเพื่อให้การคิดงานผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์

ขั้นตอนการคิดงานตามรูปแบบคณะเก็ตถะวา ในการออกแบบการฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) มีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ของนายนพัตธร รักษาดี

ขั้นตอนที่ 1 การคิดโครงสร้างฟ้อน เนื่องจากการฟ้อนเล็บ(ฟ้อนเมือง) ครั้งนี้เป็นการเข้าร่วมประกวดฟ้อนที่มีรางวัลและร่วมขบวนฟ้อนเชิญพระพุทธสิหิงค์ จึงเป็นสิ่งสำคัญในการคิดงานครั้งนี้

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดผู้เข้าร่วมฟ้อนและคิดโครงสร้างท่าฟ้อน การวางเป้าหมายของกลุ่มสีชุดเครื่องแต่งกาย หรือแบ่งจำนวนช่างฟ้อนตลอดจนการแปรแถวต่างๆ ในการฟ้อนเล็บ

ขั้นตอนที่ 3 การซ้อมช่างฟ้อน เมื่อได้จำนวนช่างฟ้อนแล้วหัวหน้าช่างฟ้อนจะมีการนัดฝึกซ้อม ให้ท่าฟ้อนที่ได้ผ่านกระบวนการเรียบเรียง ฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและจังหวะท่าฟ้อนให้ถูกต้องตามรูปแบบการฟ้อนที่ได้ศึกษามา

ขั้นตอนที่ 4 เข้าร่วมประกวดและการแต่งกายในวันประกวด เมื่อถึงวันที่เข้าร่วมประกวดในวันนั้นจะจัดเตรียมตั้งแต่ทรงผม เสื้อ สไบ ดอกไม้พื้นเมืองติดผม รวมถึงการควบคุมการแต่งกายแต่งหน้า เพื่อให้มีความพร้อมเพรียงในทีมเก็ตถะวา

ขั้นตอนที่ 5 การนำข้อผิดพลาดต่างๆมาปรับใช้ในครั้งต่อไป หัวหน้าช่างฟ้อนจะมีการจดบันทึกข้อผิดพลาดต่างๆ ที่คณะกรรมการได้แนะนำหลังจากฟ้อนเป็นที่เรียบร้อย และร่วมสังเกตในการฟ้อนว่าช่างฟ้อนมีความผิดพลาดหรือเกิดอุปสรรคต่างๆใดบ้างในการประกวดเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในรอบต่อไป

กระบวนท่าฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) ที่เป็นเอกลักษณ์ของคณะเก็ตถะวา

ลักษณะกระบวนท่าฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) มีโครงสร้างการฟ้อน ดังนี้

ชื่อท่าฟ้อนเมือง	ลักษณะการปฏิบัติท่าฟ้อน	คำอธิบายท่าฟ้อนตามหลักนาฏศิลป์ไทย
1. ท่าบิดบัวบาน	 ภาพที่ 2 ท่าบิดบัวบาน ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่าบิดบัวบานไม่ได้อยู่ในหลักของนาฏศิลป์ไทยแต่ปรากฏในกระบวนท่าฟ้อนพื้นบ้านภาคเหนือ ที่เป็นกระบวนท่าหลักที่มีความสวยงาม และเป็นท่าสำคัญของฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)
2. ท่าพรมสี่หน้า	 ภาพที่ 3 ท่าพรมสี่หน้า ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่าพรมสี่หน้าอยู่ในกระบวนท่าของนาฏศิลป์ไทย แต่ลักษณะของท่าจะแคบกว่าปกติเล็กน้อย และการเชื่อมของตัวท่าจะมีลักษณะพิเศษกว่ารำไทยคือการหย่อนจังหวะ

ชื่อท่าฟ้อนเมือง	ลักษณะการปฏิบัติท่าฟ้อน	คำอธิบายท่าฟ้อนตามหลักนาฏศิลป์ไทย
3. ท่ากาตากปีก	 ภาพที่ 4 ท่ากาตากปีก ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่ากาตากปีกหรือกังหันร่อนในท่านาฏศิลป์ไทย ตัวกระบวนท่าฟ้อนจะรวบมือบริเวณหน้าออกแล้วจึงค่อยคลายมือทั้งสองออกจากกันเป็นท่ากาตากปีกในท่าฟ้อนเมืองและกดตัวช่างฟ้อนลงเล็กน้อย
4. ท่าเชื่อม	 ภาพที่ 5 ท่าเชื่อม ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่าเชื่อมหรือท่าจีบส่งหลังในนาฏศิลป์ไทยนับเป็นท่าเชื่อมของฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)ที่สำคัญเพราะเป็นท่าออกของช่างฟ้อนและเป็นการเชื่อมท่าไปสู่ท่าฟ้อนท่าต่างๆ จึงเรียกกันในภาษาช่างฟ้อนว่า ท่าเชื่อม

ชื่อท่าฟ้อนเมือง	ลักษณะการปฏิบัติท่าฟ้อน	คำอธิบายท่าฟ้อนตามหลักนาฏศิลป์ไทย
5. ท่าวงบน	 ภาพที่ 6 ท่าวงบน ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่าวงบนหรือบังพระสุริยาของนาฏศิลป์ไทย แต่จะมีลักษณะของการเชื่อมท่ามาแบบฟ้อนพื้นบ้านภาคเหนือจากท่าเชื่อมแล้วจึงคลายมือกลายเป็นท่าวงบน ช่างฟ้อนจะกดตัวเล็กน้อย
6. ท่ากราย	 ภาพที่ 7 ท่ากราย ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่ากรายหรือท่าจีบส่งหลังในนาฏศิลป์ไทย ท่าฟ้อนนี้นับเป็นท่าฟ้อนที่มีความสำคัญอีกเช่นกันเพราะจะมีการแปรแถวเฉพาะในการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) แบบสวนแถวบนและล่างหรือ ส่วนแถวคู่ด้านข้างของช่างฟ้อน จึงเป็นท่าที่มีความสวยงามและเป็นท่าฟ้อนที่ทุกหัววัดจะนำมาใส่ในท่าฟ้อน

ชื่อท่าฟ้อนเมือง	ลักษณะการปฏิบัติท่าฟ้อน	คำอธิบายท่าฟ้อนตามหลักนาฏศิลป์ไทย
7. ท่ายอดตอง	 ภาพที่ 8 ท่ายอดตอง ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา	ท่ายอดตองเรียกตามแบบของนาฏศิลป์ไทย เพราะลักษณะการวางมือ หรือ ระดับต่างๆอยู่เช่นเดียวกันแต่แตกต่างกันเพียงท่าฟ้อนจะกดตัวเล็กน้อย และท่าดังกล่าวจะใช้ในการทำแถววงกลมของการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)

จากท่าฟ้อนข้างต้นแล้วนั้นจะสังเกตหรือวิเคราะห์ได้ว่าท่าฟ้อนจะมีลักษณะโครงสร้างที่มีหลักของนาฏศิลป์ไทยเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยหัวหน้าช่างฟ้อน นายนพัตธร รักษาดี ได้นำท่าทางฟ้อนที่ได้รับการศึกษามาเลือกหรือปรับใช้ให้อยู่ในกรอบเวลาของการฟ้อนเพื่อให้เป็นไปตามกฎระเบียบของการลงแข่งขันฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ) ในประเวณีปี้ใหม่เมือง ณ วัดพระสิงค์วรมหาวิหาร ในปี 2566 เพื่อให้บรรลุตามเจตนารมณ์ของคณะ

เครื่องแต่งกายของคณะช่างฟ้อน

โดยการเครื่องแต่งกายของช่างฟ้อนจะสวมผ้านุ่งยาวคลุมตาตุ่มเท้า เสื้อแขนกระบอกยาวมีกระดุมแบบผ่าบริเวณด้านหน้า ผ้าสไบแบบพื้นเมืองเหนือโดยชายของสไบจะอยู่บริเวณปลายชายขอบเสื้อช่างฟ้อนเสมอ (เป็นธรรมเนียมของช่างฟ้อน) ใส่สังวาลย์ ติดเข็มกลัดบริเวณหน้าอกด้านซ้าย ไม่สวมสร้อยคอ ติดต่างหูแบบกลมพองามไม่มีระย้า ทรงผมเกล้ากระบังหน้าแบบทรงญี่ปุ่น ติดดอกเอื้องผึ้ง (ดอกพื้นเมืองที่มีมากในช่างหน้าร้อน) มีดอกอุบะเมืองระย้าด้านซ้ายสวมเล็บจำนวนแปดนิ้ว

ตัวอย่างการแต่งกายฟ้อนเมือง (ช่างฟ้อน) คณะเก็ตถะวา

ภาพที่ 9 การแต่งกายด้านหน้า ภาพที่ 10 การแต่งกายด้านหลัง

ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา

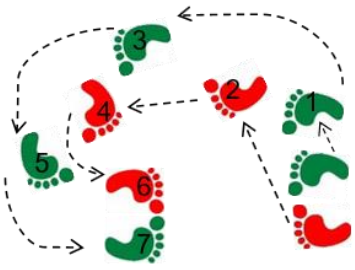
ในการวิเคราะห์กรณีที่ฟ้อนเมืองแห่นำขบวนครัวทานหรือเดินขบวนต่างๆ จะก้าวเดินไปข้างหน้าเรื่อยๆไม่มีหยุดส่วนจังหวะทั้ง 7 จะใช้นับเวลาเปลี่ยนมือจากท่ารำหนึ่งไปสู่ท่ารำหนึ่ง

วิธีการเดินฟ้อนเมืองเชียงใหม่

แผนภูมิรูปแบบการเดินฟ้อนเมือง

รูปแบบ: สีแดงแทนเท้าซ้าย สีเขียวแทนเท้าขวา

วิธีเดินจากขวาไปซ้าย (หันหน้าด้านขวามือ)



ด้านหน้า

ภาพที่ 11 ผังการเดินฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)

ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา

แผนผังการก้าวเท้า การก้าวเท้าเดินของฟ้อนเมืองจะมี 2 ลักษณะ คือ ก้าวข้าง และก้าวไขว้หน้า การก้าวเท้าจะก้าวเท้าขวาหรือซ้ายก่อนได้แล้วแต่โอกาสและสถานที่

วิธีการก้าวเท้าเดินจัดเป็นชุด 1 ชุดมี 7 จังหวะ การฟ้อนมีหลักอยู่ว่า

จังหวะที่ 1 ผู้ฟ้อนก้าวเท้าไปด้านข้าง

จังหวะที่ 2 ผู้ฟ้อนก้าวไขว้ไปข้างหน้า เปลี่ยนท่ารำและกลับเอียงศีรษะพร้อมกัน

จังหวะที่ 3 ผู้ฟ้อนก้าวเท้าพร้อมหมุนตัวในลักษณะเฉียง

จังหวะที่ 4 ผู้ฟ้อนหมุนมาอีกด้านหนึ่งพร้อมก้าวเท้าไขว้หน้า

จังหวะที่ 5 ผู้ฟ้อนก้าวข้าง เฉียงตัวไปด้านข้าง

จังหวะที่ 6 ผู้ฟ้อนก้าวไขว้หน้า หันไปด้านข้าง

จังหวะที่ 7 ผสมเท้าชิด (ในกรณีที่ฟ้อนอยู่กับที่)

ในกรณีที่ฟ้อนแห่นำขบวนครัวทานหรือเดินขบวนต่างๆ จะก้าวเดินไปข้างหน้าเรื่อยๆ ไม่มีหยุดส่วนจังหวะทั้ง 7 จะใช้นับเวลาเปลี่ยนมือจากท่ารำหนึ่งไปสู่ท่ารำหนึ่ง หรือการปรับเปลี่ยนท่าไปตามท่วงทำนองของดนตรีแต่จะมีการไล่เรียงท่าฟ้อนที่มีการเรียงลำดับความเชื่อมโยงของท่า ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของท่าคณะเก็ตถะวา

ภาพที่ 12 ผังการเดินฟ้อนเมือง (ฟ้อนเล็บ)แบบวงกลม หรือ ดาวล้อมเดือน
ที่มา: หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา

โดยสรุปได้ว่าการฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ)เป็นแบบการแสดง มีลักษณะการเคลื่อนไหวตามแบบเบนารี (Binary) คือ ช่วงแรกเคลื่อนไหวช้า ช่วงหลังเคลื่อนไหวเร็วและแรง และแบ่งอารมณ์การแสดงตามแบบเทอร์นารี (Ternary) ทฤษฎีของแจ็ควีน เอ็ม สมิธ (Jacqueline M. Smith) (สุพรรณี บุญเพ็ง ผู้แปลและเรียบเรียง, 2541 อ้างถึงใน สวภา เวชสุรักษ์: 2547, น. 1)

ฟ้อนเมืองหรือฟ้อนเล็บจะมีลักษณะที่โดดเด่นแสดงลักษณะเฉพาะในความอ่อนช้อย นุ่มนวลงดงาม การแสดงที่บ่งบอกถึงความเป็นอาณาจักรล้านนาได้อย่างลงตัว แม้แต่การแต่งกายก็สามารถแบ่งแยกได้ถึงกลุ่มจังหวัดที่มีวัฒนธรรมฟ้อนเล็บได้อย่างง่าย เพราะฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ได้ถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นสู่ ศิษย์สู่ศิษย์ หมู่บ้านต่อหมู่บ้าน คุมวัดต่อคุมวัด ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

รายการอ้างอิง

ยงยุทธ ธีระศิลป์. วิถีล้านนา เชียงใหม่ : โอ เอสพริ้นติ้งเฮาส์, 2548.

สายสวรรค์ ขยันยิ่ง. ฟ้อนแห่ครัวทาน : การฟ้อนในประเพณีทำบุญปอยหลวงของชาวล้านนา. รายงานการศึกษาทฤษฎีและการวิจารณ์นาฏยศิลป์, 2540.

หิรัญคุณาณัฏฐ์ ศรีรันดา. (2566). กรอบแนวคิดวิเคราะห์ฟ้อนเมือง : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) การแต่งกายด้านหน้า : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) การแต่งการด้านหลัง : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่ากราย : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่ากาตากปีก เชียงใหม่ : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่าเชื่อม : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่าบิดบัวบาน : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่าพรมสี่หน้า: สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่ายอดตอง : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่ากราย เชียงใหม่: สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

_____. (2566). ฟ้อนเมือง(ฟ้อนเล็บ) ท่าวงบน : สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

บทความด้านดนตรี

กลยุทธ์การบริหารจัดการสมรรถนะการออกแบบการเขียนแผนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถ การเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์สำหรับนิสิตชาวจีน ระดับบัณฑิตศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Strategies, Management, The Capability of Design and Writing Learning Plans Competencies to Develop and Integrated Teaching in Music for Chinese Students, Graduate School, College of Music, Mahasarakham University

คมกริช การินทร์[1] พีรพงศ์ เสนไสย[2]
Khomkrich Karin[1] Peerapong Sensai[2]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานภาพ บทบาท สภาวการณ์เชิงกลยุทธ์ กระบวนการบริหารจัดการสมรรถนะการออกแบบการเขียนแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถการเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์สำหรับนิสิตชาวจีน ระดับบัณฑิตศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษาชาวจีน และเสนอแนะแนวทางในการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาพบว่า วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มุ่งขับเคลื่อนองค์กรด้วยกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เชิงกลยุทธ์ครบทุกระดับประกอบด้วย กรรมการประจำ กรรมการบริหาร กรรมการหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เจ้าหน้าที่อำนวยการและประสานงานหลักสูตร รวมทั้งสโมสรนิสิต ซึ่งกลยุทธ์ในการส่งเสริมและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนระดับบัณฑิตศึกษา สำหรับนิสิตชาวจีนนั้น วิทยาลัยดุริยางคศิลป์มีหลักการเชิงกลยุทธ์ ดังนี้ 1. การกำหนดเป้าหมายสูงสุด ความสำคัญและความจำเป็น 2.กระบวนการการวิเคราะห์ความท้าทายเชิงกลยุทธ์ เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมองค์กรโดยรวมและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ 3. การวางแผนการพัฒนาทรัพยากรบุคคลทางการศึกษา 4. การประเมินกลยุทธ์ด้านการบริหารจัดการศึกษา

นอกจากการเรียนการสอนในชั้นเรียนแล้ว วิทยาลัยดุริยางคศิลป์มุ่งเน้นกระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนการสอนและการออกแบบเนื้อหาวิชาเชิงบูรณาการสำหรับนิสิตชาวจีน ประกอบด้วย 1. การเรียนแบบเข้าพบที่ปรึกษาเฉพาะทาง 2. การออกภาคสนามร่วมกับองค์กรทางดนตรีและปราชญ์ดนตรีชาวบ้าน 3 การศึกษาและดูงานทางดนตรีในประเทศไทย 4. การร่วมมือศึกษาวิจัยร่วมกับอาจารย์ผู้สอน 5. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับนิสิตชาวไทยในระดับปริญญาตรีทั้งในหลักสูตรดุริยางคศิลป์และต่างคณะวิชา 6. การเปิดโอกาสให้นิสิตชาวจีนได้แสดงศักยภาพทักษะทางดนตรีต่อสาธารณะชน

[1]มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
[1]Mahasarakham University
[2]มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
[2]Mahasarakham University

นอกจากนั้น หลักสูตรได้มุ่งให้ความรู้ด้านวัฒนธรรมไทย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านทักษะดนตรีระหว่างนิสิตชาวจีนและนิสิตชาวไทย การจัดอบรมการเขียนงานวิจัย ค่านิยมองค์กร ทักษะด้านภาษาไทย ทักษะด้านเทคโนโลยี การเชิญผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิจากหลากหลายสาขาวิชา รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก คือ การจัดเสวนากลุ่ม การการรวบรวมองค์ความรู้ทางดนตรีที่มีอยู่ในองค์กรซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในเฉพาะตัวบุคคล หรือเอกสารสู่การพัฒนาให้เป็นระบบการบูรณาการการเรียนรู้ข้ามศาสตร์วิชา การเชื่อมโยงพันธมิตรทางดนตรีด้วยการสรุปเนื้อหาเพื่อการพัฒนาศักยภาพนิสิตและหลักสูตรให้พัฒนาและยั่งยืน

คำสำคัญ : กลยุทธ์, การบริหารจัดการการ, แผนการเรียนรู้, การเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์, นิสิตจีน

Abstract

The purpose of this article was to study roles, strategic circumstances, management, design performance, writing learning plans to develop integrated teaching capabilities in music for Chinese students. Graduate School, College of Music Mahasarakham University to develop the potential of Chinese graduate students and suggest ways to integrate effective teaching and learning. it was concluded that, The College of Music aims to drive the organization with a full range of strategic human resource development processes, including: Member of the Executive Committee Member of the Curriculum Committee Instructor Thesis Examination Committee, Thesis Advisor, Curriculum Director and Coordinator, as well as student clubs, whose strategy is to promote and develop graduate teaching arrangements for Chinese students, The College of Music has strategic principles. as follows ; 1. Maximum targeting Importance and necessity 2. The strategic challenge analysis process analyzes the overall organizational environment and analyzes the environment for human resource development. 3. Planning for the development of educational human resources 4. Assessment of education management strategies.

The results of the study were as follows ; In addition to classroom instruction, The College of Music focuses on the process of enhancing teaching and designing integrated subject content for Chinese students, including 1. Visiting specialized consultants 2. Fielding together with The National Artist, Folk philosopher and an expert in folk music 3. International music educational trips and observation 4. Collaborating on research with instructors 5. Exchange of learning with Thai students at undergraduate level in both music and other academic programs. 6. Allowing Chinese students to showcase their musical skills to the public. Moreover, the program aims to educate Thai culture, exchange of musical skills experience between Chinese and Thai students, Training on research writing, corporate values, Thai language skills, technology skills, inviting experts from a variety of disciplines. The collection of musical knowledge contained in organizations that are scattered in

individuals or documented to develop into a system for integrating learning across subjects. Connecting musical partners with content summaries for the development of students' potential and curriculum for development and sustainability.

Keywords: Strategies, Management, Learning plans to develop, Integrated teaching capabilities in music, Chinese Student

บทนำ

ประเทศไทยเตรียมความพร้อมสู่การเป็นการสร้างประชาคมอาเซียนด้วยการศึกษา โดยให้ประเทศไทยเป็น Education Hub มีการเตรียมความพร้อมในด้านกรอบความคิด คือ แผนการศึกษาแห่งชาติ ที่จะมุ่งสร้างความตระหนักรู้ของคนไทยในการจัดการศึกษาเพื่อสร้างคนไทยให้ เป็นคนของประชาคมอาเซียน พัฒนาสมรรถนะให้พร้อมจะอยู่ร่วมกันและส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศด้าน การศึกษา โดยให้มีการร่วมมือกันใน 3 ด้านคือ ด้านพัฒนาคุณภาพการศึกษา การขยายโอกาสทางการศึกษา ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการบริการและจัดการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สิ่งที่สัมพันธ์กับกลไกการขับเคลื่อนพลเมืองอาเซียนนั่นคือ หลังจากประเทศไทยเปิดเขตการค้าเสรีและ แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับประเทศในกลุ่มอาเซียน เขตการค้าเสรีอาเซียน (AFTA) นับเป็นส่วนผสมที่สำคัญของประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC) โดยเฉพาะในเรื่องการเป็นตลาดและฐานการผลิตเดียวกัน ทำการเปิดเสรีการขนส่งสินค้า ด้านการให้บริการ ด้านการลงทุน ด้านการเคลื่อนย้ายทุน และการเคลื่อนย้ายแรงงานเคลื่อนย้ายอย่างอิสระ AFTA จะทำให้ตลาดของอาเซียนนั้นใหญ่ขึ้น และศักยภาพทางเศรษฐกิจของอาเซียนก็จะมีมากขึ้นตามไปด้วย (https://dl.parliament.go.th/backoffice/viewer2300/web/viewer.php) โดยผลพวงดังกล่าวทำให้การค้าขายของประเทศสมาชิกมีมากขึ้นด้วย ซึ่งมีผลกระทบต่อกลไกด้านการจัดการศึกษาทุกระดับชั้น

จากการนำเสนอวิสัยทัศน์ของ ณอ.ศาสตราจารย์ประยุกต์ ศรีวิไล ท่านอธิการบดีมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2563) ได้กล่าวว่า ในฐานะที่มหาวิทยาลัยมหาสารคามเป็นหน่วยงานจัดการศึกษาที่มีผลในการพัฒนาประเทศได้มีนโยบายผลักดันสู่ World Class University ทั้งนี้ ปัจจัยหนึ่งที่เป็นเครื่องชี้วัดในการก้าวไปถึงระดับ World Class University คือ จำนวนนิสิตต่างชาติที่เข้าศึกษา การเปิดหลักสูตรนานาชาติที่มีความหลากหลายทั้งใน ระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา รวมทั้งความสามารถ ในการบริหารจัดการ การช่วยเหลือนิสิตต่างชาติในด้าน ต่าง ๆ และสามารถปรับตัวให้เข้ากับบริบททางการเรียนรู้ ที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งปัจจัยดังกล่าวถือเป็นปัจจัยสำคัญ ที่มีส่วนช่วยผลักดันให้นิสิตต่างชาติมีมุมมองที่ดีต่อมหาวิทยาลัย ทั้งในแง่วิชาการและการดำรงชีวิต รวมทั้งทัศนคติเชิงบวกซึ่งจะส่งผลต่อการตัดสินใจเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมมหาวิทยาลัยมหาสารคามมากขึ้น ท่ามกลางนโยบายของมหาวิทยาลัยที่กล่าวข้างต้น ส่งผลให้คณะวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เปิดรับสมัครนิสิตต่างชาติเพิ่มมากขึ้น หนึ่งในคณะวิชาที่มีปริมาณนิสิตเข้าศึกษาจำนวนมากอันดับต้นๆของมหาวิทยาลัย คือ วิทยาลัยดุริยาคศิลป์ โดยเฉพาะหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งมีนิสิตชาวจีนให้ความสนใจเลือกศึกษาต่อปีการศึกษาจำนวนรวมทั้งหลักสูตรมากกว่า 100 คน ด้วยความหลากหลายทางด้านสังคม และวัฒนธรรมส่งผลให้นิสิตชาวจีนที่สมัครเข้าศึกษา ณ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ จะต้องเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับนิสิต รวมทั้งอาจารย์ชาวไทยและเพื่อนนิสิตชาวจีนต่างมณฑลด้วยกัน นิสิตชาวจีนต้องเผชิญกับความแตกต่างและหลากหลายทางสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม

เช่น ด้านภาษา ด้านอาหารและสิ่งอุปโภค บริโภค ด้านระเบียบการแต่งกาย เป็นต้น ถึงแม้นิสิตจะเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญเชิงทักษะ แต่ก็นับว่าเป็น สิ่งที่ท้าทาย การเปลี่ยนแปลงในลักษณะดังกล่าว ทำให้นิสิตชาวจีนจะต้องเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับ บริบทสภาพแวดล้อม ทำความรู้จักกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนใหม่ ระบบการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมเทคโนโลยีที่มีความแตกต่างจากระบบของประเทศจีน ซึ่งหากไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมในวัฒนธรรมใหม่ได้จะ ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิต สภาพจิตใจ การศึกษา และจะเกิดความวิตกกังวลต่างๆ โดยจะกลายเป็นความเครียดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้นำวิสัยทัศน์ดังกล่าวเพื่อบูรณาการการจัดการเรียนการสอนและการบริหารการศึกษาตามวิสัยทัศน์ดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยมหาสารคามได้กำหนดให้งานด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน ดังที่ปรากฏในยุทธศาสตร์ที่ 4 ว่าด้วย การอนุรักษ์ ฟื้นฟู และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่นในฐานะทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม ภายใต้กรอบการขับเคลื่อนด้านการผลิตบัณฑิตด้วยการลงนามความร่วมมือภายใต้บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU) ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การเสริมสร้างศักยภาพและทักษะทางวิชาการทางด้านดุริยางคศิลป์ โดยผู้บริหารหลักสูตร อาทิ มหาวิทยาลัยชนชาติกว่างซี (Guangxi University for Nationalities) มหาวิทยาลัยการศึกษา GuangXi College of Education และ วิทยาลัยครูและโรงเรียนสอนภาษาสำหรับชาวต่างชาติกุ้ยโจว (School of Foreign Languages, Guizhou Normal University)

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม : สถานภาพ บทบาทและพัฒนาการของสถาบันการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาแห่งภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามมีพัฒนาตามกาลเวลา โดยเริ่มจาก ปี พ.ศ. 2540 ได้เปิดหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ปี พ.ศ. 2549 เปิดหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร มหาบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ ปี พ.ศ. 2550 ได้ร่วมมือกับโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จัดการเรียนการสอนหลักสูตรเตรียมอุดมดนตรี และในปี พ.ศ. 2551 ได้เปิดหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ได้รับประกาศให้จัดตั้งเป็นวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ ตามความในมาตรา 4 แห่งพระราชบัญญัติการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2550 และประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดตั้งส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2551 สภามหาวิทยาลัยมหาสารคามในการประชุมครั้งที่ 9/2551 เมื่อวันที่ 26 กันยายน 2551 จึงมีมติอนุมัติให้จัดตั้งวิทยาลัยดุริยางคศิลป์เป็นส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาตามพระราชบัญญัติการบริหารส่วนงานภายในของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พ.ศ. 2550 และมีฐานะเทียบเท่าคณะมีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษ “College of Music” เมื่อมีการปรับเปลี่ยนระบบขององค์กร ตลอดจนผู้บริหาร วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้พัฒนาปรับปรุงแผน ยุทธศาสตร์ต่างๆเพื่อให้เป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ได้มาตรฐานตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF:HEd) ซึ่งใน พ.ศ. 2563 วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้กำหนดปรัชญาไว้ว่า : ดุริยางคศิลป์สุนทรียศาสตร์แห่งแผ่นดินและมีวิสัยทัศน์คือเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ การวิจัยและสร้างสรรค์ทางดนตรีในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งพันธกิจหลัก 4 ประการ ประกอบด้วย

1. ผลิตบัณฑิตทางดนตรีที่มีคุณภาพทั้งด้านความรู้และทักษะทางดนตรี

2. พัฒนาระบบการเรียนการสอนที่เน้นประสิทธิผล ผ่านระบบการบริหารจัดการที่ดีที่มีประสิทธิภาพ

3. ส่งเสริมการวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางดนตรีเพื่อพัฒนาความเป็นเลิศทางวิชาการทั้งในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ

4. สร้างบทบาทในฐานะผู้บริการแก่สังคม อนุรักษ์ พัฒนา และถ่ายทอดองค์ความรู้ทางดนตรีให้เกิดผลทางวิชาการและเชิงธุรกิจ

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาระบบการศึกษาทางดนตรี เพื่อส่งเสริม พัฒนา และยกระดับศาสตร์แห่งดุริยางคศิลป์ให้เป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาการดนตรีทั้งในภูมิภาค ระดับประเทศและนานาประเทศ ซึ่งตลอดระยะเวลากว่า 2 ทศวรรษ ได้มุ่งผลิตบัณฑิตเพื่อรับใช้สังคมและประเทศชาติอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังขับเคลื่อนให้เกิดความร่วมมือด้านการศึกษาทั้งในภูมิภาค ในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะระดับกลุ่มสถาบันการดนตรีในอาเซียน ส่งผลให้เกิดกลไกการบริหารความร่วมมือระหว่างประเทศอาเซียนด้านการศึกษาทางดุริยางคศิลป์ และความร่วมมือมีลักษณะทั้งเชิงนโยบายและในเชิงปฏิบัติมากขึ้น จากการปรับแผนกลยุทธ์เพื่อรองรับการจัดการศึกษาในอาเซียน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความเข้มแข็ง และความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจของอาเซียนและเศรษฐกิจโลก การศึกษามุ่งเน้นพัฒนาหลักสูตรและพัฒนาศักยภาพผู้เรียน การศึกษาแบบเชื่อมโยง การหลอมรวมความหลากหลายบนพื้นฐานของเอกลักษณ์และความแตกต่าง การพัฒนาและประสานความร่วมมือและแลกเปลี่ยนวิชาการระหว่างชาติมีการจัดทำเครือข่ายมหาวิทยาลัยอาเซียน เพื่อเชื่อมโยงกับมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ร่วมมือเพื่อส่งเสริมการรวมกลุ่มมหาวิทยาลัย สถาบันทางดุริยางคศิลป์ เพื่อสนองนโยบายแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579

ในปี พ.ศ. 2564 ทางวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้ปรับวิสัยทัศน์จากเดิม มาเป็น “มุ่งเป็นผู้นำด้านการสร้างศิลปินและครูดนตรีอาชีพ” เนื่องจากได้ทำการเปิดการศึกษาหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต และในปี พ.ศ.2566 ทางวิทยาลัยได้เปิดหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาเพิ่มอีก โดยมีการแยกหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิตออกมาจากเดิมที่เป็นแขนง และได้เพิ่มสาขาดนตรีปฏิบัติในระดับปริญญาโทและปริญญาเอก เพื่อรองรับนิสิตชาวจีนที่มีความหลากหลายมากขึ้น

วิเคราะห์ผู้เรียน : ระบบการศึกษาระดับอุดมศึกษาทางดนตรีของจีน

จากการศึกษาข้อมูลของ NHC ซึ่งเป็นองค์กรที่มุ่งส่งเสริมการศึกษาระดับอุดมศึกษาของจีนในระดับโลก อธิบายว่า ตามระบบการศึกษาระดับอุดมศึกษาในปัจจุบันของจีนสถาบันการศึกษาระดับสูงจะเรียกรวมกันว่ามหาวิทยาลัย (universities), วิทยาลัยอิสระ (independent colleges), วิทยาลัยอาชีวศึกษาและเทคนิคขั้นสูง (higher vocational and technical colleges) และวิทยาลัยเทคนิคระดับสูง (higher technical colleges) โดยในข้างต้นคำว่า มหาวิทยาลัย มักใช้เรียกว่ามหาวิทยาลัยที่เป็นการศึกษาระดับสูง (universities of higher education). (https://nihaochina.com.cn/EN)

มหาวิทยาลัยและวิทยาลัยของจีนเปิดสอนในระดับที่แตกต่างกันตั้งแต่ระดับอนุปริญญาไปจนถึงหลักสูตรปริญญาเอก ในช่วงของการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนี้โดยทั่วไปแล้วจะมีการศึกษาระดับวิทยาลัย 4 ระดับ ได้แก่ อนุปริญญา (สำหรับผู้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยอาชีวศึกษา) ปริญญาตรี ปริญญาโทและปริญญาเอก การได้รับปริญญาใด ๆ ข้างต้นอาจใช้เวลา 3 ถึง 6 ปีขึ้นอยู่กับระดับของปริญญาและสาขาวิชาที่เลือกระยะเวลาการศึกษาคือ สำหรับการศึกษา

ฝึกอบรมวิชาชีพ 3 ปี สำหรับการศึกษาระดับปริญญาตรี 4-5 ปี สำหรับการศึกษาระดับปริญญาโท 2-3 ปี และ 3-4 ปี สำหรับการศึกษาระดับปริญญาเอก และตามข้อมูลในปี 2019 ของกระทรวงศึกษาธิการสาธารณรัฐประชาชนจีนมีสถาบันอุดมศึกษาแห่งชาติจีน 2,956 แห่ง รวมถึงวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยแห่งชาติทั่วไป 2,688 แห่งและสถาบันอุดมศึกษาสำหรับโดยมีนักศึกษามากกว่า 40 ล้านคน (https://www. nihaochina.com.cn/EN/Realize/College).

จากการศึกษาสถานภาพ บทบาทและค่านิยมทางดนตรีของจีน พบว่า มีวงดนตรีประเภทออเคสตราจีนและโรงละครโอเปร่า (china orchestras & opera houses) มากกว่า 450 แห่ง กระจายทั่วประเทศและในแต่ละมณฑลจะมีโรงละคร สถาบันการศึกษาทางดนตรีทั้งสากล ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ดนตรีคาสสิกจีน อีกทั้ง การดนตรีพื้นเมืองกระจายทั่วประเทศและทุกระดับการศึกษา (https://www.musicalchairs. info/orchestras) จากการสืบค้นข้อมูลกระทรวงศึกษาธิการและศูนย์พัฒนาบัณฑิตศึกษา Ministry of Education's Degree and Graduate Education Development Center เกี่ยวกับมหาวิทยาลัยที่ดำเนินการสอนระดับบัณฑิตศึกษาในประเทศจีน จำนวน พบว่ามีจำนวน 49 แห่ง (https://www.apqn.org/ members/directory/169-china-academic-degrees-and-graduate-education-development-center) ในขณะที่มีการจัดอันดับสถาบันการดนตรีที่ได้รับยกย่องว่าดีที่สุดในประเทศจีน ซึ่งเรียกว่า Conservatory of Music เป็นสถาบันอุดมศึกษาที่เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและวิจัยศิลปะดนตรี เป็นแหล่งกำเนิดของความสามารถทางเทคนิคที่ปลูกฝังและสืบทอดทักษะทางวิชาชีพดนตรี เหล่านี้คือโรงเรียนดนตรี 10 อันดับแรกในจีนในปี 2020 ประกอบด้วย

1. Central Conservatory of Music มณฑลยางจิน มหานครปักกิ่ง
2. Shanghai Conservatory of Music เซี่ยงไฮ้
3. China Conservatory of Music “โรงเรียนดนตรีจีน” เป็นโรงเรียนสร้าง "วินัยชั้นหนึ่ง" ระดับชาติและโรงเรียนเลขาธิการ "Global Music Education Alliance" แห่งชาติจีน
4. Sichuan Conservatory of Music ตั้งในเขตมณฑลเสฉวน
5. Wuhan Conservatory of Music เขตมณฑลหวู่ฮั่น
6. Xinghai Conservatory of Music ในเขตเซี่ยงไฮ้
7. Tianjin Conservatory of Music เขตมณฑลเทียนจิน
8. Shenyang Conservatory of Music รัฐบาลประชาชนของมณฑลเหลียวหนิง จังหวัดเฉินหยาง
9. Xi’an Conservatory of Music ในมณฑลส่านซี โรงเรียนนี้เป็นที่รู้จักในนาม "แหล่งกำเนิดของความสามารถทางดนตรีในภาคตะวันตกเฉียงเหนือ
10. Harbin Conservatory of Music วิทยาลัยตั้งอยู่ในเมืองฮาร์บินซึ่งเป็นเมืองหลวงของมณฑลเฮยหลงเจียงหรือที่เรียกว่า "เมืองแห่งดนตรี" ซึ่งจัดตั้งโดยองค์การสหประชาชาติ

การจัดอันดับวิทยาลัยดนตรี 10 อันดับแรกของจีน (https://www.theclassroom.com/music-schools-china-6387729.html) จากรายการข้างต้น ผู้จัดทำอันดับได้อิงตามความนิยมทางสังคมระดับมืออาชีพของโรงเรียน อัตราการเลื่อนตำแหน่ง อัตราการสำเร็จการศึกษา อัตราการจ้างงาน อิทธิพลทางวิชาการ ลักษณะของโรงเรียนและการเปรียบเทียบครูในโรงเรียน สิ่งอำนวยความสะดวกด้านฮาร์ดแวร์ รวมทั้งขนาดของโรงเรียนเป็นหลัก ตัวบ่งชี้สำคัญในการจัดอันดับ เช่น พื้นที่ประวัติโรงเรียนเกียรตินิยมของโรงเรียนและระบบบริการสาธารณะจะถูกจัดเรียงอย่างครอบคลุม อย่างไร

ก็ตามอันดับที่สูงสุดหรือต่ำสุดหรือไม่มีอันดับ อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามความเจริญวิวัฒน์ทางกลไกการบริหารการศึกษา

จากการสัมภาษณ์นิสิตชาวจีนที่เลือกศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษาปริญญาเอกแขนงวิชาดนตรีศึกษา (Music Education) ทำให้ทราบถึงระบบกลไกการจัดการศึกษาของจีน โดยเฉพาะเหตุผลของการเลือกศึกษาในภูมิภาคอีสาน (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม) สามารถสรุปได้ดังนี้ การจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในประเทศจีน ระดับปริญญาโท มีระยะเวลาเรียน 2-5 ป จะมีการเรียนรายละเอียดกระบวนวิชาต่าง ๆ เรียกวา Courses works จากนั้นจะมีการทำวิจัย หรือวิทยานิพนธภายใตคำแนะนำของอาจารยที่ปรึกษา บางสาขาวิชาจะมีเรียนเฉพาะกระบวนวิชาต่าง ๆ และการทำรายงานการคนคว้าอิสระ (Independent Study) จากนั้น จะเป็นกระบวนการสอบประมวลความรอบรู (Comprehensive examination) เมื่อสำเร็จแลวจะได้รับปริญญาตามสาขานั้นๆ ส่วนระดับปริญญาเอก สวนมากใชเวลาเรียน 3-5 ป การศึกษาในระดับปริญญาเอกของจีน ในบางมหาวิทยาลัยจะมีโปรแกรมการเรียนเฉพาะการทำวิจัยอย่างเดียว เรียกวา Research Studies Program การเรียนในระดับนี้ เน้นการทำวิจัย คนควาหาองค์ความรูใหม่ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาแวดวงวิทยาการดนตรี บางมหาวิทยาลัย เชน มหาวิทยาลัยปกกิ่ง ก็จะมี โครงการร่วมกับประเทศต่าง ๆ เรียกวา Sandwich Program ซึ่งหมายถึง การเรียนใน มหาวิทยาลัยของจีนและมหาวิทยาลัยของต่างประเทศด้วย จบแลวได้ปริญญาของประเทศนั้นๆ ปจจุบัน ประชาชนของจีนนิยมเดินทางเรียนต่างประเทศมากขึ้น อาจเป็นเพราะสวนหนึ่งมาจากคานิยมทางสังคม การแนะนำโดยอาจารย์ในมหาวิทยาลัยที่ทราบว่ามหาวิทยาลัยมหาสารคามลงนามความร่วมมือกับประเทศจีน การแนะนำจากนิสิตรุ่นที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว รวมทั้งการเลือกศึกษาในประเทศที่มีความหลากหลายของหลักสูตร บางคนก็มุ่งแสวงหาเครือข่ายความรู้ที่แตกต่างทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเลือกเรียนในประเทศไทยนั้น พบว่า ต้นทุนในการศึกษาตลอดหลักสูตรเมื่อเปรียบเทียบกับมหาวิทยาลัยในประเทศจีนนั้นค่าเงินไทยต่ำกว่าจีน ทั้งนี้เพื่อเป็นการลดต้นทุนในการใช้ชีวิตและการบริหารจัดการงบประมาณเพื่อการศึกษา

กลยุทธ์การพัฒนาระบบการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทางดุริยางคศิลป์

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มุ่งขับเคลื่อนองค์กรด้วยกระบวนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เชิงกลยุทธ์ครบทุกระดับประกอบด้วย กรรมการประจำ กรรมการบริหาร กรรมการหลักสูตร อาจารย์ผู้สอน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เจ้าหน้าที่อำนวยการและประสานงานหลักสูตร รวมทั้งสโมสรนิสิต ซึ่งกลยุทธ์ในการส่งเสริมและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนระดับบัณฑิตศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์มีหลักการเชิงกลยุทธ์ ดังนี้

1. การกำหนดเป้าหมายสูงสุด ความสำคัญและความจำเป็น หมายถึง กระบวนการสร้างความคาดหวัง การแสวงหาความต้องการของบุคลากรและกลุ่มนิสิตชาวจีน โดยการจัดประชุมอย่างเป็นทางการและการประชุมอย่างไม่เป็นทางการ การบริหารจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management) ด้วยการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในองค์กรซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวนิสิตชาวจีนสู่การพัฒนาให้เป็นระบบการเรียนรู้ เพื่อให้นิสิตทุกคนสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้

2. ในการทำการประชาสัมพันธ์หลักสูตรและผลงานเชิงทักษะในด้านดนตรีเชิงรุก วิทยาลัยดุริยางคศิลป์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มียุทธศาสตร์พัฒนาองค์กรที่เน้นการส่งเสริมภาพลักษณ์ของหลักสูตร โดยการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งการร่วมสัมมนาการบรรยายพิเศษของผู้บริหารในมหาวิทยาลัยต่างประเทศ โดยเฉพาะการแลกเปลี่ยนกับมหาวิทยาลัยในประเทศจีน รวมถึงการจัดทำเวป

ไซต์ การบูรณาการข้อมูลทักษะและวิชาการด้านดนตรีหลากหลายช่องทาง เพื่อการเข้าถึงของนิสิตชาวจีน

3. การวิเคราะห์ความท้าทายเชิงกลยุทธ์ เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมองค์กรโดยรวมและวิเคราะห์สภาพแวดล้อมเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แห่งวิทยาลัยดุริยางคศิลป์เพื่อหาความเสี่ยง ปัจจัยวิกฤติ อุปสรรค และปัจจัยแห่งความสำเร็จโดยการระดมความคิดของบุคคลากรทั้งภายในหลักสูตรบัณฑิตศึกษา สภาพปัญหาการใช้ชีวิตของนิสิตชาวจีนในมหาวิทยาลัย คำแนะนำจากประสบการณ์ของกรรมการประจำผู้ทรงคุณวุฒิ อาจารย์ผู้สอน ผ่านกระบวนการจัดสัมมนาเพื่อนำผลการสัมมนาเพื่อการปรับปรุงอย่างเป็นรูปธรรม อาทิ การบริหารการเงินและงบประมาณเพื่อส่งเสริมให้อาจารย์ประจำหลักสูตรมีผลงานทางวิชาการอย่างต่อเนื่องทุกปี รวมทั้งการกำหนดปริมาณผลงานวิจัยงานสร้างสรรค์ของกรรมการหลักสูตร สำฤทธิผลของการตีพิมพ์ผลงานของกรรมการประจำหลักสูตรและนิสิตชาวจีน

4. การวางแผนการพัฒนาทรัพยากรบุคคลทางการศึกษาด้านดุริยางคศิลป์เชิงกลยุทธ์ ประกอบด้วย แผน นโยบาย ค่านิยมองค์กร เป้าหมาย วิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบายการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ผสานกับการออกแบบกิจกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนทุกรูปแบบสอดคล้องกับสภาวการณ์ เพื่อให้ผลการปรับปรุงได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามเป้าหมายที่กำหนด การนำแผนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไปสู่การปฏิบัติจริง และการประเมินการพัฒนาบุคลากร ผลกระทบและความพึงพอใจทั้งผู้เรียนและผู้ใช้บัณฑิต

5. การประเมินกลยุทธ์ด้านการบริหารจัดการศึกษา ด้วยการแต่งตั้งคณะกรรมการประเมินการวางแผนการปฏิบัติงานการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับทิศทางตามยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ กระบวนการการติดตามผลการปฏิบัติงานเพื่อให้ผู้บังคับบัญชากำกับ ดูแล ให้คำปรึกษาแก่ผู้ปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาผลการปฏิบัติงานเพื่อส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้ดียิ่งขึ้น การประเมินผลการปฏิบัติราชการเพื่อวัดความสำเร็จของงาน โดยเทียบกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ตั้งแต่แรก และการนำผลที่ได้จากการประเมินไปประกอบการพิจารณาตอบแทนความดีความชอบแก่ผู้ปฏิบัติงาน

การบริหารจัดการ สมรรถนะการออกแบบการเขียนแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถการเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์สำหรับนิสิตชาวจีน ระดับบัณฑิตศึกษา

สมรรถนะการออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถการเรียนการสอนเชิงบูรณาการ ในบทความนี้ หมายถึง ความเชี่ยวชาญของกรรมการประจำหลักสูตร ผู้สอนแห่งวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ใช้หลักการเชื่อมโยงศาสตร์ทุกมิติระหว่างความรู้เชิงทฤษฎี ทักษะปฏิบัติ กิจกรรมเสริมการเรียนการสอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ การบริหารจัดการเชิงรุกทางดุริยางคศิลป์สู่การเป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีประสิทธิภาพด้านการบัณฑิตที่พึงประสงค์และเป็นแผนการสอนที่สอดคล้องเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และการเปลี่ยนแปลงของสภาการณ์ของสังคม ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลจากวาระการประชุมกรรมการบัณฑิตศึกษา วาระการประชุมกรรมการประจำ วาระการประชุมกรรมการบริหาร ทำให้สามารถอภิปรายเชิงสรุปด้านสมรรถนะการออกแบบการเขียนแผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาขีดความสามารถการเรียนการสอนเชิงบูรณาการด้านดุริยางคศิลป์สำหรับนิสิตชาวจีน ระดับบัณฑิตศึกษา ดังนี้

1. การบริหารจัดการด้านผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ

เนื่องจากนิสิตชาวจีนมาจากหลากหลายมณฑล มีพื้นฐานวัฒนธรรมจากสังคมเมือง สังคมท้องถิ่น ทัศนคติ ประสบการณ์สุนทรีย์ ประสบการณ์วิชาชีพทางดนตรี โดยเฉพาะพื้นฐานทักษะความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญด้านทักษะดนตรีที่แตกต่างวัฒนธรรมและหลากหลายประเภท ดังนั้น เพื่อเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ วิทยาการความรู้แก่ผู้เรียน วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้มีหลักการในการจัดการด้านผู้สอน ดังนี้

1.1. จัดสรรเงินงบประมาณเพื่อจ้างผู้ทรงคุณวุฒิทั้งทางด้าน Musicology-Ethnomusicology จาก Kent State University ผู้เชี่ยวชาญด้าน Musicology จาก Cornell University ศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี Ph.D. (Music) จาก University of Western Australia เพื่อประจำหลักสูตร ดูแลควบคุมกระบวนการสอน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ การสอบวิทยานิพนธ์ รวมทั้งวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการทางดนตรีและศิลปะการแสดง ศิลปินแห่งชาติ ผู้มีความรู้ความสามารถทางศิลปวัฒนธรรมดนตรีแห่งภูมิภาคอีสาน รวมทั้ง เชิญผู้เชี่ยวชาญภายนอกจากสถาบันการสอนทางดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านธุรกิจดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลง ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการวัฒนธรรมบันเทิง ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยทางศิลปกรรมศาสตร์และระเบียบวิธีวิจัยทางดนตรี

1.2. การส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนากรรมการหลักสูตร ด้วยการเข้าร่วมสัมมนาการศึกษาและดูงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งพัฒนาคุณภาพผลงานทางวิชาการด้านการผลิตตำรา งานวิจัยทางดนตรีด้วยการจัดสรรเงินงบประมาณขับเคลื่อนสู่การวิจัยและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์และอำนวยความสะดวกด้านสถานที่ ตารางการทำงาน สถานที่การทำงานวิจัย เพื่อส่งเสริมคุณภาพ การสร้างการยอมรับจากการเป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะส่งเสริมและยกระดับมาตรฐานวิทยะฐานะที่สูงขึ้น

1.3. การแสวงหาเครือข่ายพันธมิตรด้านดนตรีและศิลปะการแสดงทั้งในภูมิภาคอีสาน ในประเทศ และต่างประเทศ โดยจัดให้มีกิจกรรมร่วมมือทั้งด้านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและนิสิตชาวจีนกับนิสิตนักศึกษาต่างสถาบัน

2. การบริหารจัดการด้านเนื้อหารายวิชา

การจัดการเรียนการสอนทางดุริยางศิลป์แห่งวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วย 1.ระดับปริญญาโท หลักสูตรปริญญาดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต (ดศ.ม.) Master of Music. (Music) (M.M) ประกอบด้วย 7 แขนงวิชา ได้แก่

- แขนงดนตรีวิทยา (Musicology)
- แขนงวิชาดนตรีศึกษา (Music Education)
- แขนงวิชาดนตรีพื้นบ้าน (Folk Music)
- แขนงวิชาหมอลำ (Mor lam Performing Arts)
- แขนงวิชาวิชาการจัดการดนตรีและศิลปะการแสดง (Music Management and Performing Arts)
- แขนงวิชาบริหารธุรกิจดนตรีและเทคโนโลยีดนตรี (Music Business Adminstration and Music Technology)
- แขนงวิชาวิชาการประพันธ์เพลง (Music Composition)

และหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ (ปร.ด.) Doctor of Philosophy Program in Music. (Ph.D. Music) แบ่งออกเป็น 3 แขนง ประกอบด้วย

-แขนงวิชาดนตรีวิทยา (Musicology)

-แขนงวิชาดนตรีศึกษา (Music Education)

-แขนงวิชาการบริหารจัดการทางดนตรี (Music Adminstration)

มุ่งให้บัณฑิตเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศ ซึ่งผู้สอนต้องวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เกิดสำฤทธิผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด

จากการสัมภาษณ์ประธานหลักสูตรและกรรมการหลักสูตรด้านการเขียนแผนการสอนระดับบัณฑิตศึกษาของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ ในยุค TQF เป็นกรอบในการผลิตบัณฑิตและกระบวนการประเมินคุณภาพบัณฑิต พบว่า มีหลักการสำคัญ คือ การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียน รู้ตามที่วางแผนไว้ในแผนการสอน ดังนั้น การเขียน แผนการสอนต้องมีความชัดเจนมีความสอดคล้อง และมีประสิทธิภาพ โดยก่อนวางแผนการสอน ผู้สอนควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร ลักษณะวิชา ผลลัพธ์การ เรียนรู้ที่ต้องเกิดขึ้นในการสอนบทเรียนนั้นๆโดยผู้สอน นำ ผลลัพธ์การเรียนรู้มากำหนดในรายละเอียดวิชา (มคอ.3) และนำมาวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้นั้นๆ

2. พิจารณาเนื้อหาที่จะสอน ศึกษาหาความรู้ และหลักฐานการเรียนที่สนับสนุนกิจกรรมการเรียนการ สอนเพิ่มเติม รวมทั้งจำนวนชั่วโมงสอน

3. ศึกษาผู้เรียน ภูมิหลัง พื้นฐานและประสบการณ์ของผู้เรียน

4. เลือกวิธีสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหา และผู้เรียน

ทั้งนี้ ปัจจัยสำคัญต่อการเขียนแผนการเรียนรู้ที่วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ตระหนักและปฏิบัติสำหรับการออกแบบการจัดการเรียนการสอนสำหรับนิสิตชาวจีน คือ การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ทางวิทยาการดนตรีที่มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับการรู้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ จากนั้น จึงเริ่มเข้าสู่กระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการเรียนเชิงบูรณาการเชิงรุกของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ ประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาศักยภาพผู้เรียนและการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน โดยในการเลือกเทคนิคและวิธีการสอนนั้นผู้สอนได้วิเคราะห์ว่าบทเรียนนั้นมีจุดประสงค์ การเรียนรู้อย่างไร ต้องการให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับใด ในขณะที่นิสิตชาวจีนต้องเรียนร่วมกับกลุ่มนิสิตชาวไทยกลุ่มนั้น อาจารย์ผู้สอนต้องทราบฐานานุรูป ทักษะ ประสบการณ์ทางดนตรีของนิสิต และในขณะที่สอนผู้สอนต้องประเมินผลว่าเทคนิคและวิธีการสอนนั้นเหมาะสมกับผู้เรียนหรือไม่ ถ้าไม่เหมาะสมหรือไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนผู้สอนควรปรับหรือเปลี่ยนกลวิธีการสอนใหม่ ซึ่งกระบวนการปรับเปลี่ยน รวมทั้งเนื้อหาของแต่ละภาคการศึกษานั้น หลักสูตรได้เชิญผู้เชี่ยวชาญผู้ทรงคุณวุฒิหลากหลายสาขาวิชาในการบรรยาย รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก คือ การทำงานร่วมกับโครงการวิจัยของอาจารย์ผู้สอน อีกทั้งการเรียนการสอนแบบภาคสนาม การจัดเสวนากลุ่ม การบูรณาการการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ภายในมหาวิทยาลัย เช่น การจัดการแสดงดนตรีคลาสสิก การขับร้องอุปรากร การขับร้องเพลงพื้นบ้านชาติพันธุ์ การแสดงดนตรีพื้นบ้านจีนร่วมกับนิสิตระดับปริญญาตรี การสร้างสรรค์โครงการแสดงดนตรีเฉพาะนิสิตชาวจีน โดยเปิดโอกาสให้บุคลากรในมหาวิทยาลัยและผู้สนใจภายนอกเข้าชมการแสดง อีกทั้ง ความร่วมมือกับหลักสูตรศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ รวมทั้งการเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพเชิงดนตรีเพื่อสังคมและชุมในการจัดงานสัมมนาระดับชาติและระดับนานาชาติ เป็นต้น เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิตได้เปิดวิสัยทัศน์และสัมผัสกับประสบการณ์จริง

3. กระบวนการบริหารจัดการ การควบคุมมาตรฐานการสอบวิทยานิพนธ์ทางดุริยางคศิลป์

การสอบวิทยานิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษาสำหรับนิสิตชาวจีน วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้ยึดตามระเบียบของบัณฑิตวิทยาลัยมหาสารคามอย่างเคร่งครัด การจัดการกระบวนการสอบวิทยานิพนธ์นั้น ผู้บริหารได้มีการกำหนดโครงสร้างตำแหน่งรองคณบดีฝ่ายวิชาการ ผู้ช่วยคณบดีระดับบัณฑิตศึกษา ด้วยการกำหนดบทบาท หน้าที่ ตลอดจนการทำงานของทุกภาคส่วนให้สอดคล้อง ราบรื่น และไม่ทับซ้อนกัน และยังรวมไปถึงการจัดระบบระเบียบในการทำงานเพื่อความคล่องตัว การจัดสรรบุคลากรที่มีความรู้เรื่องระบบงาน ตั้งแต่กระบวนการตรวจสอบคุณสมบัติ การเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ การเสนอแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีความเชี่ยวชาญสอดคล้องกับประเด็นศึกษาของผู้เรียน การแต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย การแต่งตั้งกรรมการ กระบวนการจัดการสอบผ่านระบบออนไลน์ กระบวนการพิมพลักษณ์ การส่งรูปเล่ม ซึ่งกรรมการบริหารหลักสูตรจะประชุมหาแนวทางในการกำหนดแผนการผลิตบัณฑิต โดยการมอบหมายให้อาจารย์ที่ปรึกษาทำหน้าที่คัดกรองเบื้องต้น จากนั้นจะส่งการพิจารณาไปยังกรรมการประจำหลักสูตรเพื่อระดมสืบค้นข้อมูลทั้งในระบบออนไลน์ และกระบวนการติดต่อสื่อสารกับผู้ทรงคุณวุฒิจากมหาวิทยาลัยในประเทศจีน รวมถึงการขอความร่วมมือจากคณาจารย์จากสถาบันความร่วมมือเพื่อคัดกรองการคัดลอก การทำซ้ำ เพื่อเป็นแนวทางให้กรรมการประจำหลักสูตรได้แสวงหาแนวทางในการตีความเพื่อปรับหัวข้อวิทยานิพนธ์หรือเปลี่ยนระเบียบวิธีในการศึกษาวิจัย สภาพปัญหาหลักคือ การสื่อสารภาษาอังกฤษระหว่างนิสิตชาวจีนกับอาจารย์ประจำหลักสูตรยังคงเป็นปัญหาสำคัญ ด้วยเหตุนี้ กรรมการบริหารหลักสูตรจึงได้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญชาวจีนที่มีความรู้ความสามารถด้านการแปลภาษาอังกฤษ แปลภาษาไทย เพื่อเป็นล่ามในการแปลภาษาให้เกิดความกระจ่างและเข้าใจตรงกัน และมีกรรมการเลขานุการเป็นผู้จดบันทึกและรายงานกระบวนการทุกขั้นตอน รวมถึงฝ่ายอำนวยความสะดวกแก่นิสิต คือ เจ้าหน้าหน้าประสานงานหลักสูตรที่ต้องสื่อสาร ติดตามและควบคุมทุกขั้นตอนให้เป็นไปตามระบบ นอกจากนั้น วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ยังมีมาตรการการตีพิมพ์บทความวิจัย ทั้งให้นิสิตชาวจีนแสวงหาด้วยตนเอง ผสานกับการทำงานร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนกรรมการประจำหลักสูตร ทั้งวารสารวิจัยระดับประเทศ (National journal) วารสารวิจัยระดับภูมิภาค (Regional journal) และวารสารวิจัยระดับนานาชาติ (International journal) เพื่อให้เป็นไปตามระเบียบบัณฑิตวิทยาลัยและประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา ทั้งนี้ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้พัฒนาระบบว่าด้วยการจัดระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการระดับบัณฑิตศึกษาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการโดยคำนึงถึงความสะดวก ถูกต้องแม่นยำ และรวดเร็ว และช่วยในการตัดสินใจใช้ในการประเมินองค์กร

อภิปรายผลและสรุป

กระบวนการจัดการทางการศึกษาทางดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามสำหรับนิสิตชาวจีน วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มุ่งการส่งเสริมให้เกิดมิติการเชื่อมโยงทุกมิติ ทำให้นิสิตมีโอกาสติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมจึงเป็นเหมือน

กิจกรรมที่มีบทบาทสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งในการสื่อสารของมนุษย์ยุคปัจจุบันอย่างไม่อาจปฏิเสธได้ กรรมการบริหารหลักสูตรได้ดำเนินการเชิงรุกทั้งขั้นตอนการรับนิสิต การปรับปรุงเนื้อหาวิชา ระบบการสอน การจัดเตรียมความพร้อมด้านสถานที่และอุปกรณ์การศึกษา บุคลากรรับผิดชอบงานสอน งานอำนวยการประสานงาน รวมทั้งการเงินงบประมาณ เพื่อสนองความต้องการของผู้เรียนและในขณะเดียวกัน สิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งคือการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมองค์กรระหว่างนิสิตชาวจีนและบุคลากรภายในวิทยาลัยดุริยางคศิลป์จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการและมาตรการในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ จึงได้กำหนดคุณลักษณะจำเปนของนิสิตชาวจีนในระดับบัณฑิตศึกษา ดังนี้

1. เปิดใจกว้างเพื่อพร้อมรับการเรียนรู้ประสบการณ์ข้ามวัฒนธรรม ผู้เรียนจะต้องมีหลักการสร้างกลยุทธ์ในการทำงานร่วมกับอาจารย์ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษา เจ้าหน้าที่ รวมทั้งเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่มีพื้นฐานวัฒนธรรมแตกต่างจากตนเอง

2. ทักษะการสื่อสาร การใช้ภาษาอังกฤษในการติดต่อสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ ในกรณีที่อยู่ในพื้นที่ของมหาวิทยาลัยหรือในประเทศไทยและพัฒนาตนเองให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและทักษะในการเรียนรู้และปรับตัวเพื่อเข้าใจเรื่องการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรมระหว่างสังคมไทย วัฒนธรรม ประเพณีชาวอีสาน รวมทั้งการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมด้านภาษาไทยหรือภาษาอีสาน

3. ความรับผิดชอบ และการปรับตัวต่อตนเอง และมีความยืดหยุนตอบริบทของวิทยาลัยและมหาวิทยาลัย ทั้งนี้ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษาต้องศึกษาปรัชญาการผลิตบัณฑิต ระบบ ยุทธศาสตร์บริบททางสังคม เพื่อนำไปบูรณาการกำหนดมาตรฐานและเป้าหมายขั้นสูงทั้งของตนเองเพื่อดำเนินการใหบรรลุผลตามมาตรฐานและเปาหมายที่กำหนด

4. ทักษะความคิดสรางสรรค์ การคิดเชิงบูรณาการ การคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดเปนระบบ ด้วยการฝกการแสดงเหตุผล หลักการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์เพื่อแสดงความเขาใจและสรางทางเลือกที่หลากหลาย และเขาใจการเชื่อมโยงระหว่างกันอย่างเป็นระบบ

5. ทักษะการบริหารจัดการตนเอง การกำกับตนเองให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งในการเรียนการค้นคว้าข้อมูล ตลอดจนการใช้ชีวิต ทักษะการรู้จักและเข้าใจตนเอง คือ ทักษะการสำรวจตัวเองเพื่อรู้จักศักยภาพของตนเอง รู้จักคุณค่าของศาสตร์ และตนเอง รู้ว่าตัวเองต้องการอะไรและอะไรที่สำคัญกับชีวิตเรา รวมไปถึงสิ่งที่เราทำแล้วมีความสุขและเติมเต็มตัวเราได้ หรือเรียกว่าPassion นั่นเอง นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการเข้าใจถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง เพื่อที่จะได้สามารถเลือกเส้นทางในชีวิตให้ตรงกับความถนัด และความต้องการของเราเองได้ เพราะจริงๆ แล้วความสำเร็จของแต่ละคนมีรูปแบบไม่เหมือนกัน การเข้าใจตนเองจะเป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำให้ทุกคนสามารถสร้างเส้นทางไปสู่การมีชีวิตที่มีความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ สู่กระบวนการบริหารจัดการด้วยการมุ่งเป้าไปที่วัฒนธรรมที่เปิดกว้างสนับสนุนและปลูกฝังความหลงใหลในการเรียนรู้ที่ดีทั่วทั้งองค์กรรวมทั้งนิสิตชาวจีนแล้ววัฒนธรรมดังกล่าวช่วยให้ผู้สอนสามารถทดลองและสร้างแรงจูงใจในการทำงานผ่านอุปสรรคและความยากลำบากในเบื้องต้น ซึ่งเมื่อตระหนักถึงสิ่งนี้ผู้บริหารหลักสูตรจึงเข้าร่วมในการฝึกอบรมทั้งหลักสูตรการเสริมสร้างสมรรถนะการเรียนการสอน การบริหารการจัดการเรียนการสอน การประเมินผลควบคู่ไปกับเจ้าหน้าที่ผู้ประสานงานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาสำหรับนิสิตชาวจีน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นที่มีต่อเป้าหมายเชิงกลยุทธ์ขององค์กรและเพื่อหลอมรวมทุกคนที่อยู่

เบื้องหลังเป้าหมายร่วมกันในการมอบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงให้กับนิสิตชาวจีนทุกคน ตลอดระยะเวลา 4 ปี ในการเปิดสอนระดับบัณฑิตศึกษาสำหรับนิสิตชาวต่างชาติของวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มุ่งการจัดการและการให้บริการการศึกษาทางวิทยาการดนตรีที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่องและทั่วถึง เพื่อพัฒนาศักยภาพเชิงวิชาการและทักษะแก่นิสิตชาวจีน ให้สามารถบูรณาการความรู้สู่การพัฒนาความเข้มแข็งทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการเมืองขององค์กรและประเทศ โดยวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ได้กำหนดบทบาทการดำเนินงานด้านต่างประเทศเชิงรุก โดยเน้นการกระชับความสัมพันธ์และการขยายความร่วมมือด้านต่างๆ กับหน่วยงาน บุคลากร ทั้งภายในมหาวิทยาลัยและภายนอก โดยเฉพาะความร่วมมือด้านการศึกษาวิทยาการดนตรีกับมหาวิทยาลัย วิทยาลัยในประเทศจีนเพิ่มขึ้น เพื่อพัฒนาขีดความสามารถในการยกระดับองค์กรด้านดนตรีสู่ระดับเอเชีย เพื่อสอดคล้องและสนองต่อวิสัยทัศน์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การศึกษาทางดนตรี เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ เพราะวิทยาการการดนตรีสามารถขับเคลื่อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมืองการปกครอง โดยเฉพาะการเสริมสร้างสุนทรีย์ให้มนุษย์ แต่ในขณะเดียวกันสภาพแวดล้อมทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการเมืองการปกครองกลับเป็นแรงผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบการจัดการศึกษาทางดนตรีได้เช่นกัน ซึ่งสภาพการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันและมีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้นในอนาคต ย่อมส่งผลต่อความเป็นอยู่ของทุกคน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม คุณธรรม จริยธรรมและวิถีชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมยุคเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge based Economy society) หรือสังคมที่ต้องใช้ความรู้เป็นฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แต่อย่างไรก็ตามระบบการศึกษาซึ่งเป็นระบบย่อยระบบหนึ่งในระบสังคมและเป็นระบบเปิดที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวคิดและกระบวนการบริหารจัดการ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงของสังคม ซึ่งการจัดการศึกษาทางดนตรีในสภาวการณ์ปัจจุบัน ต้องปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม เศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การเมืองการปกครอง รวมทั้งการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาระบบกลไกการจัดการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้ของผู้บริหารหลักสูตร ผู้สอน อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อ “สร้างทูตทางวัฒนธรรมดนตรี”และใช้ประโยชน์จากบัณฑิตอย่างเต็มศักยภาพซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาองค์การอย่างยั่งยืนและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบันและอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ประเด็นสำคัญที่สุดของการรับนิสิตชาวจีนเข้าศึกษา ณ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามคือ ระบบเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร ซึ่งเป็นที่ประจักษ์ว่า รัฐบาลจีนสามารถตัดการเชื่อมต่อจากอินเทอร์เน็ตเมื่อใดก็ตามที่ตรวจพบการสื่อสารจากภายนอก ซึ่งยังคงสามารถรักษาระบบอินเทอร์เน็ตภายในประเทศได้ China Telecom, China Unicom, China Mobile และศูนย์ดาต้าเซ็นเตอร์ในพื้นที่เพียงแห่งเดียว ในทางกลับกันการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตภายในประเทศ ก็ไม่หลุดออกจากกัน ในขณะที่สังคมการบริโภคระบบออนไลน์ในประเทศไทยยังพึ่งพาอาศัยความหลากหลายของระบบการเชื่อมต่อออนไลน์จากนานาอารยะประเทศ แต่สำหรับนิสิตชาวจีน เรื่องสังคมออนไลน์ของจีนเกิดข้อจำกัดหลายด้าน โดยเฉพาะโซเชียลแพลตฟอร์ม (Social Platform) ที่ปัจจุบันมีเพียง 2 รายเท่านั้นที่ได้รับความนิยมจากชาวจีน คือ Weibo (เหว่ยป๋อ) และ WECHAT เท่านั้น แต่ขณะที่ Facebook หรือ Twitter ยังคงถูกบล็อคโดยนโยบายรัฐบาลจีน ทั้งการสืบค้นข้อมูลเพื่อจัดทำการ

ทบทวนวรรณกรรม หากนิสิตเดินทางกลับประเทศจีน จะไม่สามารถศึกษา สืบค้น และอ้างอิงเชิงการทบทวนวรรณกรรมดนตรีชาติอื่นๆ ได้ อีกทั้ง ในสถานการณ์ไวรัสโคโรน่า 19 กรรมการบริหารหลักสูตรได้เพิ่มมาตรการติดต่อสื่อสารหลากหลายช่องทางทั้ง Line Meeting, Microsoft, Google Meet, Zoom, Gmail ฯลฯ แต่กรณีนิสิตที่เดินทางกลับประเทศจีนหลัง Coursework จบลง ทว่ายังจำเป็นต้องสื่อสารกับอาจารย์ที่ปรึกษา ปัญหาของการติดต่อสื่อสารยิ่งทวีคูณ โดยเฉพาะการแนะนำการเขียน การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยช่องทางในการอธิบายรายละเอียดเพื่อให้งานวิจัยและงานสร้างสรรค์เกิดประสิทธิภาพสูงสุด รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวการศึกษามีปัญหาอย่างสูง โดยเฉพาะการตรวจสอบคุณธรรมจริยธรรมการวิจัย หากเกิดกรณีหัวข้อวิจัย หรือเนื้อหาการวิจัยซ้ำซ้อน หรือเกิดการคัดลอกวิทยานิพนธ์ขึ้น ซึ่งระบบการสืบค้นข้อมูลยังคงประเด็นที่กรรมการหลักสูตรได้หามาตรการในการจัดการอย่างเร่งด่วน

รายการอ้างอิง

ประเภทเอกสาร

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2563). แผนปฏิบัติราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2563). รายงานแผนปฏิบัติราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2564). วาระการประชุมกรรมการหลักสูตรบัณฑิตศึกษา. 2564

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2556). รวมกฎกระทรวงประกาศ กระทรวงศึกษาธิการประกาศและมติคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่ เกี่ยวกับหลักเกณฑ์/แนวทางและแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง เมษายน 2552 – กรกฎาคม2556. กรุงเทพฯ : อันลิมิตพริ้นติ้ง จำกัด.

Wai-Chung Ho . (2004). Values, music and education in China. Hong Kong Baptist University. https://www.researchgate.net/publication/262887835_

เวปไซต์

https://dl.parliament.go.th/backoffice/viewer2300/web/viewer.php

https://www.cdgdc.edu.cn/xwyyjsjyxx/aboutus/intro/277270.shtml

https://nihaochina.com.cn/EN

https://www.nihaochina.com.cn/EN/Realize/College

https://www.musicalchairs.info/orchestras.

https://www.apqn.org/members/directory/169-china-academic-degrees-and-graduate-education-development-center

https://www.theclassroom.com/music-schools-china-6387729.html

สัมภาษณ์

Chen hongyu. (2021, 12 Febuary) นิสิตปริญญาโท (บทสัมภาษณ์)

Ailin Cui. (2021, 12 Febuary) นิสิตปริญญาโท (บทสัมภาษณ์)

Miao Wang. (2021, 12 Febuary) นิสิตปริญญาโท (บทสัมภาษณ์)

Liu Wenzhe. (2021, 10 January) นิสิตปริญญาเอก (บทสัมภาษณ์)

Gua Caiqin. (2021, 10 January) นิสิตปริญญาเอก (บทสัมภาษณ์)
Bi Zhitao. (2021, 10 January) นิสิตปริญญาเอก (บทสัมภาษณ์)
Zhang Jian. (2021, 10 January) นิสิตปริญญาเอก (บทสัมภาษณ์)

การฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์
Basic Practices of Ranaad Ek (Higher-tone Xylophone) Patterns of Khru Tavorn Sodsaengchan

จักกฤษณ์ วัฒนากูล[1]
JAKKRIT WATTANAKOOL[1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่องการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์ พบว่าวิธีการฝึกหัดเบื้องต้นทั้ง 4 ขั้นตอน มีความสัมพันธ์กันในทางปฏิบัติ โดยขั้นที่ 1 เริ่มจากพิธีการรับศิษย์ถือเป็น ส่วนหนึ่งของพิธีกรรม ไหว้ครูดนตรีไทยที่มีจัดขึ้นทุกสำนักดนตรีไทย และสถาบันการศึกษา โดยมีนัยสำคัญให้ผู้ฝากตัวเป็นศิษย์พึงระลึกถึงพระคุณครูผู้ถ่ายทอดวิชาด้วยความเคารพ รวมถึงปฏิบัติตามคำสอนของครู ถือเป็นการเสริมแรงในการฝึกหัดระนาดเอก จากนั้นจึงปฏิบัติ ตามกระบวนการลำดับต่อไป ในขั้นตอนที่ 2 ท่านั่งการบรรเลงระนาดเอกควรฝึกนั่งท่าขัดสมาธิ แล้วสอดขาข้างใดข้างหนึ่งให้ติดกับเท้าของระนาดเอก พร้อมฝึกการจับไม้ระนาดเอก ในขั้นตอนที่ 3 คือการจับไม้ระนาดเอกแบบปากกา แล้วคว่ำมือทั้งสองเพื่อความสวยงาม จากนั้นจึงเริ่มไล่ระนาดเอกเพลงมุล่งแบบช้า ๆ ด้วยการตีฉากเพื่อให้ได้เสียงระนาดเอกดังสม่ำเสมอ แล้วควรลงสองมือเท่า ๆ กัน ขั้นตอนที่ 4 เมื่อถึงแนวที่มีความเร็วไม่ควรฝืนมากจนเกินไปอาจส่งผลให้มือผู้ฝึกฝนลงน้ำหนักที่ ไม่เท่ากันและเกิดเสียงระนาดโขยกแต่อาจฝืนได้เล็กน้อย โดยการเพิ่มวรรคหรือเที่ยวของเพลง ไปทีละเล็กน้อยในภายหลังเพื่อให้ผู้ฝึกฝนเกิดความคล่องแคล่ว รวมทั้งได้กำลังแขนมากขึ้นเมื่อผู้ฝึกฝนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองจนเกิดความชำนาญแล้ว ครูถาวรจึงแนะนำกลเม็ดต่าง ๆ ที่ใช้ในการผู้ฝึกฝน เพื่อเข้าสู่กระบวนการการฝึกฝนการบรรเลงระนาดเอกที่สูงขึ้นในลำดับต่อไป

คำสำคัญ : การฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้น, ครูถาวร สดแสงจันทร์

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1] Suphanburi College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

This academic paper aims to study the basic practices of Ranaad Ek of Khru Tavorn Sodsaengchan, which consist of four steps. The four basic steps are interrelated in practice, starting with the ceremony of accepting the disciples as part of the Thai music ritual, which is held in every Thai music school and educational institution. The significant meaning of this ceremony is to remind the students of the gratitude towards their teachers, who have taught them with respect and guidance, and to reinforce their commitment to practice the basic steps of the Thai classical music rhythmic patterns. Then, the students should practice sitting in a meditation posture, and place one foot against the base of the instrument when playing the instrument. At first, the students should practice holding the instrument stick like a pen, and then flipping both hands for aesthetics. Afterward, they should start practicing the Thai classical music rhythmic patterns slowly and smoothly, striking the instrument with the stick to produce a constant sound. They should also hold both hands equally when playing the instrument. When playing the instrument at a faster pace, they should avoid excessive force on the stick, which may cause the instrument to make an uneven sound or jump. They can practice adding small breaks or variations in the melody later, which will help improve their arm flexibility and strength. When the students can develop their potential to a certain level, they can create their own styles and play the instrument confidently.

In summary, the basic practices of Ranaad Ek patterns of Khru Tavorn Sodsaengchan consist of four steps: the ceremony of accepting disciples, sitting in a meditation posture, playing the instrument, and developing their own styles. These basic steps are interrelated, and the students need to practice them with respect, gratitude, and commitment to achieve their goals in playing the Thai classical music instrument.

Keywords: Basic practices of Ranaad Ek, Khru Tavorn Sodsaengchan.

บทนำ

ศิลปะ คือ การแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละประเภท รับรู้ถึงความงาม ความประณีต ในสุนทรียของมนุษย์ที่คิดค้นขึ้นมาอย่างวิจิตรพิสดาร เมื่อชนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้เสพและรู้สึก ได้รับรสอันเป็นความน่าประทับใจ น่าทึ่ง แล้วส่งต่อให้ชนอีกกลุ่มหนึ่งได้สัมผัส จนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ไม่เว้นแม้แต่ศิลปะทางดนตรีไทย ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่บรรพชนคนไทยสร้างสรรค์จากความรู้สึกในความงามรูปแบบต่าง ๆ เช่น เสียง จังหวะ ภาษาถ้อยคำจนตกผลึกเป็นบทเพลง เครื่องดนตรี วงดนตรี ระเบียบแบบแผนวิธีแนวทางปฏิบัติต่าง ๆ ในการบรรเลง (ดุษฎี มีป้อม. 2556,1)

ดนตรีไทยเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน มีบทบาททางสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีหน้าที่รับใช้สังคมคนไทยหลาย ๆ ด้าน ในอดีตสังคมไทยมีความนิยมในการฟังการบรรเลงดนตรีไทยอยู่มาก เนื่องด้วยบริบททางสังคมในขณะนั้นมิได้มีความเจริญทางด้านวัตถุนิยม ซึ่งแตกต่างจาก สมัยนี้เยาวชนคนไทยให้ความสนใจบริโภคความเจริญในรูปแบบใหม่ จึงทำให้ดนตรีไทยได้รับความนิยมลดน้อยลง อย่างไรก็ตาม ยังมีหน่วยงานทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับดนตรีไทย โดยการบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอน เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนได้ร่วมกันอนุรักษ์สิ่งดีงามทางด้านศิลปวัฒนธรรมทางดนตรีไทยที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ไว้

ครูถาวร สดแสงจันทร์ เป็นบุคลากรของสถานศึกษาที่มีหน้าที่อนุรักษ์ดนตรีไทยโดยตรงสังกัด ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นครูดนตรีไทยอีกท่านหนึ่งที่มีความเชี่ยวชาญ เป็นที่ยอมรับในวงการดนตรีไทยรู้จักกันอย่างกว้างขวาง ปัจจุบันอายุ 58 ปี ดำรงตำแหน่งรองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม และเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในด้านการบรรเลงเครื่องดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะระนาดเอกได้รับการถ่ายทอดมาจากผู้ใหญ่ประเสริฐ สดแสงจันทร์ (บิดา) และครูสำรวย แก้วสว่าง ทั้งเพลงเดี่ยวและสำนวนกลอนในการบรรเลงระนาดเอกในเพลงต่างๆ สามารถบรรเลงเพลงเดี่ยวลาวแพนได้ตั้งแต่อายุ 9 ขวบ เมื่อเจริญเติบโตขึ้นก็ได้ศึกษาดนตรีกับครูท่านอื่นอีกหลายท่าน เช่น ครูลำยอง โสวัตร ครูบุญช่วย โสวัตร ครูสุชิน คล้ายมุข เป็นต้น จนเป็นผู้ที่มีความรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติอย่างลึกซึ้ง เป็นที่ยอมรับของนักดนตรีทั่วไป จะเห็นได้จากการที่ท่านได้รับเชิญให้เป็นกรรมการตัดสิน ในการประกวดดนตรีไทยในระดับจังหวัดไปจนถึงระดับชาติอยู่เสมอ ครูถาวร สดแสงจันทร์เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพเรียบร้อย โอบอ้อมอารี มีความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ต่อบุคคลรอบข้าง เป็นที่รักของผู้ร่วมงาน และลูกศิษย์ทุกคน

ภาพที่ 1 ครูถาวร สดแสงจันทร์
ที่มา: จักกฤษณ์ วัฒนากูล

ผู้เขียนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านดนตรีไทย ของครูถาวร สดแสงจันทร์ จึงมีความสนใจในการศึกษาถึงกลวิธี กระบวนการต่าง ๆ ในการถ่ายทอดวิธีการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้น เพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้ที่มีความสนใจในการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้น และเพื่อเป็นการเผยแพร่องค์ความรู้ของครูถาวร สดแสงจันทร์ สืบไป

วัตถุประสงค์

การฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์

เนื้อหา

“ระนาดเอกเป็นเครื่องดนตรีไทยที่มีเสน่ห์ ทุกคนที่เรียนปี่พาทย์ปรารถนาที่จะเรียนระนาดเอก ด้วยกันทั้งนั้น เพราะเป็นเครื่องดนตรีที่มีความโดดเด่นที่สุดในวงปี่พาทย์ และเป็นจุดสนใจของผู้คนที่ได้ดู ได้ฟัง ถึงแม้ว่าผู้บรรเลงจะตีดีหรือไม่ดีก็ตาม” (พินิจ ฉายสุวรรณ. 2540,184) จากข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงบทบาทความสำคัญของระนาดเอกและภูมิปัญญาของครูผู้ถ่ายทอดว่านักดนตรีไทยส่วนใหญ่ ล้วนหลงใหลในเครื่องดนตรีชนิดนี้ ฉะนั้นครูผู้ถ่ายทอดและการปลูกฝังระเบียบแบบแผนหลักการบรรเลงในเบื้องต้น จึงมีความสำคัญยิ่งต่อกระบวนการฝึกหัด เนื่องจากครูถาวร สดแสงจันทร์ ได้สั่งสมประสบการณ์ การเรียนรู้ จดจำ กระบวนการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปรับปรุง จนสามารถถ่ายทอดกระบวนการการฝึกผัดระนาดเอกได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ “การที่จะเป็นผู้บรรเลงระนาดเอกที่ดีได้นั้น จะต้องผ่านการเรียนฆ้องวงใหญ่มาก่อน เช่น ต้องฝึกบรรเลงเพลงสาธุการเพื่อที่จะได้เกิดความเข้าใจในทำนองหลัก จากนั้นจึงค่อยเปลี่ยนเครื่องมือมาเป็นระนาดเอก แล้วฝึกตีฉากแบบช้า ๆ เพื่อให้มือนั้นลงเสียงเท่า ๆ กัน ส่วนเพลงที่ใช้ฝึกไล่มือเบื้องต้นใช้เพลงสาธุการ ต้องปรับสำนวนกลอนในการฝึกบรรเลงระนาดเอกให้ร้อยเรียงติดต่อกัน เพื่อง่ายต่อการฝึกไล่มือโดยแต่ละสำนักจะมีวิธีถ่ายทอดที่แตกต่างกันออกไป แต่ไม่ถือว่าไม่ห่างกันมากจนเกินไปนัก” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2566)

วิธีการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นนั้น แต่ละสำนักมีกระบวนการถ่ายทอดกลวิธีที่คล้ายคลึงกัน อาจมีความแตกต่างกันบ้างในบางลักษณะ ขึ้นอยู่กับครูผู้ถ่ายทอด ซึ่งสอดคล้องกับการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของสำนักปี่พาทย์บ้านครูสกล แก้วเพ็ญกาศ “เมื่อฝากตัวเป็นศิษย์แล้ว ขั้นตอนแรกครูจะให้ตีเพลงสาธุการให้ดูเสียก่อน เพื่อตรวจเช็คการใช้สำนวนกลอน การจับไม้ระนาดเอกและเสียงระนาดเอก ถ้าศิษย์คนไหนคุณสมบัติครบถ้วน ครูจะเริ่มโดยการตีฉากแบบช้า ๆ เพื่อฝึกกลวิธีต่าง ๆ เช่น ท่านั่ง การจับไม้ระนาดเอก เสียงระนาดเอก จากนั้นครูจะต่อทางระนาดเอกเพลงสาธุการเพื่อให้ฝึกการไล่มือ โหมโรงเช้า โหมโรงเย็น เพลงฉิ่งมุล่ง ตามลำดับ” (สมบูรณ์ ธรรมกาย,สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2566) ครูพินิจ ฉายสุวรรณกล่าวว่า “วิธีการฝึกระนาดนั้นต้องตีคว่ำมือนั่งตัวตรง ตีตรงกลางผืน เวลาตีต้องลงสองมือเท่ากันเสียงระนาดเอกต้อง มีความสม่ำเสมอ ส่วนการไล่ระนาดเอกนั้น เราใช้ไม้ระนาดเอกคู่ไหนบรรเลงอยู่ก็ใช้ไม้คู่นั้น ไล่เพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียว ไล่แบบช้า ๆ เพื่อให้เสียงระนาดเอกมีเสียงเท่า ๆ กันไม่ต้องตีไว” (พินิจ ฉายสุวรรณ. 2540,186) ครูอุทัย แก้วละเอียด กล่าวว่า “การจะฝึกหัดระนาดเอกนั้นจะต้องผ่านการฝึกหัดฆ้องวงใหญ่เสียมาก่อน เพื่อจะได้จดจำทำนองให้แม่นแล้ว จึงจะมาฝึกหัดระนาดเอก การจับไม้ระนาดเอกสามารถจับได้สองลักษณะ คือ จับแบบปากกากับจับแบบปากไก่ มือต้องคว่ำ หลังต้องตรง เวลาไล่จะใช้เพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียว โดยเวลาไล่ครูหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ท่านจะคอยฟังเมื่อไล่ได้แนวตามที่ต้องการครูจะจุดธูปหนึ่งดอกแล้วให้ไล่จนกว่า ธูปจะหมดดอก” (ชูเกียรติ ผาดศรีและคณะ, 2556,79)

จากการศึกษาข้อมูลในการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นดังกล่าวนี้ มีข้อมูลที่สอดคล้องกับการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์ ผู้เขียนสามารถแบ่งขั้นตอนและวิธีฝึกหัดระนาดเอกเบื้องของครูถาวร สดแสงจันทร์ ได้ 4 ข้อดังนี้

1.การรับศิษย์

ในวิชาชีพดนตรีไทยนอกจากหลักเกณฑ์และตำราทางดุริยางคศาสตร์แล้ว โบราณจารย์ท่านยังวางหลักเกณฑ์ด้านพิธีกรรมไหว้ครู ซึ่งพิธีกรรมดังกล่าวนี้มีข้อปฏิบัติของการปลูกฝังความเป็นนักดนตรีไทยอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ไม่ว่าจะเป็น ความเชื่อต่อพิธีกรรมทางด้านศาสนา ความเชื่อด้านการเคารพเทพเจ้าแห่งศิลปะ การมีสัมมาคารวะต่อนักดนตรีอาวุโสรวมถึงนับถือครูผู้ให้วิชาเสมือนบิดามารดา (บุญตา เขียนทองกุล. 2552,101)ในอดีตนั้นกระบวนการรับศิษย์ตามสำนักดนตรีต่าง ๆ นั้นขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณา กล่าวคือผู้ที่ได้รับถ่ายทอดวิชาต่าง ๆ จะต้องเป็นทายาทโดยตรงของครูเท่านั้นส่วนลำดับต่อมาคือลูกหลานในวงศ์ตระกูล แต่ปัจจุบันผู้ที่ศึกษาวิชาดนตรีไทยส่วนใหญ่จะอยู่ในสถานศึกษา ดังนั้นพิธีการรับศิษย์จึงมีความแตกต่างจากอดีตและผู้เรียนได้รับโอกาสการฝากตัวเป็นศิษย์ของครูมากกว่าในอดีตซึ่งมีความสอดคล้องกับการรับศิษย์ของครูถาวร สดแสงจันทร์ ปัจจุบันท่านรับราชการ ณ วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ซึ่งมีการประกอบพิธีไหว้ครูดนตรีไทยทุก ๆ ปี ฉะนั้นการรับศิษย์ของครูถาวร สดแสงจันทร์ อาจกล่าวได้ว่าผู้ที่เข้ามาศึกษาในสถานที่แห่งนี้ถือว่าเป็นลูกศิษย์ ของท่านทุกคน “การรับศิษย์ในสมัยนี้แตกต่างจากสมัยก่อนมาก สำนักปี่พาทย์บางสำนักจะไม่ค่อยรับบุคคลทั่วไปเป็นศิษย์ในสำนักของตนเพราะกลัวว่า เมื่อบุคคลอื่นได้ทางเพลงไปแล้วจะย้อนกลับประชันกับสำนักของตน สมัยก่อนมีความเชื่อแบบนี้ ในสมัยนี้ขอให้ผู้เรียนมีความกัญญูต่อครู อาจารย์ เชื่อฟังคำ ปฏิบัติตามคำสั่งสอน มีความรักใคร่กันในดังพี่น้องที่สำคัญต้องมีความรักศรัทธาในวิชาชีพอย่างจริงจัง” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2566) อีกประการหนึ่งเมื่อฝากตัวเป็นลูกศิษย์แล้วควร มีความขยัน มานะอดทนและนำองค์ความรู้ทางดนตรีไทยที่ได้รับไปใช้ประโยชน์อย่างมีคุณธรรม จริยธรรม ให้เหมาะสมตามจารีตปฏิบัติ เปรียบดัง ผ้าขาวบริสุทธิด้วยธูปเทียน ดอกไม้ที่สื่อนัยปัญญาเฉียบแหลมดั่งดอกเข็ม ความรู้แตกฉานดั่งหญ้าแพรก และสำเร็จสัมฤทธิ์ดั่งดอกมะเขือที่ติดดอกออกผลพร้อมพรั่งด้วยเมล็ดมากมาย (ณรงค์ชัย ปิฎกรัชต์, 2540, 50)

2.วิธีการนั่งบรรเลงและวิธีการจับไม้ในลักษณะต่าง ๆ

ในกระบวนการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นนั้น การนั่งบรรเลงระนาดเอกถือเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญมาก เพราะระบบทางกายภาพของมนุษย์ต้องทำงานประสานกันตลอดเวลา ฉะนั้นการฝึกหัดการนั่งบรรเลงแต่แรกเริ่มจึงมีความจำเป็นเพื่อเชื่อมโยงไปสู่บริบทในการบรรเลงระนาดเอก

ภาพที่ 2 ท่านั่งบรรเลงระนาดเอกแบบขัดสมาธิโดยนำเท้าข้างใดข้างหนึ่งห้อยไปข้างหน้า
ที่มา: จักกฤษณ์ วัฒนากูล

“การฝึกระนาดเอก ท่านั่งขัดสมาธิ ข้อเสียคือไม่สามารถนั่งบรรเลงได้นานเท่าที่ควร อาจจะทำให้เกิดอาการปวดเมื่อยกล้ามเนื้อตรงต้นขา แต่โบราณครูหลาย ๆ ท่านให้นั่งแบบขัดสมาธิแล้วนำเท้าข้างใดข้างหนึ่งห้อยไปข้างหน้า โดยให้เกี่ยวประสานกับเท้าของตัวรางระนาดเอก ท่านั่งแบบนี้ถือว่านั่งบรรเลงได้นานกว่าการนั่งขัดสมาธิแบบธรรมดา ส่วนการนั่งพับเพียบจะใช้นั่งในการต่อเพลงกับครูหรือนั่งบรรเลงถวายงานกับเจ้านายเท่านั้น” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2566) ซึ่งสอดคล้องกับสุพัศชา ผดุงสุทธิ์ กล่าวว่า การนั่งระนาดเอก ท่านั่ง ผู้บรรเลงจะนั่งในท่าขัดสมาธิ โดยให้ขาขวาทับขาซ้ายปลายเท้าข้างใดข้างหนึ่งอยู่ใต้รางระนาดเอก หรือนั่งพับเพียบ ลำตัวตรง หันหน้าเข้ารางระนาดเอกให้ตรงกึ่งกลางของรางระนาดเอก (สุพัศชา ผดุงสุทธิ์, สัมภาษณ์, 16 มีนาคม 2566)

วิธีการจับไม้ในลักษณะต่าง ๆ ภูมิปัญญาของครูดนตรีไทยสรรค์สร้างวิธีการบรรเลงดนตรีไทยตลอดจนพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ที่มีเกี่ยวข้องกับการบรรเลงอันเป็นประโยชน์ต่อผู้บรรเลงไว้มากมาย ไม่เว้นแม้แต่วิธีการจับไม้ในลักษณะต่าง ๆ “วิธีการจับไม้ระนาดเอกมีด้วยกัน 3 วิธี คือจับไม้แบบปากกา จับไม้แบบปากไก่และจับไม้แบบปากนกแก้ว ถ้าจับไม้แบบปากกาไม่ต้องจับทั้งหมด 3 นิ้วและนิ้วชี้ไม่ต้องแตะที่ก้านของไม้ระนาดเอกเสมอไป เพื่อจะได้เปิด ปิด เสียงของระนาดเอกตามที่เราต้องการ แต่เมื่อเข้าสู่กระบวนการไล่ระนาดเอกให้ผู้บรรเลงจับแบบปากกา ซึ่งจะได้ผลที่ดีกว่าจับไม้ระนาดเอกแบบอื่น ๆ ส่วนการจับไม้ระนาดเอกแบบปากนกแก้ว ครูยังไม่แนะนำให้ผู้ฝึกหัดระนาดเอกในขั้นตอนแรกใช้เพราะผู้ฝึกหัดยังขาดความเชี่ยวชาญ รวมถึงความเข้าใจในการใช้ส่วนต่าง ๆ ของมืออาจจะทำให้เสียงระนาดไม่สม่ำเสมอได้ นักระนาดเอกรุ่นครูที่มีความเชี่ยวชาญในสมัยก่อน นิยมใช้กันแต่ไม่ได้ใช้กับการบรรเลงเพลงเดี่ยวและบรรเลงเพลงเถา จะใช้บรรเลงเป็นเพลงในลักษณะเพลงกรอ เช่น เพลงแสนคำนึง” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 12 มีนาคม 2566)

ภาพที่ 3 การจับไม้ระนาดเอกแบบปากกา
ที่มา: จักกฤษณ์ วัฒนากูล

ซึ่งสอดคล้องกับ เสนาะ หลวงสุนทรกล่าวว่า “การจับไม้ระนาดเอกแบบปากนกแก้วนั้น เข้าใจว่าเมื่อบรรเลงแล้วจะทำให้เสียงระนาดเอกโต และเวลาบรรเลงแล้วเกิดอรรรถทำให้เพลงนั้น น่าฟังขึ้น แต่เมื่อเวลาบรรเลงเพลงเดี่ยวจะไม่ค่อยคล่องตัว เลยนิยมจับไม้ระนาดเอกแบบปากกาเป็นส่วนมาก” (ชูเกียรติ ผาดศรี และคณะ, 2556, 39) มีกิจ อินทรพิพัฒน์ กล่าวว่า “ในสมัยฝึกหัดระนาดเอกกับผู้ใหญ่ประเสริฐ สดแสงจันทร์นั้น จะเน้นเรื่องเสียงระนาดเอกเป็นส่วนสำคัญ ถ้าเสียงระนาดเอกยังไม่สมบูรณ์แบบ เมื่อถึงเวลาบรรเลงประชันวงกับนักดนตรีท่านอื่น เราอาจจะสู้เขาไม่ได้ ฉะนั้นการจับไม้

ระนาดเอกถือเป็นสิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง ผู้ใหญ่ประเสริฐ สดแสงจันทร์กำชับว่า จับไม้ระนาดเอกแบบไหนก็ได้ แล้วแต่ความถนัดของผู้บรรเลงแต่สิ่งที่สำคัญคือ ต้องคว่ำมือ ไม่หงายมือ และนั่งตัวตรง เพื่อจะได้บุคลิกที่ดี เพราะผู้บรรเลงระนาดเอกเปรียบเสมือนพระเอกของเรื่อง” (มีกิจ อินทรพิพัฒน์, สัมภาษณ์, 23 มีนาคม 2566)

ภาพที่ 4 การจับไม้ระนาดเอกแบบปากนกแก้ว
ที่มา: จักกฤษณ์ วัฒนากูล

ภาพที่ 5 การจับไม้ระนาดเอกแบบปากไก่
ที่มา: จักกฤษณ์ วัฒนากูล

ดังนั้นการฝึกหัดการจับไม้ระนาดเอกเบื้องต้น ถ้าผู้เรียนมีความเข้าใจในการเรียนรู้ลักษณะในการใช้สัดส่วนของกล้ามเนื้อ ผู้เรียนจะเกิดการพัฒนาคุณภาพเสียง คือการตีให้เสียงหนักแน่นชัดเจน ดังสม่ำเสมอ ถ้าเป็นลูกที่ตีพร้อมกันสองมือ ต้องเป็นเสียงที่ดังและหนักแน่นประมาณกันส่วนรสมือที่ดีนั้น คือ ความสามารถในการปฏิบัติ การบรรเลงระนาดเอก เพื่อบังคับให้เกิดเสียงที่น่าฟังตามสำเนียงเพลงและการใช้สำนวนกลอนแล้วจึงก่อให้เกิดความไพเราะ ซึ่งเกิดจากการได้ฝึกฝนปฏิบัติมาอย่างสม่ำเสมอและถูกต้องตามลำดับซึ่งเหมาะสมกับการบรรเลงระนาดเอกเบื้องต้น

3.วิธีการไล่ระนาดเอก

ระนาดเอกเป็นเครื่องดนตรีที่มีความสำคัญ นอกเหนือไปจากเครื่องดนตรีประเภทอื่น ๆ เนื่องด้วยลักษณะ และรูปแบบการบรรเลงนั้นผู้บรรเลงระนาดเอกต้องยึดมั่นในหลักการอยู่หลายประการ เช่น ความแม่นยำของเพลง บุคลิกภาพ ความเป็นผู้นำของวง ฯลฯ ดังนั้นการใช้ทักษะและความสามารถของผู้บรรเลงล้วนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญยิ่ง ครูผู้สอนในแต่ละสำนักดนตรี จึงมีกลวิธีการไล่ระนาดเอกที่แตกต่างกัน เป็นทราบกันดีในหมู่นักดนตรีไทยว่าผู้การฝึกหัดระนาดเอกนั้น จะต้องมีความขยัน มานะอดทนฝึกฝนมากกว่าเครื่องดนตรีประเภทอื่น ๆ โดยจะต้องตื่นมาเพื่อฝึกหรือในภาษานักดนตรีไทยเรียกกันว่าการไล่ระนาด ในช่วงเวลาตีสี่ (04.00-07.00 น.) หรือถึงเวลาที่ครูกำหนดในการฝึกไล่ระนาดเอกเวลานี้ เนื่องด้วยอุณหภูมิไม่ร้อนและร่างกายที่ได้รับการพักผ่อนอย่างเต็มที่ รวมถึงการได้กระตุ้นกล้ามเนื้อให้เกิด ความตื่นตัวแข็งแรงต่อการใช้ในการบรรเลง

กระบวนการฝึกการไล่ระนาดเอก เริ่มจากเมื่อผู้บรรเลงได้รับการฝึกการตีฉากจนเกิดความเข้าใจแล้ว ครูผู้สอนจะเริ่มต่อเพลงที่ใช้ในการฝึกฝน เช่นเพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียว เพลงสาธุการ เพลงทะแย เป็นต้น วิธีการ ไล่ที่นิยมกันมากคือ เริ่มจากการตีช้า ๆ และเพิ่มความเร็วของเพลงขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงขั้นความเร็วที่สุดตามลำดับ ครูผู้ควบคุมมีวิธีการกำกับการไล่ระนาดเอกหลายวิธีด้วยกัน เช่นการจับเวลาโดยการจุดธูปหนึ่งดอกการนับเที่ยวเพลง การจับเวลาหรือไล่แบบไม่กำหนดเวลา เป็นต้น ตั้งแต่อดีตนั้นผู้ฝึกฝนอาจจะต้องใส่กำไลที่ข้อมือที่ขึ้นสร้างขึ้นด้วยโลหะหรือตะกั่วเพื่อใช้ถ่วงน้ำหนักข้อมือ ต่อมาได้มีการพัฒนากลวิธีเพื่อใช้ฝึกฝนอันได้แก่ เปลี่ยนก้านไม้ระนาดเอกจากเดิมเป็นไม้เนื้อแข็ง เป็นวัสดุที่ทำด้วยเหล็กรวมถึงนำตะกั่วมาเพิ่มน้ำหนักที่บริเวณหัวไม้ระนาดเอก เพื่อต้องการให้กล้ามเนื้อของผู้ฝึกฝนเกิดความแข็งแรง

“ก่อนที่ผู้ฝึกหัดจะถึงกระบวนการไล่ระนาดเอกนั้น อย่างที่ได้กล่าวในเบื้องต้นควรจะต้องผ่านการฝึกจับไม้ การตีฉาก เมื่อผ่านกระบวนการดังกล่าวมาแล้ว จึงจะเข้าสู่วิธีการไล่ระนาดเอก การไล่ระนาดเอกครูโบราณท่านได้สั่งสอนมาว่าการไล่ระนาดเอกนั้น ต้องเริ่มจากการตีช้า ๆ เพื่อเป็นการชั่งมือเสียงระนาดของผู้ฝึกฝนจึงจะออกมาได้เสียงที่เท่ากันสม่ำเสมอ ที่สำคัญผู้ฝึกฝนจะต้องคอยสังเกตร่างกายตนเอง ในเรื่องของเสียงระนาดเอกและเรื่องบุคลิกภาพด้วย เพื่อให้ทั้งสองอย่างนี้ได้รับการฝึกฝนไปพร้อม ๆ กัน สมัยก่อน นั้นก่อนไล่ระนาด ครูจะจุดธูปหนึ่งดอกถือว่าเป็นการจับเวลาในการไล่หรือให้ผู้บรรเลงนับเที่ยวของเพลงเองว่า ในหนึ่งชั่วโมงหรือสองชั่วชั่วโมง สามารถไล่ท่อนเพลงได้กี่เที่ยว การไล่ระนาดเอกถ้ารู้ว่าแนวของเพลงมันเร็วแล้วเราไม่สามารถตีได้แล้ว จงอย่าฝืนตนเองมิฉะนั้นจะทำให้ข้อมือจะเสีย ถ้ารู้ตัวว่าตีไม่ไหวแล้วลองฝืนต่ออีกสักนิดหนึ่ง แล้วค่อยหยุดการไล่ แล้วทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ โดยใช้การฝืนไปทีละนิดเพื่อเป็นการเพิ่มกำลัง จะทำให้กล้ามเนื้อช่วยสร้างกำลัง ได้อีกอย่างหนึ่ง อีกประการหนึ่งการไล่ระนาดเอกมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ฝึกฝนนั้นเกิดความคล่องแคล่วฝึกให้กล้ามเนื้อเกิดความอดทนต่อการใช้งานนาน ๆ กล่าวคือ เวลาบรรเลงจริง ๆ นั้นเพลงเถาหรือเพลงต่าง ๆ ที่ครูโบราณท่านได้สร้างสรรค์ขึ้นมามีหลากหลายเพลง ที่ต้องใช้กำลัง ในการบรรเลงนานพอสมควร และไม่สามารถหยุดตีได้ในกลางเพลงเช่น เพลงเรื่องนางหงส์ ส่วนการบรรเลงเพลงเดี่ยวต้องใช้ทักษะความสามารถของผู้บรรเลงรวมทั้งใช้กำลังมากการบรรเลง ถึงจะออกมาได้ครบถ้วนสมบูรณ์” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2566)

สอดคล้องกับ พินิจ ฉายสุวรรณ กล่าวว่า “การไล่ระนาดเอกใช้เพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียว ไล่ช้า ๆ เพื่อให้ได้ระนาดเอกที่เต็มเสียงเพราะการตีช้า ๆ สามารถเร่งความเร็วได้ ถ้าผู้ฝึกฝนตีเร็วตั้งแต่แรกทำให้เสียงระนาดเอกออกมาไม่เต็มเสียงและผู้ฝึกฝนไม่ทันได้สังเกตเสียงระนาดเพราะแนวของเพลงนั้น

เกินไป เวลาไล่ต้องตีให้เต็มเสียง ไม่หนักหรือไม่เบาเกินไป เวลาในการไล่รนาดเอกนั้น คือช่วง 04.00 – 07.00 น ใช้ผ้าคลุมบริเวณผืนระนาดแล้วจุดธูปหนึ่งดอก หลังจากธูปหมดดอกก็ไล่ไปเรื่อย ๆ จนถึงเวลาที่กำหนด แต่เมื่อไปเรียนกับครูเจ๊กครูใช้น้ำใส่กระบอกแล้วเจาะรู จากนั้นเอกผ้าขี้ริ้วมาอุดรูเพื่อฟังจังหวะน้ำหยดลงถาดแล้วไล่ตามแนวน้ำหยด เมื่อไล่ระนาดเอกเสร็จจึงมาซ้อมเดี่ยวเพลงเชิดนอกเพื่อจะได้ฝึกในการรัวระนาดเอกแล้วจึงซ้อมเดี่ยว เพลงลาวแพนเพื่อได้ฝึกการกรอระนาดเอก” (ชูเกียรติ ผาดศรีและคณะ. 2556,75) สุมาลี คล้ายฉ่ำ กล่าวว่า “เมื่อเข้าไปฝากตัวเป็นลูกศิษย์ครูสุพจน์ โตสง่า มีทักษะการตีระนาดเอกเบื้องต้นบ้างแล้วรวมถึงมีพื้นฐานในการไล่ระนาดด้วยเช่นกัน แรกนั้นเริ่มเรียนระนาดเอกกับคุณตาและบิดา เมื่อไปอยู่บ้านครูสุพจน์ โตสง่า ครูเริ่มให้ไล่ระนาดร่วมกับนักดนตรีที่เรียนอยู่ในบ้านครูพร้อมกันหลาย ๆ คน ส่วนมากทั้งหมดเป็นผู้ชาย ซึ่งตอนนั้นเป็นผู้หญิงคนเดียวที่ไปฝึกหัดระนาดเอกกับครู โดยเริ่มจากใช้ผ้าวางบนผืนระนาดเพื่อเพิ่มกำลังแขนและเริ่มไล่จากช้า ๆ ไปจนกระทั่งเร่งแนวให้เร็วขึ้นเรื่อย ๆ ครูจะให้ไล่ระนาดเอกวันละสองรอบ คือ เช้ามืดกับตอนหัวค่ำ รอบละประมาณหนึ่งชั่วโมง ตอนไล่ระนาดเอกครูต้องให้จับไม้ให้ถูกต้องสวยงาม ปรับน้ำหนักมือซ้ายขวาให้เท่ากัน โดยช่วงท้าย ๆ จะขึงแนวของเพลงที่ไล่ และครูจะมาคุมจังหวะให้ หลักการไล่ระนาดของครูคือต้องอดทนเป็นเวลานาน ๆ ห้ามลงก่อนเวลา บางครั้งครูให้ยกรางระนาดเอกออกไปไล่กลางแจ้งเพื่อให้ร่างกายเกิดความอดทนต่ออากาศเย็น เมื่อร่างกายสามารถปรับตัวได้แล้ว จะสามารถบรรเลงได้ไหวทน ถ้าผ่านกระบวนการไล่ระนาดกลางแจ้งแล้ว เวลาบรรเลงในสภาพอากาศปกติก็จะทำให้ตีได้สบายไหว หนักแน่น” (สุมาลี คล้ายฉ่ำ, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2566)

จากการศึกษาสื่อ สิ่งพิมพ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสัมภาษณ์นักดนตรีไทยที่มีความเชี่ยวชาญและเป็นศิษย์ของสำนักปี่พาทย์ที่นักดนตรีไทยให้การยอมรับ พบว่า วิธีการไล่ระนาดเอกของในแต่ละสำนักที่นักดนตรีไทยได้มีโอกาสฝากตัวเป็นศิษย์ ศึกษากลวิธีการบรรเลงระนาดเอก มาจนเกิดความเชี่ยวชาญ ล้วนได้ผ่านกระบวนการฝึกไล่ระนาดเอกเบื้องต้น โดยเริ่มจากฝึกหัดการตีฉากเพื่อชั่งน้ำหนักมือทั้งสองข้างให้เท่ากัน เมื่อเริ่มเข้าใจในหลักและวิธีการเบื้องต้นแล้ว จึงเริ่มต่อเพลงสำหรับใช้ไล่ระนาดเอก ทั้งนี้เป็นไปตามที่ครูในแต่ละสำนักเป็นผู้กำหนด เช่น เพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียว เพลงสาธุการ เพลงทะแยสามชั้น ซึ่งต่างสำนักก็จะมีกลวิธีการไล่ระนาดเอกที่แตกต่างกันออกไป แต่มีวัตถุประสงค์เดียวกันคือ ต้องการให้ลูกศิษย์ในสำนักของตนเป็นนักระนาดเอกที่มีชื่อเสียง เป็นที่ยอมรับกันในหมู่นักดนตรีไทยและมีทักษะที่ดี ซึ่งจะนำมาเพื่อชื่อเสียงของสำนักตน ซึ่งสอดคล้องกับการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวร สดแสงจันทร์ ที่กล่าวว่าเมื่อได้รับบุคคลใดเป็นศิษย์แล้ว ครูถาวรจะยึดถือการฝึกหัดระนาดเอกตามระเบียบแบบแผน ที่ถือปฏิบัติต่อกันมาอย่างเคร่งคัดตามกระบวนการดังที่ได้กล่าวมาเบื้องต้น ทั้งนี้เพื่อให้ศิษย์ผู้นั้นเป็นนักระนาดเอกอย่างมีคุณสมบัติอย่างครบถ้วน

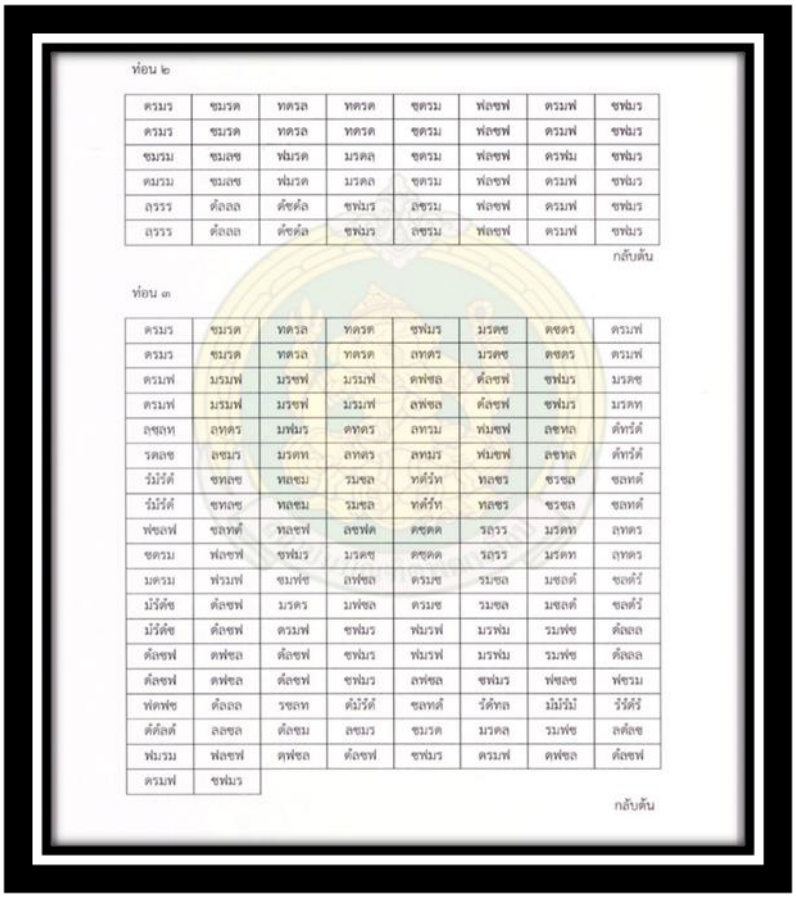
4.เพลงที่ใช้ในการไล่ระนาดเอก

อันภูมิปัญญาของครูผู้สร้างสรรค์เพลง สะท้อนให้เห็นถึงความรู้ ความสามารถของผู้ประพันธ์ตลอดจนการคิดค้นสำเนียง สำนวนกลอนอันเป็นลักษณะเฉพาะที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ของเพลงประเภทต่าง ๆ ซึ่งนักดนตรีไทยได้หยิบยกมาใช้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการดนตรีไทยได้อย่างหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเพลงบางเพลงที่มีการคิดค้นสำนวนกลอนลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม ต่อการใช้ปรับพื้นฐานฝึกไล่ระนาดเอก ทั้งนี้สำนวนกลอนเฉพาะแต่ละเพลง สามารถใช้พัฒนาทักษะผู้ฝึกฝนได้แตกต่างกัน เช่น เพลงฉิ่งมุล่ง มีทั้งหมดสามท่อน แต่ละท่อนนั้นมีสำนวนกลอนที่มีความแตกต่างกันทั้งสามท่อน โดยสำนวนกลอนมีลักษณะกระโดดข้ามไปมา แต่บรรเลงระหว่าง

วรรคเพลงซ้ำ ๆ กันทำให้เกิดทักษะในระหว่างบรรเลงในเรื่องความแม่นยำของเสียงและแม่นลูก เมื่อบรรเลงเป็นเวลานาน ๆ ที่เรียกว่าการไล่นั้นจะทำให้เกิดความคล่องแคล่วในเชิงทักษะ “ผู้ฝึกหัดการไล่ระนาดหรือเครื่องมือประเภทอื่น ๆ ส่วนมากจะไล่เพลงฉิ่งมุล่ง กล่าวคือนักดนตรีทางฝั่งพระนครจะเริ่มไล่เพลงมุล่ง ส่วนนักดนตรีทางฝั่งธนบุรีจะไล่เพลงทะแยเป็นหลัก เพลงทะแยเมื่อเวลาเริ่มไล่ไปเรื่อย ๆ สำนวนกลอนเหมือนจะบังคับให้แนวของเพลงมันเร็วขึ้นเองถ้าผู้ฝึกฝนไม่รู้จักการควบคุมแนวเพลงนั่นอาจจะทำให้เกิดเสียการควบคุมมือไปด้วย ส่วนเพลงฉิ่งมุล่งสามารถทำให้ผู้ฝึกฝน ควบคุมแนวเพลงได้ง่ายกว่าและเกิดผลดีกว่า สำนวนกลอนเพลงฉิ่งมุล่งไม่โลดโผนมากนัก ได้รับการถ่ายทอดมาจากบิดาคือผู้ใหญ่ประเสริฐ สดแสงจันทร์ ท่านบอกให้ไล่เพลงฉิ่งมุล่งเพราะสำนวนกลอนเพลงนี้ง่ายต่อการจดจำและสามารถนำมาปรับพื้นฐานได้ดี ” (ถาวร สดแสงจันทร์, สัมภาษณ์, 13 มีนาคม 2566)

ซึ่งสอดคล้องกับ สำราญ เกิดผล กล่าวว่า “การฝึกไล่ระนาดเอกครั้งแรก ครูจะเริ่มต่อเพลงทะแยให้เป็นอันดับแรก จากนั้นค่อยเริ่มต่อเพลงไล่อื่น ๆ เช่น เพลงมุล่ง” (ชูเกียรติ ผาดศรีและคณะ. 2556,77) สมบูรณ์ ธรรมกาย กล่าวว่า “เมื่อฝากตัวเป็นศิษย์สำนักปี่พาทย์บ้านครูสกล แก้วเพ็ญกาศแล้ว ครูจะเริ่มต่อเพลงแรกคือเพลงสาธุการเพื่อใช้ในการปรับพื้นฐานก่อน จากนั้น ครูจะต่อเพลงฉิ่งมุล่งเพื่อใช้ในการไล่ระนาดเอก” (ชูเกียรติ ผาดศรีและคณะ. 2556,81) เช่นเดียวกับครูถาวร สดแสงจันทร์ ได้กล่าวว่า การไล่ระนาดเอกด้วยพลงฉิ่งมุล่งเป็นเพลงที่ง่ายต่อการจดจำเพราะสำนวนกลอนของเพลงมีการแบ่งวรรค แบ่งท่อนอย่างชัดเจน ครูดนตรีส่วนมากจึงนำมาใช้ในการฝึกหัดและสามารถนำมาปรับพื้นฐานได้ดี

ภาพที่ 6 โน้ตเพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียวท่อนที่ 1 ทางครูถาวร สดแสงจันทร์
ที่มา: กลวิธีการไล่ระนาดเอกเพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียวของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
การจัดการความรู้ ด้านทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น



ภาพที่ 7 โน้ตเพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียวท่อนที่ 2 และ 3 ทางครูถาวร สดแสงจันทร์
ที่มา: กลวิธีการไล่ระนาดเอกเพลงฉิ่งมุล่งชั้นเดียวของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
การจัดการความรู้ ด้านทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น

สรุป

ครูถาวร สดแสงจันทร์เป็นผู้มีภูมิรู้ แตกฉานในหลักวิชาทางดนตรีไทย ทั้งทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ ท่านได้สั่งสมประสบการณ์จากครูผู้ที่มีความเชี่ยวชาญหลาย ๆ ท่าน จนเป็นที่ยอมรับกันในหมู่นักดนตรีไทยทั่วไปรวมถึงสถาบันการศึกษาทางด้านดนตรีไทยหลายแห่ง แม้ว่าในปัจจุบันถึงจะดำรงตำแหน่ง รองผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม แต่ครูถาวร สดแสงจันทร์ยังมิได้ทอดทิ้งงานสอนดนตรีไทย ท่านจะคอยให้คำแนะนำแก่ลูกศิษย์และครูอาจารย์ของภาควิชาดุริยางคศิลป์ตลอดมา ลูกศิษย์ที่ได้รับการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้น จากครูถาวร สดแสงจันทร์ จะเป็นนักดนตรีไทยหรือครูดนตรีไทยอย่างสมบูรณ์แบบทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ สามารถนำไปถ่ายทอดหรือไปฝึกหัดเพิ่มเติมเพื่อเป็นการพัฒนาลำดับต่อไปได้

จากการศึกษาทั้ง 4 ขั้นตอนผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่า แต่ละขั้นตอนนั้นครูถาวรจะยึดถือตามข้อปฏิบัติในการฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้นอย่างเคร่งครัดและทุกข้อล้วนมีความเชื่อมโยงกันในทางปฏิบัติ โดยเริ่มจากผู้ฝึกหัดนั้นต้องรู้จักการเคารพบูชาครู มีความเลื่อมใส ความศรัทธาในตัวครูก่อนที่จะเริ่มการฝึกหัด ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นแรงจูงใจให้ผู้ฝึกเกิดความขยันหมั่นเพียรที่จะฝึกฝนตามขั้นตอน

ที่ครูได้วางไว้ ไม่ว่าจะเป็นท่านั่งบรรเลงการจับไม้ในลักษณะต่าง ๆ จนมาถึงวิธีการไล่ระนาดเอกและเพลงที่ใช้ไล่ระนาดเอก สิ่งที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้ถือเป็นกระบวนการสำคัญยิ่งในการฝึกหัดเบื้องต้นของนักดนตรีไทยก่อนที่จะเริ่มไต่เต้าสู่นักดนตรีไทยอาชีพหรือเป็นครูผู้ถ่ายทอด การฝึกหัดระนาดเอกเบื้องต้น นั้นถือว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างยิ่ง แต่ละขั้นตอนที่ได้กล่าวมา มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องในกระบวนการฝึกระนาดเอกเบื้องต้นของครูถาวรทั้งสิ้น ถ้าขาดขั้นใดขั้นหนึ่งอาจจะไม่ประสบความสำเร็จในการเป็นนักระนาดเอกที่สมบูรณ์ได้ สิ่งเหล่านี้ครูถาวรได้ผ่านกระบวนการถ่ายทอด จากครูดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในวงการดนตรีไทยหลาย ๆ ท่าน รวมถึงแต่ละขั้นตอนนั้นได้ผ่านการวิเคราะห์และสร้างเป็นระเบียบแบบแผนที่สืบทอดต่อกันมาจนถึงปัจจุบันซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้ฝึกฝนจะมีความขยันหมั่นเพียรมากน้อยแค่ไหน

รายการอ้างอิง

ชูเกียรติ ผาดศรี และคณะ. (2556).**กระบวนการฝึกไล่ระนาดเอก ของพันโทเสนาะ หลวงสุนทร**. ศิลปนิพนธ์ (ดนตรี) วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.

ณรงค์ชัย ปิฎกรัชต์. (2540).**ที่ระลึกในงานพระทานเพลิงศพนายพินิจ ฉายสุวรรณ (ศิลปินแห่งชาติ) สาขาศิลปะการแสดง.นนทบุรี** : ห้างหุ้นส่วนการเวลา.

ดุษฎี มีป้อม. (2556).**การสืบทอดเพลงเดี่ยวระนาดทุ้มทางครูพุ่ม บาปุยวาทย์** วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ดนตรี) มหาวิทยาลัยมหิดล.

ถาวร สดแสงจันทร์.(การสื่อสารส่วนบุคคล 13 มีนาคม 2566)

บุญตา เขียนทองกุล. (2552).**โครงการองค์ความรู้เรื่องพิธีไหว้ครูดนตรีไทย.**งบประมาณปี 2552 กลุ่มดุริยางค์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม.

พวงผกา คุโรวาท. (2537).**ศิลปและวัฒนธรรมไทย.**กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.

พินิจ ฉายสุวรรณ. (2540).**ที่ระลึกในงานพระทานเพลิงศพนายพินิจ ฉายสุวรรณ (ศิลปินแห่งชาติ) สาขาศิลปะการแสดง.**นนทบุรี : ห้างหุ้นส่วนการเวลา.

มีกิจ อินทรพิพัฒน์.(การสื่อสารส่วนบุคคล 23 มีนาคม 2566)

วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี.(2562).**กลวิธีการไล่ระนาดเอกเพลงฉิ่งมุ่งชั้นเดียวของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี.**การจัดการความรู้ ด้านทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น.

สมบูรณ์ ธรรมการ.(การสื่อสารส่วนบุคคล 18 มีนาคม 2566)

สุพัศชา ผดุงสุทธิ์.(การสื่อสารส่วนบุคคล 16 มีนาคม 2566)

สุมาลี คล้ายฉ่ำ.(การสื่อสารส่วนบุคคล 20 มีนาคม 2566)

ดนตรีประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์

Thai Lanna Likay's Music of Mechai Nattasin

ฉัตรสุดา เขื่อนทอง[1]

Chatsuda Khueanthong[1]

บทคัดย่อ

ลิเกไทยล้านนา คณะมีชัยนาฏศิลป์ เป็นหนึ่งในคณะลิเกที่อยู่ในภาคเหนือ เป็นคณะลิเกที่มีการสืบทอดรูปแบบของการแสดงลิเกไทยล้านนา จากรุ่นสู่รุ่น ตั้งแต่ พ.ศ.2498 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2566) รูปแบบการแสดงจะแบ่งเป็น 2 ช่วง ในภาคกลางวันเป็นการแสดงที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้สูงอายุที่มาทำบุญและนั่งชมการแสดงเนื้อเรื่องที่ใช้แสดง จึงเป็นเรื่องที่อยู่ในวรรณกรรมชาดกนอกนิบาตล้านนา ผู้แสดงทั้งหมดจะใช้ภาษาเหนือในการเจรจาดำเนินเรื่อง มีการสอดแทรกบทจ๊อย และการขับซอประกอบการแสดง และในภาคการคืน มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับกลุ่มผู้ที่มาร่วมงานบุญ การดำเนินเรื่องออกแนวนวนิยายสมัยใหม่ เน้นความตลกขบขัน การแสดงลิเกไทยล้านนา จะใช้วงปี่พาทย์ล้านนาบรรเลงประกอบการแสดง ซึ่งวงปี่พาทย์ของลิเก คณะมีชัยนาฏศิลป์จะประกอบด้วย ระนาดเอก กลองป่งโป้ง กลองเต่งถิ้ง กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก และฉาบใหญ่ เพลงที่ใช้บรรเลงเป็นเพลงอัตราสองชั้น ที่ใช้สำหรับร้องละครรำของไทย กับเพลงลูกทุ่งยอดนิยมและเพลงราชนิเกลิงอันเป็นเอกลักษณ์สำคัญของการร้องลิเก

คำสำคัญ: ลิเกไทยล้านนา, วงปี่พาทย์, คณะมีชัยนาฏศิลป์

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1] Nakhon Si Thammaarat College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

Likay Thai Lanna Mechanic Nattasin Faculty It is one of the Likay sects in the North. It is a Likay troupe that has inherited the style of Thai Lanna Likay performances. From generation to generation from 1955 to the present the show format is divided into two periods. In the daytime, it is a show that focuses on the elderly group who come to make merit and sit and watch the show. The plot used to show Therefore, it is a story in the literary Jataka outside the Lanna Nibat. All actors will use northern language in the negotiation process. Joy's chapter was inserted. and driving a fiddle to accompany the show and in the night sector The purpose is to entertain groups of people who come to join the merit making event. Carrying out a modern novel Emphasis comedy Likay Thai Lanna Show will use the Piphat orchestra to accompany the performance in which Likae's Piphat orchestra The Meechai Nattasin troupe consists of Alto xylophone, Pong Pong, Teng Ting, Glong thad, small cymbals and large cymbals. used for singing Thai dance dramas with popular Luk Thung songs and Rajnikroeng songs that are the key features of Likay singing.

Keywords: Likay Thai Lanna, Piphat Band , Mechanic Nattasin Faculty

บทนำ

ผู้เขียนมีความสนใจที่จะศึกษาการบรรเลงประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาของคณะมีชัยนาฏศิลป์ หนึ่งในคณะลิเกที่อยู่ในพื้นที่ภาคเหนือ ตั้งอยู่ที่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นคณะลิเกที่มีการสืบทอดรูปแบบการแสดงของลิเกไทยล้านนาจากรุ่นสู่รุ่น มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงการแสดงเพื่อให้เป็นที่นิยมของสังคม และสามารถคงความเป็นเอกลักษณ์ลิเกเฉพาะถิ่นได้ตั้งแต่พ.ศ. 2498 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2566) และศิลปะการแสดงลิเกเป็นอีกหนึ่งศิลปะการแสดงพื้นบ้านของไทยที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย และมีความสำคัญต่อความบันเทิงในวิถีชีวิตของคนไทย เป็นการแสดงที่มีปี่พาทย์บรรเลงประกอบ การร้อง การรำและการแสดงบทบาทตามเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ลิเกเป็นการแสดงที่ผสมผสานศิลปะหลายชนิด ได้แก่ การขับร้อง การฟ้อนรำ การด้นกลอนสดและไหวพริบปฏิภาณในการแสดง เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้าน ที่อยู่ร่วมกับสังคมไทยมาเป็นเวลานาน เป็นการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญต่อความบันเทิงไทย ผู้แสดงแต่ละยุคสมัยต่างก็ช่วยกันค้นหารูปแบบและสร้างสรรค์การแสดง จนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญแขนงหนึ่งของไทย

“ลิเก” เริ่มใช้ครั้งแรกเมื่อใดไม่ปรากฏแน่ชัด แต่หลักฐานเก่าที่สุดเท่าที่ค้นพบปรากฏว่าพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงใช้คำว่า "ลิเก" (Like) ในพระราชอรรถาธิบายละคอนไทยเป็นภาษาอังกฤษเมื่อ พ.ศ. 2454 หลังจากนั้นมาคำว่า "ลิเก" ก็กลายเป็นคำที่ใช้กันแพร่หลายในภาษาเขียน ส่วนคำว่า "ยี่เก" (อารีย์ เบ็ดเน็ท, 2548) ลิเกเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะของการแสดงไปไม่หยุดยั้ง โดยนำการแสดงที่กำลังเป็นที่นิยมในยุคนั้นๆมาดัดแปลงให้เข้ากับการแสดงเพื่อยังชีวิตให้รอด ดังที่ลิเกพยายามนำเอาเพลงลูกทุ่งที่กำลังนิยมในยุคนั้นมาดัดแปลงให้เข้ากับการแสดงของตน นอกจากนี้เมื่อลิเกไปแพร่หลายในถิ่นใดก็นำเอาศิลปะการแสดงที่นิยมกันในท้องถิ่นนั้นมาผสม ทำให้ลิเกกลายรูปไป เช่น หมอลำหมู่ หรือลิเกลาวในอีสาน ลิเกเขมรในอีสานใต้ ลิเกฮูลู หรือดิเกร์ฮูลูในภาคใต้ และลิเกไทย

ล้านนาในภาคเหนือตอนบน (สุรพล วิรุฬห์รักษ์ และคณะ, 2539, น.3) อีกหนึ่งหลักฐานที่ปรากฏเกิดขึ้นเมื่อครั้งเจ้าดารารัศมี พระราชชายาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ก่อนเสด็จกลับมาประทับอยู่ที่จังหวัดเชียงใหม่เป็นการถาวรนั้น พ.ศ.2452 พระราชชายาเจ้าดารารัศมี ได้ว่าจ้างลิเกแบบสยามให้ขึ้นมาจัดแสดงในล้านนาเป็นครั้งแรก จำนวน 2 โรง ในงานฉลองกู่พระอัฐิเจ้าหลวงเชียงใหม่วัดสวนดอก อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พร้อมกับการแสดงของจีน และสยามแบบอื่น ๆ โดยทำการแสดงเป็นระยะเวลา 15 วัน 15 คืน เมื่อคณะลิเกแสดงในงานฉลองกู่พระอัฐิเจ้าหลวงเชียงใหม่เสร็จแล้ว สันนิษฐานว่า ไม่ได้เดินทางกลับทันที แต่ยังคงเปิดโรงทำการแสดงตามเส้นทางที่กลับ ทำให้ชาวจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดลำพูนได้ชมการแสดงลิเกอย่างกว้างขวาง หลังจากนี้จึงเริ่มมีคณะลิเกแบบสยามออกเร่ขึ้นมาเปิดวิกทำการแสดงในล้านนาเป็นระยะ ๆ (ภูเดช แสนสาและฐิตาภรณ์ ชุมภูศรี, 2565, น.58)

จากอิทธิพลดังกล่าว ทำให้ศิลปะการแสดงลิเกของทางภาคกลาง ได้มีการเผยแพร่เข้าสู่ภาคเหนือตอนบนจึงเกิดเป็นลิเกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น มีชื่อเรียกเฉพาะว่า “ลิเกไทยล้านนา” มีรูปแบบการแสดงคล้ายกับละครซอของเมืองเหนือ แต่พระเอกนางเอกพูดภาษากลาง ส่วนตัวตลกพูดภาษาเหนือเพื่อให้ตลกได้ถึงแก่น การรำนั้นกระเดียดไปทางฟ้อนคือไม่มีกระทบจังหวะและไม่รำมาก เครื่องดนตรีนั้นมีระนาด 1 ผืน ตะโพนไทย 1 ใบ กลองทัด 1 คู่ และมีฉาบเล็ก 1 คู่ วิธีตีระนาดก็เป็นแบบทางเหนือคือตีกรอไม่ค่อยละเอียด เป็นการบรรเลงปี่พาทย์ทางเหนือที่ใช้ประกอบการแสดงลิเกโดยทั่วไป (สุรพล วิรุฬห์รักษ์ และคณะ, 2539 , น.64-66)

ดนตรีมีความสำคัญต่อการแสดงลิเกเป็นอย่างยิ่ง แต่ด้วยเรื่องของเครื่องดนตรี การแสดงลิเกไทยล้านนาจะมีวงปี่พาทย์ล้านนา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของการแสดงเช่นเดียวกัน ดังนั้นผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทความนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับดนตรีประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาในแนวทางอนุรักษ์สืบต่อไป

ดนตรีประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์

ภาพที่ 1 ผู้แสดงคณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์
ที่มา: คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์ 2562

โดยทั่วไปเครื่องดนตรีที่ใช้ของทางภาคกลางจะเป็นวงปี่พาทย์มอญเครื่องห้า ส่วนเพลงที่ใช้ประกอบการแสดง และวิธีการแสดงมีรูปแบบการดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องที่ผู้กำกับกำหนดไว้ โดยในการแสดง บทร้อง บทเจรจา และเพลงบรรเลงถือเป็นส่วนสำคัญที่จะต้องมีความเหมาะสมในท้องเรื่อง เพื่อช่วยเพิ่มอรรถรส และความสนุกสนานในการแสดงให้มีความสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น และเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ในการแสดงไปพร้อมกับการถ่ายทอดบทบาทของผู้แสดง จากศิลปะการแสดงลิเกของภาคกลางได้เข้าเผยแพร่ในภาคเหนือทำให้เกิดเป็นลิเกไทยล้านนาขึ้น ซึ่งคณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์มีการถ่ายทอดวิธีการแสดง รูปแบบการแสดงจากรุ่นสู่รุ่น ความเป็นเอกลักษณ์ของลิเกไทยล้านนาคือ การแสดงในภาคกลางวันเป็นการแสดงที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้สูงอายุที่มาทำบุญและนั่งชมการแสดง เนื้อเรื่องที่ใช้แสดง จึงเป็นเรื่องที่อยู่ในวรรณกรรมชาดกนอกนิบาตล้านนา เช่น บัวระวงศ์หงส์อำมาต รัตนามหาเทวี เจ้าหงส์หิน จันต๊ะกุมารหน้ามอด เป็นต้น ผู้แสดงทั้งหมดจะใช้ภาษาเหนือในการเจรจาดำเนินเรื่องมีการสอดแทรกบทจ๊อย และการขับซอประกอบการแสดง เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจให้กับกลุ่มผู้สูงอายุและเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศงานบุญของชาวล้านนา ซึ่งเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมการขับร้องของทางภาคเหนือ อีกทั้งภาคกลางคืน รูปแบบการแสดงจะเปลี่ยนรูปแบบเป็นเรื่องออกแนวนวนิยายสมัยใหม่ เน้นความตลกขบขัน เช่น เรื่องน้ำค้างหยดเดียว วิหคสกุณา ศึกรักชิงธง ไพรรำพึง เป็นต้น ผู้แสดงที่เป็นตัวเอกของเรื่องทั้งหมดจะใช้ภาษากลางในการเจรจา ดำเนินเรื่อง เว้นแต่ผู้แสดงตัวตลก ที่ยังคงใช้ภาษาเหนือในการเจรจาดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมตลกได้ถึงแก่น และเป็นการตอบรับความนิยมของกลุ่มผู้ชมในทุกเพศทุกวัยที่มาชมการแสดง

ตัวอย่างบทจ๊อย เรื่องบัวระวงศ์ หงส์อำมาต

แม่แก้วจั๋นตาน้ำต๋าอาบย้อย มาห่วงลูกหน้อยสองจาย
ว่าอ๋วยลูกฮักแม่จักผ่อไหน ตั้งแต่นี้ไปบ่หันหน้าเจ้า
หื้อฮักแปงกั๋น เนอสองหน่อเหน้า ขอหื้อทนเอายากตุ๊ก
ในหัวใจ๋เหมือนไฟเอ่าลุก ตั๋วแห่งแม่เจ้ามารดา
ก้อยยกย่างย้าย มือฟายน้ำต๋า แม่แก้วจั๋นตา สั่งลาลูกเต้า

(นริศรา ใบงิ้ว, สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2565)

จากตัวอย่างบทจ๊อย จะเห็นได้ว่าลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมการขับร้องบทจ๊อยและบทซอ โดยบทจ๊อยนี้ ผู้แสดงจะด้นทำนองเอง ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้แสดงว่าจะด้นได้มากน้อยเพียงใด การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องเครื่องดนตรีและเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์ จึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยผู้ศึกษาได้แบ่งดังนี้

1. เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการบรรเลง

การบรรเลงประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์ มีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ใช้วงปี่พาทย์ล้านนาในการประกอบการแสดง ถือเป็นหัวใจหลักที่ทำให้คนดูรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้แสดง วงปี่พาทย์ของคณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์ ประกอบด้วย ระนาดเอก 1 ผืน กลองปู่โป้ง 1 ใบ กลองเต่งถิ้ง 1 ใบ กลองทัด 1 คู่ ฉิ่ง 1 คู่ ฉาบเล็ก 1 คู่และฉาบใหญ่ 1 คู่ เครื่องดนตรีวงปี่พาทย์ของลิเกคณะมีชัยนาฏศิลป์ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีหน้าที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ภาพที่ 2 ระนาดเอก
ที่มา: คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์ 2562

ระนาดเอก ทำหน้าที่เป็นผู้นำวง ดำเนินทำนอง เป็นเครื่องดนตรีหลักของวง ตำแหน่งของระนาดเอกจะอยู่ด้านหน้าของวง ด้านขวาของเวทีแสดง

ภาพที่ 3 กลองทัด
ที่มา : คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์. 2562

กลองทัด ทำหน้าที่เป็นเครื่องกำกับจังหวะของวง โดยดำเนินไม้กลองตามจังหวะทำนองเพลงซึ่งจะถี่หรือห่างก็แล้วแต่ลักษณะของเพลงแต่ละเพลง เข้าคู่กันไปกับหน้าทับตะโพน ในเวลาบรรเลงเพลงหน้าพาทย์สำคัญๆ ตำแหน่งของกลองทัดจะอยู่ซ้ายมือของระนาด

ภาพที่ 4 กลองปังโป้ง
ที่มา : คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์. 2562

กลองป่งโป้ง ทำหน้าที่เป็นเครื่องกำกับจังหวะของวง ตำแหน่งของกลองป่งโป้ง ตั้งอยู่ด้านซ้ายมือของกลองทัด

ภาพที่ 5 กลองเต่งถิ้ง
ที่มา: คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์. 2562

กลองเต่งถิ้ง ทำหน้าที่เป็นเครื่องกำกับจังหวะหน้าทับของวง ใช้ตีออกภาษา ตำแหน่งของกลองเต่งถิ้ง ตั้งอยู่ด้านขวาของกลองทัด

ภาพที่ 6 ฉิ่ง
ที่มา: คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์. 2562

ฉิ่ง เป็นเครื่องประกอบจังหวะ ทำหน้าที่กำกับจังหวะถี่บ้างห่างบ้าง แล้วแต่อัตราของเพลงที่บรรเลง ทำให้การบรรเลงแต่ละครั้งดำเนินไปอย่างสม่ำเสมอพร้อมเพรียงกัน

ภาพที่ 7 ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่
ที่มา: คณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์. 2562

ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ เป็นเครื่องประกอบจังหวะ ทำหน้าที่กำกับจังหวะในแบบหยอกล้อไปกับฉิ่งด้วยลีลาอันละเอียดกว่า ทำให้การบรรเลงดูครึกครื้นยิ่งขึ้น

2. เพลงที่ใช้ประกอบการบรรเลง

2.1 เพลงที่ใช้ประกอบพิธีกรรม

ธรรมเนียมของลิเกคณะมีชัยนาฏศิลป์ ก่อนการแสดงจะมีการโหมโรง ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญและเพื่อเป็นการบอกกล่าวบูชาครูอาจารย์ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายเพื่อความเป็นสิริมงคล ขอให้การแสดงนั้นๆ สำเร็จราบรื่นลงด้วยดี และเป็นที่ชื่นชอบแก่ผู้ชม เพลงที่ใช้ในการบรรเลงโหมโรง ได้แก่ เพลงสาธุการ ตระโหมโรง รัวสามลา เข้าม่าน ปฐม ลา เสมอ รัวลาเดียว เชิดสองชั้น - เชิดชั้นเดียว กลม ชำนาญ กราวใน ต้นชุบ (ต้นเข้าม่าน) และจบลงด้วยเพลงลา ส่วนจะใช้เพลงใดบ้างขึ้นอยู่กับเวลาและความพร้อมของผู้แสดง คณะมีชัยนาฏศิลป์ ใช้เวลาทำพิธีประมาณ 15 - 20 นาที

2.2 เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง

2.2.1 การออกแขก เป็นการคำนับครู อวยพรผู้ชม และเป็นการส่งสัญญาณแก่ผู้ชมให้รับทราบว่าการแสดงกำลังจะเริ่มขึ้น การออกแขกของคณะมีชัยนาฏศิลป์ในภาคกลางวัน จะเป็นการออกแขกหลังโรง โต้โผหรือผู้แสดงที่แต่งตัวเสร็จแล้วช่วยกันร้องเพลงชัมเชอยู่หลังฉากหรือหลังโรง หลังจากนั้นจะต่อด้วยเพลงประจำคณะที่มีเนื้อเพลงอวดอ้างคุณสมบัติต่างๆของคณะ รวมจำนวน 3 เพลง จากนั้นหัวหน้าคณะก็จะทำการประกาศเนื้อเรื่องที่จะแสดงเป็นลำดับต่อไป และในภาคกลางคืนจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของจำนวนเพลงและรูปแบบ การออกแขกในภาคกลางคืนเป็นการออกแขกอวดตัวแสดง มีนักแสดงหญิงออกมาเต้นระบำประกอบเพลงออกแขก 1 คน หลังจากนั้นหัวหน้าหรือพระเอกร้องเพลงประจำคณะผู้แสดงที่เหลือยืนปรบมือ เมื่อรำเสร็จแล้วผู้แสดงทั้งหมดร่วมร้องเพลงชัมเช อวยพรแก่ผู้ชม หลังจากนั้นจึงทยอยกันกลับเข้าไปหลังโรงลิเก

โน้ตเพลงซัมเซ

- ท - ล	- ซ - ม	- ด ร ม	- ซ - ล	- ร - ซ	- ล - ท	- ร̣ - ท	- ล - ซ
- ท - ล	- ซ - ม	- ด ร ม	- ซ - ล	- ร - ซ	- ล - ท	- ร̣ - ท	- ล - ซ
- ซ̣ ล̣ ท̣	ล̣ ร ล̣ ท̣	ล̣ ซ̣ ล̣ ท̣	ล̣ ท̣ ด ร	- ซ̣ ล̣ ท̣	- ร - ม	- - - ซ	- - - ล

โน้ตเพลงออกแขก

- - - ซ	- - - ด̣	- - - ร̣	- - - ม̣	- - ซ̣ ม̣	- ร̣ - ด̣	- - - -	- ม̣ - ร̣
- - ม̣ ร̣	- ด̣ - ล	- - - -	- ล - ท	- - - -	- ม - ซ	- ล - ด̣	- ท - ล
- ซ - ล	- ท - ด̣	- ร̣ - ด̣	- ท - ล	- - - -	- - - -	- ซ - ล	ซ ฟ - ซ

2.2.2 การดำเนินเรื่องของลิเกคณะมีชัยนาฏศิลป์จะมีการแสดงที่แบ่งเป็นฉากๆ เพื่อให้การแสดงดำเนินไปอย่างเรียบร้อยตามเนื้อเรื่องที่แสดง การแสดงในฉากแรก เป็นการเปิดตัวละครสำคัญในท้องเรื่อง มักเป็นผู้แสดงชายที่สวมบทบาทเป็นตัวโกง หรือพระเอก ผู้แสดงจะส่งสัญญาณให้นักดนตรีบรรเลงเพลงเสมอ ต่อด้วยเพลงรัวลาเดียว เมื่อรำมาถึงหน้าเตียงที่วางอยู่กลางเวทีก็นั่งลง แล้วร้องเพลงแนะนำตัวเอง หรือแนะนำตัวละครที่สวมบทบาท เพลงที่ร้องอาจเป็นเพลงไทยอัตราสองชั้นด้นเนื้อร้องเอาเอง หรือเป็นการร้องเพลงลูกทุ่ง 1 เพลง ต่อด้วยการร้องเพลงลิเกที่มีชื่อเรียกว่า “ราชนิเกลิง”

โน้ตเพลงราชนิเกลิง

- - - ซ	- - - ม	- - - ร	- - - ท̣	- - - -	- - - ล̣	- ซ̣ - ท̣	- ล̣ - ซ̣

(ออกเพลงสองชั้น)

* ต่อท้าย

- - - -	- - - -	- ท̣ - ร	- ม - ซ	- - - -	- ท - ล	- ท - ร̣	- - - ท
- - - ซ	- - - ม	- - - ร	- - - ท̣	- - - -	- - - ล̣	- ซ̣ - ท̣	- ล̣ - ซ̣

เมื่อร้องราชนิเกลิงจบ จึงดำเนินเรื่องร้องรำและเจรจาด้วยการด้นตลอดไปจนจบฉากเมื่อตัวแสดงหมดบทในการออกมาครั้งแรกแล้ว ก็ลาโรงด้วยการร้องเพลงแจ้งให้ผู้ชมทราบว่า ตนคิดอะไรและจะเดินทางไปไหน เพลงที่มักบรรเลงจะเป็น เพลงสองไม้ เพลงนาคราช เป็นต้น ซึ่งเป็นเพลงสำหรับตัวโกง จากนั้นปี่พาทย์รับทำนองเพลงที่ผู้แสดงร้องและทำเพลงเชิดให้ ผู้แสดงรำเข้าไป

โน้ตเพลงสองไม้

- รำ - ท	- ท - ท	- มำ - รำ	- ท - ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ด ร ม	- ซ - ล
- ร - ซ	- ล - ท	- รำ - ท	- ล - ซ	- ฟ ฟ ฟ	- ม - ร	ม ร ทฺ ร	- ม - ซ
- - - ร	- - - ม	- - - ซ	- - - ล				

โน้ตเพลงนาคราช

- - - ท	- ท - ท	- ซ ซ ซ	- ล - ท	- ซ - ล	ท ล ซ ม	ซ ม ร ทฺ	- ร - ม
- ม ซ ล	ซ ม ซ ร	ม ร ทฺ ร	- ม - ซ	- ท - ล	- ซ - ม	ซ ม ร ทฺ	- ร - ม

เพลงมะลิเลื้อย และเพลงสาริกา เป็นเพลงที่มีทำนองเรียบง่าย สื่อถึงอารมณ์รัก และอารมณ์เศร้า มักจะใช้กับบทพระเอก และนางเอก เมื่อเวลาจะเข้าฉาก

โน้ตเพลงมะลิเลื้อย

ท่อน 1

- - - ซ	- - - ม	- - - ร	- - - ทฺ	- - - -	รำ ท ล ซ	ท ล ซ ม	- - - -

ท่อน 2

- - - ร	- - - ซ	- - - ล	- - - ท	- - - -	- ซ - ล	ท ซ ล ท	- - - -

ท่อน 3

- - - ซ	- - - ม	- - - ร	- - - ท	- - - -	ร ทฺ ล ซ	ร ม ซ ล	- - - -

ท่อน 4

- - ร ทฺ	- - ม ร	- - ซ ม	- - ล ซ	- - - -	ร ม ซ ล	รำ ท ล ซ	- - - -

โน้ตเพลงสาริกา

- ล ซ ม	- ร - ซ	- - ท ล	ซ ล - ท	- - - -	- ท - ล	- ซ - ม	- - - -
ซ ม ร ม	ซ ม ร ม	ซ ม ร ม	- ซ - ล	- - - ท	ร ำ ท ล ซ	- ม - ล	- - - -
- ล ซ ม	- ร - ซ	- - ท ล	ซ ล - ท	- - - ท	- ท ท ท	- ร ำ -ท	ล ซ -ล
ท ล ซ ม	- ซ - -	ร ม ซ ล	ซ ท ล ซ	- ร ำ - ท	- ท ท ท	- ร ำ - ท	ล ซ - ล
ท ล ซ ม	- ซ - -	ร ม ซ ล	ซ ท ล ซ				

หากมีฉากเศร้าเสียใจ หรือผู้แสดงมีอาการร้องไห้จะร้องเพลงลาวครวญ เพลงรัวมอญ เพลงธรณีกันแสง และเพลงฝั่งโขง เป็นต้น ซึ่งจะขึ้นอยู่กับผู้แสดงว่าจะร้องเพลงไหนเพื่อให้เข้ากับบทบาทที่แสดง บางครั้ง ผู้แสดงจะด้นกลอนสดเข้ากับเพลงนั้นด้วย เมื่อร้องจบเพลงปี่พาทย์จะบรรเลงเพลงโอด

โน้ตเพลงลาวครวญ

- - - -	- - - -	- ร ำ - ท	ล ซ ล ท	- - - -	- ซ - ล	- ซ - ท	- ล ล ล
- - - ร	- - - ร	ม ร ฑ ร	- ม - ซ	- - - -	- - - -	- ร ำ - ท	ล ซ - ล

โน้ตเพลงโอด

- - - ร	- - - ม	- - - ซ	- - - ล	- ล ล ล	- ซ - ล	- ล ล ล	- ซ - ล
- ท - ล	- ซ - ม	- ด ร ม	- ซ - ล	- ท ท ท	- ล -ซ	- ล -ท	ท ท - ล
- ม - ล	- ซ - ม	- ด ร ม	- ซ - ล	- ท ท ท	- ล - ซ	- ล - ท	ท ท - ล
- ร ำ - ม ำ	- ร ำ - ท	- - - ล	- - - ซ				

2.2.3 การลาโรงของคณะลิเกมีชัยนาฏศิลป์ จะทำการลาโรงเมื่อการดำเนินเรื่องเสร็จสิ้นโดยผู้แสดงทุกคนยืนตรง ปี่พาทย์บรรเลงเพลงสรรเสริญพระบารมี เพลงมหาชัย ผู้แสดงกราบอำลาผู้ชม ผู้แสดงจะทำการขอขมาซึ่งกันและกันตามลำดับอายุ ซึ่งเป็นธรรมเนียมที่ทางคณะได้ยึดถือและปฏิบัติจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อเป็นการอนุรักษ์สืบต่อไป

สรุป

ดนตรีประกอบการแสดงลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์ หนึ่งในคณะลิเกที่อยู่ในพื้นที่ภาคเหนือ ตั้งอยู่ที่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นคณะลิเกหนึ่งที่มีชื่อเสียงมีการสืบทอดการแสดงจากรุ่นสู่รุ่น จะเห็นได้ว่า การบรรเลงจะใช้วงปี่พาทย์ล้านนาประกอบการแสดง ซึ่งวงปี่พาทย์จะประกอบด้วย ระนาดเอก กลองป่งโป้ง กลองเต่งถิ้ง กลองทัด ฉิ่ง ฉาบเล็ก และฉาบใหญ่ เพลงที่ใช้ประกอบการการบรรเลงจะแบ่งออกเป็น 1) เพลงที่ใช้ประกอบพิธีกรรม จะใช้การบรรเลงเพลงโหมโรง ได้แก่ เพลงสาธุการ ตระโหมโรง รัวสามลา เข้าม่าน ปฐม ลา เสมอ รัวลาเดียว เชิดสองชั้น - เชิดชั้นเดียว กลม ชำนาญ กราวใน ต้นชุบ (ต้นเข้าม่าน) และจบลงด้วยเพลงลา 2) เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง ได้แก่ การออกแขกใช้เพลงออกแขกและเพลงชัมเช การดำเนินเรื่องจะใช้เพลงราชนิเกลิงและเพลงอัตราสองชั้นให้เหมาะกับบบทบาทของผู้แสดง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ของผู้แสดงในขณะนั้น การลาโรง ผู้แสดงทุกคนยืนตรง ปี่พาทย์จะบรรเลงเพลงสรรเสริญพระบารมี เพลงมหาชัย เพื่อเป็นการลาผู้ชม และเป็นการขอขมาผู้แสดงตามลำดับอายุ จะเห็นได้ว่าคุณค่าของลิเกไทยล้านนาคณะมีชัยนาฏศิลป์ นอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ชมแล้ว ยังสะท้อนถึงภูมิปัญญา ตลอดถึงการสืบทอดธรรมเนียมที่ยึดถือกันมาจากรุ่นสู่รุ่น อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมอันดีงามให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

รายการอ้างอิง

ภูเดช แสนสา และฐิตาภรณ์ ชมภูศรี. (2565). **“ลิเกพื้นเมืองล้านนา คณะส.สันคะยอม 2 อำเภอสันป่าตองจังหวัดเชียงใหม่”**. วารสารข่วงผญา. ปีที่ 16 (ฉบับที่ 2) เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2565, น.54-86.

นริศรา ใบงิ้ว. สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2565.

สุรพล วิรุฬรักษ์และคณะ. (2539). **ลิเก.** กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งประเทศไทย.

อารีย์ เบ็นเน็ท และวันเพ็ญ สีด. (2548). **บทเพลงจากใจพระเอกลิเก.** กรุงเทพมหานคร : กนกบรรสาร.

การสร้างสรรค์ทำนองเพลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนา: หงส์ผาคำ ของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

Creation of the melody for Lanna folk drama performances: Hong Pha Kham of the Chiang Mai College of Dramatic Arts

ปทุมทิพย์ กาวิล[1]
Patumtip kawin[1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้ ผู้เขียนต้องการนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทำนองเพลงเพื่อประกอบละครพื้นบ้านล้านนาของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ซึ่งประพันธ์โดยคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ เรื่องหงส์ผาคำ ละครชาดกนอกนิบาตที่วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ได้จัดการแสดงขึ้นในการแสดงละครประจำปี ผู้ประพันธ์เพลงประกอบละครมีหลักการดังนี้ คือ 1.ลักษณะของเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น อาศัยกลวิธีในการประพันธ์ที่ยึดเรื่องอารมณ์ของตัวละครเป็นหลัก ความยืดหยุ่นระหว่างผู้ประพันธ์ทำนองเพลงและผู้กำกับการแสดง 2.เทคนิคการประพันธ์เพลงประกอบละครพื้นบ้านล้านนา ผู้ที่จะประพันธ์และสร้างสรรค์ทำนองเพลงได้ ต้องสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีได้เป็นอย่างดี มีรสมือ มีความเข้าใจในบทเพลง บทละคร และบทร้อง 3. สร้างภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมเข้าถึงแก่นของเรื่องบทสรุปของละครกรณีละครเรื่อง หงส์ผาคำ แก่นแท้ของเรื่อง คือ หลักการของพุทธศาสนา บาปบุญคุณโทษ เป็นการแนะแนวทางในการดำเนินชีวิตที่ดีงาม ส่งผลให้สังคมไทยและชาติบ้านเมืองมีความสงบสุข

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์, ทำนองเพลง, ละครพื้นบ้านล้านนา, หงส์ผาคำ, วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1] Chiang Mai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

This academic article the author would like to present the knowledge about the creation of the melody for the composition of the Lanna folk drama of Chiang Mai College of Dramatic Arts which was written by Teacher Rakkiat Panyayot about “Hong Pha Kham”, the Jataka drama outside Nibat at the Chiang Mai College of Dramatic Arts has organized the show in the annual theatrical performance. The composer of the drama soundtrack has the following principles: 1.The nature of the music that was created relying on compositional strategies that mainly depend on the emotions of the characters, Flexibility between the composer and the performance director, 2.Techniques for composing songs for Lanna folk dramas, who can compose and create melodies must be able to play musical instruments well, have good taste, an understanding of songs, plays and verses, 3.Create a cultural landscape, Get to the core of the story. The summary of the drama in the case of Hong Pha Kham drama, the essence of the story is principles of Buddhism. Sin-Grace-Merit-Punishment is a guideline for living a good life, resulting in peace in Thai society and the country.

Keywords: Creation, Melody, Lanna folk drama, Hong Pha Kham, Chiang Mai College of Dramatic Arts

บทนำ

วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นสถานศึกษาที่มีพันธกิจสำคัญด้านการอนุรักษ์ เผยแพร่ การสร้างสรรค์ดนตรี และการแสดงทั้งราชสำนักและรักษาความเป็นพื้นบ้านล้านนาที่แสดงถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น ทั้งด้านดนตรีและนาฏศิลป์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 ช่วงระยะเวลาตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงเดือนธันวาคมของทุกปี เป็นช่วงเวลาที่วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ จัดการแสดงละครประจำปีขึ้นทุกปี โดยมีการแสดงละครในราชสำนักและละครพื้นบ้านล้านนาซึ่งการจัดการแสดงละครพื้นบ้านล้านนานั้น มีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับบทร้องในการดำเนินเรื่องราว โดยผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์หรือประพันธ์ทำนองเพลงพื้นบ้านล้านนา คือ คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ (ข้าราชการบำนาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านการบรรเลงและประพันธ์เพลงพื้นบ้านล้านนา) สำหรับเพลงที่ท่านได้ประพันธ์ขึ้นนั้น วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ได้นำมาใช้ในโอกาสต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งประกอบไปด้วยการสร้างสรรค์ทำนองเพลงเพื่อการแสดงระบำ รำ ฟ้อน การบรรเลงในพิธีเทศน์มหาชาติล้านนา และการบรรเลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนา ในส่วนของการแสดงละครพื้นบ้านล้านนาเกิดจากความร่วมมือระหว่างคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ และผู้ช่วยศาตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ (ข้าราชการบำนาญ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงพื้นบ้านล้านนา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่) ทั้งสองท่านเป็นผู้รับผิดชอบร่วมกันในการออกแบบการแสดงละครประจำปีที่สื่อถึงความเป็นอัตลักษณ์ของล้านนา เช่น ละครเรื่องบัวรวงศ์หงส์อำมาตย์ เจ้าสุวัตรนางบัวคำ และละครเรื่องหงส์ผาคำ โดยละครทั้งสามเรื่องเป็นละครที่มีคติธรรมคำสอนตามหลักพุทธศาสนาที่ว่าด้วยบาปบุญคุณโทษและเป็นชาดกนอกนิบาต

พระครูสังฆรักษ์ ศราวุธ สุทสฺสโน (2559) ได้กล่าวถึง ชาดกนอกนิบาตไว้ว่า ชาดกนอกนิบาต หมายถึง ชาดกที่ไม่ปรากฏคัมภีร์พระไตรปิฎก เป็นชาดกที่พระภิกษุชาวเชียงใหม่ได้รวบรวมเรื่องราวมาจากนิทานพื้นบ้านไทยมาแต่งเป็นชาดกขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2000-2200 ชาดกนี้เรียกว่า “ปัญญาชาดก” แปลว่าชาดก 50 เรื่อง และรวมกับเรื่องในปัจฉิมมหาชาดก 11 เรื่อง รวมเป็น 61 เรื่อง (ศราวุธ สุทสฺสโน, 2559, น.43) นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ เกี่ยวกับลักษณะของชาดกนอกนิบาต ท่านได้กล่าวว่า

> *“ ชาดกนอกนิบาต ถ้าเป็นของโบราณจะมีภาษาบาลี 1 วรรค ภาษาธรรม 1 วรรค ซึ่งนิทานพื้นบ้านล้านนาปรากฏเป็นภาษาธรรมและภาษาบาลี” ในนิทานชาดกนอกนิบาตมักจะเริ่มจากพระโพธิสัตย์ที่โดนกระทำ หรือกลั่นแกล้งในโลกมนุษย์ สุดท้ายชนะมารทั้งปวง โดยแก่นแท้ของนิทานชาดกเป็นเรื่องราวที่มีหลักพุทธธรรมให้คนยึดถือปฏิบัติโดยเฉพาะในเรื่องสัจจะบารมี ความซื่อสัตย์ ถ้าใครไม่ตั้งอยู่ในสัจจะบารมีจะเกิดวิบัติกรรมแก่ผู้นั้น และลักษณะของละครพื้นบ้านล้านนาที่ปรากฏในชาดกนอกนิบาตทุกเรื่องจะมีลักษณะคล้ายๆ กัน กล่าวคือ ผัวเมียต้องซื่อสัตย์ต่อกัน และตัวละครเอก ต้องมีการตกระกำลำบาก ลักษณะละครในช่วงตกระกำลำลำบากก็จะไปสะกิดต่อมสะเทือนใจของผู้ชม ดังคำกล่าวของอริสโตเติ้ล ที่ว่า ศิลปะย่อมก่อให้เกิดความสะเทือนใจ”*(สมภพ เพ็ญจันทร์, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2566)

สำหรับละครพื้นบ้านทั้งสามเรื่อง เป็นละครที่มีการสร้างสรรค์ทำนองเพลงและปรับปรุงบทละครขึ้นใหม่ มูลเหตุของการนำวรรณกรรมพื้นบ้านล้านนามาทำเป็นบทละครพื้นบ้านนั้น เกิดจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ ซึ่งในขณะที่ท่านศึกษาต่อระดับปริญญาโทที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยนั้น ท่านเป็นผู้ที่ชื่นชอบการแสดงที่เป็นเรื่องราว ติดตามละครเรื่องผู้ชนะสิบทิศของอาจารย์เสรี หวังในธรรม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2529-2531 ซึ่งสมัยนั้นภาคกลางมีละครพื้นบ้านที่อาจารย์เสรี หวังในธรรม นำมาสร้างเป็นละครพันทาง หากแต่ในล้านนาหรือเชียงใหม่ยังไม่ปรากฏว่ามีผู้ใดทำละครพื้นบ้าน และในช่วงที่ท่านรับราชการอยู่ที่วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย ท่านได้ปรึกษากับคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ ซึ่งเป็นเพื่อนสนิท วางแผนสร้างละครพื้นบ้านล้านนาให้เป็นอัตลักษณ์ของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

ต่อมาปี พ.ศ. 2552 ท่านได้ย้ายกลับมารับราชการที่วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ จึงได้คิดทำละครพื้นบ้านล้านนาขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการอนุรักษ์ศิลปะการแสดงพื้นบ้าน นำเสนอในการแสดงละครประจำปีของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ มีบทละครที่ทำขึ้นใหม่ได้แก่ ละครหงส์ผาคำหรือหงส์หิน เป็นละครคติธรรมที่มีความสุนทรียะด้านทำนองเพลงบทร้อง บทละครที่ครบถ้วน มีการใช้โครงบางบทมาแต่งเป็นบทละครและมีบทสนทนาเป็นภาษา คำเมืองขั้นสูง ด้านเทคนิคการแสดงละครท่านนำมาจากอาจารย์เสรี หวังในธรรม ซึ่งใช้เทคนิคการแสดงของละครญี่ปุ่น ที่ถ่ายทอดในละครเวทีร่วมสมัย มีตลกหน้าม่านคั่นเวลาช่วงพักและมีการแบ่งการแสดงออกเป็นปริเฉท (ภาษาพระ) เนื้อเรื่องกล่าวถึงคติธรรมที่ว่าทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

บทละครเรื่องหงส์ผาคำ

หงส์ผาคำ เป็นวรรณกรรมเอกเรื่องหนึ่งของล้านนา เพราะเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมมาตั้งแต่อดีต ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเนื้อเรื่องสนุกสนาน มีหลายรส หลากหลายอารมณ์ ทั้งการ

กลั่นแกล้ง การพลัดพราก การกลับมาพบกัน การผจญภัย การผิดหวัง และการสมหวัง และยังเป็นวรรณกรรมที่ให้คติธรรม เรื่องการทำดีได้ดี และการทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งเป็นไปตามหลักคำสอนทางพุทธศาสนา (ศิวาพร วัฒนรัตน์, 2553, น. 23) หงส์ผาคำเป็นสักทีปนีชาดกนอกนิบาตและเป็นนิทานพื้นบ้านของล้านนา มีลักษณะเป็นโคลงสี่สุภาพสลับกับโคลงสามและโคลงสอง พญาโลมาวิสัยเป็นผู้แต่งเพื่อถวายแด่เจ้าสุริยวงศ์ เริ่มแต่งเมื่อปีเต่าใจ้ (จ.ศ. 1214 หรือ พ.ศ. 2395) และแต่งเสร็จเมื่อปีก่าเป้า (จ.ศ.1215 หรือ พ.ศ.2396) (ศิวาพร วัฒนรัตน์, 2553, น. 49)

สำหรับเค้าโครงเรื่องของหงส์ผาคำ คือ มเหสีเอกของพระราชาชื่อท้าวปุรันตปะ ซึ่งปกครองเมืองพาราณสี ถูกมเหสีรองหกนาง ใส่ร้ายว่าคลอดลูกเป็นสุนัข และนำลูกของมเหสีเอกทิ้งลงใต้ถุนพระอินทร์รับไว้ทันและนำไปเลี้ยงบนสวรรค์ ต่อมาโอรสซึ่งก็คือพระโพธิสัตว์ลงมาหามารดาโดยมีพาหนะเป็นหงส์ผาคำ มีอาวุธเป็นดาบสรีกัญไชย พระโพธิสัตว์เล่นสะบ้าพนันชนะโอรสทั้ง 6 องค์ของมเหสีรอง วันหนึ่งพระโพธิสัตว์ได้ฆ่ายักษ์ แต่โอรสทั้ง 6 องค์กล่าวเท็จกับพระราชาซึ่งเป็นบิดาว่าพวกตนเป็นผู้ฆ่ายักษ์ พระราชาจึงให้ไปตามหาเสด็จย่า ซึ่งถูกพวกผีดิบลักพาตัวกลับคืนมา โอรสทั้ง 6 องค์จึงให้พระโพธิสัตว์ไปแทน ระหว่างทางพระโพธิสัตว์ได้พระชายา 3 คน เมื่อพระโพธิสัตว์ไปนำตัวเสร็จย่ามาสำเร็จก็ถูกโอรสทั้ง 6 องค์ลอบฆ่าแต่พระอินทร์ช่วยชุบชีวิตพระโพธิสัตว์ไว้ ต่อมาพระราชารู้ความจริงทั้งหมด จึงสั่งฆ่ามเหสีรองและโอรสทั้ง 6 องค์ แล้วรับมเหสีเอกและพระโพธิสัตว์กลับบ้านเมือง (ศิวาพร วัฒนรัตน์, 2553, น.21) การจัดทำบทละครในครั้งนั้นผู้ที่มีส่วนสำคัญของการแสดงด้านดนตรีได้แก่ อาจารย์ธีรวัฒน์ หมื่นทา อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ เป็นผู้รับการถ่ายทอดทำนองดนตรีบรรเลงร่วมกับนักเรียน นักศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่และผู้ควบคุมการขับร้องในบทละครได้แก่คุณครูนันฑิตา คุ้มมา(ครูชำนาญการพิเศษข้าราชการบำนาญวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่)เป็นผู้ถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร ผ่านบทร้องที่ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ถอดมาจากบทค่าวพระยาโลมาวิสัย(พ.ศ.2325-2414) อำนวยการและกำกับการแสดงโดยดร.กษมา ประสงค์เจริญ ผู้อำนวยการเชี่ยวชาญ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ และคุณครูเพียงแข จิตรทอง (ข้าราชการบำนาญวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่) ผู้ช่วยผู้อำนวยการแสดง (รักเกียรติ ปัญญายศ, สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2566)

ภาพที่ 1 การแสดงละครเรื่อง หงส์ผาคำ ประจำปี 2555
ที่มา: วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ (2555)

จากการสัมภาษณ์อาจารย์ธีรวัฒน์ หมื่นทา เกี่ยวกับรูปแบบของวงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนาเรื่อง หงส์ผาคำ เป็นวงดนตรีพื้นเมืองที่เรียกว่า “วงซึง สะล้อ”ประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี ดังนี้

1) สะล้อ 2 คัน (สะล้อเล็กและสะล้อกลาง)
2) ซึง 3 ตัว (ซึงใหญ่ ซึงกลางและซึงเล็ก)
3) ขลุ่ยพื้นเมือง 1 เลา
4) กลองโป่งโป้ง 1 ใบ
5) ผู้ขับร้องหญิงชาย

ภาพที่ 2 วงดนตรีพื้นเมืองภาคเหนือ
ที่มา: วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ (2565)

การจัดรูปแบบของวงดนตรีสำหรับประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนา คำนึงถึงความกลมกลืน เหมาะสมและความสัมพันธ์กับบทละคร การนำเสนอการแสดงละครเรื่องหงส์ผาคำนั้น ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ เป็นผู้นำวรรณกรรมล้านนาในเรื่องดังกล่าวมาจัดทำเป็นบทละครพื้นบ้านล้านนาโดยแบ่งเป็นปริเฉท (ฉาก) ต่าง ๆ จำนวน 9 ปริเฉท ด้านทำนองเพลงมีการสร้างสรรค์ทำนองขึ้นใหม่ (ธีรวัฒน์ หมื่นทา, สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2566) เพื่อให้สอดคล้องกับบทละครหงส์ผาคำ โดยมีคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ ซึ่งถือเป็นผู้มีคุณูปการที่สำคัญต่อวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ท่านได้ประพันธ์ทำนองเพลงให้แก่วิทยาลัย ฯ อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการสร้างสรรค์ทำนองเพลงประกอบละครเรื่องหงส์ผาคำ โดยอาศัยกลวิธีในการประพันธ์ที่ยึดหลักของอารมณ์ของตัวละครเป็นหลัก

จากการสัมภาษณ์คุณครูนันฑิตา คุ้มมา ผู้เชี่ยวชาญการขับร้องเพลงพื้นเมืองภาคเหนือของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ได้กล่าวถึง ลักษณะการสร้างสรรค์ทำนองเพลงของคุณครูรักเกียรติไว้ว่า

> *“สิ่งสำคัญที่คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ จะคำนึงถึงอันดับแรกในการประพันธ์เพลงสำหรับประกอบบทละครคือ การสื่อถึงอารมณ์ในห้วงอารมณ์ต่าง ๆ ทั้งอารมณ์รัก โกรธ โศกเศร้าเสียใจ สนุกสนานและการเข้าถึงแก่นแท้ของธรรมะ*

ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของบทละครที่นำมาแสดง เพราะจุดประสงค์ สำคัญของละคร พื้นบ้านล้านนา คือการให้คติธรรมและคำสอนตามหลักพุทธศาสนา”
(นันทิตา คุ้มมา, สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2566)

แนวคิดในการประพันธ์เพลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้านล้านนา:หงส์ผาคำของคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ

แนวคิดในการประพันธ์เพลงของคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ มีมุมมองในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ มีทัศนคติที่ชวนคิด และเป็นประโยชน์ต่อนักประพันธ์เพลงและบุคคลทั่วไป คุณครูกล่าวถึงแนวคิดและหลักการที่ผู้เขียนมีความประทับใจและน่าอัศจรรย์ในวิธีคิด วิธีพูดและการรังสรรค์ภาษาที่น่าศึกษาหลายประเด็น คุณครูได้กล่าวถึงแนวคิดในการประพันธ์เพลงไว้ดังนี้

1. การสร้างภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม หรือปัจจุบันเรียกว่า ภูมิรัฐศาสตร์ การศึกษาภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน กลายเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของเพลง คนรุ่นใหม่ ควรนำอัตลักษณ์ในอดีตมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เรียกว่า Soft Power (การสร้างพลังที่อ่อนแอแต่มีความหมายไม่ใช่พลังบังคับ) หรือการใช้อิทธิพลทางวัฒนธรรม หรือคุณค่าทางสังคม เพื่อเชิญชวนให้ผู้คนสนใจแล้วอยากทำตาม อีกนัยหนึ่งก็คือการใช้อำนาจโดยปราศจากกำลังทหาร เช่น กระแสฟรีเวอร์ (Fever) ของวัฒนธรรมเกาหลี หมายรวมไปถึงกระแสความนิยมด้านวัฒนธรรม การแต่งกาย เพลง ดาราและละครซีรีย์เกาหลี ที่ได้รับความนิยมจากคนทั่วไปแทบทุกวัย

2. สุนทรียศาสตร์ การประพันธ์เพลงทุกเพลง ทุกประเภท ต้องยึดเรื่องของความงาม สุนทรียศาสตร์ที่ปรากฏ หลักสำคัญของการสร้างบทละครพื้นล้านนานั้น ยึดแก่นแท้ของบาปบุญคุณโทษ คุณค่าทางศาสนา สื่อออกมาเป็นบทละคร เพลงเกิดจากเรื่องราวที่กำหนดโดยผู้กำกับ ในอดีตบทละครส่วนใหญ่ยึดหลักคุณธรรมทางศาสนา สารัตถะเกี่ยวกับบาปบุญ แต่มีการนำเสนอตลกหน้าม่านเข้ามาเป็นส่วนประกอบ มีคำถามว่า เพลงสมัยนี้ทำไมจึงยากแก่การจดจำ เพราะการเชื่อมประโยคหรือทำนองเพลงไม่สมบูรณ์ ระบบของเพลงที่ดีต้องรักษารูป มีความสอดคล้องและสื่ออารมณ์ในเรื่องราว บางเพลงเป็นตัวสร้างอารมณ์ สร้างบรรยากาศในการโน้มน้าวอารมณ์ หล่อเลี้ยงอารมณ์ ซึ่งคือภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมใหม่ การจัดการในเชิงระบบที่ก่อให้เกิดภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม เหมือนภูมิทัศน์ทางศาสนา นอกจากนี้ในความเป็นมาของละครพื้นบ้านล้านนา เรื่องหงส์ผาคำนั้น เดิมมาจากเรื่องราวที่พระสงฆ์เทศนาสอนธรรม พัฒนามาเป็นละครซอของภาคเหนือ และลิเกพื้นบ้านภาคเหนือ จนมาเป็นบทละครพื้นบ้านล้านนา

3.หลักการประพันธ์เพลง สำหรับหลักการประพันธ์เพลงประกอบการแสดงละครที่ประพันธ์คือ การสร้างอารมณ์ (Built) จากการอธิบายตัวละคร โดยต้องมีเรื่องราว (Story) ปรากฏ ยกตัวอย่างเช่น เพลงชุมนุมเผ่าไทย เกิดจากประวัติศาสตร์ มาก่อน เพลงจึงอธิบายประวัติศาสตร์ หรือประชุมพงศาวดาร แนวคิดที่สำคัญอีกประการเกี่ยวกับการประพันธ์เพลงสำหรับประกอบการระบำ รำฟ้อน ของคุณครูก็คือ สมัยก่อนเพลงเกิดขึ้นก่อนการรำ กล่าวคือมีการแต่งเพลงแล้ว จึงประดิษฐ์ท่ารำ ระบำและการฟ้อนต่าง ๆ

4.ระบบไทม์ไลน์ (Timeline) ปัจจุบันเริ่มมีการประพันธ์เพลงและการประดิษฐ์ท่ารำที่คำนึงถึง ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา ซึ่งเริ่มตั้งแต่การแสดงฟ้อนวีที่มีการนำเอาระบบคิดเรื่องไทม์ไลน์ นำมาสร้างเป็นเรื่องราว (Story) แล้วออกมาเป็นทำนองเพลง(รักเกียรติ ปัญญายศ, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

ภาพที่ 3 ครูรักเกียรติ ปัญญายศ ผู้ประพันธ์เพลงประกอบละคร หงส์ผาคำ
ที่มา: วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ (2565)

จากการสัมภาษณ์แนวคิดของคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศได้ กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า

“คนแต่งเพลงสมัยนี้เหมือนเอาข้าวมาป่ายหอย (ภาษาพื้นบ้านล้านนาคำว่าป่ายหอย คือกริยาของนำหอยมามาประกบกับข้าวเพื่อให้เป็นเนื้อเดียวกัน แล้วนำมารับประทาน ซึ่งโดยความเป็นจริงแล้วเอาข้าวมาป่ายหอย ยังไงก็กินไม่ได้ ความหมายก็คือการกระทำที่ไม่แนบเนียนสมบูรณ์ ถ้าเปรียบกับการประพันธ์เพลงสมัยนี้บางคน สร้างสรรค์ทำนองเพลงไม่แนบเนียนกลมกลืน ไม่ติดหูหรือจำยากและระบบการประพันธ์เพลงเมื่อ 40-50 ปีก่อน จะมีไทม์ไลน์ เช่น การขึ้นเพลง การดำเนินการ การลงจบ ต่อมาเริ่มมีระบบคลาสิค อนุโลม ปฏิโลม ความสัมพันธ์ระหว่างวรรค ลักษณะการประพันธ์เพลงนำเอาซาวด์ (Sound) เข้าไปอยู่เพลง (Song) มากเกินไป”
(รักเกียรติ ปัญญายศ, สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566)

จากบทสัมภาษณ์ดังกล่าว ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า นักแต่งเพลงสมัยปัจจุบันให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยี และการใช้ซาวด์ (Sound) หรือระบบเสียงที่เป็นโปรแกรมต่าง ๆ เข้ามาดัดแปลงเพิ่มเติม เป็นตัวช่วยในการสร้างทำนองเพลง ซึ่งอาจจะมองในลักษณะของการลดระยะเวลาและการนำเสนอการประพันธ์เพลงในเชิงพาณิชย์ อาจทำให้ทำนองเพลงขาดอรรถรส ความละเมียดละมัย และอยู่ในความทรงจำได้ไม่นาน เพราะเสียงที่ปรากฏเป็นเสียงที่ไม่ธรรมชาติ หลักคิดในการประพันธ์เพลงสำหรับประกอบละครพื้นบ้านล้านนา คือ การอ่านบทละครที่เขียนมาแล้วนำอารมณ์เพลงเข้าไปสอดคล้องกับเนื้อหา หรือแต่งเพลงให้สอดรับกับอารมณ์ คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศกล่าวเสมอว่า เพลงที่คุณครูประพันธ์คุณครูจะต้องขับร้องไปด้วย ต้องห่ออารมณ์ความรู้สึกบทกลอนของทุกบทเพลงมีคุณค่า การประพันธ์เพลงถ้าเอาสิ่งสกปรกไปห่อหุ้ม จะทำให้เกิดความเสียหาย คนประพันธ์เพลงพื้นบ้านส่วนใหญ่กลัวบทละครที่เป็นโคลงสี่สุภาพ บทละครของภาคเหนือส่วนใหญ่ใช้โคลงสี่สุภาพ ดังนั้นการประพันธ์เพลงต้องห่อบทละครด้วยกระดาษขาวสะอาด เพื่อส่งบทละครให้มีคุณค่า สำหรับจุดเด่นของละครพื้นบ้านล้านนา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ ได้กล่าวไว้ว่า

“ดนตรีเป็นแม่ของการแสดง (Mother is of Dance) ถ้าไม่มีดนตรีการแสดงก็ไม่มีความสมบูรณ์และไม่อาจสื่อและถ่ายทอดอารมณ์ของผู้แสดงได้ดีและไม่สามารถสร้างความสะเทือนใจและให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้ ผมเป็นผู้กำกับบอกครู

รักเกียรติว่าเพลงที่อารมณ์โศกเศร้าต้องทำเพลงให้กระแทกอารมณ์ เข้าถึงชีวิตจิตใจ ให้คนดูคนฟังเกิดความสะเทือนใจ เข้าถึงอารมณ์ ดูละครบทโศกกี่ครั้งก็ต้องร้องไห้"
(สมภพ เพ็ญจันทร์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2566)

จากการวิเคราะห์และอภิปรายร่วมกับคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ ผู้เขียนมีความเห็นสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า ดนตรีเป็นตัวสร้างอารมณ์ อารมณ์จะเกิดขึ้นได้ต้องมีบรรยากาศมาก่อน เช่น อารมณ์โศกเศร้าร้องไห้ ต้องปรากฏเรื่องราวของความโศกเศร้า ทุกอย่างเกิดขึ้นได้ต้องมีเหตุมีผล ไม่มีอะไรเกิดจากความไม่มีอะไร คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศกล่าวไว้เสมอว่า ทำอย่างไรให้บทละคร มีชีวิต เพลงที่ดีคือเพลงที่ท้าทายให้ทุกคนรับฟังตื่นขึ้นมารับรู้ ตอบสนอง มีมุมมอง ท้าทายให้คนมีชีวิตชีวา มีอารมณ์ดีใจได้ เสียใจได้ ท้าทายให้ทุกคนแสดงตัวตน เพลงที่ดีต้องไม่ตาย เพลงเกิดด้วยความไม่มีอัตตา เพลงจะดีหรือไม่อยู่ที่ตัวของมันเอง เพลงจะตื่นขึ้นมาโดยการแสดงออกมาเป็นทางของตัวเอง จริตออกในระหว่างการเดินทาง รสมือของแต่ละคน ท้าทายสิ่งที่ดี โน้ตที่วางไว้จะดูแลรับใช้ตัวเอง ถ้านำไปรับใช้ตัวตนแล้วมีคนชื่นชอบคือสิ่งที่ดีสำหรับคนฟัง เพลงทุกเพลงที่ดีรอการค้นพบ เพลงที่ดีในทัศนะของคุณครูคือ ต้องเป็นเพลงที่วิพากษ์ได้ การประพันธ์เพลงในอดีตประพันธ์เพื่อการเคารพบูชา ปัจจุบันประพันธ์เพลงเพื่อหาเลี้ยงชีพ เพลงที่เคารพต้องเคารพ บูชา ทางเทวดา ทางมนุษย์ วิถีเทวดากับวิถีมนุษย์ต่างกัน (รักเกียรติ ปัญญายศ, สัมภาษณ์,31 มีนาคม 2566) ผู้เขียนวิเคราะห์ได้ว่าแนวคิดของคุณครูในการประพันธ์เพลงเปิดกว้างให้ทุกคนได้เข้าถึงพื้นที่ทางความคิด ความงาม ความไพเราะของทำนองเพลง และให้อิสระในการวิพากย์สำหรับคนฟัง เพลงทุกเพลงจึงมีคุณค่าในตัวเองและสามารถเชื่อมโยงนำไปบูรณาการกับการบรรเลงในโอกาสอื่น ๆ ได้นอกเหนือจากการบรรเลงประกอบการแสดงละครเพียงอย่างเดียว การแสดงละครพื้นบ้านล้านนาหงส์ผาคำ คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ กล่าวสอดคล้องกับผู้ช่วยศาสตราจารย์สมภพ เพ็ญจันทร์ไว้ว่า

"ในแต่ละฉากจะเรียกว่าปริเฉท คำว่าปริหมายถึงปริ รอบ ๆ เฉทคือรอบ ๆ การมองไป 2 สองฉากทัศน์ (ปริเฉท หรือ ปริจฺเฉท เป็นคำบาลี สันสกฤต ความหมายคือ ตัด, แบ่ง, การตัดรอบ, การกำหนด, ตอน, หมวด) เสียงไปสร้างอารมณ์ให้เป็นเรื่องสองอย่างมีปฏิสัมพันธ์กัน มีภาพต้องมีเสียง ถ้าเป็นละครต้องการผสมผสาน ให้เสียงเป็นตัวสร้างบรรยากาศ เวลาเปิดฉากดนตรีนำมาก่อน การเลือกเครื่องดนตรีประกอบการแสดงละคร ไม่มีเครื่องดนตรีอื่นผสมผสานใช้เฉพาะวงซึงสะล้อ กลองกับเครื่องประกอบจังหวะและจังหวะเป็นพื้นฐานแห่งอารมณ์มนุษย์ การรับรู้ของมนุษย์ การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของดนตรีโดยการจับกลุ่มเพลง มาจัด ต้องยอมรับอย่างหนึ่งว่าเพลงต้องสร้างอารมณ์ มนุษย์ไม่มีทางที่จะเข้าใจได้ตรงกันทุกคนมีตัวตนของตัวเอง มนุษย์พยายามที่จะทำทุกอย่างให้เป็นสากล สากลยังต้องอธิบายความเป็นตัวตนหรือเรียกว่าสสารนิยมและจิตนิยม อัตนิยมหรือปรนิยม ท้ายที่สุดก็เหมือนทฤษฎีสัมพันธภาพของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ถ้ามองในจุดเล็ก ต้องใช้ทฤษฎีควอนตัม วิทยาศาสตร์นำพาเราไปได้แค่บางอย่างเท่านั้นมนุษย์จะรู้ได้อย่างเดียว คือถ้ารู้ระยะจะไม่รู้ตำแหน่ง ถ้ารู้ตำแหน่งจะไม่รู้ระยะ ศาสตร์ ทุกศาสตร์เป็นแค่การพยากรณ์ พุทธศาสนาต้องมองเป็นประโยชน์นิยม สาธุโชสิปกาละนัม ทุกอย่างต้องมีกฎเกณฑ์และกรรมวิบาก ทำแล้วได้อะไร ทำอะไรก็ได้อย่างนั้นทันที เพลงคือการเคลื่อนไหว

ของเสียงที่สัมพันธ์กันไปอย่างเป็นระบบ ระบบจะมีลักษณะที่สร้างสรรค์และยึดโยงซึ่งกันและกันเพื่อก่อให้เกิดรูปร่างที่เป็นตัวของตัวเอง ระบบของครูคือการเคลื่อนไหว เหมือนโน้ตเพลงเมื่อวางไว้เฉย ๆ ก็ไม่เกิดระบบ ระบบหยาบที่สุดคือวรรคและประโยค"(รักเกียรติ ปัญญายศ, สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566)

ที่มาและความสัมพันธ์ระหว่างทำนองเพลงสร้างสรรค์กับบทละครพื้นบ้านล้านนาเรื่อง "หงส์ผาคำ"

จากการศึกษาที่มาของทำนองเพลงสร้างสรรค์ ที่ใช้ประกอบการแสดงละครพื้นบ้านแรงบันดาลใจ ลักษณะเด่น และปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับเพลงต่าง ๆ ทั้ง 13 เพลง อาจารย์ธีรวัฒน์ หมื่นทา ได้ให้องค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงดังนี้ (ธีรวัฒน์ หมื่นทา, สัมภาษณ์, 8 พฤษภาคม 2566)

บทเพลงสร้างสรรค์ประกอบการแสดงละครพื้นบ้านเรื่อง "หงส์ผาคำ"

1.เพลงงามเมือง

- ซ - ด	- ซ - ด	- ซ - ด	- ซ - ฟ	- ซ - ด	- ซ - ฟ	- ด - ซ	ฟ ม ร ด
- ซ - ด	- ซ - ด	- ซ -ด	- ซ - ฟ	- - - -	- ท ด ร	ฟ ร ด ท	ด ซ ท ด
- - - -	- ท ด ร	ฟ ร ด ท	ด ซ ท ด	- - - -	- ท ด ร	ฟ ร ด ท	ซ ท ด ซ
- - ซ ท	ซ ท ด ซ	- - ซ ท	ซ ท ด ซ	- - ซ ท	ซ ท ด ซ	ท ซ ฟ ม	ฟ ซ ม ฟ
- ซ ท ฟ	ซ ฟ ด ร	ด ฟ ด ร	ด ร ม ฟ	- ซ ท ฟ	ซ ฟ ด ร	- ด - ซ	ซ ฟ ม ร

เพลงงามเมือง เป็นเพลงแรกที่ นำมาบรรจุเป็นเพลงเปิดในเรื่อง หงส์ผาคำ แต่เดิมเพลงนี้เป็นเพลงที่คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ ได้แต่งมาก่อนแล้ว เป็นส่วนหนึ่งของเพลงฟ้อนนพบุรีศรีนครพิงค์เชียงใหม่ แต่ภายหลังมิได้นำมาใช้ จึงนำเอามาบรรจุในเรื่องเพื่อแสดงถึงการเริ่มต้นของสรรพสิ่งโดยให้ชื่อทำนองเพลงว่างามเมือง เป็นเพลงที่มีลักษณะการยักเยื้องของกระสวนจังหวะที่มีความกระชับ ทำนองคล้าย ๆ กับการล้อทำนองตั้งเชียงใหม่ ภายหลังถูกปรับวรรคเพลงจนได้ความยาวทั้งหมด 5 บรรทัด หน้าทับ ตีจังหวะตามเพลง

2.เพลงแหย่งหลวง

- - - ด	- - - ซ	- ด ท ซ	- ฟ - ด	- ท ท ท	- ซ ท ด	- ม - ฟ	ม ด - ม
- ด ด ด	- ม - ท	- ซ - ท	- ด ด ด	- - - ซ	- - - ฟ	- ด - ร	- ด - ซ

เพลงแหย่งหลวง เป็นเพลงที่ดัดแปลงมาจากเพลงปราสาทไหว มีการแปลงโน้ตให้มีลักษณะทางกรอห่าง ๆ มีการรวบตัวโน้ตเป็นบางช่วงของทำนองเพลง ใช้หน้าทับพื้นเมือง แสดงถึงความสง่างามของท้าวพญา บทเพลงนี้ประกอบกิริยาการเดินหรือการเปิดตัวละครท้าวพญามหากษัตริย์เป็นเพลงเริ่มต้นเรื่องหรือ "ตั้งเก๊า" (ในภาษาเหนือ)

3.เพลงอุ่นงัน

- - - ด	ร ม ฟ ซ	- - - ล	ซ ม ร ซ	- - - ด	ร ม ฟ ซ	- - - ล	ซ ม ร ม
- - - ซ	ล ท ด ร	- - - ฟ	ม ร ด ร	- - - ซ	ล ท ด ร	- - - ฟ	ม ร ม ด

เพลงอุ่นงัน เป็นเพลงที่มีความสนุกสนานตามชื่อเพลง ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อบรรเลงการแสดงความเบิกบานใจในการต้อนรับผู้คนอย่างมีความสุข ใช้หน้าทับพื้นเมืองผสมหน้าทับแขก เพลงนี้ใช้บรรจุเพื่อประกอบการร้องเพลง การแสดงความยินดีของท้าวพญาที่จะได้ราชบุตร

4.เพลงซอเงี้ยว (เสเลเมา)

- - - -	- - - ร	- - ด ฟ	ด ร ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	ด ท - ด	ร ด ฟ ร	ด ร ฟ ซ
- - - -	ล ซ ฟ ร	- - ด ฟ	ด ร ฟ ซ	- ล ด ซ	ล ซ ฟ ด	ร ด ฟ ร	ด ท ด ร
- - - -	ด ร ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	ด ร ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	ด ร ฟ ซ	ล ซ ฟ ร	ด ท ด ร
- - - -	ฟ ร ด ท	- ซ ท ซ	ฟ ซ ท ด	- ซ ท ซ	ฟ ซ ท ด	ร ด ซ ร	ด ท ล ซ

เพลงซอเงี้ยว เป็นเพลงของเก่าที่ผู้ประพันธ์นำมาบรรจุลงในเรื่อง เพื่อใช้เป็นเพลงดำเนินบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนานครื้นเครง โดยผู้ประพันธ์ได้สร้างสรรค์ทางเพลงเพื่อให้ง่ายต่อการบรรเลงในวงสะล้อ ซึง ระหว่างประกอบการแสดง

5.เพลงโศกวิมาลา

ท่อน 1

- - - ท	- ด ด ด	- ท - ร	ด ด ด ด	- ม - ร	- ด - ร	- ด - ท	- ล - ซ
- ล ด ซ	- ฟ - ซ	- ล ซ ฟ	ซ ล ท ด	- ท - ร	- ด - ท	- ฟ - ท	ร ด ท – ล ซ
- ล ด ซ	- ฟ - ซ	- ฟ - ม	ร ด ร ม	- - - ม	- ม ม ม	ซ ล ซ ม	- ร - ด

ท่อน 2

- - - -	- ท – ด	- - - ร	- - - ด	- - - -	- ท - ด	- - - ท	- ล - ซ
- - - -	- ฟ - ท	- - - ล	- - ด ซ	- ล ด ซ	- ฟ - ซ	- ฟ - ม	ร ด ร ม
- - - -	- - - ม	- ม ม ม	- ม - ม	- ล - ซ	- ม - ร	ม ร ซ ม	- ร - ด

เพลงโศกวิมาลา เป็นเพลงที่แปลงมาจากเพลงฤาษีหลงถ้ำของเก่า นำมาประกอบความโศกเศร้าของตัวละครเอกชื่อ นางวิมาลา ผู้ประพันธ์ได้ทำไว้เป็นสองท่อนเพื่อเปลี่ยนอารมณ์สะท้อนถึงความเศร้าโศกที่นางวิมาลาถูกขับออกจากเมือง ทำนองเพลงนี้ผู้ประพันธ์ตอบโจทย์ผู้กำกับในเรื่องของการกระแทกอารมณ์ของตัวละครที่กำลังโศกเศร้ารันทดและเสียใจที่ต้องโดนขับไล่ออกจากบ้านเมืองของตนเอง

6.เพลงแม่ฟ้าหลวง

- - ซ ด	ร ม ฟ ซ	- - ด ซ	ฟ ม ฟ ม	- - ซ ฟ	ม ด ฟ ม	- ด - ฟ	ด ม ฟ ซ
- - ซ ด	ร ม ฟ ซ	- - ด ซ	ฟ ม ฟ ม	- - ซ ฟ	ม ด ฟ ม	- ร ด ร	ด ซ ท ด
- - - -	ซ ซ ซ ซ	ท ซ ฟ ม	ฟ ซ ม ฟ	ซ ฟ ม ด	ซ ด ม ฟ	- ด - ฟ	ด ม ฟ ซ
- - - -	ฟ ซ ท ด	ร ด ท ซ	ฟ ซ ท ด	- - - -	ซ ม ฟ ซ	ฟ ม ร ด	- - ร ด

เพลงแม่ฟ้าหลวงเป็นเพลงที่ถูกนำมาบรรจุลงในบทละครเพื่อใช้เป็นเพลงดำเนินเรื่องหรือเล่าเรื่องในละคร เพลงแม่ฟ้าหลวงคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศแต่งขึ้นเมื่อประมาณ 30 ปีที่ผ่านมา โดยแต่งถวายสมเด็จย่า (สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี) เนื่องในงานไหว้สาแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงราย เพื่อประกอบบทคำว่าคำจ่มของพญาพรหม (พญาพรหมโวหารนามเดิม หนานพรหมินทร์นักกวีชาวล้านนาที่มีชื่อเสียง) ซึ่งเป็นผู้อำนวยการจัดกิจกรรมในครั้งนั้น

7.เพลงดุสิตา

- - - -	ซ ล ซ ม	- - ซ ร	ม ร ด ล	- - ด ซ	ล ม ซ ล	ซ ล ด ล	ด ม ด ร
- - - -	ด ล ซ ด	- - - ร	ม ด ร ม	- ซ ด ล	ม ซ ร ม	- - - ร	ด ล ร ด
- - - -	ฟ ม ฟ ฟ	- - - ซ	ฟ ซ ม ฟ	- ล ด ซ	ล ซ ฟ ด	- - - ร	ม ด ร ม
- - - -	ล ล ล ล	- - ด ร	ด ล ซ ม	- ซ ด ล	ม ซ ร ม	- - - ล	ซ ล ด ร

เพลงดุสิตาเป็นเพลงที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อประกอบการร้องที่บรรยายถึงองค์อมรินทร์ ณ สรวงสวรรค์ บรรยายถึงความเมตตา การเสด็จลงมาช่วยมวลมนุษย์ให้พ้นจากทุกข์ภัยทั้งผอง

8.เพลงหงส์ผาคำ

- - - -	- - - ซ	- - - ท	- - ฟ ซ	- - - ฟ	- - ม ซ	- - - ฟ	ซ ฟ ม ด
- - - -	- ม - ฟ	- ซ - ฟ	- ม - ด	- ฟ ฟ ฟ	- ม - ฟ	- ซ - ล	ซ ล ฟ ซ
- - - ร	- - ด ท	- - - -	ฟ ซ ท ด	- - - ร	- - ด ท	- - - -	ฟ ซ ท ซ
- - - -	- ม - ฟ	- ซ - ฟ	- ม - ฟ	- - - ร	- - ด ท	- - - -	ฟ ซ ท ด

ต่อท้ายหงส์บิน (เร็ว)

- - - -	ด ม ฟ ซ	ท ซ ฟ ม	ฟ ม ร ด	- - - -	ด ม ฟ ซ	ท ซ ด ท	ล ซ ฟ ซ
ด ร ด ท	ด ร ด ด	ร ท ด ร	ด ท ล ซ	ท ซ ฟ ม	ร ม ฟ ซ	ฟ ซ ท ด	ท ร ท ด

เพลงหงส์ผาคำ เป็นเพลงเอกของเรื่องผู้ประพันธ์โดยได้แบ่งแนวเพลงเป็นสองแนวคือ ช้าและเร็วเพื่อบรรเลงรับร้องประกอบและแสดงอากาศกิริยาการบินของหงส์ผาคำ ใช้จังหวะหน้าทับพื้นเมือง ชุดเพลงมวยตีประกอบ เพลงนี้เป็นเพลงช่วงกลางๆ ที่ผู้ประพันธ์ใช้ระยะเวลาไม่นานในการสร้างสรรค์ เป็นเพลงที่แสดงความโดดเด่นของทำนองที่สอดรับกับตัวละครที่เป็นหงส์บินลงสู่พื้นดินและเมื่อถึงพื้นดินทำนองเพลงจะตัดลงจบพร้อมกับตัวละคร เป็นความลงตัวที่ไพเราะน่าฟัง

9. เพลงแสงคำ

- - - -	ด ล ด ซ	ล ซ ม ซ	- ล - ด	- - ร ม	- - ซ ม	- - ร ด	ร ม ด ร
- - - -	ซ ม ร ม	- - - -	ด ร ม ซ	- - ล ด	- - ล ซ	- - ม ร	ม ร ด ร
- - - -	ซ ม ร ม	- - - -	ร ม ด ร	- ม ร ด	ร ม ซ ร	- - - ด	ม ร ด ล
- - - -	ด ล ซ ม	ร ด ร ม	- ซ - ล	- - ซ ม	ซ ด - -	ซ ล ด ร	ด ม ร ด

เพลงแสงคำ เป็นเพลงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อบรรเลงประกอบตัวละครในอารมณ์กลาง ๆ อารมณ์เพลงความรักของแม่ที่มีต่อลูก ใช้หน้าทับพื้นเมือง สามารถบรรเลงได้ทั้งประกอบการร้อง เพื่อการเล่าเรื่องและบรรเลงทั่วไป เพลงแสงคำนี้คุณครูรักเกียรติบรรยายถึงความหมายของเพลงไว้ว่าทำนองเพลงได้จินตนาการถึงแสงพระอาทิตย์ที่กำลังขึ้นโผล่ขอบฟ้าเป็นแสงแรกยามเช้าที่อบอุ่น

10.เพลงสาวไหมแมงบ้ง ชั้นเดียว

- - - -	ด ล ด ซ	ล ม ซ ร	ม ด ร ล	- - - ซ	- ล - -	- ซ - ด	ซ ล ด ร
- - - -	- ด - ร	ม ร ม ด	- ร - ม	- - ซ ล	- ด - ร	ม ร ด ล	ด ร - ด
- - ด ร	- ม - ซ	ล – ซ ล	ซ ล ม ซ	- - ม ซ	- ล - ด	ร – ด ร	ด ร ล ด
- - - -	ซ ด ร ม	ซ ม ร ม	ร ด ร ด	- ม - ร	- ด - ล	ด ล ซ ม	- ซ - ล

เพลงสาวไหมแมงบ้ง ชั้นเดียว เป็นเพลงส่วนหนึ่งที่นำมาจากเพลงประกอบการแสดงชุดฟ้อนสาวไหมแม่งบ้ง ใช้หน้าทับกลองมองเซิง ผู้ประพันธ์ได้นำมาประกอบบทร้องเล่าเรื่องความตื่นเต้นของตัวละครที่มีการแข่งขันอย่างสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ

11. เพลงกัณฐัก

- - - -	- ด - ซ	- ฟ ม ฟ	- ซ ซ ซ	- ด - ท	- ล - ซ	- ฟ ม ฟ	- ซ ซ ซ
- - - -	-ด – ซ	- ฟ ม ฟ	- ซ ซ ซ	- ด - ท1	- ล - ซ	- ฟ ม ฟ	ม ด - ม
- - - -	- ซ - ฟ	ม ฟ ซ ฟ	ม ด - ม	- - - ร	- - ด ท	- - ด ร	ด ร ม ฟ
- - - -	- ซ - ฟ	ม ฟ ซ ฟ	ม ด - ม	- - - ร	- - ด ท	- - ด ร	ด ร ท ด
ด ท ด ด	ด ร ด ด	ด ฟ ด ด	ด ร ด ด	ด ท ด ด	ด ร ด ด	ด ฟ ด ด	ด ร ด ด

เพลงม้ากัณฐัก หรือเพลงกลองปู่เจ่ เป็นเพลงที่ถูกสร้างขึ้นสำหรับการแสดงอากัปกิริยาการวิ่งการเดินของม้าที่เป็นม้าร่วมสหชาตของพระโพธิสัตว์ นอกจากนัยยะดังกล่าวแล้วเพลงนี้ได้ถูกสร้างขึ้นโดยกระสวนจังหวะการตีกองปู่เจ่ที่มีความกระฉับกระเฉงรวดเร็ว จินตนาการเป็นเพลงม้ากัณฐัก ดังที่ปรากฏในช่วงท้ายของเพลง เป็นทำนองเพลงที่เกิดจากการตีประคบจังหวะกลองปู่เจ่

12. เพลงต๋นบุญ

- - - -	- - - ซ	- - ล ด	- - ล ด	- ม - ร	- ด - ร	ม ร ด ล	- ซ - ม
- - - -	- - - ร	- - ม ซ	- - ม ซ	- ล - ซ	- ม - ซ	ล ซ ม ซ	- ม - ร
- ด ร ม	- ซ - ร	- ม - -	- ร ด ล	- - ซ ม	- - ซ ล	- ซ - ด	ซ ล ด ร
- ด ร ม	- ซ - ร	- ม - -	- ร ด ล	- ด ร ม	- ซ - ล	ซ ล ด ล	ซ ม - ซ

เพลงต๋นบุญ เป็นเพลงแปลงมาจากเพลงสายน้ำปิงซึ่งเป็นทางเปลี่ยนของเพลงล่องแม่ปิง โดยครูรักเกียรติ ปัญญายศเป็นผู้ประพันธ์ทั้งหมด กรณีเพลงต๋นบุญนี้ได้เพิ่มวรรคเพลงในโน้ตให้ครบสี่บรรทัด เพื่อบรรเลงประกอบการขับร้องเข้ากับบทร้องในฉันทลักษณ์ โคลง หรือกะโลง ใช้เป็นบทขับร้องในการสรรเสริญ การบำเพ็ญเพียรบารมีของพระโพธิสัตว์ สรรเสริญคุณธรรมความดีงามและประพันธ์ให้สอดคล้องกับความสง่างามของตัวละครที่เป็นผู้มีบุญญาธิการ น่าเคารพเลื่อมใส

13.เพลงอิตถี

- - - -	- - - ล	ด ร ด ล	- ซ - ม	- - ซ ร	ม ร ด ล	ด ล ซ ด	- ร - ม
- - - -	ด ร ม ซ	- ล ด ซ	- ร - ม	- - ด ร	ม ซ – ม	- ร ด ร	ด ล - ด
- - - -	ซ ม ม ม	- ร ด ร	ม ซ - ม	- ล ด ซ	- ม - ฟ	- ม ร -	ม ฟ ล ซ
- - - -	ด ล ล ล	ซ ล ด ร	ด ล ด ซ	- ม - ร	ด ร ม ซ	- ม - ร	ด ด ด ด

เพลงนี้แต่งขึ้นเพื่อเน้นย้ำถึงคติคำสอนตามหลักพระพุทธศาสนา ว่าด้วยเรื่องทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว เพลงอิตถีเป็นเพลงที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นที่บรรยายความนุ่มนวลอ่อนหวาน แสดงอากัปกิริยาความเป็น

ผู้หญิงหรืออิตถี ใช้จังหวะหน้าทับพื้นเมืองในเรื่องละครเป็นเพลงเพื่อการบรรยายบรรยากาศตัวละคร เอกนางวิมาลาผู้เป็นมารดาของพระโพธิสัตว์ ปริเฉทที่ 8 สังหารเจ้าหงส์ผาคำ เป็นการอ่านค่าวฮ่ำและปริเฉทที่ 9 ตอนธรรมะย่อมชนะอธรรม ดนตรีทำเพลงซอพม่า เพลงเก่าที่ถูกประพันธ์มาแต่โบราณ

สรุปลักษณะการสร้างสรรค์ทำนองเพลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้าน:หงส์ผาคำของคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ

ทำนองเพลงที่คุณครูรักเกียรติ ปัญญายศสร้างสรรค์ขึ้นนั้น อาศัยกลวิธีในการประพันธ์ที่ยึดเรื่องอารมณ์ของตัวละครเป็นหลัก มีความยืดหยุ่นระหว่างผู้ประพันธ์ทำนองเพลงและผู้กำกับการแสดง การแสดงละครพื้นบ้าน ซึ่งผู้กำกับอาจจะมีการปรับทำนองเพลงเพื่อให้สอดคล้องกับตัวละคร เพลงบางเพลงจึงควรสามารถยืดหยุ่นทำนองได้ สำหรับกลวิธีการประพันธ์เพลง ผู้ที่จะสามารถประพันธ์ทำนองเพลงและสร้างสรรค์ต้องสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีได้อย่างดี มีรสมือ มีความเข้าใจในบทเพลง บทละคร และบทร้อง มีการสร้างภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรม หรือปัจจุบันคือ ภูมิรัฐศาสตร์ ที่ตั้งของการมอง ศึกษาภูมิวัฒนธรรมจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน การโน้มน้าวโดยใช้อำนาจแห่งการสร้างสรรค์ (Soft power) และการใช้อิทธิพลทางวัฒนธรรม คุณค่าทางสังคมเพื่อเชิญชวนให้ผู้คนเกิดความสนใจแล้วอยากทำตาม หรือการมีอำนาจโดยปราศจากการบังคับด้วยกำลังในการสร้างสรรค์ศิลปะของสิ่งใหม่ ทำอย่างไรให้ผลงานศิลปะของประเทศชาติไทยของเราเป็นแหล่งของ Soft power ที่มีกระแสโด่งดังอยู่อย่างตลอดเวลาและคนรุ่นใหม่เกิดความชื่นชอบแก่นของละครเรื่องหงส์ผาคำ คือหลักการของพุทธศาสนา บาปบุญคุณโทษ เนื้อหาของละคร เป็นการแนะแนวทางในการดำเนินชีวิตที่ดีงาม ส่งผลให้สังคมไทยและชาติบ้านเมืองมีความสงบสุข

ทำนองเพลงสร้างสรรค์ประกอบละครพื้นบ้านล้านนา
เรื่อง หงส์ผาคำ จากยูทูป (Youtube) สื่อการเรียนการสอนด้านดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ
ของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

รายการอ้างอิง

ศราวุธ สุทสฺโน. (มักได้). (2559). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านมหานิบาตชาดกเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนสามเณร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดนิเวศธรรมประวัติ**. หาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์/กรุงเทพฯ.

ศิวาพร วัฒนรัตน์. (2553). **แนวทางการอนุรักษ์และสืบสานวรรณกรรมล้านนา**. วารสารมหาวิทยาลัยพายัพ 21,1 (ก.ค.-ธ.ค. 2553).

ศิวาพร วัฒนรัตน์. (2553).**วรรณกรรมนิทานคำโคลงของล้านนาลักษณะเด่น ภูมิปัญญาและคุณค่า**. สำนักงานกองทุนสนับสนุนงานวิจัย (สกสว.)

ธีรวัฒน์ หมื่นทา. *รูปแบบวงดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงละคร*. สัมภาษณ์, 10 มีนาคม 2566

_____. *ที่มาแรงบันดาล และความหมายของทำนองเพลง*.สัมภาษณ์, 8 พฤษภาคม 2566

นันฑิตา คุ้มมา. *แนวคิดการประพันธ์เพลงของคุณครูรักเกียรติ ปัญญายศ.*สัมภาษณ์, 10 กุมภาพันธ์ 2566รักเกียรติ ปัญญายศ.*แนวคิดในการประพันธ์เพลงประกอบการแสดงละครพื้นบ้าน.* สัมภาษณ์, 31 มกราคม 2566

_____. *แนวคิดในการประพันธ์เพลงพื้นบ้านล้านนา*. สัมภาษณ์, 28 กุมภาพันธ์ 2566

_____. *วิเคราะห์แนวคิดการประพันธ์เพลงพื้นบ้านล้านนา.* สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2566

_____. *ความสอดคล้องระหว่างทำนองเพลงกับบทละครพื้นบ้านล้านนา*. สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566

สมภพ เพ็ญจันทร์. *จุดเด่นของละครพื้นบ้านล้านนา.* สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2566

_____. *ความเป็นของชาดกนอกนิบาต.*สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2566

แนวคิดในการสร้างคีตปฏิภาณ
กรณีศึกษา แนวทางการบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ
The concept of creating improvisation :
case study of Sadao Watanabe's approach to improvisation

ประโมทย์ พ่อค้า[1]
PRAMOTE PHOKHA[1]

บทคัดย่อ

แนวคิดในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ เป็นการนำเสนอหลักการที่ใช้ในการสร้างแนวทางการบรรเลงคีตปฏิภาณ โดยใช้แนวทางการบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ เป็นกรณีศึกษา ซึ่งการนำเสนอแนวคิดในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณนั้น ได้วิเคราะห์การบรรเลงคีตปฏิภาณโดยกำหนดเป้าหมายสำคัญ คือ 1. ฟังเพื่อวิเคราะห์เสียง สำเนียงที่ใช้ รวมทั้งการออกเสียง (Articulation) แบบต่าง ๆ 2. ฟังเพื่อวิเคราะห์วิธีการสร้างประโยคเพลงในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ 3. ฟังเพื่อวิเคราะห์ทางเดินคอร์ดของเพลงกับการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ 4. ฟังเพื่อวิเคราะห์การใช้โมดในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ และ5. ฟังเพื่อศึกษาลีลาและอารมณ์ในการบรรเลง

แนวคิดในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ กรณีศึกษา แนวทางการบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ ทำให้ทราบแนวคิดในการสร้างแนวทำนอง การสร้างรูปแบบจังหวะต่าง ๆ การใช้สำเนียงของแซกโซโฟน รวมถึงวิธีการสื่อสารและการสร้างลีลาให้เกิดความน่าสนใจ ถือว่าเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและต้องการเรียนรู้แนวคิดในการสร้างคีตปฏิภาณ นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นแนวทาง ในการสร้างรูปแบบวิธีการฝึกซ้อม รวมถึงการออกแบบวิธีการสื่อสารในการแสดงกับผู้ฟัง

คำสำคัญ: คีตปฏิภาณ, ระบบคีตปฏิภาณ, การบรรเลงคีตปฏิภาณ, ซาดาโอะ วาตานาเบ

[1]สถาบันสหวิทยาการนานาชาติจักรพงษภูวนารถ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

[1]International Institute for Interdisciplinary Studies Chakrabongse Bhuranarth, Rajamangala University of Technology Tawan-ok

Abstract

The concept of creating an improvised melody It is the introduction of the principles used in creating a guideline for playing improvisation. Sadao Watanabe's method of improvisation was used as a case study. In presenting the idea of creating an improvisational melody has analyzed the improvisation by setting important goals as follows : 1 . Listen to analyze the sound. accent used including pronunciation (Articulation) in various styles. 2 . Listen to analyze the method of song sentence construction in creating an improvised melody. 3. Listen to analyze the chord passage of the song and to create an improvised melody. 4 . Listen to analyze the use of mods in creating an improvised melody. and 5. Listen to study the style and emotion in playing.

The concept of creating improvisation : case study of Sadao Watanabe's approach to improvisation. creating different rhythmic patterns, using the accent of the saxophone Including how to communicate and create an interesting style. It is considered beneficial to those who are interested and want to learn the concept of creating an improvisational composer. It can also be used as a guide. in forming a training method Including the design of the way of communicating in the performance with the audience to be interesting.

Keywords: improvisation, improvisation system, improvisation, Sadao Watanabe

บทนำ

แจ๊ส (Jazz) เป็นดนตรีประเภทหนึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มผู้ฟังดนตรีทั่วโลก การกำเนิดและพัฒนานั้น มีรากฐานมาจากอารมณ์และความรู้สึกของทาสชาวแอฟริกันอเมริกัน องค์ประกอบของดนตรีแจ๊สมี 5 ประเภท ได้แก่ 1. การแสดงคีตปฏิภาณ หรือการอิมโพรไวส์สำหรับดนตรีแจ๊ส (Jazz Improvisation) การด้นสดหรือคีตปฏิภาณ ถือเป็นหัวใจสำคัญที่สุดของดนตรีแจ๊ส 2. จังหวะของดนตรีแจ๊ส (Jazz Rhythm) เป็นการบรรเลงที่ใช้จังหวะขัด (Syncopation) หรือการเน้นจังหวะที่ไม่เป็นธรรมชาติ 3. สำเนียงในดนตรีแจ๊ส (Jazz Sound) เป็นการใช้เสียงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของนักดนตรีแต่ละบุคคล และเอกลักษณ์เสียงของดนตรีแจ๊สที่สำคัญและถือเป็นเสน่ห์ คือ เสียงของบูลส์โน้ต (Blues Note) 4. เสียงประสานในดนตรีแจ๊ส (Jazz Harmony) โดยมีหลักการด้านเสียงประสาน ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น การใช้คอร์ด (Chord) รูปแบบการพลิกกลับของคอร์ด (Inversion) การวางแนวเสียง (Voicing) วิธีการบรรเลงเสียงประสานบนการดำเนินคอร์ดรูปแบบต่าง ๆ หรือ การคอมปิง (Comping) และ 5. สังคีตลักษณ์และโครงสร้างของดนตรีแจ๊ส (Jazz Form and Structure) แม้ว่าสังคีตลักษณ์ ของดนตรีแจ๊สพัฒนามาจากดนตรีคลาสสิค แต่เป้าหมายของการบรรเลงแจ๊สเป็นการสร้างทำนองทำให้บทเพลงแจ๊สมาตรฐาน จึงสร้างสังคีตลักษณ์อยู่บนโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อนเพื่อเอื้ออำนวยต่อการบรรเลงคีตปฏิภาณ (ธีรัช เลาห์วีระพานิช , 2564 : 2 - 9)

คีตปฏิภาณ หรือชื่อที่เรียกกันสั้นๆว่า การด้น หรือการบรรเลงโดยฉับพลัน ถือเป็นหัวใจสำคัญของดนตรีแจ๊สที่ผสมผสานระหว่างศาสตร์ทางดนตรีและวัฒนธรรมอย่างหลากหลายร่วมกับความรู้สึก

และอารมณ์ผ่านการบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีหรือการขับร้อง คำว่า Improvisation หรือ ad lib หรือภาษาที่นักดนตรีมักเรียกว่า jam ชื่อดังกล่าวทั้งหมดนี้หมายถึง การเล่นหรือการขับร้องที่ไม่ได้เตรียมการในการเรียบเรียงหรือเขียนแนวทำนองไว้ล่วงหน้า เป็นการคิดโดยฉับพลันที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกและความสามารถเฉพาะตัว ดังนั้นการบรรเลงคีตปฏิภาณจึงต้องอาศัยทักษะความสามารถ และความชำนาญทางดนตรีเป็นสำคัญจึงจะสามารถบรรเลงคีตปฏิภาณได้เป็นอย่างดี

การสร้างคีตปฏิภาณให้ประสบผลสำเร็จได้นั้น การศึกษาผลงานของนักดนตรีที่สนใจ ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญที่ช่วยสร้างความสนใจและให้เกิดแรงจูงใจ พร้อมทั้งประสบการณ์การเรียนรู้ที่มาจากการศึกษาวิเคราะห์แนวทางการบรรเลงของนักดนตรีที่สนใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการบรรเลงคีตปฏิภาณ ทั้งนี้นักดนตรีที่น่าศึกษาและเลือกมาเป็นกรณีศึกษา คือ ซาดาโอะ วาตานาเบ

ซาดาโอะ วาตานาเบ (Sadao Watanabe) เป็นนักดนตรีแจ๊สชาวญี่ปุ่น ในตำแหน่งอัลโตแซกโซโฟน โซปรานิโนแซกโซโฟน และฟลูต ซาดาโอะได้เข้าศึกษาที่สถาบันดนตรีเบิร์กลี (Berlee College of Music) ในปีค.ศ. 1962 เริ่มผลิตผลงานชุดแรกชื่อ Sadao Watanabe ปีค.ศ. 1961 หลังจากนั้นได้ผลิตผลงานดนตรีแจ๊สมาอย่างต่อเนื่องมากกว่า 70 อัลบั้ม โดยผลงานในช่วงปีค.ศ. 1961-1976 เป็นงานดนตรีแจ๊สที่มีความหลากหลาย เช่น แนวบีบ็อพ ฮาร์ดบ็อพ โมดัลแจ๊ส ฟรีแจ๊ส เป็นต้น และในช่วงปีค.ศ. 1977 เขาได้เริ่มผลิตผลงานในแนวฟิวชันแจ๊ส ชื่ออัลบั้ม My Dear Life สำหรับผลงาน ที่สร้างชื่อเสียงอย่างมากคือ อัลบั้ม California Shower ในปีค.ศ. 1978 และเพลงที่สร้างชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักคือ เพลง When We Make A Home ชื่ออัลบั้ม Good Time For Love ปีค.ศ. 1986

ภาพที่ 1 ซาดาโอะ วาตานาเบ (Sadao Watanabe)
ที่มา: https://worldofjazz.org/sadao-watanabe/

เนื้อหา

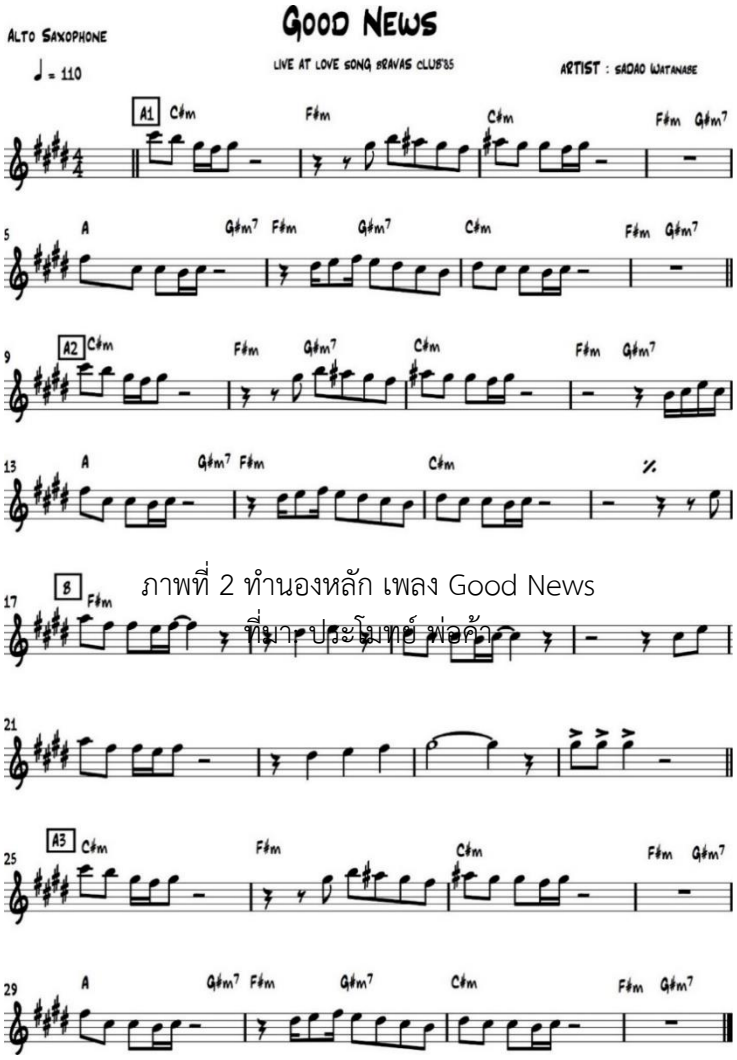
การวิเคราะห์การบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ ถือเป็นกระบวนการแรกที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่สนใจแล้ว ยังเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดสุนทรียะทางดนตรีอีกด้วย การวิเคราะห์การบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ ได้กำหนดเป้าหมายสำคัญในการฟังเพื่อการวิเคราะห์ คือ

1) ฟังเพื่อวิเคราะห์เสียง สำเนียงที่ใช้ รวมทั้งการออกเสียง (Articulation) แบบต่าง ๆ
2) ฟังเพื่อวิเคราะห์วิธีการสร้างประโยคเพลงในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ
3) ฟังเพื่อวิเคราะห์ทางเดินคอร์ดของเพลงกับการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ
4) ฟังเพื่อวิเคราะห์การใช้โมดในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ
5) ฟังเพื่อศึกษาลีลาและอารมณ์ในการบรรเลง

ทั้งนี้ได้เลือกการบรรเลงคีตปฏิภาณในลักษณะการแสดงสด (Live Concert) ถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจและควรนำมาศึกษาวิเคราะห์ เนื่องจากการบรรเลงคีตปฏิภาณในห้องบันทึกเสียง จะคัดเลือกการบรรเลงที่ดีและเหมาะสมที่สุดจากการบรรเลงที่บันทึกหลาย ๆ ครั้ง แต่การบรรเลงในรูปแบบการแสดงสดเป็นการแสดงออกในขณะนั้น ทำให้เราสามารถวิเคราะห์ความคิดวิธีการสื่อสารของผู้บรรเลงในสถานการณ์นั้น ดังนั้นรูปแบบการแสดงสด จึงเป็นรูปแบบการบรรเลงที่น่าสนใจ อีกลักษณะหนึ่ง

เพลง Good News เป็นเพลงที่อยู่ในอัลบั้ม Maisha ที่มีลีลาจังหวะเร็ว มีท่วงทำนองที่สวยงาม จดจำง่าย และมีโครงสร้างของเพลงที่ไม่ซับซ้อน ทำให้มีความน่าสนใจสำหรับผู้ฟัง อัลบั้มชุดนี้บันทึกเสียงที่ One On One Studies, North Hollywood , ช่วงเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ ปีค.ศ. 1985 โดยซาดาโอะทำหน้าที่ Produced และประพันธ์เพลง สำหรับเพลง Good News ที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นรูปแบบการแสดงสด (Live Concert) ในงาน Love Song Live at Bravas Club' 85 จัดแสดงที่ Laforet Museum Akasaka Tokyo Japan เดือนมิถุนายน ค.ศ. 1985

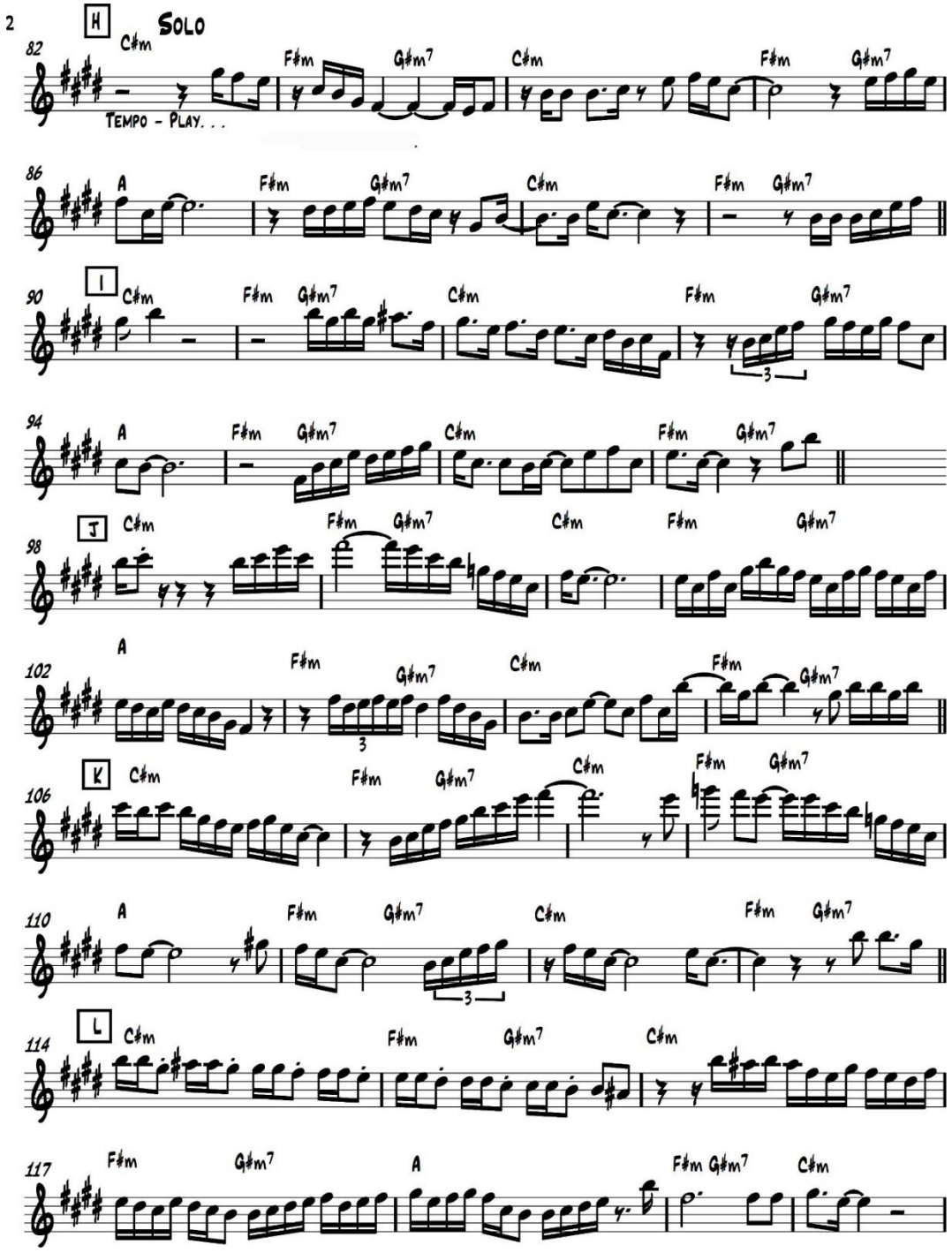
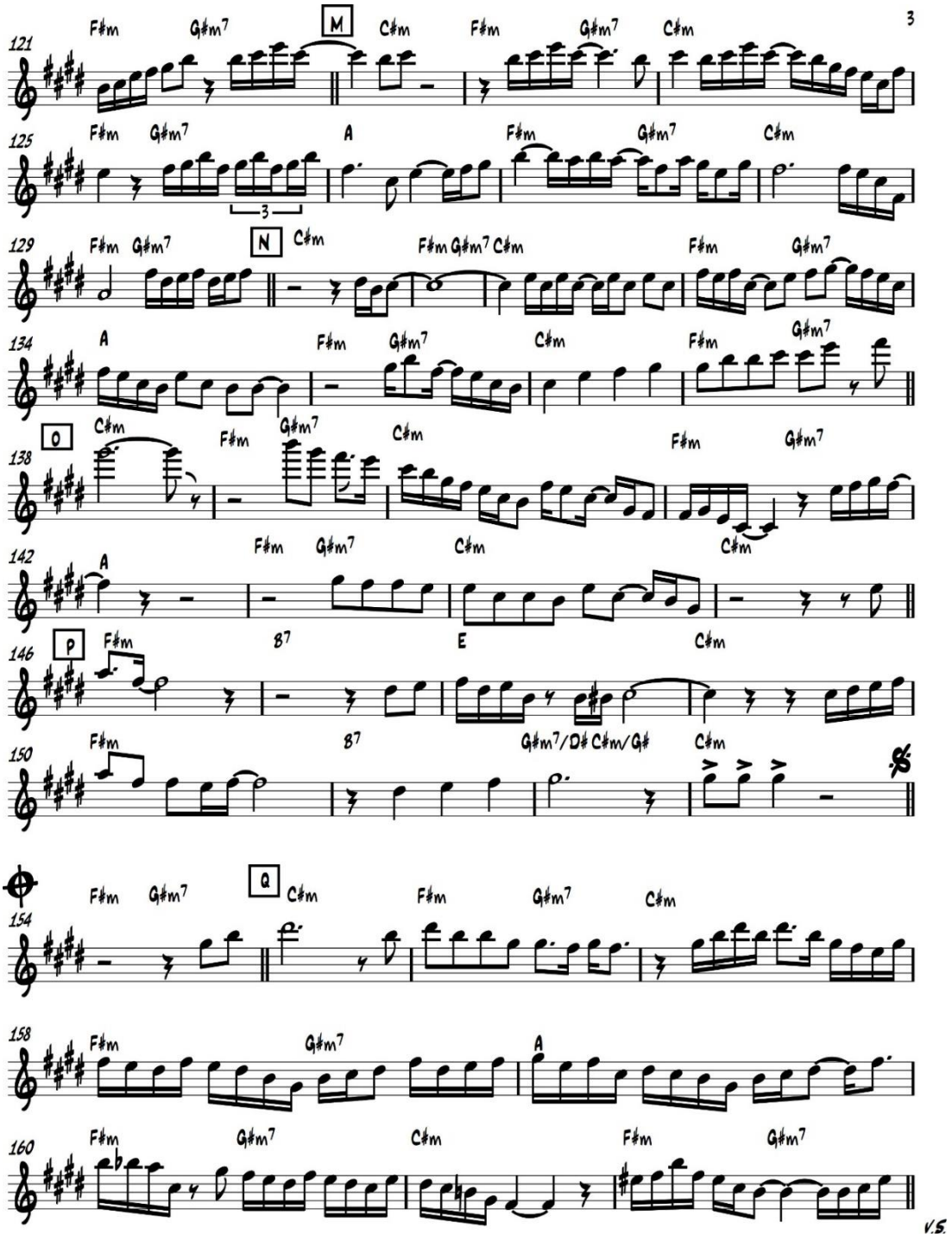
เพลง Good News เป็นเพลงในแนวฟิวชั่น แจ๊ส (Fusion Jazz) อยู่ในกุญแจเสียง C# Minor ของอัลโตแซกโซโฟน (E Minor Concert) ความเร็วประมาณ 110 bpm อัตราจังหวะ 4/4 เป็นเพลงที่มีโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน ใช้สังคีตลักษณ์แบบ AABA จำนวน 32 ห้อง แต่ละท่อนมี 8 ห้องเท่ากัน ประกอบด้วย 1) ทำนองหลัก ได้แก่ ท่อน A และ B 2) การบรรเลงคีตปฏิภาณ ได้แก่ การบรรเลงเดี่ยวกีตาร์เบส ในท่อน D E F G และการบรรเลงเดี่ยวอัลโตแซกโซโฟน ในท่อน H I J K L M O P และ Q

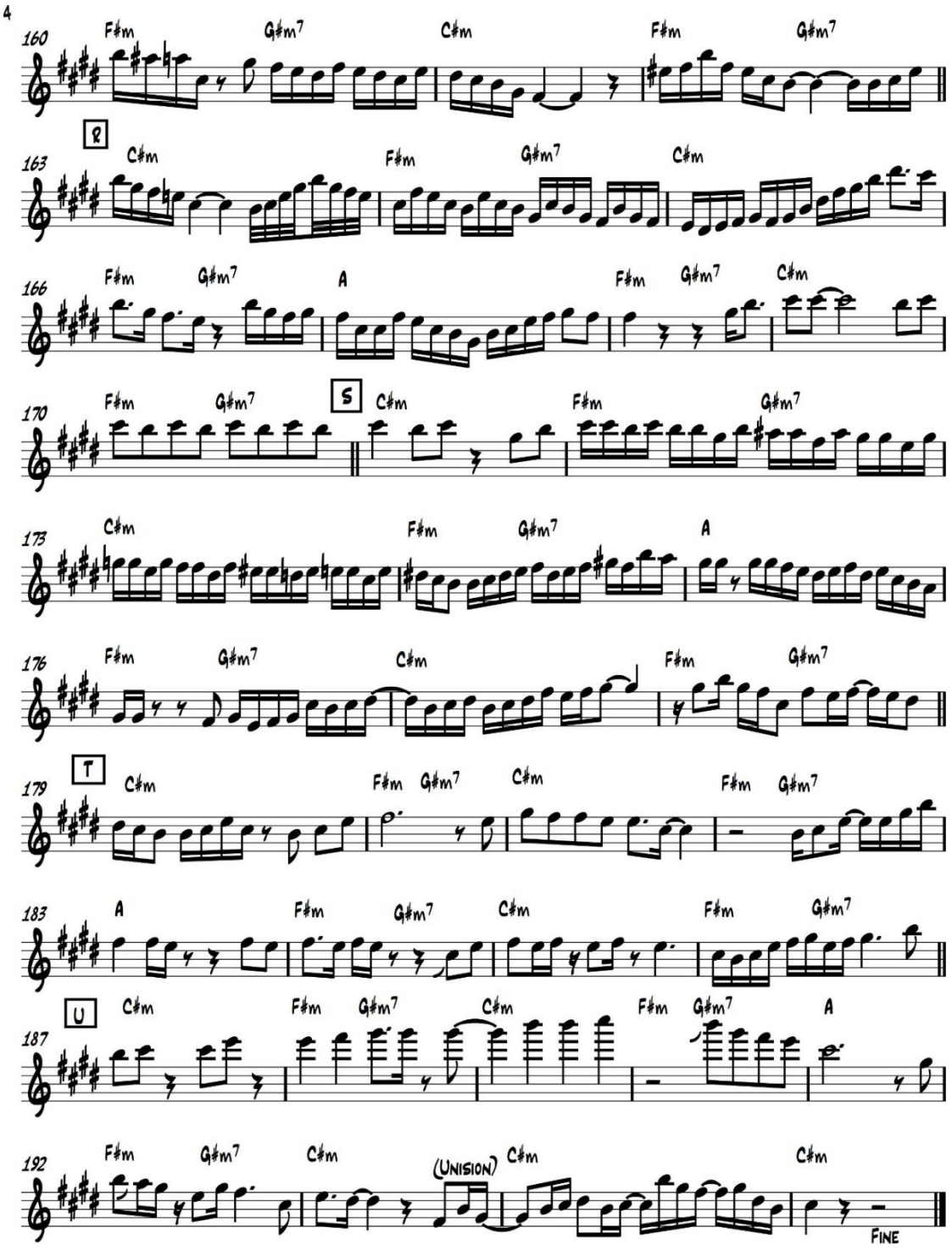
แนวทางการบรรเลงบทเพลง Good News สามารถอธิบายได้กล่าวคือ การบรรเลงเริ่มต้นจากท่อนช่วงนำ (Introduction) จำนวน 8 ห้องเพลง ต่อมาเป็นการบรรเลงท่อน A1 - A2 – B และ A3 อัลโตแซกจะบรรเลงทำนองหลัก โดยมีกลุ่มเครื่องดนตรีบรรเลงประกอบ เมื่อจบท่อน A3 ดนตรีจะบรรเลงจำนวน 8 ห้อง และในท่อน D - E – F และ G เป็นการบรรเลงคีตปฏิภาณ (Improvisation) ของกีตาร์เบส ต่อด้วยการบรรเลงคีตปฏิภาณของอัลโตแซกโซโฟน ในท่อน H – I – J – K – L – M และ O หลังจากจบการบรรเลงจะย้อนมาบรรเลงในท่อน B และ A3 แล้วมาบรรเลงคีตปฏิภาณอีกครั้ง โดยอัลโตแซกโซโฟน ในท่อน Q – R – S – T และ U จึงส่งสัญญาณเพื่อจบเพลง

ภาพที่ 2 ทำนองหลัก เพลง Good News

ที่มา : ประโมทย์ พ่อค้า

บทวิเคราะห์การบรรเลงคีตปฏิภาณ

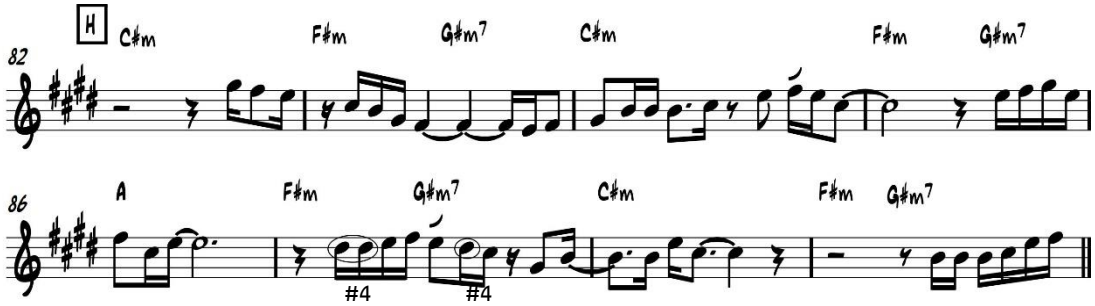
เพลง Good News



3
121
F♯m G♯m7 M C♯m F♯m G♯m7 C♯m
125
F♯m G♯m7 A F♯m G♯m7 C♯m
129
F♯m G♯m7 N C♯m F♯m G♯m7 C♯m F♯m G♯m7
134
A F♯m G♯m7 C♯m F♯m G♯m7
138
O C♯m F♯m G♯m7 C♯m F♯m G♯m7
142
A F♯m G♯m7 C♯m C♯m
146
P F♯m B7 E C♯m
150
F♯m B7 G♯m7/D♯ C♯m/G♯ C♯m
154
F♯m G♯m7 Q C♯m F♯m G♯m7 C♯m
158
F♯m G♯m7 A
160
F♯m G♯m7 C♯m F♯m G♯m7
V.S.

ภาพที่ 3 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News โดยซาดาโอะ วาตานาเบ

ที่มา : ประโมทย์ พ่อค้า

จากการบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News สามารถวิเคราะห์การสร้างแนวทำนองที่น่าสนใจ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

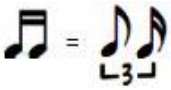
ตัวอย่างที่ 1 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน H

จากตัวอย่างที่ 1 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. การใช้โมดลิเดียน (Lydian Mode) ผสมผสานกับการใช้โน้ตใน C# minor Pentatonic Scales เช่น ห้องที่ 87 โน้ต D# (โน้ตลำดับที่ #4 ของ A Lydian Mode)

3. ช่วงกว้างของเสียง (Range) ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน H คือ ช่วงกว้าง 10 คู่เสียง

4. การใช้สำเนียงของแซกโซโฟน เพื่อสร้างเสียง (Articulation) ร่วมกับทำนอง เช่น การใช้ Lip Up หรือ Scoop

5. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing 

6. การสร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ ได้แก่

แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

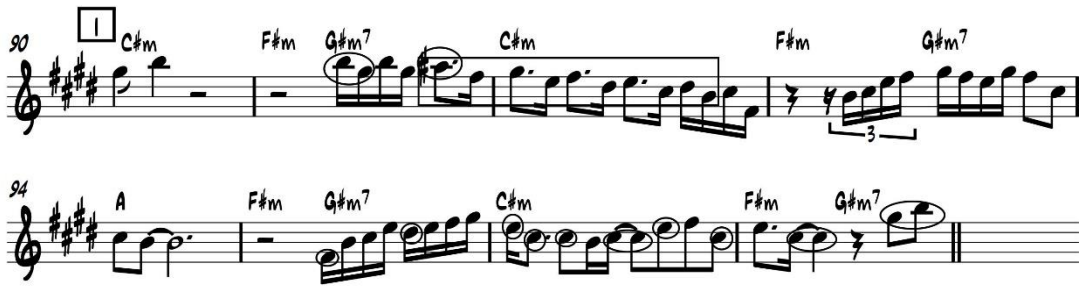
แบบที่ 4

แบบที่ 5

แบบที่ 6

แบบที่ 7

แบบที่ 8

ตัวอย่างที่ 2 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน I

จากตัวอย่างที่ 2 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โดยใช้โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. การใช้ โมด E Lydian (E – F# - G# - A# - B – C# - D#) ปรากฏในจังหวะที่ 4 ห้องที่ 91 โน้ต A#

3. การสร้างซีเควนซ์ (Sequence) ในการสร้างทำนองในระยะเสียงขั้นคู่ 3 เช่น A#-F# / G#-E / F#-D# / E-C# / D#-B ปรากฏในจังหวะที่ 4 ห้องที่ 91 – 92

4. การทำเอ็นโคลเซอร์ (Enclosure) ในจังหวะที่ 3 ห้องที่ 91 โน้ต B-G# เพื่อไปหาโน้ต A# ที่เป็นโน้ตเป้าหมาย (Target Note)

5. ห้องที่ 95 จังหวะ 3 – 4 คอร์ด G#m7 สร้างโน้ตเป้าหมาย ในจังหวะที่ 3 โน้ต F# และจังหวะที่ 4 โน้ต D# ผสมผสานกับโน้ตในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales

6. ห้องที่ 96 โน้ตหลัก คือ C# และ E ในคอร์ด C#m ผสมผสานกับโน้ตในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales

7. ห้องที่ 97 โน้ตหลัก คือ C# ในคอร์ด F#m ผสมผสานกับโน้ตในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales และจังหวะที่ 4 คอร์ด G#m7 ใช้โน้ตในคอร์ด G#-B

8. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing

9. ช่วงกว้างของเสียง (Range) ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน I คือ ช่วงกว้าง 11 คู่เสียง

10. สร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ ได้แก่

แบบที่ 1

แบบที่ 2

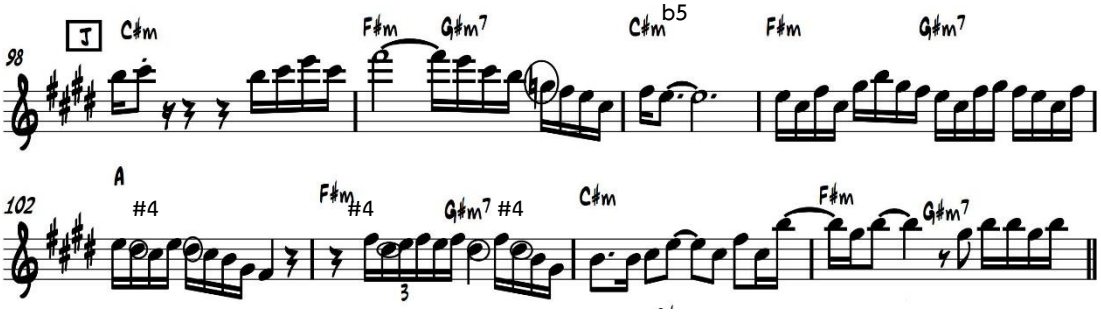
แบบที่ 3

แบบที่ 4

แบบที่ 5

แบบที่ 6

ตัวอย่างที่ 3 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน J



จากตัวอย่างที่ 3 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โดยใช้โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. การใช้บูลโน้ต คือ **โน้ต b5 (G)** ในกุญแจเสียง C# minor Blues Scales ในห้องที่ 99

3. การใช้โมดลิเดียน (Lydian Moed) ผสมผสานกับการใช้โน้ตใน C# minor Pentatonic Scales เช่น ห้องที่ 102-103 โน้ต D# (โน้ตลำดับที่ #4 ของ A Lydian Mode)

4. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing

5.

5. ช่วงกว้างของเสียง (Range) ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน J คือ ช่วงกว้าง 16 คู่เสียง

6. สร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ เช่น

แบบที่ 1

แบบที่ 2

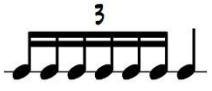
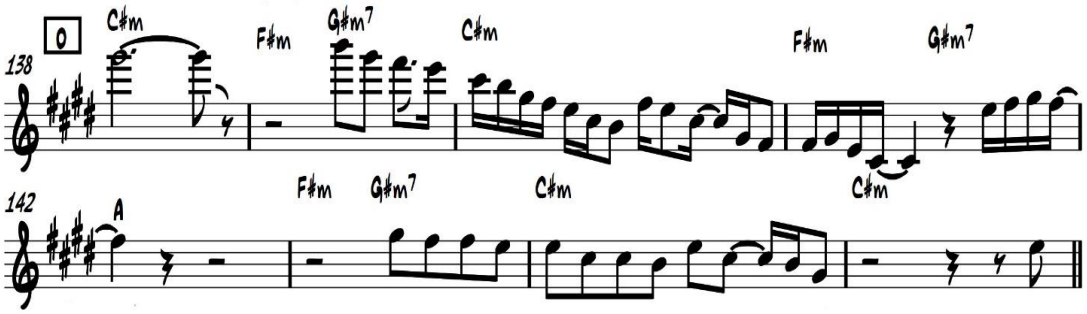
แบบที่ 3

แบบที่ 4

แบบที่ 5

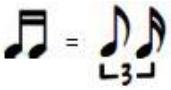
แบบที่ 6

แบบที่ 7

แบบที่ 8

ตัวอย่างที่ 4 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน O

จากตัวอย่างที่ 4 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โดยใช้โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. ช่วงกว้างของเสียง (Range)ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน O คือ ช่วงกว้าง 20 คู่เสียง

3. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing 

4. สร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ ได้แก่

แบบที่ 1

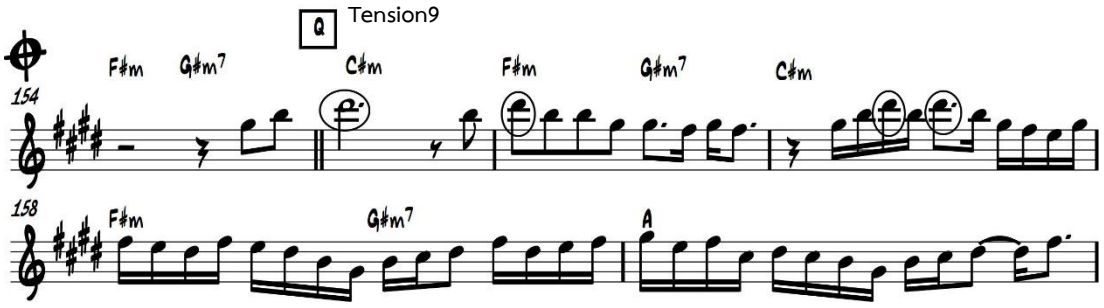
แบบที่ 2

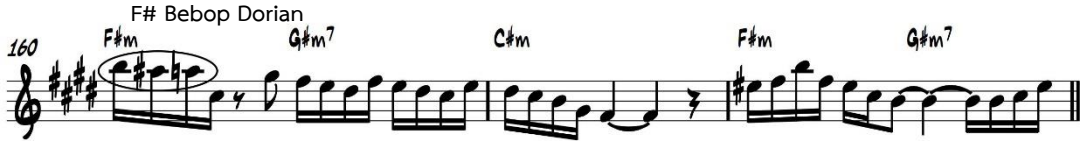
แบบที่ 3

แบบที่ 4

แบบที่ 5

ตัวอย่างที่ 5 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน Q





จากตัวอย่างที่ 5 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โดยใช้โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. ห้องที่ 155 สร้างทำนองโดยใช้โน้ต D# ซึ่งเป็นโน้ตเทนชัน9 (Tension9) ของคอร์ด C#m เพื่อสร้างเสียงที่แปลกออกไปและน่าสนใจ และใช้โน้ต D# สร้างทำนองในหลายครั้งของห้องที่ 56-157

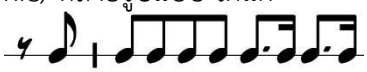
3. สร้างทำนองโดยการทำซีเควนซ์โดยใช้บันไดเสียง F# บีบ็อพโดเรียน (Bebop Dorian Scale) ในจังหวะที่ 1 ห้องที่ 160

4. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing

5. ช่วงกว้างของเสียง (Range)ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน Q คือ ช่วงกว้าง 13 คู่เสียง

6. สร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ ได้แก่

แบบที่ 1

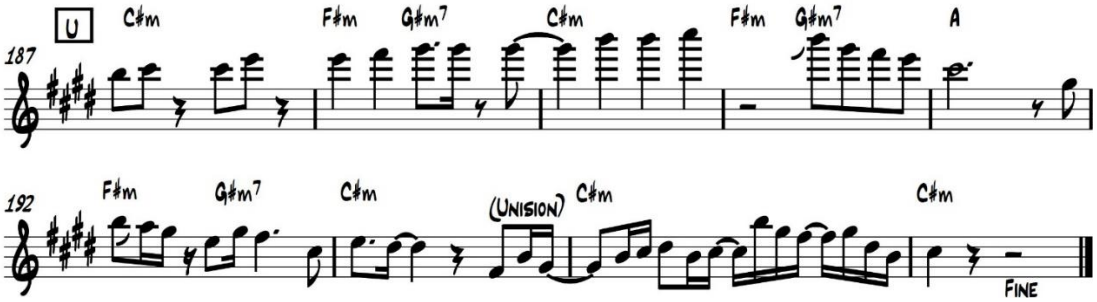
แบบที่ 2

แบบที่ 3

แบบที่ 4

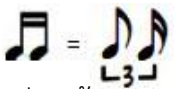
แบบที่ 5

แบบที่ 6

แบบที่ 7

ตัวอย่างที่ 6 การบรรเลงคีตปฏิภาณ เพลง Good News ท่อน U

จากตัวอย่างที่ 6 การวิเคราะห์การสร้างทำนองคีตปฏิภาณ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสร้างทำนอง จะใช้โน้ตในกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โดยใช้โน้ต C# - E – F# - G# - B ในกุญแจเสียง C# minor Pentatonic Scales เป็นหลักในการสร้างทำนอง

2. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing 

3. ช่วงกว้างของเสียง (Range)ที่ใช้ในการสร้างทำนองท่อน U คือ ช่วงกว้าง 16 คู่เสียง

4. สร้างทำนองโดยการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) หลายรูปแบบ ได้แก่

รูปแบบที่ 1 รูปแบบที่ 2

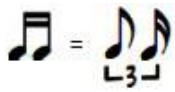
รูปแบบที่ 3

สรุป

จากการบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ เพลง Good News สามารถวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ทำนองได้ประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ในการสร้างทำนองคีตปฏิภาณ ซาดาโอะได้ให้ความสำคัญกับบันไดเสียง โมดและคอร์ดต่าง ๆ ได้แก่ กุญแจเสียงไมเนอร์ (Minor Scales) โดยเฉพาะกุญแจเสียงไมเนอร์ เพนตาโทนิก (Minor Pentatonic Scales) โมด (Mode) เช่น โมดลิเดียน (Lydian Mode) การใช้บูลส์โน้ต (Blues Note) การใช้โน้ตเทนชัน 9 (Tension9) และการใช้บีบ็อพโดเรียน (Bebop Dorian Scale)

2. การสร้างโมทีฟ (Motif) หรือการพัฒนาลักษณะจังหวะ (Rhythmic) รูปแบบจังหวะที่ใช้ในเพลง Good News มีความหลากหลายมาก

3. ลักษณะการบรรเลง เป็นการบรรเลงในรูปแบบ Funk Swing 

4. การใช้สำเนียงของแซกโซโฟนเพื่อสร้างเสียง (Articulation) ได้แก่ การใช้ Lip Up หรือ Scoop

5. การอิมโพรไวส์ โดยการสร้างทำนองให้มีความน่าสนใจ ดังนี้

5.1 เพลง Good News เป็นเพลงที่มีจังหวะเร็ว ลักษณะตัวโน้ตที่ใช้เป็นหลักในการสร้างลีลาจังหวะ คือ ตัวโน้ตและตัวหยุดของเขบ็ตหนึ่งชั้น และโน้ตเขบ็ตสองชั้น

5.2 ทิศทางเสียงสูง-ต่ำในการสร้างทำนอง เช่น <u>รอบที่ 1</u> เป็นการสร้างทำนองคีตปฏิภาณจำนวน 8 ท่อน (ท่อน H I J K L M N และ O) เช่น การสร้างทำนองจะค่อย ๆ เพิ่มช่วงกว้างของเสียง การใช้โมด เช่น E Lydian การใช้โน้ตในกุญแจเสียง C# Minor Pentatonic Scales ผสมผสานกับโมด A Lydian Mode ในท่อน O ถือเป็นท่อนไคลแม็กซ์ สร้างความน่าสนใจ ความตื่นเต้นของการบรรเลงคีตปฏิภาณในรอบที่ 1 โดยซาดาโอะเลือกที่จะสร้างทำนองให้ระดับเสียงค่อย ๆ สูงขึ้นและค่อยต่ำ ๆ ลง ช่วงกว้างของเสียงประมาณ 20 คู่เสียง รวมทั้งความดัง – เบาที่เพิ่มขึ้นและลดลงตามระดับเสียง เพื่อผ่อนคลายนำไปสู่ท่อน P ที่เป็นท่อนทำนองหลัก <u>รอบที่ 2</u> เป็นการสร้างทำนองคีต

ปฏิภาณหลังบรรเลงทำนองหลัก จำนวน 4 ท่อน (ท่อน Q R S และ T) มีการใช้โน้ตเทนชัน 9 (Tension 9) การใช้บีบ็อพโดเรียน (Bebop Dorian Scale) การใช้โน้ตในกุญแจเสียง C# Minor Pentatonic Scales ผสมผสานการใช้บูลโน้ต (Blues Note) การสร้างทำนองโดยใช้โน้ตในกุญแจเสียง C# Minor Pentatonic Scales ผสมผสานการใช้บูลโน้ต (Blues Note) ใช้ช่วงกว้างของเสียงประมาณ 13 คู่เสียง และการสร้างทำนองโดยใช้ช่วงเสียงที่สูงกว่าช่วงเสียงปกติของแซกโซโฟน (Altissimo) เป็นการสร้างความเข้มข้นต่อความรู้สึก หลังจากนั้นจึงส่งสัญญาณเข้าสู่การจบเพลง

จากการศึกษาการบรรเลงคีตปฏิภาณของซาดาโอะ วาตานาเบ ในเพลง Good News ทำให้ได้ทราบถึงแนวคิดและวิธีการสร้างการบรรเลงคีตปฏิภาณ ซึ่งผู้เขียนเชื่อว่าดนตรีแจ๊สเป็นภาษาชนิดหนึ่งของดนตรี การบรรเลงคีตปฏิภาณได้อย่างเข้าใจและสามารถสื่อสารการบรรเลงออกมาได้นั้น การเรียนรู้เบื้องต้นที่มีความสำคัญคือ การฟังและศึกษาวิเคราะห์แนวคิดของนักดนตรีที่เป็นต้นแบบแล้วนำองค์ความรู้นั้นมาพัฒนากระบวนการคิด การสร้างและการบรรเลงคีตปฏิภาณ เพื่อให้สามารถสื่อสาร ด้วยภาษาเดียวกันกับผู้ฟังหรือนักดนตรีอื่นๆได้อย่างเข้าใจ ดังนั้นแนวคิดในการสร้างคีตปฏิภาณนอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและต้องการศึกษาแนวคิดในการสร้างคีตปฏิภาณแล้วยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาเรื่องการสร้างรูปแบบวิธีการฝึกซ้อม รวมถึงการออกแบบวิธีการสื่อสารในการแสดงกับผู้ฟัง ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจและศึกษาค้นคว้าในการสร้างคีตปฏิภาณต่อไป

รายการอ้างอิง

จิรศักดิ์ ปานพุ่ม. (2563). *ฟัง ฝึก เล่น กว่าจะเป็นแจ๊ส*. กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์เคล็ดไทย.

เจตนิพิฐ สังข์วิจิตร. (2565). *โมเดิร์นแจ๊ส*. กรุงเทพฯ. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธีรัช เลาห์วีระพานิช. (2564). *ทฤษฎีดนตรีแจ๊สและการอิมโพสไวส์*. กรุงเทพฯ. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Amberbourbon. (2023 , July 7). *Sadao Watanabe "Good News"*. https://www.youtube.com/watch?v=_6JruVDRDbE .

Joseph Paice. (2020 , August 10). *World Of Jazz* . https://worldofjazz.org/sadao-watanabe/.

สามารถศึกษาบทวิเคราะห์ฉบับเต็ม โดยสแกนคิวอาร์โค้ต ข้างล่างนี้

สามารถฟังเพลง Good News โดยสแกนคิวอาร์โค้ต ข้างล่างนี้

วิธีการสอนและการเลือกเพลงเพื่อใช้ในการสอนขับร้องเพลงไทย ให้สอดคล้องตามตัวชี้วัดรายวิชาดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

HOW TO TEACH AND SELECT SONGS FOR USE IN TEACHING THAI SINGING ACCORDING TO THAI MUSIC CLASS INDICATORS. ART LEARNING SUBJECT GROUP 2008 BASIC EDUCATING CORE CURRICULUM

ลัดดาวัลย์ โพธิวงษ์[1]
LADDAWAN POTIWONG[1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิธีการสอนขับร้องเพลงไทยและเพลงไทยเดิมเพื่อใช้ในการสอนขับร้องเพลงไทยตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ผู้เขียนลำดับการนำเสนอ เริ่มจากปัญหาในสถานศึกษาที่พบว่าหลายแห่งขาดแคลนครูดนตรีไทย และเครื่องดนตรีสำหรับใช้สอนตามหลักสูตรแกนกลางฯ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรที่กำหนดให้เน้นมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นสำคัญนั้น เมื่อวิเคราะห์สาระการเรียนรู้แกนกลางจากตัวชี้วัดชั้นปี พบว่าหลักสูตรแกนกลางฯ กำหนดให้เรียนการบรรเลงดนตรีและการขับร้องเพลงไทยควบคู่กันไป เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ส่วนของดนตรีไทย ผู้เขียนได้นำเสนอวิธีการสอนขับร้องเพลงไทยตามแนวทางของศิลปินไทยอันเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง), ครูท้วม ประสิทธิกุล, ครูอุ่น บัวเอี่ยม และครูศิริกุล วรบุตร รวมถึงคัดเลือกเพลงไทยสำหรับใช้สอนเพื่อให้เหมาะสมกับช่วยวัย จากคุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง และเพลงสำหรับสอนตามสาระการเรียนรู้แกนกลาง จำนวน 27 เพลง

คำสำคัญ: วิธีการสอน, ขับร้องเพลงไทย, หลักสูตรแกนกลาง 2551, ดนตรีไทย

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
[1] Chiang Mai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

The objective of this academic article is to present a teaching method for Thai singing and traditional Thai songs to be used in teaching Thai singing according to the learning standards and indicators of the Thai music subject in the Arts learning area of the basic education core curriculum, Buddhist Era 2551. The author starts by addressing the problem of a lack of Thai music teachers and musical instruments for teaching according to the core curriculum. The analysis of the core learning content and indicators reveals that the core curriculum requires the teaching of Thai music performance and singing to be integrated for continuous and effective learning. The author presents a teaching method for Thai singing based on the approaches of recognized Thai artists, including Luang Pradit Pairoh (Sorn Silapabanleng), Teacher Tuam Prasitakul, Teacher Angoon Bua-lam, and Teacher Sirikun Worabutr. The selection of Thai songs for teaching is also suitable for different age groups and aligned with the core learning content, totaling 27 songs.

Keywords: teaching method, Thai singing, core curriculum 2008, Thai music.

บทนำ

สถานศึกษาเป็นสถานที่ทางสังคมพื้นฐาน มีหน้าที่ในการปลูกฝังความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมในทุกด้าน พัฒนาเด็กวัยเรียนให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพ สามารถดำรงชีวิตในสังคม ได้อย่างมีคุณภาพ สถานศึกษา จึงมีความจำเป็นมากในชีวิตเด็กไทยในการเริ่มฝึกเรียน เขียน อ่าน และการฝึกปฏิบัติ

ปัจจุบันการเรียนการสอนของทุกวิชาในสถานศึกษา ล้วนมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน ทั้งวิชาเรียนที่เป็นวิชาสามัญหรือวิชาเรียนที่เป็นวิชาปฏิบัติย่อมเป็นที่ต้องการ สำหรับนักเรียนบางรายต้องการเรียนรู้เพื่อยึด เป็นอาชีพ หรือนักเรียนบางรายต้องการเรียนรู้เพื่อเป็นวิชาเสริม เช่น วิชาทางด้านกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อเป็นความสามารถและเป็นวิชาติดตัว การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระศิลปะ ในรายวิชาดนตรีไทยของโรงเรียนทั่วไปที่มิใช่วิทยาลัยนาฏศิลป ยังคงมีโรงเรียนหลายแห่งที่ประสบปัญหาขาดแคลนครูดนตรีไทยหรือเครื่องดนตรีไทยเนื่องด้วยข้อจำกัด หลาย ๆ ประการ อาจส่งผลให้บางโรงเรียนไม่สามารถจัดการเรียนการสอนด้านดนตรีไทยเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้เท่าที่ควรจะเป็น จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นแม่แบบในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาเพื่อนำไปใช้ ในการจัดการเรียนการสอนในแต่ละตัวชี้วัด ได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีคุณภาพ ด้านความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง แสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต จากการวิเคราะห์ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาดนตรีไทย เครื่องดนตรีมีความสำคัญและจำเป็นต่อการเรียนการสอนมาก การที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเรียนรู้จากเครื่องดนตรีจริง ๆ ย่อมทำให้มีความเข้าใจและมีพัฒนาการมากขึ้นตามลำดับ แต่ในกรณีที่บางสถานศึกษาขาดแคลนเครื่องดนตรีจึงทำให้ผู้เรียนเสียโอกาส เมื่อนำตัวชี้วัด

วิชาดนตรีมาศึกษาข้อมูลแล้วนั้น พบว่ามาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มาตรฐานที่ ศ 2.1 กำหนดให้ผู้เรียนได้เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากย์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งในรายละเอียดมิได้มีเพียงแค่การบรรเลงดนตรีเพียงอย่างเดียว ยังมีรายละเอียดตัวชี้วัดของการขับร้องเพลงอยู่ด้วยในทุกชั้นปี ผู้เขียนจึงอยากนำเสนอการเรียนดนตรีไทยประเภท ขับร้องเข้ามาทดแทน เพื่อเป็นทางเลือกให้แก่สถานศึกษาที่ไม่มีเครื่องดนตรีใช้ในการเรียนการสอน

ข้อมูลในบทความนี้ ผู้เขียนได้นำสนอการจัดการเรียนการสอนดนตรีไทยประเภทขับร้องเพลงไทย ที่ยึดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง 2551 โดยเริ่มจากการจัดการเรียนการสอนวิเคราะห์ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องในการสอนขับร้องเพลงไทยจำนวน 10 ตัว ซึ่งมีความต่อเนื่อง 12 ปี ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หรือเรียกว่าการศึกษาขั้นพื้นฐาน และนำวิธีการจัดการเรียนการสอนการขับร้องเพลงไทย ของหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง), ครูท้วม ประสิทธิกุล, ครูอุ่น บัวเอี่ยม และครูศิริกุล วรบุตร เพื่อให้ทราบถึงวิธีการสอนขับร้องเพลงไทย วิธีการเลือกเพลงและเทคนิคการใช้เสียง พร้อมทั้งได้แนะนำเพลงที่ใช้สำหรับทำการเรียนการสอนขับร้องเพลงไทยซึ่งบทเพลงนำมาจากเพลงสำหรับสอนตามสาระการเรียนรู้แกนกลาง และนำมาจากเพลงที่คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง บุตรสาวของหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) แต่งไว้

การจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะ องค์ความรู้ หรือ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ครูต้องการ ซึ่งมีผู้ที่ทำการศึกษาหลายท่านได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

จำเนียร ศิลปะวานิช (2538) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนทุกระดับจะต้องมีองค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ครูผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) หลักสูตร 4) สื่อการสอน 5) การวัดผลและประเมินผล

สุราษฎร์ พรมจันทร์ (2550) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนนั้น มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ถาวรให้แก่ผู้เรียน การเรียนรู้เกิดขึ้นโดยตัวผู้เรียนเอง ครูเป็นแต่เพียงผู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วขึ้นเท่านั้น การเรียนการสอนจึงเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่ง ในกระบวนการทางการศึกษาในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการ วิธีการ การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมีการจัดบรรยากาศ เนื้อหาสาระ กระบวนการ การประเมินผลการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมของชุมชน แหล่งการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาคนและชีวิตให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้เต็มตามความสามารถ สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ในการดำเนินงานของผู้สอนตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนสิ้นสุดการประเมินผลการเรียนรู้

รังสิยา นรินทร (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ หมายถึง การออกแบบ กระบวนการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่คาดหวัง โดยนำเอาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ วิธีสอน กิจกรรมเทคนิคการสอนและ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ มาเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้เกิดกระบวนการที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษา การจัดการเรียนการสอน คือ การมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดความรู้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความรู้เกิดขึ้นจากผู้เรียนเอง ครูผู้สอนมีหน้าที่เป็นโค้ช ให้กำลังใจ ให้ความรักความเอาใจใส่ แนะแนว และให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนให้เรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว กิจกรรมที่จัดขึ้นในการเรียนการสอนสามารถสร้างประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนได้ การจัดการเรียนการสอนแบ่งองค์ประกอบได้ทั้งหมด 4 ข้อดังนี้

1) หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ ที่เป็นเนื้อหา สาระสำคัญ กิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมาย ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

2) การจัดการเรียนรู้ คือ การออกแบบการเรียนการสอนให้เกิดการพัฒนาแก่ผู้เรียนตามที่คาดหวัง โดยการนำหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิควิธีการสอนต่าง ๆ ผ่านการจัดกิจกรรม พร้อมทั้งมีการทดสอบ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและเกิดทักษะหรือสมรรถนะต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

3) สื่อการสอน คือ สิ่งต่าง ๆ เช่น วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือและเทคนิควิธีการรวมทั้งกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการพัฒนา และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้

4) การวัดผลและประเมินผล กระบวนการตัดสินกับสิ่งที่ถูกวัดตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้หรือเปรียบเทียบกับข้อมูลอื่น ๆ หรือเกณฑ์ที่ตั้งไว้

องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้

กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2562, น.6-7) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ไว้คือ การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างด้วยกัน จึงจะสามารถทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบผลสำเร็จหรือมีประสิทธิภาพ บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สำหรับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ 7 ข้อดังต่อไปนี้

1. หลักสูตร คือ มวลประสบการณ์ต่าง ๆ ที่จัดไว้อย่างเป็นระบบเพื่อนำไปใช้พัฒนาผู้เรียน

ดังนั้น ในการจัดการเรียนรู้ผู้สอนจำเป็นจะต้องศึกษารายละเอียดทั้งหมดในหลักสูตรเพื่อทำความเข้าใจและสามารถนำสิ่งต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในหลักสูตรไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้มีประสิทธิภาพ และบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่หลักสูตรกำหนด ที่สำคัญถ้าผู้สอนไม่ได้มีการศึกษาเรียนรู้รายละเอียดต่าง ๆ ในหลักสูตรก็ไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่าจะสอนเนื้อหาอะไร เพื่ออะไร และวัดผลประเมินผลอย่างไร

2. จุดประสงค์ การจัดการเรียนรู้เริ่มต้นจะต้องมีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ทุกครั้ง

เพราะจะทำให้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีเป้าหมาย สามารถทราบว่าผู้เรียนจะเกิดพฤติกรรมใดบ้าง รวมทั้งสามารถวางแผนเตรียมเนื้อหา วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ทำให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

3. การจัดการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเช่นเดียวกัน เพราะจะทำให้ผู้สอนทราบว่าจะจัดการเรียนรู้อย่างไร ใช้วิธีการใดบ้าง โดยการจัดการเรียนรู้จะต้องเลือกวิธีการที่น่าสนใจมีความเหมาะสมกับเนื้อหาและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4. สื่อการเรียนรู้ การนำสื่อการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้สอนทราบว่าจะจัดการเรียนรู้อย่างไร ใช้วิธีการใดบ้าง โดยการจัดการเรียนรู้จะต้องเลือกวิธีการที่น่าสนใจมีความเหมาะสมกับเนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. การวัดผลและประเมินผล จะทำให้ทราบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ นอกจากนี้ยังสามารถช่วยทำให้ผู้สอนนำข้อมูลที่ได้จากการวัดผล และประเมินผลไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไปให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถนำปัญหาที่ค้นพบมาใช้ในการทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ

6. ผู้สอน หรือครูเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นและเป็นผู้นำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในการพัฒนาผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการที่จะถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ไปสู่ผู้เรียน

7. ผู้เรียน หรือนักเรียน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเท่ากับผู้สอน เพราะถ้าไม่มีผู้เรียนหรือผู้รับความรู้ และประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้ก็ไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นได้เพราะไม่มีผู้รับ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมาในข้างต้นมีหลายอย่างด้วยกัน เริ่มตั้งแต่ หลักสูตร จุดประสงค์ การจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผล ผู้สอน ผู้เรียนรวมทั้งองค์ประกอบทางจิตวิทยา คือ บรรยากาศทางจิตวิทยา และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ซึ่งองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้เป็นอันดับแรกคือหลักสูตร หากอยากให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเขาจึงควรศึกษาหลักสูตรเป็นอันดับแรก เพื่อจะได้ออกแบบการเรียนการสอนหรือการใช้สื่อเป็นลำดับต่อไป

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษทุกสังกัดที่จัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร และการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง 2560) ได้กำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ 1) ภาษาไทย 2) คณิตศาสตร์ 3) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 4) สังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม 5) สุขศึกษาและพลศึกษา 6) ศิลปะ 7) การงานอาชีพ 8) ภาษาต่างประเทศ ซึ่งในแต่ละสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ให้เป็นหลัก เพื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอน โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่เกี่ยวข้องต่อการสอนขับร้องเพลงไทยไว้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (วิชาดนตรีไทยประเภทขับร้อง)

มาตรฐานที่ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากย์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น	ตัวชี้วัดที่	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	3. ท่องกลอน ร้องเพลงง่ายๆ	- การอ่านบทกลอนประกอบจังหวะ - การร้องเพลงประกอบจังหวะ
ป.2	4. ร้องเพลงง่ายๆ ที่เหมาะกับวัย	- การขับร้อง
ป.3	4. ขับร้องและบรรเลงดนตรีง่ายๆ	- การขับร้องเดี่ยวและหมู่
ป.4	5. ร้องเพลงโดยใช้ช่วงเสียงที่เหมาะกับตนเอง	- การขับร้องเพลงในบันไดเสียงที่เหมาะสม

มาตรฐานที่ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากย์วิจาร์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น	ตัวชี้วัดที่	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		กับตนเอง
ป.5	5. ร้องเพลงไทยหรือสากลหรือเพลงไทยสากลที่เหมาะสมกับวัย	- การร้องเพลงไทยในอัตราจังหวะ 2 ชั้น
ป.6	4. ใช้เครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการร้องเพลง ด้นสดที่มีจังหวะและทำนองง่ายๆ	- การร้องเพลงประกอบดนตรี
ม.1	3. ร้องเพลงและใช้เครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการร้องเพลงด้วยบทเพลงที่หลากหลายรูปแบบ	การร้องและการบรรเลงเครื่องดนตรีประกอบการร้อง - บทเพลงพื้นบ้าน บทเพลงปลุกใจ - บทเพลงไทยเดิม
ม.2	4. ร้องเพลง และเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวง	เทคนิคการร้อง - การร้องเดี่ยว - การร้องเป็นวง
ม.3	2. ร้องเพลง เล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการร้อง การเล่น การแสดงออก และคุณภาพเสียง	เทคนิคการแสดงออกในการร้องเดี่ยวและรวมวง
ม.4 – ม.6	5. ร้องเพลง หรือเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการแสดงออก และคุณภาพของการแสดงออก	เทคนิคการถ่ายทอดอารมณ์เพลงด้วยการร้องเดี่ยวและรวมวง

จากตารางจะเห็นได้ว่า ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางวิชาดนตรีในแต่ละชั้นปี มิได้มีแต่การบรรเลงดนตรีเพียงอย่างเดียว ยังมีตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางที่กล่าวถึงการขับร้องในทุกชั้นปีอยู่ด้วย ฉะนั้นการสอนดนตรีไทยประเภทขับร้องในสถานศึกษาที่ขาดแคลนเครื่องดนตรีจึงสามารถจัดทำได้อย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากทักษะการร้องเพลงจากง่ายไปยากตามลำดับที่เหมาะสมกับช่วงวัย

การขับร้องเพลงไทย

การขับร้องเพลงไทย คือ หนึ่งในเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ที่มีท่วงทำนองที่ไพเราะโดดเด่นและแตกต่างจากการขับร้องเพลงของชาติอื่น ซึ่งก่อนการนำไปจัดการเรียนการสอน ครูควรทราบถึงความหมายและประเภทของการขับร้องเพลงไทยเพื่อการเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

ขับ หมายถึง การเปล่งเสียงออกมาเป็นทำนอง โดยขึ้นอยู่กับบทร้องเป็นสำคัญและมีจังหวะไม่แน่นอน ทำนองตกแต่งบ้างเพียงเล็กน้อย ส่วนเสียงสูงต่ำอนุโลมไปกับเสียงแต่ละถ้อยคำนั้น ๆ ไม่กำหนดกฎเกณฑ์ว่าจะสั้นยาว ส่วนจังหวะมีไม่แน่นอน เช่น การขับเสภา การขับซอ การแหล่ เป็นต้น

ร้อง หมายถึง การเปล่งเสียงออกมาเป็นทำนองและจังหวะ การดำเนินเสียงสูงต่ำจะมีเนื้อร้องหรือไม่ก็ได้ ถ้อยคำต้องสอดคล้องเข้าหาทำนอง ยึดถือทำนองเป็นหลักสำคัญ และมีจังหวะซึ่งกำหนดไว้แน่นอนข้อแตกต่างระหว่างขับกับร้อง ที่เห็นได้ชัดเจน มีอยู่ 2 ประการ คือ

1) การขับ ยึดถือบทร้องเป็นสำคัญ แต่ร้องยึดถือทำนองเป็นสำคัญ

2) การขับ มีจังหวะไม่แน่นอน แต่ร้องมีจังหวะที่กำหนดไว้แน่นอน

ขับร้องเพลงไทยเฉพาะอย่างยิ่ง การขับร้องเป็นศิลปะพิเศษอย่างหนึ่ง โดยที่มีกลวิธีลวดลายมาก

ครูอาจารย์แต่ละท่านย่อมมีกลวิธีแตกต่างกันไปการเปล่งเสียงออกมาเป็นทำนองจะมีเนื้อร้องหรือไม่มีเนื้อร้องได้ยึดถือการดำเนินทำนองเป็นสำคัญ และมีการกำหนดจังหวะไว้เป็นที่แน่นอน

ตลอดจนดนตรีสามารถดำเนินทำนองได้อย่างสมบูรณ์ (เรณู โกศินานนท์, 2516, น. 12; มนตรี ตราโมท, 2531, น. 2-21; และท้วม ประสิทธิกุล, 2529, น. 131-138)

ประเภทของการขับร้องเพลงไทย

คณพล จันทร์หอม (2539, น.57-61) ได้แบ่งประเภทการขับร้องออกเป็น 3 ประเภท คือ

การขับร้องอิสระ หรือการขับร้องโดยลำพัง คือ ขับร้องทั่วไปตามลำพัง โดยไม่มีดนตรีร่วมบรรเลง อาจจะมีเครื่องกำกับจังหวะ ไม่บังคับเรื่องเสียงว่าจะต้องตรงกับเสียงของทำนองเพลงจริง ๆ เพราะจะได้ร้องโดยใช้ระดับเสียงที่ตนร้องสบายแต่การร้องประเภทนี้สิ่งที่พึงระวัง คือ จังหวะ ทำนอง ระดับเสียง ความถูกต้องชัดเจนในการออกเสียงคำ การแบ่งพยางค์ในประโยคของบทร้องให้ถูกต้องการขับร้องประเภทนี้ถือได้ว่าเป็นการขับร้องที่ง่ายที่สุด นอกจากนี้การขับร้องอิสระยังหมายถึงการขับร้องคนเดียว ซึ่งเรียกว่าการขับร้องเดี่ยว สามารถใส่กลเม็ดลงในการขับร้องให้เกิดความไพเราะมากขึ้น อีกทั้งสามารถตั้งระดับเสียงให้ร้องได้อย่างสบาย แต่การขับร้องหมู่มีข้อควรคำนึงอยู่ประการ 1 ว่าการตั้งระดับเสียงเพลงที่จะใช้ขับร้องนั้นจะต้องตั้งในระดับเสียงที่ทุกคนสามารถขับร้องได้อย่างสบาย

การขับร้องร่วมกับดนตรี หรือการขับร้องประกอบดนตรี คือ การขับร้องที่มีเครื่องดนตรีดำเนินทำนองหรือวงดนตรีเข้ามาร่วมบรรเลง การขับร้องประเภทนี้ต้องคำนึงถึงระดับเสียงเป็นสำคัญ เนื่องจากเพลงไทยเป็นเพลงที่บังคับระดับเสียงผิดกับเพลงสากล ซึ่งจะเปลี่ยนบันไดเสียงของนักร้อง ฉะนั้นนักร้องเพลงไทยจะต้องรู้จักการหลบเสียงหรือหักเสียง เพื่อทำให้เพลงที่ขับร้องออกมาเกิดความกลมกลืนกันอย่างไพเราะ ถ้าใช้เสียงไปตามบันไดเสียงที่แท้จริงเสียงอาจจะสูงหรือต่ำกว่าระดับเสียงที่นักร้องจะสามารถร้องได้

การหลบเสียงหรือการหักเสียงนั้นมีข้อควรระวัง คือจะต้องหลบเสียงหรือหักเสียงเมื่อหมดประโยชน์ของเพลง ไม่ควรหลบเสียงหรือหักเสียงกลางประโยคของเพลง ทำให้ขาดความไพเราะและความกลมกลืนของบทเพลง ผู้ขับร้องจะต้องร้องประกบเสียง คือการทำให้คำทุกคำหรือเสียงทุกเสียงที่เปล่งออกมามีความละเมียดละไมและชัดเจน ใส่อารมณ์เข้าไปกับบทเพลงต้องรักษาจังหวะให้มั่นคง เพราะการร้องเพลงประเภทนี้ จะมีจังหวะหน้าทับตรวจสอบความถูกต้องตลอดเวลาการขับร้องร่วมกับดนตรียังสามารถแยกออกได้อีก 5 รูปแบบคือ 1) การร้องส่งหรือร้องรับ 2) การร้องคลอ 3) ร้องเคล้า 4) การร้องลำลอง 5) การร้องประสานเสียง

การขับร้องร่วมกับการแสดง คือ การขับร้องและบรรเลงดนตรีร่วมกับการแสดงความสนใจของผู้ชมอยู่ที่การแสดง นักร้องจะต้องมีความรู้ความชำนาญในการร้อง รวมทั้งแบ่งถ้อยคำของบทร้องที่เกี่ยวเนื่องกับการแสดงได้เป็นอย่างดี และต้องมีความแม่นยำในทำนองเพลงต่าง ๆ มีปฏิภาณไหวพริบ ทั้งยังต้องใส่อารมณ์เข้าไปในบทเพลง เพื่อให้ได้เข้าถึงรสของการแสดงนั้น ๆ ด้วยการขับร้องประเภทนี้จึงร้องยากที่สุด

วิธีการสอนการขับร้องเพลงไทย

ภานุภัค โมกขศักดิ์ (2558, น.197-198) วิธีการสอนขับร้องเพลงไทย ของสำนักหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) จากการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล จากครูองุ่น บัวเอี่ยม และครูศิริกุล วรบุตร เรื่องวิธีการสอนขับร้องของสำนักหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

1. ต่อเพลงตามความสามารถของผู้เรียน ครูจะสอนทางเพลงให้เหมาะกับความสามารถของผู้เรียน เช่น ถ้าเป็นเด็กจะสอนเพลงที่ง่าย ๆ หรือประเภทสองชั้น ผู้ที่มีเสียงสูง

ครูจะตjอเพลงที่ใช้เทคนิคเสียงสูงให้เพื่อแสดงศักยภาพของเสียง ถ้าคนที่เสียงไม่สูงนัก ครูจะตอบเพลงที่มีกลวิธีการหลบเสียงเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้เสียงสูง ๆ เป็นต้น

2. อธิบายบทร้องท่องจำบทร้อง อธิบายความหมายของบทร้องเพื่อให้ผู้ร้องเข้าใจเนื้อความในการขับร้องจะต้องถ่ายทอดอารมณ์ให้ถูกต้องตามความหมายของบทร้อง คำร้องจะยึดตามวรรณคดีต้นฉบับที่คัดมาโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง การแบ่งวรรคคำร้องเน้นความถูกต้องตามฉันทลักษณ์

3. การต่อเพลงทีละวรรค ครูจะต่อเพลงให้ทีละวรรค สอดแทรกเทคนิคต่าง ๆ ของเพลงเพื่อให้สะดวกในการท่องจำเพลง และทำเทคนิคให้ถูกต้องฝึกจนแม่นยำแล้วครูจึงจะต่อเพลงเพิ่มให้

4. การทบทวนแก้ไข เมื่อครบเพลงครูจะให้ร้องทบทวนตั้งแต่ต้นเพลงเพื่อตรวจความถูกต้องของบทเพลง เมื่อมีจุดที่บกพร่องครูจะแก้ไขเพิ่มเติมจนถูกต้องสมบูรณ์

5. การซ้อมเข้ากับเครื่องดนตรี เมื่อจบเพลงถูกต้องแล้วเป็นการซ้อมรับร้องส่งร้องเข้ากับวงดนตรี (การซ้อมรวมวง) เพื่อจะได้บรรเลงและขับร้องได้ถูกต้องตามแบบแผน

ครูองุ่น บัวเอี่ยม (อ้างถึงใน ภานุภัค โมกขศักดิ์, 2558) ได้พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ ที่ได้สืบทอดจากสำนักหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ครูองุ่นได้ปรับปรุงวิธีการสอนขับร้องเพลงไทยให้ทันสมัยมากขึ้นดังนี้

1. การเลือกเพลงให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยการสังเกตพื้นฐานของผู้เรียนแล้วจึงเลือกตามความสามารถของผู้เรียน ควรเรียนเพลงที่ร้องง่ายเรียงลำดับไปจนถึงเพลงที่ร้องยาก โดยเฉพาะการสอนขับร้องสำหระบเด็กนั้น ควรเลือกเพลงที่จำง่ายร้องง่ายสนุกสนานเป็นหลัก

2. ก่อนการต่อเพลงครูผู้สอนควรให้ผู้เรียนหัดออกเสียงเอื้อนก่อนทีละคำ ออกเสียงยาวๆ ให้ชัดเจน เช่น เออ เอ่อ อือ เอย เป็นต้น เพื่อฝึกการเอื้อน และช่วงการหายใจ

3. อ่านบทร้องให้ถูกต้อง ถูกวรรคตอน ทำความเข้าใจความหมาย ของคำร้องสำหรับเด็กนั้น ครูผู้สอนต้องอธิบายคำร้องให้เด็กฟัง อ่านออกเสียงให้ เด็กฟัง ให้เด็กฝึกอ่านออกเสียงให้ชัดเจน

4. การต่อเพลงที่ละวรรค โดยครูเป็นผู้ร้องให้ฟังก่อน ให้ผู้เรียนสังเกตมองริมฝีปากของครูแล้วพยายามจดจำวิธีการร้องของครู ออกเสียงตามให้ชัดเหมือนครูสอนทีละวรรคต่อไปจนจบเพลง

5. เมื่อจบเพลงแล้วควรฝึกขับร้องเข้ากับจังหวะ ฉิ่ง กลองและ ฝึกซ้อมรวมวง

6. การใช้เครื่องดนตรีเข้ามาช่วยในการสอนขับร้อง เป็นการเทียบเสียงของผู้ร้องให้ตรงกับเครื่อง เพื่อแก้ไขการร้องที่เพี้ยนสำหรับเด็ก ถ้าได้ฝึกร้องเข้ากับเครื่องดนตรีก่อนให้คุ้นทำนองเพลง จะทำให้เด็กจดจำได้ดีและขับร้องได้อย่างรวดเร็ว

7. การทบทวนและแก้ไขข้อผิดพลาดต่าง ๆ จนครบถ้วนสมบูรณ์เพลง

8. ระหว่างการต่อเพลงควรอธิบายหลักการขับร้องแทรกให้แก่ ผู้เรียนทีละคำเป็นประจำจนผู้เรียนเข้าใจและทำได้อย่างถูกต้อง

ครูศิริกุล วรบุตร (อ้างถึงใน ภานุภัค โมกขศักดิ์, 2558) ที่ได้พัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ที่ได้สืบทอดจากสำนักหลวงประดิษฐ์ไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) มาประยุกต์ เป็นแบบเรียนใช้สอนขับร้องเพลงไทยให้แก่นักเรียน เน้นการสอนขับร้องสำหรับเด็กสามารถเรียบเรียงเป็นขั้นตอนดังนี้

1. เลือกเพลงให้เหมาะแก่วัยของผู้เรียน ถ้าเป็นเด็กควรเลือกเพลง ที่มีทำนองง่าย ๆ ใช้เพลงเนื้อเต็มหรือเพลงวิทยุโรงเรียนมาสอนก่อน เช่น เพลง ช้าง เพลงชวา เพลงเสียงฉิ่ง เป็นต้น

2. อธิบายความหมายของบทร้องให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกเรื่องของคุณธรรมจริยธรรมไปพร้อมกับบทร้อง

3. ฝึกการออกเสียงคำร้องให้ชัดเจน ออกเสียงคำร้องให้ถูกต้อง ตามหลักของภาษา คือ การออกเสียงคำร้องที่ถูกต้องตามอักขรวิธี

4. ฝึกออกเสียงร้องให้ตรงตามทำนองเพลง โดยเปลี่ยนจากการ อ่านคำร้องเป็นการออกเสียงร้อง โดยต้องระวังให้คำร้องชัดเจนไปพร้อม ๆ กับ ทำนองเพลงที่ถูกต้องด้วย

5. การฝึกจังหวะไปพร้อมกับการขับร้อง โดยใช้การตบมือในจังหวะต่างๆ เช่น ตามจังหวะสามัญ ตามกระสวนทำนองเพลง การยกจังหวะ การหยุดจังหวะ เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนแม่นยำเรื่องจังหวะ แล้วจึงฝึกการตีจังหวะ ฉิ่งและกลองตามลำดับ

6. ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเต้น การรำเข้ามาประกอบในการสอนขับร้องเพื่อเป็นแรงจูงใจ เป็นกิจกรรมให้ผู้เรียน ซึ่งเป็นเด็กมีความสนใจในการเรียนขับร้องไม่ให้เบื่อหน่ายในการขับร้องเพลงไทย

7. มีการทดสอบโดยการให้ขับร้องทั้งเป็นกลุ่มและเดี่ยว โดยจะต้องร้องทำนองถูกต้อง คำร้องชัดเจน จังหวะถูกต้อง

ครูท้วม ประสิทธิกุล (2529, น.215-218) กล่าวว่า การสอนเบื้องต้นมีความสำคัญมาก การจะร้องเพลงออกมาดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับการวางรากฐานของทักษะการขับร้องเพลงไทยพื้นฐาน เช่น การเปล่งเสียงแต่ละเสียงให้ตรงเสียงมาตรฐาน เข้าใจจักหวะทุกอัตรา การใช้ถ้อยคำให้ถูกหลักภาษา เป็นต้น ซึ่งครูท้วม ประสิทธิกุล ได้เสนอถึงหลักวิธีการสอนการขับร้องเพลงไทยเบื้องต้น (ว่าด้วยคนร้องไม่เป็น) ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การออกเสียง คือ ครูจะต้องสอนให้นักเรียนหัดออกเสียงทั้งเจ็ดเสียงให้ตรงเสียงมาตรฐานจนคล่องและหัดเปล่งเสียงโดยใช้กำลังแรงที่สม่ำเสมอ

2. การเปลี่ยนลักษณะเสียง คือ การเปลี่ยนช่องคอหรือการบังคับกล้ามเนื้อช่องคอให้เผยอ เช่น การทำเสียงให้เป็นเสียง เออ เอย อือ เอ๋ย เฮอ ฮือ เป็นต้น

3. การสอนร้องเพลง คือ การคัดเลือกเพลงร้องง่าย ๆ ที่มีท่วงทำนองตรง ๆ จังหวะห่าง ๆ โดยหัดทำปากพูดตามบทร้องตรงตามคำที่ร้อง และจึงหัดขับร้องเพลงไทยเบื้องต้น เช่น เพลงต้นเพลงฉิ่ง ที่เป็นหลักสำคัญของผู้ที่เริ่มต้นการฝึกขับร้องเพลงไทย เมื่อฝึกร้องเพลงต้นเพลงฉิ่งได้ชำนาญ ก็จะสามารถขับร้องเพลงไทยได้ตรง ไม่เพี้ยนแปร่ง

4. การฝึกหายใจ คือ การหัดออกเสียง ยาว ๆ หัดถอนหายใจ หัดระบายลม ให้ได้ตามระยะกำหนด ที่ถูกต้องตามวรรคตอนของบทร้องนั้นๆ เพื่อช่วยให้ไม่เหนื่อยมากเกินไปในการร้องเพลงไทยซึ่งจะช่วยส่งผลให้เนื้อเสียงไม่ตก เสียงคงที่ไม่เพี้ยนแปร่ง

5. การนับจังหวะ คือ การเข้าใจถึงจังหวะฉิ่ง จังหวะหน้าทับ โดยผู้ขับร้องจะต้องสามารถตีเครื่องประกอบจังหวะ เช่น ฉิ่ง และกรับ (กรับพวง) ให้เข้ากับหน้าทับของเพลงไทยได้ เช่น หน้าทับปรบไก่ หน้าทับสองไม้ เป็นต้น

6. เทคนิคความไพเราะ คือ เทคนิคที่สร้างให้เกิดความไพเราะ ซึ่งเกิดจากการเข้าใจเรื่องราว บทร้องอารมณ์เพลง ที่แสดงออกผ่านน้ำเสียง คำร้อง ร่วมทั้งควบคุมระบบการหายใจ รักษาระดับเสียงให้กลมกลืนไปกับเสียงดนตรี

คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง (อ้างถึงใน กาญจนา อินทรสุนานนท์, 2519) กล่าวถึง วิธีการสอนขับร้อง ของคุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง ดังนี้

1. การฝึกอ่านบทขับร้องให้ถูกต้อง ต้องออกเสียงควบกล้ำการออกเสียง ร, ล ให้ถูกอักขระวิธี การออกเสียงให้ถูกต้องนั้นจะทำให้เพลงไพเราะ

2. การเปล่งเสียงร้องให้ชัดเจน ขณะขับร้องการเปล่งเสียงร้อง ถือว่าเป็นลีลาของการขับร้องอย่างหนึ่ง ที่จะต้องเปล่งเสียงตามทำนอง ที่สำคัญต้องเปล่งเสียงร้องให้ชัดเจน คือ ร้องให้เต็มเสียง แต่มิใช่ตะโกนหรือเค้นเสียง ทำให้ไม่เกิดความไพเราะ เพราะผู้ฟังจะลุ้นว่าเค้นเสียงได้หรือไม่ ถ้าขึ้นเสียงสูงไม่ได้ก็ควรจะลดเสียงลงต่ำจะดีกว่า ลักษณะการเค้นเสียง หรือบีบเสียงขึ้นสูง จะเรียกว่า “เสียงผี” ไม่ควรใช้นอกจากจำเป็น เป็นบางแห่งในแต่ละบทเพลง

3. จังหวะการร้องเพลง การร้องเพลงให้ถูกต้องและมีความไพเราะ จังหวะเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ต้องให้ถูกต้องตรงตามทำนองเพลงสม่ำเสมอกระชับเหมาะสมกับบทเพลงไม่หน่วงจังหวะตลอดเวลา ย้อยจังหวะบ่อยคนตีฉิ่งก็จะพลอยตีไม่ถูกไปด้วย ถ้าร้องไม่ลงจังหวะถือว่าเสียหายมาก

4. การเน้นคำ การเน้นคำในบทร้องแต่ละบทนั้นแตกต่างกัน คำต่าง ๆ ในบทร้องมีหลากหลายแต่คำที่ต้องการเน้นจะเป็นคำที่มีความหมายที่ต้องการสื่อให้ผู้ฟัง ฟังแล้วเกิดความรู้สึก แต่มิใช่เน้นทุกคำตลอดเวลา ก็จะไม่ไพเราะ เพราะมีแต่เน้นคำอย่างเดียว ขาดอรรถรสในเทคนิคอื่น ๆ ไป

5. การร้องเพลงที่จะทำให้เกิดความไพเราะต้องมี “กนกคอ” บ้านครูหลวงประดิษฐไพเราะคำว่า กนกคอ หมายถึง “กลวิธี” ที่ใช้ในการขับร้อง เป็นการทำให้เพลงที่ร้องมีความไพเราะ โดยการเอื้อนคล้ายกับลวดลายของไทย คือลายกนก ที่มีการสะบัดพลิ้วของรายกนกแต่ละตัว เปรียบได้กับกลวิธีการร้องเพลงที่ต้องมีเทคนิคต่าง ๆ มากมาย เช่น ครั่นเสียง การทำเสียงพริ้ว การสะบัดเสียง และเทคนิคอื่น ๆ

6. อารมณ์ในบทเพลง อารมณ์ในบทเพลงนั้นมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าข้ออื่น ดังนั้นการขับร้องเพลงไทยจึงต้องใส่อารมณ์ในการร้องเพลงให้ตรงกับบทร้อง เช่น อารมณ์สนุกสนาน อารมณ์โศกเศร้า อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ เป็นต้น เทคนิคการขับร้องให้เหมาะสมกับอารมณ์ผสมน้ำเสียงของผู้ร้อง ทำให้เกิดความไพเราะในบทเพลง

จากข้อมูลข้างต้นผู้เขียนได้นำวิธีการสอนขับร้องเพลงไทยของครูแต่ละท่านมาวิเคราะห์ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์วิธีการสอนขับร้องเพลงไทย

วิธีการสอนขับร้องเพลงไทย				
หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง)	**ครูองุ่น บัวเอี่ยม**	**ครูศิริกุล วรบุตร**	**ครูท้วม ประสิทธิกุล**	**คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง**
1. ต่อเพลงตามความสามารถของผู้เรียน	1. การเลือกเพลงให้เหมาะสมกับผู้เรียน	1. เลือกเพลงให้เหมาะแก่วัยของผู้เรียน	1. การออกเสียง	1. การฝึกอ่านบทขับร้องให้ถูกต้อง
2.อธิบายบทร้องท่องจำบทร้อง	2. หัดออกเสียงเอื้อนก่อนทีละคำ	2. อธิบายความหมายของบทร้อง	2. การเปลี่ยนลักษณะเสียง	2. การเปล่งเสียงร้องให้ชัดเจน
3.การต่อเพลงทีละวรรคจนแม่นยำ	3. การอ่านบทร้องให้ถูกต้องถูกวรรค	3. ฝึกการออกเสียงคำร้องให้ชัดเจน	3. การสอนร้องเพลง	3. จังหวะการร้องเพลง
4. การทบทวนแก้ไขเพิ่มเติมจน	4. การต่อเพลงที่ละวรรค	4. ฝึกออกเสียงร้องให้ตรงตามทำนองเพลง	4. การฝึกหายใจ	4. การเน้นคำ

วิธีการสอนขับร้องเพลงไทย				
หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง)	**ครูองุ่น บัวเอี่ยม**	**ครูศิริกุล วรบุตร**	**ครูท้วม ประสิทธิกุล**	**คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง**
ถูกต้องสมบูรณ์				
5.การซ้อมเข้ากับเครื่องดนตรี	5. เข้ากับจังหวะ ฉิ่ง กลองและ ฝึกซ้อมรวมวง	5. การฝึกจังหวะไปพร้อมกับการขับร้อง	5. การนับจังหวะ	5. การร้องเพลงที่จะทำให้เกิดความไพเราะ
	6. การใช้เครื่องดนตรีเข้ามาช่วยในการสอนขับร้อง	6. ใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย	6. เทคนิคความไพเราะ	6. อารมณ์ในบทเพลง
	7. การทบทวนและแก้ไข	7. มีการทดสอบโดยการให้ขับร้องทั้งเป็นกลุ่มและเดี่ยว		

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า วิธีการสอนของครูแต่ละท่านมีการสอนที่คล้ายคลึงกัน มีการนำวิธีการสอนมาต่อยอดเพื่อเพิ่มเติมเทคนิควิธีการสอนให้แก่ผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น วิธีการสอนขับร้องเพลงไทยของครูแต่ละท่านจะมีวิธีการสอนที่เน้นให้ความสำคัญแก่ตัวผู้เรียนเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการคัดเลือกเพลงที่เหมาะกับวัย หรือการมอบเทคนิคการใช้เสียงที่สอดคล้องต่อเนื้อเสียงของผู้เรียนเพื่อให้เกิดความไพเราะและการสื่ออารมณ์เพลงเพื่อให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์คล้อยตาม และยังเป็นการสอนที่เริ่มสอนทักษะจากง่ายไปหายาก เมื่อนำข้อมูลหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ที่มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง วิชาดนตรีประเภทการขับร้องอย่างต่อเนื่องถึง 12 ปี จึงทำให้ทราบว่า การแก้ปัญหาการสอนในรายวิชาดนตรีสำหรับสถานศึกษาที่ขาดแคลนเครื่องดนตรี สามารถนำการขับร้องเข้าสอนทดแทนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อทำความความเข้าใจในเรื่องของตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง หรือวิธีการสอนของครูแต่ละท่านเพื่อปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีไทยแล้ว สิ่งที่เป็นเรื่องยากสำหรับครูผู้สอนอีกหนึ่งสิ่ง คือ การคัดเลือกเพลงที่จะใช้สอนให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน โดยผู้เขียนจะได้นำเสนอการเลือกใช้เพลงที่เหมาะสมกับผู้แต่ละระดับชั้น โดยนำเพลงของ คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง (บุตรสาวของหลวงประดิษฐไพเราะ) และเพลงที่ใช้สอนในวิทยาลัยนาฏศิลปมาเป็นแนวทางในการขับร้องแต่ละระดับชั้นโดยมีตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางเป็นตัวกำหนด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ตารางกำหนดเพลงร้องในแต่ละระดับชั้นตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

มาตรฐานที่ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากย์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น	**ตัวชี้วัดที่**	**สาระการเรียนรู้แกนกลาง**	**แนวทางเพลงที่ใช้ขับร้อง**	**ที่มาของเพลง**
ป.1	3. ท่องกลอนร้องเพลงง่าย ๆ	- การอ่านบทกลอนประกอบจังหวะ - การร้องเพลงประกอบจังหวะ	- เพลงข้ามถนน (แสนดาว/ฟ้อนเงี้ยว) - เขมรพายเรือ	- คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง - วิทยาลัยนาฏศิลป - วิทยาลัยนาฏศิลป
ป.2	4. ร้องเพลงง่ายๆ ที่เหมาะกับวัย	- การขับร้อง	- เพลงชวา (ชวา) - เพลงเทพทอง	- คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง - วิทยาลัยนาฏศิลป

มาตรฐานที่ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากย์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ระดับชั้น	ตัวชี้วัดที่	สาระการเรียนรู้ แกนกลาง	แนวทางเพลง ที่ใช้ขับร้อง	ที่มาของเพลง
			- เพลงสะสม - เพลงนาคราช	
ป.3	4. ขับร้องและบรรเลงดนตรีง่ายๆ	- การขับร้องเดี่ยวและหมู่	- ระบำนกเขามะราปี - เพลงรูปสวยรวยทรัพย์ (มอญท่าอิฐ)	- วิทยาลัยนาฏศิลป - คุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง
ป.4	5. ร้องเพลงโดยใช้ช่วงเสียงที่เหมาะกับตนเอง	- การขับร้องเพลงในบันไดเสียงที่เหมาะสมกับตนเอง	- เพลงแขกบรเทศ สองชั้น - เพลงมอญดูดาว	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ป.5	5. ร้องเพลงไทยหรือสากลหรือเพลงไทยสากลที่เหมาะสมกับวัย	- การร้องเพลงไทยในอัตราจังหวะ 2 ชั้น	- เพลงเวสสุกรรม - เพลงฟ้อนมาลัย - ระบำดอกบัว - เพลงนกจาก สองชั้น	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ป.6	4. ใช้เครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการร้องเพลง ด้นสด ที่มีจังหวะและทำนองง่าย ๆ	- การร้องเพลงประกอบดนตรี	- เพลงแขกบรเทศ เถา - เพลงแขกต่อยหม้อ เถา	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ม.1	3. ร้องเพลงและใช้เครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการร้องเพลงด้วยบทเพลงที่หลากหลายรูปแบบ	การร้องและการบรรเลงเครื่องดนตรีประกอบการร้อง - บทเพลงพื้นบ้านบทเพลงปลุกใจ - บทเพลงไทยเดิม	- ระบำกฤษดาภินิหาร - ระบำไก่ - รำวงมาตรฐาน - เพลงเราสู้ - เพลงตวงพระธาตุ สองชั้น	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ม.2	4. ร้องเพลง และเล่นดนตรี เดี่ยวและรวมวง	เทคนิคการร้อง - การร้องเดี่ยว - การร้องเป็นวง	- เพลงแป๊ะ สามชั้น - เพลงลาวดวงเดือน	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ม.3	2. ร้องเพลง เล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการร้อง การเล่น การแสดงออก และคุณภาพเสียง	เทคนิคการแสดงออกในการร้องเดี่ยวและรวมวง	- เพลงแขกกุลิต เถา - เพลงจีนขิมเล็ก เถา - ระบำเทพบันเทิง - ระบำแม่บทเล็ก	- วิทยาลัยนาฏศิลป
ม.4 – ม.6	5. ร้องเพลง หรือเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวงโดยเน้นเทคนิคการแสดงออก และคุณภาพของการแสดงออก	เทคนิคการถ่ายทอดอารมณ์เพลงด้วยการร้องเดี่ยวและรวมวง	- เพลงร้องประกอบการแสดงโขนหรือละครโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนพระรามตามกวางละครนอกเรื่องขุนช้างขุนแผนตอนพลายบัวเกี้ยวนางตานี	- วิทยาลัยนาฏศิลป

บทสรุป

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ วิชาดนตรีประเภทการขับร้องเพลงไทย ถือเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยทางดนตรีที่ไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์เลยนอกจากเสียงของผู้ขับร้องเอง เพราะการขับร้องเพลงไทยมีการระบุตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้อย่างต่อเนื่อง โดยสามารถจัดการเรียนการสอนได้ง่ายกว่าการสอนดนตรีไทยในประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการบรรเลงเดี่ยวหรือการบรรเลงรวมวงก็ตาม จำเป็นจะต้องมีเครื่องดนตรีในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการบรรเลงเครื่องดนตรีนั้น ๆ ดังนั้น การสอนขับร้องเพลงไทย จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่จะใช้เป็นพื้นฐานความรู้หรือต่อยอดเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาสำหรับสถานศึกษาที่ขาดแคลนเครื่องดนตรี วิธีการสอนของครูหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ครูอุ่น บัวเอี่ยม, ครูศิริกุล วรบุตร, ครูท้วม ประสิทธิกุล และคุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง ถือเป็นองค์ความรู้ ที่สามารถนำมาปรับและประยุกต์ใช้ในการเรียนขับร้องเพลงไทยได้ โดยครูผู้สอนต้องอาศัยวิธีการสอน ต่าง ๆ เช่น การฝึกอ่านคำร้อง การเน้นคำ การเปล่งเสียง การฝึกเสียงเอื้อน การเลือกเพลงให้กับผู้เรียน การต่อเพลงทีละวรรค การเข้าใจจังหวะ การสื่ออารมณ์เพลง ฝึกลมหายใจ แก้ไขให้ถูกต้อง และการร้องเข้ากับวงดนตรี ทั้งนี้การ ขับร้องเพลงไทยยังช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดการอ่านของนักเรียนให้ดีขึ้นอีกด้วย เพราะขับร้องเพลงไทยไม่เพียงแต่สอนการขับร้องเพียงอย่างเดียว แต่ยังได้รับการฝึกออกเสียงคำร้องให้ชัดเจน ออกเสียงคำร้องให้ถูกต้องตามหลักของภาษา ถูกต้องตามอักขระวิธี

จากข้อมูลทั้งหมดที่กล่าวมาผู้เขียนนำเสนอสิ่งที่จะช่วยนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนได้ จากเพลงที่ผู้เขียนกำหนดไว้จำนวน 27 เพลงที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด เพื่อช่วยให้ครูผู้สอนออกแบบการจัดการเรียนการสอนการขับร้องเพลงไทยเรียงลำดับความยากง่ายได้ และสามารถนำเทคนิควิธีการสอนไปใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อเสียงของผู้เรียนด้วย ผู้เขียนหวังว่าการ ขับร้องเพลงไทยจะเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่จะช่วยลดภาระของสถานศึกษาที่ขาดแคลนเครื่องดนตรี และช่วยอนุรักษ์ศิลปวัฒธรรมของไทยให้อยู่คู่คนไทยสืบไป

รายการอ้างอิง

กระทรงศึกษาธิการ. (2551). ***หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551***. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา อินทรสุนานนท์. (2519). **การสอนขับร้องเพลงไทยในโรงเรียนของคุณหญิงชิ้น ศิลปบรรเลง หลากหลายลายเรียงในงานศิลป์ฉบับที่ 2** สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ (2524) 100 ปี

กุลิสรา จิตรชญาวณิช. (2562). **การจัดการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณพล จันทร์หอม. (2539). **การขับร้องเพลงไทย.** กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์.

จำเนียร ศิลปะวานิ (2538). **หลักและวิธีสอน .**กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์.

ท้วม ประสิทธิกุล. (2529). **หลักคีตศิลป์**. กรุงเทพฯ:ประยูรวงค์พริ้นท์ดิ้ง.

ภาณุภัค โมกขศักดิ์. (2558). **การสืบทอดภูมิปัญญาด้านการขับร้องเพลงไทยสำนักดนตรีหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง)**. วารสารมนุษยศาสตร์, 22(1), 181-206. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/abc/article/view/52023

มนตรี ตราโมท. (2531). **ศัพท์สังคีต .**พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์การศาสนา.

รังสิยา นรินทร. (2562). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยการใช้กิจกรรมเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างความมุ่งมั่นแน่วแน่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย.** วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 19 (1), 57-70. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/eduthu/issue/view/15142

เรณู โกศินานนท์. (2516). **การขับร้องระดับมัธยมศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

สำนักงานคณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. 2543. **ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

สุราษฎร์ พรมจันทร์. (2550). **ยุทธวิธีการเรียนการสอนวิชาเทคนิค**. กรุงเทพฯ:สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาทักษะดนตรีสากลของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

Problems and solutions in western music skills of Roi-Et College of Dramatic Arts' western music students to reduce learning Loss

เศรษฐวุฒิ ปัญญวัตวงศ์[1]
SEDTHAVUT PANYAWATWONG[1]

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด 2) ศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษา สาขาวิชาดนตรีสากล ชั้นปีที่ 2 - 4 จำนวน 27 คน และอาจารย์สาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด จำนวน 3 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สรุปผลได้ดังนี้

1.1 ผลจากการใช้แบบสอบถามกับนักศึกษา ปัญหาที่พบมากที่สุด ได้แก่ การเรียนออนไลน์ที่บ้านทำให้การเรียนไม่มีประสิทธิภาพ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 รองลงมา ได้แก่ อุปกรณ์การเรียนออนไลน์ไม่พร้อมและการเรียนมีการบ้าน/งานที่ได้รับมอบหมายมากเกินไป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และ 4.30 ตามลำดับ

1.2 ผลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน สาขาวิชาดนตรีสากล 3 ท่าน พบว่านักศึกษาไม่มีการกำกับตัวเองให้ฝึกซ้อมดนตรีและจำเป็นต้องมีการฝึกซ้อมในจำนวนชั่วโมงที่เหมาะสม ครูต้องเป็นผู้สอนและกำกับการบรรเลงต่อหน้าตัวบุคคล รวมถึงเครื่องดนตรีบางประเภทไม่สามารถนำกลับไปฝึกซ้อมที่อื่นได้ ดังนั้นในการสอนโดยเฉพาะช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด – 19 จึงทำให้การสอนออนไลน์ไม่ประสบความสำเร็จและส่งผลต่อภาวะถดถอยทางการเรียนของผู้เรียนด้วย

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ได้แก่

2.1 การกำกับการฝึกซ้อม เนื่องจากการซ้อมเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับผู้ที่เรียนด้านดนตรี การฝึกอย่างสม่ำเสมอจะทำให้การเล่นมีประสิทธิภาพสูง โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้กำกับนักศึกษาในเครื่องเอกของตนให้มีการทำตารางซ้อม และเข้ามาฝึกซ้อมตัวต่อตัวกับครูในแต่ละสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ โดยสามารถแก้ไขข้อบกพร่องและช่วยลดความกดดันในการเรียนพร้อมกับนักศึกษาคนอื่น ๆ ได้

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1] Roi Et College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

2.2 การแก้ปัญหาการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด – 19 มีการแก้ปัญหา ได้แก่การจัดให้นักศึกษาเข้ามาฝึกซ้อม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของการแพร่ระบาดโควิด – 19 และการปรับวิธีการประเมินในการสอนออนไลน์ โดยให้นักศึกษาบันทึกการเล่นดนตรีในรูปแบบวีดิทัศน์แทนการเล่นจริงในชั่วโมงการสอนออนไลน์ เพื่อลดปัญหาการเล่นผ่านระบบออนไลน์

2.3 สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาด้วยการนำนักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันดนตรีสากล เพื่อให้นักศึกษาได้มีการตั้งเป้าหมายและมีตารางการฝึกซ้อมที่ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติทักษะดนตรีสากล

คำสำคัญ: การสอนทักษะดนตรีสากล, การเรียนดนตรีสากล, ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

ABSTRACT

Research on the problems and solutions to the learning problems of western music skills of western music students at Roi Et College of Dramatic Arts to reduce learning loss Objectives are 1) to study the problems of western music skills of western music students at Roi Et College of Dramatic Arts and 2) study solutions to reduce learning loss of western music students. The sampling in this study were 27 students from the 2^{nd} – 4^{th} year of western music students and 3 lecturers at Roi Et College of Dramatic Arts by purposive selection. The research tools were questionnaire and interview. The results were as follows;

1. The problems among western music skills of western music students at Roi Et College of Dramatic Arts can be summarized as follows:

1.1 The results from the questionnaires, the most common problem is students do not want to study online at home ($\bar{x}$ = 4.92) followed by lack of the prepared devices for online classes and load of homework/assignments, whose mean was 4.58 and 4.30 respectively.

1.2 The results from three western music teacher's interviews are the student do not self – monitoring themselves to practice, teacher should monitor student person to person and some instrument such as percussion can not bring to other place to practice. Moreover the online teaching during Covid-19 pandemic was not successful and effect to student's learning loss.

2. The Solutions to reduce learning loss of western music students at Roi Et College of Dramatic Arts were as follows

2.1 The rehearsal is an important factor for studying music and makes the students playing highly effective. In which teachers will have to supervise students in their majors to set practice schedule and practice personnel practice with teachers each week regularly. To be able to correct deficiencies and help reduce the pressure of studying with the class.

2.2 The solution of teaching during of COVID-19 pandemic, the solutions as follows.

- Organizing students to practice in condition of the COVID-19 pandemic, including scheduling for no more than 3 people to practice per day, spacing and the cleanliness of the instrument and the rehearsal room.
- Adaptation of assessment methods in online teaching by asking the students to record their performances in the video format instead of real play in online teaching to reduce problems playing online.

2.3 Bringing students to participate in music competitions to motivate students to set goals and practice music skills more.

Keywords: music skills, learning Loss

บทนำ

วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนาศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นสถาบันการศึกษาที่จัดตั้งขึ้นโดยมีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพื่อให้เป็นผู้นำด้านทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ สามารถอนุรักษ์ พัฒนา สร้างสรรค์ และสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะสู่ชุมชน พัฒนาภูมิปัญญาไทย สู่สากล ดังนั้นการผลิตบัณฑิตด้านศิลปะจึงเป็นพันธกิจ ที่สำคัญของสถาบัน โดยสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตให้เป็นผู้นำในการสืบสาน สร้างสรรค์งานศิลป์ สนับสนุนส่งเสริมให้บัณฑิตมีความรู้ ความสามารถในสาขาวิชา และสามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง มีคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาชีพ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของชาติ

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา (4 ปี) และหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา (5 ปี) เป็นหลักสูตรที่วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ดเปิดเพื่อรองรับความต้องการในการเรียนเฉพาะทางด้านดนตรี โดยมีการออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์และสาขาศึกษาศาสตร์ (หลักสูตร 4 ปี) พ.ศ. 2562 ที่กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้สาขาวิชาดนตรีศึกษา ดังนี้ 1) สุนทรียศาสตร์กับดนตรีศึกษา 2) ทฤษฎีดนตรี 3) ประวัติ ปรัชญา ดนตรี 4) ดนตรีระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษา 5) การจัดการเรียนรู้ดนตรี 6) จิตวิทยาการเรียนรู้ดนตรี 7) เทคโนโลยีดนตรีศึกษา 8) ทักษะดนตรี 9) หลักการวิจารณ์ วิเคราะห์ วิพากษ์ กฎเกณฑ์ด้านดนตรี 10) การซ่อมแซมและบำรุงรักษาเครื่องดนตรี

ในรายวิชาทักษะดนตรี ซึ่งเป็นวิชาที่ต้องมีการปฏิบัติทักษะต่าง ๆ ตามเครื่องดนตรีเอกของนักศึกษาแต่ละคนนั้น การสอนทักษะดนตรีจึงต้องมีความเฉพาะเจาะจงตามไปด้วย ตัวอย่างเช่น เครื่องดนตรีประเภทเป่า นักศึกษาจะต้องฝึกทักษะเฉพาะในการเป่า เช่น การเป่าให้ได้เสียงยาวต่อเนื่อง (Long Tone) การเป่าให้ได้เสียงที่มีคุณภาพดี (Tone Quality) การเป่าแบ่งเสียงออกเป็นทีละตัวโน้ต (Tonguing) เป็นต้น หรือเครื่องดนตรีสากลอื่นไม่ว่าจะเป็น เครื่องดีด เครื่องสี และเครื่องกระทบ ต่างต้องใช้หลักการสอนที่เฉพาะเจาะจงรวมถึงการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ จึงจะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการเล่นดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้มีทักษะทางด้านดนตรีได้

การฝึกซ้อมเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการปฏิบัติเครื่องดนตรี โดยการฝึกปฏิบัติ ประกอบด้วยองค์ประกอบในการฝึก ดังนี้ 1) ปรัชญาของการฝึก 2) สถานที่ในการฝึก 3) การฝึกเป็นกิจวัตร และ 4) ลักษณะในการฝึก (สุกรี เจริญสุข, 2529) นอกจากนี้ซามูเอล บารอน (Baron, 1984) ได้แนะนำเกี่ยวกับาการฝึกซ้อมดนตรีไว้ดังนี้ คือ กิจกรรมการฝึกซ้อมดนตรี เป็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นพร้อมกับที่เริ่มเรียนดนตรี และเป็นกิจกรรมที่จะคงอยู่คู่ต่อไปตลอดชีวิตของการเล่นดนตรี ความหมายและวิธีการฝึกซ้อมจะเปลี่ยนแปลงไปตามความ เหมาะสมของวัย และตามความสามารถที่เพิ่มขึ้น หรือตามสถานการณ์ของผู้ที่เรียนดนตรีนั้น ๆ จะมีกิจกรรมการแสดงในแต่ละช่วง

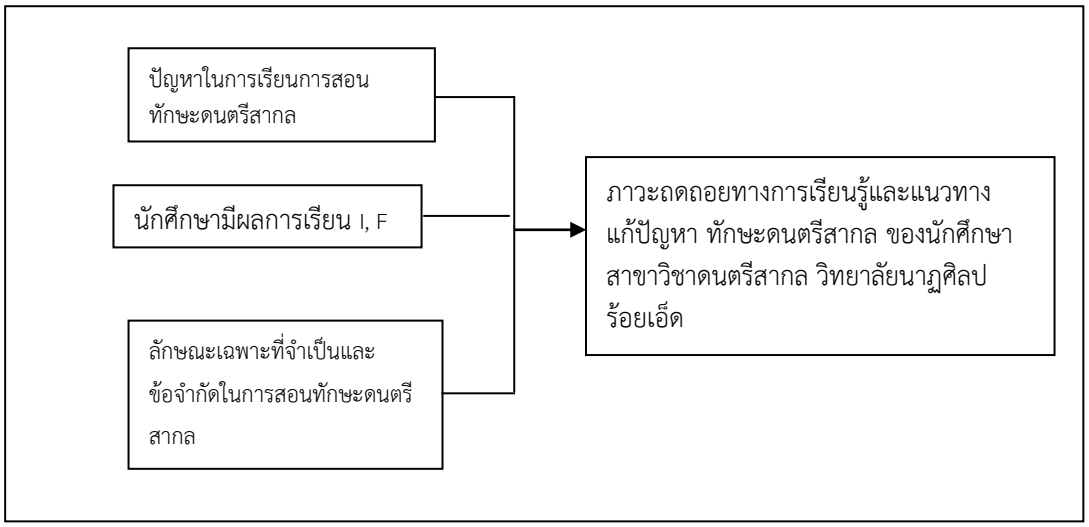
สำหรับครูดนตรีแล้ว มีความจำเป็นที่จะต้องสอนผู้เรียนว่าการฝึกซ้อมทำอย่างไร ใช้เวลาในการฝึกซ้อมอย่างไร และทำให้ดูเป็นตัวอย่างด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับการเริ่มต้นชีวิตของนักเรียนดนตรี ในบางครั้งอาจเรียกได้ว่าการฝึกซ้อมมีความสำคัญกว่าการเรียนในชั้นเรียน ผู้เรียนอาจจะได้ความรู้จากครูผู้สอนแต่ถ้าไม่นำความรู้นั้นมาฝึกซ้อม ผู้นั้นอาจไม่สามารถก้าวหน้าและไม่มีพัฒนาการของทักษะปฏิบัติใด ๆ เลย

ในช่วงปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัย พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 2 – 4 สาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีภาวะความถดถอยทางการเรียน กล่าวคือ นักศึกษามีทักษะดนตรีสากลในเครื่องดนตรีเอกของตนต่ำกว่ามาตรฐานที่ควรจะเป็น รวมถึงมีนักศึกษาที่มีผลการเรียน I และ F ในชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 คน ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาว่าสภาพปัญหาใดในที่ส่งผลต่อภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักศึกษา การสอนวิชาทักษะดนตรีสากลและผู้สอนในแต่ละเครื่องเอกมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร เพื่อนำผลการวิจัยมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนมาปรับใช้ในการสอนทักษะดนตรีสากลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด
2. ศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย
ที่มา : เศรษฐวุฒิ ปัญญวัตวงศ์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา แขนงวิชาดนตรีสากล ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน

- กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา แขนงวิชาดนตรีสากล ปีการศึกษา 2565 ชั้นปีที่ 2 – 4 จำนวน 27 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น ปัญหาในการเรียนการสอนทักษะดนตรีสากล ผลการเรียน I และ F ของนักศึกษา

- ตัวแปรตาม แนวทางแก้ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

2. นำแบบสอบถามสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ไปสอบถามกับนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล ชั้นปีที่ 2 – 4 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 27 คน

3. วิเคราะห์ผลสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

4. นำผลสภาพปัญหาที่ได้จากแบบสอบถาม มาเป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ครูผู้สอน สาขาวิชาดนตรีสากล เพื่อหาแนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

5. นำข้อมูลจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์มาสรุปและรายงานผลวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

2. การสัมภาษณ์ครูผู้สอน สาขาวิชาดนตรีสากล เรื่องแนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน สาขาวิชาดนตรีสากล เรื่องแนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มาวิเคราะห์ และสรุปผล และรายงานผลในรูปแบบของการบรรยาย

2. ข้อมูลเชิงปริมาณ นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มาวิเคราะห์หาค่าระดับทักษะการวิจัยในแต่ละด้านโดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับของลิเคิร์ท (Likert Scale) ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง น้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด สรุปผลได้ดังนี้

1. ผลจากการใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาเพื่อศึกษาสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ปัญหาที่พบมากที่สุด ได้แก่ การเรียนออนไลน์ที่บ้านทำให้ การเรียนไม่มีประสิทธิภาพ ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.35) รองลงมา ได้แก่ อุปกรณ์การเรียนออนไลน์ไม่พร้อม เช่น โน้ตบุ๊ก อินเทอร์เนต ($\bar{x}$ = 4.58, S.D. = 0.44) และการเรียนมีการบ้าน/งานที่ได้รับมอบหมายมากเกินไป ($\bar{x}$ = 4.30, S.D. = 0.36) รายละเอียด ดังตาราง 1

ตาราง 1 สภาพปัญหาทักษะดนตรีสากล ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	อันดับ
ด้านผู้เรียน			
ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน/ฝึกซ้อม	4.26	0.39	4
ทักษะดนตรีสากลเป็นเรื่องยาก	3.85	0.47	9
การเรียนมีการบ้าน/งานที่ได้รับมอบหมายมากเกินไป	4.30	0.36	3
การเรียนดนตรีสากลไม่ใช่สิ่งที่ตนอยากเรียน	3.30	0.39	13
ไม่มีความรู้ในการฝึกทักษะดนตรีสากล	3.85	0.44	10
ไม่มีเวลาในการฝึกซ้อม	4.22	0.31	5
มีงานพิเศษนอกเวลาเรียน ทำให้ไม่สามารถเอาเวลามาซ้อมได้	3.19	0.37	14
ไม่มีเหตุผลในการฝึกซ้อม	2.44	0.38	20
ไม่มีพื้นฐานทักษะดนตรีสากล	4.22	0.46	6
ไม่มีความพร้อมในการเรียนทักษะดนตรีสากล	2.26	0.47	23
ด้านครูผู้สอน			
ครูผู้สอนมอบหมายการบ้าน/งานยากเกินไป	3.19	0.56	15
ครูผู้สอนอธิบายวิธีการฝึกทักษะดนตรีสากลไม่เข้าใจ	2.93	0.33	17
ครูไม่แนะนำ/แนะนำวิธีการฝึกทักษะดนตรีสากลไม่ได้	2.85	0.34	18
ครูไม่ใส่ใจในการนำนักศึกษาฝึกทักษะดนตรีสากล	2.30	0.42	22
ด้านการเรียนออนไลน์			
การเรียนออนไลน์ที่บ้านทำให้การเรียนไม่มีประสิทธิภาพ	4.92	0.35	1
อุปกรณ์การเรียนออนไลน์ไม่พร้อม เช่น โน้ตบุ๊ก อินเทอร์เนต	4.58	0.44	2
สถานการณ์การแพร่ระบาดโรคโควิด – 19 ที่ส่งผลให้ต้องเรียนออนไลน์	4.17	0.33	7
การวัดผลและประเมินผลในการเรียนออนไลน์ไม่เหมาะสม	3.17	0.49	16
เนื้อหาที่เรียนในการเรียนออนไลน์ไม่เหมาะสม	3.92	0.31	8
ด้านเครื่องดนตรี			
เครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีเอกไม่มีให้ยืมกลับมาฝึกซ้อม	3.70	0.54	11
เครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีเอกไม่พอเพียง	2.48	0.31	19
การรักษาเครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีเอกยุ่งยาก	2.44	0.41	21
เครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีเอกนำกลับไปซ้อมที่บ้านไม่ได้	3.59	0.49	12
การยืมเครื่องดนตรีที่เป็นเครื่องดนตรีเอกยุ่งยาก	1.81	0.46	24

2. ผลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอน สาขาวิชาดนตรีสากล เกี่ยวกับสภาพปัญหาเกี่ยวกับทักษะดนตรีสากล สามารถแยกตามกลุ่มเครื่องดนตรีเอก ดังนี้

● กรณีเครื่องลมทองเหลือง เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า ต้องมีการฝึกทักษะเฉพาะในการเป่า พบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ การเป่าให้ได้เสียงยาวต่อเนื่อง (long tone) การทำ buzzing การใช้ลม และการจัดท่านั่ง ซึ่งทักษะเหล่านี้จำเป็นต้องให้ครูเป็นผู้สอนและกำกับต่อหน้าตัวบุคคล

● กรณีเครื่องลมไม้ เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า ต้องมีการฝึกทักษะเฉพาะในการเป่าพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ได้แก่ เสียงดนตรีเมื่อเล่นผ่านสัญญาณอินเทอร์เนตช้ากว่าความเป็นจริงในการสอนออนไลน์ และมีจำนวนชั่วโมงในการฝึกซ้อมน้อยและขาดการซ้อมอย่างสม่ำเสมอ

● กรณีเครื่องเคาะคลาสสิค เป็นเครื่องดนตรีประเภทตีและดีด พบปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ ขนาดของเครื่องดนตรีมีขนาดใหญ่ ไม่สามารถนำกลับไปฝึกซ้อมที่พักอาศัยได้

3. แนวทางการแก้ไขปัญหาเพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ได้แก่

3.1 การกำกับการฝึกซ้อม เนื่องจากการซ้อมเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับผู้ที่เรียนด้านดนตรี ซึ่งการสอนอย่างสม่ำเสมอจะทำให้การเล่นมีประสิทธิภาพสูง โดยครูผู้สอนจะเป็นมีการกำกับนักศึกษาในเครื่องเอกของตนให้มีการทำตารางซ้อม และเข้ามาฝึกซ้อมตัวต่อตัวกับครูในแต่ละสัปดาห์อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สามารถแก้ไขข้อบกพร่องและช่วยลดความกดดันในการเรียนพร้อมกับนักศึกษาคนอื่น ๆ

3.2 การแก้ปัญหาการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด – 19 แก้ปัญหาโดยการจัดให้นักศึกษาเข้ามาฝึกซ้อม บนมาตรการความปลอดภัยของการแพร่ระบาดโควิด – 19 ได้แก่ การจัดตารางให้เข้ามาฝึกซ้อมไม่เกิน 3 คนต่อวัน การเว้นระยะห่าง และการรักษาความสะอาดของเครื่องดนตรีและห้องซ้อมและการปรับวิธีการประเมินในการสอนออนไลน์ โดยให้นักศึกษาบันทึกการเล่นดนตรีในรูปแบบวีดิทัศน์แทนการเล่นจริงในชั่วโมงการสอนออนไลน์ เพื่อลดปัญหาการเล่นผ่านระบบออนไลน์

3.3 สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาด้วยการนำนักศึกษาเข้าร่วมการแข่งขันดนตรีสากล เพื่อให้นักศึกษาได้มีการตั้งเป้าหมายและมีตารางการฝึกซ้อมที่ช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติทักษะดนตรีสากล

อภิปรายผล

1. ผลจากการใช้แบบสอบถามกับนักศึกษาเพื่อศึกษาสภาพปัญหาทักษะดนตรีสากลของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ปัญหาที่พบมากที่สุด ได้แก่ การเรียนออนไลน์ที่บ้านทำให้การเรียนไม่มีประสิทธิภาพ รองลงมา ได้แก่ อุปกรณ์การเรียนออนไลน์ไม่พร้อม เช่น โน้ตบุ๊ก อินเทอร์เนต และการเรียนมีการบ้าน/งานที่ได้รับมอบหมาย โดยพบว่าปัญหาที่พบเป็นลำดับต้น ๆ เป็นเรื่องการเรียนออนไลน์ และปัญหาจากด้านผู้เรียน เช่น ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน/ฝึกซ้อม ไม่มีเวลาฝึกซ้อม ซึ่งส่งผลให้นักศึกษามีทักษะดนตรีสากลที่ต่ำ และทำให้เกิดภาวะถดถอยทางการเรียน คือ เมื่อทำได้ไม่ดีส่งผลไม่อยากทำสิ่งนั้นมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการเรียนแบบ on-site จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนทักษะดนตรีสากล

2. ผลจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนถึงแนวทางการแก้ปัญหา สาขาวิชาดนตรีสากลพบว่า แนวทางในการแก้ปัญหาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ได้แก่ การเน้นเรื่องการฝึกซ้อม การสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการฝึกซ้อม สอดคล้องกับงานวิจัยการฝึกซ้อมตัวต่อตัว ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวทางนี้มาใช้กับนักศึกษาที่เป็นนักศึกษาเครื่องเอกของตน พบว่านักศึกษากล้าซักถามในจุดบกพร่องของตนเองและทำให้ครูเข้าใจธรรมชาติของนักศึกษามากยิ่งขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้วิจัยควรศึกษาผลการพัฒนาทักษะดนตรีสากลตามแนวทางที่ได้จากการสัมภาษณ์ว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะดนตรีสากลเพิ่มขึ้นหรือไม่

2. แนวทางการแก้ปัญหาเรื่องแรงจูงใจของนักศึกษาเพิ่มเติม อาจเป็นการหาพื้นที่ในการแสดงความสามารถทางด้านดนตรีสากล และจัดการสัมมนาหรือการอบรมที่มีการเชิญวิทยากรที่มีความสามารถในการพัฒนาทักษะดนตรีสากล เพื่อให้นักศึกษาได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ ๆ

เอกสารอ้างอิง

เกษมสันต์ ตราชู (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะทางดนตรีตามแนวคิดของดาลโครซสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2544). พฤติกรรมการสอนดนตรี. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). ดนตรีศึกษา หลักการและสาระสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.

สิชฌน์เศก ย่านเดิม. (2558). แนวคิดทฤษฎีการสอนดนตรี. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 19 (2), 21-31.

สุกรี เจริญสุข. (2529). ศิลปะการเป่าแซกโซโฟน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อภิวัฒน์ สุริยศ. (2565). การพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าโดยใช้แบบฝึกปฏิบัติ Essential Element Band Method รายวิชา ดน 2107210 ปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองพื้นฐาน และ ดน 2107209 ปฏิบัติเครื่องลมไม้พื้นฐานของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

Baron, Samuel. (1984). Instrumentalist: Practicing As a way of life. Illinois. Instrumentalist Publishing Company.

Wiggins, J. (2001). Teaching for musical understanding. Boston: McGraw Hill

การสืบทอดดนตรีพื้นบ้านล้านนาผ่านกระบวนการประกวดดนตรี นัยยะสำคัญของการส่งเสริมวัฒนธรรมสู่สังคม

INHERITING LANNA FOLK MUSIC THROUGH THE MUSIC CONTEST PROCESS: SIGNIFICANT IMPLICATIONS OF PROMOTING CULTURE TO SOCIETY

อนุวัฒน์ บิสสุริ[1]
ANUWAT BISSURI[1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่องการสืบทอดดนตรีพื้นบ้านล้านนาผ่านกระบวนการประกวดดนตรี นัยยะสำคัญของการส่งเสริมวัฒนธรรมสู่สังคม มุ่งเน้นการศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมา จุดประสงค์ของการประกวดรายละเอียดการประกวด ผลที่ได้รับจากการจัดการประกวดส่งเสริมวัฒนธรรมสู่สังคม ผู้เขียนได้กำหนดการศึกษารายการประกวด จำนวน 2 รายการ คือ การประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาในระดับชุมชน ศึกษาการประกวดกลองเต่งถิ้ง จัดการประกวดโดย วัดเกาะกลาง ตำบลป่าแดด อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ และประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาในระดับชาติ ศึกษาการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาแห่งประเทศไทย จัดการประกวดโดย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ศึกษาบุคคลที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ในการประกวดทั้งสองรายการ ด้านการรับรู้เพื่อเข้าร่วมรายการประกวด การเตรียมความพร้อมในการประกวด การสะท้อนความคิดเห็นในมุมมองผู้เข้าร่วมการประกวด การพัฒนาทักษะการบรรเลงเพื่อใช้ในการประกวดครั้งถัดไป นำมาสรุปผลที่ได้รับจากการจัดการประกวด ผลการศึกษาการจัดประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนา ตั้งแต่ระดับชุมชน ถึงการแข่งขันระดับประเทศ ปัจจัยที่สำคัญในการขับเคลื่อนวัฒนธรรมคือทรัพยากรมนุษย์ โดยอาศัยการส่งเสริมของภาครัฐและเอกชนร่วมกันขับเคลื่อน รายละเอียดการประกวดเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้เข้าแข่งขันรับทราบถึงกติกาในการประกวดเพื่อกำหนดมาตรฐานรางวัลของการประกวดในแต่ละรายการ สิ่งสำคัญของการประกวด ผู้เข้าร่วมได้แสดงทักษะแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางด้านดนตรีพื้นบ้านล้านนานำไปสู่การต่อยอดมรดกศิลปวัฒนธรรม

คำสำคัญ: การประกวดดนตรีล้านนา, กลองเต่งถิ้ง, วัดเกาะกลาง, คณะวิจิตรศิลป์

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1] Chiang Mai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

Inheritance of Lanna folk music through the music contest process: significant implications for promoting culture in society aims to focus on the study of historical data. Moreover, the purpose of the contest entails and results obtained from the contest are to promote culture in society. The author has determined the study of 2 contest: namely the Lanna Folk Music Contest at the community level; Teng Ting drum contest organized by Wat Koh Klang temple, Pa Daet Subdistrict, Mueang, Chiang Mai. And the Lanna folk music contest at the national level which studies the Lanna folk music contest of Thailand organized by Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. Then study the people who won the prize of both contests of community level and national level. Recognition to participate in the contest and preparation for the contest and reflections on the views of the contest. Results of the study of Lanna Folk Music Contest from the community level to the national competition. The key factor driving culture is human resources. By relying on the promotion of the public and private sectors together to drive contest details are important to make the contestants aware of the contest rules in order to determine the award standards of each contest. The essence of the contest participants to demonstrate skills and exchange knowledge in Lanna folk music leading to the extension of cultural heritage.

Keywords: Lanna folk music contest, Teng Ting drum, Wat Koh Klang, Faculty of Fine Arts

บทนำ

ดนตรีพื้นบ้านถือเป็นมรดกทางด้านภูมิปัญญาของบรรพชนที่ได้สั่งสมจากประสบการณ์จากรุ่นสู่รุ่น โดยผสมผสานความเป็นเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ ท้องถิ่น ทั้งในด้านวิถีชีวิต อาชีพ ความเชื่อ สั่งสม พัฒนา จนเกิดเป็นแบบแผนมาจนถึงปัจจุบันนี้

ดังที่ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจริญชัย ชนไพโรจน์ ได้ให้คำนิยามของคำว่าดนตรีพื้นบ้านไว้ว่า “ดนตรีพื้นบ้านหรือเพลงพื้นบ้านภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า Folk Music หรือ Folk Song ซึ่งทั้งสองคำนี้ใช้แทนกันได้ และคำว่าเพลงพื้นบ้านจะนิยมใช้มากกว่าดนตรีพื้นบ้าน ซึ่งนักปราชญ์บางท่านให้เหตุผลว่า เนื่องจากดนตรีพื้นบ้านให้กำเนิดด้วยการขับร้องไม่ใช่กำเนิดด้วยการบรรเลง บางท่านบอกว่าที่ใช้คำว่าเพลงพื้นบ้าน แทนคำว่าดนตรีพื้นบ้าน เนื่องจากดนตรีพื้นบ้านประเภทขับร้องมีมากกว่าการบรรเลง” (เจริญชัย ชนไพโรจน์, 2526)

นอกจากคำว่าดนตรีพื้นบ้าน ยังปรากฏการเรียกคำว่า ดนตรีพื้นเมือง ดังที่ รองศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา รุ่งเรือง ได้กล่าวว่า “ดนตรีพื้นเมือง (Regional Music) หมายถึงดนตรีของผู้คนในอาณาบริเวณใดบริเวณหนึ่งหรือวัฒนธรรมใดหรือวัฒนธรรมหนึ่งในวงกว้าง ไม่มีเส้นพรมแดนกำหนดและดนตรีชนิดนั้นเป็นที่เข้าใจซาบซึ้ง และรู้ความหมายซึ่งกันและกันเป็นอย่างดีระหว่างผู้คนในวัฒนธรรมนั้นๆ บุคคลอื่นนอกวัฒนธรรมแม้จะซาบซึ้งกับดนตรีนั้นได้แต่ก็ในระดับจำกัด ตัวอย่างเช่น ดนตรีพื้นเมืองล้านนา เป่าปี่ ดีดซึง อ่านค่าวฮ่ำ แม้แต่สวดและแหล่เทศน์ ชาวล้านนาด้วยกันเท่านั้นที่ซาบซึ้ง

ที่สุดไม่ต้องมีการแปลความ ตีความหรือขยายความแต่ประการใด แต่ถ้าคนนอกวัฒนธรรมไปฟังก็ต้องการคำอธิบายอย่างมาก” (ปัญญา รุ่งเรือง, 2546)

ปัจจัยหนึ่งที่คนภาคเหนือของประเทศไทยมักเรียกตนเองว่าคนเมืองโดยการรับรู้ของคนทั่วไปในประเทศไทย คำว่า คนเมืองจึงมักใช้กับบุคคลที่ถือกำเนิดในพื้นที่อาณาจักรล้านนา หรือในปัจจุบันเป็นกลุ่มภาคเหนือตอนบนครอบคลุม 8 จังหวัด ได้แก่ แม่ฮ่องสอนเชียงราย เชียงใหม่ ลำพูน ลำปาง แพร่ น่าน และพะเยา จึงอาจเป็นส่วนหนึ่งของคำว่าดนตรีพื้นเมือง ที่มักใช้เรียกการบรรเลงดนตรีที่อยู่ในวัฒนธรรมล้านนา ไม่ว่าจะเป็นดนตรีพื้นบ้าน หรือ ดนตรีพื้นเมือง ต่างมีบทบาทและหน้าที่อันสำคัญในการมีส่วนร่วมของคนในสังคมตั้งแต่อดีตมาจนถึงในปัจจุบันทั้งเป็นเพื่อความบันเทิง และมีไว้เพื่อตอบสนองต่อความเชื่อในการเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรม

เมื่อกาลเวลาได้เปลี่ยนผันพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ดนตรีพื้นบ้าน หรือดนตรีพื้นเมือง ได้พัฒนาจากอดีต มีการจัดระบบรูปแบบทั้งในส่วนของวงดนตรี รูปแบบการบรรเลง เพลงที่ใช้ในงานประเภทต่างๆ และการสร้างสรรค์บทเพลงให้เข้ากับยุคสมัย มีการยกระดับการศึกษาดนตรีให้เทียบเท่ากับการเรียนการสอนในศาสตร์สาขาวิชาอื่นๆ ทั้งในสถาบันการศึกษาตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับอุดมศึกษา หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนให้การสนับสนุนในการส่งเสริมมรดกศิลปวัฒนธรรมของชาติ การประกวดดนตรีในสังคมไทย ที่เป็นรูปแบบชัดเจน พบว่า

ในประวัติศาสตร์ดนตรีไทยยุคก่อนเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ.2475 สมัยนั้นใช้คำว่าการประชัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนับตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์เป็นต้นมา พบว่า การประชันดนตรีไทยเกิดขึ้นบ่อยครั้งจนกลายเป็นงานประจำหรือเป็นเรื่องปกติที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวันตามงานต่าง ๆ ทั้งงานหลวงและงานราษฎร ตั้งแต่งานโกนจุก งานอุปสมบท จนถึงงานศพ ไม่ว่าจะเป็นวงมโหรี เครื่องสาย หรือปี่พาทย์ ก็มีการประชันอยู่โดยตลอด ส่วนใหญ่มิใช่จัดขึ้นเพื่อใช้เป็นกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมดังเช่นปัจจุบัน (พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ, 2551) ต่างจากรูปแบบวัฒนธรรม สังคม ของคนล้านนา การประกวดดนตรีล้านนา ส่วนมากจะเป็นการประกวดวงกลองและรูปแบบของการแสดงฟ้อนดาบ ฟ้อนเล็บ เป็นต้น การจัดการประกวดส่วนมากจะเป็นการประกวดในระดับท้องถิ่นชุมชน ภายในเขตจังหวัดนั้น ๆ มิได้มีการแข่งขันอย่างกว้างขวางดังเช่นดนตรีไทยในเขตภาคกลาง

ในปัจจุบันการประกวดดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ หรือการประกวดดนตรีล้านนา มีรูปแบบการประกวดที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งในรูปแบบวงดนตรี การบรรเลงเดี่ยวเครื่องดนตรี ไปจนถึงการประพันธ์เพลง และการบรรเลงวงดนตรีร่วมสมัย เป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ผู้เขียนจึงได้ศึกษารายการประกวด จำนวน 2 รายการ คือ การประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาในระดับชุมชน ศึกษาการประกวดกลองเต่งถิ้ง จัดการประกวดโดย วัดเกาะกลาง ตำบลป่าแดด อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ และประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาในระดับชาติ ศึกษาการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาแห่งประเทศไทย จัดการประกวดโดย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเป็นการยกระดับจากชุมชนสู่สังคมระดับชาติ การจะให้ดนตรีพื้นบ้าน อยู่ร่วมกับสังคมจึงต้องมีสืบทอด อนุรักษ์ และปรับเปลี่ยนให้เป็นไปตามกระแสนิยมของสังคม การประกวดจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสามารถต่อยอดลมหายใจของภูมิปัญญาแห่งบรรพชนในทางด้านคีตล้านนาให้อยู่คู่กับสังคมไทยอีกนานเท่านาน

เนื้อหา

1.การจัดการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาในระดับชุมชน

พระครูโสภณกิตติวัฒน์ (ครูบาบุญหลวง) เจ้าอาวาสวัดเกาะกลาง ตำบลป่าแดด อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ได้เล่าเรื่องการจัดประกวดกลองเต่งถิ้ง ในอดีตไม่มีที่ไหนจัดการประกวดกลองเต่งถิ้ง โดยเริ่มจัดการประกวดเมื่อ 20 กว่าปีที่แล้ว ราว พ.ศ. 2538 จุดประสงค์ริเริ่มการแข่งขันเกิดจากความชอบของครูบาบุญหลวง ที่ชื่นชอบดนตรีพื้นบ้านล้านนา โดยครูบาบุญหลวงเคยเป็นช่างทำกลอง ครูบาบุญหลวงเป็นลูกศิษย์ พ่อหนานดำรง ไชยเพชร สล่า (ช่าง) ทำกลอง เมืองเชียงใหม่ ครูบาได้ชักชวนพ่อหนานดำรง จัดการประกวดกลองเต่งถิ้งขึ้น เหตุที่จัดประกวดกลองเต่งถิ้งเนื่องจากกลองประเภทอื่นมีผู้จัดการประกวดไปแล้วหลายรายการ โดยเริ่มจากชักชวนเหล่าลูกศิษย์รวมตัวกันเข้าร่วมการประกวด

การจัดการประกวดครั้งแรกดำเนินการประกวด ณ วัดเกาะกลาง มีกลองเข้าร่วมจำนวน 18 ใบ ครั้งที่สองจัดที่วัดเกาะกลางเช่นกัน แต่ครั้งที่ 3 ได้จัดที่วัดล้านตอง อำเภอสันกำแพง จากนั้นก็จัดที่ วัดเกาะกลางมาโดยตลอด มีบางครั้งก็จัดที่วัดศรีบุญชู ตามความขออนุเคราะห์จากพระสงฆ์ครั้งนั้นมีผู้นำกลองเข้าร่วมกว่า 30 ใบ วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน ก็ขอนำไปจัดมากว่า 30 ใบ และในปี พ.ศ. 2565 ครูบาได้ไปจัดที่โรงพยาบาลแม่วาง เนื่องในพิธีทำบุญถวายทานและส่งมอบอาคารฉุกเฉินพระครูโสภณกิตติวัฒน์ (พระครูบาบุญหลวง) มีผู้เข้าร่วมแข่งขันมากกว่า 80 ใบ มีประชาชนผู้ชื่นชอบ หมู่นักดนตรีเข้าร่วมทั่วทั้งจังหวัดภาคเหนือ ยกเว้นแม่ฮ่องสอน เพราะไม่มีวงแห่ วัฒนธรรรมจะไปทางชาวไต (ไทใหญ่)

หลักเกณฑ์ที่ใช้ในการประกวดจะยึดหลักการบรรเลงกลองตึ่งโนงมาใช้ในการตัดสิน เดิมทีใช้หลักการบรรเลงกลองหลวง แต่เนื่องจากมีความยุ่งยากและฟังยากเลยใช้หลักการตีกลองตึ่งโนงมาเป็นเกณฑ์การตัดสินแทน การประกวดในช่วงเริ่มต้นจะเป็นการประกวดแบบประสมวงคือ นำการบรรเลงรูปแบบวงป๊าดก๊อง หรือในท้องถิ่นเรียกว่าวงแห่ โดยบังคับติดจ่ากลองหน้า เต่ง แล้วตีหน้าถิ้งเพื่อฟังเอาเสียงถิ้ง โดยคณะกรรมการจะพิจารณาจากองค์ประกอบ คือ เสียงที่ดังฟังชัด เสียงยาว ลูกปลายหนัก ขนาดหน้ากลองเต่งถิ้ง ที่เข้าร่วมการประกวด ต้องมีขนาดไม่เกิน 18 นิ้ว โดยวิธีการคัดเลือกจะคัดออกจนเหลือ 4 หรือ 6 ลูกสุดท้าย เพื่อตัดสินการประกวดหาผู้ที่ได้รางวัลชนะเลิศ

ผลปรากฏจากการประกวดพบว่าได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี การประกวดกลองประเภทอื่นๆ มากสุดแค่ 30 กว่าใบ แต่แข่งกลองเต่งถิ้ง อาจมีจำนวนมากกว่า 100 ใบเอกลักษณ์การจัดการประกวดของวัดเกาะกลาง จะเป็นวัดที่มีการประกวดแข่งขันเฉพาะรายการกลองเต่งถิ้ง คนในชุมชนสังคม มาจากพื้นที่ต่าง ๆ ในแถบภาคเหนือตอนบน ได้รับความสนุกสนานและในทุกปีจะมีจำนวนกลองเต่งถิ้งที่เข้าร่วมการแข่งขันมากขึ้นทุกปี ผู้เข้าร่วมเป็นบุคคลหมู่นักดนตรี หรือผู้ชมที่เข้าร่วมงานมาจากหลากหลายที่ของจังหวัดในภาคเหนือ เป็นผลตอบรับที่ดี เป็นการพบปะของนักดนตรีพื้นบ้านทั่วภาคเหนือ ชุมชน ได้มีรายได้จากการขายสินค้าต่างๆ การจัดงานมีค่าใช้จ่ายสูงทั้งในส่วนเงินรางวัลและค่าเดินทางให้กับผู้เข้าร่วมทุกคน ในบางปีก็มีการเว้นช่วงเพราะเรื่องค่าใช้จ่ายที่ไม่เพียงพอ แต่การที่จะทำกิจกรรมการประกวด ต้องอาศัยแรงกระตุ้นจากทุกๆ ภาคส่วน ครูบาบุญหลวง เห็นด้วยกับการที่หน่วยงานราชการที่จะมีส่วนร่วม แต่กลัวมีปัญหาในการจำกัดในเรื่องของกฎเกณฑ์ หรือระเบียบทางราชการต่าง ๆ

การจัดการประกวดจะดำเนินการจัดขึ้นในช่วงวันที่ 15 กรกฎาคม ของทุกปี เนื่องจากเป็นวันคล้ายวันเกิดครูบาบุญหลวง ทั้งนี้ครูบาบุญหลวงยังให้ข้อคิดว่าการเป็นนักดนตรีที่ดี ควรมีพร้อมด้วย

กริยามารยาทที่งดงาม มีความพร้อมทั้งเสื้อผ้าหน้าผม เพราะนักดนตรีเมื่อได้รับเชิญไปบรรเลงงานต่างๆ ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งในงานนั้นๆ ให้ถือว่าตนเองมีครูบาอาจารย์ ได้รับการอบรม สั่งสอน แนวทางในอนาคต ครูบาบุญหลวงเป็นผู้ริเริ่ม จึงอยากให้คนรุ่นหลังมาต่อยอดโดยอยากให้โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หน่วยงานราชการ ทั้งในระดับท้องถิ่น และระดับกระทรวง เห็นความสำคัญ การจัดกิจกรรมการประกวดนี้ จะเป็นการสืบสานและคงอยู่คู่กับสังคม หากองค์กรการศึกษารับไว้ก็ไม่สูญหาย

นอกจากนี้ครูบาบุญหลวง เป็นผู้ก่อตั้งและอุปถัมภ์ วงดนตรีป๊าดก้อง หรือ ป๊าดฆ้อง ของคณะวัดเกาะกลาง ที่ครูบาบุญหลวงได้ก่อตั้ง ตามที่ อินทิรา โพธิ์ใบได้ระบุในปริญญานิพนธ์ เรื่อง การศึกษาวงป๊าดฆ้องคณะวัดเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ไว้ดังนี้ วงปาดฆองคณะวัดเกาะกลาง อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ก่อตั้ง โดยมีครูบาบุญหลวงและอาจารยอุดม หลีตระกูล เปนผูกอตั้ง มีสมาชิกในวงเปนผูชายทั้งหมด ประกอบอาชีพหลักโดยการทำเครื่องดนตรี นักศึกษา และธุรกิจสวนตัวแตเลนดนตรีวงปาดฆองเปนอาชีพเสริม บทบาทหนาที่ ที่สำคัญ คือการบรรเลงในพิธีกรรมที่เกี่ยวของกับศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี และการอนุรักษรูปแบบของวง กอนการบรรเลงทุกครั้งวงปาดฆองคณะวัดเกาะกลางจะมีการไหวครูเสร็จแลวก็จะพรมน้ำสมปอยเพื่อเปน มงคล และนำสวยดอกไปเหน็บที่เครื่องดนตรี วงดนตรีปาดฆองคณะวัดเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม ประกอบดวย แนหลวง แนนอย ระนาดเอก ระนาดทุม ฆองวง สวา กลองเตงถิ้ง และกลองปงโปง เพลงที่ใชในการบรรเลง ในพิธีกรรมฟอนผีเพลงฉัตร เพลงกุราเพลงผีมดลงขวง เพลงผีมดหอยผา เพลงผีมดกินน้ำมะพราว เพลงที่ใชในการบรรเลงในพิธีกรรมงานศพ ไดแก่ เพลงปราสาทไหว เพลงมวยชา มวยเร็ว เพลงที่ใช ในการบรรเลงในพิธีกรรมงานบุญ ไดแก เพลงปราสาทไหว เพลงลูกทุง ลูกกรุง เพลงมวย เพลงที่ใช้การบรรเลงในงานรื่นเริง เพลงปราสาทไหว เพลงลูกทุง ลูกกรุง เพลงที่มีจังหวะสนุกสนาน (อินทิรา โพธิ์ใบ, 2553)

ภาพที่ 1 พระครูโสภณกิตติวัฒน์ (ครูบาบุญหลวง)
ที่มา: อนุวัฒน์ บิสสุริ

จากการที่พระครูโสภณกิตติวัฒน์ (ครูบาบุญหลวง) ได้ริเริ่มการจัดการประกวดกลองเต่งถิ้งล่วงระยะเวลามาแล้วมากกว่า 20 ปี การดำเนินการจัดการประกวดทำให้คนในสังคมรับรู้เป็นวงกว้าง ทั้งในหมู่นักดนตรีพื้นบ้านและประชาชนทั่วไป ที่สนใจมาชมการประกวดกลองเต่งถิ้ง จนเกิดเป็นงานประจำปีของวัดเกาะกลาง ตำบลป่าแดด อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ขึ้น การจัดการ

ประกวดเป็นอีกช่องทางที่ทำให้มีพื้นที่การพบปะกันของนักดนตรี และยังเป็นการส่งเสริมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านกลองเต่งถิ้ง

นายปิยวัฒน์ ด้วงโอ๊ะ ผู้ชนะเลิศการประกวดกลองเต่งถิ้ง ประจำปีพ.ศ.2565 ได้เล่าถึงเส้นทางในการสนใจกลองเต่งถิ้งจนนำมาสู่การเป็นผู้ชนะเลิศการประกวดกลองเต่งถิ้ง ดังนี้ เริ่มสนใจเพราะชื่นชอบในวงแห่ และได้เห็นช่างทำเครื่องดนตรี ณ ตำบลแม่สอย อำเภอจอมทอง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นบ้านเกิดตนเองจึงเกิดแรงบันดาลใจที่ชื่นชอบ และมีความรู้สึกหน้าค้นหา ตั้งแต่ อยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เริ่มจากการสังเกต และเริ่มพัฒนาฝีมือในการทำกลองมาตลอด และชื่นชอบในวงแห่และชอบกลอง โดยเปรียบหน้าที่ของกลองในวงแห่เหมือนกลองเป็นแม่ทัพ เพราะเป็นตัวชูรสของวง เริ่มทำกลองจากการลองทำของตนเองและรับซ่อมกลอง แต่เดิมทีนั้นได้เรียนการทำกลองจริงจังกับลุงเนตรพันธะ ไชยศรี แต่เป็นกลองตึ่งโนง ใช้เวลาเรียน 2 ปี โดยได้วิธีทำหนังกลองมาและนำมาปรับใช้กับกลองเต่งถิ้ง เมื่อรู้ว่ามีการแข่งกลอง เริ่มเข้าร่วมแข่งตั้งแต่ปีแรก ในการเตรียมตัวแข่งต้องมีการนำกลองมาซ้อมก่อน โดยการลองตีเพื่อฟังเสียงว่ามีลักษณะใด อยากให้เสียงเป็นอย่างไรโดยจะมีการปรับปรุงเสียงไปด้วย โดยนำกลองไปแข่งจะดูที่จำนวนคนในทีม หากไปสองคนก็จะนำกลองไปสองลูก เพราะจะได้ช่วยกันจำเสียงของกลองในตอนที่ไปแข่ง หากนำกลองไปมากกว่านั้น คนที่ไปจำนวนน้อยกว่าจะจำเสียงกลองไม่ได้ และอาจจะงงกับเสียงกลองคนอื่นเพราะมีคนเข้าร่วมหลายคน ในส่วนของกลองที่ใช้ประกวดกับบรรเลงจะต่างกัน แต่จะใช้กลองใบเดียวกันแต่ขึ้นอยู่กับการติดจ่า วัสดุที่ทำกลองที่จะได้คุณภาพ ต้องดูจากเนื้อไม้ ส่วนใหญ่จะใช้ไม้ประดู ไม้อื่นใช้ได้แต่คุณภาพอาจจะไม่ดีพอสำหรับการทำกลองเต่งถิ้ง

ภาพที่ 2 บรรยากาศในการประกวดกลองเต่งถิ้ง ประจำปี พ.ศ. 2565
ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=7QipNgF48H8

การติดจ่ากลอง โดยจ่ากลองทำจากขี้เถ่าจากไม้ทั่วไปหรือไม้ที่ไม่มีน้ำมันผสมกับข้าวเหนียว (ไม้ที่ติดไฟง่ายเช่น ไม้สัก ไม้สน) เพราะทำให้จ่าติดกับหนังกลองไม่ดี โดยนิยมจากขี้เถ่าไม้เนื้อแข็งผสมกับข้าวเหนียวที่เหลือกินแล้วหรือข้าวเหนียวสุก แต่ไม่เหมาะกับข้าวสวยเพราะความหนาแน่นไม่ได้เท่าข้าวเหนียว ส่วนการผสมกันของจ่ากลองขึ้นอยู่กับตัวข้าวโดยคาดปริมาณจากขี้เถ่ากับน้ำ ให้พอดีแล้ว จึงประสมกับข้าวเหนียวโดยกะความนุ่มได้โดยกะจากความนุ่มติ่งหู เป็นวิธีที่คนโบราณได้กล่าวไว้ โดยจ่ากลองก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและสถานการที่เอาไปใช้ โดยจะมีการปรับไปตามสภาพ และฟังเสียงขณะนั้น การเช็คเสียงในการแข่งขันจะมีเสียงต้นกับเสียงปลาย เสียงต้นคือเสียงแรกที่ตีแล้ว

ออกมาเลย ส่วนเสียงปลายต้องฟังเสียงสุดท้าย เป็นเสียงที่สองจะตามมา ในการแข่งขันมีการขึ้นเวทีในแต่ละครั้ง จะมีกลอง 6 ใบ แล้วไปแก้ไขเสียงหรือจ่ากลองบนเวที

การเข้าร่วมแข่งขันก่อนอื่นพอไปถึงสถานที่แข่งขันก็ต้องลงชื่อและแจ้งว่านำกลองมากี่ลูก ไม่จำกัดจำนวนโดยกลองหนึ่งลูก จะมีค่าชักลากอยู่ที่ 150-200 บาท เป็นค่าน้ำมัน ต่อกลอง 1 ใบ เมื่อลงทะเบียนจะมีการจับสลากว่าแต่ละคนใครได้ขึ้นรอบไหน หากเอาไปหลายใบแล้วไม่ทันก็มีการสลับกับเพื่อนคนอื่นๆ ด้วย กรรมการจะมีครูบาบุญหลวง และกรรมการท่านอื่น ๆ โดยอาศัยเกณฑ์จากการฟังเสียงต้นและเสียงปลายที่ยาวกว่ากัน โดยใช้ทักษะการฟังของกรรมการ แต่ในความเป็นจริงทุกคนสามารถเป็นกรรมการได้ทั้งสิ้น ด้วยกันฟังเสียงปลายที่มาความยาวกว่าลูกอื่น เพราะในการแข่งขันทุกคนได้ยินหมด จึงไม่มีข้อโต้แย้ง โดยจะคัดทีละ 3 ใบ โดยแต่ละรอบขึ้น 6 ใบ และคัดเอา 3 ใบ เข้ารอบต่อไปโดยจะคัดไปเรื่อย ๆ ใช้การแข่งขันรูปแบบสามเหลี่ยมคว่ำ โดยมีเอกลักษณ์แบ่งเป็นสองเสียงคือยาวไปทีเดียว กับยาวแล้วหายไปและออกมาอีกทีนึง โดยขึ้นอยู่กับขนาดกลองด้วย แต่ไม่มีมาตรฐานที่ชัดเจน

ขนาดหน้ากลอง 17 นิ้ว จะเป็นขนาดปกติ 18 นิ้ว จะเป็นขนาดพิเศษ หรือใหญ่กว่านี้ก็มีถึงขนาด 22 นิ้ว แต่ในการแข่งขันกำหนดไม่เกิน 18 นิ้ว ส่วนขนาดเริ่มต้นอยู่ที่ 14-15 นิ้ว การใช้งานใช้กับวงแห่หรือวงป้าดก้อง เพราะการที่มีกลองเสียงใหญ่จะสร้างความอลังการ หน้า17-18 จะให้เสียงที่ในระดับดี เสียงยาวไปทีเดียวเสียงจะเป็นก้อนกันไป ส่วนเสียงยาวแล้วหายไปและออกมาอีกทีนึงขึ้นอยู่กับการถ่วงหน้า เป็นเสียงสะท้อนที่ออกมา โดยมีการจ่าหน้ากลองที่เหมาะสมทั้งสองหน้าทั้งหน้าเต่งและหน้าถิ้ง ได้พอดีจึงจะได้เสียงออกมา โดยกลองทั้งสองหน้าจะไม่เท่ากันโดยขนาดจะห่างกันประมาณ 3 นิ้ว เช่นหน้าใหญ่ 18 นิ้ว หน้าเล็กก็ 15 นิ้ว โดยหน้ากลองควรฟังและเทียบเป็นเสียงคู่ห้า คือ ดำ และ ซ เป็นเสียงกระทบกันเวลาตีเพราะตีหน้าหนึ่งอีกหน้าจะกระทบไปด้วย จึงได้เสียงมาลักษณะนี้ต้องมีการสังเกตและแก้ไขไปตามสถานการณ์ แรงจูงใจสิ่งแรกคือ ได้เจอเพื่อนและยังได้ชื่อเสียง เป็นการประชาสัมพันธ์ตนเองไปในตัว ได้ไปเจออะไรหลายๆอย่างเพื่อนำมาพัฒนากลองของตนเอง การแข่งเป็นเชิงประจักษ์ทุกคนจะไม่มีข้อโต้แย้งกันวัสดุที่ทำหนังกลองคือ หนังวัวตัวเมีย ที่มีลูกมาแล้ว โดยจะต้องเอาเศษผังผืดออกและมาตากแดด ใช้เวลา1วันถ้าแดดแรงๆ แต่โดยประมาณไม่เกิน 3 วันหาดขูดเศษต่างๆให้เหลือแต่หนังและนำมาตาก เมื่อแห้งก็มาขึงกับโครงเหล็ก แล้วมาเทียบตัดกับหน้ากลองละขูดอีกที หนังวัวหนึ่งตัวได้กลอง 2-3 ลูกจะมีในส่วนของกลุ่มทำกลองด้วยกันให้ความสนใจ

ภาพที่ 3 นายปิยวัฒน์ ด้วงโอ๊ะ ผู้ชนะเลิศการแข่งขันกลองเต่งถิ้ง กำลังขึงหน้ากลองเต่งถิ้งบนสะดึง
ที่มา: อนุวัฒน์ บิสสุริ

นายปิยวัฒน์ ด้วงโอ๊ะ ได้กล่าวว่า การจัดการประกวดกลองเต่งถิ้งของวัดเกาะกลาง จะมีประโยชน์ให้กับชุมชน สังคม ทั้งในด้านเศรษฐกิจ และในด้านศิลปวัฒนธรรม ไปด้วยกัน เป็นการเผยแพร่ให้คนรู้จักกลองเต่งถิ้งมากยิ่งขึ้น ในฐานะผู้ได้รับรางวัลในปีนี้ ยังต้องนำจุดที่ต้องพัฒนามาเตรียมความพร้อม โดยจะมีการสร้างกลองใบใหม่ขึ้น หาสาเหตุ พัฒนาในจุดบอด เช่นหนังกลองยานก็ต้องพัฒนาเรื่องหนังดูว่าวัวในช่วงอายุเท่าไหร่ เหมาะกับเสียงที่อยากได้แล้วนำมาขึงกลองเพื่อนำไปสู่การแข่งขันในครั้งต่อไป

ภาพที่ 4 นายปิยวัฒน์ ด้วงโอ๊ะ ผู้ชนะเลิศการแข่งขันกลองเต่งถิ้ง
ที่มา: นายปิยวัฒน์ ด้วงโอ๊ะ

2. การประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาระดับชาติ

การจัดการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาแห่งประเทศไทย ประจำปี 2565 Thailand lanna music competition 2022 ภายใต้โครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการ: ประกวดดนตรีล้านนาเพื่อการอนุรักษ์และการสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรม จัดโดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับคณะวิจิตรศิลป์โดยมีรายละเอียดของโครงการดังที่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิเทพ ปิตุภูมินาค สาขาวิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กล่าวว่า โครงการการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มียุทธศาสตร์ล้านนาสร้างสรรค์ปีแรกก็ทำเรื่องดนตรีสร้างสรรค์ ในปีถัดมาจึงได้มีโอกาสดำเนินการจัดการประกวดดนตรีขึ้น โดยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการจัดการประกวดดนตรีคือการเปิดโอกาส ให้พื้นที่กับนักดนตรีหลากหลายรูปแบบในดนตรีพื้นบ้านล้านนา ได้แสดงฝีไม้ลายมือ

การประกวดมีอิทธิพลเป็นผลกระทบในเชิงบวกต่อนักดนตรี และคณะผู้ดำเนินงานมีความคาดหวังให้เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และด้วยทางมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มิได้มีการจัดการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนามาเป็นเวลานานแล้ว จุดประสงค์ของการดำเนินโครงการ มุ่งเน้นไปในส่วนของการสืบทอด การอนุรักษ์ แต่การอนุรักษ์เป็นผลพลอยได้ สิ่งสำคัญคือการพัฒนานักดนตรี ให้เปิดมุมมองที่กว้างขึ้น ได้ทำงานดนตรีที่มีความละเอียด การที่เยาวชนได้อยู่ในกระบวนการประกวดเป็นการขัดเกลาอัตลักษณ์ของนักดนตรีรุ่นใหม่ อัตลักษณ์คือการเข้าใจตนเองของนักดนตรีรุ่นใหม่ การประกวดนี้เป็นเพียงบททดสอบอีกขั้นหนึ่ง ถ้าผู้เข้าร่วมประกวดสามารถผ่านการเข้าใจตนเองหรือในฐานะนักดนตรีได้ ผู้เข้าร่วมประกวดก็จะถูกพัฒนาไปอีกขั้นหนึ่ง

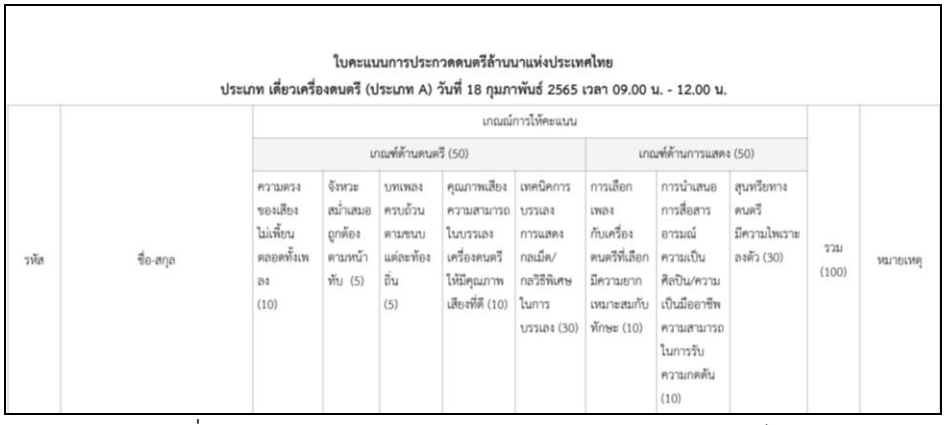
การจัดการประกวดดนตรีที่มีผลกระทบในด้านสืบทอดและอนุรักษ์ที่เกิดต่อการดนตรีจริงๆ คณะผู้ดำเนินงานได้มีแนวความคิดจัดการประกวดให้ครอบคลุม ประเภทของดนตรีเป็นลำดับแรก แต่สิ่งที่ไม่ได้นำมาเข้าร่วมในการประกวดเหมือนอย่างเช่นการประกวดในระดับชุมชนทั่วไปที่นิยมนำกลองมาจัดการประกวด ด้วยสาเหตุการประกวดกลองเป็นที่นิยมแพร่หลายแล้ว การประกวดในครั้งนี้มีรายการที่หลากหลายประเภททั้งประเภทเดี่ยวเครื่องดนตรีล้านนา ขับร้องเพลงคำเมือง วงดนตรีล้านนา วงดนตรีล้านนาร่วมสมัย และบทประพันธ์ คณะทำงานมีความตั้งใจให้มีประเภทการประกวดให้มีความหลากหลาย ประเภทที่ทำอย่างแรกคือการเดี่ยวเครื่องดนตรี โดยจัดให้ประกวดเครื่องดนตรีล้านนาประเภทต่างๆ มาแข่งรวมกัน จึงได้เกิดเป็นข้อคำถามว่าจะนำ สะล้อมาแข่งกับปี่จุมได้อย่างไร เอาพิณเปี๊ยะมาแข่งกับปี่แนได้หรือ คำตอบคือสามารถทำได้ เวลาฟังดนตรี จะมีมาตรฐานทางสุนทรีย ต่อให้เป่าแน หรือสีสะล้อ กรรมการก็จะฟังและทราบได้ว่ามีความไพเราะมากน้อยเพียงใด

การคัดเลือกคณะกรรมการ โดยพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความสามารถหลากหลายประเภทของเครื่องดนตรีพื้นบ้านล้านนา อาทิ ครูแอ๊ด ภานุทัต อภิชนาธง คณะครูอาจารย์ จากวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ บุคคลเหล่านี้มีความเชี่ยวชาญหลากหลายสามารถบรรเลงได้ทุกเครื่องดนตรี ซึ่งกรรมการจะพิจารณาว่าบุคคลนั้นมีฝีมือถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้หรือไม่ อันนั้นเป็นวิธีคิดในทางดนตรีตะวันตก จะมีการสอบที่เรียกว่าการสอบจูรี่ (Jury) ในขณะที่บรรเลงเปียโน แต่กรรมการก็จะเป็นคณะกรรมการที่มีความเชี่ยวชาญในเครื่องดนตรีต่างๆ มานั่งฟังเพื่อพิจารณาคะแนนทั้งหมด การประกวดในต่างประเทศจะนำทุกเครื่องมาประกวดรวมกัน ทางสากลผู้สอนก็ต้องได้รอบวง แม้แต่ประเทศไทย ก็มีการประกวด เช่น รายการ SET เยาวชนดนตรีแห่งประเทศไทย คือสามารถนำเครื่องดนตรีอะไรก็ได้ นำมาเข้าร่วมในการแข่งขัน แคนสามารถแข่งขันกับเปียโนได้ หลักการประกวดลักษณะนี้เอาสุนทรียมาจับเป็นเกณฑ์ในการประกวด คณะผู้ดำเนินการจัดการประกวดจึงมีแนวความคิดรูปแบบการแข่งขันประเภทนี้นำมาใช้กับทางด้านดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ และในการตัดสินการประกวดตัดสินเป็นเหรียญทอง เหรียญเงิน และเหรียญทองแดง แปลว่าผู้เข้าร่วมการประกวดถ้าคะแนนถึงเกณฑ์ ก็สามารถได้รับรางวัลตามเกณฑ์ในการประเมินเหรียญนั้น ๆ

ภาพที่ 5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิเทพ ปิตุภูมินาค
ที่มา: อนุวัฒน์ บิสสุริ

การประกวดสำคัญคือการพัฒนาดนตรี แล้วเป้าหมายรองมาคือ เมื่อพัฒนาดนตรีแล้ว นักดนตรีก็จะต้องพัฒนาตัวเองด้วยความละเมียดละไม อย่างสร้างสรรค์ สิ่งที่ตามมาคือการอนุรักษ์สืบทอด เป็นผลพลอยได้ เป้าหมายอย่างหนึ่งต้องการพัฒนาวิธีคิด และเป้าหมายหลักอีกอย่างคือต้องการเปิดพื้นที่ให้คนทุกวัย ดนตรีล้านนามีสุนทรีย สามารถคิดทางตนเองได้ หากคิดนอกกรอบออกไปจะพัฒนาได้ เช่นเพลงสากลถึงแม้จะพัฒนาจนสามารถต่อยอดไปสู่รูปแบบวงต่าง ๆ หรือแนวเพลงต่าง ๆ ได้แล้ว แต่ก็ยังมีรากเดิม การพัฒนาดนตรีคือการพัฒนาในตัวดนตรีเอง ทำอย่างไรให้ดนตรีพัฒนาได้อีกจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อวงการดนตรีพื้นบ้านล้านนา

ผลการตอบรับจากการจัดการประกวดมีทั้งในส่วนชื่นชมว่าเป็นพื้นที่ให้เยาวชนได้แสดงฝีมือได้มีผลงานเป็นรูปธรรม ข้อเสนอแนะเป็นการกล่าวถึงการประกวดเดี่ยวเครื่องดนตรีว่าไม่ควรนำเครื่องดนตรีล้านนามาประกวดร่วมกัน แต่คณะทำงานมีเหตุผลที่รองรับในการประกวด โดยมีเกณฑ์และกรรมการก็ต้องปฏิบัติตามเกณฑ์ เกณฑ์มาจากการประกวดของดนตรีไทยและพื้นบ้านมาปรับใช้ร่วมกัน ในการแข่งขันจะแบ่งเป็น 4 ช่วง อายุ คือ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาอายุไม่เกิน 13 ปี ระดับมัธยมศึกษา อายุไม่เกิน 18 ปี ระดับอุดมศึกษา อายุไม่เกิน 23 ปี และระดับประชาชนทั่วไป ไม่จำกัดอายุ การแบ่งอายุของนักดนตรีในการประกวดเดี่ยวเครื่องดนตรี เพราะมีความต่างในด้านตามศักยภาพ ประสบการณ์ส่วนหนึ่ง และเทคนิควิธีการบรรเลง ของคนในแต่ละช่วงวัย เกณฑ์การตัดสิน 50% เป็นดนตรี ดูเทคนิควิธีการ Skill อีก 50% เป็นการที่แสดงการเลือกเพลงที่เหมาะสม การนำเสนอ เรื่องสุนทรียทางดนตรี เพราะหรือไม่เพราะ เรื่องของรสมือ องค์ประกอบทางดนตรีทุกอย่างมุ่งไปในการสร้างสุนทรียทางดนตรี เรื่องที่จะสัมผัสทางสุนทรียอยู่ที่รสนิยม ความรู้สึกของกรรมการ ดังนั้นการประกวด ใครที่สามารถก้าวข้ามความกดดันต่างๆได้ ถือเป็นการก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพ แต่จะมาตัดสินกันที่ผลงานของดนตรี



ใบคะแนนการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศไทย

ประเภท เดี่ยวเครื่องดนตรี (ประเภท A) วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2565 เวลา 09.00 น. - 12.00 น.

รหัส	ชื่อ-สกุล	เกณฑ์การให้คะแนน								รวม (100)	หมายเหตุ
		เกณฑ์ด้านดนตรี (50)					เกณฑ์ด้านการแสดง (50)				
		ความตรงของเสียงไม่เพี้ยนตลอดทั้งเพลง (10)	จังหวะสม่ำเสมอถูกต้องตามหน้าทับ (5)	บทเพลงครบถ้วนตามขนบแต่ละท้องถิ่น (5)	คุณภาพเสียงความสามารถในบรรเลงเครื่องดนตรีให้มีคุณภาพเสียงที่ดี (10)	เทคนิคการบรรเลงการแสดงกลเม็ด/กลวิธีพิเศษในการบรรเลง (30)	การเลือกเพลงกับเครื่องดนตรีที่เลือกมีความยากเหมาะสมกับทักษะ (10)	การนำเสนอการสื่อสารอารมณ์ความเป็นศิลปิน/ความเป็นมืออาชีพความสามารถในการรับความกดดัน (10)	สุนทรียทางดนตรีมีความไพเราะลงตัว (30)		

ภาพที่ 6 ใบคะแนนการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศไทย

ที่มา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิเทพ ปิตุภูมินาค

การประกวดครั้งนี้ยังไม่เห็นผลแน่ชัดเพราะเป็นการประกวดครั้งแรก ถ้าทำหลาย ๆ ครั้ง การรับรู้ความเป็นสุนทรียจะมากขึ้น การนำผลงานของผู้ชนะการประกวดในรายการต่าง ๆ ออกเผยแพร่ โดยทางมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นำบุคคล ทีม ที่ได้รางวัลไปบันทึกเสียง เป็นไฟล์เสียง เพื่อที่จะนำไปเผยแพร่มุมมองทางด้านดนตรีพื้นบ้านล้านนา เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำงานทางด้านดนตรีไปต่อยอดในการพัฒนาฝีมือของตนต่อไป

รายการประกวดในครั้งนี้เป็นการจัดขึ้นครั้งแรกในฐานะรายการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศไทย ที่เปิดรับสมัครกระจายเป็นวงกว้างให้กับทุกคนทั้งในและต่างประเทศ สามารถเข้าร่วมการประกวดในครั้งนี้ได้ โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นผู้ดำเนินการจัดการประกวด เป็นรายการแข่งขันที่นักดนตรีเข้าร่วมการประกวดมีความหลากหลายในประเภทการแข่งขันตามช่วงอายุมากที่สุด จึงเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งของนักดนตรี และเป็นอีกหนึ่งเวที ที่เหล่านักดนตรีพื้นบ้านสนใจ และตั้งเป้าหมายของความสำเร็จไว้ ดังที่ นายเผด็จ มูลคง ผู้ร่วมก่อตั้งวงฆ้องแสนเสียง วงดนตรีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดวงปี่พาทย์ล้านนา ได้กล่าวว่า หลังจากที่ทราบข่าวจากการประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ Facebook ในเรื่องการจัดการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศ ซึ่งจัดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ ทำให้มีความสนใจเป็นอย่างยิ่ง จึงได้ส่งข่าวให้กับเพื่อนๆ และน้อง ๆ ที่บรรเลงกันอยู่ในวงของตนเองอยู่แล้ว นัดซ้อมกัน โดยเตรียมความพร้อมจากการดูกฎกติกา ในการแข่งขัน ดูเรื่องเวลาการกำหนดเวลาในการบรรเลง โดยในรายการครั้งนี้วงปี่พาทย์ล้านนากำหนดให้เป็นเพลงพิธีทางคณะก็ต้องมาดูว่าจะเลือกเพลงอะไร เพื่อให้เกิดความเหมาะสมทั้งรูปแบบวง และเพลงที่ใช้ในการแข่งขัน โดยเกณฑ์การแข่งขันกำหนดไว้ 2 เพลง โดยทางคณะเลือกเพลง ฉัตร กุลา และโดยปกติจะเป็นที่รู้กันของนักดนตรีพื้นบ้านล้านนาจะทราบว่า เล่นฉัตร กุลา แล้วต้องมีเพลงลงข่วงต่อเสมอ การเลือกเครื่องดนตรีในการแข่งขัน เลือกเครื่องดนตรีอย่างดี ทั้งในเรื่องของรูปลักษณ์สวยงามของเครื่องดนตรี เลือกรูปลักษณ์เครื่องดนตรีที่มีลายกนกแบบล้านนา ทั้งเสียงของเครื่องดนตรีก็เลือกปรับเสียงให้เป็นเสียงเมืองมากที่สุด

ภาพที่ 7 นายเผด็จ มูลคง ผู้ร่วมก่อตั้งวงฆ้องแสนเสียง
ที่มา: อนุวัฒน์ บิสสุริ

การเตรียมตัวในรอบชิงชนะเลิศ ต้องเตรียมเครื่องดนตรีเป็นอย่างดี คือ ต้องเผื่อเวลาเพื่อไปเตรียมตัวในสถานที่จัดการประกวด ในส่วนของผู้บรรเลงในช่วงนั้นเป็นสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ผู้เข้าแข่งขันคณะต่าง ๆ ใส่หน้ากากอนามัย แต่คณะฆ้องแสนเสียงใส่แบบหน้ากากใส เพื่อให้เห็นถึงหน้าตาและบุคลิกของนักดนตรี ท่าทางเป็นสิ่งสำคัญของผู้บรรเลงดนตรี เพลงที่นำไปแข่งคือเพลงฉัตร กุลา และลงข่วง บรรเลงตามปกติของเพลงที่มีอยู่แล้ว แต่ความพิเศษจะอยู่ที่ตอนขึ้น ตอนลง จะต้องใช้ความพร้อมบางสิ่งไม่สามารถมาบอกกันด้วยคำพูดได้ เหมือนกับการ

ปรับวงกลองตีบาก เครื่องดำเนินทำนองก็ต้องบรรเลงไปต่อแล้ว เป็นต้น ถ้าตีกลองเสียงแบบนี้ นักดนตรีในวงจะต้องบรรเลงทำนองนั้นแล้ว ด้วยความสนิทสนมและการฝึกซ้อมการบรรเลงตามงานต่าง ๆ เมื่อได้ยินเสียงการตีบากกลอง ก็จะดำเนินทำนองไปได้อย่างกลมกลืน

กลองเต่งถิ้งที่วงฆ้องแสนเสียงนำมาใช้จ่ากลอง จะนำมาจ่ากลองที่ทำขึ้นในแบบฉบับโบราณ คือการนำเอาขนมเส้น (ขนมจีน) มาผสมกับขี้เต่า (ขี้เถ้า) นอกจากขนมเส้นก็สามารถใช้ข้าวเหนียวแทนได้ ปัจจุบันนิยมไปใช้แบบกาวนำมาติดที่หนังหน้ากลอง ถ้าเป็นการจ่าแบบโบราณจะทำให้เสียงมีความกังวานกว่า บทบาทกลองเต่งถิ้งที่นำมาใช้ในการประกวดครั้งนี้ กลองเต่งถิ้งที่มีคุณภาพเสียงดี เสียงต้องชัดกังวาน เสียงเต่ง เป็นเสียงต่ำ ต้องให้เต่งแบบกังวาน ทักษะการฟังต้องใช้จากประสบการณ์ สถานที่และสภาพอากาศ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คุณภาพเสียงแตกต่างกัน ถ้าติดจ่ากลองด้านในห้องแอร์ ก็จะเป็นเสียงอีกแบบ ถ้าติดนานเกินไปก็จะทำให้ข้าวแห้ง การจัดรูปแบบวงในครั้งนี้ เป็นการจัดวงแบบเอากลองเต่งถิ้งมาตั้งไว้ตรงกลางด้านหน้า และเอากลองโป่งโป้งมาขัดในการแข่งครั้งนี้นำกลองเต่งถิ้งไว้บริเวณด้านหน้า เพราะต้องการนำเสนอกลอง เหมือนกับการบรรเลงประกอบการฟ้อนผีมด ผีเม็ง กลองโป่งโป้งก็ต้องขัด เหมือนกลองแขก

สิ่งที่ทำให้วงดนตรีได้รับรางวัลชนะเลิศ มาจากความกลมกล่อมของเสียงดนตรีที่บรรเลงไม่มีเสียงใดดังกว่ากัน แนก็ไม่ใช้แนที่ดังเกินไป เพราะสถานที่ในประกวดเป็นรูปแบบโรงละครมิได้เป็นสถานที่กลางแจ้ง เอกลักษณ์ของวงฆ้องแสนเสียง ยึดรูปแบบวงแบบปี่พาทย์ล้านนา ปัจจุบันมีบางวงดนตรีนำเอาฆ้องมอญเข้ามาในวงป๊าดก๊อง แต่ของวงฆ้องแสนเสียงยึดถือรูปแบบการบรรเลงตามแบบโบราณ สิ่งที่ที่ต้องพัฒนาครั้งต่อไปคือการเตรียมความพร้อมในเรื่องของอุปกรณ์ขยายเสียง เนื่องจากทุกเวทีการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนา จะมีการจัดอุปกรณ์ไมค์โครโฟน นำมาวางไว้ตามจุดของเครื่องดนตรี ถ้านักดนตรีผู้เข้าร่วมการแข่งขันไม่ได้จัดตำแหน่งของไมค์โครโฟน อาทิจัดไมค์โครโฟนไปในตำแหน่งเครื่องดนตรีที่มีเสียงดังมากเกินไปอาจไปกลบเสียงของเครื่องดนตรีที่มีเสียงทุ้ม ผู้เข้าประกวดจึงมีความจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงเรื่องอุปกรณ์ขยายเสียง

เวทีในการจัดการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาแห่งประเทศไทย ได้ดำเนินการถ่ายทอดสดออกอากาศออนไลน์ เป็นการยุติธรรม เพื่อให้คนบุคคลอื่นได้เห็นผลงานผู้เข้าร่วมการประกวด และเวทีการประกวดนี้ ทำให้นักดนตรีได้พบปะกันจากหลากหลายคณะ ได้เห็นมุมมองความคิด และความสามารถของวงดนตรีคณะต่าง ๆ เป็นสถานที่แลกเปลี่ยนความรู้ ความรู้จากการที่ได้รับประสบการณ์ในการแข่งขัน ทางคณะฆ้องแสนเสียง ได้นำความรู้ไปเผยแพร่ตามสถานศึกษาต่าง ๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมดนตรีล้านนา และยังช่วยให้เยาวชน ที่ได้เรียนดนตรีพื้นบ้านล้านนาสามารถนำไปประกอบอาชีพ รับงานบรรเลง งานแสดง ได้รับค่าจ้างเป็นผลทางเศรษฐกิจในครัวเรือนไปด้วย

ภาพที่ 8 วงฆ้องแสนเสียง รางวัลชนะเลิศประเภทวงดนตรีล้านนา วงปี่พาทย์ล้านนา
ที่มา: เพจเฟซบุ๊ก TLMC : Thailand Lanna Music Competition

สรุป

ทรัพยากรในการขับเคลื่อนพลวัตทางวัฒนธรรม คงหนีไม่พ้นทรัพยากรมนุษย์ กล่าวคือในทางด้านการสืบทอด อนุรักษ์ ต่อยอด ดนตรีพื้นบ้านล้านนา นักดนตรีพื้นบ้าน ที่มาจากวัยต่างๆ ทั้งที่เป็นแบบนักดนตรีอาชีพ และนักดนตรีสมัครเล่น ถือเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนลมหายใจทางมรดกภูมิปัญญาของบรรพชน ผ่านนัยยะสำคัญของการจัดเวทีการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนา การประกวดแข่งขันจึงเป็นรายการหนึ่งในการส่งเสริมให้นักดนตรีสามารถมีเวทีในการแสดงออกและได้แลกเปลี่ยนความรู้เชิงทักษะดนตรีร่วมกัน การประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนา ในปัจจุบันมีการประกวดหลากหลายรายการโดยส่วนมากจะจัดขึ้นในหน่วยงานของรัฐ สถาบันการศึกษา วัด เป็นหลัก แต่การจัดการประกวดในแต่ละครั้งจะต้องมีปัจจัยที่สำคัญของการดำเนินการประกวด คือทั้งในส่วนของงบประมาณ และการสนับสนุน รายการประกวดกลองเต่งถิ้ง จัดโดยวัดเกาะกลาง ตำบลป่าแดด อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ และรายการประกวดดนตรีพื้นบ้านล้านนาแห่งประเทศไทย จัดโดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ร่วมกับคณะวิจิตรศิลป์ เมื่อนำข้อมูลสองรายการประกวดมาเปรียบเทียบจะเห็นได้ว่าจุดประสงค์หลักของการประกวด คือการได้มีพื้นที่ให้กับนักดนตรีพื้นบ้านล้านนา ได้แสดงฝีไม้ลายมือ แสดงทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นการรับรู้ของสังคมให้เห็นถึงการพัฒนาและยกระดับนักดนตรีพื้นบ้าน มีเวทีทั้งในระดับชุมชน และในระดับชาติ เปิดโอกาสให้ทุกคนแม้ไม่ใช่คนในพื้นที่ภาคเหนือ แต่มีความสามารถบรรเลงดนตรีพื้นบ้านล้านนา สามารถที่จะเข้าร่วมการแข่งขันได้ ดนตรีพื้นบ้านล้านนา มิได้มีไว้ให้แค่คนในท้องที่ภาคเหนือเล่น แต่คนทั่วโลกสามารถที่จะเล่นดนตรีล้านนาได้ เกณฑ์การตัดสินการประกวดทั้งสองรายการประกวดข้างต้น มีความแตกต่างรายการประกวดกลองเต่งถิ้ง ของวัดเกาะกลาง ตัดสินจากเสียงของกลองเต่งถิ้ง กลองของผู้เข้าร่วมแข่งขันท่านใด มีเสียงกลองที่ยาวกว่า เสียงของกลองท่านอื่น ก็จะได้เป็นผู้ชนะ เทคนิคการทำเสียงกลองให้ยาวขึ้นอยู่กับความรู้ ความสามารถ วัสดุที่ใช้ในการทำกลอง และจ่าหน้ากลอง ของผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ตัดสินผลรางวัลชนะเลิศแบบตามลำดับที่หนึ่ง สอง และสาม ส่วนรายการประกวดดนตรีล้านนาแห่งประเทศไทย ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีรูปแบบการตัดสินที่นำการแบ่งประเภทการแข่งขัน และการตัดสินรางวัลในรูปแบบคะแนนถึงเกณฑ์ระดับไหนจะมีสิทธิ์ได้รับเหรียญในระดับนั้น เป็นแบบการประกวดดนตรีสากล แต่ยังคงใช้เกณฑ์การให้คะแนนของคณะกรรมการโดยปรับใช้จากเกณฑ์การประกวดดนตรีไทยและดนตรีพื้นบ้าน

ในส่วนของนักดนตรีที่เข้าร่วมการประกวด การรับรู้ของการเข้าร่วมรายการประกวดต่าง ๆ ในปัจจุบันสามารถรับรู้จากช่องทางสื่อสารออนไลน์ หรือการบอกกล่าวของหมู่นักดนตรีพื้นบ้านด้วยกัน การเตรียมความพร้อมของนักดนตรีที่เข้าร่วมประกวด สิ่งสำคัญคือการศึกษากติกาที่ระบุในการแข่งขัน การเตรียมเครื่องดนตรี คือ การจัดเตรียมและเลือกใช้เครื่องดนตรีที่มีคุณภาพมากที่สุด ทั้งในด้านของวัสดุที่นำมาทำเครื่องดนตรี อาทิ หนังกลองเต่งถิ้ง จ่าหน้ากลองเต่งถิ้ง ที่มีความสำคัญทำให้อรรถรสของวงดนตรีล้านนา มีความสมบูรณ์แบบ ตามสำเนียงของวงป๊าดก๊อง นักดนตรีที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ จะต้องเป็นผู้ที่มีฝีมือ มีประสบการณ์ ผ่านกระบวนฝึกซ้อม พิจารณาข้อบกพร่องของตนเองเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขก่อนการประกวด ในกรณีการประกวดแบบทีม นักดนตรีที่ร่วมทีมเดียวกันจะต้องเป็นผู้ที่เคยร่วมบรรเลงด้วยกันอยู่เนืองๆ รู้ใจซึ่งกันและกัน สถานที่แข่งขันเป็นปัจจัยที่ผู้เข้าร่วมการประกวดจะต้องคำนึงถึง เนื่องจากต้องศึกษารูปแบบสถานที่เหมาะกับวงดนตรีที่เข้าแข่งขันหรือไม่ สภาพอากาศเป็นเช่นไร แล้วจะมีวิธีการเตรียมความพร้อมรับมือกับสถานการณ์นั้นอย่างไร มุมมองของนักดนตรี เงินรางวัลอาจไม่ใช่ปัจจัยทั้งหมดในการเข้าร่วมการประกวด ปัจจัยที่ได้รับอาจมีสิ่งอื่นเกี่ยวข้อง เช่น ผู้ที่ชนะการประกวดกลองเต่งถิ้ง จะเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในหมู่นักดนตรี เกิดการจ้างงานเนื่องจากต้องการกลองเต่งถิ้งที่เสียงดี มีคุณภาพ ผู้ที่สนใจก็จะไปหาผู้ที่ชนะเลิศเพื่อทำการซื้อกลอง ผู้ชนะเลิศการประกวดก็จะมีรายได้มากยิ่งขึ้น โดยส่วนใหญ่ผู้เข้าร่วมการประกวดที่ชนะเลิศจะเป็นผู้ที่ทำกลองจำหน่ายหรือทำกลองไว้ใช้เองอยู่แล้ว

สุดท้ายนี้การจะดำรงรักษามรดกศิลปวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านล้านนาไว้ได้นั้น จะต้องอาศัยการสนับสนุน การต่อยอดทางความคิด การเปิดโอกาสรับฟังมุมมองความคิดที่หลากหลาย จากคนทุกกลุ่มวัย โดยมีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน สถาบันการศึกษา วัด ชุมชน และสังคม ตั้งแต่ในระดับท้องถิ่นไปสู่ระดับชาติ ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้กับนักดนตรีพื้นบ้าน ได้นำวิชาความรู้ การฝึกซ้อมที่ได้รับจากครูบาอาจารย์ การประพันธ์เพลง การนำเสนอมุมมองดนตรีพื้นบ้านที่หลากหลาย นำมาแสดง นำมาประกวด ดังผลที่ได้รับจากการจัดการประกวดทั้งสองรายการเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทางดนตรีล้านนาทั้งทางตรงและทางอ้อม การจัดการประกวดจึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่จะสามารถต่อยอดลมหายใจในการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางด้านดนตรีพื้นบ้านล้านนาให้อยู่คู่กับสังคมไทยตราบนานเท่านาน

รายการอ้างอิง

เจริญชัย ชนไพโรจน์. (2526). **ดนตรีพื้นบ้านอีสาน.** ภาคดุริยางคศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

ปัญญา รุ่งเรือง. (2546). **ประวัติการดนตรีไทย.** กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.

พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ. (2551) **จดหมายเหตุดนตรี 5 รัชกาล.** พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เดือนตุลา.

อินทิรา โพธิ์ใบ. (2553). **การศึกษาวงป๊าดฆ้องคณะวัดเกาะกลาง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.** ปริญญานิพนธ์. กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บทความด้านทัศนศิลป์

โลกเสมือนแห่งการเยียวยา
THE VIRTUAL WORLD OF HEALING

ชัชพล เลิศวงษ์ตระกูล[1]
CHATCHAPROL LERSVONGTAKUL[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยาจิตใจ” โดยการศึกษาหลักทฤษฎีของลัทธิเอ็กเพลส์ชั่นนิส ลัทธิฟิวเจอร์ริสฟิกเกอรเรทีฟอาร์ต และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรม โดยการสร้างสรรค์โลกเสมือนขึ้นบนแคนวาสในรูปแบบ 2 มิติ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีการแปรเปลี่ยนและเคลื่อนย้ายเรื่องราวและประสบการณ์อันเลวร้าย ให้ออกไปจากจิตใจของผู้วิจัย

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรม ที่แสดงออกให้เห็นถึงความรู้สึกภายในจิตใจอันเกิดจากประสบการณ์อันเลวร้ายในอดีต ที่ถูกรถผ่าไฟแดงเข้ามาชนอย่างรวดเร็วรุนแรงและฉับพลัน ซึ่งสร้างความสูญเสียทั้งทางกายและจิตใจ ด้วยร่างกายที่ไม่อาจกลับไปสมประกอบได้เช่นเคย รวมถึงภาระหน้าที่ในชีวิตที่ต้องรับผิดชอบที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้รวมทั้งปัญหาชีวิต สร้างความหดหู่ อึดอัด ทรมานในการใช้ชีวิตเป็นอย่างมาก การได้สร้างสรรค์ผลงานโลกเสมือนแห่งการเยียวยา ในรูปแบบผลงานจิตรกรรม อันแสดงออกถึงฮีโร่ ที่มีพลังการเคลื่อนไหว พร้อมจะต่อสู้ เพื่อเอาชีวิตให้รอดพ้นจากปัญหาที่ถาโถมเข้ามาใส่ นับเป็นการเยียวยาจิตใจภายในโลกเสมือนให้กับตัวผู้วิจัยด้วยการใช้ศิลปะ

คำสำคัญ: โลกเสมือน, การเยียวยา, ฮีโร่, การแปรเปลี่ยน, การเคลื่อนไหว

[1]นักศึกษาระดับบริญญาเมหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
[1]Master’s degree students Master of Arts Program Visual Arts major Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture

ABSTRACT

This creative research aims to 1) to create paintings on the topic "Virtual World of Healing the Mind" by studying the theory of Expressionism Futurism and psychoanalytic theory (Psychoanalytic Theory) 2) to create works in painting techniques by creating a virtual world on a canvas frame in 2D format. 3) To create works that change and move stories and bad experiences. Get out of the minds of the creators.

The results showed that Creativity in painting techniques that expresses the feelings in the mind caused by bad experiences in the past that was quickly hit by a red car violent and sudden which creates both physical and mental losses with a body that can never return to its original form Including the obligations in life that are responsible for the inevitable, including life problems It creates a lot of depression, discomfort, suffering in life. The creation of a virtual world of healing in the form of a painting that expresses movement, time stop moment. It is the power of fighting for survival from the problems that come in. It is a healing for the mind within the virtual world for the creative person through the use of art.

KEYWORDS: Hero, Virtual World, Healing, Transformation, Movement, Beauty

บทนำ

ผู้วิจัยเกิดและเติบโตใช้ชีวิตอยู่ในกรุงเทพฯ ที่มีความจำเป็นต้องเดินทาง ด้วยยวดยานพาหนะหลากหลายชนิด เพื่อออกไปศึกษาเล่าเรียนซึ่งหนึ่งในยานพาหนะที่ใช้เดินทางนั้นก็คือมอเตอร์ไซค์ ซึ่งเป็นมอเตอร์ไซค์ของตัวผู้วิจัยเอง เป็นอัศวินคู่ชีพ ที่คอยนำพาผู้วิจัยออกเดินทางรอนแรมไปยังที่ต่าง ๆ ตามแต่ใจต้องการ ในการเดินทางทุกครั้ง ผู้วิจัยรู้ดีเสมอว่ามีความอันตรายแฝงอยู่ด้วยเสมอ ตามคำกล่าวที่หลายคนมักพูดว่า “เนื้อหุ้มเหล็ก” ซึ่งก็คงจะไม่ต่างจากความเป็นจริงที่ผู้วิจัยได้พบเจอกับเหตุการณ์ที่คาดไม่ถึง และเป็นเหตุการณ์ครั้งสำคัญที่เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้วิจัยไปตลอดกาล สร้างความรู้สึกเปลี่ยนแปลง กดดัน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ อันเกิดจากอาการบาดเจ็บที่ขา อันเนื่องมาจากกระดูกข้อต่อที่หัวเข่าแตก ทำให้จำเป็นต้องใส่อุปกรณ์ที่เป็นเหล็กเข้าไปช่วยดามแทนที่กระดูกเก่าที่แตกไป และนั่นเองเป็นที่มาของความเจ็บปวดระยะยาวอันเกิดจากร่างกายที่ไม่สมประกอบจากอุบัติเหตุในครั้งนั้น จากที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงความรู้สึกของการเยียวยาจิตใจ โดยการสร้างโลกเสมือนจริงที่แสดงความเจ็บปวด ที่อัดอั้นเก็บกดอยู่ภายในจิตใจ ผสมผสานกับปมปัญหาในชีวิตที่ถาโถมเข้ามา และการที่ต้องแบกรับภาระหลายอย่างที่เกินความสามารถจะทำได้ จากความรู้สึกที่กดดัน โดดเดี่ยว จากการต้องอยู่คนเดียวในวัยเด็ก เพราะบิดามารดาต้องแยกทางกัน เป็นความรู้สึกขาดพร่องที่เกิดขึ้นในจิตใจทีละเล็กละน้อย หลอมรวมเป็นปมปัญหาแห่งความเจ็บปวด ที่ทำให้ผู้วิจัยขาดความมั่นคงทางอารมณ์จากการถูกทอดทิ้งปมประเด็นต่าง ๆ หล่อหลอมให้ผู้วิจัยกลายเป็นคนเก็บตัว ขาดความมั่นใจ รู้สึกไม่มั่นคงทางอารมณ์ จากที่กล่าวมานั้น ผลงานที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจึงแสดงตัวด้วยรูปทรงที่ขาดวิ่น ไม่เติมเต็ม

เสมือนโดนพายุใหญ่ถาโถม ทิ่มแทง เข้ามาทำร้าย จนบอบช้ำ ร่างกายซวนเซ ไร้แรงต้านทานทั้ง ๆ ที่ในใจพร้อมต่อสู้อย่างถึงที่สุด แต่ตะกอนที่เกิดจากบาดแผลที่ได้รับทั้งทางกายจากอุบัติเหตุรวมถึงปัญหาทางจิตใจที่ได้รับจากอดีต ส่งผลให้เกิดการสร้างสัญลักษณ์แทนตนเองที่ถูกกระทำ อันเกิดจากการแสดงตัวของจิตใต้สำนึก เกิดเป็นผลงาน

จิตรกรรมที่สะท้อนความรู้สึกภายในจิตใจที่เจ็บปวด เหนื่อยล้า บาดเจ็บ การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้นับเป็นการใช้ศิลปะในการช่วยเยียวยาจิตใจ ให้หลุดพ้น ผ่อนคลายจากปัญหาได้อีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมกลุ่มในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา”เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนให้เห็นถึงภาวะการหาทางออกให้กับความรู้สึกของผู้วิจัยที่พบเจอเรื่องราวต่างๆ ในชีวิตจริงที่เจ็บปวด โดยศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ กลไกการป้องกันทางจิต ทฤษฎีฟิวเจอร์ริส เอ็กซ์เพรสชันนิสซึม ฟิกเกอเรทีฟอาร์ท
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรม โดยการวาดสีอะครีลิคลงผืนผ้าใบ ร่วมกับปากกาเคมี สีสเปรย์ และเรซิ่นใส โดยนำเสนอในรูปแบบติดตั้งกับผนัง
3. เพื่อใช้แนวทางศิลปะบำบัดตามหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซิกมันฟรอยด์

ขอบเขตของการสร้างสรรค์

เพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ที่เป็นการนำเสนอประสบการณ์ในการเกิดอุบัติเหตุและปมปัญหาชีวิตที่ถาโถมเข้ามา ผ่านหลักการแนวคิดทฤษฎีต่างๆ รวมกับมุมมองและจิตนาการของผู้วิจัย

นอกจากนี้ผลงานชุด “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” จะมีจำนวน 4 ชิ้น นำเสนอในรูปแบบผลงานจิตรกรรม ตามระยะเวลาของโครงการนำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะเพื่อให้ผู้คนได้เห็นและศึกษาเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาวะการหาทางออกให้กับความรู้สึกของผู้วิจัยที่พบเจอเรื่องราวอันเลวร้ายต่าง ๆ ในชีวิตจริง โดยใช้แนวทางศิลปะบำบัด

วิธีการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ประกอบด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการทั้งจากตำรา และศึกษาดูผลงานที่เกี่ยวข้องถึงเนื้อหาด้านการถ่ายทอดและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อรวบรวมเป็นภาพรวมของข้อมูลพื้นฐานเรื่องทฤษฎีฟิวเจอร์ริสซึมจากการศึกษาหนังสือ ตำรา อินเทอร์เน็ตและการศึกษาดูงานจากสถานที่จริง รวมถึงศึกษาจากผลงานและแนวคิดจากศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานลักษณะดังกล่าว ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์จะเริ่มขึ้นจากการศึกษา เพื่อการนำเสนอผลงานในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ที่สมบูรณ์ในฐานะผลงานวิทยานิพนธ์ โดยสามารถจัดแบ่งขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารทางวิชาการ
2. ศึกษาเทคนิคในการสร้างสรรค์
3. ศึกษาวิธีการนำเสนอผลงาน

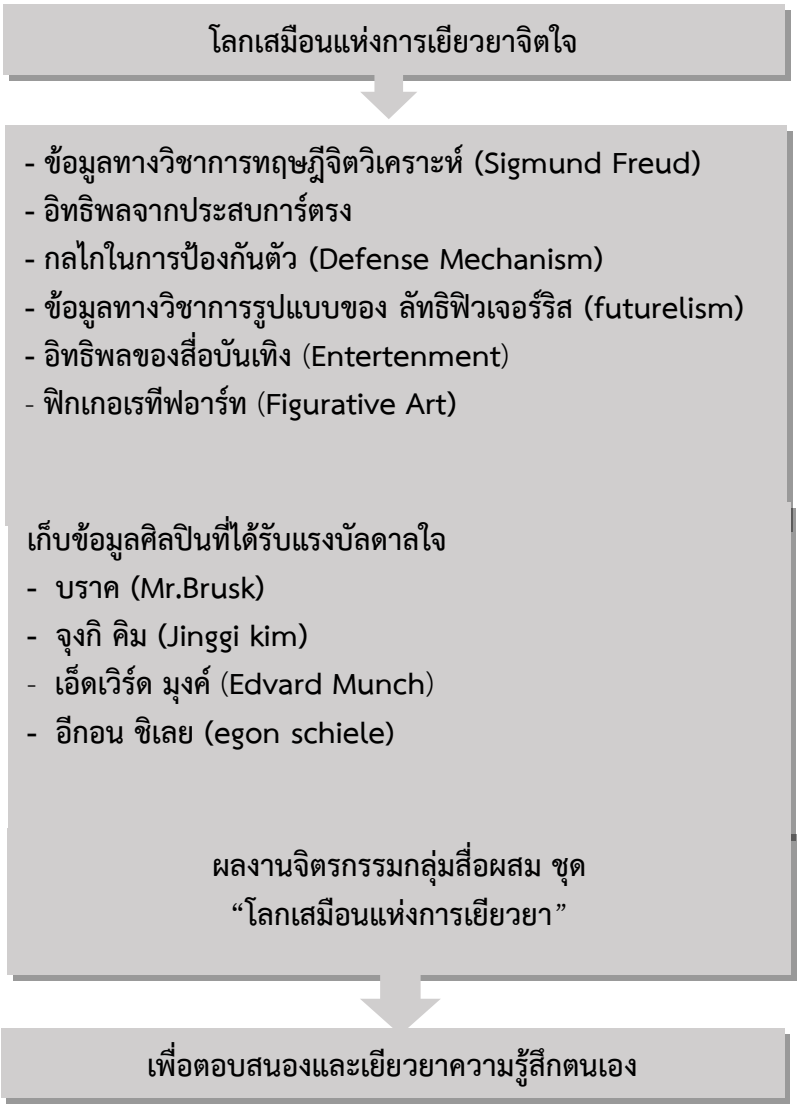
4. วิเคราะห์ศึกษารวบรวมข้อมูลอย่างมีระบบเพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นภาพร่างผลงานที่ตรงตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

5. สร้างสรรค์ผลงานจริงตามภาพร่างด้วยเทคนิคจิตรกรรม

6. นำเสนอและเรียบเรียงผลงานการค้นคว้าในรูปแบบของงานวิจัย

7.นำเสนอผลงาน “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อนำคำวิพากษ์วิจารย์และข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการการสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อเพื่อให้สอดคล้องต่อแนวคิดของผู้วิจัยและสร้างความสมบูรณ์แก่งานวิจัยฉบับนี้ยิ่งขึ้นไป

กรอบแนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 1 ทฤษฎีและกรอบความคิดในการสร้างสรรค์
ที่มา: ผู้วิจัย

อิทธิพลจากประสบการณ์ตรง

ผู้วิจัยมีประสบการณ์ตรงในการประสบอุบัติเหตุ จากการถูกรถกระบะผ่าไฟแดงมาชนอย่างรุนแรง จากเหตุการณ์นี้ทำให้ผู้วิจัยนั้นเกิดความสูญเสียทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งการสูญเสียความสามารถของขาขวา กระดูกแตกทำให้ไม่สามารถใช้งานได้เหมือนเดิม สร้างความกระทบกระเทือนจิตใจอย่างมากแก่ตัวผู้วิจัยที่เป็นผู้ชาย จากการประสบเหตุในครั้งนี้ ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลง ทั้งมุมมองความคิดและการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงความทุกข์ทรมานที่เกิดจากความเจ็บปวดที่ขา สูญเสียความสามารถทางร่างกายไปอย่างถาวร ประกอบกับขีดจำกัดในการใช้ชีวิตที่ยากลำบากขึ้นทั้งจากปัญหาชีวิตที่รุมเร้า จนยากจะรับมือ จึงเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ตัวผู้วิจัยต้องการที่จะหาทางออกให้กับสถาวะที่เกิดขึ้นกับร่างกายและจิตใจด้วยการถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะเพื่อผ่อนคลายความทุกข์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory)

“ทฤษฎีจิตวิเคราะห์” ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้ใช้วิธีการรักษาแบบจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) คือให้ผู้ป่วยเล่าถึงความคับข้องใจหรือความหวาดกลัวและพยายามให้ผู้ป่วยเข้าใจเหตุการณ์นั้น ๆ เพื่อลดความขัดแย้งในใจ ปรากฏว่ามีผู้ป่วยหลายรายหายจากโรคที่ป่วยได้ เขาได้ศึกษาวิเคราะห์จิตใจของมนุษย์ และอธิบายว่า จิตใจทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ (“ทฤษฎีจิตวิเคราะห์,” (n.d.)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ แบ่งจิตออกเป็น 3 ระดับดังนี้

4.1 จิตสำนึกหรือจิตรู้สำนึก หมายถึงภาวะจิตที่รู้ตัวอยู่ได้แก่ การแสดพฤติกรรมเพื่อให้ สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง

4.2 จิตกึ่งรู้สำนึก หมายถึงส่วนของจิตใจ ที่มิได้แสดงออกเป็นพฤติกรรม ในขณะนั้นแต่เป็นส่วนที่รู้ตัว สามารถดึงออกมาใช้ได้ทุกเมื่อ

4.3 จิตไร้สำนึกหรือจิตใต้สำนึก หมายถึงภาวะจิตที่ไม่อยู่ในภาวะที่รู้ตัวระลึกถึงไม่ได้ เป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ภายในจิตใจ มีการเก็บกดเอาไว้อาจเป็นเพราะ ถูกบังคับ หรือไม่สามารถแสดงอาการโต้ตอบได้ในขณะนั้นในที่สุดก็จะฝังแน่นเข้าไป จนเจ้าตัวลืมและจะแสดงออกมาในลักษณะการเผลอตัว (“ทฤษฎีจิตวิเคราะห์,” (n.d.)

กลไกการป้องกันทางจิต (Defense Mechanism)

“กลไกการป้องกันทางจิต” (ม.ป.ป.) ซิกมันด์ ฟรอยด์ เชื่อว่า มนุษย์ไม่ที่จะสามารถหลีกเลี่ยงความวิตกกังวลได้ เพราะในชีวิตมนุษย์จะไม่ได้รับการตอบสนองความต้องการได้ตลอดเวลาตามเป้าหมายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ คือ การช่วยให้บุคคลได้ออกจากระดับจิตใต้สำนึกไปสู่จิตรู้สำนึกเพื่อให้บุคคลสามารถเข้าใจพฤติกรรมที่เกิดขึ้นทั้งอดีตและปัจจุบันด้วยการลดพฤติกรรมเก็บกดและการต่อต้าน ช่วยสำรวจความคิดความรู้สึก วิเคราะห์ประสบการณ์ในวัยเด็ก เพื่อเปิดเผยสาเหตุของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในปัจจุบันอันนำไปสู่ความเข้าใจ ตระหนักรู้ และยอมรับการเจ็บป่วยอันเกิดความรู้จักตน (INSIGHT) ช่วยลดการมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความพ่ายแพ้ตนเอง เมื่อมนุษย์มีความคับข้องใจ เกิดความขัดแย้งในตนเอง (EGO) จนไม่สามารถทำหน้าที่ควบคุมสัญชาตญาณ (ID) และมโนธรรม ได้อย่างเหมาะสม มนุษย์จึงต้องแสวงหาวิธีลดภาวะไม่พึงปรารถนา

โดยวิธีการที่เรียกว่า กลไกการป้องกันทางจิต อันเป็นกลไกที่อยู่ในจิตใต้สำนึกมากกว่าทางจิตสำนึก เหมือนดั่งผลงาน ของผู้วิจัย เมื่อการได้พบกับปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงจึงหาทางออกในการผ่อนคลายด้วยการสร้างโลกเสมือนที่ผู้วิจัยเข้าต่อสู้ ดิ้นรนอยู่ในนั้น เป็นการปลดปล่อยความเศร้า ความกดดัน ความทุกข์ ออกสู่ผลงาน ด้วยรูปทรงของตัวผู้วิจัยที่ ถูกทำร้ายจากปัญหา ต่อสู้ดิ้นรนอยากชนะ ซึ่งผู้วิจัยสู้กับปัญหาที่ในชีวิตจริงไม่สามารถแก้ไขได้ การสร้างภาพลักษณะใหม่เป็นฮีโร่ที่มีร่างกายแข็งแรง เป็นพระเอกที่หล่อ เท่ มีความสามารถพิเศษต่าง ๆ สามารถเอาชนะใคร ๆ ก็ได้ วิ่งเร็ว เหาะเหินเดินอากาศได้ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นจินตนาการที่สร้างความสุข ความเพลิดเพลินให้กับผู้วิจัย ทั้งที่ความเป็นจริงแล้วนั้นไม่อาจจะมีสิ่งได้ที่ต้องการได้เลย ดังนั้น กลไกป้องกันทางจิต จึงทำการหาทางออกด้วยการสร้างภาพในอุดมคติ ขึ้นมาทดแทนปมด้อยหรือร่างกายที่สูญเสีย และอีกกลไกสำคัญก็คือ การชดเชย

การชดเชย (COMPENSATION) เป็นกลไกการปรับตัวเพื่อข่มลักษณะด้อยของตนเองโดยการสร้างปมเด่นเพื่อแทน ปมด้อยเดิม เพื่อให้ตนรู้สึกสบายใจขึ้น กลไกนี้จะช่วยให้บุคคลเกิดความรู้สึกยอมรับนับถือตนเอง ซึ่งเป็นกลไกทางจิตที่ค่อนข้างดี ถ้าหาสิ่งชดเชยไปในทางสร้างสรรค์ และบุคคลประสบความสำเร็จ

จากที่กล่าว การทำความเข้าใจในทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในเรื่องกลไกป้องกันทางจิต ร่วมกับการชดเชย ล้วนแล้วแต่เป็นความพยายามที่จะทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะแก้ไขความรู้สึกเชิงลึกในจิตใจ และอีกหนึ่งหนทางที่จะทำให้พบความสุข คือ การทดแทน

การทดแทน (SUBLIMATION) เป็นกลไกที่ประนีประนอมกับสถานการณ์ เช่น ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่สังคมไม่ยอมรับให้เป็นสิ่งที่สังคมยอมรับได้ เช่น คนที่มีความต้องการทางเพศก็แสดงออกมาในทางศิลปะที่สร้างสรรค์ เช่น เขียนบทกลอน นวนิยาย วาดภาพ เป็นต้น ความก้าวร้าวหรือความไม่เป็นมิตร แสดงออกมาในการเล่นกีฬา เช่นเดียวกับผู้วิจัยที่สร้างตนเองให้แข็งแรง พร้อมสู้ไม่ถอย ไม่ยอมแพ้ เสมือนการให้กำลังใจตนเองในอีกทางหนึ่ง

การย้ายที่ (DISPLACEMENT) คือ การเคลื่อนย้ายอารมณ์ที่มีต่อสิ่งที่เป็นต้นตอที่ทำให้เกิดอารมณ์ไม่ดี ไปสู่สิ่งที่ปลอดภัยกว่าและสามารถแสดงความรู้สึกนั้นได้ ด้วยการที่ผู้วิจัยย้ายที่ความเจ็บปวดเข้ามาอยู่ในผลงานที่เป็นโลกจำลองชีวิตที่มีแต่ปัญหา ให้ผ่อนคลายลงทางใจ (KOVEL 1991, P. 96) (“กลไกการป้องกันทางจิต,” (ม.ป.ป.)

ลัทธิฟิวเจอร์ริสม์ (FUTURISM)

“ลัทธิฟิวเจอร์ริสม์” (ม.ป.ป.) จะนี้มีได้รับแรงบันดาลใจเกี่ยวข้องกับความเร็ว เครื่องจักร เครื่องทุ่นแรงต่าง ๆ ศิลปินมักมีการวาดภาพที่แสดงความเร็วความเคลื่อนไหว ของคน สัตว์ หรือเครื่องจักร โดยศิลปินจะพยายามเน้นสื่อความเป็นรูปแบบฟิวเจอร์ริสม์ ผ่านผลงานที่สร้างสรรค์เพื่อแสดงช่วงเวลาเพียงชั่วขณะของวัตถุใด ๆ ก็ตามที่กำลังอยู่ในสภาวะที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ เป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในประเทศอิตาลี โดยศิลปินชาวอิตาเลียน แนวคิดของศิลปะแนวทางการทำงานของลัทธินี้ คือ เรื่องของความเร็ว วิทยาศาสตร์ เทคนิควิชาการต่าง ๆ ศิลปินลัทธิฟิวเจอร์ริสม์นี้ ไม่เห็นด้วยกับความคิดเฟ้อฝัน หรือการหยุดนิ่งอยู่กับที่ จะมีแรงบันดาลใจเกี่ยวกับความงามจากเครื่องไฟฟ้า รถยนต์ หรือเครื่องบิน นอกจากนี้ยังยึดหลัก 2 ประการ คือ ความเคลื่อนไหวของร่างกายในอวกาศ และความเคลื่อนไหวของวิญญาณในร่างกาย หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นศิลปะที่ยึดเอาทฤษฎีเกี่ยวกับพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง โดยได้แสดงออกมาด้วยวิธีเขียนภาพที่เต็มไปด้วยความ

เคลื่อนไหว ความอึกทึกครึกโครม ความสับสน อลหม่าน และมีศิลปินที่สำคัญในช่วงเวลานั้น เช่น คาร์โล คาร์รา (CARLO CARRA, ค.ศ. 1881-1966) อุมแบร์โต บ็อคโชนี (UMBERTO BOCCIONI, ค.ศ. 1882-1916) จิอาโคโม แบลลา (GIACOMO BALLA JULY 18, 1871 – MARCH 1, 1958) เช่นเดียวกับผู้วิจัยที่นำแนวทางการเขียนรูปทรงที่มีความเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นความรู้สึกของการต่อสู่กับปัญหาที่ถาโถมเข้าใส่อย่างไม่หยุดยั้ง เป็นการต่อสู้ที่ไม่มีวันจบ ไม่รู้ผู้แพ้ชนะแต่เป็นการต่อสู้เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากปัญหาที่สะสมมาด้วยรูปลักษณ์ที่บิดเบือนขาดวิ้น เป็นนิทรรศกาลที่รวมศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในด้าน FUTURIST และ MOVEMENT ซึ่ง ในปี ค.ศ. 1920 ลัทธิลัทธิแห่งอนาคตของเครื่องจักรมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดสภาวะการเคลื่อนไหวของเครื่องบินเป็นหลัก ในส่วนของแนวคิดนี้ผสมผสานกับแนวคิดฟาสซิสต์ ซึ่งถึงแม้จะน่าเศร้า แต่ก็เป็นการบรรเทาโทษและออกจากความเสื่อมโทรมซึ่งมักเกี่ยวข้องกับศิลปะอิตาลีได้ค่อนข้างดีพอสมควร (GIACOMO BALLA JULY 18, 1871 – MARCH 1, 1958) (“ลัทธิฟิวเจอร์ริสม์, ”(ม.ป.ป.)

ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (EXPRESSIONISM)

“ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (EXPRESSIONISM)” (ม.ป.ป.) ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์เกิดขึ้นทางเหนือของยุโรป โดยที่ศูนย์กลางอยู่ที่ประเทศเยอรมัน ศิลปะแนวนี้ ได้รับอิทธิพลจากศิลปินสำคัญ 2 คนคือ VINCENT VAN GOGH และศิลปินชาว NORWEGIAN ที่ชื่อ EDVARD MUNCH ซึ่งทั้งสองคนนี้ ใช้สีที่รุนแรง และเกินความเป็นจริง โดยเน้นความพอใจของศิลปินเป็นหลัก ไม่ยึดถือกฎเกณฑ์ และธรรมเนียมใดๆในอดีตเลย สีที่ใช้นั้นจะสื่อถึงพลังที่ถูกบีบคั้นบังคับกดดัน ที่อยู่ในความรู้สึกนึกคิด ของจิตใจคน เป็นการปลดปล่อยอารมณ์ผ่านสี และฝีแปรงที่ให้ความรู้สึก ที่แข็ง ๆ ดิบ รุนแรง

ศิลปะแสดงออกนิยมหรือศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิส มุ่งแสดงอารมณ์ความรู้สึก ภายในด้วยสาระที่เกี่ยวกับสังคมการระบายสีและการใช้สีรุนแรงตรงไปตรงมา นิยมระบายสีทับซ้อน (IMPASTO) เพื่อแสดงภาวะความรู้สึกลึก ๆ รูปทรงที่ปรากฏอาจปรับไปตามกระบวนการระบายสีอย่างอิสระ หลักสุนทรียภาพของพวกเขาอยู่ที่การแสดงออกอย่างรุนแรงเกิน ความจริงมีการบิดผันรูปทรงต่าง ๆ ให้ดูหมุนเวียน มีการเคลื่อนไหวแสดงเส้นอย่างเด่นชัด ชอบใช้สีดำต่างจากลัทธิอิมเพรสชั่นนิสม์ที่ไม่ใช้สีดำ เพราะถือว่าสีดำไม่มีอยู่ในธรรมชาติของแสง และใช้สีที่ตัดกันอย่าง รุนแรง ชอบในรูปทรงง่าย ๆ แต่สามารถสร้างอารมณ์อย่างถึงขีดสุด

ศิลปะเยอรมัน เอ็กซเพรสชั่นนิสม์ (GERMAN EXPRESSIONISM) หลังจากศิลปะแบบโฟวิสม์กลายเป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ตื่นเต้นที่สุดในประวัติความเป็นมาของ ศิลปะต้นศตวรรษที่20 ต่อมาราวๆ ค.ศ.1907 ก็มีศิลปินฝรั่งเศสอื่น ๆ มาร่วมด้วย เช่น บราค รูโอ และ เมทซิงเยอร์ในนครมิวนิค ศิลปินกลุ่มหนึ่งได้จัดแสดงภาพโดยใช้ชื่อว่า เยอรมัน เอ็กซเพรสชั่นนิสม์ ศิลปินกลุ่มนี้ต้องการแสดงออกทางศิลปะ อย่างเสรีที่สุดตามอารมณ์ความรู้สึก และความต้องการที่รู้สึกภายใน ศิลปินได้แบ่งแนวคิดแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก เรียกว่า กลุ่ม สะพาน (THE BRIDGE) เป็นศิลปินวัยหนุ่ม ชอบแสดงศิลปะที่สะท้อนความสับสนของสังคม เมือง เศรษฐกิจ เพศ และศาสนา แสดงความสกปรกของสังคม ความเหลวแหลก ความหลอกลวงด้วยสีรุนแรงดังภาพของเอนเซอร์และภาพการเต้นรำชีวิตของมุงค์ แสดงภาพสะท้อนศาสนา ด้วยความรู้สึกโหดร้าย น่าเกลียด ขยะแขยง แสดงความรัก ความใคร่ ความตาย เพื่อเตือนให้สังคมตระหนักใน ความไม่แน่นอน แสดงภาพส่วนใหญ่หนักไปทางจิตวิทยาและสังคม กลุ่มที่สอง ชื่อว่า กลุ่ม ม้าสีน้ำเงิน (THE BLUE RIDER) แสดงความรู้สึกสนุกสนาน

ร่าเริง ด้วยการใช้เส้นและลีลาของสี ศิลปินในกลุ่มนี้มีมาร์ค (1880-1916)และวาสสิลี แคนดินสกี้ (WASSILY KANDINSKY,1866-1944) (“ศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (EXPRESSIONISM),” (ม.ป.ป.)

FIGURATIVE LANGUAGE (ภาษาภาพพจน์)

“FIGURATIVE LANGUAGE (ภาษาภาพพจน์)” (N.D.) ความหมายในภาษาสามารถสื่อความผ่านกลวิธีต่างๆ ได้มากมาย หนึ่งในวิธีที่คนนิยมและคุ้นชินกันดีคือ การใช้อุปลักษณ์ หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า METAPHOR (“FIGURATIVE LANGUAGE (ภาษาภาพพจน์),” N.D.)

อิทธิพลจากสื่อบันเทิงที่เยียวยาจิตใจ

จากสภาพแวดล้อมสังคมปัจจุบัน สื่อบันเทิงเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทยเป็นอย่างมาก จากการที่ตัวผู้วิจัยเองก็เป็นคนหนึ่งที่หลงใหลในภาพลักษณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกปรุงแต่งจนงดงามเพื่อทำหน้าที่ตอบสนองต่อจิตใจ และผู้คนจำนวนมากนั้น ที่ใช้สื่อบันเทิงเป็นทางออกให้กับการเยียวยาความรู้สึกเชิงลึกในจิตใจของตน ทั้งทางการดูในสิ่งที่ตนอยากเป็นเพื่อเติมเต็มในส่วนที่ขาดไปในชีวิต ใช้ค้นหาสิ่งที่ตนเองต้องการและปราถนาในชีวิต รวมไปถึงการที่ผู้คนในสังคมนั้นให้การยอมรับและจดจำภาพลักษณ์หรือสิ่งที่พบเจอในสื่อบันเทิงมาเป็นบรรทัดฐานการตัดสินผู้คนรอบข้างในชีวิตจริง นี่จึงเป็นปัจจัยหลักที่แสดงให้เห็นถึงความมีอิทธิพลของสื่อบันเทิง โดยรูปแบบของสื่อบันเทิงที่ให้อิทธิพลกับงานวิจัย “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา”

ศิลปินกรณีศึกษา

บลาค (Brusk)

บลาค (Brusk) มีแนวคิดในเรื่องของธรรมชาติและวัฒนธรรมที่ได้ก่อเกิดความขัดแย้งขึ้น เกิดเป็นผลงาน ที่มีองค์ประกอบในลักษณะเชิงบรรยายและเชิงสัญลักษณ์ ปรากฏขึ้นมานำเสนอโดยการใช้วัสดุขนาดเล็กที่มีความหลากหลาย เป็นวัตถุดิบของศิลปินในผลงาน ต่อมาศิลปินได้เปลี่ยนแปลงไปใช้วัตถุดิบเป็นสินค้าอุปโภคบริโภคขนาดใหญ่ขึ้นที่ได้มา จากอุตสาหกรรมผลิต โดยที่ยังคงโครงสร้างของวัตถุต้นแบบโดยศิลปิน ดัดแปลงตัดบางส่วนออกจากวัตถุต้นแบบ ซึ่งถูกสร้างสรรค์ด้วยวัสดุที่เลือกมาเป็นการออกแบบเชิงสัญลักษณ์

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้วิจัยเกิดองค์ความรู้ได้นำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ ผู้วิจัยใช้เรื่องราวประสบการณ์ตรงและเรื่องราวตนเองเป็นปัจจัยหลักในการสร้างสรรค์ แสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างรูปทรงของความเสื่อมสลายจากการใช้ร่องรอยของการฉีกขาดเป็นสัญลักษณ์ในการแสดงออก ต่อการใช้ศิลปะให้เป็นทางออกของการเยียวยาความทุกข์ทรมานในจิตใจจากการประสบเหตุการณ์ที่เลวร้ายโดยตรง

ภาพที่ 3 ผลงานจิตรกรรม jonathan Levine project ของ บราค
ที่มา: เข้าถึงได้จาก https://www.google.co.th/search?q=brusk&tbm=isch&ved ออนไลน์, สืบค้น 20 ตุลาคม 2565

จุงกิ คิม (junggi kim)

junggi kim Kim Jung Gi เกิดในปี 1975 ในเมือง Goyang-Si ซึ่งตั้งอยู่ในจังหวัด Kyongki-Do ประเทศเกาหลีใต้

ผลงานของ **junggi kim** มีเขามีความสามารถในการจดจำรายละเอียดของอาวุธและยานพาหนะต่าง ๆ ได้อย่างดี จุงกิคิม มีรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานโดยการที่ศิลปินจะเก็บเกี่ยวเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบเจอหรือประสบการณ์ตรงในชีวิตมาจัดองค์ประกอบสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพดรออิ้ง 2 มิติ ด้วยเทคนิคการพู่กันจีนด้วยหมึกดำลงบนกระดาษ ปัจจุบันเขาถือสถิติสำหรับ "การวาดภาพที่ยาวที่สุดโดยบุคคล" ในหนังสือ Guinness World Records (kimJunggi history, 2022)

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้วิจัยเกิดองค์ความรู้ได้นำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ สร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากรสนิยมและความชอบส่วนตัวมาสร้างสรรค์งาน จนเกิดเป็นรูปทรงของตัวละครที่มีความเป็นอัตลักษณ์ในตัวเองสูง แสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์ โดยการนำเอาประสบการณ์ตรงหรือธรรมชาติและสภาพแวดล้อมมาใช้เป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรค์ผลงานตนเอง เพื่อเยียวยาจิตใจ

ภาพที่ 3: ผลงานจิตรกรรมของ จุงกิคิม (junggi kim)
ที่มา: เข้าถึงได้จาก https://www.google.co.th/search?q=junggi+kim&&tbm ออนไลน์, สืบค้น 22 ตุลาคม 2565

อีกอน ชิเลย์ Egon Schiele

Egon Schiele เกิด พ.ศ. 2433 ประเทศ ออสเตรีย

ผลงานของ Egon Schiele เป็นที่รู้จักกันเป็นอย่างดีจากการแสดงภาพร่างกายมนุษย์และมักมีความชัดเจนทางเพศ เขาเป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จในสมัยของเขาแต่อาชีพของเขาถูกตัดขาดจากการระบาดของไข้หวัดใหญ่ในสเปน เขาเสียชีวิตเมื่ออายุ 28 ปี ผลงานยุคแรกๆ ของ Schiele แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลอย่างมากของอาร์ตนูโวและรูปแบบของการแยกตัวออกจากเวียนนา Egon Schiele เป็นบุคคลสำคัญในการพัฒนา Expressionism ในการวาดภาพ Schiele วาดภาพเหมือนตนเองจำนวนมากและดำเนินการมากกว่า 3,000 ภาพวาด ผลงานของเขามักจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ที่รุนแรงนอกเหนือจากการศึกษาร่างกายมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา ถึงเนื้อหาเกี่ยวกับผลงานของเขาจะมีข้อกล่าวหาถึงเรื่องประพฤติกรรมของตัวศิลปินเอง เป็นการสร้างสรรค์ผลงานอันแสดงออกถึงสัญลักษณ์ด้วยร่างการมนุษย์ ที่เน้นการปูดโปนของปมกระดูก ให้ดูชัดเจน ผิดรูปร่างในมุมมองที่ผิดปกติ การเขียนของเป็นการสร้างความรู้สึกบีบคั้นให้กับรูปทรง ด้วยการใช้เส้นสีอย่างน่าสนใจ ทำให้ผู้วิจัยนำแนวทางในการสร้างสรรค์มาพัฒนาการวาดรูปทรงคนให้เกิดความพิเศษในมุมมองที่เกินจริง (“History of Egon Schiele,” n.d.)

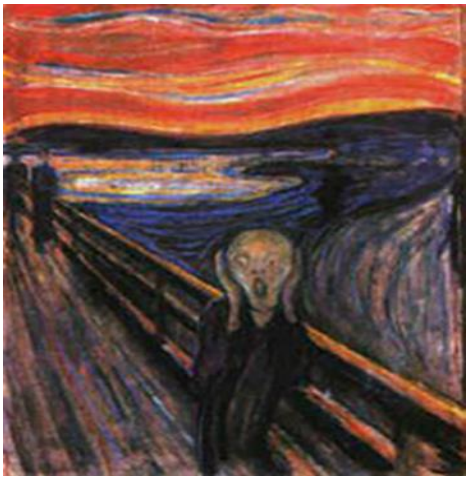
สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน การหยิบจับเรื่องฟิกเกอร์ทีฟมาสร้างสรรค์โดยการยืดหยดหรือตัดทอนเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงที่ได้ตามหลักแนวคิดและทฤษฎีของศิลปิน การให้ความสนใจสัตส่วนของร่างกายที่ศิลปินผู้วิจัยใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อถึงเรื่องราวที่ต้องการถ่ายทอด โดยตอบสนองต่อแนวคิดและทฤษฎีของตน

ภาพที่ 4 ผลงาน Egon Schiele Portrait of Arthur Rössler, 1910
ที่มา: เข้าถึงได้จาก https://www.thoughtco.com/egon-schiele-biography-4177835 ออนไลน์, สืบค้น 28 ตุลาคม 2565

เอ็ดวาด มุง Edvard Mu

การสร้างสรรค์ผลงานของ Edvard Munch ได้รับแรงบันดาลใจมาจากขณะมองเห็นดวงอาทิตย์ตกดิน แต่มันกลับไม่ได้มาจากความรู้สึกโรแมนติกเหมือนจิตรกรทั่วไป ตรงกันข้ามมันคือ ‘ความกลัว’ เสียงกรีดร้อง เสียงกรีดร้องของธรรมชาติ เป็นภาพวาดโดยเอ็ดวัด มุงก์ จิตรกรชาวนอร์เวย์ เป็นภาพบุคคลแสดงสีหน้าหวาดกลัวอยู่ด้านหน้า ด้านหลังมีบุคคลสองคนกำลังเดินห่างออกไป และด้านบนเป็นท้องฟ้าสีแดง มุงก์วาดภาพนี้ไว้ 4 ภาพและทำภาพพิมพ์หินจำนวนหนึ่ง โดยแบบที่เป็นที่รู้จักดีเป็นภาพวาดสีน้ำมัน สีฝุ่นเทมเพอรา และสีชอล์กบนกระดาษแข็งในปี ค.ศ. 1893 ปัจจุบันได้รับการจัดแสดงที่หอศิลป์แห่งชาติในกรุงออสโล (“Edvard Munch,” n.d.)

จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้ผู้วิจัยเกิดองค์ความรู้ได้นำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ งานจิตรกรรมที่โดดเด่นด้านการหยิบจับเรื่องฟิกเกอร์ทีฟมาสร้างสรรค์โดยการยืดหยดหรือตัดทอนเพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงที่ได้ตามหลักแนวคิดและทฤษฎีของศิลปิน แสดงออกด้วยภาษาทางทัศนศิลป์โดยการสร้างรูปแบบผลงานที่ออกไปในรูปแบบที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริงตามหลักฟิกเกอรเรทีฟของร่างกาย เพื่อตอบสนองต่อแนวคิดและทฤษฎีของตน



ภาพที่ 5 ผลงาน (1) Loving WomanและMadonna
(2) The Scream (1893) Edvard Munch, National Gallery of Norway.
ที่มา: เข้าถึงได้จาก ภาพที่ 1 https://en.m.wikipedia.org/wiki/Edvard_Munch ออนไลน์, สืบค้น 25 ตุลาคม 2565
ภาพที่ 2 https://adaybulletin.com/know-sideeffects-pobia/31686, ออนไลน์, สืบค้น 25 ตุลาคม 2565

กระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” เป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อเยียวยาจิตใจจากเหตุการณ์อันเลวร้าย ที่ได้รับมาจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย โดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการทั้งจากตำราและศึกษาดูผลงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมเป็นภาพรวมของข้อมูลพื้นฐานเรื่องทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านทฤษฎีจิตวิเคราะห์, กลไกการป้องกันทางจิต, กลุ่มลัทธิเอ็กเพรสชั่นนิสม์ ฟิวเจอร์ริส และฟิกเกอร์เรทีฟ จากการศึกษาหนังสือ ตำรา อินเทอร์เน็ต และการศึกษาดูงานจากสถานที่จริง รวมถึงศึกษาจากผลงาน และแนวคิดจากศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานลักษณะดังกล่าว ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์จะเริ่มขึ้นจากการศึกษา เพื่อการนำเสนองานหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ที่สมบูรณ์ในฐานะผลงานวิทยานิพนธ์

วิธีการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ประกอบด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการทั้งจากตำรา และศึกษาดูผลงานที่เกี่ยวข้องถึงเนื้อหาด้านการถ่ายทอดและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อรวบรวมเป็นภาพรวมของข้อมูลพื้นฐานเรื่องทฤษฎีฟิวเจอร์ริสซึมจากการศึกษาหนังสือ ตำรา อินเทอร์เน็ตและการศึกษาดูงานจากสถานที่จริง รวมถึงศึกษาจากผลงานและแนวคิดจากศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานลักษณะดังกล่าว ขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์

จะเริ่มขึ้นจากการศึกษา เพื่อการนำเสนอผลงานในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ที่สมบูรณ์ในฐานะผลงานวิทยานิพนธ์ โดยสามารถจัดแบ่งขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์ตรง นำมาวิเคราะห์จนเกิดเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) และอยู่บนพื้นฐานมาจากกลไกการป้องกันทางจิต (Defense Mechanism) จากการสร้างสรรค์ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกให้เห็นถึงความรู้สึกของการใช้ศิลปะในการเยียวยาจิตใจ โดยการสร้างโลกเสมือนจริงที่ทดแทนความเจ็บปวดที่อัดอั้นเก็บกดอยู่ภายในจิตใจจากการประสบเหตุในครั้งนี้เพียงครั้งเดียว ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ วันหลังจากนั้น ทั้งมุมมองความคิดและการใช้ชีวิตประจำวัน รวมถึงความทุกข์ทรมานที่เกิดจากความสูญเสียทางร่างกายไปอย่างถาวร ประกอบกับขีดจำกัดในการใช้ชีวิตที่ยากลำบากขึ้น ผสมผสานกับปมปัญหาในชีวิตที่สะสมมานานและยากที่จะแก้ไข เป็นภาระที่เกินความสามารถจะรับได้ สร้างความกดดัน บีบคั้น กระทบจิตใจอย่างมากแก่ตัวผู้วิจัย จึงเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ตัวผู้วิจัยต้องการที่จะหาทางออกให้กับสถาวะที่เกิดขึ้น ด้วยการหากิจกรรมทำเพื่อผ่อนคลายความทุกข์ด้วยการดูหนัง ฟังเพลง ดูภาพยนตร์ จนตนเองเข้าไปสู่โลกแห่งมายาคติในโลกมายาเหล่านั้น ที่มีความตื่นเต้นเพลิดเพลิน งดงาม, ความเศร้า ตลก และความน่าสนใจให้ประสบการณ์แปลกใหม่ รวมถึงมีการใช้แสง สี เสียง อยู่ในโลกเสมือน ที่เป็นเสมือนยารักษาความรู้สึกภายในใจให้ดีขึ้นจากปัญหาต่าง ๆ ที่ได้รับ จากที่กล่าวมานั้นจึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัย สร้างสรรค์ผลงานที่จำลองตัวผู้วิจัยที่อยู่ในสถานการณ์เหตุการณ์ต่างๆ ร่วมกับวัตถุที่เกี่ยวพันกับชีวิตประจำวัน มาเป็นเรื่องราวที่แสดงออกถึงการต่อสู้การถูกทำร้ายด้วยความรวดเร็วเช่นครั้งที่เกิดอุบัติเหตุ ให้เกิดเป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่สามารถสร้างความรู้สึก ที่ขาดวิ่น แตกสลายด้วยความหมุนวนวุ่นวายภายใต้ความเคลื่อนไหว

2. ศึกษาข้อมูลจากศึกษาศิลปิน Brusk, Junggi Kim, Egon Schiele, Edvard Munch ที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์ในตนเองสูง และแสดงออกให้เห็นถึงการแปรเปลี่ยนความจริงหรือประสบการณ์ตรง ให้กลายเป็นผลงานจิตรกรรมอันงดงามและตอบสนองต่อสภาวะความรู้สึกผู้วิจัย

3. ศึกษากรอบทฤษฎีและศึกษาเอกสารทางวิชาการ โดยใช้ทฤษฎีทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ร่วมกับทฤษฎีกลไกการป้องกันทางจิต (Defense Mechanism) ชี้ให้เห็นถึงความเข้าใจของผู้วิจัยที่ต้องการเคลื่อนย้ายความเจ็บปวดภายในจิตใจออกไป โดยการแปรเปลี่ยนเรื่องราวประสบการณ์ตรงอันเลวร้าย มาสร้างสรรค์เป็นผลงานเฉพาะตัวและตอบสนองต่อจิตใจ และมีส่วนประกอบจากการศึกษาข้อมูลและผลงานของศิลปินของ ลัทธิเอ็กเพรสชั่นนิสม์ (expressionism) ลัทธิฟิวเจอร์ริสซึม (Futurelism) และ ฟิกเกอร์เรทีฟอาร์ท (Figurative Art) ชี้ให้เห็นถึงคุณค่าความงามของการแปรเปลี่ยน อันจะเป็นการบำบัดเยียวยาภาพประสบการณ์ที่เลวร้าย ที่กำลังถูกแทนที่ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานที่แปรเปลี่ยนเรื่องราวขึ้นใหม่ให้งดงามกว่าอดีตที่ผ่านมา โดยการศึกษาและเก็บข้อมูลศิลปินที่ได้รับแรงบันดาลใจ ด้านรูปแบบผลงานที่ประทับใจ รูปแบบผลงานที่ตรงต่อสร้างสรรค์ และรูปแบบที่ตรงต่อแนวคิดและทฤษฎีของผู้วิจัย ซึ่งได้แก่ บราค (Mr.Brusk), จุงกิ คิม (Jinggi kim), พอล คัพเทน (Paul kaptein), เอ็ดเวิร์ด มุงค์ (Edvard Munch), อีกอน ชิเลย (egon schiele) ที่ได้รับการยอมรับเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดความคิดให้เกิดเป็นผลงานลักษณะเฉพาะตัว

4. สร้างภาพร่าง (Sketch) ให้ตรงตามแนวคิด “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” นำภาพร่างมาวิเคราะห์วิจารณ์ โดยคณาจารย์ที่ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้ผลงานมีการพัฒนาในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณภาพ

5. ทำการสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยกระบวนเทคนิคจิตรกรรมสีอะครีลิคบนผ้าแคนวาส เป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงานที่แปรเปลี่ยนเรื่องราวประสบการณ์ที่เลวร้ายให้กลับเป็นไปตามที่ผู้วิจัยต้องการ เพื่อเป็นการบำบัดและเยียวยาจิตใจจากความเป็นจริง

6.ทำการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบขั้นตอนในรูปแบบเอกสาร (วิทยานิพนธ์) และผลงานจริง นำผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เผยแพร่ออกสู่สาธารณะชนในรูปแบบของนิทรรศการสูจิบัตรสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์

สรุปผลการศึกษา

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในหัวข้อ โลกเสมือนแห่งการเยียวยา พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบจิตรกรรมขึ้นเพื่อบำบัดและเยียวยาจิตใจ โดยการใช้หลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์และหลักกลไกการป้องกันทางจิต ร่วมกับข้อมูลการศึกษาหลักสุนทรียศาสตร์ทั้งด้านหลักทฤษฎีและด้านความงาม ของลัทธิฟิวเจอร์ริส เอ็กเพรสชั่นนิสม์ และหลักฟิกเกอเรทีฟอาร์ท สามารถสร้างรูปแบบเฉพาะตัวแก่ผู้วิจัย ทั้งด้านหลักแนวคิดทฤษฎีและการสร้างสรรค์ผลงานได้ โดยเพื่อความสมบูรณ์ในการพัฒนาชุดวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้นำสรุป คำวิพากษ์วิจารณ์เบื้องต้น จากการจัดแสดงชุดผลงาน “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” ผ่านการสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต ปีการศึกษา 2565 มาใช้ประกอบเพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดผล โดยข้อเสนอจากคณะอาจารย์ผู้ทรงคุณวุติทั้ง 5 ท่าน ประกอบด้วย

ท่านที่ 1 รศ.สรรณรงค์ ลิงหเสนี

การเขียนความเป็นมาความสำคัญในเล่มยังไม่ครบ ขาดแรงบันดาลใจเรื่องอุบัติเหตุ การรักษาตัว และเรื่องการดูเกมส์วีดีโอที่ผ่อนคลาย ตรงนี้ขาดการเขียนในเล่มไป ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญและควรใส่เขียนเพิ่มเน้นลงไป เพราะเป็นที่มาในการสร้างตัวละครและสภาพแวดล้อมลงในงาน ขอเพิ่มเติม คำว่าโลกเสมือน ให้มีข้อมูลในเล่ม ด้วย

ท่านที่ 2 อ.ดร. อนุโรจน์ จันทร์โพธิ์ศรี

คำถามว่าตอนร่างกายที่เกิดอุบัติเหตุมีเรื่องเซลล์ในการเยียวยาไหม การใช้เซลล์เปรียบกับพิกเซล มวลสาร อตอม อเลคตรอน เป็นหน่วยเล็ก ๆ ที่มีอยู่ในภาพเป็นมวรสาร เปรียบเทียบการมองวัดพระแก้วที่มีกระจกประกอบกัน ที่อ.แนะนำพูดเพื่อที่นักศึกษาจะสามารถนำหน่วยเล็ก ๆ มาใช้ให้มากขึ้นได้ ส่วนการเขียนในแต่ละบทควรสรุปย่อของแต่ละเรื่องที่หามาด้วย

ท่านที่ 3 ผศ.ดร.เมตตา สุวรรณศร

อาจารย์เข้าใจในตัว นศ. และเห็นด้วยกับ รศ. สรรณรงค์ ที่แนะนำให้เขียนแรงกระตุ้นเพิ่มเติมในเล่มและเห็นความน่าสนใจในผลงานที่ใช้สัญลักษณ์หลัก ๆ คือ ไม้ค่ำขา และสิ่งของผลุงผลังในงาน ผลงานเป็นแนวexpression ที่น่าสนใจ ที่ได้มาจากแรงผลักดันที่มาจากภาระต่าง ๆ ขอชมเชยนักศึกษาที่พยายามปรับปรุงผลงานให้สื่อถึงอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอด ซึ่งสิ่งที่ได้มาจากการดูภาพยนต์ต่าง ๆ ควรเพิ่มในหนังสือ และอาจพัฒนาในเรื่องขนาดงาน

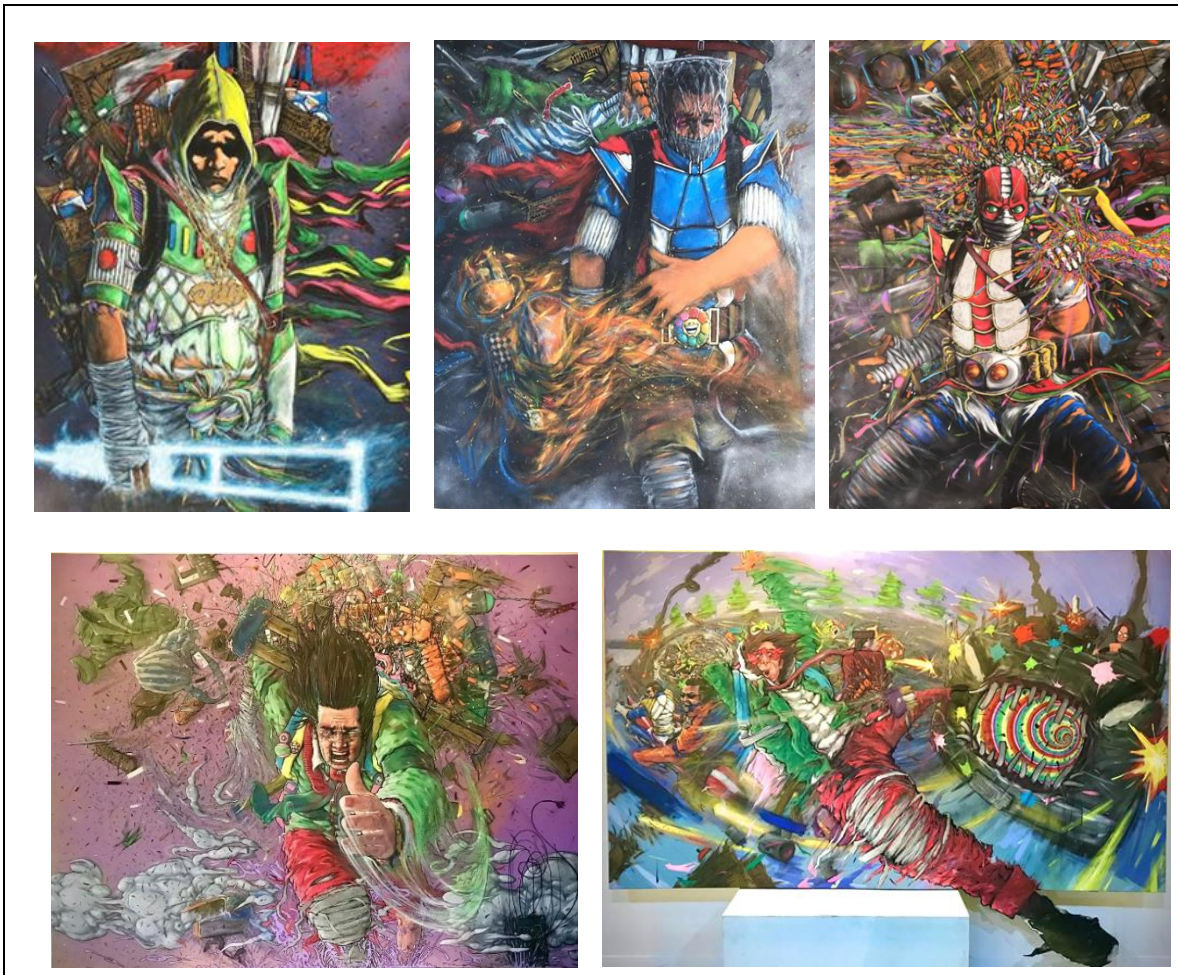
ท่านที่ 4 รศ.ศุภชัย สุกชีโชติ

อาจารย์เห็นการสร้างงานมาตั้งแต่ปริญญาตรีและใช้เรื่องนี้มาทำงานตอนเรียน ป.โท เป็นการพัฒนางานต่อ ซึ่งการเรียนช่วงแรกนักศึกษาเสียเวลาค้นหากับเรื่องอื่น ๆ เยอะมาก นศ.มีการทดลองและมีข้อดีในการวาดภาพที่มีคุณภาพมากอยู่แล้ว ตอนนี้สนับสนุนให้ทำงานวาดภาพจิตรกรรมอย่าง

เดียว ไม่ต้องไปสนใจรูปแบบทางศิลปะอื่น ๆ ให้มุ่งเน้นการใช้หลักการสร้างสรรค์ที่จะควบคุมองค์ประกอบจัดวาง ให้เป็นไปตามหัวข้อคำถามคือโลกเสมือนหมายถึงอะไร เราจะมองงานไปถึงตรงนั้นได้หรือเปล่า คำว่าโลกเสมือนจะขัดแย้งกับแนวคิดหรือเปล่า เพราะโลกเสมือนมันเกี่ยวกับเกมส์ดิจิตอล ซึ่งการพัฒนางานควรคำนึงถึง โลกเสมือนจริง ๆนักศึกษาใช้โลกเสมือน คือตัวเราเองเป็นฮีโร่ ซึ่งอาจารย์สนับสนุน เพราะจะสามารถออกแบบชุดไปได้ในงาน

ท่านที่ 5 ศ.ปริญญา ตันติสุข

สรุปว่า ผลงานทางด้านจิตรกรรมทำได้ดี ไม่ให้หลงไปค้นหาการทำเทคนิคอื่น จากที่ อ.เมตตาได้หยิบยกสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในงานถือเป็นข้อดีและอ.อนุโรจน์ที่บอกถึง รายละเอียดจากพิกเซลล์ถ้าสนใจเรื่องซุปเปอร์ฮีโร่ที่อยู่ในโลกเสมือน งานนี้เป็นการให้กำลังใจไม่ใช่แค่ตนเอง แต่คนดูก็สามารถรู้สึกได้เห็นงานเราก็เป็นกำลังใจให้เขาได้อ.คิดว่า ในหนังเรื่องนึง มีคนพูดว่า ทุกคนเป็นซุปเปอร์ฮีโร่ได้ ถ้าเปลี่ยนหัวข้อให้ใช้คำที่ชัดขึ้นได้จะดีมากฝากพิจารณา เรื่องชื่อหัวข้อที่กว้างมากไป แต่ดูแล้วในงานเป็นการต่อสู้ของซุปเปอร์ฮีโร่ในมุมมองต่าง ๆ ซึ่งซุปเปอร์ฮีโร่นศ.สามารถนำไปปรับใช้ได้ในงานการสร้างสรรค์ทั้งหมด อ.สนใจเห็นการพัฒนางานชุดหลังที่มีฉากมาประกอบ ที่มีการต่อสู้การเคลื่อนไหว ซึ่งมีที่มาจาก การชมวีดีโอ การเล่มเกมส์เราสามารถออกแบบฉากในงานสร้างสรรค์จะสนุกได้หลากหลาย อื่น ๆ อ.เห็นด้วยกับ อ.ทุกท่าน แต่ถ้าปรับหัวข้อให้ตรงได้จะทำให้ชัดเจนในการทำงานมากขึ้น



ภาพที่ 7 ผลงานชุด “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา”
ที่มา: ผู้วิจัย, 30 พฤศจิกายน 2565

วิจารณ์และสรุปผล

ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “โลกเสมือนแห่งการเยียวยา” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งเน้นที่การการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มที่จะใช้จินตนาการแปรเปลี่ยนเรื่องราวประสบการณ์ตรง และหยิบยกเอาสิ่งต่าง ๆ ที่ทรงคุณค่าต่อจิตใจ เช่น ฮีโร่หรือฉากแอ็คชั่น รวมถึงการสร้างโลกเสมือนจากภาพยนตร์หรือเกมส์ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อที่จะเยียวยาจิตใจ โดยการเคลื่อนย้ายความเจ็บปวดและทุกข์ทรมานที่ฝังลึกในจิตใจจากอุบัติเหตุ ถ่ายทอดลงสู่ผ้าแคนวาส ซึ่งสอดคล้องกับหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และหลักทฤษฎีกลไกการห้องกันทางจิต ที่ผู้วิจัยใช้ศิลปะเป็นทางออกของการระบายสภาวะความรู้สึกที่ยุ่งเหยิงในจิตใจจากอุบัติเหตุ ร่วมกับการศึกษาทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ด้านความงามของ ลัทธิเอ็กเพรสชั่นนิสม์ ฟิวเจอร์ริส และหลักฟิกเกอเร ทีฟ อาร์ท รวมไปถึงสื่อบันเทิงที่เยียวยาจิตใจ ที่ใช้เป็นพื้นฐานหลักในการสร้างสรรค์ผลงานที่จะแสดงออกถึงการแปรเปลี่ยนเรื่องราวประสบการณ์ในชีวิตของผู้วิจัยให้กลายเป็นโลกเสมือนที่มีเพียงสิ่งต่าง ๆ ที่ทรงคุณค่าต่อจิตใจ แม้ไม่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริง ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้จึงเป็นสิ่งทรงคุณค่าต่อชีวิตของผู้วิจัยอย่างมาก ในการดำเนินชีวิตต่อไปและบำบัดเยียวยาจิตใจจากอดีต

ซึ่งจากการศึกษาทดลองและวิเคราะห์ ทำให้พบว่าผลงานสร้างสรรค์ในช่วงชุดก่อนวิทยานิพนธ์นั้น มีการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ขั้นตอน รวมทั้งการนำเสนอที่ตรงตามแนวคิดยิ่งขึ้น จนเกิดความลงตัวด้านรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน จนท้ายที่สุดสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ตรงตามแนวคิดของผู้วิจัยมากที่สุด จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงทำให้ค้นพบวิธีและแนวทางพัฒนาผลงานไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในระดับต่อไป

รายการอ้างอิง

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์. Ford, Donald H. & Urban, Hugh B. 1965. Systems of Psychotherapy: A Comparative Study. John Wiley & Sons, Inc. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2565 จาก https://www.kroobannok.com/99
https://sites.google.com/site/wingsswagger

กลไกการป้องกันทางจิต. Kovel, Joel. 1991. A Complete Guide to Therapy: From Psychoanalysis to Behaviour Modification. Penguin Books,first published 1976. .[ออนไลน์].สืบค้นเมื่อ 16 ตุลาคม 2565 จาก (https://sites.google.com/site/wingsswagger/)

ลัทธิเอ็กเพลสชั้นนิส. Expressionism. The Oxford Illustrated Dictionary, 1976 edition, page 294. (Wassily Kandinsky,1866-1944). [ออนไลน์].สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2565 จาก https://useum.org/Expressionism/What-is-Expressionism

ฟิวเจอร์ริส. Futurist. (Giacomo Balla July 18, 1871 – March 1, 1958.) [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2565 จาก (https://artthe20thcontury.wordpress.com/2013/07/11/5.) (https://imodeler.com/2018/12/aero-futurism-art-movement-circa-1930s/)

Brusk, History, 2022. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2565 จาก https://www.google.co.th/search?q=brusk&tbm=isch&ved.

Kim Junggi History. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2565 จาก https://www.google.co.th/search?q=junggi+kim&&tbm

Egon shiele. History Retrieved 17 April 2008.Egon Schiele: Erotic, Grotesque and on Display. ARTINFO. 1 April 2005. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก https://www.thoughtco.com/egon-schiele-biography-4177835

Edvard munch. history (Kiss by the Window by Edvard Munch. Retrieved 3 October 2021. Archived from the original.) [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก https://en.m.wikipedia.org/wiki/Edvard_Munch
https://www.biography.com/artist/edvard-munch

Figurative Language (2020). [ออนไลน์].สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2565 จาก https://www.blockdit.com/posts/6007d0cd5503023b26eff297

การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ
Creation of Line Art Contour Drawing Thai Dancer

โดม คล้ายสังข์[1]
DOME KLAYSANG[1]

บทคัดย่อ

บทความนี้ค้นคว้าและนำเสนอเทคนิคการวาดเส้น Contour Drawing คืออะไรและสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม รูปแบบ Contour Drawing โดยพร้อมกับสมองเพื่อตอบสนองจินตนาการและซึมซับความงามของสุนทรียะ ด้วยการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะ ถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน จากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย ทั้งสีสัน สร้างพื้นผิวของผลงานด้วยเส้น การจัดวางองค์ประกอบ เพียงต้องการประกอบให้เกิดความสุนทรียะภาพความร่วมสมัยของศิลปะไทย มิเพื่อเปรียบเทียบกับชุดของนาฏศิลป์ไทยภายใต้แนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ความหลากหลายของเส้น Contour Drawing บทความนี้จึงต้องการอธิบายการแสดงออกทางแนวความคิด ผ่านความงามของกระบวนการ สะท้อนบริบทสังคมปัจจุบัน เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ และเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ Contour Drawing จากผลงาน การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ ต่อนักเรียน นักศึกษา นิสิตศิลปะ และผู้สนใจในผลงานศิลปะต่อไป

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์วาดเส้น, Contour Drawing, นางรำ

[1]วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ตำบล รั้วใหญ่ อำเภอเมืองสุพรรณบุรี สุพรรณบุรี 72000
[1] Suphanburi Arts College, Rua Yai Subdistrict, Mueang Suphanburi District, Suphanburi 72000

Abstract

This article researches and presents the contour drawing technique, what is it and how it can create artistic works in the form of contour drawing with the brain to meet the imagination and absorb the beauty of aesthetics. by communicating through the language of art Conveys meaning with the beauty of human's natural body. especially female Insert the concept of symbolism into a multi-dimensional view of the work. From the unique lines of the creator media to express The appearance conveys the gesture of Thai women combine symbols of Thai costumes, both colorful and textured with lines. Composition just want to create the aesthetics of contemporary Thai art not to compare with the set of Thai classical dance under the concept Both the technique used to create a variety of contour drawing lines. This article would like to explain the conceptual expression. through the beauty of the process reflect the current social context To encourage viewers of creative works to see the expressions of the times available in online media by presenting through creative works And it is the knowledge from the process of creating Contour Drawing works from the creation of Contour Drawing lines in the dance costume to students, art students, and those who are interested in art in the future.

Keywords: Creation of line Drawing, Contour Drawing, Thai Dancer's lady

บทนำ

มนุษย์ตามล่าความงามมาตั้งแต่ยุคใดไม่ปรากฏแน่ชัด แต่การสรรค์สร้างสิ่งที่เป็นความสวยงามผ่านการดำเนินชีวิตมีปรากฏอยู่ในทุกสังคม การผลิตสิ่งของวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มักจะมีการสอดแทรกความงดงามลงไปด้วยเสมอ จากสิ่งของที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนย้ายเข้ามาสู่ปริมณฑลของเรือนร่างที่มีชีวิตความงามของเรือนร่างมนุษย์หลายสังคมสัมพันธ์เชื่อมโยงกับผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ความเชื่อ และค่านิยม การเจาะหู เจาะจมูก การสัก การใช้ของแข็งหรือของมีคมกรีดร่างกายให้เป็นริ้วรอยแผลเป็น หรือการรัดเท้าให้มีขนาดเล็กนั้นนอกจากการให้ความหมายที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่กล่าวมาแล้ว ล้วนมีคำอธิบายที่เกี่ยวข้องกับความสวยงามอยู่ด้วยเสมอเช่นเดียวกันสิ่งที่น่าสนใจสังเกตคือความงามในสังคมต่าง ๆ นั้น มีความแตกต่างกันไป อาจมีความละม้ายคล้ายคลึงกันบ้าง แต่มักแตกต่างในรายละเอียด ในทวีฟแอฟริกา กลุ่มชนหลายกลุ่มวัดความสำเร็จของการอยู่รอดและความเข้มแข็งจากจำนวนสมาชิกของกลุ่ม ความงามของผู้หญิงจึงเชื่อมโยง อยู่กับความสามารถในการให้กำเนิดสมาชิก ผู้หญิงจะงามหรือไม่จึงขึ้นอยู่กับว่าเธอมีเรือนร่างเหมาะสมสำหรับการให้กำเนิดและการเลี้ยงดูบุตรจำนวนมากได้หรือไม่ ร่างกายที่ทำอย่างนั้นได้ต้องมีหน้าอกใหญ่ซึ่งการันตีได้ว่าเธอสามารถผลิตน้ำนมได้มากพอ สะโพกต้องผายและก้นต้องใหญ่ดุจเดียวกันซึ่งการันตีได้ว่าเธอสามารถคลอดบุตรได้ง่าย และสามารถผลิตสมาชิกได้มากในช่วงชีวิตของเธอ นั่นละคือผู้หญิงงาม (ธันวา เบญจวรรณ, 2552)

ผู้วิจัยจึงเริ่มค้นหาความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิงเป็นสรีระแห่งความพิเศษ ความโค้ง ความเว้า อันเกิดจากกล้ามเนื้อ คุณลักษณะอันละเอียดอ่อน

มีเหตุและผลต่อการโค้งเว้า มากกว่าเพศชาย ด้วยผู้วิจัยเองเป็นนักสร้างสรรค์งานศิลปะ มนุษย์เพศชายตามเพศสภาพ ย่อมมีความหลงใหลในความงาม ต่อเพศหญิงเสมอ โดยรูปลักษณ์แม้ยามพบเห็นบทความกล่าวไว้ว่า งามกาย (body and face and skin) ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณที่จัดว่าเป็นเรื่องของกายภาพ ตัวอย่างเช่น รูปร่างหน้าตาที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอกที่กวีในสมัยก่อนมักกล่าวถึงเรือนร่างหน้าของตัวเอกหญิง โดยการพรรณนาถึงความงามไปทีละส่วน โดยเปรียบเทียบกับสิ่งต่างๆ เช่น ใบหน้าเหมือนดวงจันทร์ คิ้วโก่งเหมือนคันศร รูปร่างอ้อนแอ้นเหมือนดอกไม้ ผิวเนื้อละเอียดเหมือนเนื้อทราย ในขณะที่ผู้หญิงในยุคปัจจุบันมักถูกบรรยายถึงความงามของเรือนร่าง ผอมบาง สูงโปร่ง เหมือนนางแบบผิวขาวอมชมพูแบบคนสุขภาพดี จมูกโด่ง เหมือนลูกครึ่งฝรั่ง (กชกรณ์ เหรียญฉันทฤกษ์, 2551) ความงามตามความหมายทางสุนทรียศาสตร์นั้น แนวความเชื่อทางความงามเป็นสิ่งที่อุบัติการณ์ สรรค์สร้างขึ้นโดยมนุษย์ ประติกรรม หมายถึง ศาสตร์ทางภาษาที่สามารถแสดงบทบาทเชื่อมต่อในมิติการรับรู้ในกระบวนการทางความคิดของศิลปินผู้วิจัยออกมาในรูปแบบรูปทรงที่สามารถสัมผัสจับต้องได้ทั้งในลักษณะผลงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติ และมีความมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้มนุษย์มีความชาบงและชื่นชมในความงามที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น (สามารถ จับโจร, 2555) เพื่อการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ จากแนวความคิดทางศิลปะด้วยความงามทางสุนทรียภาพ ด้วยการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ ตามกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่รวดเร็วตามเอกลักษณ์ของผู้วิจัย โดยศึกษาตามกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการ เทคนิคการวาดเส้น

การวาดเส้น (Drawing) เป็นวิธีสื่อความหมายทางการเห็นขั้นพื้นฐาน การวาดเส้นเป็นการสร้างภาพด้วยวิธีวาด วิธีเขียนด้วยวัสดุเครื่องมือลงบนพื้นระนาบ มีเนื้อหาสาระทางการเห็นเป็นทัศนศิลป์รูปแบบหนึ่ง การวาดเส้นมีความสัมพันธ์กับจิตรกรรมอย่างมาก เพราะมีเทคนิคบางอย่างที่เหมือนกัน เช่น การเขียน การปาย การระบาย เป็นต้น การวาดเส้นเป็นการวาดรูปร่างลักษณะของภาพด้วยเทคนิคการใช้เส้น (สุชาติ เถาทอง, 2536)

วาดเส้นย้อนไปหลายพันปีเมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้น ผลงานวาดเส้นชิ้นแรกบนผนังถ้ำที่เก่าแก่อย่าง ลาครัวซ์ (Lascaux) ในประเทศฝรั่งเศสหรือแม้แต่สัญลักษณ์เส้นที่ปรากฏในอารยธรรมเมโสโปเตเมีย อักษรภาพเฮียโรกลิฟิคของอิยิปต์ หรือ อักษรภาพของจีน ฯลฯ ล้วนเป็นมรดกแห่งการสร้างสรรค์ที่ยืนยันว่ามนุษย์มีชีวิตอยู่มิใช่เพียงเพื่อการด ารงชีพ สืบเผ่าพันธุ์ แต่มนุษย์มีศักยภาพแห่งการคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ “วาดเส้น”จึงเป็นเครื่องมือหรือวิธีการแรกที่มนุษย์ใช้ในการจาลองโลกของการเห็น ถ่ายทอดโลกในความคิดและจินตนาการมาเป็นรูปธรรม (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2556)

การวาดเส้นสร้างสรรค์ หมายถึง การวาดภาพด้วยเส้นที่แสดงออกด้านอารมณ์ ความรู้สึกการสื่อความหมายด้วยการสร้างสรรค์เนื้อหา รูปแบบ และกลวิธีต่าง ๆ เพื่อให้ผลที่เกิดขึ้นมีความแปลกใหม่ การวาดเส้นสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ต้องผ่านการกลั่นกรองจากการเห็นและการรับรู้ กระบวนการวาดเส้นสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์แบ่งตามความมุ่งหมายได้ 2 ประเภท คือ การวาดเส้นสร้างสรรค์ด้านวิจิตรศิลป์ และการวาดเส้นสร้างสรรค์ด้านประยุกต์ศิลป์

การวาดเส้นเป็นความรู้ เป็นทักษะขั้นพื้นฐานและเป็นงานขั้นเริ่มต้นที่จะพัฒนาไปสู่กระบวนการสร้างงานศิลปะทั้งในงานวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ การวาดเส้นนอกจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการถ่ายทอดเนื้อหา เรื่องราว รูปร่าง รูปทรงของสิ่งที่มองเห็น รับรู้ ความคิดและจินตนาการแล้ว

การวาดเส้นยังมีการสร้างสรรค์รูปแบบ กลวิธีและความคิดแปลกใหม่มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (สมศิริ อรุโณทัย, 2559)

ว่าด้วยการวาดเส้น ซึ่งเป็นเสมือนพื้นฐานของการทำงานศิลปะทั้งปวงที่เป็นพื้นฐาน อาจกล่าวได้ว่าเป็นเพราะขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยากและตรงไปตรงมา ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้วาดและผลงานอย่างตรงไปตรงมา ประเภทการวาดเส้น ที่เห็นจะน่าตื่นเต้นที่สุดคงไม่พ้น Contour Drawing

Contour Drawing เป็นการวาดเส้น ที่เขียนลายเส้นตามแบบ โดยที่ไม่มองปากกาหรือภาพที่จะออกมา การวาดเส้น แบบนี้ต้องใช้สมาธิจดจ่อมาก หากละสายตาจากจุดที่กำลังวาดอยู่ไปแล้วก็อาจจะทำให้เราพลาด ไม่สามารถวาดต่อไปได้จากจุดเดิมอย่างสมบูรณ์ แต่ไม่ต้องกลัวหรอก เพราะแม้ว่าจะมีสมาธิมากขนาดไหนหรือมีฝีมือเก่งกาจเพียงใด แต่ภาพที่ออกมาก็ไม่มีทางเหมือนต้นแบบอย่างแน่นอน และนั่นแหละ คือเสน่ห์ของการ Contour Drawing (Anonymous, 2011, Online)

นอกจากนี้ บทความไม่กี่บทความ ไม่อาจทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจว่า “Contour Drawing” เพราะการทำความเข้าใจกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้น จะต้องทำความรู้จักกับสิ่งนั้นหลายๆด้านหรือเรียนรู้คุณลักษณะของสิ่งๆนั้น จนกระทั่งสามารถเปลี่ยนความรู้สึกในด้านการเรียนรู้มาเป็นความจริง แม้จะเข้าใจได้ยากแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะไม่สามารถทำความเข้าใจได้ หรือสรุปได้ว่า Contour Drawing คืออะไร ดังนั้น การกล่าวถึงนิยามจึงจำเป็นต้องมีทั้งในเชิงทฤษฎี (นักวิชาการ) และเชิงปฏิบัติ(ประสบการณ์ของผู้วิจัย) บทความนี้จะค่อยๆ ขยายความเข้าใจไปตามลำดับ จากคำว่าความหมายของ “วาดเส้น” ควบคู่ไปกับพัฒนาการของงานวาดเส้นจุดเปลี่ยน จนกระทั่งถึงปัจจุบันงานวาดเส้นร่วมสมัย โดยเริ่มอธิบายจากบริบททั่วไป แลพการสร้างสรรค์ผลงาน ของ Contour Drawing

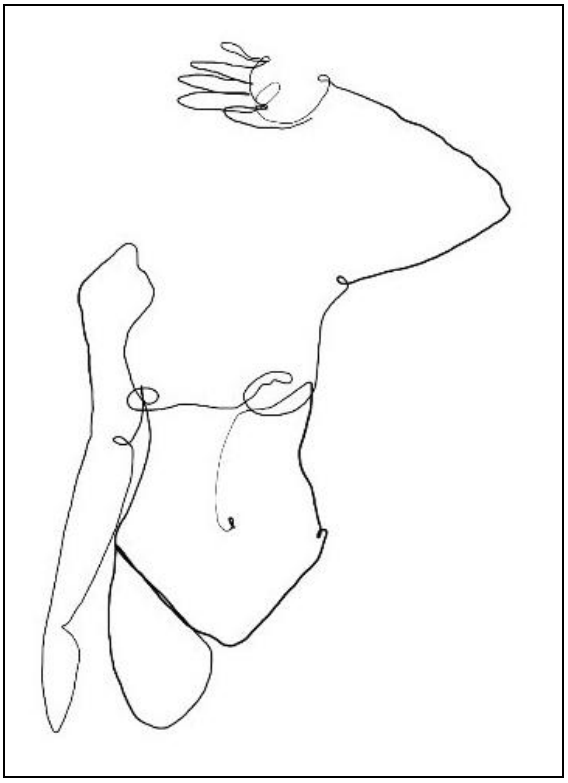
Contour Drawing หมายถึง

Contour Drawing สำคัญที่สุดคือการมองรายละเอียดเล็กๆ มองให้เล็กที่สุด ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ เป็นการเพ่งพินิจ ZOOM IN เข้าไป จงเชื่อว่าเราจะเห็นสิ่งที่เราไม่ยอมเห็นมาก่อน ทำไมผมถึงใช้คำว่าไม่ยอมเห็น เพราะคนทั่วไปคิดว่ารายละเอียดเล็ก ๆ เป็นเรื่องเสียเวลา แม้กระทั้งเส้นตรงที่เราคิดว่ามันคงเป็นอยู่แค่นั้น เมื่อเราเพ่งมันจริงๆ แล้วใช้สายตาเดินทางสำรวจมันไปเรื่อย ๆ จากจุดเริ่มต้นให้สายตาคุณก้าวต่อไปดุจเข็มวินาทีที่เป็นจังหวะเที่ยงตรงสม่ำเสมอ คุณไม่ควรคิดว่ามันสิ้นสุดที่ตรงไหน เพราะเมื่อคุณคิดมันจะทำให้สายตาคุณกระโดดข้ามรายละเอียดไปอย่างอัตโนมัติ ในขณะที่สายตาพาสมาธิคุณเดินไปตามเส้นคุณก็จะเห็นว่าแท้จริงนั้นเส้นตรงหรือเส้นต่างๆนั้นมีรายละเอียดที่ไม่สมบูรณ์รวมเป็นส่วนหนึ่งของมัน มันคดนิดนึง มันหยักนิดๆ มันบาง มันหนา มันออกนอกลู่ทางไปกระจึ๋งนึง แต่สุดท้ายความไม่สมบูรณ์เหล่านี้จะรวมเป็นความสมบูรณ์ของเส้นเพราะวิถีของเส้นมันถูกต้อง (จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดมันตรง มันใช่)

เมื่อคุณเห็นในสิ่งเหล่านี้ได้แสดงว่าคุณได้ใช้การมองประดุจศิลปินผู้เก่งกาจแล้ว จากนั้นสิ่งที่จะยืนยันว่าคุณเห็นเช่นนั้นจริงๆ คือการสั่งการจากสมองไปสู่มือ มือผ่านปลายดินสอหรือปากกาอะไรก็ได้ที่เอามาเขียนได้แม้กระทั่งขี้เล็บ สั่งการมันลงสู่กระดาษ หากสายตาคุณเดินทางไปตรงจุดใดปลายดินสอคุณจะเขียนจุดนั้นอยู่ ถ้าคุณเพ่งมันอย่างมีสมาธิจริง ๆ คุณจะไม่สามารถมองกระดาษได้ (แต่ผมขอสั่งเป็นคำขาดว่าห้ามมองกระดาษ สมาธิคุณจะหลุดและไม่ได้ช่วยให้คุณได้อะไรจากงานนี้เลย

นอกจากทำเป็นหลอกคนอื่นว่าแม่น แต่ผมดูออกนะว่าหลอก) และให้ความเร็วประดุจเข็มวินาทีช้าและสม่ำเสมอ

หากประสาททั้ง 3 ตา สมอง มือ สัมพันธ์กันเหมือนฟันเฟืองของนาฬิกา ภาพที่แสดงออกมาก็จะมีรายละเอียดตรงตามที่ตาคุณได้เห็น เห็นมากก็ออกมามาก และภาพจะแสดงบุคลิกของเส้นแต่ละช่วงๆได้อย่างสมจริง แม้ว่ามันอาจจะบิดเบี้ยวไปบ้างก็อย่าได้แคร์ เพราะมันยืนยันว่าคุณเป็นมนุษย์ยังมีความไม่สมบูรณ์อยู่ มันคือธรรมชาติ ถ้าคุณเห็นถึงขนาดขี้ผงเล็กๆมาติดอยู่บนเส้นตรงนั้น หรือความบิ่นของเส้น ก็ขอให้แสดงศักยภาพออกมาลงในกระดาษด้วย



ภาพที่ 1 ผู้หญิงบังแดด (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา: ผลงานผู้วิจัยปี 2562

การ Contour Drawing เกิดขึ้นด้วยตามองที่ต้นแบบที่วาดตลอดเวลา ไม่มีการชำเลืองหรือมองที่กระดาษ/วัสดุรองรับที่วาดอยู่ ค่อยๆวาดภาพออกมาโดยพิจารณารายละเอียดต่าง ๆ ของต้นแบบอย่างจดจ่อและพยายามแสดงรายละเอียดเหล่านั้นออกมาอย่างที่สุด เส้นที่วาดออกมามีเพียงเส้นเดียว เมื่อเริ่มต้นจรดปากกา/ดินสอลงบนกระดาษแล้ว ควรวาดต่อไปจนจบ ไม่มีการยกดินสอขึ้นแล้วเขียนเส้นใหม่หากไม่จำเป็น หลักๆแล้วก็มีสองข้อนี้แหละที่เป็นเสมือนกฎของการ Contour Drawing ที่ใช้คำว่าเสมือน เพียงเพราะอยากกล่าวถึงความไม่มีกฎเกณฑ์ของศิลปะ เราจะหาเหลี่ยมมุมจากพื้นที่พร่ามัวนี้ได้อย่างไร

Contour Drawing เป็นสื่อที่แสดงความพร่ามัวนั้นออกมาได้อย่างออกรส ท้ายที่สุดแล้วจงอย่าได้กะเกณฑ์กันมันมาก และสนุกไปกับรสชาติความสุขดิบเสีย เป็นเสมือนความขัดเกลียวกันในที

ของสองสิ่งที่ชัดเจนและพร่ามัว ตัวเส้น ที่เกิดจากการกดวัสดุลงบนวัสดุรองรับให้ความคมชัด ตัดกับภาพรวมในผลงาน ที่ดูไร้รูปทรง

Contour Drawing เป็นการฝึกการผสานของสมองทั้งสองฝั่ง ซีกซ้ายและขาว กลุ่มคนที่มักใช้สมองซีกขวา คือ ศิลปิน นักการตลาด นักแต่งนิยาย นักการเมือง ในขณะที่กลุ่มทนาย นักกฎหมาย นักบัญชี และโปรแกรมเมอร์ ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มมนุษย์สมองซีกซ้าย จริงๆ แล้วการฝึกสมองซีกขวาค่อนข้างเป็นเรื่องเข้าใจยาก เพราะว่าคนเรามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แตกต่างกัน รูปแบบความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา (การมองผลกระทบ ภาพรวม/ภาพย่อย) ก็ต่างกัน มันเป็นลักษณะ "การคิด" เฉพาะของแต่ละคนจริงๆ ดังนั้นหากเราได้ประเมินตัวเองว่าควรเพิ่มเติมความสามารถของสมองซีกขวาในมิติไหน เราก็ได้จะฝึกสมองในส่วนนั้นอย่างเหมาะสมมากกว่าค่ะ ถ้าในโรงเรียนหรือหน่วยที่ดูแลด้านนี้โดยเฉพาะจะมีการประเมินผู้เรียนเป็นรายคน เพื่อจะได้สร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับการฝึกสมองของแต่ละคน

Contour Drawing การวาดเส้นโดยประสาทสัมผัส ใช้ตามองที่สิ่งของที่เรานำมาเป็นแบบวาดตลอดเวลา ไม่ชำเลืองหรือมองที่กระดาษที่เรากำลังจรดดินสอลงไป ค่อยๆ วาดภาพตามที่เห็นออกมาอย่างละเอียดที่สุดเท่าที่ทำได้ และควรวาดต่อไปจนจบ โดยไม่มีการยกดินสอขึ้นแล้วเขียนเส้นใหม่โดยไม่จำเป็นค่ะ เน้นว่าการวาด Contour Drawing นี้ ต้องทำสมองให้ว่างเปล่าไม่คิดเรื่องอื่นใด คือแค่เคลื่อนปลายนิ้วไปตามที่ตาเห็นเท่านั้น (ถ้าคิดเรื่องอื่นไปด้วย สมองซีกซ้ายจะทำงานมากกว่าจะใช้สมองซีกขวา) หลักคือเราต้องรับรู้ด้วยตา ส่งผ่านสิ่งที่เราเห็นไปยังมือของเรา และวาดมันออกมา โดยสมองจะเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงประสาทสัมผัสที่เรารับรู้ทั้งหมด ด้วยกระบวนการนี้จึงทำให้สมองซีกขวาได้ฝึกและพัฒนานั่นเอง สำหรับคนที่ไม่ได้เป็นนักวาดภาพหรือศิลปินใด ๆ อยู่แล้วการฝึก Contour Drawing อย่างสม่ำเสมอจะทำให้เราช่างสังเกตและไม่ยึดติดกับแนวทางตามกรอบใด ๆ

ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม รูปแบบ Contour Drawing โดยพร้อมกับสมองเพื่อตอบสนองจินตนาการและซึมซับความงามของสุนทรียะ ด้วยการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน จากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย ทั้งสีสัน สร้างพื้นผิวของผลงานด้วยเส้น การจัดวางองค์ประกอบ เพียงต้องการประกอบให้เกิดความสุนทรียะภาพความร่วมสมัยของศิลปะไทย มิเพื่อเปรียบเทียบกับชุดของนาฏศิลป์ไทยภายใต้แนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ความหลากหลายของเส้น Contour Drawing บทความนี้จึงต้องการอธิบายการแสดงออกทางแนวความคิด ผ่านความงามของกระบวนการผลงานเพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ และเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ Contour Drawing จากผลงาน การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ จำนวน 4 ผลงาน ต่อนักเรียน นักศึกษา นิสิตศิลปะ และผู้สนใจในผลงานศิลปะต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่ออธิบายรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเทคนิค Contour Drawing

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงาอลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ โดยใช้สื่อ Digital Art

กระบวนการสร้างสรรค์

ขั้นตอนการพัฒนาความคิด สู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลปะการพัฒนาดวามคิด (Idea) ในเบื้องต้นอย่างหยาบๆ และไปสู่แนวความคิด (Concept) ที่มีความหมายเชิงนามธรรม (Abstract) เป็นกระบวนการของกายและจิต ที่ต้องทำงานสัมพันธ์กัน ขณะที่มีแรงบันดาลใจเบื้องต้นเกิดขึ้น จะต้องมีวัสดุอุปกรณ์บางอย่างมาช่วยระบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ หรือนโมภาพนั้นให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ โดยเฉพาะอุปกรณ์เบื้องตัน อย่างเช่น การวาดเส้น (Drawing) เพื่อค้นหารูปทรงองค์ประกอบตลอดจนความหมายในผลงาน พัฒนาคลี่คลายไป จนรู้สึกพึงพอใจ แล้วนำสิ่งที่ได้สร้างขึ้นมานั้น มาวิจารณ์วิเคราะห์ ด้วยตนเอง หรือได้รับคำแนะนำจากผู้รู้ จากนั้นจึงขยายผลของความคิดในเบื้องต้นนั้นสู่ผลงานจริงแล้วนำมาวิเคราะห์อีกครั้ง หากยังไม่ได้ผลเป็นที่ประจักษ์ ก็ Draving อีกครั้ง เวียนกลับไปมา พร้อมกับการค้นหาความหมาย ซึ่งพอจะแสดงลำดับขั้นตอน ได้ดังต่อไปนี้

1. ตั้งคำถามว่าเราจะทำอะไร เป็นคำถามแรกที่เกิดจากกรณีที่เรายังจับไม่ได้ว่าเราจะทำอะไร จากผลงานการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เทคนิค Contour Drawing ชุด นางรำ ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน

2. ค้นหาความหมายเฉพาะที่แฝงอยู่ในความคิดนั้น (Idea) จากผลงานการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น เทคนิค Contour Drawing ชุด นางรำ ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดความหมายด้วยลายเส้นจากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัยที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ในสังคมไทย โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์

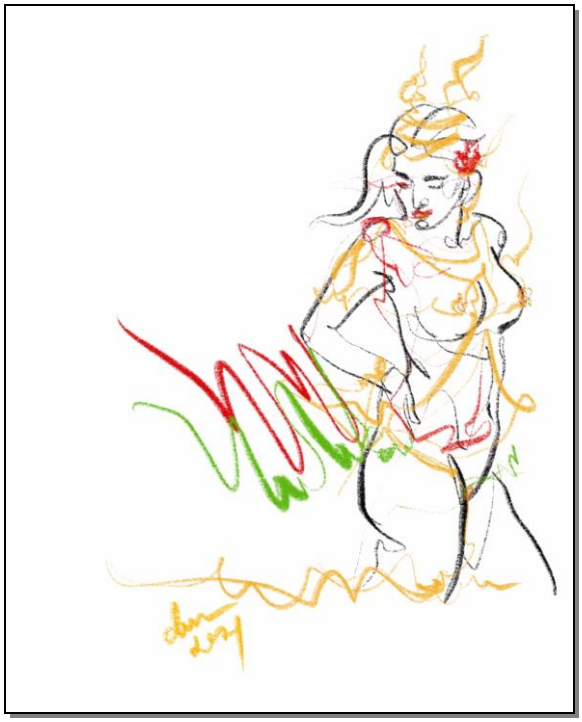
3. ต้องการแสดงออกถึงอะไร นับตั้งแต่ผลงาน Sketch Drawing ไปจนถึงผลงานจริงทุก ๆ ชิ้นจะต้องถูกสร้างขึ้นและพัฒนาไปสู่ความปรารถนาเชิงรูปธรรม ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกถูกตีความ ถูกกลั่นกรองและถูกประกอบขึ้นด้วยเทคนิค กลวิธีของผลงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นเชิงวาดเส้น เทคนิค Contour Drawing แล้วนำสิ่งที่เราสร้างขึ้นมา เข้าสู่การพิจารณา ตรวจสอบ วิเคราะห์ถึงเป้าหมายที่ต้องการแสดงออก มันสื่อถึง แนวคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือเจตนาที่ชัดเจน

4. เราจะเข้าไปสู่แก่นที่เป็นนามธรรมได้อย่างไร การนำผลงานสร้างสรรค์ทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการวิจารณ์ วิเคราะห์ สังเคราะห์ นับตั้งแต่การมีความคิด Idea เล็กน้อยเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวในการสร้างสรรค์ ซึ่งอาจจะเรียกว่า Concept เล็กๆ ซึ่งเป็นระดับที่อธิบายถึงความเฉพาะเจาะจง เรียกว่า Particular Concept แล้วค่อยๆพัฒนาไปสู่ Concept ที่เป็นสากลมากยิ่งขึ้น ซึ่งเรียกว่า Universal Concept มีลักษณะเป็นนามธรรมมากที่สุด การพัฒนาตนเอง เพื่อไต่ขึ้นไปสู่แนวคิดระดับสูงนี้ จะต้องทำงาน ทำการทดลองอย่างมาก ดุจนักวิทยาศาสตร์ผู้ค้นคว้าหาองค์ความรู้ใหม่เชิงวิทยาศาสตร์ จะต้องมีผู้รู้คอยประคับประคองคอยแนะนำ โดยมีหลักการอยู่ว่า ผู้วิจัยจะต้องมีทุ่มเททำงานอย่างหนัก ด้วยความมุ่งมั่น และอย่างต่อเนื่อง จะต้องทดลอง Concept ในเบื้องต้นอย่างรอบครอบ จน Concept ในระยะเริ่มต้นนั้นกลายเป็นอดีต จนไม่สามารถจะแสดงออกได้อีกต่อไป จะเกิด Concept ใหม่ขึ้น ส่วน Concept เก่า จะกลายเป็นฐานส่วนประกอบที่สำคัญ เพื่อยก Concept ใหม่ขึ้น ให้มีความก้าวหน้าต่อไป

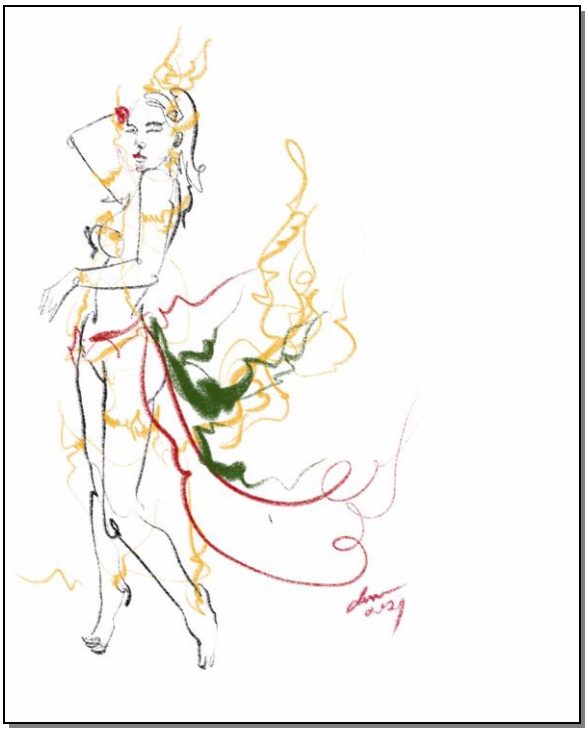
ภาพที่ 2 ผลงานทดลอง ภาพ นางรำ (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา: ผลงานผู้วิจัยปี 2562

ผลการสร้างสรรค์

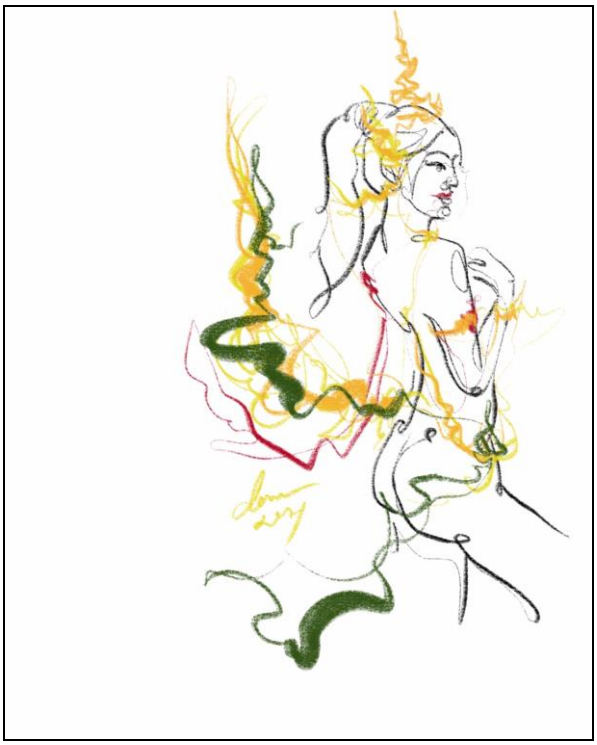
ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ โดยพร้อมกับสมองเพื่อตอบสนองจินตนาการและซึมซับความงามของสุนทรียะ ด้วยการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะ ถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน จากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย ทั้งสีสัน สร้างพื้นผิวของผลงานด้วยเส้น การจัดวางองค์ประกอบ เพียงต้องการประกอบให้เกิดความสุนทรียะภาพความร่วมสมัยของศิลปะไทย เปรียบเทียบกับชุดของนาฏศิลป์ไทย ภายใต้แนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ความหลากหลายของเส้น Contour Drawing บทความนี้จึงต้องการอธิบายการแสดงออกทางแนวความคิด ผ่านความงามของกระบวนการผลงาน เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ และเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ Contour Drawing จากผลงาน การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ จำนวน 4 ผลงาน ดังนี้



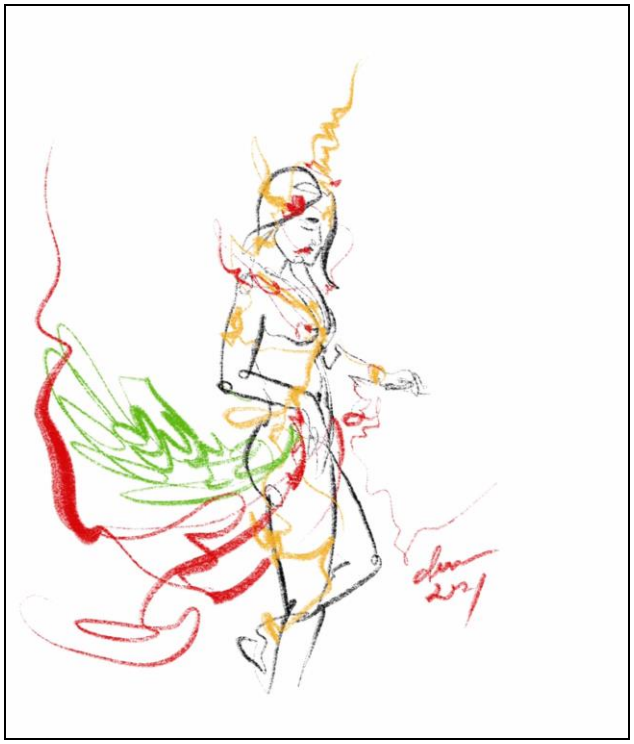
ภาพที่ 4 นางรำ แอบมอง (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา :ผลงานผู้วิจัยปี 2565



ภาพที่ 5 นางรำ อวดองค์ (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา: ผลงานผู้วิจัยปี 2565



ภาพที่ 5 นางรำ แอบเอียง (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา: ผลงานผู้วิจัยปี 2565



ภาพที่ 6 นางรำ เอียวทรง (ผลงาน Contour Drawing เทคนิค Digital Art)
ที่มา: ผลงานผู้วิจัยปี 2565

วิเคราะห์รูปแบบที่ใช้ในการสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ มีเป้าหมายเพื่อสะท้อนแนวคิดสุนทรียะแบบวัฒนธรรมไทยร่วมสมัย ผสมผสานรูปแบบกับเทคนิคการเขียน Contour Drawing โดยสามารถแบ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ที่ปรากฏในผลงานสื่อ Digital Art แต่ละชิ้นได้ 4รูปแบบ ดังนี้

ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ (จำนวน 4 ชิ้น)

นางรำ แอบมอง / นางรำ อวดองค์ / นางรำ แอบเอียง / นางรำ เอียวทรง

มุมมองความคิด คือ การผสมผสานรูปแบบการสร้างสรรค์จากหลายแหล่งที่มาในลักษณะผสมจากภาพสื่อโซเชียล ผู้หญิง ลักษณะแอบมอง อวดร่างกาย เอียมอง และเอียวตัว ในการถ่ายภาพภายนอกทำให้ผู้ชมนกคิดในมุมมองทางเสน่หา แต่ผู้ชมไม่อาจสามารถคิดได้เลยในมุมมองของผู้สื่อสารได้ชัดเจน

มุมมองความงามทางทัศนศิลป์ คือ รูปแบบที่เกิดขึ้นนี้สามารถแสดงปรากฏการณ์การสร้างรูปแบบการสร้างสรรค์ทางลายเส้น สัญลักษณ์ในความเป็นไทยผ่านรูปแบบ ชุดนาฏศิลป์ไทย จากสีที่โดดเด่นในชุด ได้แก่ ทอง แดง เขียว ในท่าทางการแสดงร่างกายในเส้น สีดำ ด้วยผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ ด้วยสื่อ Digital Art

มุมมองคุณค่าทางงานทัศนศิลป์ คือ ผู้วิจัยได้คิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ทางสุนทรียะที่เกิดขึ้นกับผู้ชม ผ่านผลงานในงานสร้างสรรค์นี้ในรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ร่างกายผู้ชมมาเป็นวัตถุทางสุนทรียะด้วยโดยมีประเด็นสำคัญคือ การรับรู้และการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะแบบวัฒนธรรมของไทยกับการแสดงออกของผลงานผ่าน ผลงานการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ ด้วยสื่อ Digital Art ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน

สรุป

ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ โดยพร้อมกับพัฒนาสมองเพื่อตอบสนองจินตนาการและซึมซับความงามของสุนทรียะ ด้วยการสื่อสารผ่านภาษาทางศิลปะ ถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน จากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย ทั้งสีสัน สร้างพื้นผิวของผลงานด้วยเส้น การจัดวางองค์ประกอบ เพียงต้องการประกอบให้เกิดความสุนทรียะภาพความร่วมสมัยของศิลปะไทย มิเพื่อเปรียบเทียบกับชุดของนาฏศิลป์ไทยภายใต้แนวความคิด ทั้งการใช้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ความหลากหลายของเส้น Contour Drawing บทความนี้จึงต้องการอธิบายการแสดงออกทางแนวความคิด ผ่านความงามของกระบวนการผลงาน เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ และเป็นองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบ Contour Drawing จากผลงาน การสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ จำนวน 4 ผลงานและอธิบายรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นเทคนิค Contour Drawing ต่อนักเรียน นักศึกษา นิสิตศิลปะ และผู้สนใจในผลงานศิลปะรวมถึงการรับรู้และการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะแบบวัฒนธรรมของไทยกับการแสดงออกของผลงาน

ผ่าน ผลงานการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ ด้วยสื่อ Digital Art ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผลงาน ต่อไป

อภิปรายผล

ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ สามารถอภิปรายผลได้โดยลำดับตามขั้นตอนการพัฒนาความคิด สู่การสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลปะการพัฒนาดวามคิด (Idea) ในเบื้องต้นอย่างหยาบๆ และไปสู่แนวความคิด (Concept) ที่มีความหมายเชิงนามธรรม (Abstract) เป็นกระบวนการของกายและจิต ที่ต้องทำงานสัมพันธ์กัน ขณะที่มีแรงบันดาลใจเบื้องต้นเกิดขึ้น จะต้องมีวัสดุอุปกรณ์บางอย่างมาช่วยระบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ หรือนโมภาพนั้นให้ออกมาเป็นผลงานศิลปะ โดยเฉพาะอุปกรณ์เบื้องตัน อย่างเช่น การวาดเส้น (Drawing) เพื่อค้นหารูปทรงองค์ประกอบตลอดจนความหมายในผลงาน พัฒนาคลี่คลายไป จนรู้สึกพึงพอใจ แล้วนำสิ่งที่ได้สร้างขึ้นมานั้น มาวิจารณ์วิเคราะห์ ด้วยตนเอง หรือได้รับคำแนะนำจากผู้รู้ จากนั้นจึงขยายผลของความคิดในเบื้องดันนั้นสู่ผลงานจริงแล้วนำมาวิเคราะห์อีกครั้ง หากยังไม่ได้ผลเป็นที่ประจักษ์ ก็ทดลองอีกครั้งเวียนกลับไปมา พร้อมกับการค้นหาความหมาย ซึ่งพอจะแสดงลำดับขั้นตอน ดังนี้ 1) ตั้งคำถามว่าเราจะทำอะไร สร้างสรรค์เพื่อ ต้องการถ่ายทอดความหมายด้วยความงามของสรีระเรือนร่างตามธรรมชาติของมนุษย์ โดยเฉพาะเพศหญิง แทรกแนวความคิดเชิงสัญลักษณ์ในมุมมองที่มีความหลากหลายมิติของผลงาน 2) ค้นหาความหมายเฉพาะที่แฝงอยู่ในความคิดนั้น (Idea) จากเอกลักษณ์ลายเส้นของผู้วิจัย สื่อให้เกิดการแสดงออกถึง รูปลักษณ์สื่อถึงท่าทางของ หญิงไทยประกอบสัญลักษณ์ของเครื่องชุดไทย เพื่อกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมผลงานสร้างสรรค์เห็นถึงการแสดงออกในยุคสมัย ที่มีอยู่ปรากฏในสื่อออนไลน์ในสังคมไทย โดยการนำเสนอผ่านผลงานสร้างสรรค์ 3) ต้องการแสดงออกถึงอะไร สื่อถึงรูปแบบเทคนิคเชิงวาดเส้น เทคนิค Contour Drawing แล้วนำสิ่งที่เราสร้างขึ้นมา เข้าสู่การพิจารณา ตรวจสอบ วิเคราะห์ถึงเป้าหมายที่ต้องการแสดงออก มันสื่อถึง แนวคิด อารมณ์ ความรู้สึกหรือเจตนาที่ชัดเจน 4) เราจะเข้าไปสู่แก่นที่เป็นนามธรรมได้อย่างไร จึงจะต้องทดลอง Concept ในเบื้องต้นอย่างรอบครอบ จน Concept ในระยะเริ่มต้นนั้นกลายเป็นอดีตจนไม่สามารถจะแสดงออกได้อีกต่อไปจะเกิด Concept ใหม่ขึ้น ส่วน Concept เก่า จะกลายเป็นฐานส่วนประกอบที่สำคัญเพื่อยก Concept ใหม่ขึ้น ให้มีความก้าวหน้าต่อไปของ ผลงานการสร้างสรรค์ลายเส้น Contour Drawing ชุด นางรำ

ข้อเสนอแนะ

เพื่อการถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ จากแนวความคิดทางศิลปะด้วยความงามทางสุนทรียภาพด้วยการสร้างสรรค์รูปแบบใด จากความถนัดของผู้วิจัยเองก็ตาม ตามกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะที่ชัดเจนของกระบวนการ ตามเอกลักษณ์ของผู้วิจัย ควรศึกษาตามกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเทคนิคอย่างท่องแท้ เพื่อแสดงออกตามแนวความคิดที่ชัดเจน นำส่งผลต่อแนวความคิด สู่เจตนาในการสื่อสาร และแสดงออกได้ชัดเจน

รายการอ้างอิง

กชกรณ์ เหรียฉันทฤกษ์ (2551). *วาทกรรมความงามของผู้หญิงในสังคมไทย.* วิทยานิพนธ์ ศิลปะศาสตร์บัณฑิต กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธันวา เบญจวรรณ (2552). *เรือนร่างและความงาม พิจารณาความงามผ่านร่างกายและอุดมการณ์* : บทความอ่างอิง: เว็บไซต์ https://prachatai.com/journal/2010/08/30873 .

สมศิริ อรุโณทัย (2559). *การวาดเส้นสร้างสรรค์*: บทความอ้างอิง: เว็บไซต์ http://acad.vru.ac.th/Journal/journal%206_1/6_1_10.pdf.

สามารถ จับโจร (2555). *ประติมากรรมกับการสร้างสรรค์.* นครราชสีมา: ตำรา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชศรีมา.

สุชาติ เถาทอง (2536). *วาดเส้น.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2562). *การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด สิมอีสาน.* นครราชสีมา: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2561

Anonymous (2011). *" Contour Drawing " การขีนขัดระหว่างความชัดเจนและความพร่ามัว* : บทความอ้างอิง: เว็บไซต์ http://semi-art.blogspot.com/2011/12/drawing.html .

รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน
THE APPEARANCE OF THE DEPRESSION FROM THE HOMELESS

ธนะพล ทับทิม[1]
THANAPON THABTHIM[1]

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” ที่เป็นความสะเทือนใจต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ผ่านการบันทึกมุมมองทางรูปลักษณ์ที่ได้จากความสะเทือนอารมณ์ของคนไร้บ้าน โดยศึกษาข้อมูลอิทธิพลทางสิ่งแวดล้อมในสังคมร่วมกับทฤษฎีพฤติกรรมและสัญชาตญาณ ทฤษฎีเอ็กเพรสชั่นในแนวทางฟิกเกอร์เรทีฟ เพื่อสร้างสรรค์เทคนิคงานจิตรกรรมเอ็กเพลสชั่นนิส ด้วยเทคนิควาดเส้น เกรยอง ชาโคร สีอคริลิค สีน้ำ สีหมึก สีน้ำมัน เพื่อแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่สะท้อนสภาวะของ กลุ่มคนที่ยากจนไร้บ้านของสังคมในยุคปัจจุบัน นำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ

จากการสร้างสรรค์พบว่าการนำแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการเฝ้าสังเกตคนไร้บ้าน ทำให้ผู้วิจัยเกิดอารมณ์ความรู้สึกของความเมตตา สงสาร และเห็นคุณค่าของทุกชีวิต ที่ต่างต้องดิ้นรน ต่อสู่ เพื่อการอยู่รอด การเลือกใช้เทคนิคเกรยองนั้น นับว่ามีความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ เพราะเกรยองสามารถบันทึกลักษณะ ท่าทาง อารมณ์ของคนไร้บ้านได้อย่างรวดเร็ว ฉับพลัน เพียงการปาดเกรยองลงบนกระดาษด้วยน้ำหนัก อ่อน กลาง แก่ แต่สามารถสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้วิจัยรู้สึกได้ นอกจากนั้นการศึกษาทฤษฎีทางสังคม รวมทั้งทฤษฎีเอ็กเพรสชั่นในแนวทางฟิกเกอร์เรทีฟนั้นทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาผลงานได้ตรงตามแนวคิด ที่ต้องการสะท้อนมุมมองที่มีต่อคนไร้บ้านได้

คำสำคัญ: รูปลักษณ์ ความสะเทือนอารมณ์ คนไร้บ้าน

[1] นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
Master's degree students Master of Arts Program Visual Arts major Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture

Abstract

The objectives of this thesis are as follows: to create a thesis work on the topic of “Appearance of the Depression from the Homeless” that is deeply disturbing to the living conditions. through recording the visual perspective of the homeless people by studying data on environmental influences in society together with behavioral theory and intuition Expression Theory in Figure Relation Method To create techniques for expressive painting. With the technique of drawing lines, Grayson Chacro, acrylic paint, watercolor, ink color, and oil color 3) to show the perspective that reflects the condition of the homeless people in today's society. Presenting the work to the public

The creativity found in Taking inspiration from observing the homeless Makes the creator feel a sense of compassion, pity, and appreciation of every life. that all have to struggle to survive Choosing the gray technique is Considered appropriate for creativity Because Gray can record the character, posture, and mood of the homeless very quickly. Just by swiping the gray on paper with light, medium, and old, but able to convey the emotion that the creator feels. In addition, the study of social theory Including expression theory in the way of figure activity allows creators to develop works according to concepts. that want to reflect their views on the homeless.

Keywords: appearance, emotionality, homeless people

บทนำ

ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ซึ่งก่อให้เกิดทั้งความเจริญก้าวหน้าและปัญหาที่เป็นผลกระทบมาจากการพัฒนาประเทศที่ไม่สมดุล ซึ่งนำไปสู่ความไม่เท่าเทียมทางสังคม ทำให้บางครอบครัวต้องประเผชิญปัญหาจากการไม่ได้รับความเป็นธรรมในสังคม ถูกเอารัดเอาเปรียบรวมทั้งปัญหาความเหลื่อมล้ำทางรายได้ ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนจนกับคนรวยมากขึ้น และประชาชนบางส่วนยังไม่สามารถเข้าถึงสวัสดิการของภาครัฐอย่างทั่วถึง หรือบางรายได้รับสวัสดิการไม่เพียงพอต่อการใช้จ่ายในการดำรงชีวิต ผู้คนต่างพากันหาหนทางเพื่อความอยู่รอดในการดำเนินชีวิตในสังคม ซึ่งขาดการเอาใจใส่ดูแลครอบครัวหรือปัญหาครอบครัวไม่ว่าจะการหย่าร้างของพ่อแม่ ทำให้เกิดปัญหาเด็กขาดความอบอุ่นการใช้ความรุนแรงการทะเลาะกัน เป็นต้น และเป็นปัจจัยสำคัญส่งผลทางลบต่อภาพลักษณ์ของประเทศรวมถึงปัจจุบันมีขบวนการค้ามนุษย์ โดยมีการลักพาตัวหรือล่อลวงเด็กมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการขอทาน ค้าประเวณี ซึ่งเป็นปัญหาสังคมที่ทุกภาคส่วนต้องร่วมมือในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้เด็กอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัย และมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป และปัญหาด้านกลุ่มคนไร้บ้าน การหาแนวทางช่วยเหลือ ในด้านของการครองชีพ การหาอาชีพที่สามารถรองรับและเหมาะสมกับบุคคลกลุ่มนี้ ตลอดจนการสร้างความพร้อมให้คนไร้บ้านสามารถตั้งหลักชีวิตเพื่อกลับคืนสู่สังคม ก็เป็นอีกหนึ่งภาระกิจที่สำคัญในการให้ความช่วยเหลือแก่คนกลุ่มนี้ กลับคืนสู่สังคม

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนำแรงบันดาลใจที่ได้รับจากการพบเจอกับผู้คนยากไร้ คนไร้บ้าน เด็กเร่ร่อน เด็กติดเกม ติดยา ที่สามารถพบเจอได้ทั่วไปในสังคมเมืองหลวงปัจจุบัน มาเป็นแรงกระตุ้นขับดันให้ผู้วิจัยใช้จิตใจในการรับรู้ รับสัมผัสอารมณ์ความรู้สึก ด้วยการตีความจากการสังเกตุพฤติกรรม อาการ ลักษณะท่าทาง การใช้ชีวิต พบว่า ผู้คนเหล่านี้ ล้วนเป็นมนุษย์ที่ไม่ได้แตกต่างใด ๆ กับบุคคลทั่วไป ที่แตกต่างคือการขาดพร่อง ซึ่งความรักความเอาใจใส่และโอกาสทางสังคม ทำให้ผู้วิจัยเลือกถ่ายทอดมุมมอง ถึงผู้คนเหล่านี้ด้วยเทคนิควาดเส้นด้วยเกรยอง หมึกจีน ไม้จุ่มหมึก พู่กัน สีหลายชนิด ที่มุ่งเน้นอารมณ์ จากภายในด้วยการเขียนบันทึกอารมณ์ด้วยความรวดเร็ว อาจด้วยการตัดสีสันออกไปให้รู้สึกถึงชีวิตที่แห้งผาก ขาดความมีชีวิต ขาดความอบอุ่น ขาดสีสัน การใช้เพียงสีขาว เทา ดำ จึงเป็นการเน้นถ่ายทอดถึงโครงสร้างของร่างกาย ลักษณะอากัปกริยา อารมณ์ ซึ่งการปาดเกรยองสามารถทำได้อย่างรวดเร็วเป็นการบันทึกช่วงเวลาสอดคล้องกับการสร้างสรรค์ของลัทธิเอ็กเพลสชั่นนิส ที่เน้นการสำแดงพลังอารมณ์เป็นสำคัญ นอกจากนั้นผู้วิจัยยังมีการใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพราะสีขาว เทา ดำ มีพลังในการสำแดงอารมณ์เบื้องลึกได้ การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้จึงนับว่ามีความสำคัญที่ช่วยกระตุ้นเตือนให้ผู้คนหันมาเห็นคุณค่าของผู้คนที่ด้อยโอกาสให้สามารถกลับมามีชีวิตที่ดีขึ้น ด้วยการสร้างโอกาสด้วยใจที่เมตตา และยอมรับความเท่าเทียมในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันต์ฟรอยด์ ฟิกเกอร์ทีฟอาร์ต (Figurative art) จิตรกรรมแนวเอ็กเพลสชั่นนิสซึม (Expressionism) ประสบการณ์ในชีวิตจริงในโลกภายนอกเพื่อสะท้อนสังคมในชนชั้นวรรณะ
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคจิตรกรรมเอ็กเพลสชั่นนิสซึม โดยการใช้เทคนิควาดเส้นเกรยอง หมึกจีน ไม้จุ่มหมึก พู่กัน พู่กันประดิษฐ์เอง สีน้ำมัน และสีอะคริลิค
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะสังคม และรู้สึกที่มีต่อคนที่ไร้บ้าน

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

เทคนิคการใช้เกรยอง เป็นศิลปะการวาดภาพ เขียนเส้นด้วยอุปกรณ์ที่เรียกว่า แท่งถ่านเครยอง คือ แท่งถ่านที่ผลิตมาจากถ่านของเถาไม้บางชนิดนำมาบดละเอียดเป็นผงผสมกับส่วนประกอบอื่นแล้วอัดเป็นแท่งในแม่พิมพ์ให้เป็นแท่งสี่เหลี่ยมหรือแท่งกลม ทั้งขนาดเล็ก ขนาดใหญ่ตามที่ต้องการนำไปใช้ได้มีหลายชนิดและคุณสมบัติแตกต่างกันเช่น เครยองของญี่ปุ่น ฝรั่งเศส อังกฤษ เยอรมัน อเมริกา เป็นต้น ซึ่งการเขียนด้วยเครยองเป็นการจับเอาโครงสร้างของปริมาตรน้ำหนักแสเงาของรูปทรง ความลึก ความตื้น

ภาพที่ 1 และ 2 อุปกรณ์ และเทคนิคการใช้
ที่มา: ผู้วิจัย

ขอบเขตในการสร้างสรรค์

1. สร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” ผลงาน (Expressionism) โดยการนำเสนอในแนวทางศิลปะ

2. สร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” ที่เป็นความสะเทือนใจต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ผ่านการบันทึกมุมมองทางรูปลักษณ์ที่ได้จากความสะเทือนอารมณ์ ของคนไร้บ้าน

3. สร้างสรรค์เทคนิคงานจิตรกรรมเอ็กเพลสชั่นนิส ด้วยเทคนิควาดเส้น เกรยอง ชาโคร สีอคริลิค สีน้ำ สีน้ำมัน ที่แสดงลักษณะสะท้อนรูปแบบของคนไร้บ้านสังคมปัจจุบัน

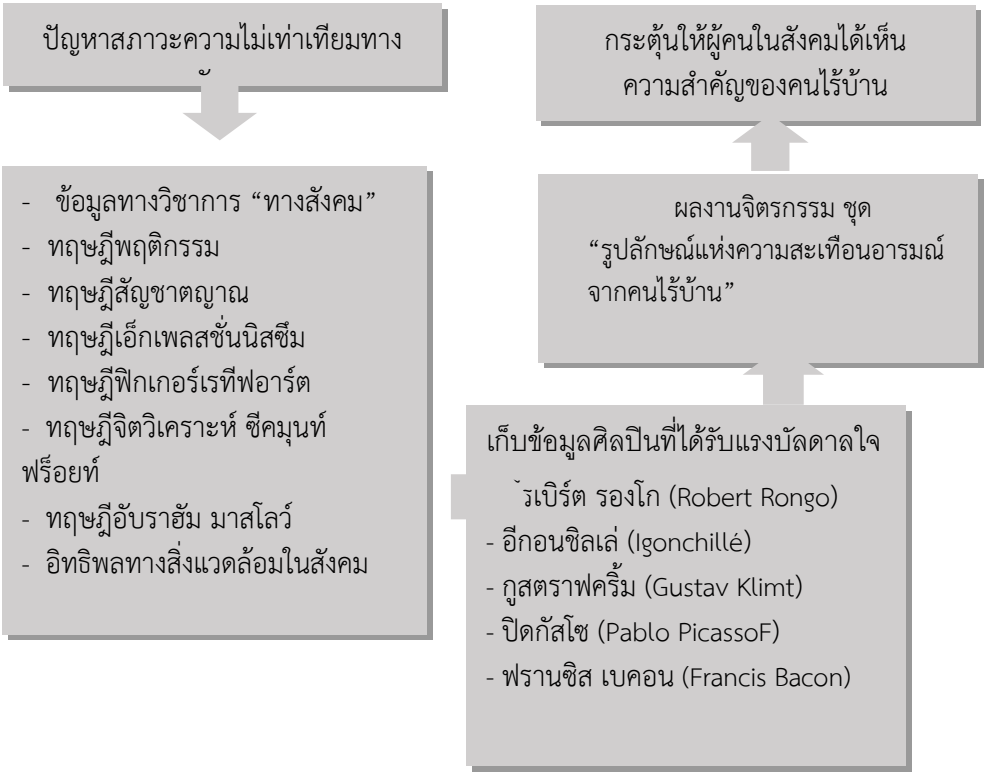
4. สร้างสรรค์ผลงาน แสดงให้เห็นถึงมุมมองของผู้วิจัย ที่สะท้อนสภาวะของกลุ่มคนที่ยากจนไร้บ้านของสังคมในยุคปัจจุบัน จำนวนเป็น 1 ชุด นำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะโดยมีจุดประสงค์เพื่อกระตุ้นเตือนให้สังคมตระหนักถึงปัญหาของคนยากจนในสังคม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สามารถกระตุ้นเตือนให้ผู้คนเห็นถึงคุณค่าของมนุษย์ที่มีความเท่าเทียมกัน และสร้างความสำคัญให้กับคนไร้บ้าน

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชุด “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนใจจากคนไร้บ้าน” ผู้วิจัยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการสัญจรเดินทางในโลกภายนอกซึ่งทำให้เห็นกลุ่มคน ที่ต่างจากคนทั่วไปโดนสิ้นเชิง โดยประสบการณ์การเรื่องสังคมที่เป็นอยู่ก็มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยการศึกษาข้อมูลจะส่งผลต่อการสร้างสรรค์ดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์
ที่มา: ผู้วิจัย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ”รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” ประกอบไปด้วยการศึกษาดูผลงานที่เกี่ยวข้องทางมนุษย์ และสังคมศาสตร์ รวมถึงสิ่งแวดล้อม ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการ จากตำรา เพื่อรวบรวมเป็นภาพรวมของข้อมูลพื้นฐาน เรื่องทฤษฎีลำดับความต้องการของมาสโลว์ แนวคิดจากศิลปินกรณีศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ลักษณะดังกล่าวขั้นตอนของการศึกษา และการสร้างสรรค์จะเริ่มขึ้นจากการศึกษาเพื่อการนำเสนอหัวข้อ ”รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน“ ที่สมบูรณ์ในฐานะผลงานวิทยานิพนธ์โดยสามารถจัดแบ่งขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์ที่ก่อเกิดเป็นภาพสะท้อนที่กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของคนไร้บ้านที่เป็นความสะเทือนใจต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ผ่านการบันทึกมุมมองทางรูปลักษณ์ที่ได้จากความสะเทือนอารมณ์ของคนไร้บ้าน

ในช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ได้พบปัญหาในประเด็นต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ปรับปรุงแก้ไข พร้อมค้นคว้าวิธีการทำงานรูปแบบการสร้างผลงานแบบใหม่ ๆ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากที่สุด และมีขั้นตอนดังนี้

ภาพที่ 3 - 4 มองหาจากการเดินหารูปร่างต้นแบบไปเรื่อย ๆ
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 5 - 6 เจอสิ่งที่ต้องการแล้วถึงทำการเขียนลงบนกระดาษ
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพที่ 7 - 8 ภาพที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน ” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งเน้นการสร้างลายเส้นด้วยชาโครผสมผสานประสบการณ์ชีวิตที่เดินทางสัญจรในชีวิตประจำวันในโลกภายนอกอันกว่างใหญ่ทำให้พบเจอสิ่งตรงข้ามกับมนุษย์ที่ใช้ชีวิตปกติหรือที่เรียกว่าคนไร้บ้านทำให้มีความคิดว่าทำไมพวกเขาเหล่านั้นไม่มีชีวิตที่ดีกว่านี้ได้ ทำให้มีผลกระทบต่อผู้ที่สัญจรไปมา และเริ่มบทบาทในการงานสร้างสรรค์ผลงานนี้จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อาทิ เช่น เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ และฟิกเกอร์ราทีฟอาร์ตที่มีความน่าสนใจในด้านการแสดงอารมณ์ความรู้สึก เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์

อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจากศิลปินที่แนวทางเป็นไปในทางเดียวกัน เช่น แนวความคิด รูปแบบ รูปร่าง รูปทรง สี เทคนิคต่าง ๆ เพื่อเป็นกรณีศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานจากรูปแบบการจัดวางหรือรูปแบบของเส้น

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปิน

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	อิทธิพลที่ได้รับ
 โรเบิร์ต รองโก **(Robert Rongo)** **โรเบิร์ต รองโก (2561)**	การแสดงออกถึงลักษณะของการเสียดสีสังคมเมือง ของผู้คน ที่แก่งแย่งแข่งขัน ต่อสู้ดิ้นรน ในวงการธุรกิจ ที่ต้องมีการเอารัดเอาเปรียบ ประหัตประหาร เพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ ตามที่ตั้งไว้ ลองโก มาร์คนิยม ใช้สัญลักษณ์เป็นฟิกเกอร์เรทีฟ โดยการใช้รูปร่างของมนุษย์ ที่มีลักษณะการจัดวางท่าทางที่ผิดไปจากความเป็นจริง	เทคนิคการใช้เส้น เทคนิคการลงน้ำหนักแสง เงา ฟิกเกอร์ที่ถูกสัดส่วน
 เอก็อน ชีเลอ **The Embrace (Lovers) (1917)** **ที่มา : วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี (2564)**	เรื่องความรุนแรงและเรื่องเพศดิบเถื่อนและภาพตัวเองจำนวนมากที่ศิลปินสร้างขึ้น รวมถึงภาพตัวเองที่เปลือยเปล่ารูปร่างกายบิดเบี้ยว	เรื่องแนวความคิดอารมณ์รุนแรงของผลงานศิลปิน การใช้เส้นที่ดิบเถื่อน มุมมองลักษณะเบิร์ดไอวิว

ตารางที่ 1 ตารางวิเคราะห์ผลงานศิลปิน (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	แนวความคิด	อิทธิพลที่ได้รับ
 ปิดกัสโซ **(Pablo Picasso)** **ที่มา : วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี (2564)**	การสร้างภาพที่มีการจัดวางแบบผสมผสานแปลกใหม่ ไม่เน้นกฎเกณฑ์ และนำเสนอภาพแง่มุมต่าง ๆ และที่สำคัญศิลปินทั้งสองเน้นว่า ผลงานบาศกนิยมไม่ใช่งานสามมิติ แต่มีมิติที่สี่เข้ามา ซึ่งได้แก่ มิติของเวลาที่สัมพันธ์กับการรับรู้ของมนุษย์ ในผลงานศิลปะของบาศกนิยมนั้น วัตถุจะถูกทำให้แตกเป็นชิ้นวิเคราะห์ และประกอบกันขึ้นมาใหม่ในรูปลักษณ์ที่เป็นนามธรรม แทนที่จะแสดงวัตถุให้เห็นจากเพียงมุมมองเดียว	ได้รับรูปทรงของเรขาคณิต มาใช้สร้างสรรค์ในผลงาน
 ฟรานซิส เบคอน **(Francis Bacon)** **ที่มา: ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2560)**	การสร้างสรรค์ผลงานในแนวลัทธิเหนือจริง (surrealism) ไปสู่รูปแบบลัทธิการแสดงพลังอารมณ์ (expressionism) โดยหยิบยืมการเคลื่อนไหวของบุคคลจากภาพยนตร์และภาพถ่าย เขาเรียนรู้ลักษณะท่าทางของมนุษย์จากภาพถ่าย เบคอนเริ่มค้นพบวิธีการเคลื่อนไหวในภาพวาดแต่เป็นการนำภาพวาดและภาพถ่ายมาใช้อย่างสอดคล้องกัน ด้วยลักษณะการใช้ฝีแปรง ที่รวดเร็วฉับไว แสดงภาวะของอารมณ์ที่อยู่ภายในของบุคคลในภาพ	การจะแสดงออก ถึงอารมณ์ความรู้สึกอันสะเทือนอารมณ์ของรูปทรง การใช้ทีแปลงแบบหยาบและรวดเร็ว ไม่เก็บรายละเอียด

ผลการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์ จากคนไร้บ้าน” ประกอบไปด้วยการศึกษาดูผลงานที่เกี่ยวข้องทางมนุษย์และสังคมศาสตร์ รวมถึงสิ่งแวดล้อม ศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางวิชาการ จากตำรา เพื่อรวบรวมเป็นภาพรวมของข้อมูลพื้นฐาน เรื่องทฤษฎีลำดับความต้องการของมาสโลว์ แนวคิดจากศิลปิน กรณีศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะดังกล่าว สามารถจัดแบ่งขั้นตอนของการศึกษาและการสร้างสรรค์ที่ก่อเกิดเป็นภาพสะท้อนที่

กระตุ้นเตือนให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของ คนไร้บ้านที่เป็นความสะเทือนใจต่อสภาพชีวิตความเป็นอยู่ ผ่านการบันทึกมุมมองทางรูปลักษณ์ที่ได้จากความสะเทือนอารมณ์ของคนไร้บ้าน สร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

1. ภาพผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนใจ เทคนิค จิตรกรรมถ่านชาโคร ขนาด 90 x 80 ซม.

(1) (2) (3)

ภาพที่ 9 - 11 ผลงานการสร้างสรรค์ระยะที่ 1
ที่มา: ผู้วิจัย

2. ภาพผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 2 รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนใจ เทคนิค จิตรกรรมถ่านชาโคร ขนาด 60 x 80 ซม.

(1) (2)

ภาพที่ 11 - 12 ผลงานการสร้างสรรค์ระยะที่ 2
ที่มา: ผู้วิจัย

การสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” นั้นเป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งเน้นการสร้างลายเส้นด้วยชาโครผสมผสานประสบการณ์ชีวิตที่เดินทางสันจอห์นในชีวิตประจำวัน ในโลกภายนอกอันกว่างใหญ่ทำให้พบเจอสิ่งตรงข้างกับมนุษย์ที่ใช้ชีวิตปกติหรือที่เรียกว่าคนไร้บ้าน ทำให้มีความคิดว่าทำไมพวกเขาเหล่านั้นจึงไม่มีชีวิตที่ดีกว่านี้ได้ ทำให้มีผลกระทบต่อผู้ที่สันจอห์นไปมา และเริ่มบทบาทในการทำงานสร้างสรรค์ผลงานนี้จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง อาทิ เช่น เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ และฟิกเกอร์ราทีฟอาร์ตที่มีความน่าสนใจในด้านการแสดงอารมณ์ความรู้สึก เมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์

ปัญหาและอุปสรรค

ในช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ได้พบปัญหาในประเด็นต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไข พร้อมค้นคว้าวิธีการทำงานรูปแบบการสร้างผลงานแบบใหม่ ๆ เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากที่สุด สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และประมวลผลดังต่อไปนี้

1. ปัญหาทางด้านเทคนิควัสดุรองรับ ผลงานระยะแรกผู้วิจัย ใช้เทคนิคจิตรกรรม ด้วยลักษณะการใช้พู่กันที่ทำขึ้นเองป้ายลงบนกระดาษลัง ผู้วิจัยได้เจอปัญหาการใช้วัสดุที่ไม่แข็งแรงทนทานทำให้การสร้างสรรค์นั้นยากต่อการดำเนินงาน

2. ปัญหาทางด้านเทคนิค ผลงานช่วงแรก ในการการกำหนดน้ำหนักมือของ แสง และเงา โดยใช้หมึกจีน จะต้องผสมน้ำเปล่า 20% เพื่อให้ความดำมันลดจางลง และง่ายต่อการไร้โทนน้ำหนัก แสง – เงา ได้ และเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

3. ปัญหาทางด้านเทคนิคจิตรกรรม ด้วยลักษณะ และความรู้ทางด้านศิลปะที่ไม่ค่อยชำนาน ด้วยกำลังเรียนรู้หรือความรู้ด้วยเฉพาะทางมีไม่มาก ทำให้เกิดการสับสน และอุปสรรคต่อการทำงาน เช่นการใช้อุปกรณ์ การเลือกใช้วัสดุ ผู้วิจัยได้ทำการฝึกฝน อยู่สม่ำเสมอ และพยายามทำให้ผลงานตรงตามแนวคิดให้ได้มากที่สุด

สรุปและอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในหัวข้อ ”รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” เพื่อแสดงความรู้สึกสะเทือนใจ ทำให้เกิดความสนใจในลักษณะร่างกายของคนไร้บ้าน ที่มีการแต่งกาย ทรงผม เสื้อผ้าที่สกปรก แตกต่างจากคนปกติ ถึงแม้พวกเขาจะจน แต่เขาอาจจะ เป็นคนดี ที่รอคอยโอกาส ในการที่จะแสดงความสามารถ และมีชีวิตที่ดีกว่านี้ จากที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัย จึงต้องการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นด้วยเทคนิค เกรยอง หมึกจีน ดินสอ โดยการศึกษาทฤษฎีพฤติกรรมและสัญชาตญาณ ร่วมกับแนวคิดทางศิลปะเอ็กเพรสชั่นนิสในแนวทางฟิกเกอร์เรทีฟอันแสดงออกถึงอารมณ์เบื้องลึกที่อยู่ภายในจิตใจของคนไร้บ้านให้ปรากฏเป็นรูปทรงของคนที่แสดงอารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ ที่แสดงความสะเทือนอารมณ์ และชี้ประเด็น ให้ผู้คนในสังคมเห็นถึงปัญหา ของคนไร้บ้าน

ทำให้เกิดการตีความหมายให้กับผลงานจิตรกรรม ด้วยลายเส้นเฉพาะตัว เพราะการชมผลงานนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ดู และอารมณ์ร่วมด้วยจึงจะเกิดความเข้าใจ ในลายเส้นที่มีลักษณะเฉพาะตนอย่างน่าสนใจ รวมถึงมีความงามที่เกิดขึ้น และกระตุ้นเตือนผู้คนให้หันมาเห็นคุณค่าของมนุษย์อีกทางหนึ่ง จากการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้จึงทำให้ค้นพบปัญหาและแนวทางพัฒนาผลงานไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในระดับต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มคนเร่ร่อนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้โดยการสัมภาษณ์หรือทดลองโดยให้ผู้คนเร่ร่อนได้ทดลองวาดภาพและเก็บเป็นข้อมูลเพื่อนำมาประมวลผลและถ่ายทอดความรู้สึกโดยตัวผู้วิจัย

กิตติกรรมประกาศ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ“รูปลักษณ์แห่งความสะเทือนอารมณ์จากคนไร้บ้าน” สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากมีหลายส่วนที่ให้การดูแล และสนับสนุนตลอดการศึกษาทั้งนี้ต้องขอขอบคุณ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรมที่มีส่วนช่วยอำนวยความสะดวก และการดูแลการศึกษาขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ศุภชัยสุกขีดโชติ ประธานหลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ ในการพัฒงานศิลปะต่อไป ขอขอบคุณ ผศ.ดร.เมตตา สุวรรณศร (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดวงหทัย พงษ์ประสิทธิ์ (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม) รองศาสตราจารย์ สรรณรงค์ สิงหเสนี อาจารย์ สักชาติ ศรีสุข ที่ให้ปรึกษาแนะนำตลอดร่วมดำเนินการวิจัยตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จลุล่วงที่ทุ่มเทแรงกายแรงใจ สนับสนุนให้ความช่วยเหลือ ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่มีส่วนช่วยให้การศึกษา ตลอดจนความรู้ความสามารถในการพัฒนาตนเองดูการต่อยอดทางผลงานศิลปะต่อไป ขอขอบคุณบิดามารดาที่สนับสนุนและเชื่อมั่นในการศึกษาวิชาศิลปะเพื่อนพี่น้องที่ช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานคอยให้กำลังใจและอยู่เคียงข้างตลอดมาท้ายนี้ผู้วิจัยขออำนวยบารมีของคุณ พระศรีรัตนตรัย และสิ่งศักดิ์สิทธิทั้งหลายในสากลโลก และขอน้อมรำลึกถึงคุณบิดา มารดา และ ครูอาจารย์ที่ได้อบรมสั่งสอน วิชาความรู้ และความเมตตาปราณีอันเป็นที่พึ่งพิงให้แก่ผู้วิจัย มีสติปัญญา และความคิดในการสร้างสรรค์การจัดทำผลงานสร้างสรรค์ตลอดจนวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดีสืบไป

รายการอ้างอิง

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. (2560). มติชนสุดสัปดาห์ ศิลปินผู้เปลือยปลิ้น ความบิดเบี้ยวในใจมนุษย์ : อะไร(แม่ง)ก็เป็นศิลปะ. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2565. สืบค้นจาก https://www.matichonweekly.com/column/article_42182.

โรเบิร์ต รองโก. (2561). พิพิธภัณฑ์ศิลปะ SARA HILDÉN: ROBERT LONGO. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2565. สืบค้นจาก https://worldartfoundations.com/sara-hilden-art-museum-robert-longo/.

วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2564). ปาโบล ปิกาโซ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2565 สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/ปาโบล_ปิกาโซ.

เอก็อน ชีเลอ. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2565 สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/เอก็อน_ชีเลอ.

การออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตสู่การพัฒนาชุมชน
Mascot symbolic design for community development

ปภณ กมลวุฒิพงศ์[1]
Papon Kamonwuttipong[1]

บทคัดย่อ

การออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตสู่การพัฒนาชุมชน สัญลักษณ์“มาสคอต” (Mascot) หรือตัวนำโชค พัฒนาจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่เดิมจนกลายเป็นมาสคอตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม อาจจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเฉพาะ เพื่อใช้งานในบริบทหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง จากนั้นต่อยอดมาเป็นสัญลักษณ์ของสินค้า และผลิตภัณฑ์มาสู่ซอฟต์พาวเวอร์มูลค่าสูง นอกจากนั้นมาสคอตยังเป็นที่นิยมใช้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์เอกลักษณ์ให้กับพื้นที่ชุมชนได้ดีด้วยการหยิบยกเอกลักษณ์มานำเสนอผ่าน รูปร่างรูปทรง สี ในการออกแบบ สัญลักษณ์มาสคอต มีการใช้ในการแข่งขันกีฬาทั่วโลก ทั้งในรูปแบบมหกรรมกีฬา ประชาสัมพันธ์ประเทศหรือระดับพื้นที่ชุมชน นิยมสร้างจากเอกลักษณ์เฉพาะจากสัญลักษณ์ประจำเมืองที่มีแนวคิดในเชิงบวก สิ่งสำคัญในการพัฒนามาสคอตคือ สามารถต่อยอดสู่การสร้างเป็นสินค้าออกมาจำหน่ายภายในงานเพื่อสร้างรายได้ และเป็นการเปรียบเสมือนตัวแทนภาพจำที่ดีของงานครั้งนั้น ทำให้มาสคอตทำหน้าที่ได้หลากหลายด้าน และเป็นที่นิยมในการสร้างสัญลักษณ์ให้พื้นที่ หน้าที่ของมาสคอตคือการมีอยู่ของสัญลักษณ์ที่มีชีวิต และทำการสื่อสารกับผู้ที่พบเห็นอย่างแนบเนียนด้วยการสอดแทรกวัฒนธรรมของพื้นที่ ทำให้การพัฒนาชุมชนมีจุดเด่น และจุดขายที่สร้างรายได้ให้แก่ผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ชุมชนนั้นได้อย่างดี วัตถุประสงค์ของการศึกษา 1. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบมาสคอต 2. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการออกแบบมาสคอตเพื่อการพัฒนาพื้นที่

คำสำคัญ: การออกแบบ, สัญลักษณ์, มาสคอต, การพัฒนาชุมชน

[1]วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
[1]Suphanburi College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Abstract

Mascot symbol design for community development the symbol "Mascot" (Mascot) or mascot is developed from an existing cartoon character to become a mascot that can add value. may be created specifically to use in a specific context or time Then expand to be a symbol of the product. and products to high-value soft power in addition, mascots are also popularly used as a representative medium to promote the identity of the community area by presenting the identity through Shape, shape, color in design. mascot symbol It is used in sporting events around the world. Both in the form of a sports event public relations at the country or community area level Popular to build from the identity of the city's symbol with a positive concept. The most important thing in mascot development is Can be extended to create products to be sold at the event to generate income and is likened to represent a good memory of that event This makes the mascot perform a variety of functions. And it is popular to create a symbol for the area. The function of the mascot is the existence of a living symbol. and communicating with those who see it seamlessly by inserting the culture of the area make community development stand out and selling points that generate income for residents in that community area as well.Objectives of the study, 1. To study the mascot design process 2. To analyze mascot design guidelines for area development.

Keywords: design, symbol, mascot, community development

บทนำ

ญี่ปุ่น คือหนึ่งประเทศที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในการสร้างมาสคอตประจำท้องถิ่น ตัวอย่าง มาสคอตเจ้าหมีดำใจดีแก้มแดง ที่มีชื่อว่า“คุมะมง” หลังจากมีการเปิดรถไฟชินคันเซ็นสายใหม่ Kyushuu Shinkanzen “คุมะมง” ก็ได้รับเลือกให้เป็นตัวแทนของจังหวัดคุมาโมโตะมาตั้งแต่ปี 2010 กลไกหนึ่งที่ส่งเสริมความนิยมของคุมะมง คือ การออกนโยบายให้ผู้ประกอบการผลิตสินค้าลายคุมะมงได้ โดยไม่ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ใด ๆ เพียงแต่ต้องใช้วัสดุหรือวัตถุดิบในพื้นที่คุมะโมโตะเป็นส่วนหนึ่งในการผลิต (มณีวรรณ ชาตวนิช และ สมภพ ชาตวนิช, 2560) แสดงความเห็นว่ามาสคอตไม่ได้เป็นเพียงสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์อีกต่อไป แต่เป็นต้นทุนทางปัญญาและวัฒนธรรมที่สามารถดึงดูดเงินตราจากนักท่องเที่ยว หากสามารถทำให้มาสคอตสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังกลายเป็นสินทรัพย์ (Asset) อันมีค่าของจังหวัดอีกด้วย

ขณะเดียวกันประเทศไทยก็มีหลายจังหวัดที่ออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตประจำจังหวัดของตนสำเร็จเรียบร้อย ยกตัวอย่าง น้องฟานจังหวัดเชียงใหม่ น้องไดโน่จังหวัดขอนแก่น น้องเหน่อจังหวัดสุพรรณบุรี น้องสุขใจจังหวัดจันทบุรี ไอต่าวจังหวัดพังงา ฯลฯ และมีอีกหลายจังหวัดที่กำลังดำเนินการจัดการออกแบบหรือจัดประกวดสัญลักษณ์มาสคอตชิงรางวัล เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมกิจการต่าง ๆ ของจังหวัด สร้างความน่าจดจำให้แก่ท้องถิ่น

สังคมไทยในปัจจุบันมีความตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรม เทศกาล รวมถึงมรดกทางวัฒนธรรมพื้นบ้านมากขึ้น ทั้งนี้ การตื่นตัวต่อวัฒนธรรมประกอบกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่เป็นจุดกำเนิดของการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ดังจะเห็นว่าการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้กลายเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวในยุโรปอีกทั้งประเทศอื่น ๆ ได้พยายามที่จะพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศของตนเอง นอกจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะสามารถนำรายได้เข้าสู่ประเทศ และนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจทั้งระดับประเทศ และระดับภูมิภาค (กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2554) หลายครั้งที่เราพบเห็นว่าแต่ละจังหวัดหรือแต่ละชุมชน ได้นำจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ท้องถิ่นของตนเองมาปรากฏขึ้นในรูปแบบป้ายโฆษณา คำขวัญ โลโก้ เพลง หรือกิจกรรมประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ และสิ่งสำคัญที่สามารถเพิ่มมูลค่าในแก่ชุมชน พร้อมกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวได้ก็คือ การสร้าง “มาสคอต” (Mascot) นั่นเอง ซึ่งสัญลักษณ์มาสคอตเหล่านี้ต้องผ่านการออกแบบด้วยการคิด วิเคราะห์เอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ ผ่านการศึกษาจุดเด่นทั้งเรื่องศิลปะ เครื่องแต่งกาย การประกอบอาชีพ สัตว์ทางเศรษฐกิจ ตำนานมุขปาฐะ และวัตถุดิบในพื้นที่

สรุปได้ว่า “มาสคอต” (Mascot) หรือตัวนำโชค พัฒนาจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่เดิมจนกลายเป็นมาสคอตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม อาจจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเฉพาะ เพื่อใช้งานในบริบทหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง จากนั้นต่อยอดมาเป็นสัญลักษณ์ของสินค้า และผลิตภัณฑ์มาสู่ซอฟต์พาวเวอร์มูลค่าสูง นอกจากนั้นมาสคอตยังเป็นที่นิยมใช้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์เอกลักษณ์ให้กับพื้นที่ชุมชนได้ดีด้วยการหยิบยกเอกลักษณ์มานำเสนอผ่าน รูปร่าง รูปทรง สี ในการออกแบบ เปรียบได้กับการใช้ศิลปะประเภทสัญลักษณ์ มาสคอต ในการเข้าถึงผู้คนเข้าถึงสังคมชุมชนได้อย่างดี และเป็นการพัฒนาพื้นที่ชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มในด้านต่าง ๆ ด้วย

สัญลักษณ์มาสคอต (Mascot)

มาสคอต หรือแมสคอต (Mascot) เป็นคำเรียกที่มาจากภาษาอังกฤษ แต่ในภาษาญี่ปุ่นจะเรียกมาสคอตว่า ยุรุเคียระ (Yuru-kyara) ส่วนใหญ่จะพบเห็นได้จากงานประชาสัมพันธ์ของแต่ละจังหวัด สำหรับประเทศไทยจะมีการเรียกมาสคอตที่หลากหลายกว่า เช่น ตุ๊กตาสัญลักษณ์ การ์ตูนสัญลักษณ์ ตุ๊กตานำโชค สัญลักษณ์นำโชค ตัวนำโชคหรือสัตว์นำโชค มาสคอตถูกออกแบบมาให้ดูมีชีวิตชีวา อาจเป็นได้ทั้งสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์หรือสิ่งของบางอย่าง โดยมักจะสื่อแทนถึงความโชคดี สิ่งนำโชค เครื่องราง เป็นต้น สร้างสรรค์ออกมาให้เป็นตัวการ์ตูน (ไพโรจน์ ธีระประภา, 2546, น. 11-12) โดยการนำไปเผยแพร่สู่สาธารณชน สามารถพบเห็นได้จากงานกีฬา อย่างการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก การแข่งขันฟุตบอลโลก ฯลฯ โดยมาสคอตจะถูกออกแบบให้สอดคล้องกับประเทศเจ้าภาพนั้น ๆ นอกจากนี้ มาสคอตยังเป็นตัวแทนใช้สำหรับประชาสัมพันธ์เมือง ประชาสัมพันธ์จังหวัด ประชาสัมพันธ์หน่วยงาน องค์กร จนรวมไปถึงบริษัทต่าง ๆ

ในปัจจุบันมีการนำเสนอมาสคอตออกมาให้เป็นรูปธรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น ทำเป็นหุ่นรูปปั้น ตุ๊กตา อยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ฯลฯ โดยมาสคอตเกิดจากการออกแบบของนักออกแบบกราฟิก ซึ่งจะทำการออกแบบสัญลักษณ์โลโก้ในลักษณะที่เป็นรูปภาพ สัตว์ หรือตัวการ์ตูนก่อนที่จะมาเป็นมาสคอตอย่างที่เราเห็นกันในทุกวันนี้ โดยมาสคอตที่เราพบเห็นในปัจจุบัน สามารถแบ่งออกได้หลากหลายรูปแบบ เช่น รูปแบบจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม (Nature and

Environment Form) ที่เป็นสิ่งมีชีวิต เช่น บุคคล สัตว์ ผลไม้ ต้นไม้ ดอกไม้ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้ล้วนเป็นตัวแทนต่อการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้แก่หน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ

โดยพื้นฐานในการออกแบบมาสคอต จำเป็นจะต้องออกแบบผ่านภาพ 2 มิติ ในรูปด้านทั้งหมด เพื่อความเข้าใจและนำเสนอเอกลักษณ์ตามส่วนประกอบต่าง ๆ ให้ชัดเจน การออกแบบในลักษณะรูปด้านทั้งหมด ประกอบด้วย ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง บางลักษณะนำเสนอในด้านบนหรือด้านอื่น ๆ ประกอบ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันที่ทุกรายละเอียด รวมถึงสีและส่วนประกอบโดยรวม

ภาพที่ 1 ตัวอย่างการออกแบบตัวละคร Mascot Sketch Design

ที่มา: http://old.pkru.ac.th/th/news/scoop/37-scoop-2/panuwat-sangiam-mascot-de

กล่าวได้ว่ามาสคอตเป็นตัวแทนของการประชาสัมพันธ์ของแต่ละพื้นที่ รวมไปถึงจังหวัดและระดับประเทศ นิยมผลิตออกมาเป็นตุ๊กตาสัญลักษณ์ หรือตัวนำโชคในรูปแบบจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมผ่านการออกแบบเริ่มต้นจากภาพ 2 มิติ และพัฒนาต่อเป็นผลงาน 3 มิติ การใช้มาสคอตล้วนเป็นตัวแทนต่อการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้แก่หน่วยงานหรือองค์กร

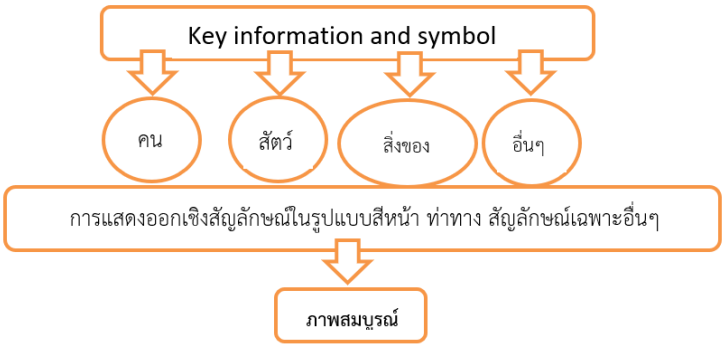
หลักการออกแบบมาสคอต

มาสคอตส่วนใหญ่ ออกแบบมาเป็นคาแรกเตอร์ของตัวการ์ตูนคนหรือสัตว์ที่มีลักษณะภายนอกบ่งบอกถึงความน่ารัก น่าเอ็นดู มีความบริสุทธิ์และไร้เดียงสา จนอาจกล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของความเป็นมาสคอตที่เป็นมาตรฐานก็คือ การมีบุคลิกลักษณะและการแสดงออกที่มีความสดใสร่าเริงเหมือนเด็ก โดยต้องรับกับการออกแบบสัดส่วนของร่างกายให้มีความโดดเด่น และแตกต่างจากรูปร่างปกติของคนและสัตว์ที่เป็นต้นแบบด้วย อย่างเช่น หัวโต ตาโต ยิ้มกว้าง ตัวอ้วนกลม แขนขาสั้นป้อม ขนนุ่มนิ่ม สีสันสดสวย เพื่อส่งผลให้มาสคอตดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การสร้างเรื่องราวและการสร้างลักษณะนิสัยเฉพาะตัวให้กับมาสคอตจะช่วยเพิ่มมิติ ความน่าสนใจให้กับคาแรกเตอร์ของมาสคอตได้เป็นอย่างมาก เพราะแสดงให้เห็นถึงเบื้องลึกของมาสคอต ทำให้มาสคอตดูมีจิตวิญญาณของความเป็นสิ่งมีชีวิต ซึ่งในจุดนี้ถือเป็นโอกาสที่จะสอดแทรกมุมมองหรือวิสัยทัศน์ของหน่วยงานหรือองค์กรให้กับมาสคอตได้อย่างแนบเนียน กล่าวได้ว่าการสร้างเรื่องราวและลักษณะนิสัยเฉพาะตัวจะเป็นตัวช่วยเสริมสร้างมิติให้มาสคอตน่าจดจำและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อันจะทำให้ผู้ที่พบเห็นและผู้ที่มีโอกาสได้เข้ามารู้จัก เกิดความรู้สึกผูกพันกับมาสคอต ขณะเดียวกันมาสคอตจะส่งผลให้เกิดการจดจำที่ดีต่อหน่วยงานหรือองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (นฤพนธ์ คมสัน, 2561)

โดยสิ่งสำคัญของหลักการออกแบบมาสคอตเบื้องต้น มีทั้ง 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1) การวางแนวทางการออกแบบ (design orientation) นักออกแบบจะได้รับแจ้งจากลูกค้าถึงความต้องการในเบื้องต้น จากนั้นก็จะต้องหาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของลูกค้าเพื่อค้นหากำหนดคำสำคัญและธีม ในการออกแบบ เพื่อให้ได้รูปแบบเฉพาะตัวมีความเป็นเอกลักษณ์

2) การเลือกต้นแบบ (prototype selection) นักออกแบบมีความจำเป็นในการออกแบบให้ตรงกับโจทย์ที่ลูกค้ากำหนดต้นแบบในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ ต้นไม้ หรือรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ จะต้องปรับให้อยู่ในสัดส่วนรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ สัตว์และต้นไม้ชนิดต่าง ๆ จะพบบ่อยเพราะเป็นที่รู้จักโดยทั่วไป จดจำง่าย มีอยู่หลายลักษณะในรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ เติมหน้าตาเพื่อสร้างการแสดงออกทางสีหน้า ส่วนสัตว์ประหลาดที่ไม่มีตัวตนจริง นักออกแบบจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยใช้พื้นฐานของรูปร่างรูปทรงมนุษย์แล้วแต่งเติมรายละเอียด เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ บางกรณีอาจจะไม่ได้มีแค่ตัวเดียว อาจจะมีเพื่อน หรือตัวละครรองมาเสริม เพื่อให้เกิดเรื่องราว มีความเป็นมิตร ทำให้ง่ายต่อการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์



แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิกระบวนการออกแบบมาสคอต

3) รูปแบบ (style design) เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบมาสคอต เช่นเดียวกับการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร เป็นความประทับใจแรกที่จะเกิดขึ้น สิ่งสำคัญในส่วนนี้ ได้แก่ หน้าตา ท่าทาง การแสดงออก เครื่องแต่งกาย การเคลื่อนไหว รายละเอียด และคู่สีที่ใช้

ภาพที่ 2 ผลงานประกวดรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 คือ ผลงาน“น้องอั่งไล้” มาสคอตจังหวัดภูเก็ต
ที่มา : https://mgronline.com/south/detail/9620000088918

4) การประยุกต์ใช้ในสินค้าและผลิตภัณฑ์ (peripheral product design) เป้าประสงค์หลักเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและช่วยให้มาสคอตหรือตัวละครนั้นได้มีชีวิตอยู่และใช้งานได้อย่างยาวนาน ทั้งหมดต้องมีการวางแผนอย่างยืดหยุ่นและเป็นขั้นเป็นตอน ชนิดของสินค้าและผลิตภัณฑ์ก็จำเป็นต้องเลือกอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยการเลือกสินค้าที่เป็นที่นิยมของตลาด มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี มีเสน่ห์ดึงดูด นักออกแบบเองต้องคำนึงถึงโอกาสและศักยภาพของตัวสินค้า เพื่อที่จะใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์องค์กรไปยังผู้บริโภคให้เกิดประสบการณ์ร่วมต่อไป (Mascot Design 2019)

สรุปด้านหลักการออกแบบมาสคอตมีการพัฒนามาจากรูปแบบจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ออกแบบเป็นมาสคอตที่มีลักษณะโดดเด่น มีชีวิตชีวา มีการสร้างเรื่องราว และลักษณะนิสัยเฉพาะตัว จะเป็นตัวช่วยเสริมสร้างมิติให้มาสคอตน่าจดจำ และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หลักการออกแบบเบื้องต้นมี 4 ขั้นตอน คือ 1.การวางแนวทางการออกแบบ (design orientation) 2.การเลือกต้นแบบ (prototype selection) 3.รูปแบบ (style design) 4.การประยุกต์ใช้ในสินค้าและผลิตภัณฑ์ (peripheral product design) ทำให้การออกแบบมาสคอตมีความสมบูรณ์จนถึงการใช้งานเพื่อสร้างมูลค่าให้กับพื้นที่ องค์กร หรือมหกรรมต่างๆ ได้

สัญลักษณ์ “มาสคอต” กับการประชาสัมพันธ์ หรือการแข่งขันกีฬา

มาสคอตถูกออกแบบสร้างสรรค์ในหลายบริบทตามยุคสมัยแห่งการพัฒนาของตัวมาสคอตนั้น บริบททางธุรกิจ กีฬา และบริบททางวัฒนธรรม ตัวการ์ตูนจากอดีตเมื่อผ่านยุคสมัยถูกปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นมาสคอตประจำองค์กร ทำหน้าที่แตกต่างออกไปจากเดิม แต่มาสคอตบางตัวเป็นมาสคอตแบบเฉพาะกิจ ให้ความร่วมมือกับองค์กรทั้งในแบบชั่วคราวและถาวร เป็นตัวแทนนำเสนอและสื่อสารเรื่องราวรวมไปถึงเหตุการณ์สำคัญขององค์กรนั้น พื้นฐานของการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอต ไม่ต่างกับการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครหรือตัวการ์ตูนโดยทั่วไป เพียงแต่ต้องคำนึงถึงตัวตนบุคลิกลักษณะขององค์กร เพื่อให้ถ่ายทอดออกมาได้ตรงกับสิ่งที่องค์กรนั้นเป็นมากที่สุด

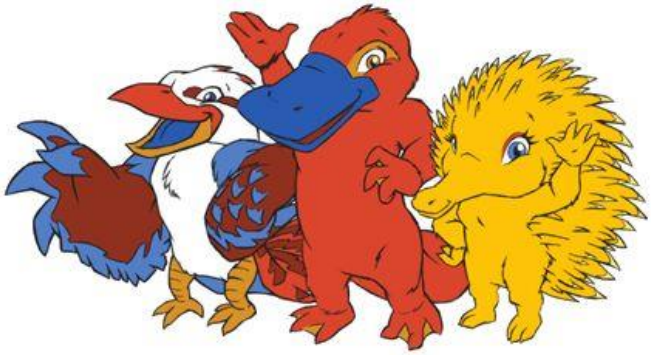
การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร (Character Design) มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามการพัฒนาของสังคมมาจนถึงปัจจุบัน หลักสำคัญในการพัฒนารูปแบบ และเทคนิควิธีการอย่างต่อเนื่อง มาสคอตจึงพัฒนาเพื่อเป็นตัวนำโชค พัฒนาจากตัวการ์ตูนสู่การเป็นมาสคอตเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม การสร้างเริ่มจากภาพวาดสองมิติ พัฒนามาเป็นชุดที่สวมใส่ได้ พัฒนาต่อมาเป็นประติมากรรมเชิงสัญลักษณ์ในลักษณะสามมิติ นิยมใช้กันเป็นตัวแทนองค์กร สินค้า แบรนด์ สำหรับการประชาสัมพันธ์ และถูกพัฒนาสู่การเป็นสินค้าเพื่อประโยชน์ใช้สอยรวมถึงการเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความใกล้ชิดผู้บริโภค สร้างมูลค่าให้กับองค์กรได้อย่างดี ตัวอย่างที่เป็นที่รู้จักเช่น มิกกี้เม้าส์ (Micky Mouse) สนูปปี้ (Snoopy) คุมะมง (Kumamon) ล้วนมาจากตัวการ์ตูนสู่การเป็นมาสคอตที่มีชื่อเสียงระดับโลก ถูกออกแบบมาให้เป็นที่จดจำผ่าน รูปทรง สี และลักษณะเฉพาะที่เป็นเอกลักษณ์

ภาพที่ 3 4 5 ตัวละคร มิกกี้เม้าส์, สนูปปี้, คุมะมง
ที่มา: https://www.theguardian.com, https://www.usatoday.com/,
https://www.thepeople.co/read/30259

ในประเทศไทยมีการพัฒนาออกแบบมาสคอตมาจนถึงปัจจุบัน การพัฒนามีการเริ่มต้นจากการเขียนแบบ 2 มิติสู่การสร้างเป็นลักษณะ 3 มิติ และปรับใช้เป็นสัญลักษณ์สู่การประชาสัมพันธ์สินค้าโดยมีเอกลักษณ์ของรูปแบบ ลักษณะในแต่ละยุคสมัย หลายตัวมีการพัฒนามาจากวรรณคดีของไทย ตัวอย่างมาสคอตไทยในช่วงเริ่มต้น ได้แก่ ตาวิเศษ ปี พ.ศ. 2527 วิเชียรมาศและสวัสดีจากกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 13 และ 18 ปี พ.ศ. 2528 และ พ.ศ. 2538 ตามลำดับ ในปัจจุบันหน่วยงานราชการ จังหวัด โรงเรียน บริษัท แบรนด์สินค้า ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ให้ความสำคัญกับมาสคอตมากขึ้น เช่น น้องพลังงาน บาร์บีก้อน ก๊อตจิ น้องอุ่นใจ เป็นต้น ในการออกแบบมาสคอตหลายตัวใช้บริบททางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ ส่วนผสมผสานจากการใช้บริบททางวัฒนธรรมกับหลักการออกแบบทางด้านวิชาการ มหาวิทยาลัยมีการสอนเกี่ยวกับการออกแบบ บรรจุลงในวิชาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในหลักสูตรจากคณะมัณฑนศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีการเรียนการสอนในการออกแบบสัญลักษณ์มาสคอต

ภาพที่ 6 7 8 9 มาสคอตในประเทศไทย ตาวิเศษ, จ่าเฉย, น้องอุ่นใจ, หนูด่วน
ที่มา: https://www.gqthailand.com/culture/article/7-thai-mascots
https://adaddictth.com/knowledge/thai-brand-mascots

มาสคอตเพื่อการประชาสัมพันธ์การแข่งขันกีฬามีปรากฏให้เห็นได้ทั่วทุกมุมโลก การเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ การเป็นสื่อกลางที่เชื่อมโยงระหว่างผู้มาท่องเที่ยวกับนักกีฬาเข้าด้วยกัน สามารถก่อให้เกิดภาพจำ ภาพประทับใจ รวมไปถึงการพัฒนาเป็นสินค้าเพื่อจำหน่ายเป็นของที่ระลึกในงานมหกรรมนั้น เช่นงานกีฬาโอลิมปิค งานกีฬาเอเชี่ยนเกมส์ หรืองานกีฬาแข่งขันระดับประเทศ



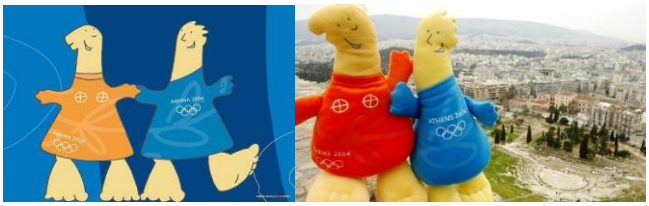
ภาพที่ 10 มาสคอตงานโอลิมปิคคศตรวรรษที่ 21 ปี 2000 ซิดนี่ย์ ประเทศออสเตรเลีย
ที่มา : https://www.blockdit.com/posts/6101848d757ad60c8a1fbc37

ประเทศออสเตรเลีย (Sydney) ปี 2000

มาสคอตประจำปี ค.ศ.2000 ประเทศซิดนี่ย์ ชื่อน้อง Syd ซึ่ง Syd ย่อมาจาก Sydney น้องเป็นตุ่นปากเป็ด ซึ่งเป็นสัตว์พื้นเมืองของเอสเตรเลีย ที่มีเอกลักษณ์เพราะเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมไม่กี่ชนิดบนโลกที่ออกลูกเป็นไข่ น้อง Syd เป็นตัวแทนของธาตุน้ำ เป็นสัญลักษณ์ของความเย็นที่มีพละกำลัง และความว่องไว เพราะตุ่นปากเป็ดเป็นสัตว์ที่ว่ายน้ำ

ประเทศกรีซ (Athens) ปี 2004

ในปี 2004 กับโอลิมปิคที่เอเธนส์ กีฬาโอลิมปิคที่กลับมาเยือนถิ่นกำเนิดจุดเริ่มต้นอีกครั้งที่ประเทศกรีซโดยมาสคอตในครั้งนี้อาจจะมีรูปร่างที่ดูประหลาด สองตุ๊กตาดินเผาสมัยโบราณในศตรวรรษที่ 7 ที่มีรูปร่างเหมือนระฆังชื่อ Daidala ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความสุขและจิตวิญญาณโอลิมปิค Daiala มีความสำคัญสำคัญสำหรับชาวกรีกโบราณ เพราะว่าในสมัยก่อนหญิงสาวที่กำลังจะแต่งงาน จะต้องสละ Daidala ของตนเองเข้าสู่กองไฟ เพื่อเป็นการอวยพรให้การแต่งงานราบรื่น และมีลูกหลานเยอะๆ ต่อไป ทั้งสองมีชื่อว่า Phevos และ Athena และทั้งคู่เป็นพี่น้องกัน Phevos เป็นชื่ออีกชื่อของเทพอพอลโล่ เทพเจ้าแห่งแสงสว่างและดนตรี สวมชุดกรีกโบราณสีฟ้า เพื่อสื่อถึงสีฟ้าเข้มของทะเลอีเจี้ยนส่วน Atena ก็เป็นเทพเจ้าแห่งสติปัญญา และเทพเจ้าที่คอยปกปักรักษากรุงเอเธนส์ สวมชุดกรีกโบราณสีส้ม เพื่อสื่อถึงพระอาทิตย์ ถูกจัดทำออกมาเป็นของที่ระลึกแต่ไม่เป็นที่นิยมเท่าไร



ภาพที่ 11 มาสคอตงานโอลิมปิค ปี 2004 เอเธนส์ ประเทศกรีก
ที่มา: https://www.blockdit.com/posts/6101848d757ad60c8a1fbc37

ประเทศจีน (Beijing) ปี 2008

ในปี 2008 โอลิมปิคถูกจัดขึ้นในประเทศจีนเป็นครั้งแรก และครั้งนี้จีนเป็นเจ้าภาพมีการจัดต้อนรับผู้มาเยือนโดยการสร้างมาสคอตทั้งหมด 5 ตัว โดยมีแนวคิดที่รวมตัวกันของสัตว์สำคัญในประเทศจีน เป็นคำว่า Beijing Welcome You หรือ ยินดีต้อนรับสู่ปักกิ่ง นั้นเอง โดยมีสี 5 สีตามสีห่วงของสัญลักษณ์โอลิมปิค มาสคอตทั้ง 5 ตัวเป็นมาสคอตที่แฝงด้วยความหมายที่ลึกซึ้งของอารยธรรมของประเทศจีนที่มีมายาวนาน เช่นตัวสีฟ้าเป็นตัวแทนของปลา สายน้ำและความอุดมสมบูรณ์บนหัวมีคลื่นน้ำ โดยมีสี 5 สีตามสีห่วงของสัญลักษณ์โอลิมปิค มาสคอตทั้ง 5 ตัวเป็นมาสคอตที่แฝงด้วยความหมายที่ลึกซึ้งของอารยธรรมของประเทศจีนที่มีมายาวนาน เช่นตัวสีฟ้าเป็นตัวแทนของปลา สายน้ำและความอุดมสมบูรณ์ บนหัวมีคลื่นน้ำที่มีที่มาจากเส้นสายของพู่กันจีน ถัดมาเป็นหมีแพนด้าตัวแทนของป่าและความสุขบนหัวมีบัวประดับซึ่งจะได้แรงบันดาลใจมาจากภาพวาดกระเบื้องของจีน ต่อด้วย กวางภูเขาของทิเบตสีเหลือง ตัวแทนของธาตุดิน ส่วนหัวประดับด้วยศิลปะจากมณฑลทางตะวันตกของจีน ต่อมาเป็นนกนางนวลสีเขียว ตัวแทนฟากฟ้าและโชคลาภ โดยสีสันการออกแบบได้แรงบันดาลใจมาจากว่าวโบราณของจีน และสุดท้ายไม่ใช่สัตว์แต่เป็นลูกหลานของธาตุไฟ เป็นตัวแทนของความหลงใหลที่กีฬาโอลิมปิค รวมถึงการถือคบเพลิงและจิตวิญญาณแห่งมหกรรมกีฬาครั้งนี้

ภาพที่ 12 13 มาสคอตงานโอลิมปิค ปี 2008 ปักกิ่ง ประเทศจีน
ที่มา: https://www.blockdit.com/posts/6101848d757ad60c8a1fbc37

โดยการพัฒนาของมาสคอตในงานโอลิมปิคครั้งต่อๆ มาจนถึงปัจจุบันมีการพัฒนาการที่เข้าถึงได้ง่ายผ่านการออกแบบที่เข้าใจง่าย เข้าถึงผู้คนที่มาท่องเที่ยวได้ใกล้ชิดขึ้นด้วยรูปลักษณ์ที่น่าสนใจผ่านรูปร่าง รูปทรงที่เข้าใจง่ายเช่น คน สัตว์ หรือสิ่งของ ทำให้การรับรู้ถึงสัญลักษณ์ของแต่ละประเทศชัดเจน รวมไปถึงการพัฒนาสู่การจัดทำเป็นของที่ระลึกเพื่อสร้างรายได้ให้กับมหกรรมกีฬาดังกล่าวได้เป็นจำนวนมาก

ภาพที่ 14 15 มาสคอตงานโอลิมปิคในปีถัดมาของประเทศอังกฤษ และอเมริกาใต้
ที่มา: https://www.blockdit.com/posts/6101848d757ad60c8a1fbc37

สรุปได้ว่าสัญลักษณ์มาสคอต มีการใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์ หรือการแข่งขันกีฬาทั่วโลก ทั้งในรูปแบบมหกรรมกีฬา ประชาสัมพันธ์ประเทศหรือระดับพื้นที่ชุมชน มักนิยมสร้างจากเอกลักษณ์เฉพาะจากสัญลักษณ์ประจำเมือง โดยผ่านการออกแบบที่มีแนวคิดในเชิงบวก สิ่งสำคัญในการพัฒนามาสคอตเพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์คือ สามารถต่อยอดสู่การสร้างเป็นสินค้าออกมาจำหน่ายภายในงานเพื่อสร้างรายได้ และเป็นการเปรียบเสมือนตัวแทนภาพจำที่ดีของงานครั้งนั้น ทำให้มาสคอตทำหน้าที่ได้หลากหลายด้าน และเป็นที่นิยมในการสร้างสัญลักษณ์เชิงบวกให้พื้นที่

สัญลักษณ์มาสคอตกับการพัฒนาชุมชน

ชุมชนในท้องถิ่นประเทศญี่ปุ่น

มาสคอตที่ถูกใช้เป็นตัวแทน สัญลักษณ์ หรือแสดงออกในความเป็นชุมชนหรือท้องถิ่น เมือง หรือจังหวัดนั้น ก่อนที่จะได้รับความนิยม และถูกพัฒนาต่อยอดมาจนกลายเป็นมาสคอตประจำจังหวัด ชุมชน หรือท้องถิ่น (Yuru-Chara) ในปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ความเป็นมา วิถีชีวิต สถานที่สำคัญในท้องถิ่น ฯลฯ เพื่อเผยแพร่สู่สายตาบุคคลภายนอกประกอบกับการกระตุ้นความสนใจจากนักท่องเที่ยว มักถูกนำไปใช้บนสินค้าที่ระลึกหรือผลิตภัณฑ์ที่จัดจำหน่ายในวาระพิเศษ สามารถนำตัวละครเชิงพาณิชย์มาใส่ความเป็นท้องถิ่นลงไป เช่น การนำตัวละครอย่างฮัลโหล คิตตี้ มาใส่ชุดที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น

ภาพที่ 16 ตัวอย่างมาสคอตชุด Mossanzukan
ที่มา: https://aka-events.smktg.jp/public/application/add/163

ฮัลโหล คิตตี้ถือเป็นตัวละครหนึ่งที่มีการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายมากที่สุดตัวหนึ่งที่พบเห็นในหลากหลายประเทศโดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น ฮัลโหล คิตตี้จะมีการแต่งกายตามบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ ใส่ชุดตามประเพณีท้องถิ่นนั้นๆ เพื่อกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวมองเห็นว่าเป็นสิ่งพิเศษ

และซื้อสินค้าจากตัวละครเพื่อเป็นสิ่งของที่ระลึกกลับไป รวมไปถึงเข้าไปท่องเที่ยวในท้องถิ่นอื่นๆ เพื่อสะสมตัวละครเดียวกันที่มีเครื่องแต่งกายแตกต่างออกไปด้วย โดยในปี พ.ศ.2558 บริษัทซานริโอและบริษัทฟุโกกุประกันชีวิตได้ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานตัวละครฮัลโหล คิตตี้ที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยอ้างอิงจากพื้นที่ที่บริษัทซานริโอได้เปิดสาขา รวมทั้งสิ้น 62 รูปแบบ มีการจัดการประกวดและจัดแสดงผลงานต่อสาธารณะ (Urdesign, 2015: ออนไลน์)

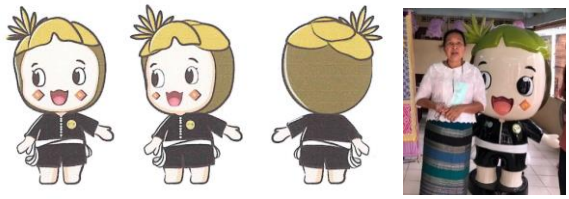
อำเภอเมืองจังหวัดสุพรรณบุรี

การออกแบบมาสคอตเพื่อการนำเสนอความเป็นวิถีชีวิตเพื่อสะท้อนความเป็นมาของจังหวัดสุพรรณบุรี มีการหยิบยกวรรณกรรมขึ้นมาเป็นตัวละคร กุมารทอง เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างมาสคอต น้องเหน่อ โดยมีที่มาของการออกแบบจากพื้นที่ที่มีวรรณกรรมสำคัญอย่าง “ขุนช้าง ขุนแผน” และกุมารทองเป็นหนึ่งตัวละครที่มีความน่าสนใจในวรรณกรรมครั้งนี้ ทำให้การหยิบยกมานำเสนอสร้างด้วยรูปลักษณ์ที่น่ารักเข้าถึงได้ง่าย สำหรับการประชาสัมพันธ์ให้กับจังหวัดเป็นผลงานจากการวิจัยจากความเป็นมา และเป็นสัญลักษณ์ในการสร้างแบรนด์สินค้า เพื่อความยั่งยืน

ภาพที่ 17 ตัวอย่างมาสคอต น้องเหน่อ
ที่มา: https://ww1.suphanburi.go.th/gallery/detail/2545/data.html

อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี

จังหวัดเพชรบุรีในพื้นที่มีต้นตาลเป็นจำนวนมากทำให้ภาพจำของจังหวัดถูกมองเป็นเมืองของหวานที่มีผลผลิตมาจากต้นตาล เช่น ขนมตาล น้ำตาลโตนด ทำให้สัญลักษณ์มาสคอตที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อส่งเสริมวิถีความเป็นมาของชาวจังหวัดเพชรบุรีถูกหยิบยกนำเสนอผ่าน น้องโตนด ที่มีแรงบันดาลใจมาจากต้นตาล ถูกสร้างขึ้นจากการประกวดเพื่อคิดค้นหามาสคอตที่จะเป็นสัญลักษณ์ให้กับชาวเพชรบุรี โดยนำเสนอผ่านชุดแต่งกายประจำเมืองเพชร โดยจังหวัดเพชรบุรีได้ใช้มาสคอตน้องโตนดในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัด รวมไปถึงทำการสร้างตุ๊กตาน้องโตนดมาจำหน่ายเป็นของที่ระลึก



ภาพที่ 18 ตัวอย่างมาสคอต น้องโตนด
ที่มา: https://www.opsmoac.go.th/

จังหวัดพังงา

การคิดออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตประจำจังหวัดพังงา ภายใต้โครงการ กิจกรรมประกวดออกแบบมาสคอสสำหรับจังหวัดพังงา ในชื่อ “Phangnga Mascot” ภายใต้แนวคิด “การสร้างเจ้าหน้าที่ฝ่ายประชาสัมพันธ์และฝ่ายสร้างความสุขประจำจังหวัดพังงา” ผลงานเข้ากับพังงาเมือง Surf Town ที่นำเสนอด้วยน้องเต่า โดยตั้งชื่อว่า ไอต่าว (I-TOWN) กำลังถือกระดานเซิฟ ที่มีสัญลักษณ์คล้องคอลูกปัดที่เข้ากับเมืองโบราณทุ่งตึก เกาะคอเขา ลูกปัดที่คอเป็น 5 ตา และ 9 ตา และยังถูกใช้ในการประชาสัมพันธ์งานเปิดฤดูกาลท่องเที่ยว และติดตั้งเป็นมาสคอตด้านหน้าสำนักงานเทศบาลเมืองพังงาเป็นจุดถ่ายภาพเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เช็คอินในการเดินทางมาถึงจังหวัดพังงา

ภาพที่ 19 ตัวอย่างมาสคอต น้องไอต่าว (I-Town) สัญลักษณ์มาสคอตจังหวัดพังงา
ที่มา: https://www.facebook.com/PhangngaMascot/

จังหวัดลำพูน

จังหวัดมีการประกวดออกแบบสัญลักษณ์มาสคอตประจำจังหวัดเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์นักท่องเที่ยวในงานต่างๆ จนได้มาสคอตชื่อ ช้างปู้ก่ำงาเขียว โดยผู้ออกแบบมีแนวความคิด : ออกแบบมาสคอต ประจำจังหวัดลำพูน เป็นรูปช้างปู้ก่ำงาเขียว โดยมีนิสัยร่าเริง มีความเป็นมิตร รักการเรียนรู้ รักในวิถีพอเพียง ช้างปู้ก่ำงาเขียว เป็นช้างคู่บารมีของพระนางจามเทวี มีผิวสีคล้ำ งาสีเขียว ออกแบบให้สวมชุดนักรบโบราณ สื่อความพร้อมที่จะสร้างการจดจำ และการเรียนรู้ในศิลปวัฒนธรรมของเมืองหละปูน สู่นักท่องเที่ยวอย่างเป็นมิตรนอกจากการสร้างมาสคอตเพื่อประชาสัมพันธ์แล้วยังนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ตามจุดสำคัญต่างๆ ในท้องถิ่นเพื่อเป็นจุดถ่ายภาพให้กับนักท่องเที่ยวเป็นการเข้าถึงทางอ้อมกับประชาชนที่ผ่านไปมา และได้รู้จักสัญลักษณ์ประจำจังหวัดลำพูนผ่านมาสคอตมากขึ้น

ภาพที่ 20 ตัวอย่างมาสคอต ช้างปู่ก่ำงาเขียว สัญลักษณ์มาสคอตจังหวัดลำพูน
ที่มา: https://www.facebook.com/profile.php?id=100068613909797

ตารางการวิเคราะห์การออกแบบมาสคอตในการพัฒนาชุมชน

หัวข้อ / มาสคอต					
1.การวางแนวทางการออกแบบ (design orientation)	การออกแบบที่ถูกตัดทอนรูปทรงให้เข้าใจง่าย ด้านทัศนธาตุ รูปร่างมีความโดดเด่นสื่อสารในลักษณะรูปร่างอิสระ	สร้างจากความเชื่อเทพเจ้าแห่งแสงอาทิตย์ผ่านรูปทรงอิสระของเปลวไฟที่ศรีษะ ใช้สีแดงที่ให้ความรู้สึกมีพลัง	รูปร่างในธรรมชาติ เส้นในการออกแบบใช้เส้นโค้งเป็นหลักเพื่อความอ่อนโยน	รูปร่างมนุษย์ที่มีการสร้างจากการตัดทอนให้ดูเข้าใจง่าย สีของการแต่งการยให้ความรู้สึกสงบ	การใช้รูปร่างมนุษย์ในการออกแบบผสมผสานกับโทนสีเขียวให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ
2.การเลือกต้นแบบ (prototype selection)	เลือกต้นแบบผ่านผลงานศิลปะดินเผาสมัยโบราณจากรูประฆังโบราณจากความเชื่อในคติธรรมของการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์	มีที่มาจากความเชื่อด้านพลังงานจากแสงอาทิตย์ส่งเสริมกับการออกแบบควบคู่กับสัตว์เพื่อให้การออกแบบมีความผสมผสานดูมีชีวิต	แนวคิดการสร้างจากสัตว์ (แมว) ประกอบกับการแต่งกายในชุดประจำชาติใช้สีขาวสื่อถึงความบริสุทธิ์และมีโบสีแดงตกแต่งประดับ	เลือกจากวรรณกรรมใช้รูปทรงมนุษย์ในวัยเด็กประกอบกับการสร้างลวดลายบนผ้าเป็นลายไทยจิตรกรรมไทย	การออกแบบผสมผสานระหว่างคนกับธรรมชาติ (ลูกตาล) เพื่อสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิถีชีวิต พืชเกษตรประจำพื้นที่

หัวข้อ มาสคอต					
3.รูปแบบ (style design)	รูปแบบที่แสดงชัดเจนคือการเลียนแบบธรรมชาติ คือ มนุษย์ชาย และหญิงที่แสดงอารมณ์การมีความสุข	รูปแบบของสิ่งมีชีวิตที่ทรงพลังตามแนวคิดการออกแบบ การนำเสนอมุมของสัตว์นิยายที่ให้พลังชีวิตแก่ผู้พบเห็น	การเลียนแบบธรรมชาติ จากสัตว์ประกอบกับการแต่งกายในรูปแบบการ์ตูนเข้าใจง่ายเหมาะกับวัยเด็ก	รูปแบบการแสดงออกของเด็ก ที่มีผมทรงจุกนุ่งจงกระเบนในรูปแบบการ์ตูนเข้าถึงได้ง่ายกับเด็กๆ	รูปแบบการแสดงออกแบบการ์ตูนเข้าใจง่ายด้วยการแต่งกายผ้าพื้นถิ่น มีแววตาที่ดูสดใสไม่จริงจัง
4.การประยุกต์ใช้ในสินค้าและผลิตภัณฑ์ (peripheral product design)	การประยุกต์จากผลงานออกแบบ 2 มิติสู่สินค้าและผลิตภัณฑ์ 3 มิติเพื่อจำหน่ายเป็นของที่ระลึก เช่น ตุ๊กตา มาสคอต และในงานมีการนำมาสร้างเป็นสินค้าประเภทอื่นประกอบเช่น เสื้อยืด	การออกแบบสู่การสร้างมาสคอต และสร้างเป็นสินค้าประเภท เสื้อ ตุ๊กตา แก้วน้ำ และมอบเป็นของรางวัลในการแข่งขันกีฬาแก่ผู้เข้าแข่งขัน	การออกแบบสู่สินค้ามากมายและผลิตขายไปทั่วโลก เช่น เสื้อผ้า แก้วน้ำ ตุ๊กตา พวงกุญแจ มาสคอต ของเล่น และเป็นสินค้าที่มีการจดทะเบียนชัดเจน	การออกแบบสู่การเป็นมาสคอตประจำจังหวัดและพื้นที่ชุมชน นำมาสร้างเป็นสินค้าประเภทเสื้อยืด ตุ๊กตา ของที่ระลึก และเป็นจุดเช็คอินตามสถานที่สำคัญ	การออกแบบสู่การเป็นมาสคอตประจำจังหวัดและพื้นที่ชุมชน นำมาสร้างเป็นสินค้าประเภทเตุ๊กตาของที่ระลึก
5.การประชาสัมพันธ์กับการพัฒนา (public relations and development)	การนำเสนอพื้นที่ ความเชื่อทางประวัติศาสตร์เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้คนที่พบเห็นและรับรู้ได้ถึงวิถี	มุ่งเน้นการนำเสนอความเป็นสัญลักษณ์สี ตัวอักษรของประเทศจีนเพื่อประชาสัมพันธ์ทางอ้อมถึง	มุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์ศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติผ่านการแต่งกาย และสัญลักษณ์	นำเสนอวรรณกรรมความเป็นศิลปะ และวัฒนธรรมของการแต่งกาย ความสดใสของ	การนำเสนอความเป็นวิถีชุมชน พื้นที่การเกษตรผลผลิตของพื้นที่ประกอบกับการแต่งกาย

หัวข้อ มาสคอต					
	ศิลปะวัฒนธรรมของพื้นที่ผ่านมาสคอต	เรื่องราวความงดงามจากศิลปวัฒนธรรม	สำคัญของประเทศ	เด็กไทย	ของคนในพื้นที่

สรุปได้ว่าการใช้สัญลักษณ์มาสคอตกับการพัฒนาชุมชนเป็นการประชาสัมพันธ์ในเชิงบวกให้กับสถานที่ พื้นที่ชุมชน รวมไปถึงการส่งเสริมภาพลักษณ์ระดับประเทศด้วยสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่ายผ่านรูปทรงในธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม ผสมผสานกับเอกลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ชุมชนนั้น เพื่อสร้างต้นแบบภาพจำให้กับผู้ที่พบเห็น หน้าที่ของมาสคอตคือการมีอยู่ของสัญลักษณ์ที่มีชีวิต และทำการสื่อสารกับผู้ที่พบเห็นอย่างแนบเนียนด้วยการสอดแทรกวัฒนธรรมของพื้นที่ ทำให้การพัฒนาชุมชนมีจุดเด่น และจุดขายที่สร้างรายได้ให้แก่ผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ชุมชนนั้นได้อย่างดี

สรุป

“มาสคอต” (Mascot) หรือตัวนำโชค พัฒนาจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่เดิมจนกลายเป็นมาสคอตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่ม อาจจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเฉพาะ เพื่อใช้งานในบริบทหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง จากนั้นต่อยอดมาเป็นสัญลักษณ์ของสินค้า และผลิตภัณฑ์มาสู่ซอฟต์พาวเวอร์มูลค่าสูง นอกจากนั้นมาสคอตยังเป็นที่นิยมใช้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์เอกลักษณ์ให้กับพื้นที่ชุมชนได้ดีด้วยการหยิบยกเอกลักษณ์มานำเสนอผ่าน รูปร่างรูปทรง สี ในการออกแบบเปรียบได้กับการใช้ศิลปะประเภทสัญลักษณ์ มาสคอต ในการเข้าถึงผู้คน เข้าถึงสังคมชุมชนได้อย่างดี และเป็นการพัฒนาพื้นที่ชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มในด้านต่างๆ ด้วย หลักการออกแบบที่ดีเป็นมาสคอตที่มีลักษณะโดดเด่น มีชีวิตชีวา มีการสร้างเรื่องราว และลักษณะนิสัยเฉพาะตัวจะเป็นตัวช่วยเสริมสร้างมิติให้มาสคอตน่าจดจำ และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น หลักการออกแบบเบื้องต้นคือการทำให้มาสคอตมีความสมบูรณ์จนถึงการใช้งานเพื่อสร้างมูลค่าให้กับพื้นที่ องค์กร หรือมหกรรมต่าง ๆ สัญลักษณ์มาสคอต มีการใช้เพื่อการประชาสัมพันธ์ หรือการแข่งขันกีฬาทั่วโลก ทั้งในรูปแบบมหกรรมกีฬาประชาสัมพันธ์ประเทศหรือระดับพื้นที่ชุมชน มักนิยมสร้างจากเอกลักษณ์เฉพาะจากสัญลักษณ์ประจำเมือง โดยผ่านการออกแบบที่มีแนวคิดในเชิงบวก สิ่งสำคัญในการพัฒนามาสคอตเพื่อการส่งเสริมภาพลักษณ์คือ สามารถต่อยอดสู่การสร้างเป็นสินค้าออกมาจำหน่ายภายในงานเพื่อสร้างรายได้ และเป็นการเปรียบเสมือนตัวแทนภาพจำที่ดีของงานครั้งนั้น ทำให้มาสคอตทำหน้าที่ได้หลากหลายด้านและเป็นที่นิยมในการสร้างสัญลักษณ์เชิงบวกให้พื้นที่ และการใช้สัญลักษณ์มาสคอตกับการพัฒนาชุมชนเป็นการประชาสัมพันธ์ในเชิงบวกให้กับสถานที่ พื้นที่ชุมชน รวมไปถึงการส่งเสริมภาพลักษณ์ระดับประเทศด้วยสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่ายผ่านรูปทรงในธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม ผสมผสานกับเอกลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ชุมชนนั้น เพื่อสร้างต้นแบบภาพจำให้กับผู้ที่พบเห็น หน้าที่ของมาสคอตคือการมีอยู่ของสัญลักษณ์ที่มีชีวิต และทำการสื่อสารกับผู้ที่พบเห็นอย่างแนบเนียนด้วยการสอดแทรก

วัฒนธรรมของพื้นที่ ทำให้การพัฒนาชุมชนมีจุดเด่น และจุดขายที่สร้างรายได้ให้แก่ผู้ที่อยู่อาศัยในพื้นที่ชุมชนนั้นได้อย่างดี

รายการอ้างอิง

กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2554). แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติพ.ศ. 2555-2559. กรุงเทพมหานคร : กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. กะรัตเพชร

บุญชูวิทย์ และวรัชญ์ ครุจิต, ผู้ช่วยศาสตราจารย์, “การศึกษาการสื่อสารแบรนด์ของคุมะมงผ่านสื่อออนไลน์,” วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า 4, 1 (มกราคม-เมษายน 2561): 45.

เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์, “การออกแบบมาสคอตผ่านทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์กรณีศึกษาคณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มทร.อีสาน” วารสารปาริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณปีที่ 34 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน 2564): 232

ไพโรจน์ ธีระประภา. (2546). การออกแบบสัญลักษณ์ตัวแทนประจำจังหวัด ภาคเหนือของประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นฤพนธ์ คมสัน, “ทฤษฎีและแนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค Local Identity with Folklore in Mascot Design,” วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ 5, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2561): 98 และ 99.

มณีวรรณ ชาตวนิช และ สมภพ ชาตวนิช. (2560). อิทธิพลของสัญศาสตร์ต่อภาพความจดจำในแหล่งท่องเที่ยวผ่านทุนทางปัญญา และวัฒนธรรม. *Dusit Thani College Journal*, *12*(2), 434-445.

สืบค้นออนไลน์

http://old.pkru.ac.th/th/news/scoop/37-scoop-2/panuwat-sangiam-mascot-de

https://www.theguardian.com, https://www.usatoday.com/

https://www.thepeople.co/read/30259

https://www.gqthailand.com/culture/article/7-thai-mascots

https://adaddictth.com/knowledge/thai-brand-mascots

https://www.blockdit.com/posts/6101848d757ad60c8a1fbc37

ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น
THE SCULPTURE REFLECTS THE COLORS OF THE ECOSYSTEM THE SWIFT BIRDS

พีรวัฒน์ อินนุพัฒน์[1]
PEERAWAT INNUPAT[1]

บทคัดย่อ

ในพื้นถิ่นทางภาคใต้ที่ผู้สร้างสรรค์เกิดและเติบโต จากวิถีชีวิตนั้นถือได้ว่านกแอ่นเป็นสัตว์ที่บ่งชี้ถึงระบบนิเวศที่มีความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติที่นกแอ่นอาศัย มีการใช้ชีวิตรวมกันเป็นกลุ่มเหมือนครอบครัว ออกบินหากินบริเวณบึงบัว จากความผูกพันและความประทับใจนั้นได้จุดประกายให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ชุด “ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น” โดยศึกษาลีลาท่าทางการบินลักษณะต่างๆ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมลอยตัวเทคนิคสื่อผสม ด้วยการใช้วัสดุสมัยใหม่ ประกอบสร้างเป็นตัวนกแอ่นผสมการเขียนสีอะคริลิก แล้วนำมาจัดวางบนโครงสร้างของเส้นที่เปรียบเหมือนเป็นทิศทางการบินของฝูงนกนำไปสู่รูปแบบประติมากรรมลอยตัวเทคนิคสื่อผสมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์

ผลการสร้างสรรค์พบว่า การใช้เทคนิคสื่อผสมโดยใช้แผ่นอะคริลิกใสและแผ่นโลหะผสมผสานเทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิกนั้น มีความโดดเด่นในการแสดงถึงลีลาท่าทางของนกแอ่น ที่สามารถมองเห็นลวดลายและสีสันบนรูปทรงนกแอ่นที่เกิดจากการเขียนสีอะคริลิกได้อย่างชัดเจน โดยมีการซ้อนทับกันระหว่างสีที่อยู่บนแผ่นโลหะและสีที่อยู่บนแผ่นอะคริลิก ซึ่งปรากฏอยู่บนตัวนกแอ่นที่ถูกประกอบสร้างเลียนแบบท่าทางการบินของนกแต่ละตัว ถูกจัดวางเป็นลำดับจากตัวที่บินอยู่ใกล้ไปถึงตัวที่บินนำห่างออกไปไกลในลักษณะเป็นเส้นทางการบินวนและลื่นไหลไปในอากาศด้วยโครงสร้างของเหล็กเส้น ประกอบกับลักษณะพิเศษ ของการใช้สีอะคริลิกสร้างสีสันและน้ำหนักในผลงานร่วมกับเทคนิคของการประดับกระจกและแผ่นโลหะสะท้อนแสงที่พื้นผิวของฐานประติมากรรม เป็นความสอดคล้องกับการนำเสนอความสุข ความงามจากสีสันของสภาพแวดล้อมในระบบนิเวศน์ที่สมบูรณ์ได้สะท้อนและบันทึกไว้ในตัวนกแอ่นฝูงนี้ เหมือนความรักและความผูกพันของครอบครัวผู้สร้างสรรค์ เกิดเป็นผลงานประติมากรรมสื่อผสมสามมิติที่มีการผสมผสานกันระหว่างเทคนิคได้อย่างลงตัว

คำสำคัญ: ประติมากรรม, เงาสะท้อน, สีสัน, ระบบนิเวศน์,ฝูงนกแอ่น

[1]วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมาช สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
[1]Nakhon Si Thammarat College of Fine Arts, Bunditpattanasilpa Institute.

ABSTRACT

In the southern region where creators were born and raised From the way of life, it can be considered that the swift is an animal that indicates an ecosystem that is abundant in nature where the swift swift lives. They live together in a group like a family flying around Bueng Bua to make a living. From that bond and impression sparked inspiration for the creation of this series with the objectives 1) to create the series of works “Sculptures reflecting the colors of the ecosystem on a flock of swallows” by studying the posture of 2) to create floating sculptures using mixed media techniques with the use of modern materials Constructed into a swallow bird mixed with acrylic paint. Then put it on the structure of the lines that are like the direction of the flight of a flock of birds, leading to a floating sculpture, mixed media technique that is unique to the creator.

The creative results found that The use of mixed media techniques using clear acrylic sheets and metal sheets combined with acrylic painting techniques. It is unique in showing the style of the swift bird. that can clearly see the patterns and colors on the bird's shape caused by writing with acrylic paints There is an overlap between the color on the metal sheet and the color on the acrylic sheet. Which appears on the bird that was assembled to imitate the flight posture of each bird Arranged in sequence from the nearer to the farthest pilot in a circular flight path and glide through the air with a steel rod structure. together with special characteristics of the use of acrylic paints to create color and weight in the work together with the technique of decorating glass and reflective metal plates on the surface of the sculpture base It is consistent with the presentation of happiness. The colorful beauty of the rich ecological environment is reflected and recorded in this flock of swallows. like the love and bond of the creative family resulting in a three-dimensional mixed-media sculpture with a perfect combination of techniques.

KEYWORDS: sculpture, reflection, color, ecology, flock of birds

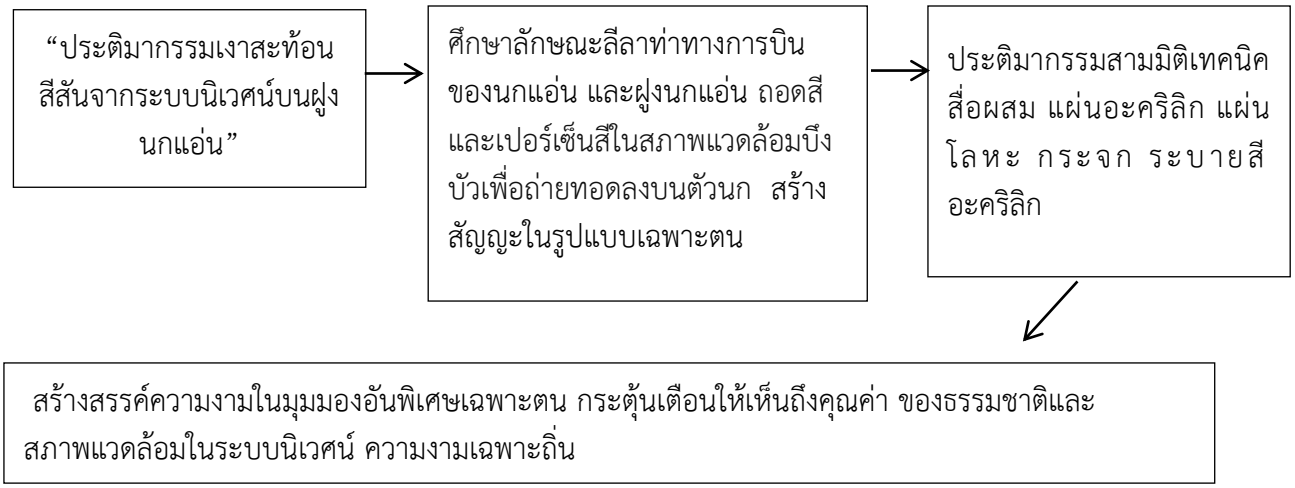
บทนำ

ทรัพยากรทางธรรมชาติอยู่คู่กับโลกของเรามานาน มนุษย์ได้นำมาใช้สร้างความเจริญทางเศรษฐกิจ ประเทศที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรธรรมชาติ จะมีความ มั่งคั่ง มีความเจริญทางด้านเศรษฐกิจมากกว่าประเทศที่มีทรัพยากรทางธรรมชาติน้อย นกแอ่นเป็นสัตว์ที่บ่งชี้ถึงระบบนิเวศที่มีความอุดมสมบูรณ์ในธรรมชาติที่อยู่อาศัย นกแอ่นหลายสายพันธุ์ทั่วโลกมีการย้ายถิ่นฐานและสูญพันธุ์เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม ทั้งการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและการบุกรุกทำลายจากมนุษย์ ป่าชายเลนแหล่งอาหารของนกแอ่น และคุณภาพของรังนกแอ่นที่สื่อให้เห็นถึงระดับความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศในบริเวณนั้นได้รวมไปถึงวิถีชีวิตของชุมชนของคนหลากหลายในจังหวัดนครศรีธรรมราชภาคใต้ของประเทศไทยที่ผู้สร้างสรรค์อาศัยอยู่ ผลงานการสร้างสรรค์

ศิลปกรรมชุด“ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น”แสดงถึงความประทับใจความงามของสีสันของฝูงนกแอ่นขณะบินหาอาหารในสภาพแวดล้อมธรรมชาติบริเวณสระน้ำของวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช ในตอนเช้าและตอนเย็น แสงแดดและเงาตกกระทบจากตัวนกแอ่นลงบนผิวน้ำเกิดความงามจากภาพสะท้อนที่ปรากฏของนกแอ่นสู่ระนาบเดียวกันกับพื้นน้ำเงาสะท้อนของท้องฟ้าการเคลื่อนไหวของสี ทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นความงามอีกแง่มุมหนึ่งของสีสันมีความเคลื่อนไหว ที่มีความพิเศษงดงาม

จากแรงบันดาลใจที่กล่าวมาผู้สร้างสรรค์ได้สร้างผลงานชุด “ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น”เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว บรรยากาศในธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์พื่นที่แห่งความสุข ความรู้สึกความประทับใจ จากสภาพแวดล้อมปัจจุบันที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับ จากการนำเสนอกรณีการใช้สัญลักษ์ของของสีจากสภาพแวดล้อมมาถ่ายทอดบนตัวนกแอ่นที่ประกอบสร้างจากวัสดุสมัยใหม่ ในลักษณะลีลาท่าทางการบินที่แตกต่างกันไปในทิศทางที่สูงขึ้นเป็นฝูงนกแอ่นหรือครอบครัวนกแอ่น ในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมสามมิติ จึงถือเป็นแนวทางของการดำรงอยู่และการปรับตัวของธรรมชาติที่สืบทอดมายาวนาน ซึ่งเป็นข้อคิดสำคัญให้แก่ชาวไทย ในการหาแนวทางในการปรับตัวได้อย่างเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน ทั้งนี้เพื่อที่จะอนุรักษ์สืบทอดให้นกแอ่นและความอุดมสมบูรณ์ด้านทรัพยากรธรรมชาติ ของเราให้คงอยู่ต่อไปได้อย่างยั่งยืน

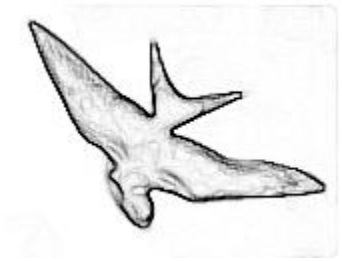
แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



กระบวนการในการสร้างสรรค์เก็บข้อมูลภาคสนามจากสถานที่จริงเพื่อบันทึกภาพและบันทึกออกมาเป็นลายเส้น

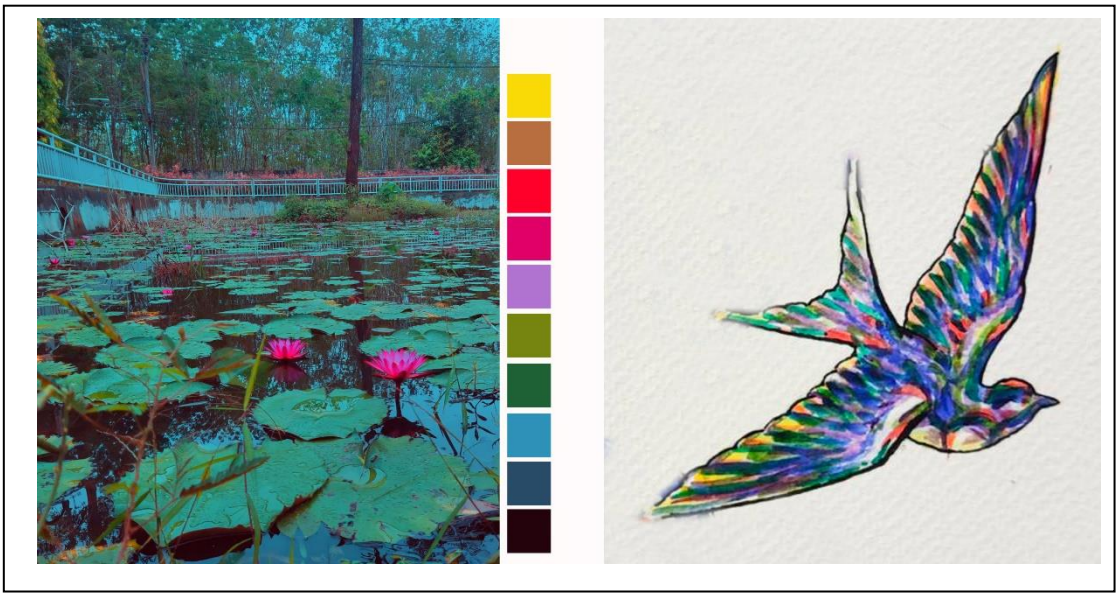
ภาพร่างลายเส้นรายละเอียดของผลงาน

ตารางที่ 1 ตารางแสดง ภาพร่างรายละเอียดผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากนกแอ่น

ภาพถ่ายนกแอ่น	ภาพร่างลายเส้น
	

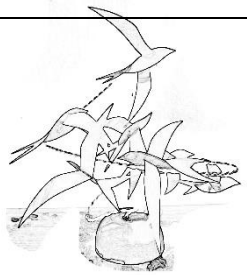
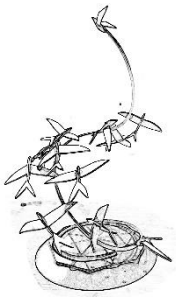
ตารางที่ 2 ตารางแสดง ภาพร่างลายเส้นนกแอ่นและสีที่ได้รับอิทธิพลจากฝูงนกแอ่น

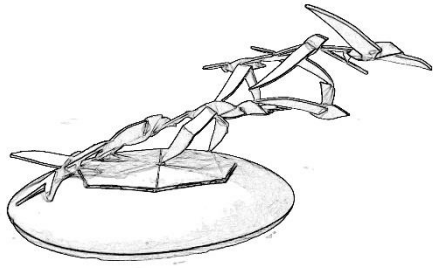
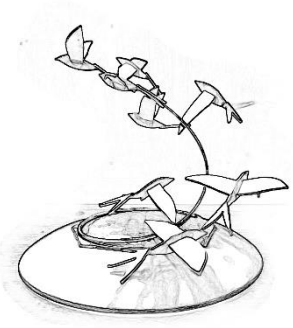
ภาพถ่ายนกแอ่น	ภาพร่างลายเส้นและสี



ภาพที่ 1 ภาพร่างลายเส้นนกแอ่นและการถอดสี เปอร์เซ็นต์สีที่ได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม ถ่ายทอดลงบนตัวนกแอ่น

ตารางที่ 3 ตารางแสดง ภาพร่างลายเส้นและการสร้างโมเดลจำลอง ทิศทางของฝูงนกแอ่นขณะบินจากพื้นน้ำขึ้นสู่ท้องฟ้าเพื่อหาองค์ประกอบที่ดีที่สุดไม่เกิดการซ้อนทับกันของรูปทรงมากเกินไป คัดเลือกมาขยายงานจริง 1 ชิ้น

ภาพร่างลายเส้นแสดงทิศทางการบินของฝูงนกแอ่น	โมเดลงานแสดงทิศทางการบินของฝูงนกแอ่น
	
	
ภาพร่างลายเส้นแสดงทิศทางการบินของฝูงนกแอ่น	โมเดลงานแสดงทิศทางการบินของฝูงนกแอ่น

ตารางที่ 4 ตารางแสดง โมเดลตัวนกแอ่นที่ยังไม่ได้ระบายสี ที่ระบายสีแบบเลียนธรรมชาติ และระบายสีที่เป็นภาพสะท้อนสีจากสภาพแวดล้อมของสระบัวของวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

โมเดลตัวนกแอ่นที่ยังไม่ได้ระบายสี	โมเดลตัวนกแอ่นที่ระบายสีแบบเลียนธรรมชาติ	โมเดลตัวนกแอ่นระบายสีจากสภาพแวดล้อมของสระบัวของวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

โมเดลตัวนกแอ่นที่ยังไม่ได้ระบายสี ในท่าทางการบินที่แตกต่างกัน,โมเดลระบายสีที่เป็นภาพสะท้อนสีจากสภาพแวดล้อมของสระบัวของวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช, โมเดลทิศทางการบินของฝูงนกแอ่น

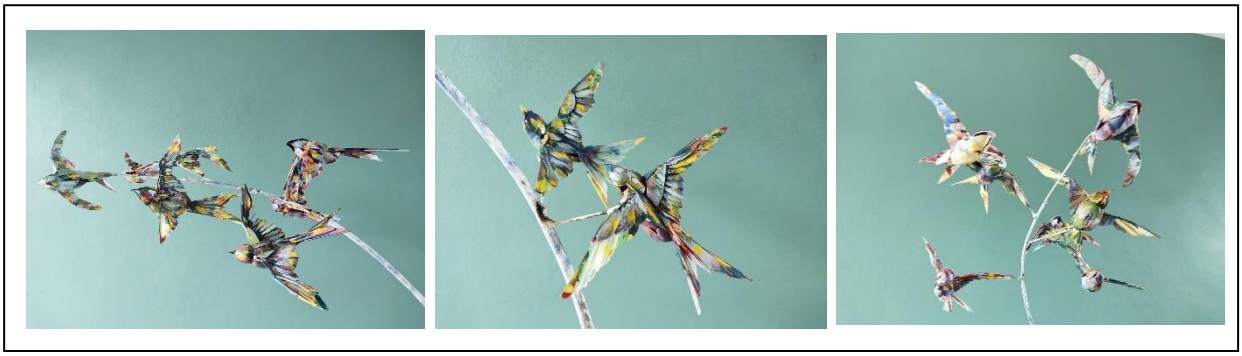
ภาพที่ 2 โมเดลตัวนกแอ่น

ภาพที่ 3 ปรึกษาเพิ่มเติมในการสร้างสรรค์ผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ภาพที่ 4 สร้างฐานประติมากรรมพร้อมแกนเหล็กเพื่อกำหนดทิศทางของเส้นโครงสร้างหลักของงาน

ภาพที่ 5 สร้างตัวนกด้วยเทคนิควัสดุสื่อผสม โลหะ,แผ่นอะคริลิก,ระบายสีอะคริลิกเพิ่มเติม กำหนดท่าทางการบินจากนกแอ่นจริง



ภาพที่ 6 ติดตั้งตัวนกกับแกนโครงสร้างกำหนดทิศทางของฝูงนกและจัดวางองค์ประกอบโดยรวมของประติมากรรม

ผลงานประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่นที่เสร็จสมบูรณ์

ภาพที่ 7 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

วิเคราะห์ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์ “ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น”

ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาลงตัวได้ สมบูรณ์ทั้งด้านเนื้อหา การแสดงออก และเทคนิควิธีการจำเป็นต้องทดลองศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องตรงกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์มากที่สุด

ผลงานการสร้างสรรค์_“ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น”แสดงถึงความประทับใจความงามขณะเคลื่อนไหวของฝูงนกแอ่นขณะบินหาอาหารในสภาพแวดล้อมของสีสันธรรมชาติบริเวณสระน้ำวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช สร้างสรรค์ผลงานซึ่งสะท้อนด้านคุณค่าของธรรมชาติ ที่มีต่อการดำเนินชีวิตเพื่อต้องการเห็นคนไทยมีความตระหนักในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ได้ผลตรงตามความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด มีการพัฒนาผลงานดังนี้

การพัฒนาสร้างสรรค์

ผลงาน ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มค้นคว้าข้อมูลและรูปแบบ เป็นผลงานประติมากรรมรูปแบบ 3 มิติ ผลงานโดยรวมส่วนใหญ่ เป็นการแสดงออกถึงสีสันที่สดใสบนตัวฝูงนกแอ่นขณะบินขึ้นสู่ท้องฟ้าในลีลาท่าทางต่างกันและภาพเงาสะท้อนฝูงนกแอ่นลงบนฐานประติมากรรม ที่ได้รับแรงบัลดาลใจจากบริเวณสระน้ำวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช แสองออกภายใต้อารมณ์ความสุข ความสนุกสนาน ได้ปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง จึงทราบปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

ผลงานประติมากรรมชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ ต้องการมุ่งเน้นในเรื่องราวของการเคลื่อนไหวเกิดจากการบินของฝูงนกแอ่นในท่าทางและทิศทางต่างๆ ประกอบการใช้สีจากสภาพแวดล้อมของฝูงนกแอ่น ที่ผู้สร้างสรรค์ได้มีส่วนร่วมเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว บรรยากาศสีสันของสระที่มีดอกบัวในธรรมชาติ พื้นที่แห่งความสุขลงบนนกแอ่นแต่ละตัว เปรียบเหมือนนกแอ่นเป็นตัวบันทึกและชี้วัดความสมบูรณ์ของระบบณิเวศน์ ความรู้สึกจากความประทับใจ ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับ จากการนำเสนอกรณีการใช้รูปทรงของฝูงนกแอ่นและสีสันจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงาน

เทคนิคในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ โดยลักษณะกึ่งนามธรรม เพื่อแทนความหมายของความงามที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอใช้การบินของฝูงนกแอ่นในลีลาท่าทางต่างๆมาประกอบเป็นโครงร่างของประติมากรรม การใช้สีจากสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของบึงบัววิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราชในเปอร์เซ็นสีตามที่กำหนดไว้มาจุดแต้มทับซ้อนกันบนตัวและปีกนกแอ่นจะได้สีที่กำลังเคลื่อนไหว

ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์

- ปัญหาที่พบในการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ คือการติดตั้งผลงานในสระน้ำเพื่อสอดคล้องกับเรื่องราวของผลงานที่ต้องการนำเสนอ ยากต่อการติดตั้งเนื่องจากงดินในน้ำมีความนิ่มการติดตั้งฐานของประติมากรรมจึงมีค่าใช้จ่ายสูงและการดูแลรักษาผลงานทำได้ยาก

การพัฒนา

- ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากสถานที่จริงและเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม
- สร้างเครื่องเมือเฉพาะในการสร้างสรรค์ เช่น กระบะสีน้ำมันลอยน้ำในการทำสีแผ่นอะคริลิกใส

สรุป อภิปรายและเสนอแนะ

ผลงานของผู้สร้างสรรค์ชุด “ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศบนฝูงนกแอ่น” ได้ให้ความสำคัญกับการแสดงออกถึงความสดใส ความสุขของสีสัน สะท้อนสภาพแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์ ด้วยการสร้างสรรค์ผ่านเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม 3 มิติ โดยการใช้การวิเคราะห์ทฤษฎีสี มีความคิดและเนื้อหาที่บอกได้ถึงวิถีชีวิตของนกแอ่นพื้นถิ่นดั้งเดิมที่มีความเชื่อมโยงความผูกพันธ์กับแหล่งอาหารที่อาศัยอยู่ ซึ่งเป็นที่แสดงให้เห็นถึงความอบอุ่นของครอบครัวนกแอ่นที่พึ่งพาอาศัยอยู่ด้วยกันเป็นฝูงท่ามกลางธรรมชาติที่ดี และต้องการถ่ายทอดผลงานจากประสบ การโดยตรง การสร้างสรรค์ที่ใช้เทคนิคประติมากรรมสื่อผสมแบบ 3 มิติโดยทิ้งร่องรอยวัสดุรูปทรงและสีสันที่กำหนดไว้ นำเสนอในรูปแบบประติมากรรมกลางแจ้งซึ่งสามาถมองเห็นได้ขัดเจน เรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมาจากความประทับใจ ความสุข จากสิ่งรอบๆ ตัวและสิ่งที่พบเห็น แสดงออกผ่านจินตนาการ

ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดประทับใจที่เกิดจากสีสันจากธรรมชาติลงบนตัวของฝูงนกแอ่นที่อิสระเสรีในการดำเนินชีวิตเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ผลงานชุด“ประติมากรรมเงาสะท้อนสีสันจากระบบนิเวศน์บนฝูงนกแอ่น”อาจเป็นเพียงแค่แง่มุมหนึ่งที่หยิบยกมาเพียงเท่านั้น ซึ่งสามารถศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลในการพัฒนารูปแบบงานใหม่ต่อไป

รายการอ้างอิง

กำจร สุนงษ์ศรี. (2525*). ศิลปะสมัยใหม่.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

โจฮันเนส อิสเท่น(Johannes Itten). 2560, 6 กันยายน, *การแสดงออกของแสงสีเข้มและสีเข้มที่สุดของจิตรกรเป็นสีขาวและดำ***.** https://www.slideshare.net/rachelchayes/color-review-johannes-ittten.

น ณ.ปากน้ำ. (2511*). ศิลปะตะวันตกแนะนำศิลปะสากล.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญธรรม.

ภูวดล ทรงประเสริฐ. (2548). *เพลิงทักษิณ เอกภาพท่ามกลางความแปลกแยกในภาคใต้.*

เรณู คฤคราช. (2533)**.** *ประวัติศาสตร์ศิลป์สมัยใหม่.* กรุงเทพฯ.

รสลิน กาสต์. (2558). *ศิลปะแห่งการหยิบยืม.* กรุงเทพฯ: แอ็พโพรพิเอชัน อาร์ต.

อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง.* กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.

รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว
THE APPEARANCE OF A LOVE RELATIONSHIP FROM A FAMILY

สิริกร บัวบาน[1]
SIRIKORN BUABAN[1]

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว” แสดงให้เห็นถึง ความรัก และความผูกพันจากครอบครัว โดยศึกษาทฤษฎีความรักความผูกพันด้วยการสร้างรูปทรง สี พื้นที่ อันแสดงออกให้เห็นถึงความสุขที่ใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัว ร่วมกับอิทธิพลศิลปะแฟนตาซี และแนวคิดลัทธิสัญลักษณ์นิยม 2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ (Paper Mache) ผ่านการนำเสนอด้วยศิลปะจัดวาง (Installation Art)

ผลการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์จากครอบครัว เกิดจากความรัก การดูแล เอาใจใส่ มอบความอบอุ่นใจด้วยความอ่อนโยน และความไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน ตามหลักทฤษฎีความรักความผูกพัน ซึ่งมีส่วนช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวนั้น ผู้วิจัยได้นำแรงบันดาลใจมาจากรูปทรงของบุคคลในครอบครัว พ่อ แม่ ลูก ที่โอบรัดร้อยเรียงเป็นรูปทรงที่แสดงออกถึงความสัมพันธ์รักที่พ่อแม่มีต่อลูก ผ่านแนวคิดแบบศิลปะแฟนตาซีร่วมกับจินตนาการของผู้วิจัย โดยเลือกใช้สีอันแสดงออกถึงความสุข สนุกสนาน ความอบอุ่น ด้วยเทคนิคประติมากรรมเปเปอร์มาเช่พบว่าเทคนิคเปเปอร์มาเช่นั้น สามารถสร้างรูปทรงที่เป็นอิสระด้วยการขึ้นรูปด้วยมือ โดยการปั่นกระดาษ ปะติดกระดาษลงไปบนต้นแบบที่เป็นดิน จนเกิดเป็นผลงานประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ ที่แสดงออกถึงความอบอุ่นความรักความผูกพันในครอบครัวที่เกิดเป็นรูปทรงตามจินตนาการได้

คำสำคัญ: สายสัมพันธ์รัก ครอบครัว ศิลปะแฟนตาซี จินตนาการ

[1]นักศึกษาระดับปริญญามหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
Master's degree students Master of Arts Program Visual Arts major Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture

ABSTRACT

This research article has the following objectives: 1. To create a mixed media sculpture on the topic of “The Appearance of a Love Relationship from a Family” which shows love and bonds of family. By studying the theory of love and bonding by creating shapes, colors, and spaces that express the joy of spending time together with family activities. in conjunction with the fantasy art influences and the concept of symbolism 2. To create works with Paper-Mache sculpture techniques through installation art presentation. (Installation Art)

The study found that relationships from family are Born from love, care, attention, giving warmth with gentleness. and mutual trust according to the love relationship theory which contributes to building good relationships in that family The creators have taken inspiration from the shapes of family members, father, mother, and children, which are woven into a shape that expresses the love relationship that parents have for their children. Through the concept of fantasy art combined with the imagination of the creator by choosing a color That expresses happiness, fun, and warmth with the Paper-Mache sculpture technique found that the Paper-Mache technique Can create independent shapes by hand molding. by spinning paper Stick the paper onto the clay template. Until becoming a work of sculpture of Paper-Mache that expresses warmth, love, and family ties that can be shaped as imaginable.

Keywords: love relationship, family, fantasy art, imagination.

บทนำ

ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ดี เกิดจากความรัก ความอบอุ่นระหว่าง พ่อ แม่ ลูก ซึ่งเป็นความผูกพันทางสายเลือด ทุกคนในครอบครัวเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ ครอบครัวจึงเป็นแหล่งความรัก ความอบอุ่นที่สำคัญ และยั่งยืนกว่าสัมพันธภาพใด ๆ

แต่ในสังคมยุคปัจจุบันพบว่าสถาบันครอบครัวมีความอ่อนแอลง จึงอาจทำให้มองข้ามเรื่องความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว ซึ่งครอบครัวมีความสำคัญที่จะทำให้บุคคลมีพัฒนาการทุกด้าน หากมีรากฐานทางครอบครัวที่เข้มแข็งจะช่วยให้สามารถเรียนรู้และปรับตัวได้ดีตลอดทั้งชีวิต โดยแนวคิดทางจิตวิทยากล่าวถึงความผูกพันระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล คือ ทฤษฎีเซอคัมเพลกซ์ ขึ้นในปี ค.ศ.1979 ของออลสันและคณะ (Olson, et. al., 1979) เพื่ออธิบายกระบวนการต่าง ๆ ที่ทำให้ครอบครัวแข็งแรง (Healthy Families) แนวคิดนี้มีพื้นฐานกรอบแนวคิดที่พัฒนามาจากทฤษฎีระบบ (System Theory) โดยอธิบายว่า การที่บุคคลจะสามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติสุข จำเป็นต้องมีความรักความผูกพันที่มีรากฐานมาจากครอบครัวที่มีความสำคัญต่อทุกชีวิตของมนุษย์ (ชญานี จองลีพันธ์, 2557, น. 64 - 66)

จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่า ครอบครัวมีความสำคัญต่อทุกชีวิตของมนุษย์ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นถึงปัญหาที่กล่าวมา จึงต้องการทำให้ผู้ชมเห็นถึงคุณค่าความสัมพันธ์จากครอบครัว ผ่านผลงานในจินตนาการของผู้วิจัย ที่เป็นผู้ที่ได้รับความรัก การดูแลเอาใจใส่ ทำให้รู้สึกถึง ความอบอุ่นใจ

ความห่วงใย ความผูกพัน และความเชื่อใจจากครอบครัวตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโต ได้รับการสนับสนุนในเรื่องการเรียน งานอดิเรก รวมทั้งเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยทำ และครอบครัวสามารถให้คำปรึกษาเมื่อผู้วิจัยประสบปัญหาหรือต้องการความช่วยเหลือ เมื่อมีวันหยุดเทศกาลหรือเวลาว่างผู้วิจัยจะใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัวเสมอ โดยผู้วิจัยอยู่ใกล้ชิดกับครอบครัว ได้เรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ทั้งทักษะในการใช้ชีวิตรวมทั้งความเพียรพยายาม และความรับผิดชอบ การเรียนรู้จากสิ่งผิดพลาดของตนเอง ครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อวิถีการดำเนินชีวิต รวมถึงความคิด ซึ่งผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดความรักและความผูกพันที่ได้รับจากครอบครัว สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าความสัมพันธ์ของความรักที่มีต่อครอบครัว ผ่านจินตนาการแบบศิลปะแฟนตาซีด้วยเทคนิคประติมากรรมสื่อผสม เปเปอร์มาเช่

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว” แสดงให้เห็นถึง ความรัก และความผูกพันจากครอบครัว โดยศึกษาทฤษฎีความรักความผูกพันด้วยการสร้างรูปทรง สี พื้นที่ อันแสดงออกให้เห็นถึงความสุขที่ใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัว ร่วมกับแนวคิดของศิลปะแฟนตาซี และแนวคิดลัทธิสัญลักษณ์นิยม
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ (Paper Mache) ผ่านการนำเสนอด้วยศิลปะจัดวาง (Installation Art)

วิธีการศึกษา

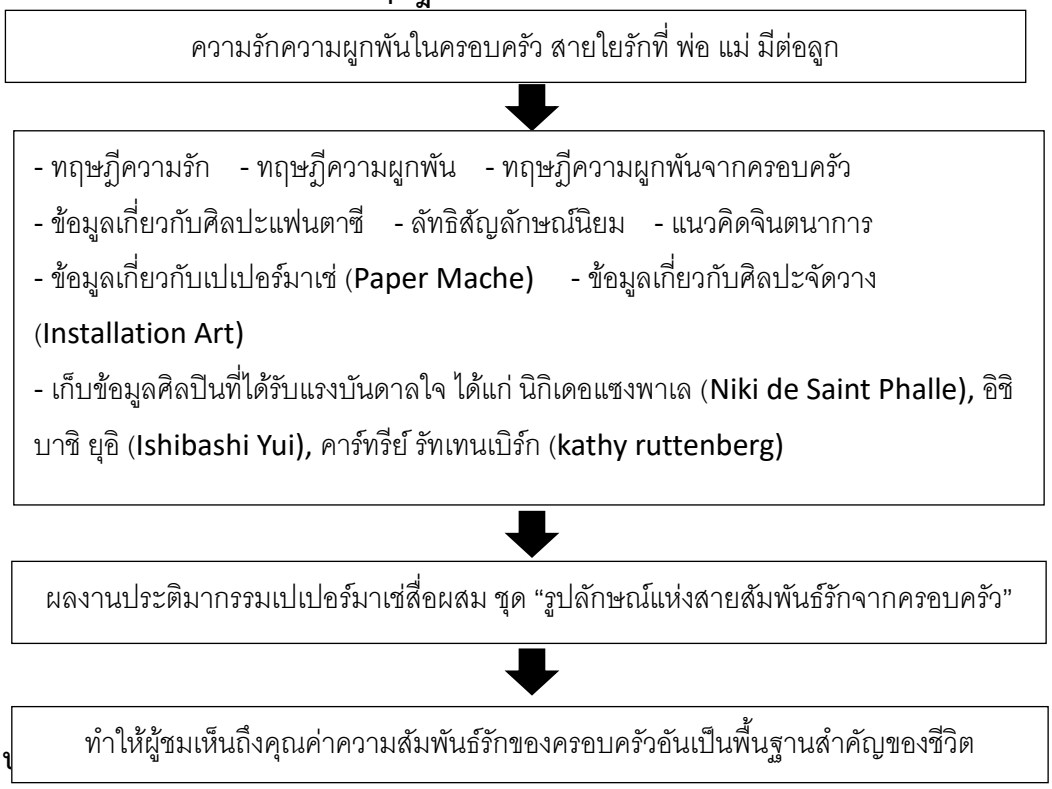
1. การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสารวิชาการจากตำรา หนังสือ ข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคเปเปอร์มาเช่ ทฤษฎีความรัก ทฤษฎีความผูกพัน ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม รวมทั้งสภาพแวดล้อมภายในบ้านของผู้วิจัยจากสถานที่จริง และศึกษาผลงานและแนวคิดจากศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัย
2. วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปินที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของผู้วิจัย ด้านความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เทคนิค วิธีการนำเสนอปฏิบัติ มาเปรียบเทียบข้อมูล เพื่อหาความแตกต่างแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปองค์ความรู้
3. การศึกษาทดลองปฏิบัติงานสร้างสรรค์ด้านเทคนิค วิธีการ รูปแบบที่สอดคล้องและตรงตามแนวคิดที่สร้างสรรค์
4. สรุปและประเมินผลการศึกษา โดยการจัดนิทรรศการศิลปะออกสู่สาธารณะชน รวมทั้งเผยแพร่ผลงานในบทความวิชาการ

ความเป็นมาและแนวคิดในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยเกิดในครอบครัวเดี่ยว ซึ่งพ่อแม่มีความรัก ความอบอุ่นให้กัน และมักจะทำกิจกรรมร่วมกัน ผู้วิจัยจึงมีความรู้สึกรักและผูกพันต่อครอบครัวมาก จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ต้องการสร้างสรรค์ผลงานอันแสดงออกถึงจินตนาการ ความคิดฝันในแนวทางแฟนตาซี ที่แสดงออกถึงความอบอุ่น ความผูกพันอันเป็นสายใยรักของครอบครัวที่มีพ่อแม่และลูกร่วมกัน ซึ่งผู้วิจัยต้องการใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ เพื่อต้องการจำลองบรรยากาศช่วงเวลาแห่งความสุข สนุกสนานที่พ่อแม่ลูกมีอยู่ร่วมกัน จัดวางในแบบพื้นที่เฉพาะเจาะจง โดยผ่านรูปทรงจากจินตนาการของกิจกรรมที่ทำร่วมกันกับครอบครัว ซึ่งประโยชน์ของการสร้างสรรค์ผลงานคือ เพื่อกระตุ้นเตือนให้ทุกคนตะหนักถึงคุณค่าของ

การให้เวลากับครอบครัว การให้ความรักกับคน เพื่อต้องการบ่มเพาะสถาบันครอบครัวอันเป็นพื้นฐานแรกของชีวิตให้กับเด็กและเยาวชนได้เกิด และเติบโตมาเป็นบุคคลที่มีคุณค่าทางสังคม

กรอบทฤษฎีและแนวความคิดในการสร้างสรรค์



ผู้วิจัยมีประสบการณ์ในการได้รับความรัก ความห่วงใย การเอาใจใส่ และความผูกพันจากครอบครัว โดยใช้เวลาทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัวเสมอ ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมหลายอย่าง อาธิเช่น การทำสวน การท่องเที่ยว ทำอาหาร ทำความสะอาดบ้าน และกิจกรรมอื่น ที่ผู้วิจัย และครอบครัวได้ใช้เวลาคุณภาพอยู่ด้วยกัน ช่วยกันดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นอิทธิพลต่อผู้วิจัยทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น ประทับใจ และเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการทำผลงานประติมากรรมสื่อผสมอันแสดงออกถึงความรักความผูกพันในครอบครัว

ข้อมูลจากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยด้านเทคนิคการปะติดกระดาษแบบ 3 มิติ การขึ้นรูปทางประติมากรรมด้วยการทำโครงสร้างจากการปั้นกระดาษ ปั้นดินเยื่อกระดาษ ปั้นดินไทย และการขึ้นรูปด้วยโฟม

ผู้วิจัยศึกษาการปั้นดินไทยจากอาจารย์วิชาญ พันอุด โดยผู้วิจัยฝึกทักษะการปั้นดินไทย เป็นการฝึกปั้นชิ้นงานขนาดเล็ก จำพวกของที่ระลึกซึ่งเป็นพวงกุญแจ ขนาดชิ้นงานเล็กกว่าขนาดของมือพอสมควร เนื่องจากดินไทยมีคุณสมบัติแห้งเร็วเมื่อสัมผัสอากาศ จึงต้องอาศัยความแม่นยำในการปั้นขึ้นรูปชิ้นงาน รวมทั้งผู้วิจัยฝึกการขึ้นรูปประติมากรรมด้วยโฟม โดยผู้วิจัยใช้มีดในการแกะสลักโฟมให้ได้ขนาด รูปทรง ตามจินตนาการ ลักษณะโฟมที่แกะสลักได้จะมีพื้นผิวที่ไม่เรียบเนียน ซึ่งผู้วิจัยทำการปั้นกระดาษ ปั้นดินเยื่อกระดาษทับพื้นผิวโฟมให้เรียบเนียน หรือสร้างพื้นผิวผลงานขึ้นมาใหม่ และใช้ดินไทยปั้นในส่วนรายละเอียดของผลงาน

(1) (2)

ภาพที่ 1 และ2 ผู้วิจัยฝึกทักษะการปั้นดินไทย
ที่มา: ผู้วิจัย

ความรัก

ความรัก เป็นความรู้สึกทางจิตใจที่แสดงออกถึงความชอบ ความเมตตา ความเห็นอกเห็นใจ ความห่วงใย และความเสน่หา ซึ่งเป็นการกระทำที่ส่งผลต่อความผูกพันระหว่างบุคคล

คำว่า "รัก" หมายความถึง ความรู้สึกทางอารมณ์ รวมถึงแรงดึงดูดระหว่างบุคคล ความใกล้ชิดทางอารมณ์ ซึ่งเป็นความหมายของความรักกับบุคคลในครอบครัว ด้วยความซับซ้อนทางอารมณ์ มีความหมายที่เกี่ยวข้องกันแต่แตกต่างกันชัดเจนจำนวนมากขึ้นอยู่กับบริบท ความแตกต่างทาง วัฒนธรรมและภาษา และมุมมองทางความคิดเกี่ยวกับความรัก ทำให้เป็นการยากที่จะนิยามความรักให้แน่นอน รวมทั้งพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของคำว่า รัก ไว้ว่า เป็นคำกริยา หมายถึง มีใจผูกพันด้วยความห่วงใย มีใจผูกพันด้วยความเสน่หา และความชอบ โดยความรักที่แท้จริงคือความปรารถนาดีต่อคนที่ตนรักความยินดีที่คนที่ตนรักมีความสุข " โดยทั่วไป ความรักเป็นประสบการณ์ที่บุคคลหนึ่งรู้สึกกับอีกบุคคลหนึ่ง เรียกว่าความรักระหว่างบุคคลซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับความรักยังได้เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2565)

ทฤษฎีความผูกพัน

แนวคิดทางจิตวิทยาที่อธิบายถึงความผูกพัน ระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล คือ แนวคิดเซอคัมเพลกซ์ (Circumplex Model of Marital and Family System) ของ ของออลสันและคณะ (Olson, et. al., 1979) ซึ่งได้พัฒนาทฤษฎีเซอคัมเพลกซ์ ขึ้นในปี ค.ศ.1979 เพื่ออธิบายกระบวนการต่าง ๆ ที่ทำให้ครอบครัว แข็งแรง (Healthy Families) แนวคิดนี้มีพื้นฐานกรอบแนวคิด ที่พัฒนามาจากทฤษฎีระบบ (System Theory) กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลจะสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขจำเป็นต้อง มีความรักความผูกพันที่มีรากฐานมาจากครอบครัว ทั้งกล่าวถึงความสัมพันธ์เกี่ยวกับหน้าที่ของครอบครัว โดยที่สมาชิกในครอบครัวสามารถปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีการสื่อสารทางบวก สมาชิกมีความใกล้ชิดผูกพันกัน มีวิธีการรักษาสัมพันธภาพที่ดี มีการใช้เวลาร่วมกันอย่างมีคุณภาพ ความผูกพันต่อครอบครัว จึงเป็นการที่สมาชิกมีการเห็นคุณค่า มีความเอื้ออาทร มีความห่วงใยซึ่งกันและกัน การสนับสนุนกันระหว่าง

สมาชิกภายในครอบครัว บรรยากาศในครอบครัวจึงเต็มไปด้วยความอบอุ่น ออลสัน และ โครอล (Olson, & Gorall, 2003, pp. 556 - 558) กำหนดให้ความผูกพันระหว่างสมาชิกในครอบครัว (Family Cohesion) เป็นมิติที่ 1 ของแนวคิดเซอคัมเพลกซ์ สำหรับมิติที่ 2 และ 3 ได้แก่ ความยืดหยุ่น (Flexibility) ซึ่งเป็น ความสามารถในการปรับตัวของครอบครัว และการสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว (Communication) (รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวีณ์ สิทธิ์ศิรอรรถ, 2559)

โดยนักจิตวิทยา “จอห์น โบลบี (John Bowlby)” ผู้สร้างทฤษฎีความผูกพัน ได้กล่าวเอาไว้อย่างน่าสนใจว่า พฤติกรรมความรู้สึกผูกพันที่เกิดขึ้นนั้นมีวิวัฒนาการมาจากกระบวนการ “คัดเลือกตามธรรมชาติ (Natural selection)” และ “การปรับตัวที่สมดุลตามสภาพแวดล้อม (Adaptive value)” ซึ่งหลักการเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญ ทำให้เด็กมีโอกาสอยู่รอดในสภาวะสังคมได้มากกว่า เพราะมีพ่อแม่และครอบครัวอยู่ใกล้ชิด เพื่อให้การปกป้องเลี้ยงดู โดยหลักสำคัญที่สุดของทฤษฎีนี้คือ เด็กจะสร้างความสัมพันธ์กับผู้เลี้ยงเปรียบเสมือน ‘เสาหลัก’ ในชีวิต อย่างน้อยหนึ่งคนเพื่อให้เกิดพัฒนาการทางสังคม และทางอารมณ์ได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งกลายเป็นทฤษฎีหลักที่ใช้มาจนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษาพฤติกรรมของทารกและเด็กในด้านต่าง ๆ ทั้งยังขยายไปถึงความสัมพันธ์ในแบบคู่รักด้วย (นริศา สุมะมานนท์, 2562)

แนวคิดจินตนาการ

จินตนาการคือภาพที่ถูกสร้างขึ้นในจิตใจ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นสิ่งหล่อเลี้ยงความเป็นมนุษย์ โดยโลกจินตนาการเป็นเรื่องธรรมดาสามัญของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ หรือแม้แต่ศิลปินผู้สร้างผลงานศิลปะ กล่าวอ้างว่าผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมาจากจินตนาการส่วนตน

“จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” คำกล่าวนี้เป็นของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่กล่าวถึงการจินตนาการที่ไร้ขอบเขตของมนุษย์ ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ รวมทั้งการเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีทักษะการคิดและรู้สึก สามารถทำได้โดยให้เด็กมีโอกาสเรียนรู้และค้นหาประสบการณ์ด้วยตัวเองซึ่งจะมีผลให้เกิดการแสดงออกทางจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง อีกทั้งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยความหมายของจินตนาการด้านทักษะศิลปะ คือ การสั่งสมเป็นประสบการณ์แล้วจึงประยุกต์โดยการเพิ่มเติม ตัดทอนหรือผสมผสานประสบการณ์ทางศิลปะ มีความอิสระในการนำเสนอทางด้านรูปทรง สีสัน หรือเทคนิคอื่น ๆ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ บรรยากาศในภาพอาจจะเป็นเรื่องของความเพ้อฝัน คาดหวังในอนาคต จินตนาการไปสู่อดีต หรือไปสู่ดินแดน ที่มองไม่เห็น และไม่จำเป็นต้องยึดความเหมือนจริง (Digitalschool, ม.ป.ป.)

สิ่งที่ผู้วิจัยได้จากการศึกษาเรื่องจินตนานการ คือ การจินตนาการเกิดจาก ความคิด ความรู้สึก หรือการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียง รวมทั้งประสบการณ์ที่พบเจอ ซึ่งผู้วิจัยถ่ายทอดผลงาน โดยแสดงถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว ความรู้สึกนึกคิดที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจ ทำให้ผู้ชมผลงานเกิดมีความรู้สึกอบอุ่น มีความสุขร่วมกับผลงานของผู้วิจัย และการจัดการปัญหาโดยใช้จินตนาการเป็นส่วนช่วยในการแก้ไขปัญหา สร้างแนวคิดหรือสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ จากการศึกษาข้อมูลและทฤษฎีดังกล่าว นำสู่การศึกษาแนวคิดเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมเปเปอร์มาเช่สื่อผสม ด้วยการนำเสนอแบบศิลปะจัดวาง (Installation Art) ค้นคว้าข้อมูลศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจที่สอดคล้องกับแนวคิด เทคนิค

รวมทั้งวิธีการถ่ายทอดอารมณ์ของศิลปิน ที่ทำให้ผู้ชมผลงานเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ของความรัก ความผูกพันจากครอบครัว ที่ได้ทำการศึกษาในข้อมูลเนื้อหาถัดไป

ศิลปะแฟนตาซี (Fantasy art)

ความเชื่อมโยงกับศิลปกรรมแบบแฟนตาซี (Fantasy) และ แฟนตาสติก (Fantastic) คำว่า “แฟนตาซี” (Fantasy) มาจากภาษากรีก ความหมายที่แท้จริงคือ “ทำให้มองเห็นได้” ต่อมาคำนี้ถูกใช้ในความหมายของการมองเห็นในจิตใจ ได้แก่จินตนาการและมีความหมายโน้มเอียงไปในทางเพ้อฝัน ฝันเฟื่อง ในที่สุด ปัจจุบันยังมีการให้ความหมายที่กว้างออกไปอีก เช่น “ไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบของความเป็นจริง” นอกจากนั้นยังใช้อธิบายผลผลิตอันงดงามวิเศษ แปลกตา มหัศจรรย์ อันเกิดจากจินตนาการ (Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 2557)

แฟนตาซีคือจินตนาการ ซึ่งเป็นความสามารถในการสร้างภาพทางจิตของสิ่งที่นอกเหนือจากความเป็นจริง ด้วยประสาทสัมผัส หรือไม่เคยรับรู้อย่างเต็มที่ในความเป็นจริงมาก่อน ซึ่งมีอทธิพลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ทั้งหมด โดยทุกสิ่งที่ผู้คนกระทำ สร้าง คิดและฝันถึง สิ่งนี้นำไปสู่การเกิดขึ้นของนวัตกรรม รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ในทุกอาชีพ และผลงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ คำจำกัดความเชิงนามธรรมต้นกำเนิด และธรรมชาติของแฟนตาซี เป็นที่ถกเถียงกันอย่างกว้างขวาง เช่นเดียวกับแนวคิดกว้าง ๆ เช่น ความรักและความคิดสร้างสรรค์ นักปรัชญาผู้ยิ่งใหญ่ อริสโตเติล เพลโต และอิมมานูเอล คานท์ จินตนาการว่า มีความเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง นักจิตวิทยา เจอโรม ซิงเกอร์ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์จะเพิ่มขึ้นเมื่อเริ่มตระหนักว่า จินตนาการหลาย ๆ อย่างอาจเกี่ยวข้องกับสิ่งที่สนใจ นักปรัชญาหลายคน กล่าวว่า จินตนาการ คือเสรีภาพสูงสุดของทุกคน ซึ่งไม่มีใครสามารถพรากไปจากบุคคลได้ ความยิ่งใหญ่ของจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ตลอดเวลานั้นไม่เพียงแต่ได้รับการยกย่องจากศิลปินเท่านั้น แต่ยังได้รับคำชมจากนักคิดทางวิทยาศาสตร์ชื่อดัง อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ เชื่อว่า ข้อจำกัดของความรู้เกิดจากจินตนาการในระดับต่ำ จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ เพราะความรู้มีจำกัด ในขณะที่จินตนาการแผ่ขยายไปทั่วโลก กระตุ้นความก้าวหน้า ทำให้เกิดวิวัฒนาการ เพื่อทำความเข้าใจโลกที่เข้าใจยาก และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผ่านการเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์ (โรงเรียนบ้านบึง สันติมโนประชาสรรค์, 2564)

จากที่กล่าวมานั้นผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลศิลปะแฟนตาซี ทำให้พบว่าจินตนาการมีความสำคัญมากในการสร้างรูปทรง ที่ปรากฏขึ้นจากจินตนาการอันได้รับแรงบันดาลใจมาจากความรักความผูกพันที่ได้รับความรักจากครอบครัว รูปทรงที่สร้างสรรค์จึงเป็นการนำเสนอในแง่มุมที่ความความสุข สนุกสนาน อบอุ่น เป็นช่วงเวลาที่แสนวิเศษที่ผู้วิจัยประทับใจ การจะพัฒนาผลงานได้นั้นจำเป็นต้องศึกษาการสร้างสัญลักษณ์ร่วมด้วยดังต่อไปนี้

ลัทธิสัญลักษณ์นิยม

ลัทธิสัญลักษณ์นิยม (ภาษาอังกฤษ: Symbolism in arts) คือ ขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่มาจากฝรั่งเศสและเบลเยียมในการเขียนกวีนิพนธ์ และการสร้างศิลปะอื่น ๆ ลัทธิสัญลักษณ์นิยมเป็นปฏิกิริยาต่อลัทธิธรรมชาตินิยม (Naturalism) และ ลัทธิสัจจะนิยม (Realism) เป็นขบวนการที่ต่อต้านขบวนการอุดมคตินิยมที่พยายามจับความเป็นจริงอย่างละเอียดละออและพยายามยกระดับความธรรมดาขึ้นมาเหนืออุดมการณ์ ขบวนการเหล่านี้สนับสนุนความคิดทางเจตภาพ (spirituality) ทางจินตนาการ และทางความฝัน ทางที่นำไปสู่สัญลักษณ์นิยม

สัญลักษณ์นิยมของศิลปะเป็นศิลปะที่เต็มไปด้วยอารมณ์และการมีปฏิกิริยาต่อสิ่งต่าง ๆ และสัญลักษณ์นิยมเป็นศิลปะที่คงที่และขลัง (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2565)

สัญลักษณ์ในงานศิลปะนั้น นิยมในการใช้สัญลักษณ์แทนค่าความหมายได้แพร่หลาย ซึ่งอาจมีรากฐานทางความคิดปฏิกิริยาที่ได้รับผลกระทบในเรื่องของวัตถุนิยม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัญลักษณ์ทางศิลปะมีการที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบโต้ และเน้นการเข้าใจถึงอารมณ์ภายในของศิลปินได้อย่างอิสระทำให้เกิดการปลดปล่อยจากธรรมชาติที่ไร้ขอบเขตและข้อจำกัด ใด ๆ ซึ่งเป็นปรัชญาเกี่ยวกับเนื้อหาของศิลปะมากกว่ารูปแบบจริง มีการพัฒนาผ่านลักษณะที่หลากหลายตั้งแต่รูปแบบวิธีการไปจนถึงความเป็นนามธรรม ดังนั้นการสร้างสัญลักษณ์นอกจากจะแทนอารมณ์ต่าง ๆ แล้ว ยังอาจแทนความลึกลับเพื่อกลบเกลื่อนเจตนาแท้จริงที่ศิลปินคิด ผู้วิจัยจึงสรุปการใช้สัญลักษณ์ของศิลปินคือ การสร้างสรรค์รูปธรรม ที่ศิลปินนำมาทดแทนอารมณ์ และความรู้สึกทาง นามธรรม รวมทั้งเป็นวิธีการอันหนึ่งของการถ่ายทอดความหมาย ซึ่งจะถ่ายทอดได้ดีหรือไม่ดี เป็นเรื่องที่ขึ้นอยู่กับตัวศิลปิน ในทำนองเดียวกันสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยมหรือรู้จักเลือก และเหมาะสม หรือมันอาจถูกใช้มากจนเกินไป นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังสามารถที่จะช่วยยกระดับผลงานทางด้านศิลปะ (Molsymbolic, 2554)

ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับลัทธิสัญลักษณ์นิยม และนักปรัชญาของข้อมูลที่กล่าวมานั้น ทำให้ผู้วิจัยนำแรงบันดาลใจที่ได้มาจากการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างตัวผู้วิจัยเองและครอบครัว มาเป็นสัญลักษณ์สร้างเป็นผลงานที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน รวมถึงลักษณะการใช้สีที่สดใส ให้ความรู้สึกถึงความสุข สนุกสนาน รวมทั้งการใช้วัสดุในการสร้างสรรค์เป็นดินเยื่อกระดาษ เปรียบเสมือนการโอบกอด ที่แสดงถึงความรู้สึกอบอุ่น ความห่วงใย ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางภาษากายที่สื่อถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว

เปเปอร์มาเช่ (Paper Mache)

เป็นงานหัตถกรรมกระดาษอัด ที่มีคุณสมบัติความคล่องตัวของวัสดุประเภทกระดาษมาสร้างสรรค์ชิ้นงานต่าง ๆ ได้ง่าย ซึ่งเชื่อกันว่า ชนชาติแรกที่เริ่มทำงานฝีมือประเภทนี้ มานับเป็นศตวรรษแล้วคือชนชาติจีน ต่อมาชนชาติเปอร์เซีย และญี่ปุ่น ก็ได้ทำงานฝีมือกระดาษอัดโดยเฉพาะหน้ากากเพื่อใช้ร่วมเฉลิมฉลองในงานเทศกาลต่าง ๆ

> งานประติมากรรมเปเปอร์มาเช่มีความแพร่หลายมากในทวีปยุโรปเมื่อศตวรรษที่ 17 โดยเริ่มจากประเทศฝรั่งเศส ซึ่งบัญญัติศัพท์เปเปอร์มาเช่ไว้ว่า ปาเปียร์ มาเช่ (Papier-Mâché) หมายถึง การอัด หรือการย่อยสลายกระดาษ โดย เสนอ นิลเดช ได้กล่าวถึงงานประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ในประเทศไทยว่า มีหลักฐานที่แน่นอน แต่สันนิษฐานได้ว่า “มีมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี” ซึ่งปรากฏในพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาตอนพระเจ้าปราสาททองลบศักราชจากปีขาลเป็นปีกุน ได้โปรดฯให้มีการแสดงโขน โดยใช้คนแสดง ซึ่งในประเทศไทยทำหัวโขนที่มีความงามสมบูรณ์แบบ โดยเปเปอร์มาเช่ของไทยในสมัยรัชกาลที่ 6 เป็นการประดิษฐ์หัวโขนด้วยวิธีการแบบหน้าอัด คือใช้กระดาษสา หรือกระดาษว่าว ชุบน้ำ ทาแป้งปะไปบนหุ่นไม้แกะหนาพอ จึงตากแดดแล้วทาด้วยน้ำรัก ภายในส่วนหน้ากากก็ทาสีปิดทองไปตามสีลักษณะของหัวโขนแต่ละตัว (เสนอ นิลเดช, 2534, น. 41 - 42)

ในประมาณหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือหลัง ปี พศ.2485 ซึ่งมากกว่า 60 ปี แล้ว ประเทศไทยมีการประดิษฐ์ประติมากรรมเปเปอร์มาเช่เป็นหมูออมสินทาสีแดง และรูปสัตว์นานาชนิด ซึ่งมีจำหน่ายไม่กี่แห่ง คือ การทำหน้ากาก การทำหัวโขน และหัวหุ่น ที่สร้างขึ้นตามความเชื่อ ขนบประเพณี และการละเล่น โดยได้สืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น และ วุฒิ วัฒนสิน กล่าวว่าใน ปี พ.ศ. 2499 มิชชั่นนารีอเมริกัน ได้เข้ามาเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในเมืองไทยได้นำงานเปเปอร์มาเช่มาเผยแพร่ในเมืองไทย (วุฒิ วัฒนสิน, 2537, น. 38)

การสร้างสรรค์ประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ของไทย มีการพัฒนาในด้านรูปแบบ เทคนิคการผลิตเรื่อยมา และมีการผลิตเป็นสินค้าที่ตอบสนองตลาดภายในประเทศ และตลาดต่างประเทศ มีการออกแบบที่ทันสมัย และเหมือนจริงมากขึ้น สินค้าที่ผลิตขึ้นมีทั้งประเภทของใช้ เช่น ภาชนะใส่ของต่าง ๆ ประเภทตกแต่ง เช่น รูปสัตว์นานาชนิด หน้ากาก เป็นต้น การให้สีที่มีความประณีตมากยิ่งขึ้นดูเป็นของมีค่า

จากที่กล่าวมานั้นทำให้ผู้วิจัยเข้าใจในเทคนิคเปเปอร์มาเช่ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร ทำให้เป็นแนวทางในการศึกษาหาข้อมูลในการพัฒนาผลงานต่อไป

ศิลปะจัดวาง (Installation Art)

ศิลปะจัดวางสามารถเป็นได้ทั้งศิลปะที่ติดตั้งอย่างถาวรหรือเพียงชั่วคราวก็ได้ ซึ่งได้รับการติดตั้งในการแสดงงานนิทรรศการศิลปะ เช่น ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ หรือในบริเวณสถานที่ส่วนบุคคลหรือสถานที่สาธารณะ โดยผลงานสร้างสรรค์มีการใช้วัสดุที่พบได้ทั่วไป ที่ศิลปินมักจะเลือกสรรจากวัสดุที่ทำให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์ รวมไปถึงวัตถุสมัยใหม่ เช่น วิดีโอ เสียง การแสดง และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ซึ่งประเภทของศิลปะจัดวางมีดังนี้คือ ประเภทศิลปะจัดวางหลายชิ้นเป็นศิลปะเฉพาะที่ (Site-Specific Art) เป็นงานที่ออกแบบให้ติดตั้งตรงตำแหน่งหรือสถานที่ที่สร้างงานศิลปะโดยเฉพาะเท่านั้น อีกทั้งประเภทของงานศิลปะแบบสามมิติที่มีการติดตั้งผันแปรตามพื้นที่ (Perception of a Space) เป็นการออกแบบเพื่อที่จะแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว “ศิลปะจัดวาง” จะหมายถึงศิลปะภายในตัวสิ่งก่อสร้าง รวมทั้งประเภทการติดตั้งงานศิลปะแบบสามมิติอยู่ภายนอก เรียกว่า “ศิลปะภูมิทัศน์” (Land Art) (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2564) จากที่กล่าวมานั้นศิลปะจัดวางจึงเป็นการนำเสนอที่มีความน่าสนใจที่สามารถสื่อให้เห็นถึงบรรยากาศของอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้วิจัยมีต่อครอบครัว

อิทธิพลจากศิลปินที่ได้รับในการสร้างสรรค์

จากการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่**ในหัวข้อ “รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว”** ต้องการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว สื่อถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว ผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นต้องศึกษาผลงานของศิลปินที่สอดคล้องกับแนวความคิด และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดทางความคิด ด้วยกระบวนการทางเทคนิควิธีการแนวความคิด ต่อไปนี้

1. นิกิ เดอ แซงพาเล (Niki de Saint Phalle)

. นิกิ เดอ แซงพาเล เกิดเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม ค.ศ.1930 - 21 พฤษภาคม ค.ศ.2002 ผู้ซึ่งเป็นประติมากร จิตรกร ผู้สร้างภาพยนตร์ และผู้เขียนที่เกิดในฝรั่งเศสและเติบโตในอเมริกา ศิลปินเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในฐานะหนึ่งในประติมากรหญิงผู้ยิ่งใหญ่ที่มีความมุ่งมั่นในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยศิลปินได้ทำการสำรวจบทบาทต่าง ๆ ของผู้หญิง ในสิ่งที่จะพัฒนาเป็นชุดประติมากรรมที่สะท้อนแนวคิดทางสังคมในด้านสิทธิสตรี ซึ่งศิลปินทำการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ร่วมกับวัสดุสื่อผสมจำพวกขนสัตว์ และผ้า ในต่อมามีการพัฒนาวัสดุในการสร้างสรรค์เป็นปูนปลาสเตอร์บนโครงลวด และของเล่นพลาสติก รวมถึงการพัฒนาผลงานประติมากรรม โดยการใช้พลาสติกโพลีเอสเตอร์เสริมใยแก้วที่ตกแต่งด้วยสีอะคริลิคหรือสีโพลีเอสเตอร์ และโฟมโพลียูรีเทนในงานประติมากรรม ซึ่งวัสดุที่เป็นนวัตกรรมเหล่านี้ช่วยให้สามารถสร้างประติมากรรมขนาดใหญ่ได้อย่างง่ายดาย โดยมีรูปลักษณ์ที่อุดมสมบูรณ์ สื่อถึงความเป็นผู้หญิง รวมทั้งมีการแสดงท่าทางที่อิสระ และลักษณะสีที่มีความสดใส ให้ความรู้สึกถึงความสุข ความสนุกสนาน โดยผลงาน Tarot Garden ของนิกิ เดอแซงพาเล มีรูปลักษณ์เป็นสวนในจินตนาการของศิลปิน ที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน ที่ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในสวนสนุก (Hmong.in.th, ม.ป.ป.)

สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินคือ การใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ที่สอดคล้องกับเทคนิคที่ผู้วิจัยเลือกในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการเลือกใช้วัสดุในการทำโครงสร้างของผลงานและวัสดุสื่อผสม

ภาพที่ 2 Niki de Saint Phalle’s Fantastical Tarot Garden, 1979

ที่มา: Niki de Saint Phalle’s Fantastical Tarot Garden, 1979, เข้าถึงเมื่อ 8 ตุลาคม 2565, เข้าถึงจาก ออนไลน์, https://www.flickr.com/photos/dalbera/27635049488

2. อิชิบาชิ ยุอิ (Ishibashi Yui)

อิชิบาชิ ยุอิ สำเร็จการศึกษาจาก Tama Art University (Tamabi) และเพิ่งจัดนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกของศิลปินในโตเกียวที่นิทรรศการกลุ่มที่ Gallery Q. ซึ่งศิลปินที่มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่สื่อถึงมนุษย์ร่างเล็กและเปราะบางที่มีความยอมจำนนต่อพลังแห่งธรรมชาติ โดยลักษณะรูปลักษณ์เป็นมนุษย์ที่พืชพรรณครอบงำทั้งจากภายนอกหรือจากภายใน แสดงออกถึงความเศร้าที่มนุษย์ได้รับผลกระทบจากธรรมชาติ ซึ่งศิลปินสร้างสรรค์ประติมากรรม โดยใช้วัสดุหลากหลายประเภท เช่น ไม้ เรซิน ดินเหนียว ลวด และสี (Johnny, 2556)

สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับ คือ รูปลักษณ์ที่เป็นรูปแบบศิลปะแฟนตาซี มีความน่ารัก มีรูปลักษณ์เป็นต้นไม้ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยทำร่วมกับครอบครัว และผู้วิจัยนำรูปแบบการนำเสนอมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงาน ทำให้เกิดเป็นผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน

(1) (2)

ภาพที่ 3 ผลงานประติมากรรมของ Ishibashi Yui

ที่มา: (ภาพที่ 1) Eri (2013), เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.spoon-tamago.com/2013/12/26/grotesque-sculptures-by-yui-ishibashi-depicts-nature-overpowering-humans/

(ภาพที่ 2) Sprite (2012), เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2565, เข้าถึงได้จาก https://www.spoon-tamago.com/2013/12/26/grotesque-sculptures-by-yui-ishibashi-depicts-nature-overpowering-humans/

3. คาร์ทรีย์ รัทเทนเบิร์ก (kathy Ruttenberg)

คาร์ทรีย์ รัทเทนเบิร์ก เป็นจิตรกรชาวอเมริกันซึ่งประจำอยู่ที่ฮัดสันวัลเล่ย์ในนิวยอร์ก ศิลปินเป็นที่รู้จักในเรื่องประติมากรรมเซรามิก ซึ่งมีแนวคิดจินตนาการที่แปลกใหม่ มีการอุปมาอุปไมยชีวประวัติ รวมทั้งการใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์ และการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมาย อันแสดงออกถึงมุมมองผู้หญิงในเรื่องสิทธิสตรี โดยผลงานประติมากรรมของศิลปินมีรูปลักษณ์เป็นธรรมชาติ มีความไร้เดียงสา โดยศิลปินใช้วัสดุด้วยดินเหนียวและสีน้ำในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นวัสดุที่ศิลปินสนใจมากที่สุด (Wikipedia, the free encyclopedia, 2565) สิ่งที่ผู้วิจัยได้รับ คือ ประติมากรรมมีการนำเสนอรูปแบบแฟนตาซี ที่ถ่ายทอดความไร้เดียงสาที่แปลกประหลาดอย่างมีความรุนแรง ไร้ความปราณี โดยนำรูปลักษณ์ของมนุษย์ สัตว์ และธรรมชาติ มาถ่ายทอดตามจินตนาการของศิลปิน แสดงถึงมุมมองของผู้หญิงอย่างชัดเจนในด้านสิทธิสตรี

(1) (2)

ภาพที่ 4 ผลงานประติมากรรมของ kathy ruttenberg

ที่มา: (ภาพที่ 1) Kathy Ruttenberg, She's a Natural Beauty, 2011. Ceramic, bronze, 20 x 10 x 8 inches, เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://thelonelyonedotnet.wordpress.com/2012/03/24/kathy-ruttenberg/ (ภาพที่ 2) Kathy Ruttenberg, Who Decides, 2010. Ceramic, 28 x 12 x 7 inches, เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2565, เข้าถึงได้จาก https://thelonelyonedotnet.wordpress.com/2012/03/24/kathy-ruttenberg/

การเปรียบเทียบความเหมือน และความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้วิจัยกับศิลปินที่นำมาศึกษา

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
นิกิเดอแซงพาเล (Niki de Saint Phalle) แนวคิดของศิลปิน กล่าวถึงสิทธิของสตรี ถ่ายทอดในลักษณะผลงานศิลปะที่มีรูปลักษณ์ของการจินตนาการแบบความคิดฝัน มีสีสดใสในสไตล์เด็ก ๆ	1. เหมือนด้านเทคนิคโดยใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ 2. เหมือนด้านการนำเสนอในรูปแบบแฟนตาซี	1. ศิลปินกรณีศึกษามีแนวคิดด้านสิทธิสตรี 2. ผู้วิจัยมีแนวคิดด้านความรักความผูกพันจากครอบครัว	1. การใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ 2. การนำเสนอในรูปแบบศิลปะจัดวาง 3. การเลือกใช้วัสดุในการสร้างสรรค์ และวัสดุสื่อผสม

การเปรียบเทียบความเหมือน และความแตกต่างของการสร้างสรรค์ระหว่างงานศิลปะของผู้วิจัยกับศิลปินที่นำมาศึกษา (ต่อ)

ชื่อศิลปิน/ภาพผลงาน	ความเหมือน	ความแตกต่าง	สิ่งที่ได้รับ
อิชิบาชิ ยุอิ (Ishibashi Yui) แนวคิดของศิลปินกล่าวถึงมนุษย์ที่ยอมจำนนต่อพลังธรรมชาติ โดยเสนอในรูปแบบแฟนตาซี	1. เหมือนด้านแนวคิดจินตนาการเป็นรูปแบบแฟนตาซี 2. เหมือนด้านรูปแบบการนำเสนอในการใช้ตัวละครที่มีความน่ารัก มีรูปลักษณ์เป็นต้นไม้ในรูปแบบสามมิติ	1. ศิลปินกรณีศึกษาใช้ไม้ เรซิน ดินเหนียว ลวด และสีในการสร้างสรรค์ 2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ในการสร้างสรรค์	1. แนวความคิดเกี่ยวกับการจินตนาการ ในรูปแบบแฟนตาซี
คาร์ทรีย์ รัทเทนเบิร์ก (kathy ruttenberg) แนวคิดของศิลปิน ที่แสดงถึงความไร้เดียงสา ซึ่งกล่าวถึงมุมมองของผู้หญิงอย่างชัดเจน ในด้านสิทธิสตรี	1. เหมือนด้านแนวคิดเป็นรูปแบบแฟนตาซี 2. เหมือนด้านรูปแบบการนำเสนอในการใช้ตัวละครที่มีความน่ารัก มีรูปลักษณ์เป็นต้นไม้ครึ่งคนครึ่งสัตว์	1. ศิลปินกรณีศึกษาใช้เทคนิคเซรามิก 2. ผู้วิจัยใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ 3. ศิลปินกรณีศึกษามีแนวคิดที่เสนอในเรื่องสิทธิสตรี 4. ผู้วิจัยมีแนวคิดเรื่องสายสัมพันธ์รักจากครอบครัว	1. รูปแบบการนำเสนอที่มีความคิดฝัน 2. แนวความคิดเกี่ยว กับแฟนตาซี

ผลการศึกษา

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่ทำการศึกษาเบื้องต้น อันประกอบไปด้วยข้อมูลทางภาคทฤษฎี ข้อมูลทางภาคปฏิบัติ และข้อมูลของศิลปินที่ทำการศึกษาดังคำกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสามารถพัฒนาแนวคิดที่มีลักษณะเฉพาะตน จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

แนวความคิดผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ ชงน้ำมะนาวแทนความห่วงใย

ผลงานชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงถึงความห่วงใยจากครอบครัว ซึ่งผู้วิจัยเกิดความประทับใจจากการทำกิจกรรมร่วมกันคือ ชงเครื่องดื่มเป็นน้ำมะนาวด้วยความความห่วงใย โดยสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทางเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์เช่ เพื่อแสดงถึงการเปรียบเหมือนกับการโอบกอดด้วยความห่วงใย รู้สึกถึงความอบอุ่น และให้ความรู้สึกปลอดภัย แต่การสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้ยังมีข้อจำกัดทางกระบวนการหลายขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการขึ้นรูปประติมากรรมที่ใช้ระยะเวลามากจนเกินไป การจัดองค์ประกอบภาพในปริมาณที่ยังไม่เหมาะสมตรงกับแนวคิด ผู้วิจัยยังต้องศึกษารูปแบบศิลปะแฟนตาซี ทฤษฎีความรักความผูกพัน ทฤษฎีลิทธิสัญลักษณ์นิยม เพื่อให้ผลงานน่าสนใจและตรงตามแนวคิด ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาและทดลอง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์เช่ รูปแบบศิลปะแฟนตาซี ผลงานแสดงออกถึงการโอบกอด ทำให้มีบรรยากาศความอบอุ่นใจ ด้วยลักษณะประติมากรรมที่มีอิสระทางรูปทรงตามจินตนาการของผู้วิจัย รวมทั้งสีสันที่สดใสให้ความรู้สึกสนุกสนาน มีความสุขในการทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัว

วิธีการนำเสนอ

สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ รูปแบบศิลปะแฟนตาซี ที่นำเสนอถึงความห่วงใย ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว การนำเสนอในพื้นที่หอศิลป์ โดยการติดตั้งบนฐาน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์จากการค้นหาเทคนิคการขึ้นรูปประติมากรรมที่ยังไม่เหมาะสมกับรูปแบบผลงานที่ตรงตามแนวคิด และมีอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์คือจำนวนองค์ประกอบของประติมากรรมยังน้อยเกินไป ทำให้ไม่มีกำลังมากพอในการสื่อถึงแนวคิดของผู้วิจัยอย่างชัดเจนให้เข้ากับผลงานสร้างสรรค์ อาจเพราะผู้วิจัยยังไม่มีประสบการณ์มากพอจึงต้องศึกษาเรียนรู้และพัฒนาในชิ้นต่อไป

แนวความคิดผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ ทำอาหารสื่อความใส่ใจ

ผลงานชุดที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงถึงความเอาใจใส่ในครอบครัว ซึ่งแนวความคิดมาจากการทำกิจกรรมร่วมกันคือ การทำอาหาร โดยกระบวนการทำอาหาร เป็นกิจกรรมที่ต้องเอาใจใส่ในทุกขั้นตอน เปรียบเสมือนกับการดูแลความสัมพันธ์ที่ดีต่อครอบครัว ผู้วิจัยจึงถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ในรูปแบบศิลปะแฟนตาซี ที่มีประติมากรรมขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อเสริมกำลังด้านการสื่อสารถึงแนวคิด มีการปรับพื้นรองรับเป็นต้นไม้และดอกไม้ตามจินตนาการของผู้วิจัย และการใช้สีสันที่ให้ความรู้สึก เย็นสบาย สดใส มีการนำเสนอที่น่าสนใจมากขึ้น โดยการใช้สื่อผสมเป็นวัสดุที่ทำมาจากผ้า นำมาปะติดบนตัวประติมากรรม

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์เช่ รูปแบบศิลปะแฟนตาซี ผลงานแสดงออกถึงการเอาใจใส่ ทำให้มีบรรยากาศความสบายใจ มีความสุขในการทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัวด้วยลักษณะประติมากรรมที่มีอิสระทางรูปทรง รวมทั้งสีสันที่สดใสให้ความรู้สึกสนุกสนาน

วิธีการนำเสนอ

สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ ในการเสริมความแข็งแรงของโครงสร้างพื้นรองรับเป็นโฟม ลวดกรงไก่ เทปกาว และสายรัดเคเบิ้ล เพื่อสร้างสรรค์เป็นบรรยากาศภายในสวนของผู้วิจัย การนำเสนอในพื้นที่หอศิลป์ โดยการติดตั้งบนฐาน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์จากการค้นหาเทคนิคการขึ้นรูปประติมากรรม ด้วยการสร้างพื้นรองรับผลงานในลักษณะรูปทรงที่ไม่อิสระ ยังคงความเหลี่ยม ความคม ผู้วิจัยจึงต้องพัฒนาพื้นรองรับผลงานให้รูปทรงอิสระมากขึ้น เพื่อจำลองบรรยากาศของธรรมชาติ และศึกษาเรียนรู้และพัฒนาในชิ้นต่อไป

แนวความคิดผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ เยียวยาจิตใจ

ผลงานชุดที่ 3 แนวคิดมาจากความประทับใจในการทำกิจกรรมร่วมกันคือ การทำสวน เปรียบเสมือนกับการดูแล เอาใจใส่ด้วยความตั้งใจ สนับสนุน ช่วยเหลือคนในครอบครัวซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความรักความผูกพันในครอบครัวที่ดี จึงถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ในรูปแบบศิลปะแฟนตาซี แสดงออกทางภาษากาย คือ การโอบกอด การใช้สีสันที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สดใส ผู้วิจัยมีการพัฒนาพื้นรอบรับผลงานให้มีลักษณะรูปทรงอิสระมากขึ้น และมีการพัฒนาประติมากรรมให้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนมากขึ้น

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์เช่ รูปแบบศิลปะแฟนตาซี ผลงานแสดงออกถึงการเยียวยาจิตใจด้วยการโอบกอด ทำให้รู้สึกอบอุ่น มีความสุข เป็นการรักษาสายสัมพันธ์ในครอบครัวได้เป็นอย่างดี

วิธีการนำเสนอ

สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ จัดองค์ประกอบประติมากรรมให้มีความเอกภาพมากขึ้น การนำเสนอในพื้นที่หอศิลป์ โดยการติดตั้งบนฐาน

ปัญหาในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ในการสื่อสารถึงแนวคิด เนื่องจากองค์ประกอบของประติมากรรมยังไม่มีกำลังมากพอในการสื่อถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว อาจเพราะผู้วิจัยยังไม่มีประสบการณ์ไม่มากพอ และบริหารจัดการเวลาทำชิ้นงานได้ไม่เหมาะสม เพื่อเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานตลอดจนการนำเสนอ จึงต้องศึกษาเรียนรู้และพัฒนาการวางแผนจัดการเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมให้เหมาะสมมากขึ้นในผลงานชิ้นต่อไป

แนวความคิดผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อ เก็บเกี่ยวความสุข

ผลงานชุดที่ 4 แนวคิดมาจากความประทับใจในการทำกิจกรรมร่วมกันคือ การเก็บเกี่ยวมะม่วง เปรียบเสมือนกับการสร้างความสุขที่ได้รับจากการให้ความรัก การรักษาความสัมพันธ์ ทำให้เกิดความรักความผูกพันในครอบครัวที่ดี จึงถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ในรูปแบบศิลปะแฟนตาซี แสดงออกทางภาษากาย คือ การโอบกอด การใช้สีสันที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สดใส ผู้วิจัยมีการพัฒนาพื้นรอบรับผลงานให้มีลักษณะรูปทรงอิสระมากขึ้น รวมทั้งมีการพัฒนาด้านเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ ทำให้มีความเป็นอิสระทางรูปทรงมากขึ้น และสอดคล้องตามแนวคิดของผู้วิจัย

เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์เช่ รูปแบบศิลปะแฟนตาซี ผลงานแสดงออกถึงการสร้างความสุขที่ได้รับจากการให้ความรัก และดูแลความสัมพันธ์ในครอบครัว

วิธีการนำเสนอ

สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ การนำเสนอในพื้นที่หอศิลป์ โดยการติดตั้งบนฐาน พบว่าสามารถนำเสนอผลงานให้สอดคล้องตามแนวคิดได้มากที่สุด

ปัญหาในการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้พบปัญหาระหว่างการสร้างสรรค์ในการสื่อสารถึงแนวคิด เนื่องจากองค์ประกอบของประติมากรรมยังไม่มีกำลังมากพอในการสื่อถึงความรักความผูกพันจากครอบครัว เพื่อเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานตลอดจนการนำเสนอ ผู้วิจัยต้องเพิ่มองค์ประกอบของประติมากรรม ซึ่งเป็นการเสริมกำลังในการสื่อถึงแนวคิดของผู้วิจัยได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ผลการสร้างสรรค์ผลงาน

ในช่วงระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ได้พบปัญหาในประเด็นต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ ศึกษาค้นคว้า ทดลอง แนวทางในการแก้ไขปัญหา เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และประมวลผลงานดังต่อไปนี้

1. ปัญหาในการถ่ายทอดแนวคิดของผลงาน ในระยะแรกการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยมีปัญหาด้านการสื่อสาร ระยะหลังในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยจึงพัฒนาด้านการศึกษา วิเคราะห์และทำความเข้าใจข้อมูลที่สอดคล้องกับแนวคิดให้มากยิ่งขึ้น

2. ปัญหาด้านเทคนิค ผลงานระยะแรกผู้วิจัยทำการขึ้นรูปประติมากรรมเปเปอร์มาเช่ที่มีขนาดใหญ่ และรูปทรงพื้นรองรับที่ไม่เป็นอิสระ จึงเกิดปัญหาในเรื่องของการยึดติดผลงาน ผู้วิจัยจึงพัฒนาทักษะการปั้นดิน การขึ้นโครงสร้างประติมากรรมมากยิ่งขึ้น

3. ปัญหาในการวางองค์ประกอบ ในช่วงแรกของการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยใช้ลักษณะการวางองค์ประกอบเป็นกลุ่ม โดยมีลักษณะชิ้นงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีรายละเอียดของผลงานที่มีจำนวนน้อย ในระยะหลังผู้วิจัยจึงลดขนาดของชิ้นงาน และเพิ่มรายละเอียดของผลงานให้มากขึ้น เพื่อให้เห็นความสำคัญของครอบครัวของผู้วิจัยที่อาจเป็นเพียงครอบครัวเล็ก ๆ ในสายตาบุคคลอื่น แต่มีความรัก ความผูกพัน ความอบอุ่น มีความสำคัญ และมีคุณค่าสำหรับผู้วิจัย ผลงานอาจมีขนาดเล็ก แต่มีความพิถีพิถันใส่ใจกับการเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ ใช้เวลาทำโดยอาศัยทักษะ ความประณีต ความตั้งใจ เพียรพยายามด้วยความรักที่มีต่อครอบครัว ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องอาศัยการมองผลงานใกล้ ๆ เป็นการสื่อสารถึงผู้ชมผลงานว่า ความสุขมาจากครอบครัวที่เป็นบุคคลใกล้ชิดตนเอง

สรุปผลและอภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ผลงาน ชุด รูปลักษณ์แห่งสายสัมพันธ์รักจากครอบครัวภายใต้ทฤษฎีความรัก ความผูกพัน ทฤษฎีความผูกพัน แนวคิดจินตนาการในรูปแบบศิลปะแฟนตาซี ในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยด้วยลักษณะผลงานประติมากรรมสื่อผสมเปเปอร์มาเช่ที่ประกอบด้วย ปั้นกระดาษ ปั้นดินเยื่อกระดาษ ปั้นดินไทย และการขึ้นรูปด้วยโฟม โดยเทคนิคดังกล่าวมีลักษณะเป็นดินที่สามารถขึ้นรูปได้อย่างอิสระ มีความคล้องตัว และเปรียบเสมือนเป็นการโอบกอด ซึ่งแสดงออกถึงความสุข ความอบอุ่น ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ความผูกพันที่ผู้วิจัยทำกิจกรรมร่วมกันกับครอบครัว

จากที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยได้ทำการทดลอง ศึกษาและค้นคว้า ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีระบบส่งผลให้ผู้วิจัยได้พบปัญหาในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน และได้ศึกษาค้นคว้า ทดลองแนวทางในการแก้ไขปัญหา จนสามารถพัฒนาให้ผลงานมีความสมบูรณ์ เพื่อเป็นประโยชน์กับ ผู้พบเห็นได้เกิดประสบการณ์ทางความคิดในรูปแบบใหม่ และช่วยทำให้ผู้ชมเห็นถึงคุณค่าความสัมพันธ์รักของครอบครัวอันเป็นพื้นฐานสำคัญของชีวิต

ข้อเสนอแนะ

การนำเอาความรักความผูกพันที่ได้รับจากครอบครัวมาถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ด้วยความบริสุทธิ์ทางใจมาสร้างรูปทรง จากความรู้สึกของผู้วิจัยจริง ๆ โดยผู้วิจัยทำงานให้สนุก และอย่าไปกลัวเชื่อมั่นในตนเอง เพียรพยายามสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นประจำ รวมทั้งการทำความเข้าใจในเรื่องศิลปะจัดวางให้มากขึ้น เพื่อเป็นการเรียนรู้การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านวิธีการจัดวางชิ้นงานที่ต้องอาศัยองค์ประกอบของชิ้นงานจำนวนมาก นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความรู้สึก และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผลงาน

รายการอ้างอิง

(2557). ศิลปะแฟนตาซี. **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ฉบับมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ,** 7(3), สืบค้นเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2565

ครอบครัว. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก https://dictionary.orst.go.th/ครอบครัว

จินตนาการ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก https://learningdq-dc.ku.ac.th/จินตนาการ

ฉัฐวีณ์ สิทธิ์ศิรอรรถ. (2559). Olson, et. al., (1979). Olson, & Gorall (2003, pp. 556 – 558). **การศึกษาความผูกพันต่อครอบครัวของนักเรียนเตรียมทหาร.** (บทความวิจัยภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

ชญานี จองลีพันธ์. (2557). **ความผูกพันต่อครอบครัวและการปรับตัวทางสังคมของวัยรุ่น.** สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ).

นริศา สุมะมานนท์. (2562). **ทฤษฎีความผูกพันจากครอบครัว.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก https://urbancreature.co/a-bond-of-love/

โรงเรียนบ้านบึง สันติมโนประชาสรรค์. (2564). **แฟนตาซี.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2565 จาก https://www.bbsc.ac.th

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2564). **ศิลปะจัดวาง.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะจัดวาง

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565). **ความรัก.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ความรัก

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565). **ทฤษฎีลัทธิสัญลักษณ์นิยม.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิสัญลักษณ์นิยม

ศิลปะแฟนตาซี. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะแฟนตาซี

สายสัมพันธ์รัก. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2565 จาก http://www.wuttipongacademy.com/สายสัมพันธ์รัก

เสนอ นิลเดช. (2534, น. 41 - 42). วุฒิ วัฒนสิน. (2537, น. 38). กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. วัตถุดิบและกรรมวิธีการผลิตหัตถกรรมกระดาษอัด. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2535. วุฒิ วัฒนสิน. **“หัตถกรรมกระดาษอัด”** วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. 8 (3); 38 กันยายน-ธันวาคม, 2537. เสนอ นิลเดช. มรดกแผ่นดิน. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ, 2534. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2565 จาก https://phaiboon01.wordpress.com

Digitalschool. ม.ป.ป. **แนวคิดจิตนาการ.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2565 จาก http://www.digitalschool.club/digitalschool/thai2_4_1/thai8_9/more/page3.ph

Eri (2013). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2565 จาก https://www.spoon-tamago.com/2013/12/26/grotesque-sculptures-by-yui-ishibashi-depicts-nature-overpowering-humans/

Hmong.in.th. ม.ป.ป. **Niki de Saint Phalle.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2565 จาก https://hmong.in.th/wiki/Niki_de_Saint-Phalle

Johnny. (2556). **Ishibashi Yui (26 ธันวาคม 2556).** แปลบทความโดยผู้วิจัย [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2565 จาก https://www.spoon-

tamago.com/2013/12/26/grotesque-sculptures-by-yui-ishibashi-depicts-nature-overpowering-humans/

Kathy Ruttenberg, She's a Natural Beauty, 2011. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565 จาก https://thelonelyonedotnet.wordpress.com/2012/03/24/kathy-ruttenberg/

Kathy Ruttenberg, Who Decides, 2010. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565 จาก https://thelonelyonedotnet.wordpress.com/2012/03/24/kathy-ruttenberg/

Molsymbolic. (2554). **ทฤษฎีลัทธิสัญลักษณ์นิยม.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2565 จาก https://molsymbolic.wordpress.com/2011/09/26/สัญลักษณ์นิยม symbolism/

Niki de Saint Phalle's Fantastical Tarot Garden, 1979. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 8 ตุลาคม 2565 จาก https://www.flickr.com/photos/dalbera/27635049488

Sprite (2012). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2565 จาก https://www.spoon-tamago.com/2013/12/26/grotesque-sculptures-by-yui-ishibashi-depicts-nature-overpowering-humans/

Wikipedia, the free encyclopedia. (2565). **Kathy Ruttenberg.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2565 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Kathy_Ruttenberg

Yellow Smile. (2558). **เทคนิคเปเปอร์มาเช่.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2565 จาก https://www.jeab.com/home-living/how-to/paper-mache-project-ideas

การดำรงอยู่ของบ้านทรงไทย อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี
The existence of Thai houses Bang Pla Ma District, Suphanburi Provence

สุนันทา เงินไพโรจน์[1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอการดำรงอยู่ของบ้านทรงไทยที่อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี วิธีการศึกษาลงพื้นที่สำรวจภูมิประเทศ สัมภาษณ์คนในชุมชนแบบไม่มีโครงสร้าง โดยไม่มีการเรียงลำดับคำถามไว้แน่นอนตายตัว และใช้วิธีสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้บ้านทรงไทยที่นี่ดำรงอยู่คือ สภาพทางภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่มมีคลองไหลผ่าน มีน้ำท่วมทุกปี ลักษณะของบ้านทรงไทยที่มีใต้ถุนสูงจึงเหมาะต่อสภาพภูมิประเทศบริเวณนี้ รวมถึงการประกอบอาชีพทำนาเป็นอาชีพหลัก ทำให้ไม่ต้องเดินทางไปทำงานไกลบ้านและสามารถใช้ประโยชน์จากรูปแบบของบ้านทรงไทยที่มีใต้ถุนสูงไว้เก็บเครื่องมือเครื่องใช้ในการทำนา มียุ้งข้าวไว้เก็บข้าวยามน้ำท่วม และภูมิปัญญาในการสร้างบ้านให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนวัสดุ ต่อเติมให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปแต่ยังคงรูปแบบโครงสร้างของบ้านทรงไทย

คำสำคัญ: บ้านทรงไทย, การดำรงอยู่, ปัจจัย

Abstract

This article discusses the existence of Thai houses in Bang Pla Ma District, Suphanburi Province. The study methods were survey of the terrain, informal interviews, and participatory and non-participatory observation. The result of the study was the main reason as to why these houses remain at present is because of farming. The terrain hasn't changed much from the past and the location is accessible. The geographic landform is plain with a canal flowing across the area. Thai houses have a lot of space and are at risk of annual flooding. Typical traditional Thai style houses are therefore built with a high basement to withstand flooding. In a typical Thai style house, the advantage of having a high basement is for storing tools and equipment for farming. There is a barn to store rice during floods. The wisdom of building a house to suit the environment, modify the materials, and to adapt to the changing era, but maintaining the traditional structure of a Thai style house.

Key words: Thai Houses, Existence, Main reason

[1]วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

[1]Suphanburi College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

บทนำ

การตั้งถิ่นฐานของชุมชนในประเทศไทย มักปลูกสร้างบ้านเรือนตามริมฝั่งน้ำหรือใกล้แม่น้ำ เนื่องจากใช้แม่น้ำลำคลองเป็นเส้นทางการเดินทางในการติดต่อกับชุมชนอื่น รวมถึงใช้อุปโภคและบริโภค จึงนิยมสร้างเป็นบ้านมีหลังคาลาดและยกพื้นสูงเพื่อป้องกันน้ำท่วมในฤดูฝน เรียกว่าบ้านทรงไทยหรือเรือนไทย บ้านทรงไทยในภาคกลางมีองค์ประกอบสำคัญคือ สร้างด้วยไม้ยกพื้นสูง มีหลังคาทรงมนิลาสูงเป็นหลังคาหน้าจั่วที่มีสันตรงกลางและลาดลงทั้ง 2 ข้าง มีปั้นลม กันสาด ฝาเป็นแบบฝาปะกน คือ ฝาผนังของเรือนเครื่องสับแบบไทยภาคกลาง ซึ่งประกอบด้วยไม้หลายชิ้น มีไม้ลูกตั้งลูกนอน และแผ่นไม้บางเข้าลิ้นประกบกันสนิท หรือฝาลูกฟักคือ ฝาที่เอาแบบมาจากคฤหาสน์ของชาวจีน เป็นลวดลายมีลูกตั้งลูกนอน มีลูกฟักเป็นคิ้วนอนอยู่ตรงกลาง ฝาแบบนี้อาจทำเป็นบานประตูหรือฝาเฟี้ยมยกถอดประกอบได้ (ฤทัย จงใจรัก, 2539)

ปัจจุบันบ้านทรงไทยในที่ราบลุ่มภาคกลาง กำลังจะหมดไปด้วยกระแสปัจจุบัน จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางมีแม่น้ำท่าจีนไหลผ่าน มีการตั้งชุมชนสร้างบ้านเรือนที่มีลักษณะบ้านทรงไทยกระจายกันอยู่ในหลายพื้นที่ ประชาชนตั้งบ้านเรือนอยู่ริมน้ำทั้งสองฝั่ง โดยเฉพาะที่อำเภอบางปลาม้า ยังคงมีบ้านทรงไทยกระจายกันอยู่ตามชุมชนต่างๆ ดังเช่นที่ตำบลจรเข้ใหญ่และตำบลโคกคราม ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของแม่น้ำท่าจีน **อำเภอบางปลาม้า ทั้งสองตำบลมีคลองพระยารักษ์ไหลผ่าน ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลักคือ การทำนา ปลูกพืชผักต่างๆ เช่น ผักบุ้ง ผักกระเฉด รองลงมาคืออาชีพรับจ้าง และประมงน้ำจืด** ในฤดูน้ำหลากมักมีน้ำท่วมขังเป็นเวลานานประมาณ 3-4 เดือน (งานนโยบายและแผน, องค์การบริหารส่วนตำบลจรเข้ใหญ่, 2556) **การปลูกบ้านเรือนขนานไปกับริมคลองพระยารักษ์ รูปแบบการสร้างบ้านของชุมชนนี้เป็นบ้านทรงไทยแบบครอบครัวเดี่ยว และแบบครอบครัวขยาย มีลักษณะเด่นคือไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก บ้านแต่ละหลังมีบริเวณห่างกัน มีพื้นที่ว่างทำให้อากาศถ่ายเทสะดวก แต่ไม่มีรั้วกั้นระหว่างบ้าน แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ฉันเครือญาติของบ้านแต่ละหลัง** ทุกปีเมื่อถึงฤดูฝนช่วงเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนมกราคมน้ำจากคลองพระยารักษ์จะท่วมเข้าบ้านเรือน(เจริญ เจริญนพรัตน์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 2 กรกฎาคม 2565) ดังนั้นการปลูกสร้างบ้านจึงต้องสอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศ จึงนิยมสร้างบ้านทรงไทยมีใต้ถุนสูงเพื่อหนีน้ำท่วม ซึ่งรูปแบบของบ้านเป็นแบบทรงไทยแต่มีการประยุกต์โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สั่งสมกันมา ปรับปรุง ต่อเติมเสริมตามแบบฉบับเฉพาะของวิถีชุมชนนั้นเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่กับสภาพแวดล้อมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไปได้

ภาพที่ 1 ตำบลโคกครามและตำบลจระเข้ใหญ่

ที่มา : ttps://www.google.com/maps/@14.4044938,100.1978734,1184m/data=!3m1!1e3?entry=ttu

ทั้งนี้จากกระแสการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคปัจจุบันที่นิยมสร้างบ้านแบบใหม่มากกว่ามีการเปลี่ยนแปลงบ้านเป็นตึก แต่ในพื้นที่ชุมชนทั้งสองแห่งยังคงรักษารูปแบบบ้านทรงไทยไว้ได้ เป็นหลักฐานที่ให้เราได้ศึกษารูปแบบและการดำรงอยู่ของบ้านก่อนที่จะหายไป

วิธีการศึกษา

มีการลงพื้นที่สำรวจสภาพภูมิประเทศเพื่อนำมาศึกษาควบคู่ไปกับการศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย บทความ และเอกสารทางราชการ ศึกษาถึงสภาพทั่วไป สภาพวิถีการดำเนินชีวิต วัฒนธรรมในบ้านเรือน ที่ส่งผลให้ชุมชนยังคงรักษาสภาพบ้านทรงไทยแบบดั้งเดิมไว้ได้จนถึงปัจจุบัน ด้วยการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง โดยไม่มีการเรียงลำดับคำถามไว้แน่นอนตายตัว จะปิดสัมภาษณ์เมื่อไหร่ก็ได้เมื่อผู้สัมภาษณ์เห็นว่าได้ข้อมูลเพียงพอแล้ว และใช้วิธีสังเกต แบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เข้าร่วมงานประเพณีของชุมชน สังเกตพฤติกรรมของคนในชุมชน สิ่งแวดล้อม

รูปแบบบ้านทรงไทย

บ้านทรงไทยนิยมปลูกสร้างในภาคกลางและริมแม่น้ำลำคลอง เหมาะกับสภาพภูมิประเทศและสภาพอากาศของประเทศไทย และอาชีพซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเพาะปลูก บริเวณบ้านปลูกต้นไม้มงคลตามความเชื่อ การสร้างห้องนิยมปลูกเป็น 3 ห้องนอน คือห้องเก็บของ ห้องนอน และห้องพระ ไม่นิยมทำมากกว่านั้น ถ้าเป็นบ้านคหบดีจะนิยมปลูกเรือนแฝดมีชานบ้านแล่นกลางเชื่อมติดต่อกันตลอด(สมภพ ภิรมย์, 2545) บางหลังมียุ้งข้าวและร้านควาย เมื่อถึงหน้าน้ำจะขนย้ายข้าวและสัตว์เลี้ยงขึ้นไว้บนยุ้งข้าวและร้านควาย ถ้าบ้านที่ปลูกริมคลองมักปลูกตามแนวยาวไปตามริมน้ำ ด้านหลังบ้านมักทำเป็นสวนถัดไปเป็นทุ่งนา (สมภพ ภิรมย์, 2545) ตัวบ้านมักสร้างเป็นหลังหรือกลุ่มเรียกว่าเรือนหมู่ เรือนจะขยายไปตามจำนวนของลูกสาวเนื่องจากเวลาแต่งงานลูกสาวจะไม่แยกเรือนไปอยู่ที่อื่น ขนาดของพื้นที่ไม่ต่ำกว่า 50 ตารางวา ปลูกต้นไม้ล้อมรอบเป็นอาณาเขต นิยมปลูกเรือนตาม

ตะวันคือหันข้างเรือนไปทางทิศเหนือหรือทิศใต้เชื่อว่าเป็นมงคลอยู่เย็นเป็นสุข กลางนอกชานที่แล่นกลางเรือนนิยมสร้างเป็นเรือนโปร่ง บนนอกชานครึ่งหนึ่งเป็นหอนั่งหรือหอกลาง ถัดหอนั่งไปทางทิศตะวันตกเป็นครัวไฟ (ประยูร อุลุชาฎะ, 2543) และเมื่อถึงฤดูน้ำหลากประมาณเดือนพฤศจิกายน-มกราคม น้ำจะท่วมบริเวณพื้นที่นี้ ทำให้การสร้างบ้านต้องมีลักษณะรูปแบบเหมาะต่อสภาพภูมิศาสตร์และการดำรงชีวิต บ้านเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นต่อการอยู่อาศัยและดำรงชีวิตในชุมชนบริเวณนี้ การศึกษาถึงรูปแบบบ้านช่วยทำให้เข้าใจถึงการดำรงอยู่ของบ้านทรงไทยในพื้นที่ที่น้ำท่วมทุกปีและเห็นถึงประโยชน์ของการสร้างบ้านทรงไทย

รูปแบบของบ้านทรงไทยที่ชุมชนจรเข้ใหญ่และโคกคราม แบ่งได้ 2 แบบ คือเรือนเดี่ยวและเรือนหมู่

1. เรือนเดี่ยว ประกอบด้วยเรือนแพ เรือนเดี่ยวฝาปะกนไม้สัก เรือนเดี่ยวฝาแป้นเกล็ด เป็นเรือนของครอบครัวที่มีสมาชิกจำนวนไม่มาก ประกอบด้วยเรือนนอนซึ่งมีห้องนอนกับห้องโถง 1 หลัง สร้างเรียงรายริมแม่น้ำ ส่วนใหญ่เกิดจากครอบครัวเล็กๆมีสามาชิกในครัวเรือนไม่มาก โครงสร้างของบ้านประกอบด้วย ห้องนอน 1 ห้องครัว1 เรือนนอนมี 3 ช่วงเสา สร้างเป็นห้องนอน 2 ช่วงเสา และห้องโถง 1 ช่วงเสา ห้องโถงนี้มีไว้สำหรับเลี้ยงพระ และตั้งแท่นบูชา เรือนครัวใช้เป็นที่สำหรับปรุงอาหาร และอาจนั่งรับประทานอาหารในครัวได้เลย เรือนครัวมี 2 ขนาด ขนาดเล็ก 2 ช่วงเสา และขนาดใหญ่ 3 ช่วงเสา ส่วนหนึ่งเป็นครัวไฟ อีกส่วนหนึ่งเป็นที่รับประทานอาหารด้านหน้าของเรือนนอน มีระเบียงเชื่อมต่อระหว่างทั้งสองหลังด้วยชาน บางหลังคลุมระเบียงบางหลังเปิดโล่ง หรือทำฝาเปิดปิดได้ตามแต่ประโยชน์ใช้สอย บันไดทางขึ้นสร้างแบบมาตรฐานมีเพียงด้านหน้า ส่วนทางขึ้นรองทำเป็นบันไดไม้ง่าย ๆ พื้นบ้านมีการลดระดับเพื่อรับลมและมองเห็นพื้นใต้ถุนบ้าน (สุนันทา เงินไพโรจน์, 2559)

ภาพที่ 2 เรือนแพ (บ้านที่สร้างจากเรือนแพที่ยกขึ้นมาบนบก)
ที่มา: โดยสุนันทา เงินไพโรจน์

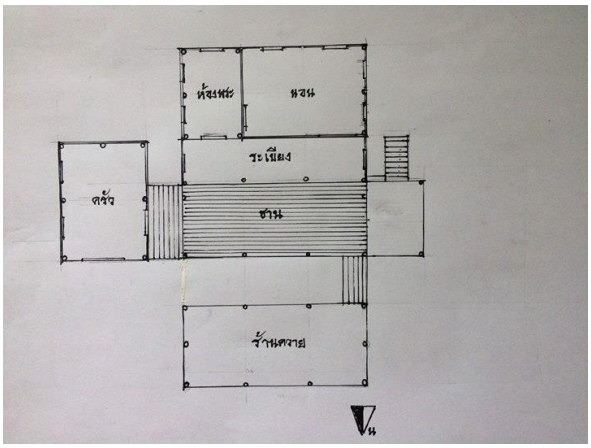
ภาพที่ 3 เรือนเดี่ยวฝาปะกน
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

ภาพที่ 4 เรือนเดี่ยวฝาแป้นเกล็ด
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

2. เรือนหมู่ หรือเรือนครอบครัวขยาย ในพื้นที่สำรวจมีจำนวนตามสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัวและจำนวนผู้ร่วมอยู่อาศัย โดยขยายตัวเรือนให้กว้างขึ้นและเพิ่มตัวเรือนให้มีจำนวนตามต้องการแต่ยังคงรูปแบบเดิมไว้โดยไม่ทำให้รูปทรงไม่งาม

ภาพที่ 5 เรือนหมู่
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

แผนผังบ้านประกอบด้วยห้องด้านหน้า ห้องนอน และห้องครัว บางหลังอาจขยายพื้นที่เพิ่มตรงส่วนครัว ส่วนหลังคาปัจจุบันมุงด้วยกระเบื้องหรือสังกะสี (สุนันทา เงินไพโรจน์, 2561) เป็นการประยุกต์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน ด้านข้างบางหลังมีร้านควายและยุ้งข้าว ร้านควายคือที่พักควายเมื่อยามน้ำท่วม จะเคลื่อนย้ายควายไว้ที่สูงเพื่อหนีน้ำท่วม ส่วนยุ้งข้าวคือที่เก็บข้าวเปลือกเพื่อรอนำไปโรงสี ทิศทางการสร้างบ้านส่วนใหญ่มีทิศทางการปลูกสร้างที่คล้ายคลึงกันคือหันหน้าบ้านเข้าลำคลอง ด้านหลังบ้านคือทุ่งนา ไม่มีรั้วล้อมรอบแสดงเขตบ้าน เนื่องจากส่วนใหญ่เป็นญาติพี่น้องกัน การแสดงอาณาเขตใช้ต้นไม้เป็นตัวแบ่งดังนั้นพื้นที่รอบๆ จึงนิยมปลูกผักสวนครัว



ภาพที่ 6 แปลนบ้านทรงไทยที่ชุมชนจรเข้ใหญ่และโคกคราม
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

ภาพที่ 7 ร้านควาย
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

ภาพที่ 8 ยุ้งข้าว
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

ภาพที่ 9 บริเวณรอบบ้านปลูกพืชผักสวนครัว
ที่มา: สุนันทา เงินไพโรจน์

บ้านทรงไทยที่นี่**มีลักษณะสำคัญคือไม่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบมากนัก** มีการผสมผสานระหว่างของเก่ากับของใหม่ แสดงให้เห็นถึงความกลมกลืนของชุมชนกับสภาพแวดล้อม การสร้างบ้านทรงไทยเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่แสดงถึงการปรับเข้ากับสภาพแวดล้อมและประโยชน์ใช้สอยของครอบครัว โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. การสร้างบ้านของผู้คนชุมชนนี้ มักนิยมให้มีตัวเรือนทรงไทยมีสามช่วง สามห้อง คือห้องพระ ห้องทำพิธีกรรมตามแนวความเชื่อ ส่วนห้องสุดท้ายเป็นห้องนอน (สุนันทา เงินไพโรจน์, 2559) ตัวเรือนเหล่านี้ยังคงอนุรักษ์ไว้ทุกหลังจึงอยู่ในสภาพดี ด้านรูปทรงนั้นเป็นแบบไทยเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

2. การขยายเรือน การขยายเรือนทำขึ้นเพื่อปรับตามสภาพแวดล้อมและประโยชน์ใช้สอยภายในครอบครัว ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันในแต่ละบ้าน โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีขยายตัวชานให้กว้างมากขึ้นทำหลังคาลาดคลุมทั้งหลัง โดยส่วนนี้เป็นการปรับสร้างเพื่อให้มีพื้นที่ใช้สอยมากยิ่งขึ้น อาจเนื่องมาจากจำนวนสมาชิกในครอบครัวเพิ่มขึ้น

3. การปรับพื้นหรือกระดี่ตัวบ้าน การปรับเช่นนี้ทำเพื่อป้องกันน้ำท่วมในช่วงน้ำหลาก

4. การสร้างห้องน้ำบนตัวเรือน เดิมเรื่องการขับถ่ายจะขุดหลุมขับถ่ายลงพื้นดิน เมื่อถึงหน้าน้ำท่วมจะต้องเปลี่ยนมาขับถ่ายข้างบน บ้านที่อยู่ใกล้แม่น้ำจึงต้องย้ายห้องน้ำมาไว้ข้างบน เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสภาพภูมิศาสตร์ การปรับสร้างในลักษณะนี้ในบางหลังอาจทำให้องค์ประกอบของรูปทรงเปลี่ยนไป แต่อาจเป็นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อความสะดวกสบาย ในส่วนนี้เป็นภูมิปัญญาอย่างหนึ่งซึ่งในแต่ละบ้านมีการปรับกันไปตามประโยชน์ใช้สอยและกำลังทรัพย์

5. การปรับโครงสร้างส่วนบนหรือโครงหลังคา ในแบบดั้งเดิมบ้านหลายหลังมีหลังคาเป็นกระเบื้อง บางหลังเป็นมุงจาก ซึ่งในยุคของคนรุ่นปัจจุบันที่สืบทอดอยู่อาศัยมักเปลี่ยนหลังคาเป็นสังกะสี และบางหลังอาจปนกันระหว่างสังกะสีและกระเบื้อง ในการปรับเปลี่ยนนี้เป็นไปตามสภาพเศษฐกิจในครอบครัวและความสะดวกสบายในการซื้อหาวัสดุ สามารถกันแดดกันฝนได้อย่างดี (สุนันทา เงินไพโรจน์, 2561)

ภาพที่ 10 การปรับเปลี่ยนวัสดุเป็นหลังคาสังกะสี

หมายเหตุ. โดยสุนันทา เงินไพโรจน์

ในภาพรวมของบ้านแต่ละหลังจึงมีทั้งของเดิมและของใหม่ ของเดิมคือวัสดุเดิม รูปทรงเดิม ส่วนที่มีการปรับเปลี่ยนนั้นอาจมีรูปทรงใหม่ที่ทำให้คล้ายของเดิมแต่เปลี่ยนแปลงวัสดุจึงมีความเข้ากันในแบบเฉพาะของตัวบ้าน

บทสรุป

จากการศึกษาถึงปัจจัยที่ทำให้บ้านทรงไทยดำรงอยู่ได้ถึงปัจจุบันมาจาก 3 ประการคือ สภาพภูมิประเทศ อาชีพ และภูมิปัญญา สภาพภูมิประเทศของชุมชนเป็นที่ราบลุ่มติดคลอง มีน้ำท่วมทุกปี จึงต้องสร้างบ้านยกพื้นสูง ชาวบ้านในชุมชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนาไม่จำเป็นต้องเดินทางออกไปทำงานไกลจากบ้าน บ้านทรงไทยจึงเป็นทั้งที่อยู่อาศัยและใช้เก็บเครื่องมือเครื่องใช้ทางการเกษตร และการปรับตัวของผู้อยู่อาศัยบ้านทรงไทยที่ใช้ภูมิปัญญาในการปรับปรุงบ้านเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมปัจจุบันด้วยการเปลี่ยนวัสดุที่ทันสมัยขึ้น หรือการต่อเติมเพื่อรองรับสมาชิกในครอบครัว

ดังนั้นปัจจัยสำคัญของการดำรงอยู่ของบ้านทรงไทยมาจากภูมิปัญญา การสร้างบ้านทรงไทยเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่คนไทยสืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ เพื่อให้เหมาะกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติของประเทศไทยที่มีภูมิอากาศร้อนชื้น ฝนตกชุก โดยเฉพาะบริเวณที่ราบลุ่มภาคกลาง การดำรงอยู่ของบ้านทรงไทยที่ตำบลจรเข้ใหญ่ และตำบลโคกคราม อำเภอบางปลาม้า มาจากปัจจัยที่สำคัญ 3 ประการ

1. ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ บริเวณตำบลจรเข้ใหญ่เป็นที่ราบลุ่ม มีคลองพระยารักษ์ไหลผ่าน ซึ่งในฤดูน้ำหลาก น้ำจะท่วมบริเวณนี้เป็นเวลา 3-6 เดือน ที่อยู่อาศัยจึงต้องเหมาะต่อสภาพภูมิศาสตร์และการดำรงชีวิต บ้านทรงไทยมีใต้ถุนสูงจึงเหมาะต่อการอยู่อาศัยในบริเวณนี้

2. ปัจจัยด้านอาชีพ ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำนา ปลูกผักสวนครัวรอบบ้านและในคลองมีการทำนากุ้งเล็กน้อย การทำนาเป็นอาชีพที่ทำกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษสืบทอดทำต่อกันมาในรุ่นลูก ทำให้ยังคงมีการอยู่อาศัยในชุมชน

3. ปัจจัยด้านภูมิปัญญาในการสร้างบ้านให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ปรับเปลี่ยนวัสดุ ต่อเติม ให้เข้ากับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป แต่ยังคงรูปแบบโครงสร้างของบ้านทรงไทย

รายการอ้างอิง

งานนโยบายและแผน องค์การบริหารส่วนตำบลจรเข้ใหญ่. (ม.ป.ป.) *แผนพัฒนาท้องถิ่น 2561-2565*. มปท.

ฤทัย จงใจรัก. (2539). *เรือนไทยเดิม.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ท่าพระจันทร์.

ประยูร อุลุชาฏะ. (2543). *แบบแผนบ้านเรือนในสยาม.* กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์.

สมภพ ภิรมย์. (2545). *บ้านไทยภาคกลาง.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สุนันทา เงินไพโรจน์. (2559). *รูปแบบบ้านทรงไทยในพื้นที่ตำบลจรเข้ใหญ่ อำเภอบางปลาม้าจังหวัดสุพรรณบุรี.* วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สุนันทา เงินไพโรจน์. (2561). *ภูมิปัญญาท้องถิ่นการสร้างบ้านทรงไทยที่บ้านอ่าวหม้อแกง และบ้านสองคลอง ตำบลโคกคราม อำเภอบางปลาม้า จังหวัดสุพรรณบุรี.* วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สุนทรียสุภาษิต
AESTHETICS PROVERBS

อดิเทพ ทองกรอย[1]
ADITHEP TONGGROY[1]

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ในหัวข้อ “สุนทรียสุภาษิต” โดยการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรม โดยการระบายสีลงบนเฟรมผ้าใบ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสะท้อนให้เห็นถึงคำสุภาษิตจากผู้เฒ่าผู้แก่ได้สั่งสอนไว้ ด้วยการหยิบยกคำสุภาษิตและคำพังเพยต่าง ๆ ที่ความหมายสะท้อนให้เหตุผลในหัวข้อของคำสุภาษิตและคำพังเพยมานำเสนอ

ผลการศึกษาพบว่าคำสุภาษิตคำพังเพยนั้นยังคงสะท้อนเหตุและปัญหาต่าง ๆ ทางสังคมได้ดีเช่นเดิม จากคำกล่าวนั้นผู้วิจัยจึงเกิดบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานโดยคำสุภาษิตคำพังเพยนั้น เรายังคงสามารถหยิบยกมาไว้ตักเตือนบุตรหลานได้ทุกยุค ทุกสมัย และในคำสุภาษิตคำพังเพยก็ยังแฝงไปด้วย ข้อคิด คำสั่งสอน ซึ่งจะสอดคล้องกับทฤษฎีของฟรอย์ที่ได้มีแนวทฤษฎีนี้ไว้ ร่วมกับศึกษาคำสุภาษิตคำพังเพยควบคู่ด้วยกัน โดยผู้วิจัยถ่ายทอดเป็นงานจิตรกรรมแนวกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ ที่ทำให้ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดออกมาด้วยประสบการณ์ของตนเอง และผลงานของผู้วิจัยจะมีทั้งเป็นแนวเสียดสีเปรียบเปรยกับคำสุภาษิตที่ยกมา ซึ่งจะมีข้อคิด **คติสอนใจ เตือนใจ** แฝงไปด้วยความรู้

คำสำคัญ: คำสุภาษิต, คำพังเพย, สำนวน, นิทานพื้นบ้าน

[1]นักศึกษาระดับบริญญามหาบัณฑิต หลักสูตรศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
[1]Master’s degree students Master of Arts Program Visual Arts major Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture

ABSTRACT

The aim of this thesis is to 1) create painting portraits under the topic "The Aesthetics of Thai Proverbs" from the perspective of psychoanalysis, 2) to utilize the technique of painting on canvas, and 3) to make art pieces that reflect the painter's' interpretation of the chosen proverbs passed on from generation to generation.

The results showed that traditional Thai proverbs are still relevant to the present day society. Since we can use those traditional sayings to teach children in all ages, the painter was inspired to create symbolic works of art based on the chosen adages. In line with Froy's theory, the traditional sayings are short statements with metaphorical, profound meanings that impart wisdom and life advice.

Delivering different senses crafted from the painter's experience, the following surrealist paintings depict the painter's metaphorical interpretation of the chosen Thai proverbs.

Keyword: Proverbs, aphorisms, idioms, folk tales

บทนำ

การสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์นี้เป็นการแสดงเห็นถึงการนำประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้เคยประสบมาในเรื่องของคำสุภาษิตไทย และสำนวนโวหารของคำต่าง ๆ ที่ได้แผงไปด้วยข้อคิด คติสอนใจ เตือนใจ ที่มีอยู่คู่สังคมไทยมาช้านานและเป็นคำที่ผู้เฒ่าผู้แก่ ได้ใช้อบรมสั่งสอนให้บุตรหลานรู้จักผิดชอบชั่วดี ไม่กระทำผิด ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจที่จะหยิบยกเอาคำสุภาษิตและคำพังเพย มาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมที่มุ้งเน้นการสร้างสัญลักษณ์เพื่อเสียดสีประชดประชัน เปรียบเปรยจากคำสุภาษิตที่ยกมา และด้วยเหตุนี้การสร้างสรรค์ผลงานให้ตรงตามแนวคิดจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม ทั้งจากหนังสือ ตำรา สื่อต่าง ๆ อินเตอร์เน็ตแนวคิดจากศิลปินต่างประเทศและศิลปินไทยเพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในความข้อ “สุนทรียสุภาษิต” เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของคำสุภาษิตในการเปรียบเปรย ร่วมกับการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงาน

2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ในเทคนิคงานจิตรกรรม บนผ้าใบแคนวาส เทคนิคสีน้ำอะคริลิค และสีน้ำมันจำนวน 4 ชิ้น

3 เพื่อแสดงออกให้เห็นถึงศิลปะในแนวเหนือจริงที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากคำสุภาษิตไทยสอนใจ

ขอบเขตการสร้างสรรค์

เพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ หัวข้อ “สุนทรียสุภาษิต” ที่เป็นผลงานจิตรกรรมสีอะคริลิค และสีน้ำมัน โดยแสดงถึงลักษณะดังต่อไปนี้

1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์หัวข้อ “สุนทรียสุภาษิต”

2 เพื่อสร้างสรรค์เทคนิคงานจิตรกรรม แบบ 2 มิติ ที่ใช้วัสดุสีน้ำอะคริลิค และสีน้ำมัน

3 เพื่อต้องการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแสดงให้เห็นความงามของศิลปะแนวเหนือจริง

นอกจากผลงานชุด “สุนทรียสุภาษิต” 1 ชุด จำนวน 4 ชิ้น จะนำเสนอผลงานเผยแพร่ออกสู่สาธารณะเพื่อเป็นการสร้างสรรค์ความเคลื่อนไหวให้แก่วงการศิลปะร่วมสมัย โดยมีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอผลงานด้านความงามของศิลปะแนวเหนือจริง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1 จิตรกรรม (Painting) หมายถึง ผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน การวาดและระบายสี เพื่อให้เกิดภาพ เป็นงานศิลปะที่มี 2 มิติ จากการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ กัน

2 ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ หมายถึง งานจิตรกรรม แขนงหนึ่งซึ่งมีการพัฒนาทั้งในด้านเทคนิคและกรรมวิธีต่าง ๆ ที่สามารถแสดงสิ่งที่สะสมอยู่ในจิตใต้สำนึก ที่ถูกเก็บกดไว้ ต้องการแสวงหาหรือบรรลุถึงความจริงสูงสุดอันเกิดจากการผสมผสานรวมของความฝันกับความจริงแห่งโลกภายนอก กล่าวคือต้องการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดภายในออกมาอย่างเสรีในทุกรูปแบบ

3 สุนทรีย หมายถึง ความนิยม ความงาม ความพอใจ ปิติสุข

4 สุภาษิต หมายถึง ถ้อยคำที่กล่าวสืบต่อกันมาช้านาน และมีความหมายเป็นคติสอนใจ

5 แฟนตาซี หมายถึง เรื่องเพ้อฝัน, สิ่งที่จินตนาการขึ้นมา

6 เทคนิคโฟโต้มอนทาจ (Photomontage) หมายถึง การสร้างรูปถ่ายโดยการตัดต่อบางส่วนของรูปถ่ายหลาย ๆ รูปมาประกอบกันเป็นภาพใหม่ ซึ่งบางครั้งรูปจะถูกนำมาถ่ายใหม่อีกครั้ง งานที่ได้จึงมักจะไม่มีรอยต่อภาพ ก็คล้าย ๆ กับโปรแกรมตัดต่อภาพ หรือ (Photoshop) ที่เราใช้ ๆ กันอยู่ในปัจจุบันนั่นเอง

7 สีอะคริลิค หมายถึง เป็นสีที่มีส่วนผสมของสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) จำพวกอะคริลิค (Acrylic) หรือไวนิล (Vinyl) เป็นสีที่มีการผลิตขึ้นมาใหม่ล่าสุด เวลาจะใช้นำมาผสมกับน้ำ ใช้งานได้เหมือนกับสีน้ำและสีน้ำมัน บ่อยครั้งที่เราเรียกเจ้าสีอะคริลิคว่าเป็นสีอัจฉริยะ เพราะมันสามารถนำไปใช้กับงานหลากหลายประเภท แถมยังระบายได้กับหลายอย่าง

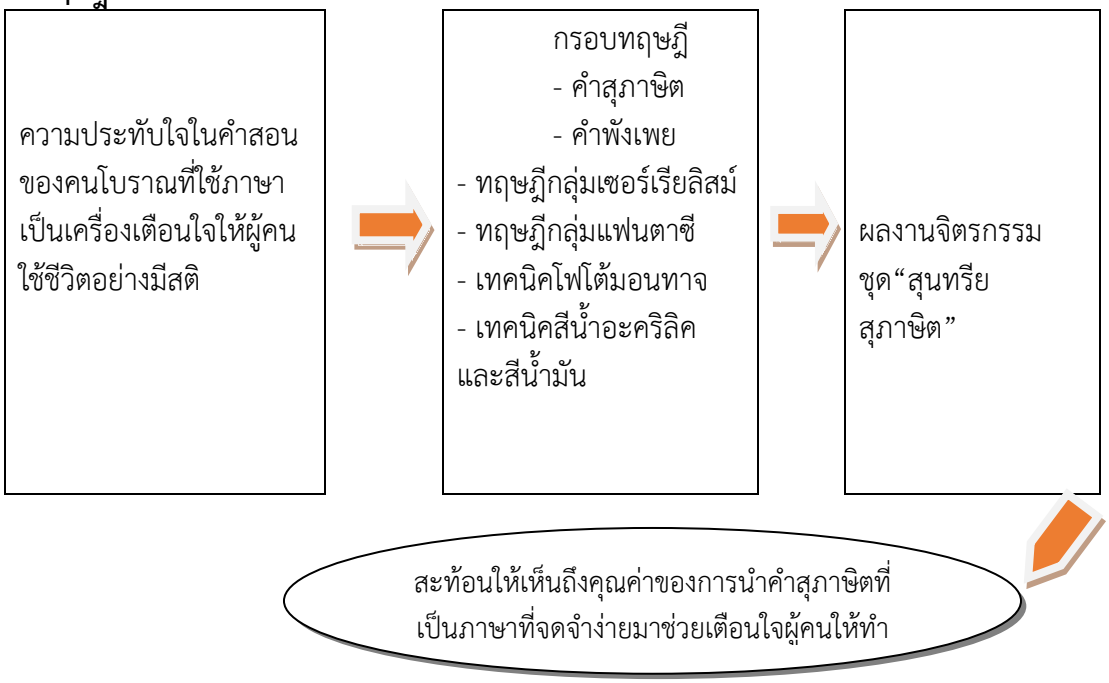
8 สีน้ำมัน หมายถึง สีสำหรับระบายรูป ทำขึ้นจากผงสีผสมกับน้ำมันลินสีด หรือน้ำมันสน เป็นต้น มีลักษณะข้นเหนียว ติดพื้นง่าย แห้งเร็ว และไม่ละลายน้ำ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดเกี่ยวกับคำสุภาษิตไทยที่มีลักษณะเฉพาะตน

2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกสู่สาธารณะชน เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวให้วงการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย

กรอบทฤษฎีและแนวความคิดในการสร้างสรรค์



ทฤษฎีและกรอบความคิดการสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย

วิธีการศึกษา

1 ศึกษาการสร้างสรรค์รูปแบบงานจิตรกรรม ด้วยเทคนิคสีอะคริลิคและสีน้ำมัน

2 ศึกษาการสร้างสรรค์รูปแบบงานจิตรกรรม ภายใต้หัวข้อ “สุนทรียสุภาษิต”

3 ศึกษาประวัติความเป็นมาทางเทคนิคงานจิตรกรรม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อให้เห็นถึงลักษณะหลากหลายรูปแบบนำเสนอในบริบทใหม่ และใช้ในการพัฒนาผลงานอย่างเป็นระบบขั้นตอนนำไปสู่ผลงานที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับ

4 ศึกษาข้อมูลจากศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคจิตรกรรมที่แสดงออกในกลุ่มเซอร์เรียลิสม์

5 ศึกษาหลักทฤษฎีและกรอบแนวคิดของนักปรัชญาระดับโลกที่ได้รับการยอมรับและนำมาพัฒนาแนวความคิดให้มีลักษณะเฉพาะตัว รวมถึงผลงานมีการพัฒนาในระดับสูงได้ต่อไป

6 ศึกษาเรียนรู้อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ อันประกอบไปด้วยอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างภาพร่างด้วยเทคนิคโฟโต้มอนเทจ (Photomontage)

7 นำผลงานภาพร่างที่สร้างสรรค์มาวิเคราะห์ วิจารณ์ โดยคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อให้ผลงานมีการพัฒนาต่อยอดนำไปสู่ผลงานที่มีคุณภาพในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

8 ทำการสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วย กระบวนการเทคนิคทางจิตรกรรมภายในหัวข้อที่กำหนด โดยศึกษาเทคนิคและลักษณะการนำเสนออย่างมีระบบเพื่อให้ผลงานตรงตามแนวคิดมากที่สุด

9 ทำการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบขั้นตอนในภาคเอกสาร (วิทยานิพนธ์) และผลงานจริง นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบูรณ์ออกเผยแพร่สู่สาธารณชนในรูปแบบนิทรรศการ

อิทธิพลจากแนวคิดและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1 คำสุภาษิตไทย

คำสุภาษิต คือคำในภาษาไทยที่ใช้ในการสื่อสารเชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย มักมีความหมายในการตักเตือนสั่งสอนในทางบวก มีความหมายที่ดี คำสุภาษิตมักจะแต่งให้คล้องจองฟังแล้วระรื่นชื่นหู เพื่อให้จดจำได้ง่ายและเกิดการใช้งานได้บ่อย หลายครั้งที่เราได้พบกับคำสุภาษิตจากสื่อต่าง ๆ อาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจในความหมายได้ คำสุภาษิตมักจะมาในรูปแบบของสำนวนโวหาร หรือคำพังเพย เมื่อฟังแล้วบางครั้งมักจะไม่ค่อยได้ความหมายในตัวเองเท่าไหร่นัก แต่ต้องนำไปประกอบกับเหตุการณ์หรือตัวบุคคล จึงจะได้ความหมายที่เป็นคติเตือนใจ

2 สำนวน

คือคำที่พูดออกมาในลักษณะเปรียบเทียบ และจะฟังไม่เข้าใจในทันทีต้องแปลความหมายก่อนเช่นเดียว กับรูปแบบที่สองของคำสุภาษิต

3 นิทานพื้นบ้านไทย

เป็นนิทานประเภทหนึ่ง เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาซึ่งอาจไม่มีบันทึกเป็นหลักฐาน เนื่องจากสมัยโบราณไม่มีความบันเทิงในรูปแบบอื่นในสังคมหลายวัฒนธรรมใช้การเล่าเรื่องสู่กันฟังซึ่งมักเป็นเรื่องราวจากจินตนาการแสดงความเชื่อของชาวบ้าน นิทานพื้นบ้านมักได้รับการบันทึกหรือตีพิมพ์ภายหลังและมักหาต้นกำเนิดไม่ได้ และมีการแต่งแต้มเรื่องราวเพิ่มเติมตามจินตนาการของผู้เล่า

4 คำพังเพย

คือคำพูดที่ออกมาโดยที่ไม่ได้ตั้งใจว่าจะสั่งสอนอะไร ออกแนวพูดเปรียบเทียบว่าสถานการณ์นี้เป็นอย่าง ไรเสียมากกว่า แต่คำพังเพยส่วนใหญ่ก็มักจะแฝงคติเตือนใจที่สามารถนำไปปฏิบัติใช้ได้

5 คำคม

คือถ้อยคำสำนวนที่ใช้ในปัจจุบันทันด่วน ส่วนมากเป็นถ้อยคำที่หลักแหลม ฟังแล้วต้องยกนิ้วให้ผู้ที่คิดคำคมต่าง ๆออกมามักจะเป็นผู้ที่ฉลาดปราดเปรื่อง นักปราชญ์ เช่นคำคมของขงเบ้ง เป็นต้น

6 คำขวัญ

คือคำที่แต่งมาเพื่ออธิบายพรรณนาให้เข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น ๆ หรือวันสำคัญต่าง ๆ เช่น คำขวัญกรุงเทพมหานคร หรือคำขวัญวันเด็ก

7 ศิลปะลัทธิเหนือจริง (SURREALISM)

ศิลปะเหนือจริงเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดภาพจากจิตใต้สำนึก ความเพ้อฝัน ความแปลกใหม่ ฯลฯ มีศิลปินที่ถ่ายทอดผลงานแนวนี้มากมาย และมีศิลปินท่านหนึ่งที่ชื่อเสียงคือ ซาลวาดอร์ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินเซอร์เรียลลิสม์ชาวสเปน มีผลงานเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก ทัศนศิลป์, การแสดง , กราฟิกดีไซน์, ออกแบบ ความรู้สึกของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญมาก จงแสดงออกทันที อย่าสกัดกั้นเอาไว้ เพราะมันจะฝังอยู่ใต้จิตสำนึก(ศิลปะลัทธิเหนือจริง surrealism (2554, ออนไลน์)

8 ทฤษฎีกลุ่มแฟนตาซี

แฟนตาซี (Fantasy art) เป็นประเภทของงานศิลปะประเภทหนึ่งที่มีเนื้อหา, ความคิด, องค์ประกอบ หรือฉากที่เป็นไสยศาสตร์หรือเหนือธรรมชาติ เนื้อหาของงานที่มาจากความลึกลับและตำนานหรือการเขียนแฟนตาซีของโลกสมัยใหม่ในรูปลักษณ์ที่แฝงนัยยะของพลังอำนาจของเทพ มายา หรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ นอกจากนั้นก็จะนิยมใช้จินตสัตว์ (Mythical creature) ในตำนานเทพหรือในจินตนาการ หรือบางครั้งงานศิลปะแฟนตาซีก็จงใจถอดออกมาจากตัวละครหรือฉากของงานวรรณกรรมแฟนตาซีโดยตรง ศิลปะแฟนตาซีไม่ควรจะสับสนกับปรัชญาศิลปะ “ศิลปะอัศจรรย์”

(fantastic art) ซึ่งเป็นประเภทของศิลปะที่มีองค์ประกอบที่เป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเชิง “แฟนตาซี” (ศิลปะแฟนตาซี (2559, ออนไลน์)

9 เทคนิคโฟโต้มอนทาจ (Photomontage)

ศิลปะภาพตัดต่อด้วยรูปถ่าย Photomontage คือ การสร้างรูปถ่ายโดยใช้การตัดต่อบางส่วนของรูปถ่ายหลาย ๆ รูปมาประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นภาพใหม่ ซึ่งบางครั้งรูปจะถูกนำมาถ่ายใหม่อีกครั้ง งานที่ได้จึงมักจะไม่มีรอยต่อของภาพ ก็จะมีลักษณะเหมือนกับโปรแกรมตัดต่อภาพ ที่รู้จักกันด้วยโปรแกรม (Photoshop) ที่เราใช้ๆ กันอยู่ในปัจจุบันนั่นเอง ทำให้เป็นที่นิยมอย่างมาก เป็นการนำรูปจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มาทำการตัดปะ รวมกันเพื่อสื่อเรื่องราว มีทั้งการปะติดแบบธรรมดา และการปะติดแล้วนำมาเพ้นท์ทับอีกที ภาพถ่ายนำมาใช้ในการบันทึกสิ่งที่เกิดขึ้นบันทึกความจริงช่วยในเรื่องของการศึกษาทาง และนิยมเขียนภาพที่เกี่ยวกับชีวิตของคน กิจกรรมของคน ตามสถานที่ต่าง ๆ แต่ศิลปินแสดงให้เห็นว่า impressionism ได้ปฏิเสธแนวคิดในการสร้างงานศิลปะแบบเก่าทั้งหมด และเป็นโครงสร้างสำคัญต่อศิลปะยุคใหม่ในลัทธิต่าง ๆ มาจนถึงทุกวันนี้ (ภาพตัดต่อ (2565, ออนไลน์)

10 สัญลักษณ์นิยม`(Symbolism)

ลัทธิสัญลักษณ์นิยมเป็นปฏิกิริยาต่อลัทธิธรรมชาตินิยม (Naturalism) และลัทธิสัจจะนิยม (Realism) เป็นขบวนการที่ต่อต้านขบวนการอุดมคตินิยม สัญลักษณ์นิยม การเปลี่ยนแปลงของสมองมาจากความตื่นตัวในความสนใจทางศาสนาและทางเจตนิยมในวรรณคดีขบวนการมีรากฐานมาจาก “ดอกไม้แห่งความชั่วร้าย” (Les Fleurs du mal) สัญลักษณ์นิยมเป็นศิลปะที่คงที โดยศิลปินได้นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ ซึ่งไม่ใช่เรื่องของเวทมนต์แต่อย่างใด อีกทั้งมันไม่ใช่เรื่องลึกลับเกี่ยวกับกระบวนการทางสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์สามารถถูกนำมาใช้ได้อย่างมีรสนิยมหรือรู้จักเลือกเฟ้นและเหมาะสม สัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องด้วยส่วนใหญ่ มักจะเป็นเรื่องของคำ บางครั้งก็เป็นภาพ และบางครั้งก็มีคำอธิบายให้ไว้ (ลัทธิสัญลักษณ์นิยม 2565, ออนไลน์)

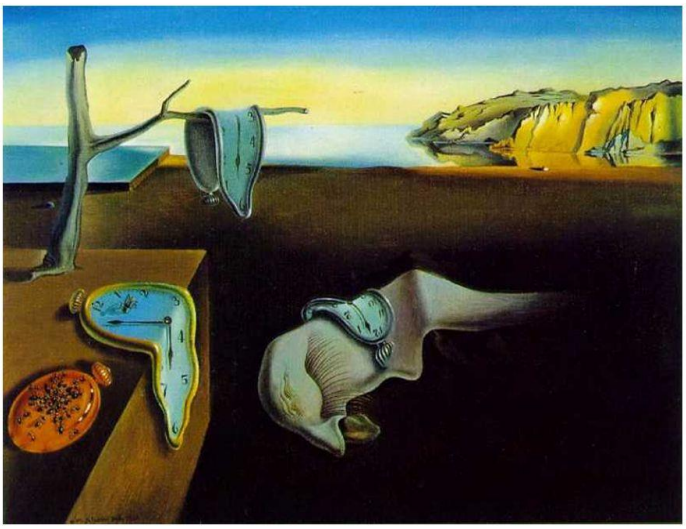
อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ผลงานจากศิลปินที่ให้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ทั้งทางแนวคิด เนื้อหาสาระทางศิลปะประกอบด้วย อาจารย์ประทีบ คชบัว, หม่อมเจ้า มารศรี สุขุมพันธุ์ บริพัตร, และศิลปินต่างประเทศ ได้แก่ ซัลบาโด ดาลี, วลาดิเมียร์ คุช, เรอเน มากริต, มาร์ค ชากัลป์

1 ซัลวาดอร์ ดาลี

ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำเอาแนวความคิดการสร้างสรรค์การทำงานโดยการถ่ายทอดตามความรู้สึก ไม่ต้องยึดติดความจริงที่เป็นปกติ ผู้วิจัยสามารถถ่ายทอดได้ตามอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องราวในมุมมองและรูปแบบของผู้วิจัยเอง (Sarakadee Lite (2565, ออนไลน์)

Dali: Az elfolyó idő. 1931.



ภาพที่ 5

ชื่อภาพ The Persisitence of Memory,1931
ที่มา: (5) Sarakadee LITE
(2565, ออนไลน์, https://www.sarakadeelite.com/faces/salva-dor-dali/)

2 มาร์ค ชากัลป์ (Mare Chagall)

ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำเอาแนวความคิดการสร้างสรรค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวของผู้วิจัยเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นประสบการณ์โดยตรงของผู้วิจัยที่มีเรื่องราวในช่วงเยาว์วัยที่มีเรื่องราวสอดคล้องกับคำสุภาษิตในเรื่องราว และแง่มุมต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ในงานจิตรกรรม (Mare Chagall Baramee of Art 2565, ออนไลน์)

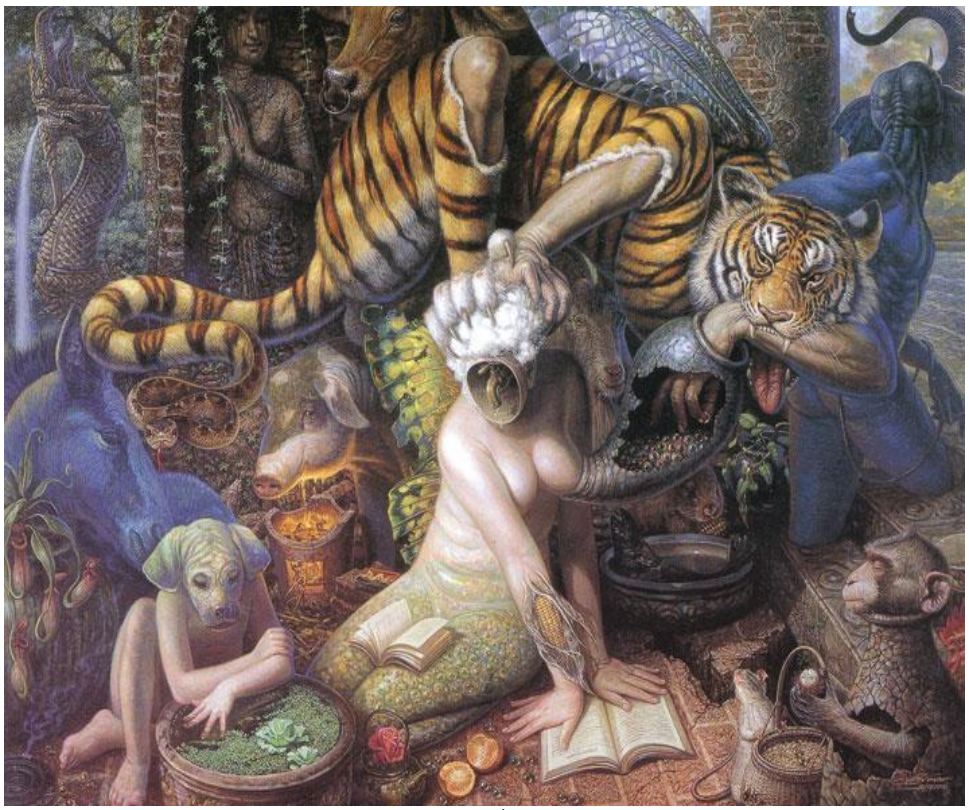
ภาพที่ 6

ชื่อภาพ I and the Village (1911)

ที่มา: (6) Mare Chagall Baramee of Art (2565, ออนไลน์, https://www.barameeofart.com

3 ประทีบ คชบัว

ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำเอาแนวความคิดการสร้างสรรค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวรอบ ๆ ตัวของผู้วิจัย และภาพคนและสัตว์ผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งในคำสุภาษิตพังเพยยังมีเรื่องราวชีวิต สังคม และสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความงามทางสุนทรียทางศิลปะแล้ว ก็ยังสามารถแผงไปด้วยเนื้อหาเสียดสี ประชดประชันสังคมด้วยเช่นกัน (The meaning of art ,2565, ออนไลน์)



ภาพที่ 7

ชื่อภาพ “ผู้หญิงเปรียบเสมือน...ช้างเท้าหน้า”

ที่มา: (7) The meaning of art (2565, ออนไลน์, https://www.mixmagazine.in.th/00005553)

4 หม่อมเจ้า มารศรี สุขุมพันธุ์ บริพัตร

ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำเอาแนวความคิดการสร้างสรรค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวของภาพคนและสัตว์ผสมผสานเข้าด้วยกันในผลงาน การจัดองค์ประกอบในการจัดวางตัวสัตว์ให้มีความสมดุลและมีน้ำหนักที่เหมาะสมชีวิต (ความตาย และอัปลักษณ์ 2565, Google Art & Cul ออนไลน์)

ภาพที่ 8

ชื่อภาพ The Ball

ที่มา: (8) ชีวิต ความตาย และอัปลักษณ์ (2565, Google Art & Cul ออนไลน์ https://www.sarakadeelite.com/art_and_culture/online-exhibition-princess)

5 วลาดิเมียร์ คุช

ผู้วิจัยได้รับจากศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานคือ การนำเอาแนวความคิดการสร้างสรรค์โดยการถ่ายทอดเรื่องราวและบรรยากาศที่มีธรรมชาติของพรรณไม้ต้นไม้ รูปสัตว์ต่าง ๆ และโทนสีหลัก มาจัดวางเป็นองค์ประกอบศิลป์ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย (Vladimir Kush Wikipedia 2565 ออนไลน์)

ภาพที่ 9

โซนาต้าแอฟริกัน

ที่มา: (9) Vladimir Kush Wikipedia (2565, ออนไลน์ https://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Kush)

ผลการศึกษา

1 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 **“สุนทรียสุภาษิต 1”** (ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่)

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงถึงคำสภาษิตไทย โดยสภาวะในสังคมปัจจุบัน ที่ทำให้เกิดการแข่งขันที่สูง แต่ละคนต่างฝ่ายที่จะต้องเอาตัวรอด โดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องต่าง ๆ จึงทำให้เห็นถึงเล่ห์เหลี่ยมของผู้คน ต่างฝ่ายต่างรู้เท่าทันกัน ไม่มีใครด้อยกว่ากัน ต่างรู้ความลับของกันและกันเพื่อเตรียมไว้ทำร้ายกันเพื่อความเป็นหนึ่ง หากฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดพลาดอีกฝ่ายก็คอยที่จะซ้ำเติมหรือกำจัดให้ออกไป ซึ่งในปัจจุบันจะพบปัญหาเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ในสังคมเมืองในปัจจุบัน

ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน	**“สุนทรียสุภาษิต 1”** (ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่)
ปี พ.ศ.	2564
เทคนิค	จิตรกรรม
ขนาด	80 x 100 cm
ที่มา:	ผู้วิจัย

2 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 ชื่อ **“สุนทรียสุภาษิต 2”** (ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด)

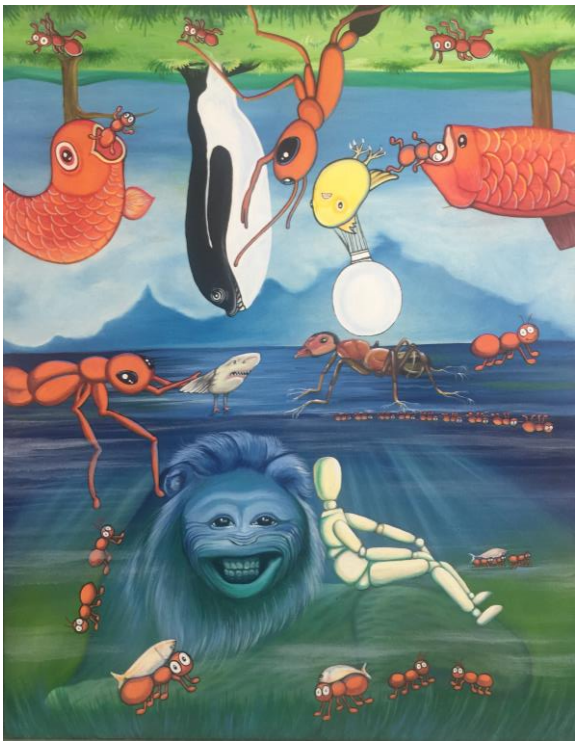
ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงจากคำสุภาษิตไทยที่ได้ว่าด้วยเรื่องของการศึกษาตามคำกล่าวที่ว่า ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด ซึ่งเป็นคำสุภาษิตไทยที่กล่าวว่า มีความรู้สูงมากแค่ไหนก็ไม่สามารถเอาตัวรอดได้จากสภาวการณ์ที่พบเจอ เป็นการสะท้อนปัญหาของผู้ศึกษาที่มีแต่ความรู้แต่ไม่สามารถนำความรู้ที่เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองได้โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มาประกอบกันให้เกิดเป็นแนวคิดในการเสียดสีสังคม

ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน	**“สุนทรียสุภาษิต 2”** (ความรู้ท่วมหัว เอาตัวไม่รอด)
ปี พ.ศ.	2564
เทคนิค	จิตรกรรม
ขนาด	80 x100 cm
ที่มา:	ผู้วิจัย

3 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 ชื่อ **“สุนทรียสุภาษิต 3”** (น้ำมาปลากินมด น้ำลดมดกินปลา)

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงจากคำสุภาษิตไทยสำนวนที่ได้ว่าด้วยเรื่องของการได้รับโอกาสที่ดี ได้รับสิ่งดีเข้าในชีวิต ซึ่งถ้าเราเก็บรักษาไว้ให้ดี สิ่งนั้น ๆ ก็จะเอื้อประโยชน์ให้แก่เราและคนในครอบครัวเรา แต่ถ้าเราได้โอกาสนั้นมาแล้ว และไม่รู้ค่า ไม่เห็นค่ากับโอกาสดี ๆ นั้นไว้ และกลับไปเป็นคนอื่น ๆ นั้นที่ได้รับโอกาสนั้นไปแทนเรา ก็จะทำให้เราเสียเปรียบและโอกาสหลุดลอยไป จึงทำให้ส่งผลให้เรามีชีวิตไม่ดีเท่าทีควร แต่ถ้าวันหนึ่งวันใดได้รับโอกาสนั้นคืนมาใหม่ก็ทำให้เราสามารถยืนหยัดอยู่ในสังคมนั้นได้ ก็เหมือนดั่งคำสุภาษิตนี้ที่มีอีกความหายว่า “ทีใครทีมัน”

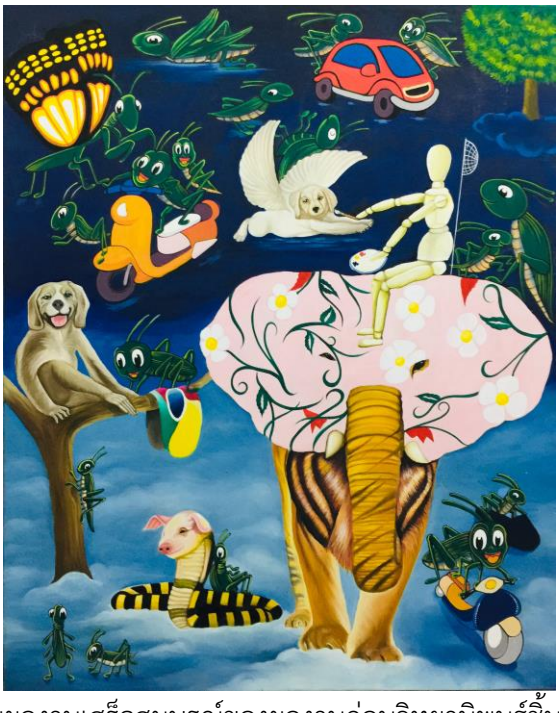


ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 3

ชื่อผลงาน	**“สุนทรียสุภาษิต 3”** (น้ำมาปลากินมด น้ำลดมดกินปลา)
ปี พ.ศ.	2564
เทคนิค	จิตรกรรม
ขนาด	80 x 100 cm
ที่มา:	ผู้วิจัย

4 การสร้างสรรค์ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 ชื่อ **“สุนทรียสุภาษิต 4”** (ขี่ช้าง จับตั๊กแตน)

ผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4 เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแสดงจากคำสุภาษิตไทยสำนวนที่ได้ว่าด้วยเรื่องของการลงทุนลงแรงเป็นจำนวนมาก แต่ได้ผลกำไรออกมาเพียงน้อยนิด ซึ่งจะไม่คุ้มกับการทำงานลงทุนลงแรงไป ในปัจจุบันด้วยมีการแข่งขันกันสูง และก็ต้องปรับตัวให้ได้กับยุคที่เกิดโรคระบาดอย่างหนัก ด้วยเหตุนี้การดำรงชีวิตแนวใหม่ก็มีเพิ่มมากขึ้น ทำให้มีการแข่งขันเพิ่มสูงขึ้น การลงทุนก็เพิ่มตาม คนที่ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ และมีข้อมูลที่ดีและมากพอก็จะได้เปรียบกว่าคนอื่น ๆ แต่ถ้าเราขาดความรู้ ขาดความสามารถไม่ศึกษาข้อมูลให้ดีก่อน การที่เราจะลงทุนไปมากเท่าไร แต่ก็จะทำให้ขาดทุนหรือหมดเงินทุนทรัพย์นั้นไปเรื่อย ๆ ดั่งคำสุภาษิตนี้ที่มีความหมายลงทุนมากมาย แต่กลับได้กำไรเพียงน้อยนิดเท่านั้นเอง



ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ของผลงานก่อนวิทยานิพนธ์ชิ้นที่ 4

ชื่อผลงาน	**“สุนทรียสุภาษิต 4”** (ขี่ช้าง จับตั๊กแตน)
ปี พ.ศ.	2564
เทคนิค	จิตรกรรม
ขนาด	80 x 100 cm
ที่มา:	ผู้วิจัย

ผลการศึกษา

การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยในหัวข้อ “สุนทรียสุภาษิต”เป็นการศึกษาจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้เคยประสบมาในเรื่องของคำสุภาษิตไทย และสำนวนโวหารของคำต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของคำสุภาษิตในการเปรียบเปรย ร่วมกับการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงาน และเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ในเทคนิคงานจิตรกรรมบนผ้าใบแคนวาส เทคนิคสีน้ำอะคริลิค และสีน้ำมัน

การวิจัยนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลย ถ้าม่มีคำพูด คำสอน ของคนผู้เฒ่าผู้แก่มีมีกุศโลบายที่แสนอันฉานฉลาดอบรมสั่งสอนบุตรหลานให้มีจิตใจที่รู้จักบาปบุญคุณโทษที่ใช้สอนใจเด็ก ปลูกฝังแนวคิดที่ดีอันส่งผลต่อสังคม และในท่ามกลางของยุคปัจจุบันการดำเนินชีวิตที่ต้องดิ้นรนกัน การอาศัยร่วมกันกับผู้คนจำนวนมากนั้นก็จะมีทั้งคนดีและไม่ดี ผู้คนส่วนใหญ่จะแสวงหาผลประโยชน์ให้ตนเองเป็นหลัก ซึ่งจะส่งผลเสียและก่อให้เกิดปัญหาหลายอย่างที่จะตามมา เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่ขาดการอบรมดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ผู้ปกครอง ขาดกฎระเบียบจากครอบครัวส่งผลต่อสังคม

การอบรมสั่งสอนบ่มเพาะแนวคิดที่ดีจากผู้ใหญ่ที่นานวันจะเลือนหายไป เด็กขาดความรู้หลักการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลที่จะเข้าใจแนวคิดที่ถูกต้อง คนเฒ่าคนแก่หรือผู้สูงอายุ ท่านซึ่งมีความรู้มีประสบการณ์อยู่แล้ว ก็สามารถแนะนำชี้แนวทางให้เข้าใจ และก็แฝงไปด้วยคำสั่งสอนสำนวนสุภาษิตคำพังเพยให้สามารถเข้าใจและจดจำได้ง่าย คำพังเพยสุภาษิตไทย จึงทำให้เด็กได้ดำรงชีวิตได้อย่างมีความรู้ มีสติ คิด วิเคราะห์ แยกแยะได้

สรุปและอภิปรายผล

ผลของการศึกษาค้นคว้าในวิจัยชุดนี้ จากที่เคยฟังคำสอนจากคำสุภาษิต คำพังเพยที่ผ่านหูมาตั้งแต่เด็กจนโตนั้น จึงทำให้ว่าไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหน สิ่งหนึ่งซึ่งยังคงความงดงาม ดำรงไว้ซึ่งรากเหง้าของอัตลักษณ์ของความเป็นไทยอีกอย่างหนึ่งก็คือ คำสั่งสอนของคนโบราณที่ยังใช้ได้จริงมาจนถึงปัจจุบัน ทุก ๆ คำสั่งสอนเป็นการเปรียบเปรยสะท้อนให้เห็นภาพตามคำสุภาษิต คำพังเพยที่ได้กล่าวไว้อย่างถูกต้องเป็นอย่างมาก

การสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชุดนี้เป็นการที่ยกตัวอย่างบางคำของคำสุภาษิต คำพังเพยที่ผู้วิจัยสนใจมาเป็นผลงานในเทคนิคจิตรกรรม โดยเป็นงานแนวแฟนตาซีและแนวศิลปะลัทธิเหนือจริง (SURREALISM)

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้จะได้เผยแพร่ให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สนใจ นักเรียน นักศึกษ ที่มีความสนใจในความเป็นรากเหง้าความเป็นไทย ไม่ให้เจือจางไปตามกาลเวลาที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยของชาติตะวันตก หรือการสร้างวาทกรรมใหม่ ๆ ที่มาครอบงำเด็กในปัจจุบัน ต้องแสดงให้เห็นถึงความงดงามในคำสั่งสอนที่แฝงไปด้วยปรัชญาของคำสุภาษิต คำพังเพยได้อยู่คู่กับบ้านเมืองเรา อยู่คู่ลูกหลานแหลนสืบทอดต่อไป

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์งานวิจัยชุดนี้ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์แบบเฉพาะตัวของผู้วิจัยเอง แล้วค่อย ๆ พัฒนาเทคนิคต่าง ๆ ทดลองวิจัยกระบวนการต่าง ๆ เพิ่มเติมจากเดิมที่ผู้วิจัยอยากรู้ เพราะฉะนั้นข้อแนะนำผู้ที่สนใจ ก็ต้องเรียนรู้ทดลองเทคนิคกระบวนการต่าง ๆ ให้มาก ๆ เพื่อจะได้นำมาพัฒนางาน สร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ของตนเองเสมอ ขยันเรียนรู้เรียนทดลองผิดถูก ซึ่งนำมาพัฒนาแก้ไขปรับปรุงทำให้เกิดเป็นความรู้ใหม่และสามรถนำไปพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ของผู้สนใจต่อไป

รายการอ้างอิง

คำสุภาษิต พร้อมความหมาย Wordy Guru [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565จาก www.wordygu.com/a/สุภาษิต

ชีวิต ความตาย และอัปลักษณ์ [ออนไลน์] Google Art & Cul สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม2565 จากhttps://www.sarakadeelite.com/art_and_culture/online-exhibition-princess

นิทานพื้นบ้าน จากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี 2565, [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2565 จาก https://tn.wikipedia.org/wiki/นิทานพื้นบ้าน)

ภาพตัดต่อ [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/photomontage)

เรอเน มากริด วิถิพีเดีย [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/เรอเน_มากริต

ลัทธิสัญลักษณ์นิยม [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธินิยม)

Mare Chagall Baramee of Art [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2565 จาก https://www.barameeofart.com

Sarakadee Lite [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก https://www.sarakadeelite.com/faces/salva-dor-dali

The Meaning of art ศิลปะแฟนตาซี [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ศิลปะแฟนตาซี

The Meaning of art ลัทธิสัญลักษณ์นิยม [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก https://th.wikipedia.org/wiki/ลัทธิสัญลักษณ์นิยม

The Meaning of art [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 23 ตุลาคม 2565 จาก https://www.mixmagazine.in.th/00005553

Vladimir Kush Wikipedia [ออนไลน์] สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2565 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Vladimir_Kush

เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด
COLORED PENCIL TECHNIQUES ON PLYWOOD

เอกชัย ปราบปัญจะ[1]
EKKACHAI PRABPANJA[1]

บทคัดย่อ

เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด มีจุดประสงค์เพื่อค้นคว้าและทดลองเทคนิควิธีการของการใช้สีไม้บนแผ่นไม้อัดจากการวาดเส้น โดยเน้นผลการทดลองลักษณะพื้นผิวไม้อัด การยึดเกาะของสีไม้ การทับซ้อนและการผสานกันของสีที่มีการเปลี่ยนแปลง และวิธีการเฉพาะจากสีไม้ เปรียบเทียบผลที่ได้จากเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัดกับกระดาษวาดเขียนทั่วไป เพื่อให้เห็นข้อแตกต่างของวัสดุที่นำมาใช้อย่างชัดเจนว่าไม้อัดมีการยึดเกาะสีที่อยู่ในระดับดีมาก สีสดใส มาพัฒนาในงานจิตรกรรม เป็นวัสดุที่ปลอดภัยและหาได้ทั่วไป ด้วยความคาดหวังว่าการค้นคว้าและทดลองในองค์ความรู้ครั้งนี้ จะสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบในการเรียนการสอนวิชาศิลปะตามโรงเรียนต่างๆและนำไปพัฒนางานศิลปะโดยการใช้สีไม้สร้างสรรค์ผลงานสำหรับผู้ที่สนใจในเทคนิคเฉพาะนี้

คำสำคัญ: เทคนิค, สีไม้, แผ่นไม้อัด

[1] วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช

Abstract

Colored Pencil Techniques on Plywood. The purpose is to research and experiment the technique of using on Plywood from drawing lines. By emphasizing the results of the experimental surface characteristics of plywood. Compare the results obtained from the technique of painting wood on veneer with general drawing paper. In order to clearly see the differences in the materials used, plywood has a very good level of paint adhesion. Bright colors to develop in painting It is a safe and readily available material. with the expectation that research and experimentation in this knowledge It can be used as a media for teaching art subjects in various schools. And to develop art by using wood colored to create works for those who are interested in this specific technique.

Keyword: Technique Colored Pencil Plywood

บทนำ

องค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนเรื่อง เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด มีจุดประสงค์เพื่อค้นคว้าและทดลองเทคนิควิธีการของการใช้สีไม้บนแผ่นไม้อัด จากกรรมวิธีการวาดเส้น มีวิธีการวาดที่หลากหลายของสีไม้ เช่น การสานเส้นของสีไม้ การวาดแบบเรียบโดยการฝนน้ำหนักของสีไม้ จากสีไม้หลายชนิดหลายยี่ห้อ บนไม้อัดชนิดต่างๆคือ ไม้อัดธรรมดาที่มีลวดลายของไม้ กับไม้อัดที่นำมารองพื้นด้วยสีน้ำพลาสติค เน้นผลการทดลองลักษณะพื้นผิว การยึดเกาะ การทับซ้อนและการผสานกันของสีไม้ ที่มีผลการเกิดการเปลี่ยนแปลง และวิธีการเฉพาะจากสีไม้เปรียบเทียบผลที่ได้จากเทคนิคการใช้สีไม้มาพัฒนางานจิตรกรรม และเป็นวัสดุที่หาได้จากร้านค้าทั่วไปทุกจังหวัดทั่วประเทศ รวมถึงเป็นวัสดุที่ปลอดภัย ราคาไม่แพงด้วยความคาดหวังว่าการค้นคว้าและทดลองในองค์ความรู้ครั้งนี้ จะสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบในการเรียนการสอนวิชาศิลปะตามโรงเรียนต่างๆและนำไปพัฒนางานศิลปะโดยการใช้สีไม้สร้างสรรค์ผลงานสำหรับผู้ที่สนใจต่อ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ด้านเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด
2. เพื่อให้นักเรียน นักศึกษาวิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช และสถาบันการศึกษาอื่นสามารถเรียนรู้ เข้าถึงความรู้เรื่องเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด และนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการเรียนของตนเอง
3. เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เรื่อง เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด ไปสู่นักเรียน นักศึกษาทั้งภายในและภายนอกองค์กร

กระบวนการสร้างสรรค์

การจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัดได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

การเตรียมอุปกรณ์เทคนิคสีไม้บนแผ่นไม้อัด

1. สีไม้ มีหลายยี่ห้อให้เลือก แต่ละยี่ห้อก็มีเฉดสีหลายเฉด เช่น 12 เฉดไปจนถึง 72

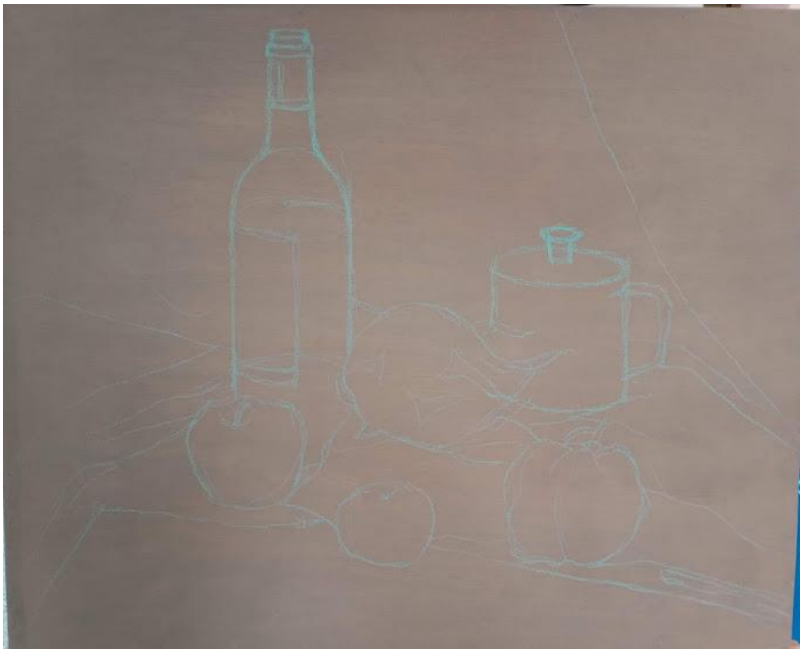
2. ไม้อัด เป็นไม้อัดธรรมดา แล้วนำมารองพื้นสีด้วยสีน้ำพลาสติก อะคริลิค

3. สีรองพื้น เป็นสีน้ำพลาสติกอะคริลิค แท้ 100 % ซึ่งมีขายทั่วไปตามร้านขายอุปกรณ์ก่อสร้าง

ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติ

1. เตรียมแบบที่จะทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงาน ในการจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคสีไม้บนแผ่นไม้อัด จะใช้หุ่นนิ่งที่หาได้ทั่วไปมาเป็นต้นแบบในการทดลอง

2. ร่างภาพเป็นลายเส้น กำหนดโครงสร้างสัดส่วนของแบบให้ถูกต้อง รวมถึงการจัดองค์ประกอบของภาพ



3. ลงสีไม้ชั้นแรก เป็นการลงสีรวมๆของวัตถุแต่ละชนิดตามสีที่มองเห็น โดยเริ่จากวัตถุที่เป็นของสดหรือวัตถุที่มาจากธรรมชาติ เพราะจะเน่าเสียง่าย

4. ลงสีไม้ชั้นที่ 2 ทับชั้นแรก เพื่อต้องการสร้างน้ำหนักแสงเงาที่ชัดเจนขึ้น

5. ลงสีไม้ชั้นที่3 ทับชั้นที่2 เพื่อให้ปริมาตรของวัตถุมีความแน่นขึ้น แต่ไม่ควรทับเกิน3ชั้น เพราะสีจะหนาและลื่นจนระบายสีไม่ติด

6. เก็บรายละเอียดของภาพทั้งหมด

7. ผลงานเสร็จสมบูรณ์

ผลการสร้างสรรค์

การจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน เรื่องเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้ไม้อัดเป็นวัสดุที่มีพื้นผิวที่เรียบและแข็ง ไม่มีความยืดหยุ่น แต่จะทนแรงกดในขณะวาดเส้น และสามารถทับซ้อนสีไม้ได้ไม่เกิน 3 ชั้น หากทับเกินกว่าที่กล่าวมาแล้วจะทำให้เกิดการลื่นของพื้นผิวงาน และจะเขียนทับเพิ่มของสีชั้นต่อไปไม่ติด สีไม้มีการยึดเกาะบนพื้นผิวไม้อัดดีมาก และสีสดใสไม่ขุ่นมัว ไม้อัดจึงเป็นวัสดุที่เหมาะกับการเขียนสีไม้

สรุป

การจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัดทำให้ได้ทราบเทคนิคการเขียนสีไม้ลงบนแผ่นไม้อัด และต้องเตรียมอุปกรณ์ตามขั้นตอนต่างๆอย่างเป็นระบบ เพราะไม้อัดเป็นวัสดุที่ศิลปินเขียนสีไม้ยังไม่นิยมนำมาทำงานศิลปะ หรือนำมาใช้เฉพาะการตกแต่งอาคารสถานที่ ข้าพเจ้าจึงทดลองนำมาทำเป็นองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนต่างๆ ทำเป็นคลิปวิดีโอ และหนังสืออิเล็คทรอนิค เพื่อสะดวกต่อนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่สนใจในงานศิลปะการเขียนสีไม้ต่อไป

อภิปรายผล

การจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน เทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัดทำให้ได้ทราบเทคนิคการเขียนสีไม้ลงบนแผ่นไม้อัด และต้องเตรียมอุปกรณ์ตามขั้นตอนต่างๆอย่างเป็นระบบ เพราะไม้อัดเป็นวัสดุที่คนเขียนสีไม้ยังไม่นิยมนำมาทำงานศิลปะและยังมีข้อแตกต่างจากวัสดุอื่น เช่น กระดาษ ไม้อัดมีข้อดีกว่ากระดาษตรงที่การยึดเกาะของสีดีมาก ทนแรงกดในขณะวาด ข้าพเจ้าจึงทดลองนำมาทำเป็นองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนต่างๆ และยังทำเป็นคลิปวิดีโอ และหนังสืออิเล็คทรอนิค

ข้อเสนอแนะ

1 ผู้ที่สนใจในในการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเทคนิคการเขียนสีไม้บนแผ่นไม้อัด ควรมีความรู้ในเรื่องของหลักทฤษฎีสีให้มากที่สุด เพราะสีไม้จะแตกต่างจากสีชนิดอื่นๆตรงที่ไม่สามารถผสมสีลงในจานสีได้ จึงต้องใช้ความแม่นยำในการลงสีเป็นพิเศษ

2 ควรใช้สีพื้นหลังเป็นสีโทนน้ำตาลอ่อนๆ เพื่อกำหนดบรรยากาศของสีรวมๆภายในผลงาน เพราะจะสามารถควบคุมบรรยากาศขณะวาดเส้นสีไม้ได้เป็นอย่างดี และสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จได้เร็วขึ้น

3 ในการเขียนสีไม้แต่ละครั้ง ควรทดสอบสีไม้ลงบนวัสดุที่จะใช้จริง แต่เป็นขนาดเล็กๆไว้สำหรับทดสอบ และควรแยกสีไม้ออกมาเฉพาะสีที่จะใช้ในการวาดเส้นโดยการสังเกตสีจากภาพร่างต้นแบบ

4 ควรเลือกใช้สีไม้ที่มีไส้ดินสอที่มีลักษณะนุ่มไม่แข็งมากเพราะจะทำให้การวาดเส้นและการระบายทำได้รวดเร็วขึ้นและสีจะติดบนพื้นผิววัสดุได้ดีกว่าสีไม้ชนิดไส้ดินสอแข็ง

รายการอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัตร์ชัย อรรถปักษ์. (2554). องค์ประกอบศิลปะ(พิมพ์ครั้งที่ 7) .กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี จำกัด.

ลาภ อำไพรัตน์. (2548). เทคนิคการวาดเส้นดินสอสี. กรุงเทพฯ : เศรษฐศิลป์.

สุรเดช แก้วท่าไม้. (2552). วาดเส้นให้เป็นสี(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : เอ็มไอเอส.
อนันต์ ประภาโส. (2553). วาดเส้นพื้นฐาน. ปทุมธานี : สิปประภา.
อภิศักดิ์ บุญเลิศ. (2541). วาดเขียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
เอกชัย ปราบปัญจะ.(2558). สีไม้กับงานวาดเส้น. นิทรรศการศิลปกรรม 3 อาจารย์ 17 นครศรีธรรมราช : อักษรการพิมพ์

บทความด้านการศึกษาและนวัตกรรม

การสร้างแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย ในภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

CREATING GUIDELINES TO THAI CLASSICAL DANCE LEARNING AND TEACHING MANAGEMENT IN LEARNING LOSS

กชกร ชูวิวัฒน์รัตนกุล[1]
KOTCHAKORN CHOOWIWATRATTANAKUL[1]

บทคัดย่อ

การสร้างแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยในภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชานาฏศิลป์ไทยที่ผู้เรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ จากการหยุดเรียนนาน ทำให้ผู้เรียนขาดการพัฒนาความรู้และทักษะต่าง ๆ ในวิชานาฏศิลป์ไทย ผู้เรียนขาดการพัฒนาทางด้านการปฏิบัติการรำอย่างต่อเนื่อง เมื่อกลับมาเรียนตามปกติแล้ว ผู้เรียนรำไม่ได้ ท่ารำขาดความสวยงาม และหมดไฟในการเรียน ซึ่งการฟื้นฟูควรให้ความสำคัญกับสังคมในครอบครัว การส่งเสริมความใฝ่รู้ ตื่นรูของนักเรียนและผู้ปกครอง ร่วมกันสร้างนวัตกรรม ผู้สอนจะต้องทบทวนและปรับเปลี่ยนสาระในการสอนใหม่ให้ทันต่อสถานการณ์ อาจจะขยายช่วงเวลาและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ ผู้สอนปรับวิธีการสอน เพราะการที่จะฟื้นฟูการเรียนรู้ที่สูญเสียไปของผู้เรียนได้นั้น ครูถือเป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญที่สุด และเข้าใจสถานการณ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยการจะฟื้นฟูต้องทำเป็นรายบุคคล เพราะการถดถอยของนักเรียนแต่ละคนต่างกัน เพื่อสนับสนุนให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละราย ซึ่งการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ไทยต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายตามความสามารถของแต่ละบุคคลเนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีวิธีการเรียนรู้ที่ต่างกัน รูปแบบการสอนจึงควรมีหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

คำสำคัญ: ภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้, แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย

[1]วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

Abstract

Creating Guidelines to Thai Classical Dance Learning and teaching Management in Learning Loss had the objectives to offer guidelines in Thai Classical Dance Learning management of learners who have the learning loss from their longtime absent in learning that causing they lack of their knowledge development and lack of any skills in Thai Classical Dance also in their continually Thai Classical Dance practicing when they come back to class, they can't dance with beautifully and get burnout syndrome which the recovery should realize the important of their family societies in supporting of learners and parents' curiosities together creating the innovation, instructors must review and change their new instructions that should keep up with the in trend situation which may extend the timing and give up the others effective learning management, the reason of instructor's learning change because the learning recovery of learner' s learning loss, teachers be the important keyword who have the good understand their learners by the recovery must handle as individually due to each learning loss be different for supporting the same need of each individual learner. By Thai Classical Dance teaching and learning concept must realize the individual different of learners to let them get the learning achievement as per each capability due to their different learning styles then teaching methods should have the more varieties for responding the most of learning need.

Keywords: Learning Loss, Thai Classical Dance Learning Management Guidelines.

บทนำ

ตลอดเวลาที่ผ่านมา ประเทศไทยต้องประสบปัญหาด้านคุณภาพการศึกษามาโดยตลอด การจะยกระดับคุณภาพการศึกษา ต้องมีการปฏิรูปตั้งแต่โครงสร้างและนโยบาย ที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพราะเด็กถือว่าเป็นความหวังและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ได้ส่งผลกระทบในวงกว้าง โดยเฉพาะกับกลุ่มเด็กนักเรียน ที่ต้องการการพัฒนาทั้งด้านวิชาการ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ต้องหยุดชะงัก เนื่องจากขาดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพราะปัญหาการหยุดเรียนนาน และความเหลื่อมล้ำในสังคมที่มีมาช้านานจนเกิดภาวะสะสม การเรียนออนไลน์ (Online) ไม่สามารถตอบโจทย์การเรียนรู้ของนักเรียนรายบุคคลได้ จากข้อจำกัดของสถานะทางเศรษฐกิจในครอบครัว ส่งผลให้การเข้าถึงการศึกษาของนักเรียนลดลง นำไปสู่ภาวะ Learning Loss หรือ การเรียนรู้ถดถอย เกิดปัญหาเชิงคุณภาพของผู้เรียน สาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ถดถอยมากที่สุดคือ เรื่อง การขาดแคลนอุปกรณ์ และการไม่มีสมาธิในการเรียนออนไลน์ ซึ่งภาวการณ์เรียนรู้ที่ถดถอยนี้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ขณะเจอสถานการณ์ของโรคระบาด แต่กลับพบเจอได้ในขณะที่นักเรียนปิดเทอม

เป็นนานอีกด้วย โดยครูมีความเห็นว่าการเรียนรู้ถดถอยของนักเรียน ส่วนหนึ่งมาจากการที่ผู้ปกครองไม่มีเวลาติดตามการเรียน หรือไม่สามารถสอนการบ้านให้ได้

นอกจากนี้ อุดม วงษ์สิงห์ (2565) กล่าวว่า จากสถานการณ์รอยต่อระหว่างการเปิดภาคเรียนใหม่ พบว่าผู้เรียนมีความเสี่ยงหลุดจากระบบโรงเรียนด้วยสาเหตุคือ การมาเรียนบ้างไม่มาเรียนบ้าง ร้อยละ 85.40 ลาออก ร้อยละ 7.40 และติดต่อไม่ได้ ร้อยละ 7.20 ทั้งนี้ ยังมีนักเรียนอีกมากถึง ร้อยละ 51 ที่ได้รับการติดตามแล้ว แต่ยังไม่กลับมาเรียนตามปกติ สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องราวที่ต้องติดตามค้นหาคำตอบ เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหาเป็นอย่างยิ่ง ซึ่ง ภาวรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์ (2565) ได้กล่าวถึงผลกระทบจากเหตุการณ์ดังกล่าวที่ส่งผลต่อนักเรียนคือ “ต่อไม่ติด” “เรียนไม่รู้เรื่อง” ที่น่ากังวลยิ่งกว่านั้น คือ ต่อให้นักเรียนกลับไปเรียนในโรงเรียนที่มีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศเหมาะสม ก็อาจจะกู้คืนทักษะความสามารถ รวมถึงศักยภาพในการเรียนรู้ให้กลับมาเป็นเหมือนเก่าได้ยาก เนื่องจากการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เปรียบเสมือนการสร้างพีระมิดต้องเริ่มจากฐานแล้วสะสมกันเป็นชั้นจนถึงยอด เมื่อการหยุดเรียนนานทำให้ฐานความรู้ที่มีอยู่แต่เดิมพังทลายหรือหายไป การก่อสร้างจึงต้องเริ่มต้นใหม่ และอาจสำเร็จลุล่วงช้าลง

การเรียนการสอนในวิชานาฏศิลป์ไทย ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 หรือการหยุดเรียนนานของผู้เรียน รวมถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำในสังคมที่มีมาช้านานจนเกิดภาวะสะสม ส่งผลให้นักเรียนขาดการพัฒนาทางด้านการปฏิบัติการรำอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากนักเรียนยังมีพื้นฐานไม่มากพอที่จะเรียนผ่านการเรียนออนไลน์ หรือเรียนรู้ท่ารำด้วยตนเอง รวมถึงนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 จากที่ผู้ศึกษาได้ทำการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ไทยนั้น เมื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว พบว่า นักเรียนร้อยละ 90 ไม่สามารถจำท่ารำของเพลงต่าง ๆ ได้ หรือนักเรียนจำท่ารำเพื่อสอบเท่านั้น หลังสอบปฏิบัติก็จะลืม ซึ่งเป็นความรู้ที่ไม่ถาวร อีกทั้งยังขาดความสวยงาม เมื่อนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลับมาเรียน Onsite ตามปกติในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วนั้น ครูจะต้องพยายามเติมเต็มสิ่งที่นักเรียนไม่ได้รับระหว่างการเรียน Online หรือการหยุดเรียนนาน เช่น การอธิบายลีลา หรือรายละเอียดของท่ารำ ซึ่งใช้เวลานานในการฟื้นฟูความรู้ทักษะด้านนี้ให้นักเรียน ครูจะต้องมีการจับท่ารำของนักเรียนให้มากขึ้น และนักเรียนเองก็จะต้องพยายามฝึกซ้อมด้วยตนเองเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และสามารถปฏิบัติท่ารำได้ตามเกณฑ์ของช่วงชั้น จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้นผู้ศึกษาจึงต้องการศึกษาแนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยในภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ดังนี้

Learning Loss หรือ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย

ศิโรจน์ ผลพันธิน, สุขุม เฉลยทระพย์, จิระ จิตสุภา, และวีณัฐ สกุลหอม (2565, น. 20) กล่าวว่า ภาวะถดถอยทางการศึกษา เป็นประเด็นที่เกิดขึ้นอยู่เสมอ และเกิดขึ้นมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันด้วยปัจจัยหรือตัวแปรต่างๆ เนื่องจากการหยุดพักการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนปกติและการลงมือปฏิบัติในห้องปฏิบัติการและสถานประกอบการที่สถานศึกษาเตรียมให้นักเรียน เป็นการเรียนออนไลน์ จนทำให้ผู้เรียนต้องปรับเวลาและวิธีการเรียนรู้ใหม่ด้วยการเรียนจากที่บ้าน ผู้สอนเองต้องมีภาระงานเพิ่มขึ้นในการจัดการเรียน และการดูแลผู้เรียน

Learning Loss หรือ ภาวะการเรียนรู้ถดถอย เป็นภาวะของการเสียโอกาสในการเรียนรู้ที่มีผลทำให้ทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนควรจะได้รับการพัฒนาตามช่วงวัยที่สูญเสีย เป็นการสูญเสียความสามารถหรือทักษะที่เคยร่ำเรียนมา ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร ทักษะด้านความสัมพันธ์ และศักยภาพที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ในภายภาคหน้าได้อย่างเต็มที่ จากการที่เด็กบางรายอยู่บ้านจนชิน เมื่อต้องไปโรงเรียนอาจเกิดการกลัวการไปโรงเรียน เด็กขาดระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ โดยเฉพาะในเด็กระดับอนุบาล และประถมศึกษา ที่ขาดการพัฒนาทักษะการเข้าสังคม และทักษะด้านวิชาการอ่าน เขียนในความเป็นจริงภาวะสูญเสียการเรียนรู้นี้สามารถเกิดขึ้นกับนักเรียนได้ในยามปกติ เช่น ตอนปิดเทอม หรือหยุดเรียนเป็นเวลานาน กล่าวได้ว่าไม่ใช่สิ่งแปลกใหม่ แต่ไม่เคยมีครั้งใดที่มีนักเรียนสูญเสียการเรียนรู้มากเท่ายุคโควิดมาก่อน

ส่วนภาวะการเรียนรู้ถดถอยในวิชานาฏศิลป์ไทย หลังจากที่นักเรียนขาดเรียนนานหรือการเรียนแบบไม่ต่อเนื่องเป็นเวลานาน ทำให้นักเรียนขาดทักษะของการปฏิบัติท่ารำ เช่น อาจจะขาดความสวยงาม ขาดความถูกต้องของนาฏยศัพท์ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งจะส่งผลให้การแสดงนั้นขาดความสวยงาม นักเรียนไม่เข้าใจในการปฏิบัติท่ารำ ส่งผลให้ไม่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ หมดไฟในการเรียน ซึ่งจะเป็นปัญหาทางการเรียนรู้ระยะยาวสำหรับตัวผู้เรียน

ผลกระทบของการหยุดเรียนนาน

ผู้เรียนที่ผ่านประสบการณ์ปิดโรงเรียนเป็นเวลานานมีแนวโน้มเรียนรู้ช้าลงกว่าช่วงก่อนเรียนปกติ ซึ่งอาจส่งผลติดตัวไปจนกระทั่งเติบโต จนส่งผลต่อระดับการศึกษา หน้าที่การงาน คุณภาพชีวิต เมื่อย้อนกลับมามองประเทศไทยที่ผ่านมาเราเห็นภาพอย่างชัดแจ้งว่าการเรียนออนไลน์ อาจกลายเป็นสิ่งซ้ำเติมความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษายิ่งกว่าเดิม เพราะนักเรียนหลายคน โดยเฉพาะนักเรียนที่ยากจน ขาดแคลนทุนทรัพย์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนอย่างสัญญาณอินเทอร์เน็ต แท็บเล็ต หรือกระทั่งไฟฟ้า ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาโดยง่าย นอกจากนี้ ครูและผู้บริหารโรงเรียนบางส่วนยังขาดความพร้อมในการสอน ทรัพยากร และขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล โดยข้อมูลจาก ภาวรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์ (2565) อ้างถึงรายงานของ UNESCO ระบุว่า

1. เด็กเล็กมีแนวโน้มสูญเสียการเรียนรู้มากกว่าเด็กโต เพราะการเรียนออนไลน์อาจไม่เหมาะต่อพัฒนาการตามช่วงวัยและไม่ใช่ผู้ปกครองทุกครอบครัวที่สะดวกมานั่งสอนลูกเล็กเรียนรู้เพิ่มเติม

2. เด็กผู้หญิงเสี่ยงสูญเสียการเรียนรู้และหลุดออกนอกระบบการศึกษามากกว่าเด็กผู้ชาย จากปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศและเงื่อนไขทางวัฒนธรรมในบางประเทศ ทำให้เด็กหญิงไม่สามารถเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลอย่างสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต หรือเข้าในสถานศึกษา เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ด้านเทคโนโลยีเทียบเท่าเด็กชาย จึงเรียนออนไลน์ได้ไม่เต็มที่ แถมมีบางบ้านเลือกส่งลูกสาวไปแต่งงานแทนเรียนหนังสือเพื่อพยุงสถานะการเงินอีกด้วย

3. เด็กที่มีลักษณะภูมิหลังทางสังคมและครอบครัวบางประการ เช่น เป็นกลุ่มคนชายขอบ ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับต่ำ เด็กที่มีความพิการ เสี่ยงต่อการสูญเสียการเรียนรู้มากกว่าเด็กปกติ เพราะพวกเขาอาจต้องเจอกับสภาพแวดล้อมทางบ้านที่ไม่เอื้ออำนวย ปัญหาสุขภาพส่วนตัวซึ่งไม่

เหมาะกับการเรียนทางไกล ไปจนถึงการตกหล่นหรือถูกกีดกันจากโอกาสทางสังคมจนไม่สามารถเข้าถึงการศึกษาในช่วงโควิด

ยังมีข้อมูลอีกว่าเด็กในชนบทมีแนวโน้มสูญเสียการเรียนรู้มากกว่าเด็กในเมือง และระดับความรู้อาจถดถอยแตกต่างกันไปในแต่ละวิชา ผู้เรียนลืมเนื้อหาคณิตศาสตร์มากกว่าทักษะการอ่าน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนสะท้อนว่าภาวะสูญเสียการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในช่วงโควิดมีรายละเอียดทับซ้อนหลายชั้น เด็กในประเทศเดียวกัน แต่อยู่ต่างที่ ต่างภูมิหลัง ความรุนแรงก็ต่างกัน ปัญหาดังกล่าวจึงต้องการความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง เพื่อสร้างแผนรับมือที่ถูกจุด รวดเร็วมีประสิทธิภาพ

นอกจากการศึกษา ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนออนไลน์แล้วนั้น ยังพบว่าการหยุดเรียนนานในช่วงปิดภาคเรียนมีปัญหา ดังนี้

1. มีปัญหาพัฒนาการด้านภาษาและการสื่อสาร เมื่อเด็กต้องเรียนออนไลน์ที่บ้าน หรือหยุดเรียนนาน มักจะไม่ค่อยได้คุยกับใคร ไม่ได้เล่นกับเพื่อน และอาจดู YouTube หรืออยู่กับโลกอินเตอร์เน็ตนานกว่าปกติ บางคนอาจจะเล่นเกมที่ไม่ได้ช่วยพัฒนาทักษะภาษา เมื่อต้องกลับเข้าสู่โรงเรียน ประสิทธิภาพในการเรียนรู้และศักยภาพในการใช้ภาษาของเด็ก ๆ ก็จะลดลง

2. ทักษะด้านความสัมพันธ์ถดถอย อยู่บ้านนาน ๆ เด็กอาจเกิดความเคยชินกับชีวิตประจำวันและสิ่งรอบข้างตัวเขา เมื่อถึงวันที่ต้องไปโรงเรียนอาจเกิดภาวะกลัวการไปโรงเรียน ไม่ชอบ ไม่อยากเจอผู้คน

3. ขาดระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ โดยเฉพาะเด็กอนุบาลหรือเด็กประถม เมื่อตอนที่ยังไปโรงเรียนได้ เด็กจะถูกฝึกจากโรงเรียน มีแรงจูงใจจากเพื่อน ๆ และคุณครู กลับกันเมื่ออยู่บ้านเป็นเวลานาน เด็ก ๆ อาจทำตามใจตัวเองมากขึ้น ไม่มีกฎเกณฑ์ทำให้ขาดวินัยและความรับผิดชอบ

4. บุคลิกภาพไม่ได้รับการพัฒนา เมื่ออยู่บ้านนานเกินไป เด็กจะขาดทักษะการเข้าสังคม ซึ่งการเข้าสังคม การคบเพื่อน การทำกิจกรรมกับเพื่อนของเด็ก ๆ เป็นการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างหนึ่งของผู้เรียน

5. ผู้เรียนมีคสามสามารถในการเรียนรู้ช้า ในส่วนของวิชาการ การอ่านเขียน เด็กอาจมีความรู้ความสามารถทางวิชาการที่ช้าลง เนื่องจากเด็ก ๆ ไม่สามารถเรียนได้อย่างเต็มที่ผ่านการเรียน online

6. ผู้เรียนหมดไฟในการเรียน มีภาวะเครียด โดยเฉพาะการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในรูปแบบออนไลน์นั้นยิ่งทำให้นักเรียนมีความเครียดมากกว่าการเรียนวิชาอื่น เนื่องจากเป็นวิชาปฏิบัตินักเรียนไม่เข้าใจท่ารำ และส่งผลให้ปฏิบัติท่ารำไม่ได้ ซึ่งยังส่งผลระยะยาวมาจนถึงปัจจุบัน และหากไม่แก้ไขปัญหาทักษะการปฏิบัติท่ารำของนักเรียนจะยิ่งส่งผลระยะยาวในอนาคต และอาจจะทำให้นักเรียนปฏิบัติท่ารำขาดความสวยงามตลอดไป

วิธีการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

วิธีการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนการสอนผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของเด็กนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนการสอน ภูมิพัฒน์ ศรีวชิรพัฒน์, (2565, น. 78-82) ใน 4 มิติ คือ

1. การให้ความสำคัญกับกระบวนการหลอหลอมทางสังคมในครอบครัว

2. การส่งเสริมความสนใจใครรู้ของนักเรียน

3. การสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ของนักเรียนและผู้ปกครอง

4. การร่วมกันสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรูของเด็กนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การให้ความสำคัญกับกระบวนการหลอหลอมทางสังคมในครอบครัว พัฒนาการด้านการศึกษาของผู้เรียนเป็นพัฒนาการที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคต นอกจากสถานศึกษาแล้ว ผู้ที่จะคอยช่วยเหลือในการส่งเสริมทักษะด้านต่างๆของเด็ก คือ พ่อแม่ ผู้ปกครองที่จะเป็นผู้อบรมสั่งสอนหรือชี้นำเชิงพฤติกรรมให้แกผู้เรียน ผู้เรียนก็จะเกิดการซึมซับพฤติกรรมที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์พ่อแม่ หรือคนในครอบครัวการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเหล่านี้ เป็นผลมาจากกระบวนการสำคัญตามแนวคิดสังคมประกิต (socialization) หรือ กระบวนการหลอหลอมทางสังคมที่จะเน้นการเรียนรู้ผ่านการรับรู้บทบาท หน้าที่ และอิทธิพลของบุคคลที่ใกล้ชิดโดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคคลในครอบครัวมาเป็นพฤติกรรมของตน อย่างไรก็ตามความพร้อมของแต่ละครอบครัวย่อมมีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านฐานะและความเป็นอยู่ ครอบครัวที่มีความพร้อมและครอบครัวที่ไมมีความพร้อม ซึ่งระบบหรือหลักสูตรเหล่านี้ก็ยังไมมีการพูดถึงในประเทศไทยมากเท่าที่ควร

ตัวอย่างของการใช้กระบวนการหลอหลอมทางสังคมในครอบครัว (family ocialization) เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียน ไดแก การให้ผู้ปกครองช่วยเรื่องการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน อาจสามารถแบ่งเวลาเพื่อทำหน้าที่สอนลูกด้วย รวมถึงคอยอำนวยความสะดวกให้แกผู้เรียนทางด้านอุปกรณ์ และเทคโนโลยีการศึกษา เช่น การเรียนการสอนผ่านอินเตอร์เน็ต หรือการเปลี่ยนการเรียนการสอนแบบการผสมตามความเหมาะสมของแต่ละโรงเรียน (hybrid learning and teaching)

2. การสร้างการเรียนรู้อย่างกระตือรือรน (Active Learning) เปนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เน้นกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ กระบวนการคิดการวิเคราะห์ และการสังเคราะห ส่งผลให้สามารถนำไปใช้ในสถานการณอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนต้องมีความเข้าใจนักเรียนที่หยุดเรียนนาน จนเกิดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Losses) เนื่องจากเด็กมีวุฒิภาวะที่น้อยและมีภาวะขาดการกำกับตนเองในการเรียนรู้ (selfregulation) ดังนั้น ผู้สอนต้องมีความเขาใจเรื่องของ Active Learning ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ครูผู้สอนต้องเขาใจวานักเรียนในช่วงชั้นนี้จะต้องได้รับความรู้ในเรื่องอะไรบ้างและควรเน้นให้เด็กมีความเป็นนักคิดสร้างสรรค์หรือ Creator และเนนความรู้ที่เกี่ยวกับการดำรงชีพ ซึ่งกิจกรรมที่ครูผู้สอนออกแบบก็จะต้องเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นนักคิก นักแก้ปัญหา และกล้าสอบถาม ดังจะยกตัวอย่างบทบาท ของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้แก การเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก การคิด แกปัญหา และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน และการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเน้นความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน

Active Learning เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งในรูปแบบ Onsite และ Online ที่เน้นทักษะการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนความรู้ โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเองโดยใช้ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ และการทบทวนด้วยตัวผู้เรียนเอง เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดำเนินกิจกรรมที่สะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน สามารถนำไปใช้ประโยชนในชีวิตจริงของผู้เรียนได้จริง และสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมในการสื่อสารและโต้ตอบ มุงเน้นปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเพื่อกระตุ้นผู้เรียน มีกิจกรรมที่ท้าทายและที่ให้โอกาสผู้เรียนในหลากหลายรูปแบบ มีแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่ชัดเจนทั้งในด้านเนื้อหาและด้านกิจกรรม ซึ่งในการเรียนการสอน ผู้สอนต้องเปิดใจ กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมยอมรับในความสามารถ และการแสดงออกในด้านความคิดของผู้เรียนเป็นสำคัญ

3. การร่วมกันสรางสรรค์นวัตกรรมทางการสอนและการเรียนรู (Co–Creation of Teaching and Learning) การมีส่วนร่วมถือเป็นหลักสำคัญของการเปลี่ยนแปลงกระบวนการการเรียนรู จากการเรียนรูแบบไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง มาเป็นการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริงอย่างจริงจัง ต้องเริ่มพัฒนาทักษะการเรียนรูของผู้เรียนตั้งแต่ต้น โดยเฉพาะทักษะการสรางสรรค์นวัตกรรม เพื่อสร้างสรรค์แนวความคิดใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ และยังต้องสามารถแปลงแนวความคิดนั้นให้เกิดเป็นรูปธรรมให้ได้ ซึ่งเรียกว่า “นวัตกรรม” โดยครูผู้สอน พ่อแม่ ผู้ปกครองจะต้องร่วมกันแสวงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดการเรียนรู และพัฒนานิสัยใฝ่เรียนรู้ รวมถึงการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล (2563) ได้เสนอไว้ว่า การร่วมกันสรางสรรค์นวัตกรรมทางการสอนและการเรียนรู (co–creation of teaching and learning) ระหว่างผู้สอนและผู้ปกครองของนักเรียนสามารถทำได้ 5 ขั้นตอน คือ

1. กระตุ้นความสนใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
2. ร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห และร่วมกันแสวงหาแนวคิด
3. แสวงหาความร่วมมือ
4. ร่วมกันพัฒนา
5. ร่วมกันขยายผลและแบงปัน

นอกจากนี้ ผู้สอนยังต้องมีทักษะในการออกแบบกิจกรรม (Instructional design) โดยให้คำแนะนำต่อปกครองถึงกิจกรรมในขณะที่ผู้เรียนเรียนที่บ้านหรือหยุดเรียนนาน ว่าจะต้องมีกิจกรรมใดบ้างที่สามารถทดแทน หรือชดเชยส่วนที่ขาดหายไป เพื่อพัฒนานาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

และ อรรถพล สังขวาสี, (2565) ได้เสนอแผนแก้ปัญหาระยะสั้น และระยะยาว สำหรับการแก้ปัญหาระยะสั้น คือมาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ 7 มาตรการ (RECOVER) คือ

1. Redesign การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ใหม่ที่ตอบสนองบริบทความเปลี่ยนแปลง และความต้องการของผู้เรียน
2. Empower เสริมพลังพัฒนาครู และผู้บริหารสถานศึกษา

3. Collaborate สร้างการมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

4. Open resources พัฒนาคลังสื่อดิจิตอลเพื่อการเรียนรู้แบบเปิด

5. Value สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และสุขภาวะที่ดีของผู้เรียน ทั้งสุขภาพและสุขภาพจิต

6. Elevate ยกระดับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ7. Regard จัดสวัสดิการความปลอดภัย สร้างขวัญ และกำลังใจแก่ครู

แนวทางการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย เพื่อแก้ไขปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์นั้นมีวิธีที่หลากหลาย แต่ครูผู้สอนส่วนมากเลือกใช้วิธีการสอนที่ง่ายและสะดวก เช่น การบรรยาย การสาธิตให้ลอกเลียนแบบ ซึ่งเป็นวิธีการสอนรายวิชานากศิลป์ที่มีมาตั้งแต่อดีต และในปัจจุบันก็ยังมีใช้อยู่ หรือการกำหนดกรอบแนวคิดให้เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่าข้างต้น มักจะจำกัดความคิดของผู้เรียน เกิดการพัฒนาน้อยกว่าที่ควรจะเป็น แต่ในฐานะที่ผู้ศึกษาเป็นครูผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ไทยก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า การใช้วิธีการสอนแบบสาธิตนั้นจำเป็นต่อผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนต้องลอกเลียนแบบท่ารำจากครูผู้สอน รวมถึงการลอกเลียนแบบลีลา อารมณ์เช่นกัน ทางครูผู้สอนได้ฝึกให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเช่นการจัดกลุ่มให้ช่วยกันศึกษาท่ารำจากวีดิโอประกอบ แต่นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ อาจเกิดจากนักเรียนไม่มีความตั้งใจมากพอในการที่จะศึกษาท่ารำด้วยตนเอง หรือขาดประสบการณ์ ขาดทักษะในการศึกษาด้วยตนเอง ในบางกรณีนักเรียนได้ศึกษาท่ารำด้วยตัวเอง ผลคือนักเรียนรำได้ แต่ขาดความถูกต้อง รายละเอียดของท่ารำอาจจะไม่ถูกต้องเหมือนที่ครูสาธิตและบรรยายให้นักเรียนดูในชั้นเรียน ถือเป็นปัญหาอย่างหนึ่งในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชานี้ ซึ่งในภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอยในรายวิชานาฏศิลป์นั้น มักพบปัญหาผู้เรียนหมดไฟในการเรียน เนื่องจากจำท่ารำไม่ได้ ขาดความสวยงาม ความจำท่ารำของนักเรียนไม่ถาวร การจัดการเรียนการสอนจึงควรจัดให้มีประสิทธิภาพ เกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้านนาฏศิลป์ได้

โดยขั้นแรกหลังจากเปิดโรงเรียนแล้วนั้น ควรมีการวัดระดับทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนเพื่อให้เห็นภาพว่าภาวะสูญเสียการเรียนรู้ในช่วงโควิดหรือการหยุดเรียนนานรุนแรงแค่ไหน ซึ่งจะเป็นข้อมูลพื้นฐานให้ทราบว่า อะไรคือสิ่งที่ผู้เรียนต้องการภายใต้บริบทสังคมที่แตกต่างจากโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานอื่นๆ และท้ายที่สุดแล้ว ทรัพยากรที่ลงทุนไปนั้น ช่วยให้เรียนรู้ได้ดีขึ้นจริงหรือไม่ เมื่อวัดจากระดับทักษะการปฏิบัติท่ารำควรสร้างฐานข้อมูลและงานวิจัยเกี่ยวกับปัญหาการสูญเสียการเรียนรู้ในแต่ละรายวิชา รวมถึงวิชานาฏศิลป์ ซึ่งการวางแผนโดยขาดข้อมูลและงานวิจัยอาจทำให้นโยบายที่ออกมาแก้ปัญหาไม่ถูกจุดเสียที มีแต่จะทำให้สภาพการณ์ย่ำแย่เรื้อรังกว่าเดิม จากการศึกษาพบว่ามีแนวทางแก้ไขเบื้องต้น ดังนี้

1. ทบทวนและปรับเปลี่ยนหลักสูตรใหม่ให้ทันต่อสถานการณ์ เมื่อมีภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย ความรู้ที่เคยมีอยู่เปลี่ยนแปลงไป หลักสูตรที่เคยใช้อาจไม่เหมาะกับผู้เรียนในขณะนั้น ซึ่งถือโอกาสที่ดีสำหรับการทบทวนและเปลี่ยนแปลงหลักสูตรใหม่ ว่าบทเรียนของเราล้าสมัยหรือไม่ และถึงที่สุดแล้ว เราต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านใด เราควรตั้งเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ทักษะ ศักยภาพ ที่ชัดเจน

2. ขยายช่วงเวลาการเรียนการสอน การเพิ่มเวลาเรียนสามารถเพิ่มผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นได้ โดยการเพิ่มชั่วโมงการเรียนการสอนวิชาในแต่ละวัน ขยายช่วงเวลาภาคการศึกษา หรือสอนชดเชยในช่วงปิดเทอมเพิ่มเติมเฉพาะกลุ่ม ทั้งนี้ นโยบายขยายเวลาดังกล่าวต้องไม่ลืมคำนึงถึงภาระหน้าที่ สภาพความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจของนักเรียน ครู รวมไปถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างครอบครัว

3. เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่น ๆ นอกเหนือจากการเรียนในห้อง เช่น จัดการเรียนการสอนหลักสูตรที่ออกแบบจากความชำนาญหรือทักษะของผู้เรียน ผู้สอนอาจจัดการสอนเพลงรำนอกเหนือหลักสูตร อาจจะเป็นเพลงที่สามารถแก้ปัญหาเรื่องการรำของนักเรียนได้ และสามารถส่งผลระยะยาวให้นักเรียนนำไปใช้ในห้องเรียนหรือชีวิตจริงได้ การจัดกลุ่มกวดวิชาขนาดเล็กที่เป็นมิตรและเข้าถึงนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือการจัดคู่มือการปฏิบัติท่ารำหรือทรัพยากรให้ผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองหลากหลายทาง

4. ปรับปรุงศาสตร์การสอน (Pedagogy) เพื่อให้มั่นใจว่าวิธีการเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพมากที่สุด เหมาะสมกับผู้เรียนที่สุด โดยแนวทางอย่างหลังนี้อาจกล่าวได้ว่าครอบคลุมถึงการพัฒนาศักยภาพของผู้สอน เพราะการที่จะฟื้นฟูระดับการเรียนรู้ที่สูญเสียไปของนักเรียนได้นั้น ครูถือเป็นหนึ่งในหัวใจสำคัญที่สุด และเข้าใจสถานการณ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

เพื่อความต่อเนื่องของความรู้นั้น การเรียนรู้จึงควรเกิดได้ทุกที่ ไม่ใช่แค่ในโรงเรียน และควรคำนึงถึงสภาพแวดล้อม และคุณภาพชีวิตของผู้เรียนในการวางแผนพัฒนาระบบการศึกษา ช่วยสร้างสิ่งที่เรียกว่าระบบนิเวศการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น ผ่านการลงทุนทรัพยากรสำคัญ เช่น อุปกรณ์ดิจิทัล สัญญาณอินเทอร์เน็ต กระแสไฟฟ้า หนังสือ ห้องสมุด หรือแม้แต่ศูนย์การเรียนรู้และพิพิธภัณฑ์ในชุมชน แหล่งการเรียนรู้ในโรงเรียนหรือสถานศึกษา เป็นต้น

นอกจากนี้ วิจารณ์ พานิช, (2565) กล่าวว่า การจะฟื้นฟูการเรียนรู้ที่ถดถอย หรือ Learning Loss Recovery เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับเด็กได้อย่างครอบคลุมให้ได้นั้น ต้องทำเป็นรายบุคคล เพราะภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอยของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกัน ครูและสถานศึกษาจะต้องนำผลการเรียนรู้ที่นักเรียนควรจะได้รับ ไปเปรียบเทียบกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง แล้วนำมาวิเคราะห์ เพื่อสนับสนุนให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละราย ส่วนการลดเนื้อหาในการเรียนสิ่งที่ไม่จำเป็น และเพิ่มวิธีการเรียนรู้โดยการใช้เครื่องมือที่หลากหลายก็เป็นอีกทางเลือกสำคัญในการรับมือกับความต้องการของเด็กนักเรียนแต่ละคนที่แตกต่างกัน

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์นั้นมีวิธีที่หลากหลาย แต่ครูผู้สอนส่วนมากเลือกใช้วิธีการสอนที่ง่ายและสะดวก เช่น การบรรยาย การสาธิตให้ลอกเลียนแบบ การกำหนดกรอบแนวคิดให้ เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านั้นมักจะจำกัดความคิดของผู้เรียน เกิดการพัฒนาน้อยกว่าที่ควรจะเป็น ซึ่งในภาวการณ์เรียนรู้ที่ถดถอยในรายวิชานาฏศิลป์นั้น มักพบปัญหาผู้เรียนหมดไฟในการเรียน เนื่องจากจำท่ารำไม่ได้ รำไม่ได้ อยู่แล้ว การจัดการเรียนการสอนจึงควรจัดให้มีประสิทธิภาพ เกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติกิจกรรมด้านนาฏศิลป์ได้

ซึ่งปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากจะต้องคำนึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่จะต้องมีการปฏิบัติท่ารำ หรือการแสดงที่สวยงามแล้ว ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายในการเรียนตามความสามารถของแต่ละบุคคลเนื่องจากผู้เรียนแต่ละคน มีวิธีการรับความรู้หรือ การเรียนรู้ที่ต่างกัน เช่นผู้เรียนบางคนเรียน

ผ่านการฟังคำอธิบาย บางเรียนรู้จากการปฏิบัติตามที่ครูสาธิต หรือบางคนเรียนรู้จากการที่ครูผู้สอนคอยจับท่ารำให้ถูกต้อง หรือผู้เรียนบางกลุ่มสามารถพัฒนา และฟื้นฟูความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ได้ เพียงแค่การปฏิบัติบ่อยๆ จนความรู้ถาวร ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ควรเป็นรูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการฟื้นฟูความรู้ของผู้เรียนอีกด้วย รูปแบบการเรียนการสอนแบบรายบุคคล เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่น่าสนใจ ที่จะสามารถพัฒนาความถนัด หรือความรู้ทางการศึกษาในรายวิชานาฏศิลป์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้นไป ไม่มากก็น้อย

นัชนันท์ วิเชียรชม, มาลินี ประพิณวงศ์ และอุดมลักษม์ กูลศรีโรจน์ (2561, น. 112) ได้กล่าวว่า ผู้สอนต้องวิเคราะห์ผู้เรียน ยิ่งผู้สอนทราบเป้าหมายของผู้เรียนและปัญหาที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาทักษะด้านต่างๆของผู้เรียน และความเข้าใจในลักษณะเฉพาะของผู้เรียนจะทำให้การออกแบบการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

นัฏฐิกา สุนทรธนพล, กชกร ชูวิวัฒน์รัตนกุล, กิตติภพ แก้วย้อย, ปภัสรา วรรณวงษ์, วันท์นภัส ผจญทรพรรค, ชานนท์ บุตรพุ่ม, ณัชพร ศรฬสวรรณ, ทิพนารี วีรวัฒโนดม, และธนาวุฒิ เสือสวัสดิ์, (2565) กล่าวว่า ในทางศิลปะการแสดง การจัดการเรียนรู้รายบุคคลถือเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจของผู้เรียนในศาสตร์นั้นๆ ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถต่อยอดไปจนถึงสายอาชีพได้ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเป็นหลัก ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนตามสติปัญญา ความสามารถ ความสนใจของผู้เรียน เช่นเดียวกับการฟื้นฟูความรู้ของผู้เรียนในการเรียนรู้ที่ถดถอย ผู้สอนควรตระหนักถึงความสามารถและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน

สรุป

การหยุดเรียนนานในการปิดภาคเรียนตามปกติ หรือการหยุดเรียนเนื่องจากสถานการณ์โรคระบาดนั้น ทำให้ผู้เรียนขาดการพัฒนาตนเอง และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ หรือที่เรียกว่า ภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ ต่อให้นักเรียนกลับไปเรียนในโรงเรียนที่มีสภาพแวดล้อมและบรรยากาศเหมาะสม ก็อาจจะกู้คืนทักษะความสามารถ รวมถึงศักยภาพในการเรียนรู้ให้กลับมาเป็นเหมือนเก่าได้ยาก เนื่องจากการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เปรียบเสมือนการสร้างพีระมิด ต้องเริ่มจากฐานแล้วสะสมกันเป็นชั้นจนถึงยอด เมื่อการหยุดเรียนนานทำให้ฐานความรู้ที่มีอยู่แต่เดิมหายไป การก่อสร้างเพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะ ความรู้ต่างๆจึงต้องเริ่มต้นใหม่ และอาจสำเร็จลุล่วงช้าลง

การเรียนการสอนในวิชานาฏศิลป์ไทย ได้รับผลกระทบจากการหยุดเรียนนานของผู้เรียน ทำให้นักเรียนขาดการพัฒนาทางด้านการปฏิบัติการรำอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากนักเรียนยังมีพื้นฐานไม่มากพอที่จะเรียนผ่านการเรียนออนไลน์ หรือเรียนรู้ท่ารำด้วยตนเอง รวมถึงนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 เมื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว พบว่า นักเรียนไม่สามารถจำท่ารำของเพลงต่างๆ ได้ อีกทั้งยังขาดความสวยงาม เมื่อนักเรียนกลับมาเรียน Onsite ตามปกติแล้วนั้น ครูจะต้องพยายามเติมเต็มสิ่งที่นักเรียนไม่ได้รับระหว่างการเรียนออนไลน์หรือการหยุดเรียนนาน เช่น การอธิบายลีลา รายละเอียดของท่ารำ การจับท่ารำให้นักเรียนในการแก้ไขท่ารำ ซึ่งใช้เวลานานในการฟื้นฟูความรู้ทักษะด้านการปฏิบัติท่ารำให้นักเรียน

ครูจะต้องมีการจับท่ารำของนักเรียนให้มากขึ้น และนักเรียนเองก็จะต้องพยายามฝึกซ้อมด้วยตนเองนอกเวลาเรียนเพิ่มมากขึ้น

วิธีการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนการสอนผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนของเด็กนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนจากการเรียนการสอน ควรดำเนินการใน 4 มิติ คือ การให้ความสำคัญกับกระบวนการหลอหลอมทางสังคมในครอบครัว การส่งเสริมความสนใจใครรู้ของนักเรียน การสร้างความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ของนักเรียนและผู้ปกครอง การร่วมกันสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้

อีกทั้งครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ไทย ในระดับขั้นพื้นฐานนั้น อาจจะต้องทบทวนและปรับเปลี่ยนสาระในการสอนใหม่ให้ทันต่อสถานการณ์ เมื่อมีภาวะการเรียนรู้ที่ถดถอย ความรู้ที่เคยมีอยู่เปลี่ยนแปลงไป หลักสูตรที่เคยใช้อาจไม่เหมาะกับผู้เรียนในขณะนั้น ซึ่งถือโอกาสที่ดีสำหรับการทบทวนและเปลี่ยนแปลงหลักสูตรใหม่ ว่าบทเรียนของเราล้าสมัยหรือไม่ และถึงที่สุดแล้วเราต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ด้านใด เราควรตั้งเป้าหมายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ทักษะ ศักยภาพที่ชัดเจน อาจจะขยายหรือเพิ่มช่วงเวลาการเรียนการสอน และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยวิธีอื่นๆ นอกเหนือจากการเรียนในห้อง เช่น จัดการเรียนการสอนหลักสูตรที่ออกแบบจากความชำนาญหรือทักษะของผู้เรียน ด้วยการสอนเพลงรำนอกเหนือหลักสูตร อาจจะเป็นเพลงที่สามารถแก้ปัญหาเรื่องการรำของนักเรียนได้ และสามารถส่งผลระยะยาวให้นักเรียนนำไปใช้ในห้องเรียนหรือชีวิตจริงได้ และผู้สอนปรับปรุงศาสตร์การสอน เพื่อให้มั่นใจว่าวิธีการเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพมากที่สุด เหมาะสมกับผู้เรียนที่สุด เพราะการที่จะฟื้นฟูระดับการเรียนรู้ที่สูญเสียไปของนักเรียนได้นั้น ครูถือเป็นหนึ่งในหัวใจที่สำคัญที่สุด และเข้าใจสถานการณ์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี จากที่ อรรถพล สังขวาสี, (2565) ได้เสนอมาตรการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ 7 มาตรการ (RECOVER) ผู้ศึกษาจึงสรุปได้ว่า ควรพัฒนาและส่งเสริมการออกแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ปรับวิธีการสอนที่หลากหลายมากขึ้น ส่งเสริมการพัฒนาครูและผู้บริหาร และจะต้องส่งเสริมการมีส่วนร่วมระหว่างสถานศึกษา ครู ผู้ปกครอง ชุมชน และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ควรพัฒนาคลังสื่อดิจิตอลเพื่อการเรียนเกี่ยวกับความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยแบบเปิด สร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ไทย ให้นักเรียนตระหนักและเห็นถึงความสำคัญของรายวิชาโดยที่ผู้เรียนมีสุขภาวะที่ดีทั้งสุขภาพกาย และสุขภาพจิต รวมถึงการจัดสวัสดิการความปลอดภัย สร้างขวัญ และกำลังใจแก่ครู

นอกจากนี้การจะฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ หรือ Learning Loss Recovery เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาให้กับเด็กได้อย่างครอบคลุมให้ได้นั้น ต้องทำเป็นรายบุคคล เพราะการถดถอยของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกัน เพื่อสนับสนุนให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนแต่ละราย ซึ่งปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากจะต้องคำนึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนที่จะต้องมีการปฏิบัติท่ารำ หรือการแสดงที่สวยงามแล้ว ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายในการเรียนตามความสามารถของแต่ละบุคคล เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคน มีวิธีการรับความรู้หรือ การเรียนรู้ที่ต่างกัน เช่น ผู้เรียนบางคนเรียนผ่านการฟังคำอธิบาย บางเรียนรู้จากการปฏิบัติตามที่ครูสาธิต หรือบางคนเรียนรู้จากการที่ครูผู้สอนคอยจับท่ารำให้ถูกต้อง ผู้เรียนบางกลุ่มอาจสามารถพัฒนา และฟื้นฟูความรู้ทางด้าน

นาฏศิลป์ได้ เพียงแค่การปฏิบัติบ่อยๆ จนความรู้และเกิดทักษะการปฏิบัติท่ารำที่ถาวร ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ควรเป็นรูปแบบและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด

รายการอ้างอิง

ภาวรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์. (2565). **Learning Losses in Covid กับภารกิจกู้คืนการเรียนรู้แห่งศตวรรษ.** สืบค้นจาก https://www.the101.world/learning-losses-in-covid/

ภูมิพัฒน์ ศรีวชิรพัฒน์, (2565, มกราคม – มิถุนายน). **กลยุทธ์เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียนไทย จากการเรียนการสอนออนไลน์ ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19.** วารสารสังคมศาสตร์บูรณาการ มหาวิทยาลัยมหิดล, 9(1), 78-82

นัชนันท์ วิเชียรชม, มาลินี ประพิณวงศ์ และ อุดมลักษม์ กูลศรีโรจน. (2561). **การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของพนักงานบริษัทโดยใช้แนวคิดการเรียนการสอนรายบุคคล.** วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นัฏฐิกา สุนทรธนพล, กชกร ชูวิวัฒน์รัตนกุล, กิตติภพ แก้วย้อย, ปภัสรา วรรณวงษ์, วันท์นภัส ผจญทรพรรค, ชานนท์ บุตรพุ่ม, ณัชพร ศรฬสวรรณ, ทิพนารี วีรวัฒโนดม, และธนาวุฒิ เสือสวัสดิ์. (2565). **การจัดการศึกษาทางด้านศิลปะการแสดงเพื่อตอบสนองความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคล. วารสารวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร,** 6(1)

วิจารณ์ พานิช. (2565). **Learning Loss ภาวะการเรียนรู้ถดถอย.** สืบค้นจาก https://research.eef.or.th/learning-loss-recession/

วิชัย วงษ์ใหญ่และมารุต พัฒผล. (2563). **การเรียนรู้ร่วมกันสร้างสรรค์นวัตกรรม Co-Creation Learning.** บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิโรจน์ ผลพันธิน, สุขุม เฉลยทระพย์, จิระ จิตสุภา, และวีณัฐ สกุลหอม. (2565, พฤษภาคม – สิงหาคม). **การเรียนแบบผสมผสานและยืดหยุ่น : การจัดการเรียนแบบพลวัตในภาวะถดถอยทางการศึกษา. คุรุสภาวิทยาจารย์, 3**(2), 20. สืบค้นจาก https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/withayajarnjournal/article/view/247310/167824

อุดม วงษ์สิงห์. (2565). จาก **Learning Loss สู่ Learning Recovery ฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการศึกษา ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงหลังโควิด-19. สืบค้นจาก** https://www.eef.or.th/news-learning-loss-learning-recovery-081122/

อรรถพล สังขวาสี. (2565). **กางแผน ศธ.แก้สารพัดปัญหา “ภาวะเรียนรู้ถดถอย” ของเด็กไทย.** สืบค้นจาก https://www.matichonweekly.com/column/article_531155

การสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

CREATION OF MIXED MEDIA FOR LEARNING ABOUT SINGING THAI SONGS FOR THE FIFTH GRADE STUDENTS, ANUBAAN WAT PA LELAI SCHOOL

กนกวรรณ ใจกล้า[1], นที สุขพุทธ[2], พลอยชมพู ลอมเศรษฐี[3], ภาคภูมิ สิงห์บุตร[4], บรรพต โปทา[5], จักกฤษณ์ วัฒนากูล[6],

KANOKWAN CHAIKLA[1], NATEE SUKPHUT[2], PLOYCHOMPOO LOMSETTHI[3], PAKPHUM SINGBUT[4], BANPHOT POTA[5], CHAKKRIT WATTANAKUL[6]

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์ เรื่อง การสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้อง 80 คน กลุ่มตัวอย่างใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 39 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 80.61 (E1) และมีค่าคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 81.37 (E2) เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลการวิเคราะห์การประเมินทักษะทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทยสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ โดยมีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.08 , S.D. = 1.20) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 24.41 , S.D. = 1.27) เมื่อนำมาเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการขับร้องเพลงไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3) ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อสื่อประสม เพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาล วัดป่าเลไลยก์ มีผลการประเมินคุณภาพเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับดีมาก

คำสำคัญ: สื่อประสม, ขับร้องเพลงไทย

[1, 2, 3, 4] นักวิชาการอิสระ

[5, 6] อาจารย์สาขาวิชาดนตรีศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

Abstract

Thesis on the creation of mixed media for learning about singing Thai songs For the Prathomsuksa 5 students, Wat Pa Lelai Kindergarten School The objectives are as follows: 1) To find the efficiency (E1/E2) of multimedia learning media. about singing Thai songs for the Prathomsuksa 5 students, Wat Pa Lelai Kindergarten School 2) to compare the skills of singing Thai songs of students who use multimedia for learning. about singing Thai songs for the Prathomsuksa 5 students, Wat Pa Lelai Kindergarten School. 3) to study the student's satisfaction with multimedia for learning. about singing Thai songs For the Prathomsuksa 5 students, Wat Pa Lelai Kindergarten School The population used in this research were Prathomsuksa 5 students at Wat Pa Lelai Kindergarten School. In the first semester of the academic year 2022, there were 2 rooms, 80 people. The sample group used in the research were students. Grade 5/1, Wat Pa Lelai Kindergarten School In the first semester of the academic year 2022, there were 39 students. For the Prathomsuksa 5 students, Wat Pa Lelai Kindergarten School sample group of students Able to score an average score of 80.61 (E1) during study and an average score of 81.37 (E2) from the post-test, meeting the 80/80 criterion. of students using multimedia for learning about singing Thai songs for the Prathomsuksa 5 students at Wat Pa Lelai Kindergarten School With a sample of 39 students, it was found that students had an average score before learning ($\bar{X}$ = 14.08, S.D. = 1.20) and an average score after learning ($\bar{X}$ = 24.41, S.D. = 1.27). that the students had higher skills in singing Thai songs after school than before statistically significant at the .05 level. for learning about singing Thai songs For students in grade 5, kindergarten Wat Pa Lelai The overall average quality assessment ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.49) was at a very good level.

Keyword: Mixed media, Singing Thai songs.

บทนำ

ในปัจจุบันการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปมาก โดยเฉพาะในเรื่องของการขยายโอกาสทางการศึกษาที่เปลี่ยนจากการเรียนการสอนในห้องเรียน ไปสู่การเรียนการสอนทางไกล จึงมีการนำสื่ออิเล็กทรอนิกส์และโทรคมนาคมมาใช้เพื่อให้ผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้กล้องโทรทัศน์ผ่านระบบวิดีโอคอนเฟอเร็นต์หรือผ่านดาวเทียมเพื่อถ่ายทอดการสอนจากผู้สอนไปยังผู้เรียน การเรียนการสอนในรูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนซึ่งโดยมากมักใช้เป็นสื่อเสริมในรูปแบบของการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความชำนาญในทักษะของเนื้อหาต่าง ๆ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตราที่ 22 ได้กล่าวถึงแนวทางการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดกระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ

(กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) ผู้สอนจะต้องพัฒนาหรือยกระดับการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและใช้สื่อการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาง่ายขึ้น เข้าใจและสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ

การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน ด้วยสื่อการสอนที่เป็นมัลติมีเดีย ได้แก่ ภาพ เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว ดังที่กล่าวมาข้างต้น ในยุคสมัยปัจจุบันที่มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ได้แก่ โปรแกรมต่าง ๆ ที่สามารถใช้ประโยชน์ในการสร้างสื่อการสอนได้ดียิ่งขึ้น โดยมีการใช้สื่อมัลติมีเดียผสมผสานกันกับสื่อต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อให้มีความสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมีงานวิทยานิพนธ์ที่มีการใช้สื่อมัลติมีเดียผสมผสานกับสื่ออื่น ๆ ในการสร้างเครื่องมือการวิจัย กล่าวไว้ว่า การจัดการศึกษามุ่งนำสื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น โดยนำเสนอบทเรียนในลักษณะมัลติมีเดีย ที่ผสมผสานกับการ์ตูนแอนิเมชัน จะทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น เพราะเป็นการรวบรวมสื่อที่มีความหลากหลาย สามารถสื่อได้ทั้งการอ่าน การฟัง การเห็นภาพ ทำให้จดจำได้ง่าย การ์ตูนจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการจดจำ และสร้างความสนใจ เพื่อตอบสนองความต้องการของจินตนาการที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในโลกปัจจุบัน เป็นสื่อที่ช่วยให้มนุษย์ได้รับ การผ่อนคลายจากวิถีชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง การ์ตูนสามารถทำให้เรารับรู้และเข้าใจ เรื่องที่ต้องการจะสื่อได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย รวมทั้งสามารถเป็นสื่อที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราว ที่สร้างความน่าสนใจ จูงใจให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้น การออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อ การ์ตูนแอนิเมชันที่มีประสิทธิภาพนั้น จะมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมได้ (ดารัตน์ จันทสาร, 2558)

ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มีการจัดการเรียนการสอนเรื่องหลักการขับร้องเพลงไทยด้านทฤษฎีเป็นการเรียนการสอนตามหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากสถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) ด้านปฏิบัติขับร้องเป็นการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมโบราณ คือ ครูสาธิตการร้องให้นักเรียนฟัง ร้องซ้ำ ๆ ทีละวรรค สอดแทรกเรื่องคำควบกล้ำ การอ่านออกเสียงเข้าไป เพื่อให้นักเรียนนำไปบูรณาการกับรายวิชาอื่น ๆ ได้และให้นักเรียนปฏิบัติร้องตามจนกว่าจะปฏิบัติได้ ครูผู้สอนให้ความเห็นว่า รูปแบบการสอนขับร้องแบบดั้งเดิม เป็นวิธีการถ่ายทอดที่ดีที่สุด เพราะนักเรียนจะเกิดการจดจำจากการที่ครูผู้สอนร้องซ้ำ ๆ แต่ในปัจจุบันนักเรียนวัยนี้จะให้ความสนใจกับสิ่งที่เขาชื่นชอบ เช่น การดูการ์ตูน การดูคลิปวิดีโอ จากยูทูบ เป็นต้น เมื่อครูนำสิ่งเหล่านี้มาให้นักเรียนดู นักเรียนจะสนใจ และตื่นเต้นกันอย่างมาก เพราะนักเรียนชื่นชอบสื่อที่มีภาพเคลื่อนไหว มีเสียง หรือสื่อที่เขาสามารถมีส่วนร่วมไปด้วยได้ อีกทั้งครูผู้สอนได้ให้สัมภาษณ์เพิ่มเติมว่า การเรียนหลักการขับร้องหรือขับร้องเพลงไทยแบบดั้งเดิม ดีอยู่แล้ว แต่ถ้าหากมีสื่อที่มาช่วยครูในการร้องให้นักเรียนฟังซ้ำ ๆ มาช่วยกระตุ้นนักเรียนให้นักเรียนเกิดความสนใจอยากเรียนรู้ อยากปฏิบัติตามมากขึ้น บรรยากาศการเรียนรู้ก็จะสนุกสนาน ไปอีกรูปแบบ ดังนั้นสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ ก็จะสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้ สุรีย์ ดาวอุดม (การสื่อสารส่วนบุคคล. 4 กรกฎาคม 2565)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการวิจัย เรื่อง การสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ เพื่อเป็นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการขับร้อง

เพลงไทย และเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพัฒนาสื่อประสม ให้มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนการขับร้องเพลงไทยให้น่าสนใจมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

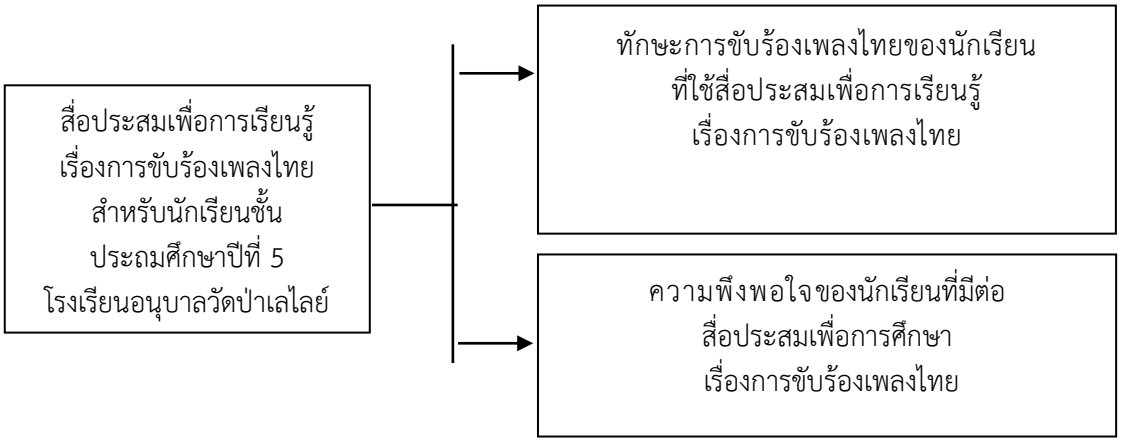
1.3 สมมุติฐานการวิจัย

1.3.1 สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.3.2 ทักษะการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3.3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ อยู่ในระดับดี

1.4 กรอบแนวคิด



1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 2 ห้อง 80 คน

1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 39 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากคุณครูที่สอนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ที่จะทำการทดลอง เลือกให้เข้าทดลองในวันพฤหัสบดีทุกสัปดาห์ในช่วงระยะเวลาการทดลอง ซึ่งตรงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1

1.5.3 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1) ตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

2) ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1) ทักษะการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการขับร้องเพลงไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.5.4 ระยะเวลาในการทดลอง ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 4 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง

1.5.5 เนื้อหารายวิชา

เนื้อหาของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ โดยแบ่งออกเป็น 3 เรื่อง ดังนี้

1) บุคลิกท่าทางในการขับร้องเพลงไทย

2) รู้และเข้าใจเพลงไทย

3) การขับร้องเพลงไทย

1.5.6 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอน

2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

3) แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

4) แบบประเมินทักษะก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

5) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

1.5.7 การนำเครื่องมือไปใช้

1) นำแบบประเมินทักษะก่อนเรียน มาประเมินทักษะผู้เรียนก่อนจะเริ่มเรียนด้วยสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในการวิจัยครั้งนี้

2) นำสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มาใช้กับผู้เรียน จำนวน 4 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 4 ชั่วโมง พร้อมทั้งประเมินทักษะผู้เรียนระหว่างเรียนท้ายชั่วโมงในแต่ละครั้ง

3) เมื่อผู้เรียนเรียนด้วยสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย ตามกระบวนการเสร็จแล้ว จากนั้นนำแบบประเมินทักษะหลังเรียน มาประเมินทักษะผู้เรียนหลังจากเรียนด้วยสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ เรียบร้อยแล้ว

4) นำแบบประเมินความพึงพอใจให้ผู้เรียนประเมินความพึงพอใจของตนเองที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

1.5.8 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) นำผลการประเมินทักษะระหว่างเรียน และผลการประเมินทักษะหลังเรียนของผู้เรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มาหาประสิทธิภาพ E1/E2 ของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ตามสมมุติฐานข้อที่ 1

2) นำผลการประเมินทักษะก่อนเรียน และผลการประเมินทักษะหลังเรียนของผู้เรียนเปรียบเทียบทักษะทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ตามสมมุติฐานข้อที่ 2

3) นำผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ โดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามสมมุติฐานข้อที่ 3

1.8 ประโยชน์ที่จะได้รับ

1.8.1 ได้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ที่มีประสิทธิภาพ

1.8.2 ได้พัฒนาการเรียนรู้เรื่องการขับร้องเพลงไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

1.8.3 ได้แนวทางการสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้พัฒนาในเนื้อหาอื่นต่อไปในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

1.8.4 ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง การสร้างสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ คณะผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 39 คน	ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ		เกณฑ์การประเมิน 80/80
	E1	E2	
คะแนนทดสอบระหว่างเรียน	80.61	-	80
คะแนนทดสอบหลังเรียน	-	81.37	80

จากตารางที่ 1 เมื่อวิเคราะห์ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถทำคะแนนระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 80.61 (E1) และมีค่าคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 81.37 (E2) มีค่าเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ตามสมมุติฐาน

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

คะแนน	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม (30*N)		คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t-test	df
		คะแนนเต็ม	ผลคะแนน				
ก่อนเรียน	39	1,170	549	14.08	1.20	43.75	38
หลังเรียน	39	1,170	952	24.41	1.27		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 14.08 , S.D. = 1.20) และนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x}$ = 24.41 , S.D. = 1.27) เมื่อนำมาเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการขับร้องเพลงไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐาน

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
		$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านความพึงพอใจที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย				
1	เนื้อหาและสื่อทำให้เกิดการเรียนรู้	4.97	0.16	ดีมาก
2	สื่อมีความสนใจ ไม่น่าเบื่อ	3.92	1.27	ดี
3	เวลามีความเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้	4.21	0.91	ดี
4	สีสันของสื่อมีความดึงดูดผู้เรียนและมีความน่าสนใจ	4.87	0.33	ดีมาก
ด้านเนื้อหาที่ใช้ในสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย				
1	เนื้อหามีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้	4.97	0.16	ดีมาก
2	เนื้อหามีความกระชับเข้าในง่าย	4.49	0.67	ดี
3	ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย	4.87	0.33	ดีมาก
ด้านประโยชน์ของการใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย				
1	สามารถใช้ทบทวนความรู้ได้	4.90	0.30	ดีมาก
2	สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้	4.49	0.64	ดี
3	ทำให้มีความสนใจที่จะเรียนในรายวิชามากขึ้น	4.97	0.16	ดีมาก
เฉลี่ยรวม		**4.67**	**0.49**	**ดีมาก**

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ ในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้านความพึงพอใจต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย ในข้อเนื้อหาและสื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.97 , S.D. = 0.16) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ในข้อสื่อมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 3.92 , S.D. = 1.27) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ในข้อเวลามีความเหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.21 , S.D. = 0.91) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ในข้อสีสันของสื่อมีความดึงดูดผู้เรียนและมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.87 , S.D. = 0.33) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านเนื้อหาที่ใช้ในสื่อ

ประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทย ในข้อเนื้อหามีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.97 , S.D. = 0.16) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากในข้อเนื้อหามีความกระชับเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.49 , S.D. = 0.67) ผู้เรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับดี ในข้อใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.87 , S.D. = 0.33) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านประโยชน์ของการใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทยในข้อสามารถใช้ทบทวนความรู้ได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.90 , S.D. = 0.30) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ในข้สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.49 , S.D. = 0.64) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ในข้อทำให้มีความสนใจที่จะเรียนในรายวิชามากขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.97 , S.D. = 0.16) ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง การขับร้องเพลงไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มีผลการประเมินคุณภาพเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$ = 4.67 , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีระดับความพึงพอใจสูงกว่าสมมุติฐานที่ตั้งไว้

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ประสิทธิภาพของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถทำคะแนนระหว่างเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 80.61 (E1) และมีค่าคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 81.37 (E2) เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ตามสมมุติฐาน

1.2 ผลการวิเคราะห์การประเมินทักษะทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ โดยมีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 14.08 , S.D. = 1.20) และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 24.41 , S.D. = 1.27) เมื่อนำมาเปรียบเทียบทักษะก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการขับร้องเพลงไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมุติฐาน

1.3 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลวัดป่าเลไลยก์ มีผลการประเมินคุณภาพเฉลี่ยรวม 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีระดับความพึงพอใจสูงกว่าสมมุติฐานที่ตั้งไว้

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะการใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย

2.1.1 การใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย ควรใช้ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

2.1.2 หากใช้สื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย แยกจากแผนการจัดการเรียนรู้ ควรมีครูผู้สอนควบคุมให้เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้

2.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.2.1 ควรพัฒนาสื่อประสมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องการขับร้องเพลงไทย ในรูปแบบของแอปพลิเคชัน และสื่อออนไลน์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542.** https://www.bic.moe.go.th/images/stories/5Porobor._2542pdf.pdf

จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). **การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบ เพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดารัตน์ จันทสาร. (2558). **การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5** [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Tech/Darat_C.pdf

การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทย ในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Creation of an electronic comic book (E-Book) on the history of Thai music in the Rattanakosin period for students in grade 6

กรรณิการ์ ขวัญทองยิ้ม[1], ปราชญา มณศิริปราญชกุล[2], พิมพกานต์ เพ็งพรม[3], พรพนา สีคำ[4], มณีพิชญ์ หมวดมณี[5], วีระศวัส นันทิเดชาพันธ์[6], อภิชา เพ่งผล[7]

Ms. Kannika Khwantongyim[1], Mr. Padchaiya Manasiripanchakun[2], Ms. Pimphakan Phengprom[3], Mr. Pornpana Seekam[4], Ms. Maneepit Moudmanee[5], Mr. Werasawat Nanthidechaphan[6], Mr. Apicha Pengpol[7]

บทคัดย่อ

การดำเนินการวิจัยฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คณะผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้ทำการสร้างสื่อโดยกำหนดเนื้อหาของดนตรีที่อยู่ในสมัยรัตนโกสินทร์ แบ่งยุคของเนื้อหาออกเป็นแต่ละรัชกาล ตั้งแต่รัชกาลที่ 1 รัชกาลที่10 โดยใช้การดำเนินเรื่องในลักษณะของการ์ตูนแทรกบทสนทนาโต้ตอบกันระหว่างตัวการ์ตูน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา โดยนำทฤษฎีและแนวคิดในการออกแบบสื่อ มาใช้ในการออกแบบ ให้การ์ตูนมีสีสันที่สดใส เพื่อช่วยในการดึงดูดความสนใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพด้านสื่อ มีค่า IOC เท่ากับ 0.93 สื่อมีความน่าสนใจ รูปแบบและขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม 2) คุณภาพด้านเนื้อหา มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 โครงสร้างของเนื้อหามีความถูกต้อง สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนได้เป็นอย่างดี 3) คุณภาพด้านการวาดและออกแบบการ์ตูน มีค่า IOC เท่ากับ 0.81 ภาพกับเนื้อหาสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามเนื้อเรื่อง มีความคิดสร้างสรรค์ 4) ความพึงพอใจของครูผู้สอนรายวิชาดนตรีที่มีต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก เท่ากับ 4.72 สื่อมีสีสันสวยงาม ได้รับทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน เนื้อหามีความเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำสำคัญ: หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์, ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

This research aimed to create an electronic comic book (e-book) on the history of Thai music in the Rattanakosin period for grade 6 students. The researchers studied and gathered information from documents, textbooks, theories, and related research, including data from expert interviews. The researchers created an electronic comic book by determining the content of music in the Rattanakosin period and dividing the era of content into each reign, from the reign of King Rama 1st to the reign of King Rama 10th. The story proceeded with the cartoon inserting dialogue between cartoon characters so that students could understand the content and theories and concepts in media design applied to the colorful cartoon design to attract more readers.

The results showed that 1) the media quality had an IOC value of 0.93, 2) Content quality had an IOC value of 1.00, 3) Cartoon drawing and design quality had an IOC consistency index of 0.81, 4) The satisfaction of music teachers towards the electronic comic book (e-book) on the history of Thai music in the Rattanakosin period for students in grade 6 had overall satisfaction at a very good level equal to 4.72

Keywords: electronic comic books, history of Thai music in the Rattanakosin period

บทนำ

การจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนในอดีตมักเป็นการสอนแบบบรรยายหรือให้ผู้เรียนอ่านบทความเอง จึงทำให้รายวิชาที่มีเนื้อหาทฤษฎีดูน่าเบื่อหน่าย ไม่สามารถจับใจความสำคัญของเนื้อหานั้นๆได้ดีเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณิชารีย์ มีรักษา และคณะ (2563). กล่าวว่า ปัจจุบันครูส่วนใหญ่มักใช้วิธีการสอน แบบบรรยายอย่างเดียว ไม่เห็นความสำคัญของการใช้สื่อทำให้ผู้เรียน เห็นความสำคัญของการเรียนรู้น้อยลง เพราะคิดว่าเป็นเรื่อง ที่ไม่สำคัญ น่าเบื่อหน่าย ต้องท่องจำทำให้ผู้เรียน ไม่เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ไม่สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์และเชื่อมโยงสถานการณ์ได้ ผู้สอนต้องออกแบบการเรียนรู้ ให้ง่ายต่อการศึกษาด้วยตนเองและสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน และมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริง สามารถแก้ปัญหา ได้อาจสร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่างสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ จัดบรรยากาศ เพื่อเอื้อต่อการเรียนร่วมกัน การใช้กระบวนการกลุ่มสามารถเรียน ได้ทั้งในห้องเรียนนอกห้องเรียนหรือที่อื่นๆ ได้ตลอดเวลา

การเรียนในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการ ขับเคลื่อนความเจริญของโลกในทุก ๆ ด้าน รวมไปถึงการเริ่มนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดทำสื่อประกอบ การเรียนการสอน เนื่องจาก

การเข้าถึงเทคโนโลยีสามารถเข้าถึงได้ง่าย เพราะมีการใช้งานผ่านบนเครือข่าย อินเตอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ค ทำให้ผู้เรียนเข้าถึงสื่อได้ง่าย เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถอ่านได้ทั้งในระบบออนไลน์และออฟไลน์ เป็นสื่อที่จะช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ การทบทวนบทเรียนต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองทั้งในเวลาเรียน และนอกเวลาเรียน และยังเป็นการสนับสนุน ผู้สอนโดยใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนอีกด้วย

การพัฒนาผู้เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถเอามาช่วยพัฒนาในการพัฒนาความรู้ของเด็กได้ดี ภาพการ์ตูนจะมีคุณสมบัติช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน ความสะดุดตาของการ์ตูนจะทำให้เด็กไม่เบื่อหน่าย เด็กจะสนใจและเข้าใจได้ดีกว่าการอ่านหนังสือทั่ว ๆ ไปการ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถใช้ในการสอนได้ทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับอนุบาลตลอดจนถึงระดับอุดมศึกษา ซึ่งการ์ตูนสามารถนำไปใช้ในการนำเข้าสู่บทเรียน การ์ตูนจะช่วยเร้าความสนใจและดึงดูดให้ผู้เรียน สนใจในกิจกรรมการเรียนนั้น สามารถใช้ในการอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพราะมีภาพประกอบและยังสามารถใช้ในการสรุปบทเรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำในเนื้อหาบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพนั้นผู้สร้างควรศึกษาวัตถุประสงค์ของเนื้อหาการออกแบบเรื่องราวที่ต้องการถ่ายทอดผ่านภาพการ์ตูนควรเป็นภาพที่ง่ายๆไม่ซับซ้อนเพื่อให้ผู้เรียนนั้นสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการอ่านหนังสือบรรยาย ทั่วไป

ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นช่วงของเด็กอายุ 11-12 ปี พฤติกรรมของเด็กในวัยนี้จะมีเพื่อนวัยเดียวกันมีการเล่นเป็นกลุ่มบางคนจะเริ่มแสดงความสนใจในเพศตรงข้ามสนใจกีฬาที่เล่นเป็นทีมกิจกรรมกลางแจ้งสัตว์เลี้ยงงานอดิเรกหนังสือการ์ตูนจะมีลักษณะเป็นคนที่เปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆอาจกลายเป็นคนเจ้าอารมณ์และชอบการวิพากษ์วิจารณ์จะเห็นว่าความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญมากกว่าความคิดเห็นของผู้ใหญ่และจะมีความกังวลเริ่มเอาใจใส่การเปลี่ยนแปลงของร่างกายต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงของตนด้วยและจะเริ่มสนใจศิลปะดนตรีอย่างจริงจังมากขึ้นอีกทั้งเด็กจะเริ่มรับรู้ถึงรูปทรงที่แท้จริงของวัตถุที่ เขาพยายามวาดสามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนและยากได้ในการประมวลความคิดที่เป็นนามธรรม และยังเป็นช่วงที่ต้องการกำลังใจและคำแนะนำในเชิงสร้างสรรค์เป็นอย่างยิ่ง

จากความเป็นมาข้างต้น ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะสร้างหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ หรือการมองย้อนกลับไปในอดีตเป็นไปเพื่อความสุขใจในการได้ศึกษาเรียนรู้และยังเป็นการศึกษาแนวทางเพื่อทำความเข้าใจดนตรีที่เกิดขึ้นและการเปลี่ยนแปลงในแง่ของดนตรีในปัจจุบันว่ามีการเปลี่ยนแปลงของวงดนตรีการวิวัฒนาการของเครื่องดนตรีแต่ละเครื่องว่ามีความเป็นมาอย่างไรซึ่งการสร้างหนังสือนี้จะเป็นตัวช่วยในการทบทวนความรู้และหาความรู้ได้ด้วยตนเองให้กับผู้เรียนอีกทั้งเป็นทางเลือกของสื่อเทคโนโลยีที่ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นตัวกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อนการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในชั่วโมงนั้น ๆ ทำให้เนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีที่มีเนื้อหาที่ต้องท่องจำ น่าเบื่อหน่าย กลายเป็นเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ สนุกสนานและเพลิดพลิน ไปกับการอ่านการ์ตูนพร้อมทั้งได้รับความรู้ในเวลาเดียวกัน

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

วิธีการศึกษา

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลจากเอกสาร โดยศึกษาแหล่งข้อมูลสำนักงานวิทยาทรัพยากร (หอสมุดกลาง) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จากนั้น นำข้อมูลมาจัดเรียงเป็นหมวดหมู่ต่าง ๆ ประกอบด้วยข้อมูลที่เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างหนังสือการ์ตูน ข้อมูลที่เกี่ยวกับประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

1.2 ข้อมูลบุคคล คณะผู้ศึกษาคณะผู้ศึกษาได้สร้างเกณฑ์สำหรับบุคคลที่มีประสบการณ์ในด้านการสอนวิชาดนตรีไทยเรื่อง ประวัติดนตรีไทย ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการวาดและสร้างหนังสือการ์ตูน เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านเนื้อหา ด้านการสร้างสื่อ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินคุณภาพโดยครูผู้สอนตามสถานศึกษา โดยคณะผู้ศึกษาได้แบ่งกลุ่มผู้ตรวจสอบข้อมูล แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการสอนเนื้อหารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านการตรวจสอบคุณภาพเนื้อหาประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ ด้านการตรวจสอบคุณภาพการวาดและออกแบบการ์ตูน ด้านการประเมินประสิทธิภาพวัดและประเมินผล ด้านการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ด้านกลุ่มผู้ประเมินสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

2. เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คณะผู้ศึกษาได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินค่าความสอดคล้องด้านเนื้อหา แบบประเมินประสิทธิภาพโดยครูผู้สอนตามสถานศึกษา แบบประเมินคุณภาพเนื้อหาเพื่อประเมินความถูกต้อง

ผลการศึกษา

1. การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

คณะผู้ศึกษาได้สร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็นเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในเนื้อหา ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ จากปัญหาที่ว่าเนื้อหาประวัติดนตรีเป็นเนื้อหาที่มีทฤษฎีความรู้เยอะยากที่จะจดจำ ทำให้ในการเรียนเนื้อหาไม่น่าสนใจ โดยในสร้างสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นั้น คณะผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนทำให้ผู้เรียน เกิดความสนใจในการเรียน ได้รับความรู้ ความเข้าใจด้านเนื้อหาอย่างถูกต้อง

คณะผู้ศึกษาได้ออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ตามหลักการการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของอเลสซี 7 ขั้นตอน (สายัน พิมพขันธ์, 2555) ประกอบด้วย

1. ขั้นตอนการเตรียม ได้เลือกเนื้อหาในมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.2 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาใช้ในการจัดทำสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยในเนื้อเรื่องของการ์ตูนจะออกแบบให้มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนด ได้แก่ เนื้อเรื่องการ์ตูนจะเล่าถึงดนตรีไทยในเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ การแบ่งวิวัฒนาการ

ของดนตรีในสมัยรัตนโกสินทร์ว่าสามารถแบ่งออกได้ 10 รัชกาล และอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีต่อดนตรี

2. ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน วิเคราะห์งานและแนวคิด คณะผู้ศึกษาได้วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์จากหนังสือเรียนวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 สำนักพิมพ์ และศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างการ์ตูนและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) รวมทั้งยังมีข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสอนวิชาดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเนื้อหาประวัติดนตรีไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวาดการ์ตูนและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและเทคโนโลยี เพื่อให้ได้แนวคิดสำหรับการสร้างสื่อ ใช้หลักการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ของอเลสซี 7 ขั้นตอน (สายัน พิมพขันธ์, 2555) โดยในส่วนประกอบของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ประกอบด้วย หน้าปก คำนำ แนะนำตัวละคร เนื้อหาการ์ตูน ปกหลัง

3. ขั้นตอนการเขียนผังงาน ได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลจากหนังสือ แล้วนำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์มาวางรูปแบบของหนังสือ

4. ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด ได้ทำการสร้างสตอรี่บอร์ดของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยกำหนดให้มีหน้าปก คำนำ เนื้อหา ปกด้านหลัง และจำนวนหน้า

5. ขั้นตอนการสร้าง ได้ศึกษาขั้นตอนการทำงานของเว็บไซต์ Heyzine เนื่องจากเว็บไซต์นี้เป็นเว็บไซต์ Heyzine เป็นเว็บไซต์สำหรับการใช้ทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) แบบสำเร็จรูป โดยไม่ต้องเขียนโค้ดโดยสามารถทำงานร่วมกับโปรแกรม Canva ที่ใช้ทำเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

6. ขั้นตอนการผลิต ได้ทำการสร้างสื่อออกมาในรูปแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ที่มีความสมบูรณ์พร้อมกับการใช้งาน

7. ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข ได้นำสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาทำการตรวจสอบความสอดคล้องทางด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์และการประเมิน ความสอดคล้องด้านการสอนโดยใช้เกณฑ์การหาค่า IOC เพื่อทำการหาค่าความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา

2. ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสื่อการสอน หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

2.1 ปัญหาในการสืบค้นข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นจากแหล่งต่าง ๆ ไม่ตรงตามจุดประสงค์ของคณะผู้ศึกษา เนื่องจากข้อมูลที่ศึกษาเป็นข้อมูลเฉพาะทาง เช่น ประวัติดนตรีไทยในสมัย รัตนโกสินทร์ กลวิธีการวาดหนังสือการ์ตูน ทฤษฎีสี แนวทางการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น จึงต้องทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจน

2.2 ปัญหาในการสร้างสื่อการสอน การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ต้องใช้ระยะเวลาในการสร้าง ต้องมีการวางแผนในการเลือกโปรแกรมที่ใช้ให้สะดวกและรวดเร็ว ดังนั้นจึงใช้โปรแกรม Procreate ในการวาดการ์ตูน ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และคณะผู้ศึกษาได้พบปัญหาในการจัดวางรูปหน้าและตัวอักษรผ่านโปรแกรม Canva เนื่องจากเครื่องมือในการสร้างกรอบข้อความ การใส่เอฟเฟกต์ในตัวอักษรและภาพมีไม่มากนักจึงต้องใช้เวลาในการจัดวางที่นานขึ้น เพื่อให้ได้สื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่สมบูรณ์ที่สุด

3. การประเมินที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

การประเมินความสอดคล้องด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ภาพรวมอยู่ในระดับ 0.93

การประเมินความสอดคล้องด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับ 1.00

การประเมินความสอดคล้องด้านการวาดและออกแบบการ์ตูน

ภาพรวมอยู่ในระดับ 0.81

การประเมินค่าความพึงพอใจโดยครูผู้สอนรายวิชา ภาพรวมอยู่ในระดับ 4.72

สรุป

คณะผู้ศึกษาได้สร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากปัญหาที่ว่าเนื้อหาประวัติดนตรีเป็นเนื้อหาที่มีทฤษฎีความรู้เยอะยากที่จะจดจำ ทำให้ในการเรียนเนื้อหาไม่น่าสนใจ โดยในสร้างสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นั้น คณะผู้ศึกษาได้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนในการเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน ได้รับความรู้ ความเข้าใจด้านเนื้อหาอย่างถูกต้อง คณะผู้ศึกษาได้ออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ตามหลักการ การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของอเลสซี 7 ขั้นตอน (สายัน พิมพขันธ์, 2555) ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียม 2) ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน วิเคราะห์งานและแนวคิด 3) ขั้นตอนการเขียนผังงาน 4) ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ด 5) ขั้นตอนการสร้าง 6) ขั้นตอนการผลิต 7) ขั้นตอนการประเมินและแก้ไขโดยได้ทำการวาดรูปการ์ตูนด้วยโปรแกรม Procreate และใช้โปรแกรมCanvaในการทำเนื้อหาของหนังสือและทำไฟล์ให้เป็นในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเว็บไซต์ https://heyzine.com

จากนั้นคณะผู้ศึกษาได้นำงานวิจัยไปประเมินค่าความพึงพอใจโดยครูผู้สอนรายวิชาดนตรีไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประเมินความสอดคล้องด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การประเมินความสอดคล้องด้านการวาดและออกแบบการ์ตูนโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการวาดและออกแบบการ์ตูน และประเมินความสอดคล้องด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี สามารถนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้จริง

ภาพที่ 1 ภาพการออกแบบเนื้อหาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

ที่มา: คณะผู้วิจัย

อภิปรายผล

จากสมมติฐานที่ว่า การพัฒนาผู้เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาความรู้ของเด็กได้ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อที่จะช่วยสนับสนุนผู้เรียนในการเรียนรู้ การทบทวนบทเรียนต่างๆ ได้ด้วยตนเองทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน และยังเป็นการสนับสนุนผู้สอนโดยใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน ซึ่งช่วงวัยที่เหมาะสมในการใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คณะผู้ศึกษาจึงได้สร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็นเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในรูปแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ เนื่องจากการเรียนประวัติดนตรีไทยที่มีเนื้อหาที่ต้องเน้นการอ่านจากตำราเรียนในการท่องจำ ทำให้ในการเรียนเนื้อหาประวัติ ดนตรีไทยเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ ผู้เรียนจึงไม่เห็นถึงความสำคัญในการเรียนประวัติดนตรีไทย แนวทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ คือ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนการสอน โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีอายุระหว่าง 11-12 ปี ในยุคปัจจุบันมีความคล่องแคล่วด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีในระดับหนึ่ง คณะผู้ศึกษาจึงได้สร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเป็นสื่อในการทบทวนบทเรียน

คณะผู้ศึกษาได้ทำการวาดรูปการ์ตูนด้วยโปรแกรม Procreate ซึ่งเป็น โปรแกรมที่ง่ายต่อการวาดผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ มีฟังก์ชันที่หลากหลาย สามารถปรับเปลี่ยนไฟล์ภาพได้ง่ายกว่าโปรแกรมอื่น และใช้โปรแกรม Canva ในการทำเนื้อหาของหนังสือ เพราะเป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ฟรีสามารถอัปโหลดไฟล์ได้หลากหลายรูปแบบ สามารถใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ได้ และสามารถส่งไฟล์เป็นรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผ่านเว็บไซต์ https://www.heyzine.com ได้โดยง่าย ซึ่งเว็บไซต์ Heyzine นั้นเป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบของเว็บไซต์ใช้งานได้ง่ายไม่ ซับซ้อนและสามารถอ่านหน้าหนังสือได้อย่างชัดเจน หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้จัดทำขึ้นนั้น มีทั้งหมด 23 หน้า ประกอบไปด้วย หน้าปก หน้าคำนำ หน้าแนะนำตัวละคร และหน้าเนื้อเรื่องจำนวน 20 หน้า ประเภทของการ์ตูนที่ใช้เป็นการ์ตูนเรื่องราว มีการดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว เน้นภาพมากกว่า ตัวอักษร เพื่อไม่ให้เนื้อหาเยอะจนเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย เพื่อให้สอดคล้องกับการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาดนตรีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ต้องเน้นให้การเรียนทฤษฎีดนตรีมีความสนุกสนาน เนื้อหาต้องไม่ซับซ้อน มีภาพและสีสันที่ดึงดูดใจ จึงจะทำให้ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เข้าใจและสนใจเนื้อหาได้โดยง่าย คณะผู้ศึกษาได้นำงานวิจัยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปประเมินค่าความพึงพอใจและประเมินค่าความสอดคล้อง โดยครูผู้สอนรายวิชาดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ด้านการวาดและออกแบบการ์ตูน และด้านเนื้อหาประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินความค่าความพึงพอใจ คณะผู้ศึกษาดำเนินการประเมินค่าความพึงพอใจของครูผู้สอนรายวิชาดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การประเมินความพึงพอใจ การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสนทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก เนื่องจาก สื่อมีความน่าสนใจ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และเป็นสื่อที่เหมาะสมกับเยาวชนในปัจจุบัน และการประเมิน ความสอดคล้องด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาพรวมอยู่ในระดับ 0.93 เนื่องจากสื่อมีความน่าสนใจ การจัดวางภาพ รูปแบบและขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม มีสีสันของสื่อมความสวยงามเหมาะสม และมีคุณค่าด้านความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นคณะผู้ศึกษาได้พัฒนาเนื้อหาและสื่อตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้มีรูปแบบเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และครูผู้สอนสามารถนำสื่อไปใช้ในการประกอบการเรียนการสอนได้อย่างมีประสทธิภาพโดยใช้สื่อเป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจด้านเนื้อหาอย่างถูกตอง อีกทั้งสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ มีข้อมูลความรู้ด้านเนื้อหา ในรูปแบบการ์ตูนที่เข้าใจง่ายและถูกต้อง

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ จารุวัฒน์ แววนิล และคณะ (2565) ที่ศึกษาพบว่า การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน มีส่วนช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เป็นทฤษฎี หรือท่องจำได้ เนื่องจากหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่มีภาพมีสีสันสวยงาม มีเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหานั้น ๆ ได้ อีกทั้งหนังสือการ์ตูนในรูปแบบ อิเล็กทรอนิกส์สามารถทบทวนได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้หลากหลายช่องทาง จึงสรุปได้ว่า การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพและมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและสามารถนำไปเป็นตัวอย่างในการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
   1.1 ควรเพิ่มสรุปความรู้ให้ชัดเจนก่อนจบเรื่อง
   1.2 เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถมีความหลากหลายได้มากกว่านี้
   1.3 การลำดับเรื่องสามารถทำให้เข้าใจได้ง่าย และเพลิดเพลินได้มากกว่านี้
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
   2.1 สื่อการสอนควรนำไปใช้ได้ทั้งในการเรียนในชั่วโมงเรียน และการเรียนนอกเวลา

2.2 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้ภาพสามมิติ หรือใส่เสียงประกอบเพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book)เรื่องประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6ดำเนินการจนประสบความสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีภายใต้การควบคุมของอาจารย์ธีรพงษ์ฉลาดและว่าที่ร้อยตรีวิชัย ภู่เพ็ชร์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำข้อเสนอตลอดจนปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ คณะผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์คณะศิลปศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ด ร.ประวีนาเอี่ยมยี่สุ่นรองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์อาจารย์ฐกฤตสุกุลกิตติไกรหัวหน้าภาควิชาดุริยางคศิลป์ศึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ภูริวงศ์วิเชียรอาจารย์ภาควิชาการศึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญาลักษณ์ใจเที่ยงอาจารย์ภาควิชาศึกษาทั่วไปอาจารย์กิติพนธ์สิริไวทยางกูรอาจารย์ภาควิชาการศึกษาอาจารย์ศรายุทธหอมเย็นอาจารย์ภาควิชาดุริยางคศิลป์ศึกษาที่ให้ความกรุณาในการสัมภาษณ์ข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบของพระคุณครูภคพรพวงแก้วโรงเรียนบ้านควนเนียงและอาจารย์อัษฎางค์เดชรอดมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพเนื้อหาดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์

ขอกราบขอบพระคุณครูพีรพลเพียงเสมอโรงเรียนอนุบาลทับสะแกครูชินกฤตชูทรัพย์โรงเรียนนานาชาติเซนต์สตีเฟ่นส์และครูรณชิตฤทธิเดชโรงเรียนวัดโคกชะผู้มีประสบการณ์ดานการสอนเนื้อหารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กรุณาให้สัมภาษณ์เรื่องเนื้อหาประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณครูขวัญฤดีจรรยากรณ์โรงเรียนบ้านปั้นหม้อนางสาววันดาใจมามหาวิทยาลัยศิลปากรและนายทัศพงศ์บุญขันธ์ธนาลัยศิลปินอิสระเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการ์ตูนที่กรุณาตรวจสอบการออกแบบการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) เรื่องประวัติดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาตราจารย์ดร.รัฐสภาแก่นแก้วผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์มีเดียด้านวิชาการมหาวิทยาลัยศรีปทุมผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่กรุณาช่วยตรวจสอบคุณภาพสื่อในงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณครูขนิษฐาวิทยรัตน์โรงเรียนบ้านปั้นหม้อครูเกียรติขจรฟักจีนโรงเรียนคลองทวีวัฒนาครูอภิวัฒน์นวลศิริโรงเรียนศรียาภัยครูพาณีเพียรชนะโรงเรียนวัดบางเสาธงและครูเอกวัฒน์ทองกะไลยโรงเรียนบ้านทองมงคลที่ให้ความกรุณาประเมินสื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว ที่คอยเป็นกำลังสนับสนุน ในทุก ๆ ครั้ง คณะผู้ศึกษาลหวังว่างานวิจัยฉบับนี้คงเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และนำไปพัฒนา ถ่ายทอดความรู้อีกต่อไป หากผิดพลาดประการใดขออภัยไว้ ณ โอกาสนี้

รายการอ้างอิง

จารุวัฒน์ แววนิล และคณะ. (2565). **หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง ประวัติและพัฒนาการของดนตรีไทยในแต่ละยุคสมัย** (ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ณิชารีย์ มีรักษา และคณะ. (2563). **การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง เทคนิคการขับร้องเพลงไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2** (ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สายัน พิมพขันธ์. (2555). ระบบการออกแบบการสอนhttps://www.gotoknow.org/posts/21247.

ผลการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

THE EFFECTS OF MULTIMEDIA WITH CIPPA MODEL LEARNING MANAGEMENT OF FARMER DANCE FOR GRADE 6 STUDENTS

กันต์ธีร์ พจนะศิลป์[1], จันทกานต์ จุ้ยนิยม[2], จารุวรรณ แต่งตั้ง[3], พลอยภิมุข ดีนวนพะเนา[4], ภูมิภัทร ชำนาญยา[5], สานฝัน พรมบาล[6], ฤดีชนก คชเสนี[7], รวิศ ทะแสนเทพ[8]

KANTEE PONJANASIN[1], JANTAKAN JUINIYOM[2], JARUWAN TAENGTANG[3], PLOYPIMOOK DEENUANPANAO[4], PHOOMIPAT CHANNANYA[5], SANFAN PROMBAN[6], RUDEECHANOK GAJASENI[7], RAVIT TASANTEP[8]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อ สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบไม่อิสระ

ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน โดยใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อประสม, โมเดลซิปปา, ระบำชาวนา

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The objectives of this research were to 1) compare the achievement before and after using multimedia with CIPPA model learning management of farmer dance for grade 6 students and 2) study the satisfaction toward multimedia with CIPPA model learning management of farmer dance for grade 6 students. The sample in this research was 18 students in grade 6. The instruments were 1) the achievement test and 2) the satisfaction form toward multimedia with CIPPA model learning management of farmer dance for grade 6 students. The statistics were analyzed with frequency distribution, percentage, mean, standard deviation and t-test dependent.

The results of this research were as follows: 1) students' achievement after using multimedia with CIPPA model learning management of farmer dance for grade 6 students was higher than before at a statistically significant level of 0.05 and 2) the level of students' satisfaction toward multimedia with CIPPA model learning management of farmer dance for grade 6 students were at very high level.

Keywords: Multimedia, CIPPA model, Farmer dance

บทนำ

การพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถทางด้านศิลปะมีความคิดสร้างสรรค์ มีสุนทรียะภาพและเห็นคุณค่าของศิลปะ คือ การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ซึ่งนาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะแห่งการละคร ฟ้อนรำและดนตรี ซึ่งนาฏศิลป์นั้น เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับภาษา ท่าทาง และดนตรีทั้งยังรวมศิลปะแขนงอื่น ๆ ไว้ด้วย ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม และนาฏกรรม ฉะนั้นการแสดงนาฏศิลป์จึงเป็นพฤติกรรมที่หล่อหลอมรวมสิ่งที่ดีงามที่เกี่ยวข้องกับกาย วาจา ใจ ที่แสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งนาฏศิลป์หรือศิลปะแห่งการร่ายรำ เป็นศิลปะการละครฟ้อนรำและดนตรี อันมีคุณสมบัติตามคัมภีร์นาฏะ หรือนาฏยะกำหนดว่าต้องประกอบไปด้วยศิลปะ 3 ประการ คือ การฟ้อนรำ การดนตรี และการขับร้อง รวมเข้าด้วยกัน วิชานาฏศิลป์มีประโยชน์ในด้านการศึกษาหรือฝึกอบรมเพื่อถ่ายทอด สามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ประโยชน์สำหรับตนเอง มีความรู้ทางนาฏศิลป์และการละคร สามารถอธิบายความสำคัญของเนื้อหาให้คนอื่นเข้าใจ เห็นความสำคัญ และมีความสามารถในการแสดงได้ 2) ประโยชน์ทั่วไป ส่งเสริมการปฏิบัติงานเป็นหมู่คณะได้ ช่วยสร้างบรรยากาศในหน่วยงานต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และ 3) ประโยชน์ระดับชาติ แสดงออกถึงความเป็นอารยประเทศ (วิมลศรี อุปรมัย, 2555) จากประโยชน์ของนาฏศิลป์ไทยดังที่กล่าวมาข้างต้นจึงได้มีการนำนาฏศิลป์ไทยมาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนสำหรับในแง่ของการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมะลิวัลย์ ปัทมะ (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยแบบดั้งเดิมของครู พบว่า การสอนนาฏศิลป์ไทยจะเน้นการเลียนแบบเป็นหลัก

ครูผู้สอนจึงเป็นเสมือนแม่แบบของผู้เรียนโดยตรง การเรียนวิชานาฏศิลป์ไทยนั้น สิ่งที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้และเข้าใจที่สุด คือ ทักษะปฏิบัติ ซึ่งทักษะปฏิบัติในการเรียนวิชานาฏศิลป์ไทยถือได้ว่ามีความสำคัญต่อผู้เรียน เนื่องจากวิชานาฏศิลป์ไทยเป็นวิชาที่เน้นการปฏิบัติมากกว่าเนื้อหาทางทฤษฎี

การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยหากผู้เรียนขาดทักษะดังกล่าวแล้วนั้น ผู้เรียนจะไม่สามารถพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ซึ่งเมื่อคณะผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนการสอนพบว่า มีกลุ่มนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะในการปฏิบัติ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบางแพ (ชุมชนวัดบางแพใต้วันชัยประชาสรรค์) กล่าวคือ นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้พื้นฐานในการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ไทยที่แตกต่างกัน ร้อยละ 90 อีกทั้งจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนโดยคณะผู้วิจัยยังพบอีกว่า นักเรียนประมาณร้อยละ 40 ขาดความสนใจในการเรียน และไม่มีความรับผิดชอบในการฝึกปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์ไทย รวมถึงมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนในรายวิชาดังกล่าว ซึ่งอาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีแต่เนื้อหา โดยไม่เน้นทักษะการปฏิบัติ และหากนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติทักษะดังกล่าวได้ในขั้นเริ่มต้นแล้วนั้น จะทำให้นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติทักษะในขั้นที่ซับซ้อนได้ อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย และไม่สนใจเรียนในรายวิชานาฏศิลป์ไทย และไม่ต้องการที่จะฝึกปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์ไทยอีกต่อไป ดังนั้น ครูผู้สอนควรหาวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อนำมากระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมทางบวกในการเรียนรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ไทยมากขึ้น

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ไทย มีหลายวิธีที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนซึ่งหนึ่งในนั้น คือ การเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปาของทิศนา แขมมณี (2564) ที่ได้ให้ทัศนะไว้ว่า กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบซิปปา (CIPPA) เป็นหลักการที่สามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งการจัดกระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบซิปปานี้ สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ โดยรูปแบบหนึ่งที่ผู้เขียนได้นำเสนอไว้ และได้มีการนำไปทดลองใช้แล้วได้ผลดี ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) การสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน และ 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ นอกจากนี้ เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2559) กล่าวไว้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เหมาะกับนักเรียนอายุระหว่าง 12 – 18 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ของเทคโนโลยีในการสื่อสารกัน การพูดคุย แลกเปลี่ยนเพื่อปรึกษาหารือกับเพื่อน โดยเฉพาะเรื่องที่ต้องสำรวจค้นคว้าทดลองความสามารถใช้ทักษะในการคิดแก้ปัญหาร่วมกับกลุ่มเพื่อน รวมถึงการยอมรับจากเพื่อน ซึ่งการสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้น่าสนใจนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการวางโครงสร้างเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา การนำเสนอ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียน และการให้ผลป้อนกลับจะทำให้บทเรียนน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุผล และความสำคัญดังกล่าวในข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการวิจัยซึ่งจากการศึกษาหลักการ และแนวคิดการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว พบว่า มีลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อีกทั้งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปาร่วมกับการใช้สื่อประสมในการจัดการเรียนการสอน

เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัย และไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไทย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจหลังการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา อยู่ในระดับมากที่สุด

วิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ประกอบด้วย

1) ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบางแพ (ชุมชนวัดบางแพใต้วันชัยประชาสรรค์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 จำนวน 37 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนอนุบาลบางแพ (ชุมชนวัดบางแพใต้วันชัยประชาสรรค์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2) เครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย

2.1) สื่อประสม ตามแนวคิดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ซึ่งในการหาค่าประสิทธิภาพการศึกษานั้น ใช้สูตร E_1/E_2 (รัตนะ บัวสนธ์, 2563) โดยมีขั้นตอนการหาค่าประสิทธิภาพการศึกษา ดังนี้

2.2.1) แบบเดี่ยว (1:1) คือ การนำสื่อประสมฯ ไปทดสอบกับนักเรียน จำนวน 3 คน ประกอบด้วย นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จำนวน 1 คน ปานกลาง จำนวน 1 คน และต่ำ จำนวน 1 คน นำมาหาค่าประสิทธิภาพ โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพไว้ที่ 60/60 ซึ่งผลจากการนำไปทดลองใช้ พบว่า ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 63.33/65

2.2.2) แบบกลุ่ม (1:10) คือ การนำสื่อประสมฯ ไปทดสอบกับนักเรียนที่มี จำนวนมากขึ้น โดยกำหนดไว้ที่จำนวน 9 คน ประกอบด้วย นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง จำนวน 3

คน ปานกลาง จำนวน 3 คน และต่ำ จำนวน 3 คน ซึ่งในการประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มนั้นได้กำหนดค่าประสิทธิภาพไว้ที่ 70/70 ซึ่งผลจากการนำไปทดลองใช้ พบว่า ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.67/77.78

2.2.3) แบบภาคสนาม (1:100) คือ การนำสื่อประสมฯ ไปทดสอบกับนักเรียนจำนวนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และเคยศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน โดยมีการกำหนดค่าประสิทธิภาพไว้ที่ 80/80 ซึ่งผลจากการนำไปทดลองใช้ พบว่า ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80.67

2.2) แผนการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 4 แผน เวลาเรียน 4 ชั่วโมง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) การสรุปและจัดระเบียบความรู้ 6) การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน และ 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน แล้วนำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

2.3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR20 ของคูเคอร์-ริชาร์ดสัน อยู่ที่ 0.72

2.4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา จำนวน 5 ข้อ ซึ่งความเที่ยงโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาคในการประเมินความพึงพอใจฉบับนี้ อยู่ที่ 0.75

3.) การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1) จัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปยังโรงเรียนอนุบาลบางแพ (ชุมชนวัดบางแพใต้วันชัยประชาสรรค์)

3.2) นำสื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และแผนการจัดการเรียนการสอน จำนวน 4 ชั่วโมงไปใช้จริงในชั้นเรียนด้วยคณะผู้วิจัยเอง แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน) และทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา

3.3) คณะผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.) การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย การแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) และการทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent)

ผลการศึกษา

คณะผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ผลการศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา จำนวน 18 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดเล็ก (n ≤ 30) ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ทดสอบตามข้อตกลงเบื้องต้นโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยสถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าความเบ้ (skewness) ความโด่ง (kurtosis) และค่าสถิติ Shapiro-Wilk พบว่า ลักษณะการแจกแจงของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง มีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ ดังนั้นจึงสามารถทำการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ด้วยการทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent) ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา

การทดลอง	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S	t	p
ก่อนเรียน	18	10	4.77	0.87	-10.00*	.001
หลังเรียน	18	10	8.11	1.23		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการทดสอบด้วยค่าสถิติทดสอบทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent) ปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อประสม ตามแนวการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานของการวิจัย

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา โดยการหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลความหมายค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ดังนั้น ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา

ที่	ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{x}$	S	แปลผล
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1.	เนื้อหาในสื่อประสมเข้าใจง่าย	13 (72.2%)	5 (27.8%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4.72	0.45	มากที่สุด
2.	ภาพในสื่อแอนิเมชันมีสีสันสวยงามและน่าสนใจ	15 (83.3%)	3 (16.7%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4.83	0.37	มากที่สุด
3.	เสียงบรรยายสื่อแอนิเมชันชัดเจน เข้าใจง่ายและชวนติดตาม	13 (72.2%)	3 (16.7%)	2 (11.1%)	0 (0%)	0 (0%)	4.61	0.68	มากที่สุด
4.	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ	18 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	5.00	0.00	มากที่สุด
5.	แบบทดสอบชัดเจน และเข้าใจง่าย	16 (88.9%)	2 (11.1%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	4.89	0.31	มากที่สุด
	รวม						4.81	0.36	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐาน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ด้านกิจกรรมการเรียนรู้สนุกสนานและน่าสนใจ มีระดับความพึงพอใจสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านแบบทดสอบชัดเจน และเข้าใจง่าย และด้านภาพในสื่อแอนิเมชันมีสีสันสวยงามและน่าสนใจ ตามลำดับ นอกจากนี้ ข้อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ เสียงบรรยายสื่อแอนิเมชันชัดเจน เข้าใจง่าย และชวนติดตาม

สรุป

จากการวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยสื่อประสม ตามแนวการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.36 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากการวิจัยในครั้งนี้มีข้อค้นพบในการอภิปรายผลในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยสื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่องระบำชาวนา มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่าสื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อประสมที่มีประสิทธิภาพโดยการหาค่าประสิทธิภาพการศึกษา (E_1/E_2) ทั้ง 3 ขั้นตอนซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ของรัตนะ บัวสนธ์ (2563) นอกจากนี้ การทดลองของคณะผู้วิจัยได้สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสนใจในเนื้อหานาฏศิลป์ไทย และมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปาของทิศนา แขมมณี (2564) ที่มีรูปแบบการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งมีลักษณะกิจกรรมตามความหมายของ CIPPA Model ได้แก่ 1) C (Construction) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง 2) I (Interaction) คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมรอบตัว 3) P (Process Skills) คือ ทักษะกระบวนการสร้างความรู้ 4) P (Physical Participation) คือ การเคลื่อนไหวทางร่างกาย และ 5) A (Application) คือ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเล็กยินดี ปัทมา (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแปลความ และทักษะการตีความ เรื่อง สิ่งแวดล้อมในภูมิภาคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยรูปแบบซิปปา ของโรงเรียนราษฎร์บำรุงวิทยา พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สิ่งแวดล้อมในภูมิภาค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 หลังเรียนด้วยรูปแบบซิปปาสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อสื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สามารถสรุปผลความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.36 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวโดยสรุปคือ การที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อประสมตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่องระบำชาวนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นสื่อประสมที่สร้างขึ้นเพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนสนุกสนาน และน่าสนใจมากขึ้น ดังที่เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม (2559) กล่าวไว้ว่า การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ให้น่าสนใจผู้สอนจะต้องคำนึงถึงการวางโครงสร้างเนื้อหา การออกแบบเนื้อหา การนำเสนอ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียน การให้ผลป้อนกลับจะทำให้บทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตน์ติกานต์

เพนเทศ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรีของโรงเรียนอรุณประดิษฐ์ พบว่า นักเรียนเห็นว่าการสื่อสารด้วยภาษาเมืองเพชรเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเพชรบุรี ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความสุขมากขึ้น เมื่อได้เรียนวิชาภาษาไทย ซึ่งมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.54, S = 0.67) และความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.66, S = 0.57)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ควรปรับสื่อประสมในบทเรียนอื่นๆ ให้มีเสียงประกอบการบรรยายที่ชัดเจน และเข้าใจง่าย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหามากขึ้น

2. ควรปรับสื่อแอนิเมชันจากการวิจัยเรื่องผลการใช้สื่อประสม ตามแนวคิดการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซิปปา เรื่อง ระบำชาวนา สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เป็นสื่อการสอนในรูปแบบอื่นๆ ที่นำไปใช้ในโรงเรียนที่ไม่สามารถใช้สื่อแอนิเมชันในรูปแบบออนไลน์ได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักเรียนด้วยการใช้สื่อประสมกับการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ

2. ควรมีเนื้อหาการเรียนการสอนเพิ่มเติมในการสร้างสื่อประสมของรายวิชานาฏศิลป์ไทย เช่น การแสดงนาฏศิลป์ไทย และละครเรื่องอื่นๆ เป็นต้น

3. ควรสร้างสื่อประสมรายวิชานาฏศิลป์ไทยที่หลากหลายและทันสมัย เช่น เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality : AR) เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงผสม (Mixed Reality : MR)

รายการอ้างอิง

เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น.* พิมพ์ครั้งที่ 9. สุวีริยาสาส์น.

มะลิวัลย์ ปัทมะ. (2551). *การพัฒนาเจตคติและความสามารถทางนาฏศิลป์ไทยของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคแม่แบบผสมผสาน : การวิจัยเชิงทดลองแบบอนุกรมเวลา.* จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/20468

รัตนะ บัวสนธ์. (2563). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตน์ติกานต์ เพนเทศ. (2559). *ผลการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบซิปปาที่มีต่อการเรียนรู้และเจตคติของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง ภาษาถิ่นเมืองเพชรบุรี.* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/456

เล็กยินดี ปัทมา. (2558). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแปลความและทักษะการตีความ เรื่อง สิ่งแวดล้อมในภูมิภาคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยรูปแบบซิปปา.* วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. http://ithesisir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/977

วิมลศรี อุปรมัย. (2555). *นาฏกรรมและการละคร.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผลการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า นนทบุรี

THE RESULTS OF USING TECHNOLOGY MEDIA THROUGH THE TIKTOK APPLICATION ON DANCE AND POSTURE LANGUAGE. ACCORDING TO THE INVERTED CLASSROOM TEACHING STYLE FOR MATHAYOM SUKSA 1 STUDENTS, TRIAM UDOM SUKSA NOM KLAO NONTHABURI SCHOOL

เกษม พงษ์อิ่ม[1], ศรนรินทร์ สุขเจริญ[2], ชุตินันท์ ทองแสง[3], กรกนก ศรีทอง[4], รัตนาภรณ์ กาญจนรัตน์[5], จินตนา อนุวัฒน์[6], ณพล สุวรรณทัต[7]

KASEM PONGIM[1], SORNNARIN SUKCHAROEN[2], CHUTINAN THONGSAENG[3] , KORNKANOK SRITHONG[4], RATTANAPORN KANCHANARAT[5] , JINTANA ANUWAT[6], NAPOI SUWANNATAT[7]

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้านนทบุรีมีวัตถุประสงค์ คือ1)เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนก่อนและหลังโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตาม รูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า นนทบุรี จำนวน 29 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการ เรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}$=4.52 และ S =0.62) และมีความทันสมัยแปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ ($\bar{X}$=4.48 และ S =0.68) และชุดสื่อ TikTok ช่วยสร้างความสนใจต่อผู้เรียน ($\bar{X}$ =4.41 และ S =0.62) มีค่าความพึงพอใจเท่ากันโดยมีตามลำดับ

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน TikTok, นาฏยศัพท์และภาษาท่า, การสอนห้องเรียนกลับด้าน

[1,2,3,4,5,6,7] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

Research on the results of the use of technology media through the TikTok application on dance and language Posture according to the inverted classroom teaching style For Mathayom Suksa 1 students, Triam Udom Suksa Nom Klao Nonthaburi School has the objective 1) to compare formal achievement Before and after using technology media through the TikTok application on dance and posture language. Inverted classroom teaching

2) To study the satisfaction of students on the use of technology media through the Tiktok application on dance, vocabulary and language. If according to the teaching style, the classroom reverses the sample used in this research is Mathayom Suksa 1 students, Triam Udom Suksa Nom Klao School, Nonthaburi, 2 9 people in the 1 st semester of the academic year 2022.

The results showed that 1) the achievement of the post-study sample has a higher average score. The average pre-study score is statistically significant at 05 2) Mathayom Suksa 1 students are satisfied with the use of technology media through the TikTok application on dance and posture language according to the inverted classroom teaching style. There is the most satisfaction average ($\bar{x}$=4.52 and S =0.62) and there is a new modernity that is different from normal learning ($\bar{x}$ = 4.48 and S =0.68) and the TikTok media set helps create interest in learners ($\bar{x}$ = 4.41 and S =0.62) have the same satisfaction respectively.

Keywords: TikTok application on dance and posture language, inverted classroom teaching.

บทนำ

ในปัจจุบันโลกของเราก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วในยุคข้อมูลข่าวสารเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการดำรงชีวิตประจำวันในหลายๆด้านทำให้การพัฒนาด้านการศึกษาก้าวไกลตามเทคโนโลยีด้วยจำเป็นต้องพัฒนาการสอนโดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ มาช่วยเพื่อพัฒนาทางด้านการศึกษากันมากขึ้น ทั้งหลักสูตรการสอนต่าง ๆ ก็ออกแบบให้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนของนักเรียนครูผู้สอนทุกคนต้องมีพื้นฐานความรู้ เกี่ยวกับเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อเป็นการเตรียมและพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความสามารถเหมาะสมกับสังคมยุคใหม่ที่จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีเข้าช่วยในการศึกษาและสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 9 มาตรา 65 และ 66 ที่ว่า ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งผู้ใช้ และผู้ผลิตเทคโนโลยีการศึกษาให้มีความรู้ความสามารถทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา

ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้ง

ด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ สาระนาฏศิลป์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

นาฏศิลป์จัดเป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน เพราะเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมจินตนาการของผู้เรียนให้สามารถกล้าคิดกล้าแสดงออกอย่างอิสระและสร้างสรรค์แต่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรน่า 2019 เน้นให้รู้รูปแบบลักษณะวิธีการแสดงเนื้อร้องตัวอย่างการแสดงนาฏยศัพท์และภาษาท่าในเพลงนั้นๆแต่เป็นช่วงปกติปัญหาที่พบประจำคือนักเรียนทักษะไม่เท่ากันบางคนไม่มีพื้นฐาน นักเรียนชายเขินอายทำให้การสอนในลักษณะของกลุ่มห้องต้องค่อยเป็นค่อยไปแก้โดยการจัดกลุ่มให้เพื่อนที่มีทักษะอยู่ร่วมกับคนไม่มีทักษะ ช่วยสอนช่วยนำช่วยพากันไปอาจจะทำให้ประสิทธิภาพการสอนลดลงหรือคอยดูแลเอาใจใส่ผู้เรียนได้ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควรและยังค้นพบปัญหาว่านักเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของนาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งถือเป็นความรู้พื้นฐานและจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนวิชานาฏศิลป์ ทำให้เกิดเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกท้อถอยค่อนข้างจะใส่ใจในบทเรียนน้อย เบื่อหน่ายไม่พร้อมเรียนรู้ เห็นว่าเป็นเรื่องยากและไม่สำคัญต่อการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนจึงได้พยายามหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาด้วยการจำเป็นต้องใช้สื่อการเรียนรู้ที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหากระบวนการที่มีความละเอียดไปยังผู้เรียนจำนวนมาก มาใช้ประกอบการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์

การดำเนินการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สำหรับการจัดการศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำเอาเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาช่วย เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและสามารถบรรลุสู่จุดมุ่งหมายทางการศึกษา โดยเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูจากผู้สอนให้เป็นผู้แนะแนวทางและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพูดและได้ลงมือทำมากขึ้น และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่สามารถเสนอข้อมูลที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ได้ทุกแบบทุกระดับทั้งในลักษณะของตัวอักษร ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง จำลองแม้กระทั่งภาพยนตร์หรือวีดีทัศน์ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีชีวิตชีวาน่าสนใจ ชวนให้ติดตาม อีกทั้งได้ก้าวหน้าไปสู่หัวใจของการเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัดเฉพาะแต่ในห้องเรียน หรือเฉพาะแต่ที่มีในตำราที่กำหนดไว้ สื่อวิดิทัศน์จึงเป็นสื่อที่สร้างความน่าสนใจให้กับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี (อดิศักดิ์ โคตรชุม, 2561)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหา ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะรายวิชานาฏศิลป์ไทย จึงสนใจที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของวิชานาฏศิลป์ไทยอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น เพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ ลดความเบื่อหน่าย ช่วยแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ไม่สามารถเข้าเรียนพร้อมเพื่อนได้เนื่องจากมีอุปสรรคต่าง ๆ สามารถที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองได้ในช่วงเวลาที่สะดวก

และช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนากระบวนการคิด เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยมาพัฒนาคุณภาพการเรียนของผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามหลักสูตร

สื่อแอปพลิเคชัน TikTok หนึ่งในความโดดเด่นของ TikTok คือ การเป็นพื้นที่ที่สร้างปรากฏการณ์การแจ้งเกิดครีเอเตอร์จาก “คนธรรมดา” ที่ไม่จำเป็นว่าต้องเป็นคนดังหรือเซเลบริตี้ ก็สามารถมาสร้างตัวตนและขยายผลคอนเทนท์สุดสร้างสรรค์บนแพลตฟอร์มได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ด้วยความโดดเด่นของคอนเทนท์ที่นำเสนอในรูปแบบวิดีโอสั้นที่กำลังมาแรง อีกทั้งความพรั่งพร้อมของ Creative Tools เครื่องมือสร้างสรรค์ทั้งถ่าย ตัดต่อ ใส่สติกเกอร์และเอฟเฟกต์ รวมถึงเสียงเพลงประกอบที่ถูกลิขสิทธิ์มากมาย จึงทำให้การสร้างสรรค์วิดีโอสั้นไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป อีกทั้ง Machine Learning ของ TikTok ที่ช่วยส่งต่อคอนเทนท์ไปถึงกลุ่มเป้าหมาย จึงส่งผลให้คอนเทนท์มากมายสามารถสร้างกระแสไวรัลได้ในชั่วข้ามคืน กระทั่งส่งผลให้ครีเอเตอร์มากมายได้แจ้งเกิดบนแพลตฟอร์ม TikTok และกลายเป็นดาวเด่นจนสามารถต่อยอดสู่การเป็นครีเอเตอร์อาชีพที่สร้างรายได้อย่างมั่นคง

รูปการณ์การเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน ก่อนเข้าชั้นเรียนครูจะมอบให้นักเรียนไปศึกษาเนื้อหาด้วยตนเองโดยใช้เทคโนโลยีที่ครูทำขึ้น เช่น วีดิทัศน์ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อสอนเนื้อหา เอกสารที่เป็นเนื้อหาให้นักเรียนเรียน หรือบทความต่าง ๆ ที่ครูเขียนบนเว็บไซต์ เมื่อนักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาแล้วถ้านักเรียนมีข้อสงสัยหรือศึกษาเนื้อหาบางส่วนแล้วไม่เข้าใจก็สามารถจดข้อสงสัย เพื่อนำมาถามครูหรือเพื่อนในขั้นเรียนในชั้นเรียนจะมีการทำกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ร่วมกันแก้ปัญหา โดยครูคอยแนะนำและตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจเนื้อหานั้นอย่างแท้จริง ประโยชน์ของการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้นักเรียนที่ไม่ได้เข้าขั้นเรียนหรือนักเรียนที่ต้องการทำความเข้าใจเนื้อหาหลังการเรียนในชั้นเรียนสามารถหวนกลับมาศึกษาได้อีก ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถดูซ้ำหรือหยุดวีดิทัศน์แล้วหาความรู้เพิ่มเติมหรือจดสิ่งที่ไม่เข้าใจมาถามครูหรือเพื่อนในชั้นเรียน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนด้วยกันมากขึ้น อีกทั้งการทำกิจกรรมในชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น โดยมีครูคอยตั้งคำถามกระตุ้นทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดในระดับที่สูงขึ้น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหานั้นได้ดีขึ้น การส่งคลิปวิดีโอจากแอปพลิเคชัน TikTok ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ส่งให้นักเรียนได้เรียนรู้ก่อนที่จะเข้าคลาสเรียน และในคลาสเรียนก็มาเรียนรู้พร้อมกันในส่วนไหนที่นักเรียนไม่เข้าใจครูจะอธิบายเพิ่มเติมให้

วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้ สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน

วิธีการศึกษา

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้านนทบุรี จำนวน 217 คน

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรินชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้านนทบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีจำนวน29 คน โดยใช้เกณฑ์ในการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. ตัวแปรตาม

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นาฏยศัพท์และภาษาท่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปการณ์เรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1.1 สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีเนื้อหาประกอบไปด้วยความหมาย ประเภท ลักษณะ ตัวอย่างทำรำรวมไปถึงวิธีการปฏิบัติของนาฏยศัพท์และภาษาท่า

คิวอาร์โค้ดสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ

2.3 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนจากการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน

2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า จำนวน 1 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้รวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้ ประชากร คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 217 คน โรงเรียนเตรียมอุดมน้อมเกล้านนทบุรี และกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเตรียมอุดมน้อมเกล้านนทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 29 คน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า จำนวน 1 ชั่วโมง โดยผลการวิจัยดังปรากฏอยู่ในบทที่ 4 ทางคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้ 1) สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 2) ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน

คะแนน	N	$\bar{x}$	s	t	p-value
ก่อนเรียน	29	9.93	2.65	15.64	.001
หลังเรียน	29	16.00	1.36		

* มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยทดสอบด้วยค่าสถิติทดสอบค่าทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent or t-test pair sample) ปรากฏว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน Tik Tok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 29 คน

ข้อที่	คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{x}$	S	แปลผล
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1	ชุดสื่อ TikTok ช่วยสร้างความสนใจต่อการเรียนรู้	14 (48.28%)	13 (44.82%)	2 (06.89%)	0 (0%)	0 (0%)	4.41	0.62	มาก
2	มีเนื้อหาของชุดสื่อ TikTok ที่น่าสนใจเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง	7 (24.13%)	20 68.96%	2 06.89%	0 0%	0 0%	4.17	0.53	มาก
3	การจัดลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	3 10.34%	23 79.31%	3 10.34%	0 0%	0 0%	4.00	0.45	มาก
4	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถจดจำได้ดี	7 03.44%	16 55.17%	6 20.68%	0 0%	0 0%	4.03	0.67	มาก
5	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	17 58.62%	9 31.03%	3 10.34%	0 0%	0 0%	4.48	0.68	มาก
6	เร้าความสนใจให้เกิดการใฝ่รู้ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา	5 17.24%	19 65.51%	5 17.24%	0 0%	0 0%	4.00	0.59	มาก
7	มีการให้น้ำเสียงในการเน้นความสำคัญของเนื้อหา	5 17.24%	17 58.62%	7 24.13%	0 0%	0 0%	3.93	0.64	มาก

ข้อที่	คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{x}$	S	แปลผล
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
8	มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	6 20.68%	18 62.06%	5 17.24%	0 0%	0 0%	4.03	0.61	มาก
9	การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน สะดวกต่อการใช้งาน	8 27.58%	18 62.06%	3 10.34%	0 0%	0 0%	4.17	0.59	มาก
10	นักเรียนสามารถนำไปทบทวนได้	17 58.62%	10 34.48%	2 06.89%	0 0%	0 0%	4.52	0.62	มาก
เฉลี่ย							4.18	0.60	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.18 และ S = 0.60)

สรุปผลการวิจัย

ผลสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากการวิจัยพบว่า สภาพปัญหาขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของนาฏยศัพท์และภาษาท่า ซึ่งถือเป็นความรู้พื้นฐานและจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียนวิชานาฏศิลป์ ทำให้เกิดเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกท้อถอย ค่อนข้างจะใส่ใจในบทเรียนน้อย เบื่อหน่ายไม่พร้อมเรียนรู้ เห็นว่าเป็นเรื่องยากและไม่สำคัญต่อการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันทั้งนี้ทางคณะผู้วิจัยจึงได้คิดค้นสื่อนวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เมื่อทดสอบด้วยสถิติทดสอบค่าทีแบบกลุ่มไม่อิสระ (t-test Dependent Samples) กล่าวคือ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน ที่ใช้สื่อนวัตกรรมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สรุปได้ว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่าตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักเรียนสามารถนำกลับไปทบทวนได้ นั้นมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x}$=4.52และS=0.62) และมีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการ

เรียนปกติ ($\bar{X}$=4.48และS=0.68) และชุดสื่อ TikTok ช่วยสร้างความสนใจต่อผู้เรียน ($\bar{X}$=4.41 และS=0.62) มีค่าความพึงพอใจเท่ากันโดยมีตามลำดับ

อภิปรายผล

จากการวิจัยในครั้งนี้มีข้อค้นพบในการอภิปรายผลในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนที่ใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่า สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นสื่อนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน จากการทดลองครั้งนี้คณะผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น ในการเรียน มีความสนใจ และให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ซึ่งสรุปได้ว่า สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังกล่าว ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบนำมาเป็นเกณฑ์คัดเลือก และจึงนำมาสร้าง สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริเสน่ห์ หอมนาน (2564) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย เมื่อนำไปใช้กับผู้เรียนแล้วมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.79/86.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ที่มีต่อชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย มีผลคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ที่ 94.60 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ในด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วย สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52 และ S = 0.62) กล่าวโดยสรุปคือการที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการเรียนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นสื่อนวัตกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ที่บ้าน และทำการบ้านที่โรงเรียน โดยให้นักเรียนเปิดสื่อ TikTok ที่บ้านและทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน ซึ่งสื่อเทคโนโลยีผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง นาฏศัพท์และภาษาท่า ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นในการเรียนโดยที่ไม่ต้อง

รอเรียนพร้อมนักเรียนคนอื่นจึงทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนอย่างมีความสุข ในระดับมาก และทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนสูงขึ้น อีกทั้งสามารถย้อนกลับไปเรียนกี่ครั้งก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จำเริญ เขื่อนแก้ว (2560) ได้ทำวิจัยเรื่องความพึงพอใจต่อการใช้สื่อสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการเรียนในรายวิชานี้โดยการมอบหมายงานนอกห้องสามารถทำให้ผู้เรียนกำหนดลำดับการเรียนและตั้งใจเรียนมากขึ้น ซึ่งผู้เรียนเชื่อว่ากระบวนการเรียนด้วยแนวคิดห้องเรียนกลับด้านให้ผลที่ดีกว่าและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการความคิดมากกว่าแบบเดิม รวมทั้งต้องการให้รายวิชาอื่นๆทำกระบวนการเรียนแบบใหม่ไปประยุกต์ใช้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การสร้างนวัตกรรมการศึกษาจะต้องคำนึงถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และเนื้อหาของระดับชั้น เพื่อให้นวัตกรรมมีความเหมาะสมในช่วงวัย

2. นวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่นี้จะต้องใช้นักเรียนในการทดลอง ดังนั้น การจัดหาผู้ทดลองใช้ในการศึกษาวิจัยจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ที่เหมาะสมตามพัฒนาการแต่ละช่วงวัย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสร้างนวัตกรรมที่มีความหลากหลายเพิ่มเติม ยกตัวอย่างเช่น ระบำเบ็ดเตล็ด, ระบำมาตรฐานและการแสดงพื้นบ้าน

2. ควรจะมีรายละเอียดของการเรียนเพิ่มเติมในตัวนวัตกรรม ยกตัวอย่างเช่น มีการสอนและลงรายละเอียดเรื่องของการท่ารำ

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ.(*2553).* **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช *2551*.**(พิมพ์ครั้งที่ *3).* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จำเริญ เขื่อนแก้ว.(2560). ความพึงพอใจต่อการใช้สื่อสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน. **วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อิสเทอร์น,** 11(4), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 ตุลาคม 2565, จาก https://so01.tci-thaijo.org/index.php/FEU/article/view/101479/84908

ศิริเสน่ห์ หอมนาน.(2564). **การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.**(พิมพ์ครั้งที่ 23).คณะมนุษย์ศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี.

อดิศักดิ์ โคตรรชุม.(2562). การพัฒนาสื่อวีดีทัศน์ เพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การจัดและตกแต่งสวน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. **วารสารโครงงานวิทยากรคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ,** 5(2), สืบค้นเมื่อวันที่ 25 กันยายน 2565 จาก https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/204222/158466

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรีไทย รายวิชาดนตรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

CONSTRUCTION OF COMPUTER-ASSISTED INSTRUCTION (CAI) ON SHAPES CHARACTERISTICS AND SONDS OF THAI MUSICAL INSTRUMENTS MUSIC SUBJECTS ART LEARNING Prathom Suksa 3

เกียรติภูมิ ปะนามะทัง[1], จักรพงศ์ พรหมรักษา[2], ณัฐพงศ์ ภูผา[3], ณัฐภัทร มั่นรอด[4], นวพล พลคช[5], เพชรายุธ สีนวน[6], อุมาพร บุญภา[7]

KIATTHIPUM PANAMATANG[1], JAKKRAPONG PROMRAKSA[2], NATTAPONG PHUPHA [3], NATTHAPHAT MUNROD[4], NAWAPON PONKOT[5], PETSHARAYOOT SEENUAN[6], UMAPORN BOONPA[7]

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา ข้อมูล หนังสือเรียน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย และ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.1 ป.3/1 ตัวชี้วัดที่ 1 มาทำการวิเคราะห์โดยมีวิธีการดังนี้ 1) รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 2) ประมวลผล เพื่อนำมาวิเคราะห์ โดยการนำข้อมูลมาแยก และจำแนก ให้อยู่ในหมวดหมู่แต่ละประเภท 3) นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เพื่อออกแบบกำหนดเนื้อหารูปแบบ Storyboard องค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นคณะผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม PowerPoint 2019 ในการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามขั้นตอนที่กำหนด โดยรูปแบบ และเนื้อหาภายในสื่อการสอน (CAI) ประกอบด้วย 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) เนื้อหาบทเรียนที่มีประเด็นการเรียนรู้ 4 ประเด็น ได้แก่ ประเภทเครื่องดนตรี รูปร่างเครื่องดนตรีไทย ลักษณะของเครื่องดนตรีไทย และเสียงของเครื่องดนตรีไทย 3) เกม 4) แบบทดสอบหลังเรียน

[1],[2],[3],[4],[5],[6],[7]คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

หลังจากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำไปประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อ พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ทางด้านเนื้อหาเท่ากับ 1.00 และด้านสื่อเท่ากับ 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 0.50 จึงถือว่าการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีคุณภาพและนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง สำหรับผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนทางออนไลน์ หรือการเรียนการสอนในสถานศึกษา เพื่อเป็นการทบทวนความรู้สำหรับผู้เรียนหรือนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการพัฒนาต่อยอดและปรับปรุงต่อไป

คำสำคัญ: บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย, สื่อการสอนวิชาดนตรีไทย

Abstract

Research on creating computer-assisted instruction (CAI) lessons on the shapes, characteristics, and sounds of Thai musical instruments for grade 3 aimed to generate computer-assisted instruction (CAI) lessons about the shapes, characteristics, and sounds of Thai musical instruments for grade 3.

The researchers studied and collected data from documents, textbooks, relevant research, and data interviews with experts in all 3 areas; music teaching experts, Thai music specialists, and electronic media specialists, including the 2008 primary education core curriculum, Learning Area of Arts: Standard A 2.1: Grade 3/1, Indicator 1st. The analysis process was as follows: 1. Gathered relevant information. 2. Analyzed the data, which was separated and classified into categories 3. Synthesized and designed the content analyzed by the storyboard of the various elements of the computer-assisted instruction (CAI) lesson about the shapes, appearances, and sounds of Thai musical instruments. Then, the researchers used the PowerPoint 2019 program to generate computer-assisted instruction (CAI) lessons about the shapes, characteristics, and sounds of Thai musical instruments for grade 3 according to the steps specified by the format and content of the CAI, consisting of 1. Pre-test 2. Four issues of contents; types of musical instruments, Thai musical instrument shape, Thai musical instruments characteristics, and Thai musical instruments sound 3. Game 4. Post-test

Computer-Assisted Instruction (CAI) lessons about the shapes, characteristics, and sounds of Thai musical instruments for grade 3 were assessed for the index of concordance (IOC) by content and media experts. It was found that the concordance index (IOC) for the content and the media were 1.00. They were higher than the specified criterion of 0.50. Therefore, it was considered that computer-

assisted instruction (CAI) lessons on the shapes, appearance, and sound of Thai musical instruments were of quality and could be used in teaching and learning. For those interested, it can be used for online teaching or in educational institutions for learners to review or try with a sample group for further development and continuing to improve.

Keywords: Computer-assisted instruction (CAI) Shapes Characteristics and Sounds of Thai musical Instruments, Educational Media in Thai Classical Music

บทนำ

การเรียนการสอนดนตรีไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีการพัฒนาปรับปรุง เปลี่ยนแปลงขึ้นตามยุคสมัย ในอดีตการเรียนการสอนดนตรีไทยได้มีการใช้วิธีที่หลากหลายในการถ่ายทอดและสืบต่อความรู้ ปัจจุบันการเรียนการสอนดนตรี ได้รับการบรรจุให้อยู่ในหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน รายวิชาศิลปะ สาระดนตรี กำหนดให้มีการเรียนการสอนในชั้นเรียนร่วมกับรายวิชาอื่น แต่การเรียนการสอนไม่ได้เกิดจากความสมัครใจความชอบ ความตั้งใจที่จะศึกษาหาความรู้จากตัวของผู้เรียนทุกคน ผนวกกับเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด จึงทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาที่มีความสลับซับซ้อนเทียบเท่ากับการซึมซับทีละน้อยดังเช่นในอดีต (สงบศึก ธรรมวิหาร, 2540, น.181, กระบวนการสอนดนตรีไทย ของอาจารย์ศิวศิษฎ์ นิลสุวรรณ, 2550, น. 2)

ดนตรีไทยและเครื่องดนตรีไทยเป็นสิ่งที่มีพัฒนาการและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ซับซ้อนและแตกต่างกัน มีเครื่องดนตรีหลายชนิดและมีการจำแนกเครื่องดนตรีได้หลากหลายประเภท เช่น ประเภทเครื่องดีด แบบใช้ไม้ดีดและใช้มือดีด เครื่องสีแบบมีคันชักติดกับคันและไม่ติดกับคัน ประเภทเครื่องตี สามารถจำแนกได้เป็นเครื่องตีที่ทำด้วยไม้ เครื่องตีที่ทำด้วยโลหะและเครื่องตีที่ขึงด้วยหนัง ประเภทเครื่องเป่า แบบมีลิ้นและไม่มีลิ้น มีเสียงสูง เสียงทุ้มต่ำดังเบา ยาว สั้น เป็นต้น (ธนิต อยู่โพธิ์, 2523, น.6–88) ด้วยเนื้อหาที่มีรายละเอียดที่ค่อนข้างยากทำให้ผู้เรียนที่มีช่วงวัยอยู่ในระดับประถมศึกษาอาจขาดความเข้าใจในเนื้อหาการสอนโดยการอ่านจากหนังสือเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายทำให้ไม่เกิดประสิทธิภาพในการเรียน

การเรียนการสอนในยุคปัจจุบันได้มีการนำเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมาใช้เพื่ออำนวยความสะดวก มีการพัฒนาแอปพลิเคชั่นและสื่อใหม่ออกมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนอยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E – book), คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer AssisterInstruction : CAI), เว็บช่วยสอน (Web – Based Instruction : WBI), การเรียนอิเล็กทรอนิกส์ (E – Learning) หรือจะเป็นสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล (Learning Object), ซึ่งแต่ละสื่อต่างก็มีลูกเล่นจุดเด่น และการใช้งานที่แตกต่างกันให้เลือกใช้ตามความเหมาะสม การเรียนการสอนดนตรีไทยจึงได้มีการพัฒนา ปรับปรุง เปลี่ยนแปลงให้เข้ากับยุคสมัยและสถานการณ์บ้านเมือง เพื่อคุณภาพการศึกษาที่ดีขึ้นหรือเพื่อแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ให้การเรียนการสอนดำเนินต่อไปอย่าง

มีประสิทธิภาพซึ่งในกรณีนี้คณะผู้วิจัยได้เลือกทำการวิจัยในเนื้อหา เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assister Instruction : CAI) เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถสร้างสื่อที่มีรูปภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ และเนื้อหาที่ค่อนข้างเยอะ ทั้งการอธิบายรูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยในแต่ละประเภท ภายในสื่อมีลูกเล่นที่หลากหลายทำให้ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ ผู้เรียนสามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เพราะสื่อมีการโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับบทเรียน เหมาะสมกับผู้เรียนและมีความปลอดภัยในการใช้งาน สามารถทำให้ผู้เรียน รู้ เข้าใจ แยกแยะ รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ได้เนื่องจากผู้เรียนต้องเริ่มเรียนรู้กับสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว สามารถสังเกตเห็น ได้ยิน หรือสัมผัสได้ในชีวิตประจำวันก่อนเพื่อเป็นการปูพื้นฐานความรู้ทางด้านดนตรีให้กับผู้เรียน จึงจะเริ่มเรียนเนื้อหาอื่นที่มีในรายวิชาดนตรีซึ่งเนื้อหาเรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยนั้น เป็นเรื่องที่มีรายละเอียดและองค์ประกอบของเนื้อหาค่อนข้างเยอะ มีการแบ่งประเภทเครื่องดนตรี ดีด สี ตี เป่า เครื่องดนตรีไทยบางเครื่องก็มีความความคล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกันไม่มากนัก บางเครื่องดนตรีมีรายละเอียดของรูปร่างลักษณะที่ค่อนข้างเยอะ ยากต่อการทำความเข้าใจซึ่งอาจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจผิดหรือไม่เข้าใจในเนื้อหา ผู้เรียนจึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้เนื้อหานี้เพื่อที่ผู้เรียนจะได้รู้จักรูปร่างของเครื่องดนตรีไทย ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยที่ถูกต้องโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assister Instruction : CAI)

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยจึงได้จัดทำการวิจัยเรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง พัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นการทบทวนบทเรียน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุง และสร้างสื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิธีการศึกษา

การวิจัยการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนกระบวนการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)
3. วิเคราะห์การสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาหาข้อมูลในการทำวิจัยการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. ข้อมูลจากเอกสาร คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีการศึกษาจาก ห้องสมุด คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. ข้อมูลบุคคล ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ คณะผู้วิจัย ได้แบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน คือ กลุ่มที่ 1 บุคคลผู้ให้ข้อมูลขั้นตอนการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาดนตรี ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบประเมินค่า IOC

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสัมภาษณ์

2. แบบประเมินคุณภาพของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

การสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

คณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและเรียบเรียงข้อมูลสำหรับการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. วิเคราะห์เอกสารงานวิจัย ตำรา บทสัมภาษณ์ กำหนดเนื้อหาเพื่อสร้างสื่อ CAI

คณะผู้วิจัยใช้หลักการสร้างจากแนวคิดหลักการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ของทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ 9 ประการ ทฤษฎีสำหรับการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ และทฤษฎีสี

1.1 ข้อมูลเนื้อหาเรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

1.3 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินประสิทธิภาพบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

2. กำหนดโครงสร้างเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) กำหนดโครงสร้างเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 บริษัท ซึ่งประกอบไปด้วยเนื้อหา รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยแต่ละประเภท

3. การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ออกแบบเนื้อหาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และกำหนดโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นส่งให้ผู้เชี่ยวชาญผู้มีประสบการณ์ตรวจสอบ ใช้การหาค่าโดยการหาค่าโดยมีเกณฑ์การหาค่า IOC

4. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.1 เตรียมข้อมูลในการสร้าง เพื่อนำมาสร้างบทเรียน (CAI) ในรูปแบบของเนื้อหาภาพนิ่ง สีสันและเสียง ที่ง่ายต่อการเรียนรู้ มีความเข้าใจในการเรียน

4.2 สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint

วิเคราะห์การสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาจำแนกประเด็นเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำทฤษฎี แนวคิด มาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) ดังต่อไปนี้

1. คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ใช้ทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์เพื่อใช้ในการศึกษาการออกแบบและสร้างสื่อ ดังนี้

1.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่

1.2 ทฤษฎีสี

1.3 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

2. คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่องรูปร่าง ลักษณะและสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

2.1 วิเคราะห์กระบวนการออกแบบเนื้อหา รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย

2.2 วิเคราะห์การออกแบบบททดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน

2.3 วิเคราะห์กระบวนการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการศึกษา

1. สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.1 เข้าใจ และแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าทางดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 1 ระบุรูปร่าง ลักษณะของเครื่องดนตรีที่เห็นและได้ยินในชีวิตประจำวัน เพื่อนำมาจัดทำเป็นเนื้อหาในการสร้างสื่อการสอน CAI เรื่อง รูปร่าง ลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรี

ไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คณะผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ 9 ขั้นของกาเย่ มาใช้ในการดำเนินการสร้างสื่อการสอน คณะผู้วิจัยได้กำหนดสื่อการสอน CAI เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 แบบการสอน เพื่อให้สื่อการสอน CAI ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเอง มีการออกแบบที่เน้นผู้เรียนให้ปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน มีกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.2 แบบทดสอบ เพื่อวัดประเมินความรู้ของผู้เรียน สื่อการสอน CAI มีการใช้ข้อความ รูปภาพ และเสียง เข้ามาช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. การประเมินสื่อการสอน CAI เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

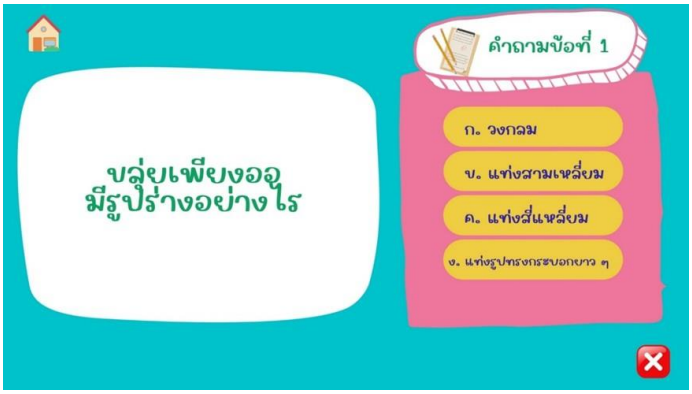
การสร้างบทเรียนสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบ และประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และด้านสื่อ ซึ่งผลการตรวจสอบประเมินด้านเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 0.50

สรุป

การสร้างบทเรียนสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และคำสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อ รวมถึงได้นำเนื้อหาที่วิเคราะห์และสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ (CAI) ที่ได้สร้างไว้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อตรวจสอบประเมิน พบว่าเนื้อหาภายในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่องรูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบ่งออกเป็น รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ ประเภทเครื่องดีด ประเภทเครื่องสี ประเภทเครื่องตี ประเภทเครื่องเป่า และคณะผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหาของสื่อการสอนและด้านสื่อ CAI เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการตรวจสอบประเมินด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาดนตรี จำนวน 3 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเฉลี่ย IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 0.50 แสดงให้เห็นว่า การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มีความตรงของเนื้อหา และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีคุณภาพที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้

ภาพที่ 1 หน้าปกชื่อเรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่3
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 2 หน้าหลัก
ที่มา: คณะผู้วิจัย



ภาพที่ 3 หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 4 คำบรรยายส่วนประกอบของซออู้
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 5 ซออู้
ที่มา: คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 6 เกมเปิดป้ายทายเครื่องดนตรี
ที่มา: คณะผู้วิจัย

อภิปรายผล

จากการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นสื่อการสอนเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เนื่องจากการเรียนเนื้อหา รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยมีเนื้อหาที่ค่อนข้างเข้าใจยากสำหรับเด็กในช่วงวัยนี้ ซึ่งบางสถานศึกษาอาจมีงบประมาณไม่เพียงพอในการจัดซื้อเครื่องดนตรีไทย ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถศึกษารูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทยได้จริง จึงมีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนมาใช้เป็นระบบออนไลน์ คณะผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้เนื้อหาได้ถูกต้องครบถ้วนได้ด้วยตนเอง

การวิจัยในครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน(CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และในการเลือกหัวข้อวิจัยคณะผู้วิจัยได้ศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางคนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมเนื้อหาจากเอกสาร ตำรา หนังสือเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จาก 3 บริษัท ได้แก่บริษัทกรพัฒนายิ่ง จำกัด บริษัทอักษรเจริญทัศน์ จำกัด และ สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) เนื่องจากหนังสือทั้ง 3 บริษัท เป็นที่นิยมในส่วนมากและใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยเนื้อหาด้านเครื่องดนตรีในหนังสือทั้ง 3 ซึ่งคณะผู้วิจัยได้เลือกเอาเครื่องดนตรีในกลุ่มวัฒนธรรมหลักของชาติมาใช้เป็นเนื้อหาของสื่อการสอน และคณะผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านสื่อมาสังเคราะห์เป็นเนื้อหา คณะผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกโปรแกรมที่จะใช้สร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) จึงได้โปรแกรม Microsoft PowerPoint มาเป็นโปรแกรมในการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เนื่องจากเป็นโปรแกรมพื้นฐานที่มีในคอมพิวเตอร์ทุกรุ่นที่เข้าถึงผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก เพราะใช้งานได้ง่ายโดยคุณสมบัติของโปรแกรม Microsoft PowerPoint ใช้สำหรับนำเสนอข้อความ สามารถปรับขนาดของตัวอักษร และมีรูปแบบตัวอักษรหลากหลายให้เลือกใช้งาน คณะผู้วิจัยได้เลือกขนาดของตัวอักษรที่อ่านง่าย เน้นตัวอักษรที่มีหัว เพื่อง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน มีการเลือกใช้สีวรรณะร้อน วรรณะเย็น ที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน มาเป็นสีพื้นหลังของสื่อ และการใช้สีคู่ตรงข้าม เช่น สีเหลืองคู่กับสีม่วง มาใช้เป็นสีของตัวอักษร ไม่ให้รบกวนสายตาผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีสีสำหรับการออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้ มีการใช้ฟอนต์ “Happy Thursday” ซึ่งเป็นฟอนต์ที่มีรูปร่างพยัญชนะมีหัวชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน นอกจากนี้โปรแกรม Microsoft PowerPoint สามารถเขียนคำสั่งเพื่อสร้างปุ่มตัวเลือกต่าง ๆ เพื่อใช้ในการดำเนินการของสื่อ และยังเป็นทางลัดเพื่อเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนตามที่ต้องการ และโปรแกรม Microsoft PowerPoint สามารถบันทึกไฟล์เป็นโปรแกรมสำหรับใช้งานคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ที่รองรับระบบปฏิบัติ

การคอมพิวเตอร์ได้อย่างมีเสถียรภาพมากที่สุด คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาภายในสื่อการสอนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน 2) เนื้อหา 3) เกม 4) แบบทดสอบหลังเรียน และมีการวัดผลหลังทำแบบทดสอบ ซึ่งองค์ประกอบภายในสื่อมีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย่ที่กล่าวถึงขั้นตอนในการเรียนรู้ 9 ประการ แต่สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่างลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีข้อยกเว้นขั้นตอนในการเรียนรู้ข้อที่ 9 เนื่องจากการส่งเสริมความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียน และการถ่ายโอนการเรียนรู้นั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคลและระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด คณะผู้วิจัยจึงไม่สามารถวัดและประเมินผลความคงทนทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาวได้ เมื่อคณะผู้วิจัยได้จัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เสร็จแล้ว จึงได้นำเข้าสู่การประเมินด้วยแบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบประเมิน 2 ด้าน คือ ตรวจสอบด้านเนื้อหา และสื่อ ซึ่งมีผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปิยะวัฒน์ อารีย์มิตร์ เรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างวิธีสอนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับวิธีการสอนแบบปกติที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระหว่างการเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับวิธีสอนปกติ มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏว่า วิธีการสอนแบบปกติมีนัยทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคงทน ในการเรียนรู้วิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาโดยวิธีการสอนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับวิธีสอนแบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.50 จึงสรุปได้ว่าการสร้างสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ และเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ และมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนและสามารถนำไปเป็นตัวอย่างในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

ควรสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปร่าง ลักษณะและเสียงของเครื่องดนตรีไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สามารถนำเนื้อหาดังกล่าวไปสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สื่อมัลติมีเดีย E-book เพื่อเป็นตัวเลือก ให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อตามความสนใจ ถือเป็นแนวทางการพัฒนาสื่อ และเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ผู้เรียนอีกรูปแบบหนึ่ง

กิตติกรรมประกาศ

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ฐกฤต สุกุลกิตติไกร อาจารย์โอภาส ชำนาญกิจ อาจารย์ผู้ควบคุมเล่มวิจัยและคณาจารย์ภาควิชาดุริยางคศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษาทุกท่านที่ให้คำปรึกษาในการทำการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ตามความตั้งใจของคณะผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ว่าที่ร้อยตรีอรรถวิทย์ สิงหนสาย อาจารย์ณัฐศุกาญจน์ วัตถุ และอาจารย์พิมพิลา หมื่นศร ที่ช่วยกรุณาตรวจสอบเนื้อหาข้อมูลด้านการสอนรายวิชาดนตรีไทยและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์รัตนสินทร์ พ่อค้า อาจารย์เกียรติขจร ฟักจีน และผู้ช่วยศาสตราจารย์นิสิต ภาคบุบผา ที่กรุณาให้ข้อมูลเฉพาะด้านดนตรีไทย อาจารย์ศรายุทธ หอมเย็น อาจารย์ปราโมทย์ โต้งทอง และอาจารย์พิชญา ดำนิล

ที่กรุณาให้ข้อมูลด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร ผู้ช่วยศาสตราจารย์จริยา ตะลังวิทย์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง ที่ช่วยกรุณาดำเนินการตรวจสอบค่าความสอดคล้อง IOC

รายการอ้างอิง

ธนิต อยู่โพธิ์. (2523). ***เครื่องดนตรีไทย พร้อมด้วย ตำนานการผสมวง มโหรีปี่พาทย์ และ เครื่องสาย*.กรมศิลปากร.**

สงบศึก ธรรมวิหาร. (2540). ***ดุริยางค์ไทย*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.วิทยานิพนธ์**

แก้ว ผสมธรรมศรีและคณะ. (2550). ***กระบวนการสอนดนตรีไทยของอาจารย์ศิวศิษฎ์ นิลสุวรรณ.*** *[ศิลปนิพนธ์ ศึกษาศาสตรบัณฑิต]*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ปิยะวัฒน์ อารีย์มิตร์. (2547). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระหว่างวิธีสอนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับวิธีสอนแบบปกติ.** มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลของการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป

Effects of using e-books Prang Naphat Tranimit song based on the concept of Active Learning: Student-led review sessions on achievement. Education of students in the 1st year vocational certificate level College of Dramatic Arts

จีรวรรณ อมรไชย[1], จุฑาทิพย์ เจนจบธุรกิจ[2], ธนพนธ์ ผาสุกวงษ์[3]
นภดล วงศ์สิปปกร[4], บริพัตร์ เวชชานุเคราะห์[5], รวิภา ใจยิ้ม[6]
พิมพิกา มหามาตย์[7], เกวลิน ขจรรัตนวัฒน์[8]
JIRAWAN AMORNCHAI [1], JUTHATHIP JENJOBTURAKIJ [2], THANAPON PHASUKWONG [3],
NOPPADON WONGSIPAKORN [4], BORIPAT VEJJANUGRAHA [5], RAVIPA JAIYIM [6],
PIMPIKA MAHAMAT [7], KEWALIN KHACHONRATTANAWAT [8]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้และไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย (โขนยักษ์) ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 26 คน โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 13 คน และกลุ่มควบคุม 13 คน เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบอิสระ (T-Test for independent)

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต, การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions

* คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The purpose of this research was to compare the mean of first year vocational certificate students learning achievement between groups using Prang Naphat Tranimit song based on the concept of Active Learning: Student-led review sessions e-books with the group that did not use the Prang Naphat Tranimit song e-book according to the concept of Active Learning: Student-led review sessions in the post-experimental period. The samples in this research were 26 first year vocational certificate students in the College of Dramatic Arts, first semester of academic year 2022, which divided into 13 students as experimental groups and one 13 students as controlled groups. Research instruments were Prang Naphat Tranimit song based on the concept of Active Learning: Student-led review e-book, the learning achievement evaluation form, and the lesson plans which used t-test for independent score for statistical analysis.

The results showed that the learning achievement in the experimental groups was significantly higher than the average of controlled groups on level .05.

Keywords: e-book, the Prang Naphat Tranimit song, Active Learning: Student-led review sessions

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากในระบบการศึกษา ช่วยให้การศึกษาได้รับการพัฒนาและเติบโตไปในวงกว้าง ถือเป็นส่วนสำคัญที่จะส่งผลต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนและการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ในหลายด้าน และทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันครูและบุคลากรทางการศึกษาจึงเป็นบุคคล ที่มีความสำคัญทั้งทางตรงและทางอ้อมที่จะถ่ายทอดความรู้ความสามารถให้แก่ศิษย์ รวมทั้งพัฒนาศิษย์ให้เป็นมนุษย์ที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 9 มาตรา 65 และ 66 ที่ว่า ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งผู้ใช้และผู้ผลิตเทคโนโลยี การศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถ ทักษะเพียงพอที่จะใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2562, น. 18-19)

การเรียนการสอนนาฏศิลป์ เป็นการสอนด้านทักษะ จำเป็นต้องใช้การสอนแบบอื่นร่วมด้วยเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้ผู้เรียน โดยการเรียนนั้นจะมาจากการสังเกต และเลียนแบบจากครูผู้สอน ดังนั้นหากจะทำการสอนนาฏศิลป์ให้ประสบผลสำเร็จ จึงควรศึกษาขั้นตอนการปฏิบัติทักษะแล้วนำไปประยุกต์ใช้ เพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในรายวิชากลุ่มสมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ นาฏศิลป์โขน 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัยนาฏศิลป มีการบรรจุเพลง “ตระนิมิต” ไว้ในหลักสูตรสถานศึกษา คณะผู้วิจัย เห็นว่า เพลงตระนิมิต เป็นเพลงหน้าพาทย์ขั้นต้น ที่สามารถนำมาต่อยอดในเนื้อหาต่าง ๆ ที่สูงยิ่งขึ้น จึงได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ให้ผู้เรียนได้ทบทวนและทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยครูจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของเทคโนโลยี เพื่อการสร้างสื่อที่เป็นประโยชน์กับนักเรียน สามารถถ่ายทอดความรู้ในวิชาของตน

ผนวกกับเทคโนโลยีสมัยใหม่และทบทวนเนื้อหาจากเทคโนโลยีที่ครูสร้างได้อย่างถูกต้อง ในการเรียนการสอนย่อมมีการกำหนดจุดประสงค์หลายด้าน หากผู้สอนใช้วิธีใดวิธีหนึ่งอาจไม่ตอบสนองจุดประสงค์ได้ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องรู้วิธีสอนที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ และการสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาตนเอง

ในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา การศึกษาจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ด้วยวิธีการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ได้มากกว่าการเรียนรู้ที่มีวิธีการเรียนรู้เพียงวิธีเดียว

คณะผู้วิจัยจึงได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions) โดยครรชิต มาลัยวงศ์ (2540) ให้คำนิยามว่าเป็นหนังสือที่อยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัลหรือสื่อมัลติมีเดียที่เผยแพร่ ได้หลายช่องทางด้วยกัน เป็นรูปแบบการนำเสนอข้อมูลผ่านทางอินเตอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วเพียงชั่วพริบตาทั่วทุกมุมโลก ประกอบด้วย เนื้อหา รูปภาพ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว (ครรชิต มาลัยวงศ์, 2540, น. 175, อ้างถึงใน พิรุณโปรย สำโรงทอง, 2554) ในลักษณะที่ผู้ใช้สามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยลักษณะของสื่อพัฒนาจากโปรแกรมสร้างสื่อผสมผสานกัน การนำเสนอเนื้อหาเป็นไปในลักษณะของแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน และใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ในการจัดการเรียนการสอนกับหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions

หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ สมรรถนะวิชาชีพเฉพาะ รายวิชานาฏศิลป์โขน 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ได้ระบุสมรรถนะรายวิชาภายในหลักสูตรไว้ 3 สมรรถนะ คือ 1. การเรียนรู้ท่ารำเพลงหน้าพาทย์ 2. การเรียนรู้ท่ารำระบำเบ็ดเตล็ดในนาฏศิลป์โขน 3. การเรียนการแสดงท่ารำพื้นเมือง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในการเรียนรู้สมรรถนะของเพลงหน้าพาทย์นั้น ยังมีการเรียนปลีกย่อยถึง 6 เพลงการเรียนการสอนนาฏศิลป์ จะเน้นการจดจำ สังเกต และเลียนแบบเป็นหลัก ซึ่งระยะเวลาที่จำกัด และเนื้อหาที่มาก อาจส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการสับสน หรือมีเวลากลับมาทบทวนเนื้อหาได้น้อยลง หากจะกลับมาทบทวนก็ไม่มีสื่อที่มีข้อมูลที่ถูกต้อง และครบถ้วน ทำให้อาจเกิดความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง

จากที่มา และความสำคัญข้างต้น พบว่า การจัดการเรียนการสอนในวิทยาลัยนาฏศิลปขาดแคลนสื่อการสอนทางด้านเทคโนโลยี ในด้านการทบทวนการเรียนการสอน จึงได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ความเข้าใจในการปฏิบัติ โดยเนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมา หลักการรำ และหลักการปฏิบัติท่ารำเฉพาะ เพลงตระนิมิต

(ยักษ์) โดยผู้วิจัยสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้และไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions

วิธีการศึกษา

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย (โขน) ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 58 คน วิทยาลัยนาฏศิลป

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย (โขนยักษ์) ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 26 คน วิทยาลัยนาฏศิลป โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยกลุ่มทดลองแบ่งตามเลขคี่ จำนวน 13 คน และกลุ่มควบคุมแบ่งตามเลขคู่ จำนวน 13 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions (น้ำผึ้ง ชูเลิศ, 2563)

คิวอาร์โค้ดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ

2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตระแปลง จำนวน 24 ชั่วโมง

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้รวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป รูปแบบการวิจัยเป็นแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย มีรายละเอียดดังนี้ 1) ศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 2) สร้างเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน 3) เก็บรวบรวมข้อมูลและตรวจสอบ 4) วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย(Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติทดสอบค่าทีแบบอิสระ (T-Test for independent)

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้และไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย (โขนยักษ์) ภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป ระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions และกลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions

กลุ่ม	M	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	16.46	1.21	5.55*	.000
กลุ่มควบคุม	14.15	0.76		

หมายเหตุ กลุ่มทดลอง n = 13, กลุ่มควบคุม n = 13, *p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลองโดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบอิสระ (T-Test for independent) พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review

sessions (M = 16.46, S.D. = 1.21) สูงกว่าค่าเฉลี่ยกลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (t = 5.55, Sig. = .000)

สรุปผลการวิจัย

ผลของการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลป พบว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติทดสอบค่าทีแบบอิสระ (T-Test for independent) = 0.000 กล่าวคือ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า การเรียนการสอนในรายวิชาทักษะในเนื้อหาของเพลงหน้าพาทย์มีความยาก ซึ่งกระบวนท่ารำมีความซับซ้อน หากผู้เรียนมีสื่อการสอนทางเทคโนโลยีด้านการทบทวนเนื้อหา จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับ ชมนาด กิจขันธ์ (2562) ที่กล่าวว่า การรำหน้าพาทย์จะต้องรำให้ถูกต้องตามทำนองและจังหวะตามแบบแผน ถูกต้องตามความหมายของเพลงที่นำมาใช้ ซึ่งการรำหน้าพาทย์ ไม่ควรรำผิด ผู้วิจัย เห็นว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพลงหน้าพาทย์ ตระนิมิต ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning : Student-led review sessions จะใช้เป็นส่วนเสริมให้การเรียนการสอนพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning จะมีแนวโน้มที่สูงขึ้นเสมอ สอดคล้องกับ วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู (2562) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning ตามกระบวนการ GPASS ซึ่งมีผลการวิจัยผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ GPASS หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามกระบวนการ GPASS นักเรียนมีผลการเรียนรู้พัฒนาขึ้นร้อยละ 40.10 เป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ คือ มากกว่าร้อยละ 25

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ การนำนวัตกรรมไปใช้จะต้องสอดคล้องกับหลักสูตรนาฏดุริยางค์ศิลป์ รายวิชานาฏศิลป์ โขน (ยักษ์) และจัดทำแผนการเรียนรู้ให้เนื้อหามีความเหมาะสมกับระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ 2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป สื่อการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้อย่างสะดวกโดยปราศจากอินเตอร์เน็ต เพื่อตอบสนองความต้องการของโรงเรียน ที่ยังขาดการเข้าถึงของเทคโนโลยี

รายการอ้างอิง

ครรชิต มาลัยวงศ์. (2540). **นวัตกรรมทางเทคโนโลยี 200 ทัศนะไอที.** กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ชมนาด กิจขันธ์. (2562). **รำหน้าพาทย์ชั้นสูง.** กรุงเทพมหานคร : บริษัท ธนาเพรส จำกัด

น้ำผึ้ง ชูเลิศ. (2563). **ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์เรื่อง ระบบสมการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning: student-led review session ร่วมกับกับการใช้โปรแกรม Geogebra ตาม Road map For Mathematics.** โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

พิรุณโปรย สำโรงทอง. (2554). **การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู.** ปริญญานิพนธ์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู. (2562). **การจัดการเรียนรู้ Active learning ให้สำเร็จ.** วารสารวไลยอลงกรณ์

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2562). **“รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560”.** [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : http://www.krisdika.go.th/wps/portal/general

หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก
กรณีศึกษา อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย
PRINCIPLES OF MUSIC TEACHING FOR YOUNG CHILDREN
A CASE STUDY BY PROFESSOR DR. NATCHA TECHAAPORNCHAI

จุฬาลักษณ์ บุญโชติ[1], บวรรัตน์ นงนุช[2], มินธาดา แจ่มนิยม[3],
ศราวุธ ฤทธิ์สุวรรณ[4], สฐาพงศ์ ครองพวก[5], จีรวัฒน์ แสงอนันต์[6]
MISS.JURARAK BONCHOT[1], MISS.BAWONRAT NONGNUT[2], MR.MINTADA JAMNIYOM[3]
MR.SARAWUT RITSUWAN[4], MR.SATHAPONG KRONGPUAK[5],
MR.JEERAWAT SAENG-ANAN[6]

บทคัดย่อ

วิจัยเรื่องหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษา อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติ ผลงาน และหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก ของ อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย วิธีการดำเนินการศึกษาเป็นการศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งสัมภาษณ์ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาจัดหมวดหมู่ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้จากนั้นนำมาวิเคราะห์ นำเสนอและจัดเป็นรูปเล่มวิจัย

จากการศึกษาพบว่า อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย เป็นบุคคลที่มีความรู้ความสามารถด้านการสอนดนตรีเด็กเล็ก สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาดนตรีศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ได้รับเชิญเป็นอาจารย์พิเศษในสถาบันการศึกษาชั้นนำ อีกทั้งยังออกแบบหลักสูตรการสอนดนตรีเด็กเล็ก เป็นวิทยากรงานวิชาการต่าง ๆ และมีความสามารถในการบรรเลงดนตรีไทย อาทิ ขิม กู่เจิง เป็นต้น

อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย มีหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก ดังนี้ 1.ใช้หลักสูตร Music - Based Brain Booster ซึ่งจะเน้นเรื่องพัฒนาการทางด้านร่างกายและเรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางดนตรีเพื่อเตรียมพร้อมสู่การเล่นเครื่องดนตรี 2. นำหลักการสอนของออร์ฟ โคดาย ดาลโครซและซูซูกิมาประยุกต์ใช้ในการสอน 3. สื่อการสอนที่เลือกใช้ ได้แก่ เปียโน อูคูเลเล่ และเครื่องเพอร์คัชชัน อีกทั้งยังนำเพลงที่นิยมใช้ในการสอนดนตรีเด็กเล็กและเพลงที่แต่งขึ้นใหม่มาใช้ในการสอน 4. มีการนำทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้านมาใช้ โดยเลือกทักษะที่เหมาะสมกับวัยมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

คำสำคัญ: หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก, พัฒนาการเด็กเล็กในแต่ละช่วงอายุ

[1,2,3,4,5,6] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The objective of the research “Principles of Music Education for Young Children : A Case Study by Dr. Natcha Techaapornchai” is to study the history, the outcome and principles of music education for young children from teacher, Dr. Natcha Techaapornchai.

A qualitative research methodology was used by collecting information from relevant documents and research, as well as conducting interviews. Then, the data collected was categorized according to the specified objectives to be analyzed, presented and arranged in the form of a research book.

From the study, it was found that Dr. Natcha Techaapornchai, a knowledgeable person with the ability to teach music to young children, completed a Ph.D. in music education at the College of Music of Mahidol University. Dr. Natcha Techaapornchai is also invited as a guest lecturer at leading educational institutions. Moreover, she designs music education curriculum for young children, is a lecturer in various academic topics and has the ability to play Thai music such as the dulcimer, guzheng, etc.

Dr. Natcha Techaapornchai developed these music education principles for young children as follows: 1. Using the Music - Based Brain Booster curriculum, which focuses on physical development and learning basic musical skills to prepare for playing an instrument. 2. Adopting the teaching principles of Orff, Kodly, Dalcroze and Suzuki. 3. The music instruments used were the piano, ukulele and percussions. Also, popular young children songs and newly composed songs for children were used in teaching. 4. All 6 musical skills are used, but should be chosen appropriately depending on the children’s age to get the best benefit.

Keywords: principles of music teaching for young children/young child development in each age group

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักการสอน เป็นกระบวนการที่จะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามความหมายของการศึกษา คือ การส่งเสริมให้บุคคลเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาและพัฒนาขึ้นไปสู่ความเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม โดยรูปแบบหลักการสอนมีอยู่หลายวิธี แต่ละวิธีก็จะมีข้อเด่นข้อด้อยในตัวเอง เราไม่สามารถกล่าวได้ว่า วิธีใดเป็นวิธีสอนที่ดีที่สุด เพราะการเรียนการสอนต้องขึ้นกับองค์กรประกอบหลายประการ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องตัดสินใจเลือกวิธีสอนตามความเหมาะสมของสภาพที่เป็นอยู่ ควรนำเทคนิคต่าง ๆ มากระตุ้น และเร้าความสนใจของผู้เรียน โดยพิจารณาให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลาที่กำหนดให้ (ผศ.ดร.มนตรี วงษ์สะพาน, 2563) โดยหลักการสอนดนตรีที่นิยมในวงการศึกษาดนตรีสากล ได้แก่ การสอนดนตรีของโคดาย, การสอนดนตรีของดาลโครซ, การสอนดนตรีของออร์ฟ (ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์, 2557) ซึ่งหลักการสอนดนตรีในแต่ละบุคคลอาจจะมีการใช้เนื้อหาและกิจกรรมทางด้านดนตรีที่แตกต่างกัน ซึ่งล้วนแล้วทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องดนตรีได้เช่นเดียวกัน

ในหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาดนตรีสำหรับเด็กเล็ก ตั้งแต่แรกเกิดถึงอายุ 6 ปี ซึ่งดนตรีเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่สำคัญมากอย่างหนึ่งที่เด็กเล็กควรจะได้รับจะทำให้เด็กได้กล้าแสดงออกอย่างเปิดเผย กิจกรรมดนตรีประกอบด้วย การร้องเพลง การตอบสนองทางร่างกายต่อจังหวะ การมีส่วนร่วมในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การเล่นเครื่องดนตรีและการฟังเพลง ซึ่งจะทำให้เด็กเล็กได้สนองความต้องการของตนและดนตรียังเป็นการช่วยให้เด็กเข้าใจถึงสังคมวัฒนธรรมผู้คน ช่วยทำให้รู้สึกเพลิดเพลินหรือเกิดอารมณ์รัก โศกเศร้า หรือ ร่าเริงไปตามทำนองเพลง (กฤษฎา สุขประเสริฐ, 2555)

จากการศึกษาสภาพปัญหาในการเรียนการสอนพบว่าครูดนตรีขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะในการสอนสำหรับเด็กเล็ก ทั้งในด้านพัฒนาการด้านต่าง ๆ พัฒนาการด้านดนตรี จิตวิทยา การสอนดนตรี และเทคนิควิธีการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก นอกจากนี้ครูดนตรีส่วนมากยังขาดทักษะการนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมตามสถานการณ์ และความแตกต่างของเด็กเล็ก (ปรีญานัน พร้อมสุขกุล, 2561) เพราะฉะนั้นการเรียนดนตรีสำหรับเด็กเล็กต้องมีครูผู้ที่มีประสบการณ์หรือผู้เชี่ยวชาญการสอนดนตรีเด็กเล็ก จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจที่จะศึกษา หลักการการสอนดนตรีเด็กเล็กของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการสอนดนตรีเด็กเล็กสำหรับนักศึกษาทางด้านดนตรี ครูดนตรีหรือผู้ที่สนใจในการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติและผลงานของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย
2. เพื่อศึกษาหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษาอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

วิธีการศึกษา

ขอบเขตการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย คือ อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษาอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย มีขอบเขตเนื้อหาดังต่อไปนี้ 1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2.เทคนิคและวิธีการสอน 3.สื่อการสอน 4.กิจกรรมเสริมทักษะดนตรีทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ การร้อง การฟัง การเคลื่อนไหว การเล่นเครื่องดนตรี การอ่านสัญลักษณ์และการสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. กำหนดประเด็นในการสร้างเครื่องมือตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทาง

3. สร้างแบบคำถามในการสัมภาษณ์ตามประเด็นที่กำหนดไว้

4. นำเครื่องมือฉบับร่างส่งอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบให้คำแนะนำและแก้ไข

5. ปรับปรุงเครื่องมือในการวิจัยตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

6. นำเครื่องมือหรือแบบข้อคำถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญไว้ ดังนี้ จบการศึกษาระดับปริญญาตรีทางด้านดนตรีและมีประสบการณ์สอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ซึ่งจากการกำหนดคุณสมบัติพบผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนด จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1) อาจารย์ มินทรา ทันตะเวช ครูสอนดนตรี สถาบันดนตรี Piano Room

2) อาจารย์ ต้องใจ พลชนะ ครูสอนดนตรีเด็กเล็ก สถาบัน KPN

3) ผศ.อัญชนา สุตมาตร ประธานสาขาวิชาดนตรีศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

7. นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสัมภาษณ์และมาวิเคราะห์และสรุปผลต่อการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

ในการเก็บข้อมูล คณะผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาระหว่างเดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2565 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการสอนดนตรี สำหรับเด็กเล็ก

2. การสัมภาษณ์ โดยสัมภาษณ์หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก ของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ผู้ศึกษาแบ่งการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็น 2 ประเด็น ได้แก่

- ประเด็นที่ 1 เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ในเรื่อง ประวัติของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภาณ์ชัย
- ประเด็นที่2 เป็นการสัมภาษณ์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย โดยมีขั้นตอนการนัดหมายดังนี้

1) ติดต่ออาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย เพื่อขอนัดวันเวลาและสถานที่สำหรับการสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้นในเรื่องของประวัติสอนของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

2) สัมภาษณ์อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ตามที่นัดหมาย

3) ติดต่ออาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย เพื่อขอนัดหมายวันเวลาและสถานที่สำหรับการสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก

4) สัมภาษณ์อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ตามที่นัดหมาย

3.ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์มาจำแนกเป็นหัวข้อตามขอบเขต ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เทคนิคและวิธีการสอน สื่อการสอน และกิจกรรมเสริมทักษะดนตรีทั้ง 6 ด้าน

ผลการศึกษา

1. ประวัติและผลงานทางดนตรีของอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

นางสาวณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ชื่อเล่น ปลื้ม เกิดเมื่อวันศุกร์ที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2534 ปัจจุบันอายุ 32 ปี สัญชาติ ไทย เชื้อชาติ ไทย ศาสนา พุทธ การศึกษาระดับปริญญาตรี (เกียรตินิยมอันดับ 1) สาขาวิชาดนตรีไทยและดนตรีตะวันออก คณะดุริยางคศาสตร์บัณฑิต วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล จบการศึกษาระดับปริญญาโท 2 ใบ ได้แก่ สาขาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และในปัจจุบันจบการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาดนตรีศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ผลงานทางการแสดงดนตรี

- พ.ศ. 2553 - 2557 : สมาชิกวง Khim Chamber ค่าย Spicydisc
- พ.ศ. 2556 : นักดนตรีบรรเลงขิมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ณ เมืองไทเป ประเทศไต้หวัน
- พ.ศ. 2559 : ออกแบบหลักสูตรวิชาดนตรีและภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยโรงเรียนอนุบาลช้างน้อย
- พ.ศ. 2561 : ตีพิมพ์บทความเรื่อง “แนวโน้มดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยของประเทศไทยในทศวรรษ หน้า" วารสารทีทัศน์วัฒนธรรม ปีที่ 17 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2561 สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

- พ.ศ. 2563 : ออกแบบหลักสูตรดนตรี Music-Based Brain Booster สำหรับเด็ก 1 ปี 6 เดือน – 5 ปี ที่คิดดีคลับเฮาส์

ผลงานทางด้านการสอนดนตรี

- พ.ศ. 2553 - 2557 : เริ่มสอนดนตรีไทย ที่ศูนย์การเรียนรู้ดนตรีไทย บ้านครูอุปถัมภ์
- พ.ศ. 2557 - 2559 : ครูดนตรีเด็กเล็ก ที่ โรงเรียนดนตรี Mirabell music Studio
- พ.ศ. 2563 - ปัจจุบัน : ครูดนตรีเด็กเล็ก ที่ คิดดีคลับเฮาส์
- พ.ศ. 2564 : อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาดนตรีศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลงานด้านวิชาการ

- พ.ศ. 2561 - 2563 : ผู้ช่วยวิจัยสมาคม Southeast Asian Directors of Music
- พ.ศ. 2563 : วิทยากร ในรายวิชาวิชาสื่อการสอนปฐมวัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษา อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้นจะใช้หลักเกณฑ์ช่วงอายุในการจัดทำแผนเนื้อหาในการสอน โดยช่วงอายุ 1 ปี 6 เดือน - 3 ปี จะใช้กิจกรรมดนตรี Music & Movement ซึ่งจะไม่ได้เน้นเนื้อหาของทฤษฎีดนตรีมากนัก โดยจะมุ่งเน้นไปที่พัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กและมิได้คาดหวังว่าผู้เรียนจะต้องปฏิบัติได้ถูกต้องทั้งหมดและในช่วงอายุ 3 - 5 ปี จะใช้กิจกรรมดนตรี Musicianship (Music & Foundation) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานทางดนตรีด้วยกิจกรรมที่สนุกสนาน เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ทักษะพื้นฐานการเล่นเครื่องดนตรี โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน

2.2 เทคนิคและวิธีการสอน

มีการนำหลักการสอนดนตรีของออร์ฟ โคดาย ดาลโครซและซูซูกิ มาประยุกต์ใช้ในการสอน แต่มิได้มุ่งเน้นวิธีการสอนของผู้ใดเป็นหลัก โดยเน้นเรื่องการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงพื้นฐานทางด้านดนตรีแต่มิได้ลงมือปฏิบัติเครื่องดนตรีเอก อีกทั้งยังมีจุดประสงค์ทางพัฒนาการด้านอื่น ๆ ในด้านการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถด้านจังหวะและความคิดสร้างสรรค์ อาทิ ปรบมือตามจังหวะ ด้านการเข้าใจภาษา ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว เพลงที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนจะเป็นเพลงภาษาต่างประเทศ จึงสามารถนำคำศัพท์ในเพลงออกมาทวนให้เด็กค่อย ๆ ซึมซับเรื่องภาษาเข้าไป ด้านการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งจะใช้โดยการให้เด็กเล่นเครื่องดนตรีเพอร์คัชชันโดยการตี เขย่า กด ทำให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อส่วนมือ ข้อมือ ฝ่ามือและนิ้วมือ ซึ่งส่งผลให้กล้ามเนื้อแข็งแรงใช้งานได้อย่างคล่องแคล่ว ด้านการช่วยเหลือตนเองและสังคม ซึ่งเป็นการแบ่งอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในกิจกรรมหรือแม้กระทั่งเป็นต้นแบบคิดท่าทางให้เพื่อนและรับบทบาทการเป็นผู้นำของกิจกรรมนั้น และยังมีการใช้กลยุทธ์ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์โดยการให้ผู้ปกครองเข้าร่วมทำกิจกรรมในคลาส

2.3 สื่อการสอน

มีการนำเครื่องดนตรี คือ เปียโน อูคูเลเล่ แทมบูรีน มาราคาส มาใช้ในการประกอบการสอน ซึ่งจะมีบางกิจกรรมที่ผู้เรียนเล่นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเพอร์คัชชันร่วมด้วย ซึ่ง

นอกเหนือจากเครื่องดนตรีที่เป็นสื่อในการเรียการสอนแล้ว ยังมีสื่อการสอนอื่น ๆ ที่นำมาใช้เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก อาทิ ผ้าสี ลูกเต๋า ลูกบอล อีกทั้งยังมีการใช้บทเพลงในการสอน โดยหลักในการเลือกบทเพลงนั้น จะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ หรือความต้องการที่เห็นว่าเหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ ในขณะนั้น โดยนอกเหนือจากเพลงที่นิยมใช้ในการเรียนการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กแล้วนั้น ยังได้มีการแต่งเพลงสั้น ๆ ง่าย ๆ มาใช้ในการประกอบการสอนอีกด้วย ได้แก่ เพลง Hello และเพลง Good Bye

2.4 กิจกรรมเสริมทักษะดนตรีทั้ง 6 ด้าน

มีการนำกิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน อันประกอบไปด้วยทักษะด้านการร้อง ซึ่งจะให้เด็กร้องเพลงตามหรือร้องเพลงไปพร้อมกับครูและทักษะด้านการเคลื่อนไหวจะไปเชื่อมโยงกับหลักการสอนดนตรีของดาลโคลซ ทักษะด้านการอ่านสัญลักษณ์ ซึ่งจะให้เด็กอ่านภาพแทนสัญลักษณ์โน้ตดนตรี โดยจะใช้ภาพสัตว์มาแทนในเรื่องของจังหวะหรือเสียงสูง - ต่ำและการฟังจะเน้นไปที่การแยกเสียงต่าง ๆ และทักษะด้านการเล่นเครื่องดนตรีจะไม่ได้เน้นให้เด็กต้องเล่นเครื่องดนตรีได้โดยตรงแต่จะให้เล่นเครื่องจำพวกเพอร์คัชชันเพื่อเรียนรู้ในเรื่องของจังหวะง่าย ๆ เหมาะสมกับวัยของเด็ก และทักษะด้านการสร้างสรรค์จะมีการนำทักษะดนตรีด้านอื่น ๆ มาใช้รวมกันเพื่อให้เด็กได้คิดลองทำสิ่งใหม่ ๆ โดยการแสดงออกทางกาย ทางความคิดและบรรยายความรู้สึกจากการฟังเพลงโดยการวาดภาพอีกด้วย

สรุป

1. ประวัติและผลงานของ อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย

นางสาวณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ชื่อเล่น ปลื้ม จบการศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาดนตรีศึกษา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล และมีผลงานด้านการแสดงในการบรรเลงดนตรีไทย อาทิ ขิม กู่เจิง ในงานสำคัญต่าง ๆ อีกทั้งยังมีประสบการณ์การสอนดนตรีเด็กเล็กมากกว่า 10 ปี และได้คิดหลักสูตรการสอนดนตรีเด็กเล็กที่มีชื่อว่า Music - Based Brain Booster ที่มุ่งเน้นด้านพัฒนาการที่สมวัยและพื้นฐานทักษะดนตรี

2. หลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นั้นจะใช้หลักเกณฑ์ช่วงอายุในการจัดทำแผนเนื้อหาในการสอน ซึ่งเป็นการเรียนรู้พื้นฐานทางดนตรีด้วยกิจกรรมที่สนุกสนาน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญทางดนตรีทั้ง 6 ด้านผสมผสานอยู่ในกิจกรรม

2.2 เทคนิคและวิธีการสอน

มีการนำหลักการสอนดนตรีของออร์ฟ โคดาย ดาลโครซและซูซูกิ มาประยุกต์ใช้ในการสอน แต่มิได้มุ่งเน้นวิธีการสอนของผู้ใดเป็นหลัก ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามารถด้านจังหวะและความคิดสร้างสรรค์ อาทิ ปรบมือตามจังหวะ ด้านการเข้าใจภาษา และยังมีการใช้กลยุทธ์ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์โดยการให้ผู้ปกครองเข้าร่วมทำกิจกรรมในคลาส

2.3 สื่อการสอน

มีการนำเครื่องดนตรี คือ เปียโน อูคูเลเล่ แทมบูรีน มาราคาส มาใช้ในการประกอบการสอน ซึ่งนอกเหนือจากเครื่องดนตรีที่เป็นสื่อในการเรียการสอนแล้ว ยังมีสื่อการสอนอื่น ๆ ที่นำมาใช้เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก อาทิ ผ้าสี ลูกเต๋า ลูกบอล อีกทั้งยังมีการใช้บทเพลงในการสอน โดยนอกเหนือจากเพลงที่นิยมใช้ในการเรียนการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กแล้วนั้น ยังได้มีการแต่งเพลงสั้น ๆ ง่าย ๆ มาใช้ในการประกอบการสอนอีกด้วย ได้แก่ เพลง Hello และเพลง Good Bye

2.4 กิจกรรมเสริมทักษะดนตรีทั้ง 6 ด้าน

มีการนำกิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนดนตรี เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ทักษะพื้นฐานการเล่นเครื่องดนตรีและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก

อภิปรายผล

1. การจัดแผนการเรียนการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กนั้น จะไม่ได้เน้นเรื่องเนื้อหาของทฤษฎีดนตรีโดยตรง โดยส่วนมากจะมุ่งเน้นไปที่พัฒนาการทางด้านร่างกาย ผสมผสานเรียนรู้ให้อยู่ในรูปแบบของเกมส์ เพราะเด็กในช่วงวัย 1 ปี 6 เดือน - 5 ปี จะเป็นวัยของการจินตนาการ ชอบเรียนรู้ผ่านเกมส์หรือกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน ซึ่งจะเป็นไปตามพัฒนาการของวัย ซึ่งดนตรีนั้นจะช่วยเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เหมาะสมกับวัยของตนเอง การเรียนดนตรีสำหรับเด็กเล็กกับพัฒนาการของเด็กเล็กดังกล่าว จึงได้มีความสอดคล้องกับบทความของ สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา กองบรรณาธิการ (2564, น.11) ที่ได้กล่าวไว้ว่าเด็กในช่วงวัยนี้เป็นวัยของการจินตนาการ เด็ก ๆ จะเรียนรู้องค์ประกอบของดนตรีผ่านการเล่นบทบาทสมมุติ ได้ฝึกทักษะการฟัง การร้อง เรียนรู้การรักษาจังหวะ (Steady beat) แยกแยะเสียง สูง – ต่ำ, ดัง - เบา ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อเสริมสร้างกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ (กล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่) และเตรียมพร้อมในการเล่นเครื่องดนตรีเดี่ยวในอนาคต ซึ่งข้อดีอีกประการหนึ่ง ดนตรียังสามารถช่วยเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ จากการเข้าสังคม การแบ่งสิ่งของต่อผู้อื่น ได้ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นผ่านชั้นเรียนดนตรีอย่างมีความสนุกสนาน

2. ทฤษฎีหรือหลักการสอนดนตรีของออร์ฟ โคดาย ดาลโครซ ซูซูกิและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นหลักการที่อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ยึดถือเป็นแนวปฏิบัติและนำมาประยุกต์ใช้ในการคิดกิจกรรมต่าง ๆ และการสอนของตนเอง การสอนดนตรีโดยมีหลักทฤษฎีการเรียนรู้ดังกล่าว จึงสอดคล้องกับบทความของ ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541, น.81) ได้กล่าวไว้ว่า การสอนดนตรีไม่ว่าในรูปแบบใด ย่อมมีหลักการที่ครูยึดเป็นแนวทางปฏิบัติ การศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ย่อมช่วยให้การสอนดนตรีมีประสิทธิภาพขึ้นได้ ทั้งนี้เป็นเพราะครูจะมีความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถจัดการเรียนการสอนดนตรีให้เหมาะกับนักเรียนมากยิ่งขึ้น

3. สื่อการสอนสำคัญที่ใช้ในการเรียนการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กนั้น คือเครื่องดนตรี เพลง และสื่ออื่น ๆ อาทิ ลูกเต๋า ลูกบอล ซึ่งจะเลือกนำมาใช้ประกอบกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน การใช้สื่อในการเรียนการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กดังกล่าว

จึงความสอดคล้องกับบทความของ ณรุทธ์ สุขธจิตต์ (2544) ได้กล่าวว่า สื่อการสอนดนตรีจัดเป็นสิ่งสำคัญในการสอนดนตรี การเรียนดนตรีแบบมีสื่อเข้ามาช่วยเสริมเรื่องความรู้ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา นอกจากนี้สื่อประเภทเครื่องดนตรีช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสและเล่นดนตรีซึ่งเป็นสิ่งเร้าช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ดนตรีได้อย่างดี

4. การนำกิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะด้านการฟัง ทักษะด้านการร้อง ทักษะด้านการเคลื่อนไหว ทักษะด้านการอ่านสัญลักษณ์ ทักษะด้านการเล่นเครื่องดนตรี และทักษะด้านการสร้างสรรค์ ทักษะทางด้านดนตรีทั้ง 6 ด้านดังกล่าว จึงสอดคล้องกับบทความของ พรพรรณ แก่นอำพันธ์ (2550 , น 41-42) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะทางด้านดนตรีทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ 1) การฟัง อาทิ ฟังเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและเพลงทำนองง่าย ๆ 2) การร้อง อาทิ ออกเสียงเลียนเสียงธรรมชาติ ออกเสียงตามโน้ตสากล การขับร้องหมู่ การขับร้องเดี่ยว 3) การเล่นเครื่องดนตรี อาทิ การเล่นเครื่องดนตรีเป็นทำนองง่าย ๆ (เครื่องดนตรีที่ใช้ ได้แก่ เบลไลรา (bell lyra) อังกะลุง หรือเครื่องดนตรีอื่นที่มีระดับเสียงแน่นอน) 4) การเคลื่อนไหวร่างกายตามเสียงเพลง อาทิ ทำท่าเลียนแบบการเคลื่อนไหวของคน สัตว์ สิ่งของเคลื่อนไหวตามจังหวะประกอบเสียงเพลงที่ได้ยิน เช่น โยกตัว ก้มหน้า เงยหน้า 5) การสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรี อาทิ คิดจังหวะ การตบมือ และการเคาะจังหวะให้เข้ากับเสียงเพลงโดยอิสระ 6) การอ่านโน้ต อาทิ ตีความหมายของสัญลักษณ์อัตราความสั้น ยาว สูงและต่ำของเสียง และสัญญาณมือ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

การสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก ไม่เพียงแต่จะต้องมีความรู้ทางด้านดนตรีเพียงอย่างเดียว ซึ่งสิ่งสำคัญที่ต้องมีคือจิตวิทยาเด็ก ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ทำความเข้าใจพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก รวมไปถึงหลักในการสร้างเสริมและปรับพฤติกรรมในเชิงบวกอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- ควรจัดเวลาให้เหมาะสมในการศึกษาอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย และเข้าไปศึกษาดูวิธีการสอนในสถานการณ์จริงให้บ่อยครั้งมากที่สุด อย่างน้อย 4 ครั้ง ต่อ 1 เดือน

- นอกจากอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย แล้วยังมีผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรีสำหรับเด็กท่านอื่นๆ ที่ยังมีความรู้ ความสามารถในการถ่ายทอดหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก เช่น อาจารย์ มินทรา ทันตะเวช รศ.ดร.ณรุทธ์ สุทธจิตต์ เป็นต้น จึงสมควรที่จะศึกษาเพื่อให้ได้องค์ความรู้ในการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก แก่ผู้ที่สนใจจะศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

วิจัยเล่มนี้ สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์และความกรุณาจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านเมตตาให้ข้อมูลความรู้ให้คำแนะนำในการดำเนินงานการศึกษา ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย ที่เสียสละเวลาในการสัมภาษณ์และให้ข้อมูลหลักการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก และกราบขอบบพระคุณบุคลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

กราบขอบพระคุณอาจารย์จีรวัฒน์ แสงอนันต์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยเล่มนี้ ที่กรุณาให้ความรู้ในการดำเนินการทำงานวิจัย ตรวจสอบความเรียบร้อย การใช้ภาษา และความถูกต้องของรูปเล่มวิจัย ตรวจทานและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

กราบขอบพระคุณคณะกรรมการการคุมสอบวิจัย ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจทาน หากมีข้อผิดพลาดประการใด ให้คำแนะนำรวมถึงวิธีการปรับปรุงแก้ไขปัญหาและตรวจสอบวิจัยให้ออกมาสมบูรณ์ มีรายนามดังต่อไปนี้อาจารย์ปริญญา มิตรสุวรรณ อาจารย์วณี ลัดดากลม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล บางชวด อาจารย์พงศกร ศักดิ์ศิลปอุดม อาจารย์ดารารัตน์ หุตะวัฒนะ และอาจารย์ธนกร วิริยาลัย คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

กราบขอบคุณอาจารย์มินทรา ทันตะเวช อาจารย์ต้องใจ พลชนะและผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญชนา สุตมาตร ผู้ให้ความอนุเคราะห์เสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องของข้อคำถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่องการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก กรณีศึกษาอาจารย์ ดร.ณัชชา เตชะอาภรณ์ชัย และให้คำแนะนำเกี่ยวกับแบบสัมภาษณ์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่อบรมสั่งสอนและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน ที่ได้สนับสนุน เป็นกำลังใจที่ยิ่งใหญ่ ให้ความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือในทุกเมื่อ ทำให้การจัดทำวิจัยเล่มนี้ประสบความสำเร็จตามจุดหมายที่ตั้งไว้

รายการอ้างอิง

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2544). **พฤติกรรมการสอนดนตรี.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรพรรณ นาวารักษ์ (2555). **กิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับเด็กปฐมวัย. สาขา การศึกษาปฐมวัย.** คณะครุศาสตร์. มหาวิทยาลัย ราชภัฏลำปาง. จากhttps://so04.tci-thaijo.org

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. **จิตวิทยาการสอนดนตรี.** สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาด้านดนตรี บูรณาการและนวัตศิลป์ ระดับชาติ สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา. กองบรรณาธิการ, 2564.

กฤษฎา สุขประเสริฐ. (2555). **ดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย.** สืบค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2565. จาก http://musicfordek.blogspot.com

ผศ.ดร.มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). **พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน.** พิมพ์ครั้งที่ 2. จังหวัดมหาสารคาม. ตักสิลาการพิมพ์.

ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์. (2557). **ทฤษฎีการสอนดนตรี.** สืบค้นเมื่อ 8 พฤศจิกายน 2565. จาก https://suppavit014.wordpress.com/

ปรีญานัน พร้อมสุขกุล. (2561). **แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยในโรงเรียนดนตรีเอกชนนอกระบบ** สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2565.

การจัดการเรียนรู้ดิจิทัล ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่องเพลงอีแซวเพื่อส่งเสริมทักษะการร้องเพลงอีแซว สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

Digital Learning Management based on the concept of Missioning game on Isaac to promote cognitive singing Isaac for high school students

ชัญญานุช ยาทุมานนท์[1],ทิพอนงค์ กุลเกตุ[2], อำพน ชุมยวง[3], บรรพต โปทา[4]

CHANYANUT YATHUMANON[1], THIP-ANONG GULGATE[2], AMPON CHUMYUANG[3], BANPHOT POTHA[4]

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีองค์ประกอบ ดังนี้ ทางผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยการศึกษาจากฐานข้อมูลที่หลากหลาย และได้สรุปเนื้อหาแนวคิดทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน ไว้ดังนี้ เกมมิฟิเคชันสามารถนำไปประยุกต์ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การนำทฤษฎีแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์กับการจัดการเรียนการสอน หรือนำไปประยุกต์ใช้ในโครงการพัฒนาชุมชน ทั้งนี้ ทฤษฎีแนวคิดเกมมิฟิเคชันยังช่วยเสริมให้ผู้ใช้งานสามารถ เกิดกระบวนการทำงานได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น สามารถประมวล และทำงานได้หลากหลายรูปแบบ เพราะแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นแนวคิดที่มีการใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมของผู้ใช้ให้เป็นไปตามแบบแผนที่วางไว้ โดยใช้แนวคิดมาเป็นกรอบสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องเพลงอีแซว ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาเลือกเสรี คณะผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนการสอนในเรื่องนี้ หากแต่พบปัญหาที่ทำให้การดำเนินการเรียนการสอนยังขาดประสิทธิภาพและความน่าสนใจ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ไม่เต็มที่และยังทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น น่าสนใจยิ่งขึ้น เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ดีตามมาตฐานที่ตั้งไว้ การสร้างแผนการจักการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

นอกจากนี้ เมื่อนำแนวคิดทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะมีองค์ประกอบของ เกมมิฟิเคชัน ได้แก่ รูปแบบเกม การจูงใจและการมีปฏิสัมพันธ์ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ และช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากยิ่งขึ้น ต่างจากการสอนแบบเดิมๆ ตัวสื่อดิจิทัลมีความเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้ง่ายขึ้นและสะดวกรวดเร็ว ขับเคลื่อนไปตามยุคสมัย เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนหรือคนในสังคมเกิดความสนใจและให้คุณค่าต่อเพลงอีแซวมากยิ่งขึ้น เป็นการปลูกฝังและสืบสานเพลงพื้นบ้านที่สำคัญของเราชาวจังหวัดสุพรรณบุรีให้คงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, ดิจิทัล, เพลงอีแซว, เกมมิฟิเคชัน

[1] นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

[2, 3, 4] วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

Abstract

Digital learning management based on the concept of Mification game, the researchers have studied theory of Mification game concept by studying from a variety of databases and summarizing the concept of Mification game theory as follows: Mification game can be applied in a variety of forms, such as applying the theory of Mification game concept to apply in teaching management or applying in community development projects. The Theory of Mission game also enables users to strengthen the user to develop the process of working more quickly, can process and work in a variety of forms. Because Mission game concept is a concept of Mission game that creates attractive, exciting, challenging, to create user behavior according to the map. By using the concept of Mission game theory also lacks efficiency and interesting, the researchers can not find the idea of making learning teaching as well as the teaching management plan. In order to find the middle school class, the teaching faculty can not be fully interested, the teaching faculty can not be fully elected. In case of the middle school, the teaching faculty can not be fully elected

In addition, when applying the theory of Mification Game theory to education, there will be elements of Mification Game, including game format, motivation and interaction, it will help learning fun, interesting and improving teaching to achieve more effectiveness. Unlike traditional teaching, digital media has access to knowledge more easily and conveniently, driven by the modern age to encourage students or people in society to become more interested and value to Isaac music. It is an important folk song in Suphanburi Province to continue.

Keywords: Management Learning; Digital; Music Isaos; Missioning Games

บทนำ

เพลงอีแซวเป็นเพลงพื้นบ้านที่อยู่คู่กับเราชาวสุพรรณบุรีมานาน ในสังคมของเรายังให้ความสำคัญและเห็นถึงคุณค่าของเพลงอีแซว หลายโรงเรียนยังมีการจัดการเรียนการสอนเพื่อสืบทอดอนุรักษ์รักษาไว้ จากการเก็บข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ครูผู้สอนในสถานศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนยังขาดความน่าสนใจ ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจและไม่สามารถแสดงศักยภาพออกมาได้อย่างเต็มที่ มีเพียงนักเรียนบางกลุ่มเท่านั้นที่มีความรู้และสามารถปฏิบัติทักษะได้ตามมาตฐานที่ตั้งไว้ ปัจจัยเหล่านี้ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีปัญหามากมาย คณะผู้วิจัยจึงจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นกรอบในการสร้างสื่อการสอนเพื่อช่วยครูผู้สอนให้ครูผู้สอนสะดวกสบายในการมอบหมายงาน การเก็บคะแนน ซึ่งสื่อการสอนที่ทำจะช่วยให้การสอนมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้นและมีความทันสมัยพัฒนาให้เข้ากับสังคมปัจจุบันและนักเรียนยุคใหม่

ในยุคศตวรรษที่ 21 นี้ ถือเป็นยุคแห่งการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ซึ่งสถาบันทางการศึกษาต่างๆ ได้ให้ความสำคัญในการนำมาใช้ประโยชน์ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา

ให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 - 2579 ยุทธศาสตร์ที่ 2 : การผลิตและพัฒนากำลังคน การวิจัย และนวัตกรรม เพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในยุค Thailand 4.0 ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา นอกจากการปรับปรุงเรื่องของหลักสูตร ตำรา และบทบาทของครูผู้สอนแล้ว จะต้องส่งเสริมทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียนด้วย เพราะเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมในอนาคต

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน คือ สิ่งใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา (ไพบูลย์ แคนวัง, 2558: 56) การจัดการศึกษาในระดับประถมศึกษาจะต้องฝึกการใช้ทักษะการคิดทากกว่าการใช้ความจำ รวมถึงสามารถที่จะคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุมีผล สามารถที่จะเข้าใจเรียนรู้ได้ถูกทิศถูกทาง

ในการสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้เรื่องเพลงอีแซวตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผู้เรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับเพลงอีแซว ซึ่งประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของเพลงอีแซว โครงสร้างของเพลงอีแซว รวมถึงผู้เรียนจะได้ความรู้และทักษะในการแต่งและการร้องเพลงอีแซว สื่อที่สร้างจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจ เกิดแรงกระตุ้นในการที่จะแสวงหาความรู้ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่วางไว้มาเป็นคะแนนสะสม ได้รางวัล และคำชื่นชม ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจต่อตนเอง ทั้งนี้ครูผู้สอนมีส่วนสำคัญในการสร้างแรงกระตุ้น สร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน เพราะฉนั้นตัวสื่อจึงต้องมีความน่าสนใจทันสมัย และสนุกสนาน สื่อจะต้องครอบคลุมทุกด้านทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการปฏิบัติ ทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวตนเองและสังคมอีกด้วย

เนื้อหา

เพลงอีแซวเป็นเพลงพื้นบ้านที่มีคุณค่าต่อสังคม และเป็นเพลงที่มีความสำคัญต่อจังหวัดสุพรรณบุรีบ้านเรา เป็นเหมือนอัตลักษณ์ของขึ้นชื่อที่สังคมให้การสนับสนุนส่งเสริมและอนุรักษ์รักษาไว้ไม่ให้จางหายไปตามกาลเวลาและยุคสมัยใหม่ที่มีการเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนอยู่ตลอดเวลา เพลงสมัยใหม่ที่มีทำนองฟังง่ายร้องตามได้ง่ายและยังติดหู สามารถหาฟังได้ทั่วไปผ่านสื่ออินเตอร์เน็ตที่มีการเข้าถึงได้อย่างง่ายดาย อาจทำให้คนในสังคมให้ความสนใจมากกว่าเพลงพื้นบ้านที่ร้องเล่นกันปากต่อปาก และมีเพียงผู้คนเป็นบางกลุ่มเท่านั้นที่ให้ความสนใจ โรงเรียนและสถานศึกษาในจังหวัดสุพรรณบุรีจึงต้องมีการจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนได้รู้ถึงคุณค่าและความสำคัญของเพลงอีแซว แต่การที่จะนำเสนอเพลงอีแซวแบบเดิมๆนั้น อาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจเกิดความเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ เพราะวิธีการสอนแบบเดิมๆ ที่ใช้การอธิบายและสอนร้องปากต่อปาก อาจไม่เหมาะกับผู้เรียนที่ยังขาดความรู้และทักษะในเรื่องของเพลงอีแซว คณะผู้วิจัยจึงจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นกรอบแนวคิดการสร้าง โดยผู้เขียนได้ยกตัวอย่างการให้ความหมายแนวคิดเกมมิฟิเคชันโดยนักวิชาการว่า

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูด ความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ท้าทาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้ต้องการ โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

Zichermann (2015) ให้ความหมายของของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า หมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิดแบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

Wang (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นชุดของหลักการกระบวนการและระบบงานซึ่งออกแบบขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมเฉพาะบุคคลและชุมชนเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมอันจะก่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Lee และ Hammer (2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนานองค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน

ภาสกร ใหลสกุล (2557) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุคเทคนิคใช้ออกแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนการเล่นเกม โดยมีวัตถุประสงค์ขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุกดึงดูดใจ และน่าสนใจมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริงเพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พิชญะ โชคพล (2558) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการนำแนวคิดและหลักของเกมมาประยุกต์ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและ ส่งเสริมให้ผู้ใช้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

เมื่อนำแนวคิดทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน มาประยุกต์ใช้กับการศึกษา จะมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ รูปแบบเกม การจูงใจและการมีปฏิสัมพันธ์ จะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความสนุกสนานน่าสนใจ และช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุสัมฤทธิ์ผลได้มากยิ่งขึ้น

ผู้เขียนจึงเห็นสมควรว่าการนำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนเรื่องเพลงอีแซว นั้นมีความน่าสนใจและสร้างสื่อการเรียนรู้แบบใหม่ได้ โดยคณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาสร้างเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ขั้น ดังนี้

1.รูปแบบเกม

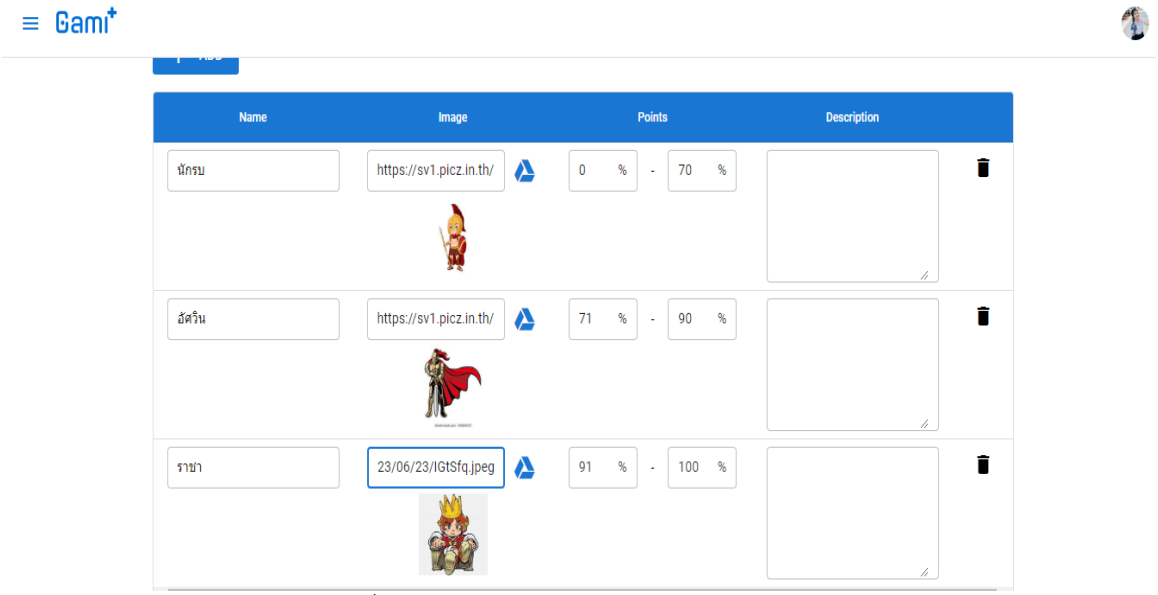
สร้างเกมทดสอบความรู้ความเข้าใจก่อนเรียนจาก Gamilap เกมถาม-ตอบ (เกม หมีเก็บลูกอม) เพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหา มีการจัดลำดับของผู้เรียนตามคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ เกมมีส่วนสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากจะค้นคว้าศึกษาตั้งใจดูสื่อวิดีโอเพื่อจะได้นำความรู้มาตอบคำถามหลังเรียนได้อย่างถูกต้อง

ภาพที่ 1 เกมตอบคำถามก่อนเรียน

ที่มา: คณะผู้วิจัย

2.การจูงใจ

สร้างชั้นเรียน Google Classroom โดยใช้ชื่อห้องว่า (ห้อง เรียนสนุก ลุกเล่นอีแซว) และสร้าง Gamiplus เพื่อเป็นส่วนช่วยในการเก็บคะแนนและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะส่งงานมากขึ้น โดยการสร้างแรงจูงใจ มีการให้คะแนนพิเศษและรางวัลแก่ผู้เรียนที่ตั้งใจเรียนและทำตามเงื่อนไข มีระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจแก่ผู้เรียน

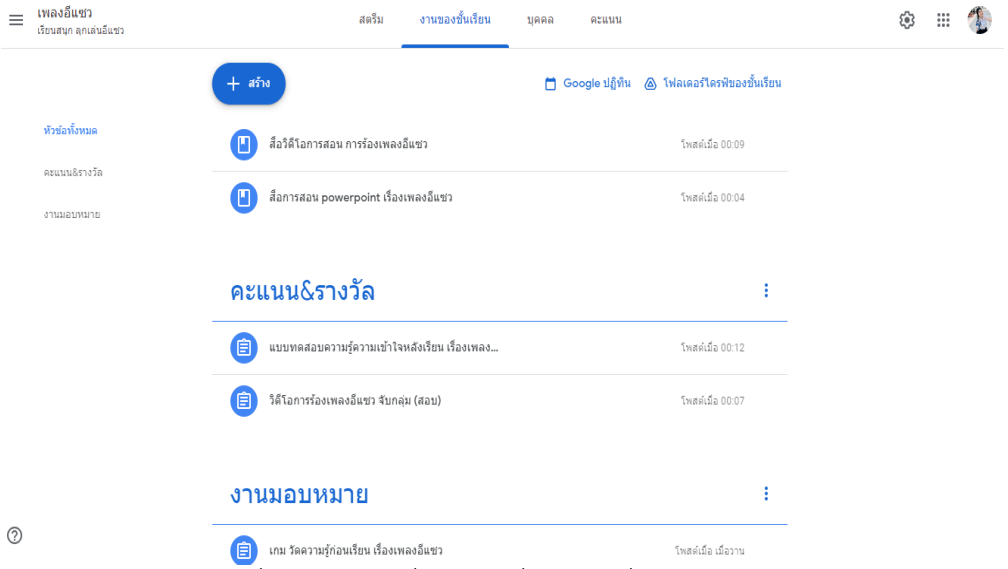


ภาพที่ 2 การสร้างห้องเรียนให้มีความน่าสนใจ

ที่มา: คณะผู้วิจัย

3.การมีปฏิสัมพันธ์

การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นคือการที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมหรือร่วมทำกิจรมม่วมกับผู้อื่นผู้วิจัยได้มอบหมายงาน ให้ผู้เรียนร้องเพลงตามบทร้องที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นบทร้องจำนวน 2 บท และมอบหมายงานให้ส่งในห้องเรียน Google Classroom โดยใช้ชื่อห้องว่า (ห้อง เรียนสนุก ลุกเล่นอีแซว) ผู้เรียนส่งคลิปวิดีโอของผู้เรียนที่ทำกิจกรรมร้องเพลงอีแซวร่วมกับผู้อื่น จับกลุ่มร้องเพลงเพื่อแสดงทักษะ ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จาการเรียนไปต่อยอดหรือพัฒนาตนเองต่อไปได้



ภาพที่ 3 ห้องเรียนที่สร้างไว้เพื่อส่งงานที่ได้รับมอบหมาย

ที่มา: คณะผู้วิจัย

สรุป

การจัดการเรียนรู้ดิจิทัลตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง เพลงอีแซวเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องเพลงอีแซว สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวสื่อที่สร้างมีความทันสมัยเหมาะกับผู้เรียนในยุคสมัยใหม่ ที่ใช้สื่อออนไลน์และอินเตอร์เน็ตในการเรียนรู้ สื่อยังสามารถช่วยครูผู้สอนดำเนินการสอนได้อย่างสนุกสนานน่าสนใจ และยังมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ครูผู้สอนได้คาดหวังไว้ การสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันนี้ ยังสามารถนำไปต่อยอดหรือพัฒนาในรายวิชาอื่นๆได้อีก ไม่เพียงเท่านั้น ครูผู้สอนหรือนักสร้างทั้งหลายก็ยังสามารถใช้แนวคิดหรือวิธีการสร้างสื่อไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับงานตัวเองได้อีกด้วย สื่อที่ดีจะช่วยสร้างผู้เรียนที่ดีมีคุณภาพ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความสามารถก็จะสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมต่อไป

รายการอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ – **คนเพลงและเพลงพื้นบ้านภาคกลาง - อเนก นาวิก มูล:**โรงพิมพ์คุรุสภาราดพร้าว,๒๕๓๑.

ชันตถ์ พูนเดช,ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์./(๒๐๑๖).//**แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน./**สืบค้น/๓ กรกฎาคม ๒๐๑๖,/จากrs06.tci-thaijo.org

ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

Outcomes of learning management using movie ticket media according to the activity-based concept (ABL) about watching Thai dance performances for Prathomsuksa 1 students

ชุตินันท์ แย้มมี[1], ชุติภรณ์ แย้มมี[2], ทิพอนงค์ กุลเกตุ[3]

CHUTINAN YEAMMEE[1], CHUTIPHON YEAMMEE[2], THIP-ANONG GULGATE[3]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการใช้ที่ส่งเสริมคุณลักษณะด้านความรู้ทักษะ และทัศนคติของผู้เรียนการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี กลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการสอนนาฏศิลป์โดยการใช้สื่อตั๋วหนังการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ที่มุ่งบูรณาการเนื้อหาในวิชานาฏศิลป์อันได้แก่ กิจกรรมนาฏศิลป์ การเป็นผู้ชมที่ดี การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย กับกระบวนการเรียนรู้ ของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 12) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ห้อง 6 จำนวน 35 คน โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565

คำสำคัญ: ตั๋วหนังการเรียนรู้, กิจกรรมเป็นฐาน, การแสดงนาฏศิลป์ไทย

[1],[2],[3]วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

Abstract

This research aims to study the effect of using it to promote knowledge and skill characteristics and learners' attitudes. This research is a mixed research. The population and sample were Prathom Suksa 1 students at Suphanburi Kindergarten School. Data collection tools include documents, observations and experiments. 1) The form of teaching dance by using movie ticket media for learning. For students in grade 1 , Suphanburi Kindergarten School that aims to integrate content in the subject of dramatic arts, including dramatic activities being a good audience Watching a Thai dance performance with the learning process of learning management with movie ticket media for supplementary learning according to the activity-based concept (ABL) on watching Thai classical dance performances For students in grade 1 2) To study the student's satisfaction towards learning management with movie tickets for supplementary learning according to the activity-based concept (ABL) on watching Thai classical dance performances. For students in grade 1 room 6, 35 people, Suphanburi Kindergarten School, semester 2, academic year 2022

Keywords: learning movie ticket; the activity-based concept, dance performance

บทนำ

แนวทางการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการศึกษาหลายประการที่สำคัญคือ การจัดการศึกษายึดหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนรู้ด้วยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้หลักสูตรการเรียนการสอน ยังให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นมากขึ้น ดังมาตรา 7 ซึ่งกล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ว่ามุ่งปลูกฝังจิตส านึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย ส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬาภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2545: 93)

รูปแบบการสอนโดยใช้สื่อตั๋วหนังการเรียนรู้ จะทำให้เกิดทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในโลกยุคนวัตกรรม สามารถพัฒนาคุณภาพและศักยภาพในการเรียนรู้ที่ได้อย่างเต็มที่การใช้สื่อการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผู้สอนนำสื่อการสอนมาใช้เป็นเครื่องมืองในการสอนมีแนวความคิดที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน โดยให้ความสำคัญและการออกแบบพัฒนาสื่อการสอนตั๋วหนังการเรียนรู้ก่อให้เกิดนวัตกรรมทางการศึกษามากมาย เช่น สื่อช่วยในการสอน การสอนบนเว็บไซต์ แอปพริเคชัน เป็นต้น สื่อตั๋วหนังการเรียนรู้เพื่อการศึกษา หมายถึง การจัดการความรู้เพื่อนำสื่อตั๋วหนังการเรียนรู้มา

ใช้ในรายวิชานาฏศิลป์ โดยมีการสอนในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนฝึกการสังเกตจากตั๋วหนังการเรียนรู้ก่อนการเข้าห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยจัดรูปแบบการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำแต่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกันมีวินัยในการทำงาน และแบ่งหน้าความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง (สุทัศ เอกา, 2557) การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเป็น การปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมที่เป็นแบบตั้งรับ (Passive learning) เรียนรู้โดยการอ่านท่องจำ การฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่ครูสอน มาเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อนำมาพัฒนาความสามารถการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นประโยชน์ของการเรียนรู้โดยการสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน โดยมีประโยชน์หลักๆ คือ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนมากขึ้น ซึ่งเป็นบ่อเกิดของความเข้าใจในการเรียนรู้ และเพื่อเสนอแนะวิธีการสอนกลวิธีการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายมากขึ้นพร้อมกับการเจอสถานการณ์จำลองในการสอนที่จะทำให้ผู้เรียนเห็นภาพในการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน(ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยสสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับมากขึ้นไป

2. นักเรียนที่ใช้สื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา 1 มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 8 ห้อง 266 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 6 จำนวน 35 คน โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ดำเนินการเลือกกลุ่มอย่าง โดยการใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 สื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทยตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รหัสวิชา ศ13103 วิชานาฏศิลป์ จำนวน 4 ชั่วโมง

2.1.3 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.1.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

2.2 การสร้างเครื่องมือในการวิจัยและขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

2.2.1 การสร้างตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้สร้างตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1) วิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการสร้างตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้ กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ 3.1 ป.1 ตัวชี้วัดที่ 1 บอกสิ่งที่ตนเองชอบจากการดูหรือร่วมแสดง จากการวิเคราะห์เนื้อหา การชมการแสดงนาฏศิลป์ที่ดี ผู้ชมต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเป็นผู้ชมที่ดีในการชมการแสดงนาฏศิลป์ จึงจะเข้าใจไปกับการแสดงและได้รับประโยชน์จากการชมการแสดง
2) วิเคราะห์คุณลักษณะของผู้เรียน ผู้เรียนระดับประถมศึกษา เป็นวัยที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปี ขึ้นไป จนถึง 10 ปี เด็กในวัยนี้จะมีความพร้อม และสนใจสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้น องค์ประกอบที่จะช่วย ให้เด็กเกิดพัฒนาการ

ทางด้านสติปัญญา ซึ่งแรงจูงใจจะช่วยให้เด็กในวัยนี้จะให้ความสนใจกับสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น (พระมหาประสิทธิ์ ปสิทฺโธ, 2562)

3) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและการสร้างตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้
4) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการนำการจัดการเรียนรู้ตาม แนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) มาใช้ในกระบวนการสอน
5) นำสื่อเทคโนโลยี ได้แก่ Canva มาช่วยสร้างตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน

3.2 สอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การชมการแสดงและนาฏศิลป์ไทย จำนวน 4 ครั้ง ประกอบด้วย ครั้งที่ 1 วันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ครั้งที่ 2 วันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ครั้งที่ 3 วันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 ครั้งที่ 4 วันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566

3.3 แบบทดสอบหลังเรียน

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยนำสถิติที่ใช้ในการพัฒนาตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมร่วมกับการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1. ผลวิเคราะห์คะแนนของนักเรียนโดยวิเคราะห์ค่าร้อยละ และหาค่าดัชนีประสิทธิผล

4.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 คณะผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

1. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ร้อยละของผลคะแนนรวมคะแนนก่อนเรียน	ร้อยละของผลคะแนนรวมคะแนนหลังเรียน	ค่าดัชนีประสิทธิผล
35	15	55.26	92.46	0.83

ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	$\bar{x}$	S. D.	ระดับคุณภาพ
1	กิจกรรมการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น	4.20	0.95	ดีมาก
2	กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนกล้าซักถามในข้อสงสัยมากขึ้น	4.37	0.76	ดีมาก
3	กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร	4.34	0.89	ดีมาก
4	กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนมีความสุขกับการทำกิจกรรมการเรียนการสอน	4.26	0.87	ดีมาก
5	กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อ	4.43	0.73	ดีมาก
รวม		**4.23**	**0.84**	**ดีมาก**

สรุปผลการวิจัย

เมื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จำนวน 35 คน ที่ทำการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย ผลรวมคะแนนก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 55.26 ผลรวมคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 92.46 ค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ เท่ากับ 0.83 หรือคิดเป็นร้อยละ 83

จากค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน(ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย 0.83 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่า 0.50 เป็นไปตามสมมุติฐาน

ผลการวิเคราะห์การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้การใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่าของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยภาพรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$ = 4.23 , $S.D.$ = 0.84) และเมื่อพิจรณาเป็นรายข้อ พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมากจำนวน 5 ข้อ โดยข้อที่นักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากเป็นอันดับแรก คือ ข้อที่ 5 กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้บรรยากาศในห้องเรียนสนุกสนาน ไม่เบื่อ ($\bar{x}$ = 4.43 , $S.D.$ = 0.73) ข้อที่ 2 กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนกล้าซักถามในข้อสงสัยมากขึ้น ($\bar{x}$ = 4.37 , $S.D.$ = 0.76) ข้อที่ 3กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ช่วยส่งเสริมทักษะการ สื่อสาร ($\bar{x}$ = 4.34 , $S.D.$ = 0.89) ข้อที่ 4 กิจกรรมการเรียนเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ทำให้นักเรียนมีความสุขกับการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{x}$ = 4.26 , $S.D.$ = 0.87) และนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมากอันดับสุดท้าย คือ ข้อที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ดีขึ้น ($\bar{x}$ = 4.20 , $S.D.$ = 0.95)

อภิปรายผล

ค่าดัชนีประสิทธิผลของจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 35 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย ผลการทดสอบ คะแนนก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 55.26 คะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 92.46 มีค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย 0.83 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่า 0.50 จึงเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามณี อินทร์อุริศ(2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมมศึกษาศึกษาปีที่ 1 จึงเห็นได้ว่าตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้

ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.84 ซึ่งสูงกว่าสมมุติฐานที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ จึงเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมร่วมกับแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการใช้ตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย

1) การใช้ตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้เสริมตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย ควรใช้ควบคู่กับคู่มือการใช้ตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้ และแผนการจัดการเรียนรู้ฯ เพื่อให้ผู้เรียน เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนได้ ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

2) หากใช้ตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่อง การชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย แยกจากแผนการจัดการเรียนรู้ฯ ควรมีครูผู้สอนควบคุมให้เป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของการใช้ตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

3) ควรพัฒนาตั๋วหนังเพื่อการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดการใช้กิจกรรมเป็นฐาน (ABL) เรื่องการชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย ในรูปแฟลตฟอร์มออนไลน์ สื่อออนไลน์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

อมรา กล่ำเจริญ. (2535). **วิธีการสอนนาฏศิลป์.** โอเดียนสโตร์

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). **หลักการสอน.** โอ เอส พริ้นดริ้ง เฮาส์

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)**

จุฑามณี อินทร์อุริศ. (2564). **การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานร่วมกับการเรียนรู้ที่ร่วมมือที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว**

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of a Flipped Classroom Instructional Model on Gesture Language for Mathayomsuksa 2 Student

ณัฐวัฒน์ เจริญสุขปัญญา[1], ปฏิวัติ เพ็ชรรัตน์[2], พิมพ์มาดา ค่ายมั่น[3], วริษฐาพร หมีทอง[4], สุทธิกานต์ นุวงค์[5], อภิสิทธิ์ กดแก้ว[6], อลิเซีย นิยมเดชา[7],อำนาจ ขาวพัน [8],ภูริ วงศ์วิเชียร [9]

NATTHAWAT CHAROENSUKPANYA[1], PATIWAT PHETCHARAT[2], PIMMADA KAYMAN[3], WARITTHAPORN MEETHONG[4], SUTTIKARN NUWONG[5], APISIT KODKAEW[6], ALISIA NIYOMDECHA[7], AMNAD KAWPAN[8], Dr. Phuri Wongwichian[9]

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 13 คน โดยคณะผู้วิจัยใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาแนวคิดและรูปแบบในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) 2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า ที่ได้จากการสัมภาษณ์ 3) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า ผลการวิจัย พบว่า

1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย (1) การเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนของผู้สอน (2) กำหนดประเด็นในการศึกษาที่จะเรียนรู้ร่วมกัน (3) การสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้ (4) การให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองในประเด็นที่กำหนดร่วมกัน (5) การนำข้อมูล ที่มอบหมายผ่านสื่อมาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ในชั้นเรียน (6) การสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้ (7) การให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้กับผู้เรียน (8) การวัดและประเมินผล การเรียนรู้

[1,2,3,4,5,6,7,8,9] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าโดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีคุณภาพเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน, ภาษาท่า

Abstract

The purpose of this research were: 1) To develop a flipped classroom instructional model on gesture language for Mathayomsuksa 2 student and 2) To develop a lesson plan on gesture language using the flipped classroom instructional model. The target group was 13 dramatic teachers of Mathayomsuksa 2 with the purposive sampling method. The research instruments were 1) An interview form on concepts and styles of learning management in a flipped classroom 2) A questionnaire for opinions towards the flipped classroom instructional model on gesture language 3) Assessment form for the appropriateness of the lesson plans on gesture language. The result showed that :

1) The development of a flipped classroom instructional model on gesture language for Mathayomsuksa 2 student consist (1) Teachers' preparation for instruction process (2) Identify issues in study for learning together. (3) Creating a media and designation of learning resources (4) Allowing learners to study on the issues jointly determined. (5) Leading information that assigned from the media to share and learn in class. (6) Summarizing and discussing content or knowledge issues. (7) Advicing and improving a defect for learners. (7) Measurement and evaluation of learning outcomes.

2) Development of a lesson plan on gesture language using the flipped classroom instructional model has a overall quality assessment were at the highest level with an average assessment score of 4.81 that is suitable for teaching and learning.

Keyword: flipped classroom, Gesture Language

บทนำ

นาฏศิลป์เป็นการรวบรวมศิลปะแขนงต่าง ๆ มีวิวัฒนาการมาพร้อมกับความเจริญของมนุษย์ เป็นเครื่องกระตุ้นจิตใจและร่างกายให้แสดงการเคลื่อนไหว มีระเบียบแบบแผน มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง มีการประดิษฐ์กิริยาท่าทางที่แสดงออกเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์และสัตว์ โดยการเลียนแบบแล้วนำมาประดิษฐ์ดัดแปลง สิ่งเหล่านี้ได้มีการพัฒนาเป็นลำดับจนกระทั่งเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ไทย นอกจากจะมีคุณค่าในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมแล้วยังมีประโยชน์สำหรับผู้เรียนอีกด้วย เพราะเป็นวิชาที่เน้นทักษะปฏิบัติ ผู้เรียนมีการใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกาย ในการเคลื่อนไหวแสดงท่าทางต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนมีบุคลิกภาพที่ดี อีกทั้งยังเป็นวิชาที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนา การทางด้านนาฏศิลป์และองค์ประกอบต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดที่ก้าวไกล เป็นพื้นฐาน ที่ทำให้สามารถวิเคราะห์แยกแยะในรายละเอียดทางด้านนาฏศิลป์ได้

ภาษาท่าเป็นการปฏิบัติท่าทางนาฏศิลป์ที่มีความหมายสื่อสารแทนคำพูด ให้สอดคล้องกับจังหวะเพลงและบทขับร้องโดยต้องปฏิบัติอย่างถูกต้องตามแบบแผนของภาษาท่าที่ใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ภาษาท่าที่มาจากธรรมชาติ ดัดแปลงมาจากท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์ 2) ภาษาที่มาจากการประดิษฐ์โดยตรง ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อให้เพียงพอในการใช้กับคำร้อง หรือคำบรรยายที่จะต้องแสดงเป็นท่ารำ ภาษาท่าถือเป็นความสำคัญในการแสดงนาฏศิลป์ เพราะเป็น การสื่อสารให้เข้าใจระหว่างผู้ชมและผู้แสดงในการรับชมการแสดงนั้น ๆ ภาษาท่าเสมือนเป็นภาษาพูด โดยไม่ต้องเปล่งเสียงออกมาแต่อาศัยส่วนประกอบอวัยวะของร่างกายแสดงออกมาเป็นท่าทางและมีการแสดงสีหน้า ความรู้สึก ตามธรรมชาติของมนุษย์ให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในลักษณะการแสดงท่าทางของภาษาท่า การปฏิบัติภาษาท่าทางนาฏศิลป์มี 4 ลักษณะคือ 1) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด 2) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ภายใน 3) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แสดงกิริยาอาการหรืออิริยาบถ 4) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แสดงเลียนแบบสัตว์ ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานทางรายวิชานาฏศิลป์ หากเรามีองค์ความรู้เรื่อง ภาษาท่า เราสามารถต่อยอดเสริมศักยภาพทางการแสดงและความคิดของเราได้ เนื่องจาก การแสดงต่าง ๆ ในทางนาฏศิลป์ไม่ว่าจะเป็นโขน ละคร ล้วนมีบทประพันธ์คำร้องให้เราได้ทำการแสดงสอดคล้องกับบทประพันธ์และทำนองเพลงด้วยกระบวนการตีบทตามบทประพันธ์ เพื่อเป็นการสื่อสารแทนคำพูด ในทางนาฏศิลป์เมื่อทำการแสดงเราไม่สามารถพูดสื่อสาร กับผู้ชมให้เข้าใจได้ เราจึงต้องสื่อสารผ่านภาษาท่า เพื่อเป็นการสื่อสารระหว่างผู้ชมและผู้แสดงให้เข้าใจตรงกัน จึงจะสามารถเข้าใจในความหมายของการแสดงออกนั้นได้อย่างถูกต้องการถ่ายทอดภาษาด้วย การเคลื่อนไหวของร่างกาย

การจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาวิชานาฏศิลป์เป็นรายวิชาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ถึงความหมายของนาฏศิลป์ไทย ประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการของนาฏศิลป์ องค์ประกอบของนาฏศิลป์ ประเภทของนาฏศิลป์ ลักษณะของนาฏศิลป์ไทยที่แตกต่างกัน ท่าทางการเลียนแบบธรรมชาติ เข้าใจนาฏศิลป์ที่มีบทบาทต่อสังคม สามารถวิเคราะห์ท่ารำ ออกแบบท่ารำของนาฏศิลป์ไทยให้ มีความสร้างสรรค์ ทั้งยังสื่ออารมณ์ในการแสดง รู้และเข้าใจถึงประโยชน์ของนาฏศิลป์ ความเข้าใจในการชม การแสดง รู้หลักและวิธีการแสดง เห็นคุณค่าและความสำคัญของนาฏศิลป์ไทย อนุรักษ์สืบทอดนาฏศิลป์ไทย ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่มีลักษณะท่ารำไทยอันเป็นเอกลักษณ์

เฉพาะตัว ทำให้ต้อง มีศัพท์เฉพาะเพื่อสื่อความหมายของท่ารำนั้น ๆ หรือการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายที่ใช้ในการฝึกหัดท่ารำนั้นไปในแนวทางเดียวกัน ศัพท์เฉพาะที่ใช้ในวงการนาฏศิลป์ไทยเรียกว่า ภาษาท่า เป็นท่าธรรมชาติของมนุษย์ที่นำมาใช้ประกอบการแสดงละครหรือการแสดงนาฏศิลป์ต่าง ๆ ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องทำความเข้าใจ และฝึกปฏิบัติตามคำศัพท์นั้น ๆ ยึดถือภาษาท่านั้นเป็นแบบแผน จะทำให้ไม่เกิดความคลาดเคลื่อนและยังจะเพิ่มความแม่นยำจากการจดท่ารำเพิ่มขึ้นอีกด้วย (พิชัย ปรัชญานุสรณ์และคณะ, 2547) ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานในการเรียนนาฏศิลป์ไทยเพื่อให้มีศักยภาพตามหลักสูตร และสามารถปฏิบัติและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบไปด้วย ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ในสาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่าความงามของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 200-202) ในการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมที่ผู้เรียนอาศัยการจำและการเลียนแบบผู้สอนเป็นหลัก จึงไม่ตอบสนองต่อการเรียนการสอนในปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถแสดงศักยภาพทางความคิดได้อย่างอิสระ ผู้สอนต้องรู้จักนำวิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาใช้ การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับกิจกรรมและความสนใจของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงบทเรียนได้อย่างไม่มีขีดจำกัดและสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา การจัดการเรียนรู้แบบ “ห้องเรียนกลับด้าน” (Flipped Classroom) ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติอย่างเต็มศักยภาพ

แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) พัฒนาขึ้นโดยนักการศึกษา ชาวอเมริกัน 2 คน คือ Jonathan Bergman และ Aaron Sams ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนจากการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ให้ผู้เรียนได้มีเวลาเรียนรู้แบบรู้จริงและลงมือปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ส่วนการศึกษาเนื้อหาบทเรียนจะใช้เวลาที่บ้านผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเป็นผู้เตรียมไว้ให้ (นิติญาภรณ์ ศรีไพร, 2563, น. 2-3) วิธีนี้ผู้เรียนสามารถศึกษากี่ครั้งก็ได้ เมื่อไรก็ได้ สามารถปรึกษากับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนด้วยโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ในห้องเรียนผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ที่ศึกษาผ่านสื่อเทคโนโลยีเพื่อทำความเข้าใจหลักการความรู้ผ่านกิจกรรม โดยผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำเมื่อผู้เรียนมีข้อสงสัยหรือปัญหาที่ไม่สามารถแก้ได้

จากความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ตลอดจนแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถศึกษาค้นคว้าหาความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีหรือสื่อการเรียนรู้ในช่องทางออนไลน์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้แนว

แบบคิดห้องเรียนกลับด้าน (flipped Classroom) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

วิธีการศึกษา

ในการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 คณะผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนในการวิจัยครั้งนี้ออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การศึกษาแนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่ได้จากการวิจัยในขั้นตอนนี้ไปเป็นพื้นฐานกำหนดกรอบแนวคิดเพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1. การศึกษา วิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผ่านแหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ต ได้แก่ กระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในการสำรวจข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรายวิชานาฏศิลป์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง ภาษาท่า ได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งวิจัยในขั้นตอนนี้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดกรอบแนวคิด เพื่อสร้างแบบ

สัมภาษณ์สำหรับการสัมภาษณ์ผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ที่มีประสบการณ์การจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

2. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

คณะผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนที่ผ่านมาไปดำเนินการสัมภาษณ์ผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อให้ได้แนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

2.1 กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 13 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนนี้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาแนวคิดและรูปแบบในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในขั้นตอนที่ 1

2.3 การวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์

คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลในการสัมภาษณ์ครูผู้สอนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาวิเคราะห์โดยวิธี การจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) แบบการวิเคราะห์สารระบบ (Toxonomy Analysis) โดยคณะผู้วิจัยกำหนดคำหลักเพื่อพิจารณาข้อมูล ที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อเชื่อมโยงไปสู่คุณลักษณะของนักวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่สร้างจากข้อสรุปในการสัมภาษณ์มาสร้างเป็นแบบสอบถาม เพื่อให้ครูผู้สอนตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยประยุกต์ใช้เทคนิค เดลฟาย (Delphi method) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 13 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง

2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นของครูผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในการยืนยันผลจากการสัมภาษณ์ผ่านการประยุต์ใช้เทคนิคเดลฟาย โดยใช้การหาค่ามัธยฐาน (Median) ฐานนิยม (Mode) ความแตกต่างระหว่างฐานนิยมกับมัธยฐาน และหาค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ (Interquartile Range)

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ขั้นตอนนี้เป็นการนำรูปแบบที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 2 มาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เมื่อดำเนินการแล้วเสร็จคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

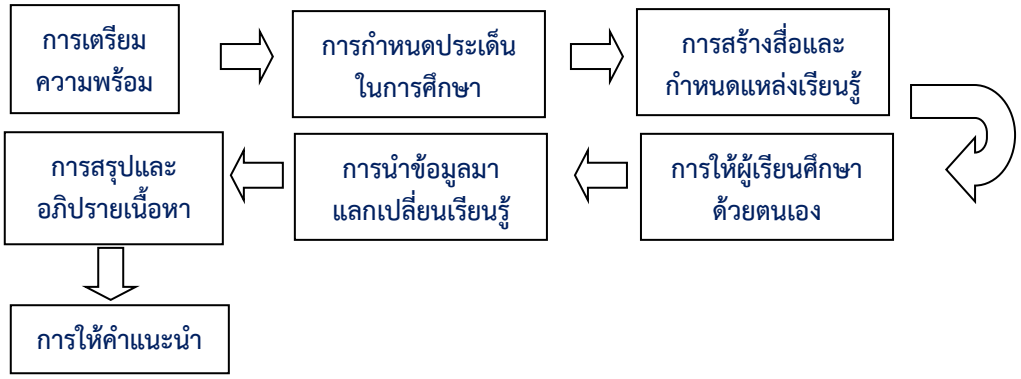
1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่คณะผู้วิจัยที่ได้ใช้ในขั้นตอนนี้ ได้แก่ แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า

3. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการศึกษา

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) การเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนของผู้สอน 2) การกำหนดประเด็นในการศึกษาที่จะเรียนรู้ร่วมกัน 3) การสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้ 4) การให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองในประเด็นที่กำหนดร่วมกัน 5) การนำข้อมูลที่มอบหมายมาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ในชั้นเรียน 6) การสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้ 7) การให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้กับผู้เรียนโดยผู้สอน และ 8) การวัด และประเมินผลการเรียนรู้ ตามลำดับ ดังนี้



2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่พัฒนามีคุณภาพเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมโดยผ่านการประยุกต์ใช้กระบวนการเชิงอนาคต เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย

1.1 การเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนของผู้สอน

ผู้สอนต้องมีการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน โดยต้องวางแผนและเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ มีการจัดเตรียมแหล่งข้อมูลให้แก่ผู้เรียน สร้างสื่อที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหา หรือมีการจัดเตรียมสื่อวิดีโอ เรื่องภาษาท่า เพื่อเป็นแหล่งข้อมูล

ให้แก่ผู้เรียนประกอบการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีแหล่งเรียนรู้ที่ชัดเจนและสะดวกแก่การเรียนรู้ด้วยตนเอง

1.2 การกำหนดประเด็นในการศึกษาที่จะเรียนรู้ร่วมกัน

ผู้สอนควรมีการกำหนดประเด็นในการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน ในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้ รวมถึงมีการกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของเนื้อหาที่จะเรียนรู้ และระยะเวลาในการเรียนรู้ให้ชัดเจน

1.3 การสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้

ผู้สอนต้องสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามที่ได้เตรียมการไว้ โดยมีการสร้างสื่อการสอนที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า และสร้างสื่อมัลติมีเดียที่สอดแทรกเนื้อหาหรือเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนควรมีการจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหา เรื่อง ภาษาท่า เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

1.4 การให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองในประเด็นที่กำหนดร่วมกัน

ผู้สอนจะต้องมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ในประเด็นที่กำหนดร่วมกันด้วยตนเอง ทั้งนี้ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนดำเนินการศึกษาด้วยตนเองให้แล้วเสร็จก่อนเข้าร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน มีการศึกษาค้นคว้าประเด็นที่กำหนดด้วยตนเอง ทั้งจากการสืบค้นข้อมูลผ่านแหล่งสืบค้นต่าง ๆ และการศึกษาผ่านระบบออนไลน์หรือ ศึกษาจากใบงานที่ผู้สอนกำหนด รวมถึงสื่อที่ผู้สอนกำหนดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

1.5 การนำข้อมูลที่มอบหมายผ่านสื่อมาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ในชั้นเรียน

เมื่อผู้เรียนได้มีการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้สอนจะต้องมีการสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันภายในชั้นเรียน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมภายในชั้นเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง ผู้สอนต้องมีการสาธิตการปฏิบัติภาษาท่าที่ถูกต้องให้กับผู้เรียนภายในชั้นเรียน โดยในการนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่ผู้สอนกำหนด และควรให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความรู้ที่ได้จากการศึกษาด้วยตนเอง

1.6 การสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้

ผู้สอนต้องมีการสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้ที่กำหนดให้แก่ผู้เรียน โดยการนำเสนอผ่านสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือการสรุปเนื้อหาภายหลังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งนี้ควรมีการอภิปรายผลร่วมกันภายในชั้นเรียน และสรุป องค์ความรู้ที่ได้จากบทเรียนร่วมกันกับผู้เรียน

1.7 การให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้กับผู้เรียน

ผู้สอนควรมีการให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ในการอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่ผู้เรียน มีการแนะนำแนวทางการแก้ไขที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้อย่างถูกต้องและชัดเจน

1.8 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เมื่อมีการดำเนินการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาแล้วเสร็จ ผู้สอนต้องมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้สอนควรมีการใช้รูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทผู้เรียน ทั้งการประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนว่าอยู่ในระดับใด การวัดและประเมินผลจากความรู้

และความเข้าใจ เรื่อง ภาษาท่า และการประเมินผู้เรียนจากความสามารถในการปฏิบัติภาษาท่าที่สอดคล้องกับความหมาย

2. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าโดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) โดยการนำข้อสรุปที่ได้จากการดำเนินการในขั้นตอนที่ 1 มาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องภาษาท่า ในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรแกนกลาง โดยแผนการจัดการเรียนรู้มีผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 หมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีคุณภาพเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน

อภิปรายผล

1. การเตรียมความพร้อมในการเรียนการสอนของผู้สอน

ผู้สอนต้องมีการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอน โดยต้องวางแผนและเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ มีการจัดเตรียมแหล่งข้อมูลให้แก่ผู้เรียน สร้างสื่อที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหา หรือมีการจัดเตรียมสื่อวิดีโอ เรื่องภาษาท่า เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลให้แก่ผู้เรียนประกอบการเรียนรู้ เป็นเพราะว่าในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้นผู้เรียนต้องมีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นการเตรียมความพร้อมในส่วนของสื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ จึงมีความสำคัญ ที่จะทำให้การเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านมีคุณภาพและประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีสื่อและแหล่งเรียนรู้ในการสืบค้นได้โดยสะดวก สอดคล้องกับ Aksorn Education (2019) ที่ได้อธิบายขั้นตอนในการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านว่าในขั้นตอนแรกผู้สอนต้องมีการออกแบบแผนการสอน กำหนดวัตถุประสงค์การสอน การเลือกใช้สื่อ การสอน กิจกรรมเสริมที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน กับห้องเรียน และบริบทของโรงเรียน รวมถึงการเตรียมวิดีโอหรือสื่อการสอน ผู้สอนอาจสร้างสื่อด้วยตนเองหรือใช้จากการสอนที่มีเนื้อหาของบทเรียนครบตามตัวชี้วัด

2. กำหนดประเด็นในการศึกษาที่จะเรียนรู้ร่วมกัน

ผู้สอนควรมีการกำหนดประเด็นในการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน ในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจและอยากเรียนรู้ ทั้งนี้เป็นเพราะในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) นั้น การกำหนดประเด็นการเรียนรู้ถือว่ามีความสำคัญ เนื่องจากผู้เรียนต้องมีการศึกษาประเด็นที่สนใจและกำหนดร่วมกันด้วยตนเอง ดังนั้นการกำหนดขอบเขตการเรียนรู้รวมถึงระยะเวลาที่ชัดเจนจะช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Ojalvo และ Doyne (อ้างถึงในอดิศร ภัคชลินท์, 2561) ที่กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เป็นการกลับด้านของการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะและการลงมือปฏิบัติในโครงการที่ผู้เรียนสนใจและชื่นชอบ โดยที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำ เป็นที่ปรึกษา และเพื่อนร่วมงาน

3. สร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้

ผู้สอนต้องสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนตามที่ได้เตรียมการไว้ โดยมีการสร้างสื่อการสอนที่เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า เป็นเพราะว่าในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านผู้เรียนต้องมีการเรียนรู้ประเด็นปัญหาที่กำหนดด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

ดังนั้นการที่ผู้สอนสร้างสื่อและกำหนดแหล่งเรียนรู้ที่ชัดเจนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นและเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ Aksorn Education (2019) ที่ได้อธิบายวิธีการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ว่าผู้สอนต้องมีการเตรียมวิดีโอหรือสื่อการสอน โดยผู้สอนอาจสร้างสื่อด้วยตนเองหรือใช้จากการสอนที่มีเนื้อหาของบทเรียนครบตามตัวชี้วัด และมีการแชร์สื่อการสอนส่งให้กับผู้เรียน

4. การให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองในประเด็นที่กำหนดร่วมกัน

ผู้สอนจะต้องมีการมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้ในประเด็นที่กำหนดร่วมกันด้วยตนเอง ทั้งนี้ผู้สอนต้องให้ผู้เรียนดำเนินการศึกษาด้วยตนเองให้แล้วเสร็จก่อนเข้าร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน เป็นเพราะว่าหลักการสำคัญของการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน คือการทีผู้เรียนต้องมีการเรียนรู้เนื้อหาด้วยตนเองให้แล้วเสร็จ ก่อนจะนำความรู้ที่ได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอนภายในชั้นเรียน เพื่อเป็นการสรุปความรู้ที่ได้ร่วมกันสอดคล้องกับ สุภาพร สุดบนิด (อ้างถึงในอดิศร ภัคชลินท์, 2561) ที่ได้กล่าวถึงความหมายของ Flipped Classroom หรือการเรียนแบบพลิกกลับ คือ วิธีการแนวใหม่ที่เปลี่ยนวิธีการสอนจากแบบเดิมที่เริ่มจากผู้สอนสอนเนื้อหาในห้องเรียน แล้วมอบหมายการบ้านไปทำที่บ้าน เปลี่ยนเป็นผู้เรียนเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ผ่านเทคโนโลยีที่ผู้สอนเตรียมให้ก่อนเข้า ชั้นเรียน และมาทำกิจกรรม โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้แนะนำ และช่วยเหลือในชั้นเรียน

5. นำข้อมูลที่มอบหมายผ่านสื่อมาแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ในชั้นเรียน

ผู้สอนจะต้องมีการสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประเด็นที่ได้ศึกษาร่วมกันภายในชั้นเรียน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมภายในชั้นเรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง มีการสาธิตการปฏิบัติภาษาท่าที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน เนื่องจากการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้น เมื่อผู้เรียนได้มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนจะต้องสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการตรวจสอบผลการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และเปิดโอกาสในการเติมเต็มความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยผู้สอน สอดคล้องกับ วิจารณ์ พาณิชย์ (2556) ที่ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านว่า ภายหลังการมอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องกำหนดให้ผู้เรียนตั้งคำถามที่น่าสนใจ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนได้ดูวีดิทัศน์มาก่อน โดยต้องเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับในวีดิทัศน์ และผู้เรียนเองไม่รู้คำตอบ ผู้เรียนแต่ละคนต้องตั้งคำถามมาคนละ 1 คำถามต่อวีดิทัศน์ 1 ตอน และเมื่อเข้ามาในชั้นเรียน ผู้สอนเปิดประเด็นเกี่ยวกับวีดิทัศน์ว่าในวีดิทัศน์พูดถึงเรื่องอะไร เพื่อเป็นการตรวจสอบการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. สรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้

ผู้สอนต้องมีการสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้ที่กำหนดให้แก่ผู้เรียน โดยการนำเสนอผ่านสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือการสรุปเนื้อหาภายหลังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เนื่องจากภายหลังการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ผู้เรียนอาจยังไม่ได้ข้อสรุปที่ยังไม่ชัดเจน ผู้สอนจึงต้องมีหน้าที่สำคัญในการสรุปและอภิปรายเนื้อหาหรือประเด็นความรู้ที่มีการแลกเปลี่ยนกันภายในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ข้อสรุปที่มีความถูกต้อง สามารถนำไปใช้ในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ต่อไปได้ สอดคล้องกับ Seery (อ้างถึงใน ภานุวัฒน์ สงแสง, 2563, น. 35-36) ที่ได้อธิบายวิธีการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ว่าภายหลังขั้นทดสอบก่อนเรียน (Pre-lecture quiz) ที่เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนทำการทดสอบความรู้ ของผู้เรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน

ผู้สอนจะต้องมีการดำเนินการในขั้นอภิปราย (Pre-Class work) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่นำผลของการทดสอบมาสร้างเป็นประเด็นคำถามและร่วมกันอภิปรายเพื่อหาข้อเท็จจริงภายในชั้นเรียน

7. การให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้กับผู้เรียน

ผู้สอนควรมีการให้คำแนะนำและแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ในการอำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องให้แก่ผู้เรียน เป็นเพราะในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เมื่อมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และอภิปรายผลภายในชั้นเรียน ผู้สอนจะทราบถึงความรู้ความเข้าใจรวมถึงจุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียนทั้งในภาพรวมและรายบุคคล ดังนั้นผู้สอนจึงต้องมีการให้คำแนะนำและปรับปรุงข้อผิดพลาดให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้อย่างถูกต้องและชัดเจน สอดคล้องกับ แก้วตา เจือนาค และอารียา วรเตชะคงคา (2560, น. 285-287) ที่กล่าวถึงวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน มีแนวคิดสำคัญ คือ การจัดการเรียนรู้ซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหาในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ ให้ผู้เรียนได้มีเวลาเรียนรู้แบบรู้จริงและลงมือปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ส่วนการศึกษาเนื้อหาบทเรียนจะใช้เวลาที่บ้านผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ เป็นวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตลอดเวลาจากสื่อการ เรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตน ทำให้ครูเข้าใจความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ เห็นจุดแข็ง จุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคน และสามารถให้คำแนะนำตลอดจนให้ความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม

8. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ผู้สอนต้องมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยมีการใช้รูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทผู้เรียน เนื่องจากในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนและมีการประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้วิธีการที่หลากหลายให้เหมาะสมกับบริบทและความแตกต่างของผู้เรียน เพื่อให้ผลการประเมินสามารถสะท้อนความรู้ความสามารถ และทักษะของผู้เรียน ได้ตรงตามสภาพจริง สอดคล้องกับ ดิเรก วรรณเศียร (2557) กล่าวว่า แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คือแนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ และสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน ใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย รวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี

5.3 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีผลการประเมินคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีคุณภาพเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน เป็นเพราะว่าในการพัฒนาแผนการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าโดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) คณะผู้วิจัยได้มีการดำเนินการตามแนวทางการจัดทำแผนการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์หลักสูตรการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากนั้นมีการกำหนดสาระสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องมีการเรียนรู้ใน เรื่องภาษาท่า จากนั้นมีการกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของสาระการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้ข้อสรุปที่ได้จาก

การศึกษารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ที่ได้ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์เป็นแนวทางหลักในการพัฒนาแผนการเรียนรู้ในแต่ละส่วน นอกจากนี้ในกระบวนการพัฒนาแผนการเรียนรู้นั้น คณะผู้วิจัยได้มีการให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการพัฒนาแผนการเรียนรู้ ช่วยตรวจสอบและแก้ไข จึงทำให้แผนการเรียนรู้มีคุณภาพเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับ สมพงศ์ สินศาสตร์ (2556) ที่ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการเขียนแผน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตร เป็นการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำอธิบายรายวิชา มาตรฐานการเรียนรู้ หรือผล การเรียนรู้ที่คาดหวัง ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดสาระสำคัญ คือ การกำหนดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเนื้อหา หลักการ วิธีการที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ การเขียนสาระสำคัญจะเขียนในลักษณะข้อความที่สรุปเนื้อหา เป้าหมายอย่างสั้น ๆ ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเป็นการกำหนดสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนมีหรือบรรลุ การเขียนผลการเรียนรู้ที่คาดหวังนั้นจะต้องเขียนให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ (Knowledge) เจตคติ (Attitude) กระบวนการ (Process) และเขียนในเชิงพฤติกรรม ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดสาระการเรียนรู้คือ รายละเอียดของเรื่องที่ใช้จัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ประกอบด้วย ทฤษฎี หลักการ วิธีการและแนวปฏิบัติ และขั้นตอนที่ 5 การกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียนซึ่งต้องจัดให้สอดคล้องกับเจตนารมณ์ของหลักสูตร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทำให้ผู้เรียนสามารถนำเอาการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ในรายวิชานาฏศิลป์ไปเรียนด้วยตนเองได้อย่างอิสระทั้งในและนอกเวลาเรียนตามความสนใจ และสามารถนำไปสื่อการสอนที่ผู้สอนจัดเตรียมนำไปการจัดการเรียนการสอนซ่อมเสริมให้กับผู้เรียนในกรณีที่ขาดเรียนหรือเรียนรู้ช้า

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในการจัดการเรียนรู้จริงเพื่อสร้างข้อสรุปที่มีความชัดเจนและถูกต้องเพิ่มมากขึ้น

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**.

แก้วตา เจือนาค และอารียา วรเตชะคงคา. 2560. **การออกแบบการเรียนรู้เพื่อศตวรรษที่ 21**. งานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. หน้า 285-287.

ดิเรก วรรณเศียร. (2557). **MACRO model: รูปแบบการจัดการเรียนรู้สาหรับศตวรรษที่ 21**. *มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*. *(online)*.https://regis.dusit.ac.th/images/news/1421308421_MACRO%20รูปแบบการสอนสำหรับศตวรรษที่%2021.pdf

นิติญาภรณ์ ศรีไพร. (2563). **การพัฒนาทักษะปฏิบัติโดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่2 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม**. *(online)*. http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25640706_7543.pdf

พิชัย ปรัชญานุสรณ์ (2547). **ดนตรีและนาฏศิลป์ ม.4**. ไทยวัฒนาพานิช.

ภานุวัฒน์ สงแสง. (2563). **ผลของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5**. *(online).* http://irithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1173/1/gs611130027.pdf .

สมพงศ์ สินศาสตร์. (2556). **วิชาชีพครู (การพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้)** https://www.gotoknow.org/posts/545509

อดิศร ภัคชลินท์. (2561). **ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับกรณีศึกษาผ่านเว็บแอปพลิเคชัน ที่ส่งผลต่อทักษะการแก้ปัญหาการเขียนโปรแกรมภาษาซีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนกรับใหญ่ว่องกุศลกิจพิทยาคม.** http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitsream/123456789/2257/1/57257316.pdf

Aksorn Education. **สร้างนักคิดในห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom**. (2019). (online)https://www.aksorn.com/flipped-classroom-1.

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

The Educational Media : Natayasap (Thai Classical Dance Vocabulary) used in The Circle Dance

ณิชาภัทร หัดรัดชัย[1], ธนกร ชื่นประดิษฐ์[2], ธันยพร หนูเมือง[3],
พิมนภา เนื้อแก้ว[4], ศิริลักษณ์ แก้วพรม[5], ไอริณ บุญยัง[6]
Nichapat Hadradchai[1], Thanakorn Chuenpradit[2], Thanyaporn Noomuang[3],
Pimnapa Nuakaew[4], Sirilak Kaewprom[5], Irin Boonyang6

บทคัดย่อ

การดำเนินการวิจัย การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐานและเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยซึ่งเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ในการสอนนาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นผู้มีความรู้หรือประสบการณ์ในการสอนหรือออกแบบผลิตสื่อนวัตกรรมในการสอน จำนวน 3 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีของการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ และแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แสดงว่าเนื้อหาภายในสื่อมีคุณภาพเหมาะสม และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 แสดงว่า เทคโนโลยีสารสนเทศภายในสื่อมีคุณภาพเหมาะสม

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์, ท่านาฏยศัพท์, รำวงมาตรฐาน

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

Research into the development of the instructional media about Natayasap, a Thai Classical Dance Term, used in the Circle Dance aimed to develop the instructional media about Natayasap in the Thai Circle Dance and assess the quality of the instructional media about Natayasap used in the Circle Dance. The target groups were three experts in teaching Thai dramatic arts and three experts in teaching, designing, and innovating instructional media. The data collection tools were the instructional media about Natayasap used in the Circle Dance including the quality assessment of the technology media and the Thai dramatic content of the instructional media development.

The results evaluated by the three experts, showed that the quality of the content of the Thai dramatic arts instructional media about Natayasap used in the Circle Dance had an average score of 1.00, indicating that the content in the instructional media was of appropriate quality. The quality of the information technology in the instructional media about Natayasap used in the Circle Dance had an average total score of 1.00, indicating that the information technology in the instructional media was of appropriate quality.

Keywords: Video Media, Natayasap, The Circle Dance

บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีด้านวีดิทัศน์ถือว่าได้รับการพัฒนามากขึ้นมีการนำเอาความรู้ต่าง ๆ มาสอดแทรกในรูปแบบของวีดิทัศน์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเปิดชมได้ทุกที่เรียนรู้เวลาใดก็ได้ สะดวกและลดปัญหาด้านระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้โดยเปิดผ่านทางสื่อโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และคณะผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการเผยแพร่สื่อวีดิทัศน์ผ่านช่องทาง YouTube และ WIX Website ซึ่ง WIX Website เป็นแพลตฟอร์มที่พัฒนาขึ้นกับระบบคลาวด์ สามารถกำหนดเว็บไซต์ หรือออกแบบเว็บไซต์ได้ด้วยตนเอง ควบคู่กับแบบทดสอบออนไลน์ต่าง ๆ โดยใช้เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพต่อไป (วิภารัตน์ สุภาเพียร, 2564)

จากการนำสื่อวีดิทัศน์มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้วิจัยข้างต้น จึงจัดได้ว่าเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้ในการเรียนการสอนโดยเป็นทั้งสื่อหลักและสื่อเสริมของการจัดการเรียนการสอนได้ โดยกระทรวงศึกษาธิการได้เห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 จึงจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องพร้อมที่จะปรับตัวเตรียมความพร้อมในการใช้นวัตกรรมเพื่อการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้ 1.กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย 2.กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ 3.กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ 4.กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม 5.กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา 6.กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 7.กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี 8.กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะประกอบด้วยสาระสำคัญ 3 สาระ ดังนี้ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ สาระที่ 2 ดนตรีและสาระที่ 3 นาฏศิลป์ มีการกำหนดมาตรฐาน การเรียนรู้ไว้ 2 มาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ซึ่งจากการศึกษาทั้ง 2 มาตรฐาน ทำให้คณะผู้วิจัยสนใจในเรื่องรำวงมาตรฐาน เพราะรำวงมาตรฐานเป็นเพลงที่ผู้เรียนจำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานของการเรียนวิชานาฏศิลป์ในระดับต่อไป หากผู้เรียนไม่มีความรู้ความเข้าใจของความเป็นมา และวิธีการปฏิบัติที่ถูกต้อง ผู้เรียนจะปฏิบัติได้ไม่ถูกต้องและไม่สามารถฝึกการปฏิบัติท่ารำที่ยากขึ้นต่อไปได้

รำวงมาตรฐาน ในปัจจุบันนี้เป็นศิลปะแห่งการรำวงที่งดงาม ซึ่งในสมัยก่อน เมื่อประมาณ พ.ศ. 2487 ยังไม่มีคำว่า “มาตรฐาน” จะเรียกกันว่า “รำวง” เท่านั้น การรำวงในอดีต เป็นการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่งที่บ่งบอกถึงความสนุกสนาน มีพัฒนาการมาจากการเล่นรำโทน เพราะในสมัยก่อนเครื่องดนตรีหลักที่ใช้ประกอบจังหวะก็คือ โทน ฉิ่งและกรับ โดยจังหวะการฟ้อนรำจะมีเสียงโทนเป็นเสียงหลักตีตามจังหวะหน้าทับ จึงเรียกกันว่า “รำโทน” บทร้องจะมีภาษาเรียบง่าย ไม่เคร่งครัดเรื่องถ้อยคำและสัมผัสวรรคตอนเพื่อความสนุกสนานในการละเล่น

ต่อมาเมื่อประมาณ พ.ศ. 2487 กรมศิลปากรได้แต่งบทร้องขึ้นมาใหม่ 4 บท และต่อมาภายหลังท่านผู้หญิงละเอียด พิบูลสงคราม ได้แต่งบทร้องขึ้นมาใหม่อีก 6 บท ในด้านทำนองนั้นรับผิดชอบโดยกรมศิลปากรและกรมประชาสัมพันธ์ ส่วนท่ารำนั้นนาฏศิลปินอาวุโสของกรมศิลปากร จมื่นมานิตย์นเรศ (เฉลิม เศวตนันท์) และนางลมุล ยมะคุปต์ ร่วมกันคิดท่ารำขึ้นประกอบการรำ (กฤติกา คำพิทักษ์, 2555) โดยการปฏิบัติท่ารำในรำวงมาตรฐานจะปฏิบัติตามท่ารำที่มีชื่อเรียกเฉพาะ ยกตัวอย่างเช่น ท่าสอดสร้อยมาลา ท่าชักแป้งผัดหน้า ท่ารำส่าย เป็นต้น ซึ่งในแต่ละท่าสามารถแยกองค์ประกอบของท่ารำได้ เช่น ท่าสอดสร้อยมาลา ใช้การจีบหงายและตั้งวงบน ซึ่งเป็นศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับลักษณะท่ารำเฉพาะที่ใช้ในวงการนาฏศิลป์ เรียกว่า “นาฏยศัพท์”

การแสดงนาฏศิลป์ไทยที่มีลักษณะท่ารำไทยอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทำให้ต้องมีศัพท์เฉพาะเพื่อสื่อความหมายของท่ารำนั้น ๆ หรือการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายที่ใช้ในการฝึกหัดท่ารำนั้นไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งศัพท์เฉพาะที่ใช้ในวงการนาฏศิลป์ไทย เรียกว่า “นาฏยศัพท์” เป็นศัพท์เฉพาะในการปฏิบัติท่ารำตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า ผู้เรียนจำเป็นต้องศึกษาเรื่อง นาฏยศัพท์ โดยทำความเข้าใจและฝึกปฏิบัติตามคำศัพท์นั้น ๆ ยิ่งหาก

ได้ศึกษาอย่างดีแล้วจะทำให้เข้าใจในเรื่องการแสดงมากยิ่งขึ้นทั้งในตัวผู้แสดงและผู้ที่ชมการแสดง และยึดถือนาฏยศัพท์เป็นแบบแผนจะได้ไม่เกิดความคลาดเคลื่อน และยังจะเพิ่มความแม่นยำจากการจดท่ารำเพิ่มขึ้นอีกด้วย (ศิริเสน่ห์ หอมนาน, 2564 อ้างถึงใน พิชัย ปรัชญานุสรณ์และคณะ, 2547) ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความหมายของคำว่านาฏยศัพท์ ไว้ดังนี้ “นาฏยศัพท์” หมายถึง คำภาษาที่ใช้เรียกเป็นสัญลักษณ์ของการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยเกี่ยวข้องกับลักษณะท่ารำที่ใช้ประกอบการแสดงแต่ละประเภท (สุมิตร เทพวงษ์, 2548) “นาฏยศัพท์” หมายถึง ภาษาที่ใช้เป็นสัญลักษณ์และสื่อความหมายกันในวงการนาฏศิลป์ไทย (ธิดารัตน์ ภักดีรักษ์, 2549)

จากความสำคัญดังกล่าวเนื่องจากการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ต้องใช้ระยะเวลาในการฝึกฝน ซึ่งในปัจจุบันหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์มีระยะเวลาน้อยเพียง 1 ชั่วโมง ต่อ 1 สัปดาห์ จึงไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ คณะผู้วิจัยจึงคิดที่จะสร้างสื่อการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนศึกษานอกเวลาเรียนได้ ซึ่งสื่อที่คณะผู้วิจัยจัดทำนั้นเป็นสื่อที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเห็นภาพพร้อมกับได้รับการอธิบายไปในข้อมูลเนื้อหานอกเหนือจากการเรียนกับผู้สอนในรายวิชาคือสื่อวีดิทัศน์ด้วยระยะเวลาที่จำกัดผู้สอน จำเป็นที่จะใช้ข้อมูลเนื้อหาในการช่วยสอน เช่น ในการผลิตสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจง่ายขึ้นและสามารถเรียนรู้นอกเวลาได้ คณะผู้วิจัยเห็นว่าการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน เป็นแนวทางที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ และยังเป็นประโยชน์กับบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจเกี่ยวกับบทเรียนวีดิทัศน์ด้านนาฏศิลป์ไทยอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน
2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

วิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน คณะผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินงานวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมายในการตรวจสอบคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยคณะผู้วิจัยใช้การเลือกแบบเจาะจงและมีกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1.1 มีประสบการณ์ทางด้านสื่อที่เกี่ยวข้องกับด้านสื่อวีดิทัศน์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

1.1.2 มีประสบการณ์ในการสอนหรือออกแบบผลิตสื่อนวัตกรรมในการสอน จำนวน 3 ท่าน

1.2 กลุ่มเป้าหมายในการตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย คณะผู้วิจัยใช้การเลือกแบบเจาะจงและกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.2.1 มีประสบการณ์การสอนทางด้านนาฏศิลป์ อย่างน้อย 5 ปี

1.2.2 มีความรู้และประสบการณ์ในการสอน เพลงรำวงมาตรฐาน จำนวน 3 ท่าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

2.2 แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์

2.3 แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 ขั้นตอนการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

3.1.1 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีการสอนและการวัดประเมินผล

3.1.2 ศึกษาข้อมูลด้านเนื้อหาเรื่อง ท่านาฏยศัพท์และท่ารำ ในเพลงรำวงมาตรฐาน คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ตั้งแต่ความสำคัญของนาฏยศัพท์ ความหมาย คุณค่า และวิธีการปฏิบัติ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากสารสนเทศเพื่อกำหนดแนวทางในการศึกษาและการสร้างสื่อการสอน

3.1.3 ศึกษาสภาพสังคมในปัจจุบัน ในยุคศตวรรษที่ 21 มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นอย่างมาก มีการแข่งขันสูงขึ้น เทคโนโลยีจึงมีบทบาทและเป็นเครื่องมือสำคัญทางด้านการศึกษาสามารถนำเสนอข้อมูลและเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

3.1.4 ศึกษาหลักการ เอกสารเชิงวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1.5 ออกแบบโครงร่างและดำเนินการสร้างสตอรี่บอร์ด (Story board) คณะผู้วิจัยนำเสนอกรอบแสดงเรื่องราวในสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน โดยทำการออกแบบในส่วนของภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ ประกอบด้วย องค์ประกอบพื้นหลังการวางตำแหน่งของพิธีกร การจัดวางตำแหน่งข้อความ คำอธิบายต่าง ๆ การออกแบบหน้าวิดีโอ ขนาดตัวอักษร การจัดวางเนื้อหา รูปภาพ ตัวละครและเสียงดนตรี โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความถูกต้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน โดยมีเนื้อหา ดังนี้

1) ความหมายของนาฏยศัพท์และท่ารำวงมาตรฐาน

2) ประวัติรำวงมาตรฐานแบบสังเขปและชื่อเพลงในรำวงมาตรฐาน จำนวน 10 เพลง

3) ท่านาฏยศัพท์ที่ใช้ในการรำวงมาตรฐาน

- นาฏยศัพท์ส่วนศีรษะและลำตัว
- นาฏยศัพท์ส่วนมือและแขน
- นาฏยศัพท์ส่วนขาและเท้า

3.1.6 นำเสนอโครงร่างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษาตรวจสอบเนื้อหาของโครงร่าง เพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะมาพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลง

รำวงมาตรฐาน ให้สอดคล้องเหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์

3.1.7 นำสตอรี่บอร์ดที่ผ่านการตรวจสอบอย่างถูกต้องแล้วมาผลิตเป็นสื่อการสอน โดยเริ่มจากวางแผนคัดเลือกผู้สาธิต จัดสถานที่ถ่ายทำรวมถึงการตัดต่อภาพ โดยมีขั้นตอนในการผลิตสื่อ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นเตรียมการผลิตวีดิทัศน์ (Pre-Production)

1) การกำหนดแนวคิด เป็นการกำหนดเรื่องราวที่จะนำมาผลิตเป็นสื่อวีดิทัศน์ คณะผู้วิจัยได้กำหนดชื่อเรื่องที่จะนำมาผลิตสื่อวีดิทัศน์ ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

2) กำหนดวัตถุประสงค์ คณะผู้วิจัยได้กำหวัตถุประสงค์สำหรับผู้ที่ได้รับชมสื่อวีดิทัศน์ไว้ ดังนี้

1. ได้ทราบถึงท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตฐาน
2. ได้เข้าใจถึงหลักการปฏิบัติท่ารำในเพลงรำวงมาตฐานจากการฟังคำอธิบายท่านาฏยศัพท์
3. ได้ความสะดวกสบายต่อการเข้าถึงเนื้อหา

3) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายที่จะสามารถใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ได้โดยศึกษาข้อมูลจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานว่ามีผู้เรียนระดับชั้นใดบ้างที่ต้องศึกษาสาระการเรียนรู้ ภาษาท่าและท่านาฏยศัพท์ และสาระการเรียนรู้รำวงมาตรฐาน

4) การวิเคราะห์เนื้อหา คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ปริมาณและความลึกของเนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ คือ ท่านาฏยศัพท์ที่อยู่ในเพลงรำวงมาตฐานทั้ง 10 เพลง ซึ่งแบ่งเป็นนาฏยศัพท์ส่วนมือ และนาฏยศัพท์ส่วนเท้า

5) การเขียนบทวีดิทัศน์ คณะผู้วิจัยได้เขียนบทในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตฐาน เพื่อเป็นการจดประเด็นสำคัญและเรียงลำดับก่อนหลังในสื่อวีดิทัศน์

6) การกำหนดวัสดุและอุปกรณ์ในการผลิตรายการ โดยคณะผู้วิจัยได้กำหนดวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตฐาน เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจัดหาและเตรียมการต่อไปไว้ ดังนี้

1. กล้องสำหรับบันทึกวิดีโอ
2. กล้องสำหรับบันทึกภาพถ่ายท่านาฏยศัพท์
3. ไฟ Soft box สำหรับการเพิ่มแสงในการบันทึกภาพและวิดีโอ
4. Mac book / I pad ใช้สำหรับการตัดต่อลำดับภาพ
5. ไมโครโฟนสำหรับการบันทึกเสียง
6. เครื่องแต่งกายรำวงมาตรฐาน แบ่งเป็น 4 ชุด คือ
   1) ชุดแบบชาวบ้าน

2) ชุดแบบราตรีสโมสร

3) ชุดแบบไทยราชนิยม

4) ชุดแบบสากลนิยม

7) การกำหนดผู้แสดงหรือผู้ดำเนินรายการ คณะผู้วิจัยได้กำหนดผู้แสดงและผู้ดำเนินรายการไว้ ดังนี้

ผู้ดำเนินรายการ นางสาวศิริลักษณ์ แก้วพรม คณะผู้วิจัย
ผู้แสดง/สาธิต นางสาวพิมนภา เนื้อแก้ว คณะผู้วิจัย
นายนนทวัฒน์ หาคม
นักศึกษาปริญญาตรีปีที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการผลิตวีดิทัศน์ (Production)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามสคริปต์และสตอรี่บอร์ด คณะผู้วิจัยได้ทำการจัดเตรียมสถานที่ถ่ายทำ จัดฉาก จัดไฟและกล้องพร้อมที่จะทำการบันทึกวิดีโอ รวมทั้งการบันทึกเสียงตามที่กำหนดไว้ในสคริปต์และสตอรี่บอร์ดต่าง ๆ ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (Take)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนหลังจากที่ได้มีการถ่ายทำวิดีโอเสร็จสิ้นแล้วและเป็นการแก้ไข เรียงลำดับภาพใหม่คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดต่อลำดับภาพ หรือขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์หรือเนื้อหาของเรื่อง ขั้นตอนนี้จะมีการใส่กราฟิกทำเทคนิคพิเศษภาพ การแต่งภาพการย้อมสี การเชื่อมต่อภาพ/ฉาก อาจมีการบันทึกเสียง อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมยิ่งขึ้น ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) มีดังนี้

3.1 การลำดับภาพ หรือการตัดต่อ เป็นการนำภาพวิดีโอมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทวีดิทัศน์ โดยใช้โปรแกรม I Movie ซึ่งเป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันสำหรับระบบปฏิบัติการณ์ IOS

3.2 การบันทึกเสียง แยกเสียงจากวิดีโอออกแล้วทำการตัดเสียงรบกวนออกเพื่อให้ได้เสียงพูดที่ชัดเจนมากขึ้น และจะทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทวีดิทัศน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการเพิ่มเสียงดนตรี เสียงบรรยายเพิ่มเติมและเสียงประกอบลงไป

3.3 การฉายเพื่อตรวจสอบ หลังจากตัดต่อภาพและบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้วจะต้องนำมาฉายเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

3.4 ประเมินผล เป็นการประเมินรายการหลังการผลิต ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

1. ประเมินผลด้านความถูกต้องของเนื้อหา ความเข้าใจในเนื้อหาและสาระที่นำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

2. การประเมินผลการผลิต ซึ่งจะเป็นการประเมิน คุณภาพของเทคนิคการนำเสนอ ความสมบูรณ์ของเทคนิคการผลิต ความน่าสนใจโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.5 การเผยแพร่คณะผู้วิจัยนำสื่อวีดิทัศน์ที่สมบูรณ์แล้วเผยแพร่ในเว็บไซต์

3.1.8 นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้านเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน แล้วนำผลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านมาวิเคราะห์ผลการประเมิน

3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

3.2.1 กำหนดโครงร่างแบบประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ทั้งสองด้านโดยด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย มีรายการประเมินจำนวน 7 ข้อ และด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีรายการประเมิน จำนวน 7 ข้อ

3.2.2 นำโครงร่างแบบประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา เพื่อตรวจความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบประเมินคุณภาพของเนื้อหา ดังนี้

1.ประเด็นที่ประเมินมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 - 1.00 มีค่าความเที่ยงตรงเหมาะสม

2. ประเด็นที่ประเมินมีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุงไม่เหมาะสม

โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเป็น 1 หรือ 0 หรือ -1

1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

-1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.2.3 นำแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยและแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ผ่านการพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้ตามคำแนะนำและนำไปใช้จริง

3.2.4 นำแบบประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน มาปรับปรุงแก้ไขรายการประเมินตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์

3.2.5 นำแบบประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทำการประเมินคุณภาพของสื่อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ดำเนินการติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาการ จำนวน 3 ท่าน ด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 ท่าน

4.2 ดำเนินการส่งแบบประเมินค่าเที่ยงตรงตามเนื้อหาของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

4.3 ดำเนินการรับแบบประเมินค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน คืนด้วยตนเอง

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ดัชนีความสอดคล้อง IOC (index of Item-Objective Congruence)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

R แทน คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5.2 การหาค่าคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

$$\overline{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนการพิจารณาคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5.3 เกณฑ์การแปลความหมาย

5.3.1 ประเด็นที่ประเมินมีค่าตั้งแต่ 0.50-1.00 แสดงว่าผลการประเมินสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ในประเด็นนั้น ผ่านเกณฑ์

5.3.2 ประเด็นที่ประเมินมีค่าต่ำกว่า 0.50 แสดงว่าผลการประเมิน สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ในประเด็นนั้นไม่ผ่านเกณฑ์ กำหนดคะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น 1 หรือ 0 หรือ -1 ดังนี้

ให้คะแนน 1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่ประเมินสื่อมีความเหมาะสม

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าประเด็นที่ประเมินสื่อมีความเหมาะสม

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นที่ประเมินสื่อไม่เหมาะสม

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการสร้างและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน ซึ่งได้ผ่านการการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีผลการสร้างพร้อมขั้นตอนในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ภาพที่ 1 QR Code สำหรับเข้าสู่หน้าเว็บไซต์
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ภาพที่ 2 QR Code สำหรับเข้าสู่ช่อง YouTube
ที่มา : คณะผู้วิจัย

ผู้เรียนสามารถสแกน QR Code เพื่อเข้าสู่หน้าเว็บไซต์ เมื่อผู้เรียนเข้าหน้าเว็บไซต์แล้วจะพบกับหัวข้อเพลงทั้ง 10 เพลง ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาเพลงได้ตามต้องการ ในแต่ละเพลงจะมีท่านาฏยศัพท์ในเพลงนั้น ๆ เช่น เลือกเพลงงามแสงเดือน ในสื่อจะมีท่านาฏยศัพท์ที่ใช้ในเพลง พร้อมคำอธิบาย โดยในสื่อแต่ละเพลงจะอธิบายการจีบ การตั้งวง อธิบายการปฏิบัติส่วนเท้า และตัวอย่างการปฏิบัติท่ารำเข้าเพลง เป็นต้น

2. ผลการหาคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

ข้อ	รายการการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลการประเมินเฉลี่ย	ผลการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	ขนาดตัวอักษรภายในสื่อมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
2	รูปแบบของตัวอักษรภายในสื่อมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
3	ตำแหน่งการจัดวางตัวอักษรภายในสื่อมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
4	ขนาดของภาพมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
5	การจัดวางตำแหน่งของภาพมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
6	เสียงบรรยายภายในสื่อมีความชัดเจน	1	1	1	1.00	เหมาะสม
7	เพลงบรรเลงประกอบภาพเคลื่อนไหวมีความชัดเจน	1	1	1	1.00	เหมาะสม
8	ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความเหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
รวม					1.00	เหมาะสม

จากตารางผลการประเมินข้างต้น พบว่า คะแนนประเมินคุณภาพด้านสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐานนั้นผ่านเกณฑ์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมและมีคุณภาพ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน

ข้อ	รายการการประเมิน	ระดับคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ			ผลการประเมินเฉลี่ย	ผลการประเมิน
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	เนื้อหามีความสอดคล้องตรงตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	1	1	1	1.00	เหมาะสม
2	เนื้อหามีวิธีการการนำเสนอที่ทำให้เข้าใจง่าย	1	1	1	1.00	เหมาะสม
3	เนื้อหาที่ใช้ภายในสื่อมีความถูกต้อง	1	1	1	1.00	เหมาะสม
4	เนื้อหามีความน่าสนใจ	1	1	1	1.00	เหมาะสม
5	เรียงลำดับเนื้อหาได้เหมาะสม	1	1	1	1.00	เหมาะสม
6	ภาษาที่ใช้มีความถูกต้องและเหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1.00	เหมาะสม
7	การปฏิบัติท่ารำภายในสื่อมีความถูกต้องและชัดเจน	1	1	1	1.00	เหมาะสม
รวม					1.00	เหมาะสม

จากตารางผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐานที่ได้ผ่านการปรับแก้ไขสื่อแล้ว พบว่า คะแนนประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐานนั้นผ่านเกณฑ์ โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมและมีคุณภาพ

อภิปรายผล

จากการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน พบว่า การศึกษาข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและรวบรวมคำแนะนำจากคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่คณะผู้วิจัยได้เลือกเป็นกลุ่มเป้าหมายมาเป็นแนวทางในการศึกษาคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน มีผลการศึกษาและการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยครั้งที่ 1 พบว่า ผลการประเมินเท่ากับ 0.86 ซึ่งไม่ผ่านตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ คณะผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและได้ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยประเมินเป็นครั้งที่ 2 พบว่าผลการประเมินเท่ากับ 1.00 และจากการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า ผลการประเมินเท่ากับ 1.00 ผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด

ซึ่งหมายความว่าอยู่ในระดับที่เหมาะสมทำให้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐานนั้นออกมาสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้จริง

2. ผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน พบว่ามีผลการประเมินเท่ากับ 1.00 และจากการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 1.00 ผ่านเกณฑ์มาตรฐาน ดังนั้น หมายความว่าคุณภาพการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน มีความเหมาะสมและมีคุณภาพ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน คณะผู้วิจัยได้มีการศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ก่อนดำเนินการพัฒนา โดยมีการรวบรวมข้อมูลและศึกษาแนวทางที่สอดคล้องกับความสนใจและทักษะของคณะผู้วิจัย โดยคณะผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์แบบ 3 ขั้นตอน (3P) ซึ่งประกอบด้วย 1.ขั้นเตรียมการผลิตวีดิทัศน์ (Pre-Production) เป็นการเตรียมข้อมูลการกำหนดหรือวางเค้าโครงเรื่องก่อนเริ่มทำการผลิต 2.ขั้นการผลิตวีดิทัศน์ (Production) เป็นขั้นตอนดำเนินการถ่ายทำตามเรื่อง หรือบทตามสคริปต์ 3. ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อเรียบเรียงภาพและเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามสคริปต์ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ของ ปิยะดนัย วิเคียน (2561) ที่ได้กล่าวว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์เป็นงานที่ต้องมีการวางแผน เพราะมีกระบวนการที่ซับซ้อน ผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการวางแผนการผลิต การเตรียมการผลิต การใช้วัสดุอุปกรณ์การผลิตและการประเมินผลการผลิตรายการ เพื่อให้สื่อวีดิทัศน์มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งสามารถสรุปเป็นขั้นตอนของการผลิตรายการวีดิทัศน์ได้ 3 ขั้นตอน (3P) ประกอบด้วย 1.ขั้นเตรียมการผลิตวีดิทัศน์ (Pre-Production) 2.ขั้นการผลิตวีดิทัศน์ (Production) 3.ขั้นหลังการผลิต (Post-Production)

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลง รำวงมาตรฐาน ควรมีการจัดทำแผนการใช้ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาของสื่อและมีการเตรียม ความพร้อมด้านสื่ออุปกรณ์ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนการสอน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบการสอนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์กับการสอนโดยใช้ครูผู้สอนแบบปกติ

2.2 ควรมีการศึกษารูปแบบการผลิตสื่อวีดิทัศน์ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ลำดับภาพ การจัดวางตัวอักษรและความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับรูปภาพประกอบ

กิตติกรรมประกาศ

การดำเนินการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน” ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องด้วยได้รับความกรุณาจากอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิและหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งคณะผู้วิจัยขอกล่าวรายนาม ดังต่อไปนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์พัชรินทร์ จันทรัดทัต อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ให้ความกรุณาในการให้คำแนะนำและแนวทางในการทำงานจนสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร อาจารย์บัณฑิต เข็มทอง และอาจารย์กิติพนธ์ สิริไวทยางกูร คณะกรรมการสอบวิจัยที่ให้คำปรึกษาตลอดการดำเนินการวิจัย ในครั้งนี้

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง อาจารย์ศรายุทธ หอมเย็นและว่าที่ร้อยตรีจตุพร ภักดี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เมตตาให้คำแนะนำในการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ ผู้ช่วยศาตราจารย์ ดร.บวรนรรฏ อัญญะโพธิ์ อาจารย์มรกต ไพรศรีและอาจารย์ทิพารินทร์ เลิศฤทธิ์วิมานแมน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา นาฏศิลป์ไทยที่ให้ความกรุณาในการแนะแนวทางแก้ไขให้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย

วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเกิดจากความร่วมมือที่คณะผู้วิจัยได้รับจากทุกท่านที่ให้ความเมตตาช่วยเหลือและคอยสนับสนุนอย่างดี ขอขอบพระคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ ทั้งบิดามารดาที่สนับสนุนและมอบกำลังใจอย่างดีเสมอมา จึงทำให้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ในเพลงรำวงมาตรฐาน สมบูรณ์และเป็นประโยชน์ต่อผู้ต้องการศึกษาวิจัยต่อไป

รายการอ้างอิง

กฤติกา คำพิทักษ์. (2555). **รำวงมาตรฐาน** (online).https://ww.gotoknow.org/posts/286910. 17 พฤศจิกายน 2565.

ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ธิดารัตน์ ภักดีรักษ์. (2549). **นาฏยศัพท์** (online). https://elfar.ssru.ac.th/ratiphat_si/pluginfile.php/34/block_html/content/นาฏยศัพท์.pdf. 20 มกราคม 2566.

ปิยะดนัย วิเคียน. (2561). **กระบวนการผลิตวีดิทัศน์และภาพยนตร์** (online). https://krupiyadanai.wordpress.com/computer4/เทคโนโลยีสื่อประสม/กระบวนการผลิตวีดิทัศน์. 20 มกราคม 2566.

วิภารัตน์ สุภาเพียร. (2564). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์โดยการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์** https://anyflip.com/wshwu/nout/basic. 10 มกราคม 2566.

ศิริเสน่ห์ หอมนาน. (2564). **การพัฒนาชุดการเรียนรู้เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** 17 พฤศจิกายน 2565. file:///C:/Users/dell/Downloads/6.+ศิริเสน่ห์+76-88.pdf

สุมิตร เทพวงษ์. (2548). **นาฏยศัพท์** (online). https://elfar.ssru.ac.th/ratiphat_si/pluginfile.php/34/block_html/content/นาฏยศัพท์.pdf. 20 มกราคม 2566.

ผลการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ

The effect of using Computer Assisted Instruction (CAI) on The style of perfoming Thai dramatic Art combined with activity-based learning for grade 9 students,Nakhon Nont Witthaya 4 School, Wat Bang Praek Nue

ทิตา เย็นเพ็ชร[1], ปวีณ์สุดา ม่วงศิริ[2], ชณิกานต์ แก้วกำชัย[3], ทองเทพ เสริมทรัพย์[4], วรากร ภู่ทอง[5], ธนกร สุวรรณอำภา[6], ปิยะบุตร ถิ่นถา[7]

THITA YENPHET [1], PHAWEESUDA MUANGSIRI [2], CHANIKARN KEAWKAMCHAI [3], THONGTHAP SERMSUP [4], VARAKORN POOTHONG[5], TANAKORN SUWANAMPA [6], PIYABUT THINTHA [7]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 15 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มวิธีจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวน 2 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพ (E_1 = 81.33 และ E_2 = 82.33) ตามเกณฑ์มาตรฐานที่ ตั้งไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.39, $S.D.$= 0.21)

คำสำคัญ: สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน, การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน, รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7] วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

The purposes of this research were to 1) create computer-assisted instruction materials on The style of perfoming Thai dramatic Art which was efficiency 80 /80 criteria standard, 2) compare the achievement of students and , 3) study the satisfaction of students in grade 9 towards computer-assisted instruction material on The style of perfoming Thai dramatic Art with activity-based learning management. The sample in this research were students in grade 9, Nakhon Nont Witthaya 4 School, In the first semester of the academic year 2022 which were 15 students with cluster random sampling through raffle of classroom as random units. The instruments consisted of computer-assisted instruction materials on The style of perfoming Thai dramatic Art, the 2 lesson plans, the learning achievement test, and the satisfaction form. The data were analyzed by percentage, mean and standard deviation. The results of the research were as follows: 1) computer-assisted instruction material which was efficiency at 81.33/82.33, 2) The students' academic achievement after learning was higher than before and 3) students' satisfaction with computer-assisted instruction materials combined with activity-based learning management were at the high level ($\bar{X}$ = 4.39 and $S.D.$ = 0.21).

Keywords: computer-assisted instruction, activity-based learning management, performance format Thai Dance

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) ในหมวดที่ 4 ว่าด้วยเรื่องแนวการจัดการศึกษา ตามมาตราที่ 22 การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ มาตราที่ 23 (3,5) การจัดการศึกษาทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา มาตราที่ 24 (5) การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ มาตราที่ 26 ให้สถานศึกษาจัดการประเมินผู้เรียน โดยพิจารณาจากพัฒนาการของผู้เรียน ความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรมการเรียน การร่วมกิจกรรมและ การทดสอบควบคู่ไปในกระบวนการเรียนการสอนตามความเหมาะสมของแต่ละระดับและรูปแบบการศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2542, น. 6)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกาศใช้โดยกระทรวงศึกษาธิการ กำหนดจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมาย โดยมีทิศทางในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพ มีปัญญา เป็นคนดีและเป็นผู้ที่มีความสามารถเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนในด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 4) ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กำหนดให้ผู้เรียนสามารถระบุโครงสร้างของบทละครโดยใช้ศัพท์ทางการละคร การใช้นาฏศัพท์หรือศัพท์ละครที่เหมาะสม มีทักษะในการใช้ความคิดในการพัฒนารูปแบบการแสดง เช่น การรำเดี่ยว ชุดรำพลายชุมพล, การรำหมู่ ชุด ระบำดาวดึงส์, การแสดงละครใน เรื่อง รามเกียรติ์, การแสดงเป็นชุดเป็นตอน ตอน พระรามตามกวาง เป็นต้น สาระสำคัญในนาฏศิลป์มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้น ทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 5)นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปวัฒนธรรมที่แสดงถึงความเป็นไทยที่มีมาตั้งแต่ช้านาน และได้รับอิทธิพลแบบแผนตามแนวคิดจากต่างชาติเข้ามาผสมผสาน เพื่อนำมาปรับปรุงให้เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติไทย ทั้งเสื้อผ้าการแต่งกายลีลาท่ารำดนตรีประกอบและบทร้อง นาฏศิลป์ไทยมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติไทยรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มี 4 ประเภท คือ 1) การรำเดี่ยว การแสดงที่มีผู้แสดงเพียงคนเดียว เป็นการแสดงฝีมือของผู้แสดงที่ร่ายรำถูกต้องตามท่วงทำนอง จังหวะเพลง และงดงาม ตามแบบแผน เช่น รำฉุยฉายพราหมณ์ รำมโนราบูชายัญ รำฉุยฉายวันทอง ฯลฯ 2) การรำหมู่ เป็นการแสดงที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีความงดงาม ความพร้อมเพรียง การแปรแถวในขณะแสดง เช่น ระบำโบราณคดี ระบำนพรัตน์ ฯลฯ (สมศักดิ์ บัวรอด, 2561, น. 91-92) การแสดงละครเป็นการแสดงที่ดำเนินเป็นเรื่องราว โดยใช้การขับร้อง การแสดงออกของลีลาท่ารำ การละครมีวิวัฒนาการตามยุคสมัย คือ ละครรำแบบดั้งเดิม, ละครรำแบบปรับปรุง, ละครที่พัฒนาขึ้นใหม่ 4) การแสดงเป็นชุดเป็นตอน เป็นการแสดงที่ตัดตอนมาจากโขน-ละคร เช่น รำรจนาเสี่ยงพวงมาลัย เป็นต้น การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จัก คิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) เพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน มีวินัยในการทางาน และแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบร่วมกัน โดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียน เป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเองการจัดการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ ในการเรียน

การสอนเพื่อช่วยขยายขอบเขตความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน มาช่วยในการนำเสนอ เช่น ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินการเรียนรู้ตามการนำเสนอของบทเรียน ซึ่งจะออกแบบไว้ให้ผู้เรียนได้รับผลย้อนกลับตามการตอบสนองของตนและเมื่อเรียนจบผู้เรียนจะได้รับการประเมินผลการเรียนรู้ของตนและทราบผลการเรียนรู้ของตนการนำเสนอบทเรียนแบบคอมพิวเตอร์มีหลายแบบที่นิยมกันก็มีแบบทบทวนความรู้ (tutorail) ซึ่งเป็นการทบทวนความรู้เดิม หรือนำเสนอเนื้อหาใหม่ การนำเสนอบทเรียนแบบฝึกปฏิบัติ (drill & practice) เป็นลักษณะของ การฝึกการทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบจนสามารถเข้าใจบทเรียนนั้นได้ดี บทเรียนแบบเกม (game) สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นอย่างเพลิดเพลินการนำเสนอบทเรียนแบบสถานการณ์จำลอง (simulation) ผู้เรียนสามารถเข้าไปเล่นแล้วใช้ข้อมูลที่มีในการตัดสินใจแก้ปัญหาและได้รับผลจากการตัดสินใจนั้น ๆ (ทิศนา แขมมณี , 2553, น. 151) จากการสำรวจการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์และจากการสอบถามปัญหาการสอนวิชานาฏศิลป์ของครูโรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ คณะผู้วิจัยพบว่า นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ ยังขาดความสนใจเนื้อหาในรายวิชานาฏศิลป์ มีความกระตือรือร้นไม่มากนัก และจากการสำรวจงานวิจัย พบว่า งานวิจัยเรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ยังไม่ปรากฏในงานวิจัยเล่มอื่น ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ สนใจในรายวิชานาฏศิลป์มากขึ้น และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อน และหลังเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

วิธีการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 25 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 15 คน ได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มวิธีจับฉลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ตรวจสอบคุณภาพของสื่อโดยใช้ E_1 / E_2 (รัตนะ บัวสนธ์, 2563, น. 87-89) โดยมีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.33/82.33

2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวน 2 แผน ประกอบไปด้วย 1) การรำเดี่ยว การรำหมู่ และ 2) การแสดงเป็นชุดเป็นตอน การแสดงละคร รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 คาบ โดยผู้วิจัยจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของสุทัศน์ เอกา (2557) อ้างถึงใน ภัทรสร นรเหรียญ และชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน (2563, น. 49) มาปรับใช้ทั้งหมด 4 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย 1) ขั้นการกระตุ้นและให้ประสบการณ์ 2) ขั้นการให้ความรู้และลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นผลสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นการประเมินผล มีค่าความเหมาะสมเฉลี่ยอยู่ในช่วง 4.00 – 5.00 ซึ่งอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test & Post-test) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.66 – 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ จำนวน 9 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.66 – 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3. การเก็บรวมรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2665 กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือ จำนวน 15 คน โดยผู้วิจัยใช้เครื่องมือวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 คาบ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวมรวบข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1 เริ่มแรกสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3.2 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 1-2 โดย

ก่อนเริ่มจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน) และระหว่างเรียนผู้วิจัย มีการเก็บของมูล E_1 โดยใช้แบบทดสอบ

3.3 หลังจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เสร็จ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย จำนวนทั้งหมด 20 ข้อ รวม 20 คะแนน เพื่อให้ได้ค่า E_2 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

3.4 ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย และแบบประเมินความพึงพอใจ ของผู้เรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ สรุปและแปลผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 นำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ของกลุ่มตัวอย่าง มาหาค่าประสิทธิภาพสื่อ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 80/80

4.2 นำผลคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มาหาค่าความต่างและค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2552, น. 266-267) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4.3 นำผลคะแนนจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลที่ได้ สามารถแปลผลได้ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 121)

4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก
4.51 – 5.00 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง
3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย
3.51 – 4.50 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ผลการศึกษา

1. ผลการหาประสิทธิภาพสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่องรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย

กลุ่มตัวอย่าง	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E_1	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	E_2	ประสิทธิภาพ E_1 / E_2
N = 15	20	16.26	81.33	20	16.93	82.33	81.33/82.33

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ มีค่า E_1 = 81.33 และ E_2 = 82.33 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยของนักเรียน

ที่	คะแนนก่อนเรียน (20)	คะแนนหลังเรียน (20)	คะแนนความต่าง	ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์
1	5	17	12	80.00
2	3	15	12	70.59
3	4	17	13	81.25
4	5	16	11	73.33
5	6	15	9	64.29
6	5	18	13	86.67
7	4	15	11	68.75
8	4	16	12	75.00
9	5	17	12	80.00
10	2	14	12	66.67
11	5	18	13	86.67
12	6	18	12	85.71
13	5	16	11	73.33
14	5	17	12	80.00
15	7	18	11	84.62
เฉลี่ย	**4.73**	**16.47**	**11.73**	**77.12**

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าพัฒนาการสัมพัทธ์เพิ่มขึ้นเฉลี่ย 77.12 จะเห็นได้ว่าการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ตารางที่ 3 ความพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน

ที่	รายการ	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับความพึงพอใจ
1	เนื้อหาในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีการจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอที่เหมาะสม	4.60	0.26	มากที่สุด
2	นักเรียนได้รับความรู้ต่างๆจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพิ่มมากขึ้น	4.13	0.63	มาก
3	นักเรียนนำความรู้จากวิชานี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.27	0.92	มาก

ที่	รายการ	$\bar{X}$	*S.D.*	ระดับความพึงพอใจ
4	ครูมีการสอดแทรกกิจกรรมในสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ไว้อย่างเหมาะสม	4.20	0.80	มาก
5	กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ	4.20	0.86	มาก
6	มีการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.33	0.77	มาก
7	นักเรียนมีความสนใจในการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	4.27	0.72	มาก
8	นักเรียนทราบเกณฑ์การวัดและประเมินผลล่วงหน้า	4.73	0.70	มากที่สุด
9	ครูตั้งใจสอน ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	4.73	0.46	มากที่สุด
เฉลี่ย		**4.39**	**0.21**	**มาก**

จากตารางที่ 4 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.39, $S.D.$ = 0.21) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่ 8 นักเรียนทราบเกณฑ์การวัดและประเมินผลล่วงหน้า มีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.73, $S.D.$ = 0.70) และข้อ 9 ครูตั้งใจสอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม มีความพึงพอใจสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.73, $S.D.$ = 0.46) และข้อ 2 นักเรียนได้รับความรู้ต่างๆจากสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพิ่มมากขึ้น มีความพึงพอใจน้อยที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.13, $S.D.$ = 0.63)

สรุปผล

1. สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มีประสิทธิภาพ (E_1 = 81.33 และ E_2 = 82.33) เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ 58.70

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.39, $S.D.$ = 0.21)

QR code สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

อภิปรายผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.33/82.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 เนื่องจากในการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มีการสอบถามคณาจารย์ที่เกี่ยวข้องเพื่อหาแนวทางในการสร้างสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน มีการทดลองใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และได้ปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ จึงทำให้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ ปฏิญญา กลิ่นหอม (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ระบบเครือข่ายและการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมุทรปราการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนสมุทรปราการ จำนวน 60 คน ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอน มีประสิทธิภาพ 81.40/84.07

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นสื่อนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ ผลการสร้างเป็นแบบประกอบกับการออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ที่คณะผู้วิจัยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลายหลาย สิ่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เห็นได้จากการที่นักเรียน มีความสนใจในเนื้อหานาฏศิลป์ มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิชาภัทร อมรพันธุ์, ดุสิต ขาวเหลือง และสิราวรรณ จรัสรวีวัฒน์ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับกูเกิ้ลคลาสรูม เรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนชลกันยานุกูล จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก เนื่องจากการเรียนการสอนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน มีการสร้างสื่อนวัตกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในรายวิชานาฏศิลป์เพิ่มขึ้น และนักเรียนยังสามารถกลับไปศึกษาเพิ่มเติมหรือทบทวนย้อนหลังได้ด้วยตนเอง ซึ่งสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกในชั้นเรียนที่หลายหลายทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในรายวิชานาฏศิลป์เพิ่มขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของวีรวัฒน์ ยอดมั่น และ วิสูตร โพธิ์เงิน (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ทฤษฎีสีเพื่อการเรียนรู้ศิลปะประเภทจิตรกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบรรหารแจ่มใสวิทยา 5 จังหวัดสุพรรณบุรี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ไปใช้พัฒนาในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆ

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นักเรียนมีความจำเป็นต้องใช้โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต ในการเรียนรู้ จึงเหมาะสมกับนักเรียนที่มีความพร้อมในการเรียนรู้ และสถานศึกษาหรือผู้ปกครองที่สามารถให้การสนับสนุนอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ตในการเรียนรู้ได้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้เนื่องจากได้รับการแนะนำ ความอนุเคราะห์ และความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ว่าที่ร้อยตรีดร.ธนกร สุวรรณอำภา และอาจารย์ปิยะบุตร ถิ่นถา อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยที่กรุณาได้ให้การแนะนำและข้อเสนอแนะต่างๆ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนงานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์พิชญา บวรอิทธิกร ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรินทร์ทิพย์ วรวิศัทวรรณ และอาจารย์รวิศ ทะแสนเทพ ที่ได้กรุณามาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยฉบับนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ว่าที่ร้อยตรีวัฒนา อนันต์เจริญยศ โรงเรียนนครนนท์วิทยา 4 วัดบางแพรกเหนือที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วง สุดท้ายนี้ทางคณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณ

บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่สนับสนุนผู้วิจัยมาโดยตลอด คณะผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะมีคุณค่าและประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในโอกาสต่อไป

รายการอ้างอิง

ศึกษาธิการ,กระทรวง. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.** สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2565, จาก http://academic.obec.go.th/.

ทิศนา แขมมณี. (2558). **ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** (พิมพ์ครั้งที่ 16)**.** สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิชาภัทร อมรพันธุ์, ดุสิต ขาวเหลือง และสิราวรรณ จรัสรวีวัฒน์. (2564). **ผลการจัดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนร่วมกับกูเกิ้ลคลาสรูม เรื่อง การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์รูปแบบอินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของกานเย่**. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ, 8(3), 2-13.

บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **การวิจัยเบื้องต้น.** (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุวีริยาสาสน์.

ปฏิญญา กลิ่นหอม. (2564). **การพัฒนาบทเรียนคอพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องระบบเครือข่ายและการสื่อสารสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสมุทรปราการ. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี,** 1(1), 65-74.

ภัทรสร นรเหรียญ และชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน. (2563). **การจัดการดรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานร่วมกับสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์** (มสป.), 22(2), 1-16.

วีรวัฒน์ ยอดมั่น และวิสูตร โพธิ์เงิน. (2558). **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประเภทจิตรกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสาร Veridian E- Journal ฯ ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ,** 8(3), 1-14.

รัตนะ บัวสนธ์. (2565). **การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.** (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2552). **ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม.** (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศักดิ์ บัวรอด. (2561). **การสร้างละครำ** (พิมพ์ครั้งที่ 2). ฝ่ายธุรกิจมัลติมิเดียเพื่อขการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

สำนักงานคณะกรรมการ,กฤษฎีกา. (2542). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.** สืบค้นเมื่อ 11 สิงหาคม 2565, จาก 1.-พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.2542-ฉ.อัพเดท.pdf (moe.go.th).

ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียน การสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

THE EFFECTS OF USING ELECTRONIC MEDIA FOR LOCAL DANCING ARTS ACCORDING TO FLIPPED CLASSROOM MODEL FOR STUDENTS IN GRADE 5

ปราณชนก สุขะวัฒนสินธุ์[1], ปิยะชน ขาวสอาด[2], พัชรมล เขียวชอุ่ม[3], รชฏ เอี่ยมปรีดา[4], รัตนนารี หงษ์เอี่ยม[5], ภควัต หม้อศรีใจ[6], นฤมล ณ นคร[7]

PRANCHANOK SUKAWATTANASIN[1], PIYACHON KHAOSAARD[2], PATCHARAMOL KHIAWCHAAUM[3], RACHATA EAMPREEDAR[4], RATTANANAREE HONGAIEM[5], PHAKAWAT MOSRIJAI[6], NARUMOL NA NAKORN[7]

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ได้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น จำนวน 4 ชั่วโมง

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.39 และ S = 0.47)

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, อิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น

[1,2,3,4,5,6,7] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

This research entitled the effects of using electronic media for local dancing arts according to flipped classroom model for students in grade 5 . The objectives were to 1) compare the learning achievement of students before and after using electronic media for local dancing arts according to flipped classroom model for students in grade 5 and 2) study the students' satisfaction toward using electronic media for local dancing arts according to flipped classroom model for students in grade 5. The samples in this research consisted of 37 students in grade 5 , first semester in academic year 2022. The research instruments were 1) electronic media of local dancing arts, 2) The 20 items of learning achievement test, 3) a satisfaction assessment form, and 4) learning management plan on local dramatic arts, which had 4 hours.

The findings of this research were found that 1) grade 5 students' post-test was higher average scores than the pre-test with a statistical significance of .05, and 2) the student's satisfaction toward using electronic media for local dancing arts was totally at high level ($\bar{X}$ = 4.39 and S = 0.47).

Keywords: Learning achievement, electronic media for local dancing arts

บทนำ

การศึกษาเป็นกระบวนการถ่ายทอดและเรียนรู้ในการที่จะสร้างสรรค์และพัฒนาคนทั้งในแง่ความรู้ ความคิด ตลอดจนคุณธรรมและจริยธรรมเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สามารถตอบสนองทิศทางในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ สำหรับประเทศไทยเป็นประเทศที่กำลังพัฒนาและมีปัญหาเกี่ยวกับกำลังคนที่จะตอบสนองนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมค่อนข้างมาก อันสืบเนื่องมาจากระบบและวิธีการจัดการศึกษาที่ไม่สามารถสร้างและกระจายโอกาส รวมทั้งคุณภาพการศึกษาที่เท่าเทียมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทิศทางการเปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคอุตสาหกรรมที่ผ่านมาและการก้าวสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นระบบการศึกษาของประเทศไทยจึงถูกท้าทายจากแรงผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางสังคมค่อนข้างมาก (มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชภัฏวิทยาลัย, 2558)

นาฏศิลป์เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นน่าหลงใหล โดยการแสดงนาฏศิลป์มีหลายประเภท และจัดหมวดหมู่ไว้อย่างชัดเจนเพื่อความสะดวกต่อการศึกษา เนื่องจากนาฏศิลป์ไทยมีประวัติ ความเป็นมาที่ยาวนานและการแสดงแต่ละประเภทมีความแตกต่างกันตามยุคสมัย ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อ และจารีตของการแสดงนั้น ๆ ที่เป็นแบบแผนปฏิบัติสืบต่อกันมา รวมไปถึงลักษณะและวิธีการแสดงในชุดนั้น ๆ เช่นกัน การเลือกใช้เครื่องดนตรีประกอบการแสดง การแต่งกาย

ที่บ่งบอกถึงประเภทการแสดง และหนึ่งในนั้นการแสดงนาฏศิลป์ในท้องถิ่นจัดว่าเป็นนาฏศิลป์ประเภทหนึ่งที่แบ่งแยกการแสดงตามภูมิภาคของประเทศ โดยแบ่งออกเป็น 4 ภูมิภาค ได้แก่ 1)ภาคเหนือ 2)ภาคกลาง 3)ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือ ภาคอีสาน และ 4) ภาคใต้ เพื่อแสดงถึงจุดเด่นทางด้านประเพณีและวัฒนธรรมในภาคนั้น ๆ โดยการนำดนตรีในท้องถิ่น กับการแต่งกายตามภูมิภาคมาประกอบจนเกิดเป็นการแสดง ซึ่งรายละเอียดของการแสดงในภูมิภาคต่าง ๆ มีความแตกต่างกันเรื่องการแต่งกาย เครื่องดนตรีเฉพาะที่มีลักษณะเด่นเป็นเอกลักษณ์

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นในรายวิชาศิลปะ สาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ในเนื้อหาการเรียนรู้เรื่องนาฏศิลป์ในท้องถิ่น ทั้ง 4 ภาค อันได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน และภาคใต้ มีรายละเอียดและเนื้อหามากมาย และอาจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่น่าเบื่อ และยากต่อการจดจำจึงนำมาสร้างนวัตกรรมในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจของนักเรียน ให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนดียิ่งขึ้น

สื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้จัดทำขึ้นมีหลายรูปแบบสามารถจัดทำได้หลายวิธีซึ่งขึ้นอยู่กับผู้สอนที่จะเลือกหรือนำมาปรับใช้ในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากความไม่เข้าใจ หรือเพื่อวัดและประเมินผลผู้เรียน โดยสื่อเหล่านี้เรียกว่า “นวัตกรรมการศึกษา” ซึ่งหมายถึง การนำแนวคิด วิธีการ ปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนามาปรับปรุงหรือดัดแปลงให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำมาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหา เพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล และก่อให้เกิดความสำเร็จแก่ผู้เรียน (อัญชลี โพธิ์ทอง และอัปษรศรี ปลอดเปลี่ยว, 2542, น. 9) รูปแบบของนวัตกรรมการศึกษาที่คณะผู้วิจัยเล็งเห็นคือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic media) ที่เกิดจากการนำบทเรียนเรื่องนาฏศิลป์ในท้องถิ่นทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสาน และภาคใต้ มาสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนก่อนมาเรียนในห้องเรียนหรือทบทวนก่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเรียนรู้โดยถ่ายทอดความรู้ผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือสัญญาณโทรทัศน์ (ถนอม เลาหจรัสแสง, 2545, น. 4-5) ซึ่งเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ได้มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลาย ซึ่งง่ายต่อการพกพาถ้าผู้เรียนมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้เรียนก็สามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเองไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในปัจจุบัน

ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันเกิดจากจำนวนผู้สอนนั้นไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ผู้สอนไม่สามารถ ให้ความรู้แก่ผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นคณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงปัญหาทางด้านความขาดแคลนสื่อการเรียน การสอน จึงนำไปสู่การสร้างอิเล็กทรอนิกส์เรื่องนาฏศิลป์ในท้องถิ่น เพื่อแก้ไขปัญหา

เพื่อให้ผู้เรียนได้นำกลับไปใช้ทบทวนได้ด้วยตนเองตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5

วิธีการศึกษา

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งคา ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 75 คน

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งคา ตำบลห้วยใหญ่ อำเภอบางละมุง จังชลบุรี ภาคเรียนที่ 1 โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (*Simple random sampling*) รวมทั้งสิ้น จำนวน 37 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คิวอาร์โค้ดสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ

2) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น จำนวน 4 ชั่วโมง

คิวอาร์โค้ดความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน

การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้รวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีการดำเนินการวิจัยดังนี้ ประชากร คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 75 คน และกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 37 คน โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1) สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียน การสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 20 ข้อ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น จำนวน 4 ชั่วโมง โดยผลการวิจัยดังปรากฏอยู่ในบทที่ 4 ทางคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังนี้ 1) สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 2) ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล และ 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S	t	P-Value
ก่อนเรียน	37	20	9.40	2.48	15.91	0.01*
หลังเรียน	37	20	16.51	2.30		

*มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มทดลองก่อนเรียนอยู่ที่ ($\bar{x}$ = 9.40) เมื่อทดสอบด้วยสถิติทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent samples) นักเรียนกลุ่มทดลองหลังใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นอยู่ที่ ($\bar{x}$ = 16.51) ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มทดลองก่อนเรียนที่ (t= 15.91, P-Value = 0.01) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลแสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 จำนวน 37 คน

ที่	คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{x}$	S	แปลผล
		5	4	3	2	1			
1	ผู้สอนมีการแนะนำก่อนการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์นาฏศิลป์ในท้องถิ่น	19 (51.35%)	13 (35.14%)	5 (13.51%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.38	0.51	มาก
2	การจัดบรรยายห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	19 (51.35%)	13 (35.14%)	5 (13.51%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.38	0.51	มาก
3	ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน	18 (48.64%)	12 (32.43%)	7 (18.91%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.30	0.59	มาก
4	กิจกรรมการเรียนสนุกและ	17 (45.94%)	17 (45.94%)	3 (8.10%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.38	0.40	มาก

ที่	คำถาม	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{x}$	S	แปลผล
		5	4	3	2	1			
	น่าสนใจ								
5	ผู้สอนให้คำแนะนำช่วยเหลืออำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม	24 (64.86%)	9 (24.32%)	4 (10.81%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.54	0.46	มากที่สุด
6	ผู้เรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้า	16 (43.24%)	16 (43.24%)	5 (13.51%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.30	0.48	มาก
7	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียน	22 (59.45%)	12 (32.43)	3 (8.10%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.51	0.41	มากที่สุด
8	ผู้สอนประเมินผลอย่างยุติธรรม	24 (64.86%)	9 (24.32%)	4 (10.81%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.54	0.46	มากที่สุด
9	ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา	18 (48.64%)	16 (43.24%)	3 (8.10%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.41	0.40	มาก
10	สื่อที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง	14 (37.83%)	17 (45.94%)	6 (16.21%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	4.22	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ย		19.10	13.40	4.50	0	0	4.39	0.47	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.39 และ S = 0.47) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อจึงพบว่า ข้อที่ 5 ผู้สอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม และข้อที่ 8 ผู้สอนประเมินผลอย่างยุติธรรมได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.54 และ S = 0.46) และรองลงมาคือ ข้อที่ 7 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนได้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.51 และ S = 0.41) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียน กลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จากการวิจัยพบว่า สภาพการจัดการเรียนการสอน สื่ออุปกรณ์ในรายวิชานาฏศิลป์ และจำนวนผู้สอน ในรายวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนบ้านทุ่งคามีไม่เพียงพอสำหรับการสอน ทั้งนี้ทางคณะผู้วิจัยจึงได้คิดค้นนวัตกรรม สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาและสามารถทำความเข้าใจกับเนื้อหาในบทเรียนด้วยตนเองก่อนที่จะเข้ามาศึกษาภายในห้องเรียน เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาและเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นและหลังใช้สื่อตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มทดลองก่อนเรียนอยู่ที่ ($\bar{x}$ = 9.40) เมื่อทดสอบด้วยสถิติทีแบบไม่อิสระ (t-test dependent samples) นักเรียนกลุ่มทดลองหลังเรียนใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่นมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x}$ = 16.51) ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มทดลองก่อนเรียนที่ (t = 15.91, P-Value = 0.01) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อพิจารณา เป็นรายข้อจึงพบว่า ข้อที่ 5 ผู้สอนให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม และข้อที่ 8 ผู้สอนประเมินผลอย่างยุติธรรมได้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x}$ = 4.54 และ S = 0.46) และรองลงมาคือ ข้อที่ 7 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนได้มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.51 และ S = 0.41) รองลงมาคือ ข้อที่ 9 ผู้เรียน มีความเข้าใจในเนื้อหามีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.41 และ S = 0.40) รองลงมาคือ ข้อที่ 1 ผู้สอนมีการแนะนำก่อน การเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น และ ข้อที่ 2 การจัดบรรยายห้องเรียนเอื้อต่อ การเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.38 และ S = 0.51) และรองลงมาคือ ข้อที่ 4 กิจกรรมการเรียนสนุกและน่าสนใจมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.38 และ S = 0.40) รองลงมาคือ ข้อที่ 3 ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.30 และ S = 0.59) รองลงมาคือ ข้อที่ 6 ผู้เรียนทราบเกณฑ์การประเมินผลล่วงหน้ามีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.30 และ S = 0.48) และลำดับสุดท้ายคือ ข้อที่ 10 สื่อที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริงมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$ = 4.22 และ S = 0.49) ตามลำดับ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.39 และ S = 0.47)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้มีข้อค้นพบในการอภิปรายผลในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังใช้สื่อตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น

ตามรูปแบบการจัด การเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ จะเห็นได้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นี้เป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ 80/80 ที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนโดยการใช้สื่อนวัตกรรมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ และผู้เรียนให้ความร่วมมือใน การเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสรุปได้ว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบนำมาเป็นเกณฑ์คัดเลือกและจึงนำมาสร้างเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรัตนาภรณ์ มามีใย และกรวิภา สรรพกิจจำนง (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรมกับการสอนแบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรม เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.86/ 82.40 ซึ่งเป็นไป ตามเกณฑ์ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรม สูงกว่า การสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสามารถพัฒนาตัวสื่อนวัตกรรมให้น่าสนใจโดยการใส่เนื้อหาให้สั้น กระชับ เข้าใจง่าย มีเสียงบรรยายประกอบสำหรับผู้เรียนที่อ่านหนังสือไม่ออก

2. ด้านของความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง นาฏศิลป์ในท้องถิ่น ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถสรุปผลความพึงพอใจโดยภาพรวมได้ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.54 และ S = 0.46) กล่าวโดยสรุปคือการที่ผลวิจัยเป็นเช่นนี้ เพราะการเรียนโดยการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน เป็นสื่อนวัตกรรมที่สร้างขึ้นถูกปรับปรุงจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน และคุณครูโรงเรียนวัดอุดมรังสี เพื่อให้ตัวสื่อนวัตกรรมมีความน่าสนใจก่อนนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ที่บ้านก่อนจะมาเรียนในห้องเรียน เพื่อเป็นการเสริมความเข้าใจตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) และ ทำให้บรรยากาศภายในห้องเรียนระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอนได้ใกล้ชิดและสามารถให้ความรู้ ชี้แนะให้กับผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงมากยิ่งขึ้นอีกทั้งหากผู้เรียนไม่เข้าใจยังสามารถย้อนกลับไปเรียนได้ไม่จำกัดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพิชญา กาญจน์ นวชีวพัฒน์และคณะ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดียเรื่อง Shopping วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองสะแกและโรงเรียนบ้านหนองหัวแรด ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย เรื่อง Shopping สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยอิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย เรื่อง Shopping สูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การสร้างนวัตกรรมการศึกษาจะต้องคำนึงถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และต้องคำนึงถึงระดับชั้น เนื้อหาในรายวิชา เพื่อให้นวัตกรรมเหมาะสมกับช่วงวัย

2. นวัตกรรมที่สร้างขึ้นใหม่นี้จะต้องนำไปทดลองใช้เพื่อเกิดการปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับกลุ่มทดลอง และเหมาะสมตามพัฒนาการแต่ละช่วงวัย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสร้างนวัตกรรมรูปแบบใหม่ ที่มีความหลากหลายมากขึ้น ตัวอย่างเช่น สื่อแอนิเมชันเป็นภาพเคลื่อนไหวหรือเสียงบรรยาย เพื่อความทันสมัยและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพราะมีผู้เรียนจำนวนหนึ่งที่มีความพึงพอใจปานกลางในด้านสื่อที่สอนทันสมัยนำไปใช้ได้จริง

2. ควรสร้างนวัตกรรมที่มีเนื้อหาอื่น ยกตัวอย่างเช่น ระบำสัตว์, ระบำโบราณคดี และระบำอนุรักษ์

3. ควรมีรายละเอียดการเรียนของโรงเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อที่จะสร้างนวัตกรรมให้เหมาะสมและส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้เหมาะสมกับช่วงวัย บริบทของสถานศึกษา และสภาพแวดล้อม

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้เพราะได้รับการแนะนำ ความอนุเคราะห์ และความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์นฤมล ณ นคร และอาจารย์ภควัต หม้อศรีใจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาตลอด จนงานวิจัยเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ คณะผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์เปรมใจ เพ็งสุข ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาริศา ประทีบช่วง และดร.เอกสิทธิ์ โพธิ์ไทร ที่กรุณามาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยเล่มนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ ที่เสียสละเวลา ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนวัดอุดมรังสี

ขอกราบขอบพระคุณ คุณครูภัสสรา มูลสา คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ ที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียนบ้านทุ่งคา

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอุดมรังสี ที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มทดลองใช้นวัตกรรมการวิจัยทางการศึกษา

ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งคา ที่ให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มเก็บข้อมูลในการวิจัยทางการศึกษา

สุดท้ายนี้คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอน และคอยให้การสนับสนุนตลอดมา คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยเล่มนี้จะมีคุณค่าและเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในโอกาสต่อไป

รายการอ้างอิง

กระทรงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ชุมชน. น. 4-8, 182.

พิชญากาญจน์ นวชีวพัฒนและคณะ. (2559). **ผลการใช้อิเล็กทรอนิกส์แบบมัลติมีเดีย เรื่อง Shopping วิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.** วารสารราชพฤกษ์. ปีที่ 14, ฉบับที่ 1, มกราคม – เมษายน , น. 77-83. สืบค้นเมื่อ 15 กรกฎาคม 2565 จากhttps://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/91002/71479.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. (ม.ป.ป.). **การแสดงพื้นเมือง.** [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 26 มิถุนายน 2565 จาก http://www.SRRU e-Learning.

รัตนาภรณ์ มามีใย และกรวิภา สรรพกิจจำนง. (2564). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา เรื่อง หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้ (E-Book) ชุดหนูบัวเบิกบานธรรม กับการสอนปกติ.** วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย. ปีที่ 5, ฉบับที่ 2, พฤษภาคม - สิงหาคม.

อัญชลี โพธิ์ทอง และอัปษร ปลอดเปลี่ยว. (2542). **นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาชีวิตและสังคม EDUCATIONAL INNOVATION FOR LIFE AND SOCIAL DEVELOPMENT.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้ การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

Improving English speaking skills of Mathayomsuksa 2 students, Princess Ubolratana Rajakanya's College Bangkok by using communication language teaching (Communicative Language Teaching: CLT)

พงศ์ญพัฒน์ รัตนทับทิม[1] อลิศรา อาจหาญ[2] สายสุนีย์ อุลิศ [3]

Pongyapat Rattanatabtim[1] Alisara Artharn[2] Saisunee Oulis [3]

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ก่อนและหลังการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกแบบ แบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ การสอนภาษาแบบสื่อสาร จำนวน 3 แผน รวม 6 คาบ โดยการตรวจคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้ค่า IOC และมีค่า IOC ระหว่าง 0.67 - 1.00 และ 2) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบสื่อสาร มีลักษณะเป็นการทดสอบนักเรียนเป็นรายคู่ โดยให้เลือกสนทนา ให้สอดคล้องตามภาพที่เลือก จำนวน 4 ภาพ โดยการตรวจคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้ค่า IOC และมีค่า IOC ระหว่าง 0.66 ถึง 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-Test for dependent samples)

ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การสอนภาษาอังกฤษ, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ, การสอนภาษาแบบสื่อสาร

[1] คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
Faculty of Humanities and Social Sciences Bansomdejchaopreya Rajabhat university

[2] โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร
subject group Princess Ubolratana Rajakanya's College Bangkok

[3] คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
Faculty of Humanities and Social Sciences Bansomdejchaopreya Rajabhat university

ABSTRACT

The purpose of this study was to compare English speaking skills using communicative language teaching: CLT of Mathayomsuksa 2 students, Princess Ubolratana Rajakanya's College Bangkok before and after studying. The sample used in this research are 35 students in Mathayomsuksa 2/2 were obtained by purposive sampling. The tools used in the research were: 1) a learning management plan using communicative language teaching, 3 plans, 6 periods in total, by checking the quality of the tools by using the IOC value and IOC between 0.67 - 1.00 and 2) a communicative English speaking skill test. It is a test for students in pairs by selecting a conversation corresponds to the selected images of 4 images by checking the quality of the device by using IOC values and IOC values between 0.66 to 1.00. Statistics used in data analysis were percentage, mean, standard deviation and t-test (t-Test for dependent samples)

The results showed that English speaking skills of students in Mathayomsuksa 2, Princess Ubolratana Rajakanya's College Bangkok before and after the study were significantly different at the .05 level.

Keywords: English teaching, English speaking skills, communicative language teaching

บทนำ

ในปัจจุบันโลกของเราถูกเปลี่ยนแปลงด้วยกระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวหมุนเร็วมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารกับโลกภายนอกหรือแม้กระทั้งด้านการศึกษาก็เช่นกันส่งผลให้ภาษาอังกฤษจำเป็นต้องใช้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เพราะมนุษยชาติทุกวันนี้สื่อสารกันด้วยภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากล ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารกันโดยตรง การใช้อินเตอร์เน็ต การดูโทรทัศน์ รวมทั้งภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อผู้คนในหลากหลายอาชีพ จึงเห็นได้ว่าทุกวันนี้ภาษาอังกฤษมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันทำให้การศึกษาไทยได้จัดทำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดรายวิชาภาษาอังกฤษเป็น 1 ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือกลุ่มสาระวิชาภาษาต่างประเทศ ได้กล่าวว่าการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารอีกทั้ง (ก็ก่อ พิสุทธิ์ และกัลยรัตน์ ชาวันดี, 2561) ซึ่งสอดคล้องกับ อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด (2537) ที่กล่าวว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ และนับว่ามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทยเป็นอย่างมาก การศึกษาภาษาอังกฤษเปรียบเสมือนกุญแจสำคัญในการนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพและการศึกษาค้นคว้า ดังนั้นจะเห็นว่าภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร และการทำงานในโลกศตวรรษที่ 21

ทักษะการพูดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดใน 4 ทักษะเพราะเป็นทักษะแสดงให้เห็นว่ามีความเข้าใจในภาษาอยางชัดเจน สามารถสื่อสารในชีวิตประจำวันได้ (แสงระวี ดอนแก้วบัว, 2558) ซึ่งสอดคล้อง

กับแนวคิดของ เฉลิม ทองนวล (2557) ที่กล่าวว่า ทักษะการพูดเบื้องต้นจำเป็นต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนพูดเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ จริงโดยผู้เรียนจะต้องปฏิบัติตามแบบหรือตัวอย่างที่กำหนดเพื่อนำไปสู่การพูดที่มีประสิทธิภาพ และการส่งเสริมกระบวนการ เรียนรู้ทางภาษาของผู้เรียนให้มีความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นูนัน (Nunan 1991 อ้างถึงใน เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และนิธิดา อดิภัทรนันท์, 2560) ได้กล่าวว่า นักภาษาศาสตร์บางท่าน เชื่อว่าหากสอนภาษาโดยเน้นการสื่อสารก็ไม่จำเป็นต้องสอนกฎเกณฑ์ด้านไวยากรณ์ เพราะหากผู้เรียนมุ่งความสนใจให้กับกระบวนการในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ความสามารถในการใช้ภาษาที่สองจะถูกพัฒนาขึ้นโดยอัตโนมัติแต่ทว่าปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนไทยในปัจจุบันพบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับค่อนข้างต่ำ ดังจะเห็นได้จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติของการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Education Test หรือ O-NET) ตั้งแต่ปี 2558-2563 คะแนนการทดสอบวิชาภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ได้ผลคะแนนต่ำมาโดยตลอด ณัชปภา โพธิ์พุ่ม, พระปรัชญา ชยวุฑฺโฒ (ถิ่นแถว) และประดิษฐ์ชื่นบาน (2562) ซึ่งสอดคล้องกับ ผลการสอบ O-NET (Ordinary National Educational Test) ของสถาบันทดสอบการศึกษาแห่งชาติ (สทศ. ,2564) ในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2561-2563 มีคะแนนเฉลี่ยตามลำดับต่อไปนี้ 29.45, 33.25 และ 34.38 นอกจากนี้ข้อมูลการจัดอันดับของดัชนีทักษะความสามารถภาษาอังกฤษ ENGLISH FIRST ENGLISH PROFICIENCY INDEX (2564) ซึ่งเป็นองค์กรนานาชาติที่เชี่ยวชาญเรื่องการฝึกอบรมภาษา หลักสูตรการศึกษาเชิงวิชาการ และเป็นองค์กรที่จัดอันดับประเทศจากความสามารถด้านการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้ดัชนีวัดระดับความรู้ทางภาษาอังกฤษ พบว่าประเทศไทยมีคะแนนความสามารถทางภาษาอังกฤษอยู่ในอันดับที่ 100 จาก 112 ประเทศซึ่งอยู่ในระดับที่ต่ำมาก(very low) สาเหตุที่คนไทยมีคะแนนอยู่ในอันดับที่ต่ำมากเพราะประเทศไทยเน้นการสอนแบบท่องจำศัพท์และเน้นการเรียนหลักไวยากรณ์ (Grammar Translation Method) มากกว่าการเรียนโดยการฟังและการพูด (จุฑามาศ ชนะภัย, 2561)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสนใจและศึกษาเรื่องการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ซึ่งเป็นการสอนที่เน้นการสื่อสาร ผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะและความสามารถในการสื่อสารภาษาในสถานการณ์จริง เน้นในเรื่องของความหมาย (Meaning) มากกว่ารูปแบบทางภาษา (Form) มีการฝึกภาษาเน้นการออกเสียงได้อย่างถูกต้องมีครบทั้งสี่ทักษะการสื่อสารโดยพยายามให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ไขข้อผิดพลาดทางภาษาด้วยตนเอง ผู้สอนจะกระตุ้นด้วยการสร้างสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนใช้ภาษาสื่อสารออกมาให้ได้มากที่สุด (ธูปทอง กว้างสวัสดิ์, 2549) สำหรับกิจกรรมการสอนภาษาแบบการสื่อสารอีกทั้งลิสเตลิลวูด (Littlewood, 1988 อ้างถึงใน ประภัสสร ผะแดนนอก, 2563) ได้แบ่งกิจกรรมการสอน ภาษาเพื่อการสื่อสารออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ (Functional Communication Activities) และ2) กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (Social Interaction Activities) การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) มีประโยชน์ทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง มีการจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน ซึ่งเชื่อมระหว่างความรู้ทางภาษา ทักษะทางภาษา และความสามารถในการสื่อสาร (นงนุช สีสันต์, 2561) จากการศึกษาวิธีการแก้ไขปัญหาเรื่องทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้การสอน

ภาษาแบบสื่อสาร (CLT) นั้นมีความสอดคล้องกับผลวิจัย ของ พสุธา วงษ์วรรณ และคณะ (2562) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาความสามารถในด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (CLT): กรณีศึกษาในศูนย์ภาษา พบว่า คะแนนเฉลี่ยของการทดสอบหลังการเรียนผ่านบทเรียน CLT มีคะแนนสูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยในการทดสอบหลังเรียน S.D. = 2.12 มากกว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบก่อนเรียน S.D = 2.91 ซึ่งสอดคล้องกับวิจัยของ จูไนดี ราห์มาน Junaidi Rahman (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่อง The Enhancing of Speaking Skill Through the Application of Communicative Language Teaching (CLT) Method at X Restaurant Class of State Vocational High School Praya Tengah. พบว่า การใช้การยกตัวอย่างสถานการณ์ผ่าน CLT ในการสอบรอบสองมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงกว่ารอบแรก คือ 91.88 และ 87.50 ตามลำดับ

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (2563 – 2564) รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 และปีการศึกษา 2564 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับน้อยมีคะแนนเฉลี่ย 32.92 และ 29.23 ตามลำดับซึ่งเป็นไปในทางเดียวกันกับรายงานการประเมินตนเองของโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร (Self-Assessment Report :SAR, 2564) พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา 2564 โดยเฉลี่ยคือ ร้อยละ 29.23 อยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนตั้งคือ ร้อยละ 70 และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยเป็นการประเมินมาตรฐานการเรียนรู้ทั้ง 4 สาระ ได้แก่ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารอยู่ในระดับกลาง สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม อยู่ในระดับสูง สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น อยู่ในระดับปานกลาง และสาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก อยู่ในระดับสูง ซึ่งพบว่า ในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสารและมาตรฐานตัวในมาตราฐานตัวชี้วัดเรียงลำดับจากสูง ปานกลาง ต่ำ ดังนี้ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน และ ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า มาตรฐาน ต 1.2 ควรได้รับการพัฒนาและแก้ไขเป็นลำดับแรก นอกจากนั้นครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษยังให้ข้อเสนอแนะว่า นักเรียนขาดความมั่นใจในการพูดเนื่องด้วยความเขินอายทำให้พูดภาษาอังกฤษในห้องยังสื่อสารโต้ตอบได้ไม่ชัดเจน (แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอน, 2565) ดังนั้นทักษะที่ควรฝึกฝนและพัฒนาเพิ่มมากขึ้น คือทักษะการพูดเพื่อการสื่อสาร

จากดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้านทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร จึงสนใจนำการสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) มาใช้พัฒนาและแก้ปัญหา ให้นักเรียนมีพื้นฐานในการเรียน ทักษะการพูดภาษาอังกฤษสื่อสารและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

สมมติฐานการวิจัย

ผลสัมฤทธิ์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 – 2/3 จำนวนรวมทั้งสิ้น 105 คน โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 35 คน โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ได้มาโดยการการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) (2) แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยมีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ที่ได้รับการตรวจคุณภาพแล้ว จำนวน 3 แผน แบ่งเป็นแผนละ 2 คาบเรียน ในแต่ละแผนมีขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) และบอกวัตถุประสงค์เป็นขั้นตอนเพื่อกระตุ้น/เร้าความสนใจให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และเกิดความพร้อมในการเรียน กิจกรรมที่ใช้จะเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาที่จะเรียน กิจกรรมในขั้นนี้ เช่น เล่นเกมถ่ายภาพ ตอบคำถามจากคลิปวิดีโอ เมื่อครูเห็นว่านักเรียนมีความพร้อมและสนใจอยากเรียนแล้ว ครูจะบอกวัตถุประสงค์ให้ผู้เรียนรู้ถึงสิ่งที่จะเรียน จะเรียนอะไร เรียนอย่างไรและประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการเรียนรู้ในครั้งนี้

2) ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นการนำเสนอศัพท์โครงสร้างทางไวยากรณ์ เนื้อหาใหม่ โดยครูจะให้ความรู้แก่นักเรียนผ่านบริบทต่างๆ เช่น ให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่อง อ่าน/ฟังบทสนทนาซึ่งครูเป็นผู้ให้ความรู้ทางภาษาและเป็นแบบอย่างที่ถูกต้องในการออกเสียง ในขั้นนี้เน้นให้ผู้เรียนฟังสังเกตและฝึกพูดตามเพื่อให้เข้าใจความหมาย รูปแบบหรือโครงสร้างทางไวยากรณ์และการออกเสียงที่ถูกต้อง

3) ขั้นฝึก (Practice) ขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมาแล้วในขั้นนำเสนอ โดยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ถูกต้อง และคล่องแคล้ว การฝึกจะฝึกทั้งชั้น เป็นกลุ่ม เป็นคู่หรือรายบุคคล โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกอย่างอิสระ เน้นฝึกการใช้ภาษาในสถานการณ์ที่เสมือนจริง ขั้นนี้ครูจะแก้ไขข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาของนักเรียนหลังการฝึกเพื่อไม่เป็นการขัดจังหวะและบั่นทอนความมั่นใจในการพูดของนักเรียน

4) ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์เหมือนจริงและเป็นสถานการณ์ใหม่ อาจจะคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ครูได้นำเสนอไปแล้ว เพื่อฝึกการใช้คำศัพท์หรือประโยคที่ฝึกมาแล้วให้เกิดความคล่องแคล้วมากยิ่งขึ้น ในขั้นนี้จะเน้นนักเรียนเป็นผู้ทำกิจกรรมครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือในการนำภาษาไปใช้กิจกรรมที่กำหนดไว้ เช่น การทำชิ้นงาน การทำแบบฝึกการนำเสนอผลงาน เป็นต้น

5) ขั้นสรุป (Wrap up) เป็นกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้สรุป สาระสำคัญของบทเรียน กิจกรรมที่จัดขึ้นในขั้นนี้จะเป็นการนำเสนอรายงานของกลุ่ม เกม การทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ หรือการมอบหมายงานเป็นต้น

2.2.2 ผู้วิจัยจัดทำแบบทดสอบที่ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ มีลักษณะเป็นการทดสอบนักเรียนเป็นรายคู่ โดยให้เลือกสนทนาให้สอดคล้องตามภาพที่เลือกโดยดำเนินการดังนี้

1) ผู้วิจัยเตรียมรูปภาพที่เป็นสถานที่จำนวน 4 ภาพ คือ ร้านผลไม้ ร้านโทรศัพท์ ร้านเสื้อผ้าและงานอดิเรก

2) ให้นักเรียนจับคู่ และแต่ละคู่เลือกภาพตามสถานที่ที่ให้เลือกนำมาทดสอบวัดทักษะการพูด

3) ให้นักเรียนดูรูปภาพ และช่วยกันแต่งบทสนทนาตามสถานการณ์ให้สอดคล้องตามภาพที่เลือกโดยใช้เวลา 1 นาที และพูดสนทนาไม่เกิน 2 นาที

2.2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสารที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของการใช้ภาษา และหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม รายชื่อผู้เชี่ยวชาญมีดังต่อไปนี้

1) ดร.เกษศิรินทร์ ศรีสัมฤทธิ์ ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ (อดีตศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ)

2) นางสาวจริยา บุญยุทธ ตำแหน่ง ครู ครูชำนาญการ (ค.ศ.1)

3) นางสาวอลิศรา อาจหาญ ตำแหน่ง ครู ครูชำนาญการ (ค.ศ.1)

ทั้งนี้ ในการพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญดำเนินการตรวจสอบความถูกต้องและหาคุณภาพโดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ 1) พิจารณาคัดเลือกแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักการสอนแบบสื่อสารจากจำนวน 6 แผนให้เหลือ 3 แผน เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผนที่ได้คัดเลือก ประกอบด้วย

แผนที่ 1 เรื่อง at the greengrocery

แผนที่ 2 เรื่อง bargaining price

แผนที่ 3 เรื่อง hobby

ผู้เชี่ยวชาญจะนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและ กิจกรรมที่จะนำมาพัฒนาเป็นแผนจัดการเรียนรู้ จากการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง32 (IOC: Index of Item Objective Congruence) ใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (ล้วนและอังคณา สายยศ, 2538)

+1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีเนื้อหาตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีเนื้อหาตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่มีเนื้อหาตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

โดยที่ค่า IOC ที่ได้ต้องอยู่ระหว่าง .05 ถึง 1.00 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียน หัวหน้าหมวดกลุ่มสาระภาษาอังกฤษ และครูพี่เลี้ยงของโรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ใช้สถานศึกษาในการทดลองใช้เครื่องมือวิจัยเพื่อดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try Out)
เพื่อปรับแก้และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป.

3.3 ดำเนินการทดลอง มีดังขั้นตอนนี้

3.3.1 ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 35 คน ทราบถึงจุดประสงค์ของการสอน และขั้นตอนของการเรียนรู้

3.3.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษก่อนดำเนินการสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) โดยใช้แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบสื่อสาร และตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด พร้อมทั้งบันทึกคะแนนทดสอบของแต่ละคน

3.3.3 ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน ประกอบด้วย at the greengrocery, bargaining price, hobby ระหว่างเดือนสิงหาคม 2565 - กันยายน 2565 จนเสร็จสิ้น.

3.3.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นแบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังดำเนินการสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) จากนั้นตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อนำไปเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน

3.3.5 นำคะแนนทั้งก่อนและหลังเรียนไปวิเคราะห์และประมวลผลเพื่อหาค่าเฉลี่ยและหาความแตกต่างของคะแนน โดยใช้ t-test แบบ dependent sample ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (SPSS)

3.3.6 จัดทำเอกสารงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง รายวิชาสนทนาน่ารู้ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2/2 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/2 ระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน เพื่อหาค่าเฉลี่ยและหาความแตกต่าง ของคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบที (t-test for dependent samples)

4.3 นำผลการวิเคราะห์มาแปลผล เพื่อหาจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณ์ตามที่กำหนดไว้ โดยมี เกณฑ์การประเมิน ดังนี้ นักเรียนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 80-100 หมายถึง ดีมาก นักเรียนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 70-79 หมายถึง ดี นักเรียนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 60-69 หมายถึง ปานกลาง นักเรียนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียน ร้อยละ 50-59 หมายถึง น้อย นักเรียนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียน ต่ำกว่า ร้อยละ 50 หมายถึง น้อยมาก เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 60 ขึ้นไป

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ โดยใช้ค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC)

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	Min	Max	$\bar{x}$	S.D.	t	df
ก่อนเรียน	35	30	4	22	10.29	3.90	13.741 *	34
หลังเรียน	35	30	15	30	21.11	4.25		

*p<.05

จากตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) หลังการทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching : CLT) ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งค่าเฉลี่ยการทดลองนั้นสูงกว่าก่อนทดลองอย่างชัดเจน

สรุปผลและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร

(Communicative Language Teaching: CLT) จำนวน 35 คน พบว่า นักเรียนที่ได้เรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร ตามแผนการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้น นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยพิจารณาจากคะแนนทดสอบหลังเรียน และก่อนเรียน ซึ่งพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนอยู่ที่ร้อยละ 60.31 มีคะแนนเฉลี่ย 21.11 คะแนน ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน โดยคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ร้อยละ 29.4 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่10.29 คะแนน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอยู่ในเกณฑ์ร้อยละ 60 ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอสรุปว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร หลังเรียนมีค่าสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอยู่ในเกณฑ์ร้อยละ 60

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) พบว่า ผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีผลคะแนน จากการทำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบสื่อสารหลังจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 21.11 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60.31 ซึ่งสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 10.29 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.4 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่คล้ายจริงหรือบทบาทสมมติที่มีลักษณะเป็น Active Learning ทั้งเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ และรายบุคคล ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเข้มข้นทั่วถึงทุกคน รวมทั้งสถานการณ์ บทบาทสมมติที่กำหนดจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับสภาพวิถีชีวิตจริง เช่น การซื้อขาย การต่อรองราคา เป็นต้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียนตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับ ผลงานวิจัยของ จุฑามาศ ชนะภัย (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 49 คน โรงเรียนปทุมคงคา สมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน (E1/E2) เท่ากับ 79.85/79.44 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 2) การพูดภาษาอังกฤษตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์เกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับจูไนดี ราห์มาน (Junaidi Rahman, 2021 : 326-345) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดด้วยการประยุกต์ใช้วิธีการสอนภาษาแบบสื่อสารที่ร้านอาหารแห่งหนึ่ง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสายอาชีวศึกษาพระยาเต็งกาห์ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรอบแรกเท่ากับ 63.71 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 87.50 และในรอบที่สองเท่ากับ 65.62 คิดเป็นค่าเฉลี่ย 91.88 ตามลำดับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นอย่างมาก จากข้อมูลข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสารสามารถพัฒนาทักษะด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้เพิ่มสูงขึ้นที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง เรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร โดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยในแผนการจัดการเรียนรู้นี้จะเน้นทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสารที่เนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ที่อยู่ในชีวิตประจำวันหรือบริบทวิถีชีวิตจริงของนักเรียน อีกทั้งการจัดการเรียนการสอนมีขั้นตอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษไปในทิศทางที่ดีขึ้น

2) แผนการสอนที่ผู้วิจัยออกแบบจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่มีนักการศึกษาได้เสนอแนะไว้ว่าเป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนได้เป็นอย่างดี รวมทั้งแผนการสอนได้ผ่านการตรวจสอบหาคุณภาพจากผู้ที่มีความรู้ ความสามารถด้านการสอนมาแล้ว

3) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสอนตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในแผนทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียนและบอกวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้ ขั้นสอนประกอบด้วย ขั้นนำเสนอ ขั้นฝึก และขั้นการใช้ภาษาและขั้นสรุป ทำให้นักเรียนได้ความคิดรวบยอด (Concept) และเกิดความรู้ความเข้าใจ

4) นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงในสถานการณ์ที่คล้ายจริงหรือบทบาทสมมติที่มีลักษณะเป็น Active Learning ทั้งเป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย เป็นคู่ และรายบุคคล ทำให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเข็มข้นทั่วถึงทุกคน รวมทั้งสถานการณ์บทบาทสมมติที่กำหนดจะมีลักษณะที่สอดคล้องกับสภาพวิถีชีวิตจริง เช่น การซื้อขาย การต่อรองราคา เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้หรือข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. ระยะเวลาที่ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้การสอนภาษาแบบสื่อสาร ควรพิจารณาศักยภาพของผู้เรียนตามความเหมาะสม และที่สำคัญควรพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ควรเว้นระยะเวลาในการทดลองนานเนื่องจากนักเรียนอาจจะลืมหรือสับสนได้

2. ตัวอย่างบทสนทนาในแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบสื่อสารควรอิงตามศักยภาพของผู้เรียน ถ้านักเรียนเรียนเก่งอาจจะไม่ต้องใส่ตัวอย่างบทสนทนาก็ได้ และถ้านักเรียนเรียนไม่เก่งควรที่จะใส่ตัวอย่างโครงสร้างที่ใช้ในบทสนทนาแต่ไม่ควรใส่ตัวอย่างบทสนทนา เพราะนักเรียนจะเลียนแบบและจะไม่สามารถวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินวิจัยควรจัดให้มีความเหมาะสม เพื่อให้มีเวลาในการเรียนรู้แต่ละเนื้อหาอย่างเพียงพอ เช่น คำศัพท์ ไวยากรณ์ การฝึกแต่งบทสนทนา การพูดและการแสดงออก เป็นต้นเพราะนักเรียนมีพื้นฐานที่ไม่เท่ากันจึงต้องใช้เวลาในการฝึก เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษแบบสื่อสาร

ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

ควรมีการพัฒนาความสามารถด้านการฟังควบคู่ไปกับการพัฒนาความสามารถด้านการพูด

กิตติกรรมประกาศ

บัณฑิตนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ได้ โดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างดียิ่งในการให้ความช่วยเหลือ การให้คำปรึกษา และคำแนะนำในการศึกษาค้นคว้าจากผู้ช่วยศาสตราจารย์สายสุนีย์ อุลิศ อาจารย์นิเทศก์ที่ได้กรุณาสละเวลาให้ความรู้ ช่วยเหลือ และ ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนบัณฑิตนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สายฝน ทรงเสี่ยงไชย และคณาจารย์สาขาวิชาภาษาอังกฤษ(ครุศาสตรบัณฑิต) มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้ผู้วิจัยจนทำให้สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อวิชาชีพได้

ขอขอบพระคุณครูอลิศรา อาจหาญ คุณครูพี่เลี้ยง ที่คอยดูแลได้ให้ความอนุเคราะห์ และเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือให้คำปรึกษาตลอดในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์และความสะดวก ในการทดลองและเก็บข้อมูลในการทำวิจัยเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคุณครูจริยา บุญยุทธ และดร.เกษศิรินทร์ ศรีสัมฤทธิ์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความกรุณาตรวจสอบเครื่องมือ ตลอดจนให้คำแนะนำในการทำวิจัย

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณบิดา มารดา ที่เป็นกำลังใจและให้การสนับสนุน ทำให้ผู้วิจัยสำเร็จการศึกษาได้ด้วยดี

รายการอ้างอิง

เกรียงศักดิ์ ฐานะกอง และ นิธิดา อดิภัทรนันท์. (2560) การใช้กิจกรรมการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความรู้ด้านไวยากรณ์ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, *19*(4), 51-64.

ก็ก่อ พิสุทธิ์ และกัลยรัตน์ ชาวันดี. (2561). *การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยใช้ชุดฝึกทักษะโฟนิกส์ออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเต่างอยพัฒนศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. ska2. http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25620911_150656_0997.pdf

จุฑามาศ ชนะภัย. (2561). *การพัฒนาความสามารถด้านการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

เฉลิม ทองนวล. (2557). *เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ. ไฮเอ็ดพับลิชชิ่ง.

ณัชปภา โพธิ์พุ่ม, พระปรัชญา ชยวุฑฺโฒ (ถิ่นแถว) และ ประดิษฐ์ ชื่นบาน. (2562). การพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษของ นักเรียน ในจังหวัดสุรินทร์ โดยใช้กระบวนการทฤษฎี CLT. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาขอนแก่น*, *6*(4), 109-122.

ธูปทอง กว้างสวาสดิ์. (2545). *สัมมนาหลักสูตรและการสอนภาษาอังกฤษ*. มหาสารคาม. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นงนุช สีสันต์. (2561). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาภาคบังคับในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์เขต 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ประภัสสร ผะแดนนอก. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านทักษะภาษาอังกฤษ โดยใช้วิธีการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มทป.

พสุธา วงษ์วรรณ, สมลักษณ์ เลี้ยงประยูร และ ชิมมี่ อู่ปรา. (2562). การพัฒนาความสามารถในด้านการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้แนวการสอนภาษาแบบสื่อสาร (CLT). กรณีศึกษาในศูนย์ภาษา- Development of English Speaking Ability Baedsed on Communicative Language Teaching (CLT): Case Study in a Language Center. *CHOPHAYOMJOURNAL*,*30*(3), 73 - 82.

แสงระวี ดอนบัวแก้ว. (2558). *ภาษาศาสตร์สำหรับครูสอนภาษาอังกฤษ.*กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2564). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. https://www.niets.or.th/th/content/view/23857

อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด. (2537). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างวิธีสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับวิธีสอนปกติ. ***วารสารวิชาการ มรภ.บุรีรัมย์***,*10*(1),1.https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetailx?Resolve_DOI=10.14457/KKU.the.1994.133EF EPI. (2021). The world's largest ranking of countries and regions by English skills. ef. https://www.ef.com/wwen/epi/.

Rahman, J. (2021). The Enhancing of Speaking Skill Through the Application of Communicative Language Teaching (CLT) Method at X Restaurant Class of State Vocational High School Praya Tengah. *Journal Mahasantri*, *2*(1), 326-345.

เมตาเวิร์ส (Metaverse)
พาผู้เรียนข้ามข้อจำกัดการเรียนรู้ในโลกความเป็นจริง : ยกระดับการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Metaverse Taking learners across real-world learning limitations : elevating higher education teaching and learning Bunditpatanasilpa Institute

พัชรี มีสุคนธ์[1]
PATCHAREE MEESUKHON[1]

บทคัดย่อ

เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการสร้างประสบการณ์การที่แปลกใหม่ในการให้ข้อมูลระยะไกลที่เชื่อมโยง “โลกเสมือนจริง” (Virtual Reality) เมตาเวิร์สได้กลายเป็นการสื่อสารในโลกดิจิทัลในโลกเสมือนจริงที่กำลังได้รับความนิยมในแวดวงการศึกษา โดยเฉพาะการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งในระดับอุดมศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์นั้นสามารถพัฒนาทักษะทั้งวิชาการความรู้ และทักษะวิชาชีพสู่ความเป็นศิลปิน ด้วยการยกระดับการเรียนรู้ในโลกของเมตาเวิร์ส สามารถตอบโจทย์การเรียนการสอนด้วยรูปแบบเสริมสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ผ่านโลกเสมือนจริงที่จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะและแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากตัวอย่างเสมือนจริงผ่านสภาพแวดล้อมจำลอง 3 มิติที่มีตัวอวทาร์ (Avatars) และเครื่องมือสื่อสาร ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถจัดการเรียนรู้ระบบเครือข่าย เข้าถึงวิชาความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์กิจกรรมร่วมกันระหว่างวิทยาลัยได้อย่างไม่มีข้อจำกัด สามารถจัดการเรียนการสอนได้ทั้งรูปแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา โดยการปรับกระบวนทัศน์ของการสอนให้สอดคล้องกับสภาพการณ์เรียนรู้ในโลกปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนที่ สามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ด้วยเครื่องมือทางปัญญาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลในการที่จะสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอย่างน่าสนใจมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: เมตาเวิร์ส, อุดมศึกษา, กระบวนทัศน์, เทคโนโลยีดิจิทัล

[1] สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

Metaverse is one of the new communication quality technologies that can meet the needs of creating a unique experience in providing connected remote information. "Virtual Reality" Metaverse has become a digital communication in the virtual world that is gaining popularity in education. especially in higher education. At the higher education level, Bunditpatanasilpa Institute can develop both academic skills. and professional skills to become an artist by enhancing learning in the world of Metaverse Able to respond to teaching and learning with a new form of creating experiences through a virtual world that simulates situations for students to practice skills and exchange learning from virtual examples through a 3D simulation environment with Avatars and communication tools cause interaction in learning together able to manage network learning access to knowledge, exchange knowledge and create joint activities between colleges without limitations. Ability to manage teaching and learning in both synchronized and non-synchronized formats by adjusting the teaching paradigm to be in line with the learning situation in the current world teaching management at can bring knowledge that exists everywhere in the world to be creatively integrated with intellectual tools through digital technology in order to create an interesting and effective learning process for learners.

Key words: Metaverse, higher education, paradigm, digital technology

บทนำ

นับจากปี พ.ศ. 2562 ที่ทั่วโลกประสบกับการระบาดครั้งใหญ่ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ถือเป็นสถานการณ์ตัวเร่งสำคัญที่ทำให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดดและไร้ขีดจำกัดของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถเชื่อมทั้งโลกให้เป็นหนึ่งเดียว เป็นยุคเทคโนโลยีพลิกผัน (Disruptive Technology) ส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกต้องเผชิญกับระบบเศรษฐกิจที่มีการแข่งขันอย่างเสรีและไร้พรมแดนอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ความท้าทายในกระแสโลกาภิวัฒน์รอบใหม่ของโลกคือ การก้าวเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตในทุกสิ่ง (Internet of things) ซึ่งอุปกรณ์ต่าง ๆ มีโปรแกรมใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ รวมถึงโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งมนุษย์สามารถพกพาติดตัวไปด้วยตลอดเวลา นอกจากนี้ยังส่งผลต่อทิศทางและรูปแบบการจัดการศึกษาในทุกระดับชั้น (ธิติรัตน์ สมบูรณ์, 2565) เพื่อปรับเปลี่ยนให้ก้าวทันการพัฒนาการโลก และภาคของการศึกษาต้องปรับตัวเพื่อเรียนรู้เทคโนโลยีอย่างเร่งด่วน เห็นได้อย่างชัดเจนว่าวิธีการเรียนออนไลน์และการเรียนทางไกลเป็นช่องทางที่ถูกเลือกนำมาใช้และก้าวหน้าอย่างครอบคลุมแม้ว่าในช่วงแรกจะประสบกับความยากลำบากอยู่บ้าง ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีที่สำคัญอื่นๆ ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องแม้สถานการณ์โรคระบาดจะคลี่คลายลง แต่เทคโนโลยีเหล่านี้ยังคงมีบทบาทเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งในด้านการเพิ่มประสิทธิภาพ การมีส่วนร่วม และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ พร้อมรองรับต่อการเปลี่ยนแปลงของทุกภาค

ส่วน จึงเป็นที่มาของการพัฒนาและนำดิจิทัลแพลตฟอร์มมาใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างกว้างขวาง โดยเข้ามาในรูปของสื่อการเรียนการสอนแบบเทคนิควิธีการ ซึ่งอาจอยู่ในรูปของการศึกษาระบบทางไกล เครือข่ายการเรียนรู้ การศึกษาแบบศูนย์การเรียนการศึกษาที่ใช้เครื่องช่วยสอนประกอบหรือการศึกษาที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Learning How to Learn) การแสวงหาความรู้จึงมิได้จำกัด อยู่เฉพาะภายในห้องเรียน (Contentbooknotes, 2022) ผู้เรียนสามารถเลือกรับวิทยาการและข้อมูลข่าวสาร ได้จากสื่อต่างๆ ด้วยตนเอง สถาบันอุดมศึกษาต่างมุ่งความสนใจไปที่การได้มาซึ่งทักษะและความสามารถมากขึ้น ปรับให้เข้ากับความเป็นจริงใหม่มากกว่าแนวคิดการเรียนรู้แบบสหสาขาวิชา พรมแดนระหว่างสาขาวิชาไม่มีอยู่อีกต่อไป ดังนั้นการฝึกจึงต้องมีการปรับตัวและเนื้อหาเข้มข้นเพื่อสร้างมืออาชีพที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกล

ด้านนวัตกรรมดิจิทัล ขณะนี้สถาบันอุดมศึกษาประมาณ 800 แห่งทั่วโลกมีพื้นที่เสมือนจริงของตนเองสำหรับการฝึกอบรม ความร่วมมือ และการแบ่งปันวัตถุประสงค์ความรู้การเชื่อมโยงที่ใกล้ชิดกันแนวโน้มคือ การที่มหาวิทยาลัยจะกลายเป็นแพลตฟอร์มสำหรับเชื่อมโยงบริษัทและนักศึกษาและการส่งเสริมจิตวิญญาณของผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับความสามารถในการแข่งขัน (Iberdrola, 2023) มหาวิทยาลัยต้องมีการแข่งขันมากขึ้นเพื่อเปลี่ยนตัวเองให้เป็นผู้นำด้านการวิจัยและพื้นที่ความรู้ใหม่ๆ

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมมีภารกิจสำคัญคือ การจัดการศึกษาทั้งในหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ปริญญาตรี (5 ปี) และปริญญาตรี (4 ปี) ในคณะวิชา ห้องเรียน เครือข่ายภูมิภาค และการจัดการศึกษาระดับพื้นฐานวิชาชีพเฉพาะด้าน และระดับต่ำกว่าปริญญาตรีในวิทยาลัยนาฏศิลป์ และวิทยาลัยช่างศิลป์ และส่วนราชการที่จัดการศึกษาในสังกัดจำนวน 18 แห่ง โดยมีอำนาจหน้าที่ตามที่ระบุในวัตถุประสงค์ของสถาบัน มาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2550 ที่ว่า “การศึกษาและส่งเสริมวิชาการ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานวิชาชีพ ถึงวิชาชีพชั้นสูง ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทำการสอนการแสดง การวิจัย และให้บริการทางวิชาการ ตลอดจนอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริม ทำนุบำรุง และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติและศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายของชุมชนในท้องถิ่น” ในระดับอุดมศึกษานั้นมุ่งผลิตบัณฑิตให้ มีความรอบรู้ทางศาสตร์ดนตรีนาฏศิลป์ ทัศนศิลป์ และมีทักษะปฏิบัติทางวิชาชีพอย่างลุ่มลึก สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความใฝ่รู้และเรียนรู้ในทักษะที่หลากหลาย โดยการส่งเสริมและจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนเมื่อเข้าสู่วิชาชีพต้องมีการบูรณาการสื่อและเทคโนโลยีให้มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน มีการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น สร้างทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยในการเสริมการเรียนการสอน เรียนรู้เทคนิคการสอนที่หลากหลายได้ (เจตน์สฤษฎ์ สังขพันธ์ เก็ตถวา บุญปราการ และวันทนา ไกรฤกษ์, 2558) ดังนั้นการผลิตบัณฑิตในระดับอุดมศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์นอกจากจะพัฒนาทักษะทางวิชาการความรู้ที่เป็นเลิศแล้ว ยังมุ่งพัฒนาทักษะความสามารถเฉพาะด้านทางด้านศิลปวัฒนธรรมสู่ความเป็นศิลปินชั้นสูงด้วย

การปรับกระบวนทัศน์ในการเรียนการสอนยุค 4.0

การจัดการเรียนการสอนในยุคประเทศไทย 4.0 มีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากอดีต คือ จากเดิมการศึกษาของประเทศไทยนั้นส่วนใหญ่เป็นการศึกษาที่มุ่ง “ใส่” เนื้อหาให้ผู้เรียน (Input-based Education) เราคิดว่า ผู้เรียนควรจะต้องมีความรู้อะไร เราก็จะ “ใส่ความรู้” (Input) เข้าไป โดยวิธีการ “บรรยาย” ให้ฟัง และบังคับ ให้จำด้วยการ “สอบ” การเรียนรู้ของผู้เรียนในประเทศไทยจึงเป็นการฟังบรรยาย (Lecture-based Learning) โดยผู้สอนเป็นศูนย์กลางของการศึกษา (Teacher-centered) โดยการศึกษาแบบนี้มุ่งการ “จำ” ไม่ได้มุ่งที่การ “คิด” (ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. 2558) ซึ่งสิ่งสำคัญคือการจัดการศึกษาตามปรัชญาการศึกษาต้องเป็นการศึกษาที่มุ่งผลลัพธ์ โดยก่อนอื่นผู้สอนจะตั้ง “ผลลัพธ์” ที่ผู้เรียนควรจะได้หรือควรจะเป็นหลังจากเสร็จสิ้นการเรียน จากนั้นจึงออกแบบ “กิจกรรมการเรียนรู้” เพื่อมุ่งไปสู่ “ผลลัพธ์” นั้น ที่มุ่งให้ผู้เรียนคิดได้ และ “เรียนรู้” ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนต้องเป็น “ศูนย์กลาง” ของการเรียน (Student-Centered) ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องปรับกระบวนทัศน์ในการสอนให้สอดคล้องกับสภาพการณ์เรียนรู้ในโลกปัจจุบัน ซึ่งต้องเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอนให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งบนโลกนี้มาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ มาตอบสนองความต้องการของสังคม (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. 2560) ตามแผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี พ.ศ. 2561 - 2580 ที่มีการกำหนดประเด็นยุทธศาสตร์การปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง ในศตวรรษที่ 21 ในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์มีเป้าหมายและตัวชี้วัดในการพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้โดยมีแหล่งเรียนรู้สื่อตำราเรียน นวัตกรรม และสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน และประชาชนสามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ มีการส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายสังคมรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561)

จากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในช่วงที่ผ่านมาทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์บนแพลตฟอร์ม (Platform) และแอปพลิเคชัน (Application) ต่างๆ เปลี่ยนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพให้ผู้เรียนเข้าถึงได้จากทุกที่ทุกเวลา เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายหลายรูปแบบจะสร้างกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้น่าสนใจและส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีในปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทในการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เรียนให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้แก่ การเรียนรู้ในโลกเสมือน (Virtual world) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual reality)

ซึ่งนับว่าเป็นเครื่องมือที่น่าตื่นเต้นและน่าสนใจสำหรับใช้ในการจัดการศึกษา เนื่องจากเป็นความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่สามารถส่งเสริมการศึกษาในระดับอุดมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนได้รับการคาดหวังเพื่อใช้ในการอำนวยความสะดวกในเรื่องการแสดงให้เห็นภาพของความคิดที่เป็นนามธรรม การสังเกต เหตุการณ์ในระดับจุลภาคและมหภาค และการปฏิสัมพันธ์ในวิธีการที่มักจะเป็นไปไม่ได้เนื่องด้วยระยะทาง เวลา สถานที่ และปัญหาด้านความปลอดภัย (Cao et al., 2014) ส่งผลให้โปรแกรมประยุกต์ของความเป็นจริงเสมือนทางการศึกษานั่นคือ โลกเสมือน (Virtual world) ได้กลายมาเป็นที่นิยมมากขึ้นมากขึ้นในช่วงที่ผ่านมา เนื่องด้วย

โลกเสมือนได้รับการทำให้เห็นว่าเป็นสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจและมีสมรรถนะสูงสำหรับการทำงานร่วมกันและการติดต่อสื่อสารรวมทั้งความสามารถในการเอื้อให้ผู้คนจากหลากหลายสถานที่และหลากหลายองค์กรมาทำงานร่วมกัน แม้จะอยู่คนละสถานที่ในโลกความเป็นจริง และในการศึกษาระดับอุดมศึกษานั้น โลกเสมือนได้ถูกนำมาใช้ในหลายรูปแบบ อาทิ ใช้สำหรับการสอนแบบบรรยาย การประชุมเชิงปฏิบัติการ การจำลองสถานการณ์ การสร้างเสริมทักษะและการสอนเป็นหมู่คณะ ตลอดจนการเพิ่มผลการเรียนรู้เฉพาะด้าน ทำให้ผู้เรียนสามารถมาอยู่ร่วมกันในบริบทหนึ่ง และเกิดความรู้สึกคล้ายกับการมาเรียนในชั้นเรียนปกติแบบเผชิญหน้า พร้อมกับทำกิจกรรมร่วมกันถึงแม้จะอยู่คนละสถานที่ นอกจากนี้ภายในโลกเสมือนซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมจำลอง 3 มิติ ที่มีตัวอวทาร์ (Avatars) และเครื่องมือสื่อสาร ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ขึ้นได้ และก่อให้เกิดความรู้สึกด้วยตนเองและการแสดงตัวตน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ สามารถทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้สึกถึงความสมจริง และได้แปลงกายแสดงตัวตนทางสังคมในการเรียนรู้ร่วมกัน ยิ่งไปกว่านั้น ยังเอื้อให้เกิดความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ทั้งเรื่องของเวลาและสถานที่ และยังสามารถใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบประสานเวลาได้อีกด้วย (Girvan, Tangney, & Savage, 2013) ด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ เหล่านี้ สภาพแวดล้อมการเรียนรู้จึงสามารถถูกออกแบบให้สะท้อนประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ การเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถพัฒนาโดยใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมเหล่านี้ยังให้ผู้เรียนมีโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์เชิงลึกมากขึ้น นำไปสู่การสร้างสังคมต่าง ๆ รวมทั้งช่วยลดความวิตกกังวลทางสังคม เพิ่มแรงจูงใจ และเพิ่มการมีส่วนร่วม (Yilmaz, Baydas, Karakus, & Goktas, 2015) ด้วยเหตุนี้โลกเสมือนจึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญทางการศึกษาที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกันหรือเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ

เมตาเวิร์ส (Metaverse) เทคโนโลยีในการสื่อสารรูปแบบใหม่

เมตาเวิร์ส (Metaverse) หรือ จักรวาลนฤมิต (พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์ร่วมสมัย สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2564) หมายถึง พื้นที่หรือโลกที่ผสานโลกทางกายภาพที่เราอยู่ (Physical World) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual World) ทำให้ไม่ว่าเราจะอยู่ที่ใดหรือเวลาใด ก็สามารถเข้าไปพบปะ ทำกิจกรรม และเข้าไปใช้ชีวิตอยู่ใน Metaverse นี้ได้ เช่น ทำงาน ประชุม เข้าร่วมสัมมนา ไปชมคอนเสิร์ต เรียนหนังสือ ฯลฯ ผ่านเทคโนโลยีการสร้างภาพและประสบการณ์เสมือน 2 เทคโนโลยีหลัก ได้แก่ AR (Augmented Reality) และ VR เสมือนจริง (Virtual Reality)

เมตาเวิร์ส (Metaverse) ปรากฏครั้งแรกในปี ค.ศ. 1992 ในนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง Snow Crash ของ Neal Stephenson นักเขียนชาวอเมริกัน ที่เล่าถึงเรื่องในยุคอนาคตที่มนุษย์เข้าไปในโลกเสมือนจริงเพื่อติดต่อปฏิสัมพันธ์กัน แต่คำคำนี้ เป็นที่พูดถึงมากขึ้นจากการที่มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ประกาศแนวทางใหม่ของบริษัทว่าจะมุ่งสร้างโลกเสมือนจริง หรือ Metaverse และได้เปิดให้คนเริ่มเข้าไปใช้งานกันแล้วด้วยอัตลักษณ์ตัวตนบนโลกไซเบอร์ (Avatar) บัญชี Facebook ของทุกคน

เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่มีคุณภาพในการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่สามารถตอบสนองความต้องการ สร้างประสบการณ์การที่แปลกใหม่ในการให้ข้อมูลระยะไกลที่เชื่อมโยง “โลกเสมือนจริง” หรือ Virtual Reality ซึ่งเมตาเวิร์สได้กลายเป็นการสื่อสารในโลกดิจิทัล

ในโลกเสมือนจริงและมีโอกาสที่คนส่วนใหญ่จะหันมาให้ความสำคัญกับการสื่อสารบนเมตาเวิร์ส (Metaverse) มากขึ้น เพราะคุณสมบัติเมตาเวิร์ส (Metaverse) ในการสร้างร่างอวทาร์ในการเข้าไปแสดงตัวตนในโลก เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นการสร้างตัวตนเสมือนจริงที่สามารถนัดเจอผู้คน พบปะพูดคุย ทำงานด้วยกัน เรียนหนังสือร่วมกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน ในพื้นที่ใดก็ได้ โดยตัวตนจริงบนโลกจริงยังอยู่กับที่เดิมไม่ได้ออกไปไหน ความก้าวหน้าของเมตาเวิร์ส (Metaverse) ในปัจจุบันสามารถประยุกต์ใช้งานได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น ทั้งในเรื่องความบันเทิง เกม การทหาร การศึกษา และการแพทย์ และการตลาด จึงต้องเข้าถึงเครื่องมือในการสื่อสารที่รวดเร็วโต้ตอบการปฏิสัมพันธ์พูดคุยซึ่งกันและกัน (BBC, 2021) ในช่วงกลางปี 2021 ที่ผ่านมา เมตาเวิร์ส (Metaverse) ได้กลายเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่ถูกจับตามองจากองค์กรทั่วโลกเป็นอย่างมากในเวลาเพียงชั่วข้ามคืน หลังจากที่ Facebook ได้ออกมาประกาศเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น Meta และเผยวิสัยทัศน์ว่า เมตาเวิร์ส (Metaverse) นั้นจะเป็นอนาคตของโลกออนไลน์ ทำให้องค์กรต่างๆมีการปรับตัวเพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งในส่วนของ AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), 3D (3 Dimension), Web 3.0 (The Next Era of the Internet และ Blockchain) กันออกมาอย่างต่อเนื่อง เช่นเดียวกับในแวดวงการศึกษา ทั้งครู นักเรียน และผู้ปกครอง ต้องปรับตัวเข้าสู่การเรียนการสอนออนไลน์เต็มรูปแบบชีวิตวิถีใหม่ยังไปต่อ และยิ่งเป็นที่น่าจับตาเมื่อแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียเปิดตัวเมตาเวิร์ส (Metaverse) เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่คาดว่าจะเข้ามาเปลี่ยนการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ของผู้คนบนโลกใบนี้ไปอย่างมหาศาล โดยเฉพาะในโลกการศึกษาและการเรียนรู้ และเทคโนโลยี เมตาเวิร์ส (Metaverse) ที่กำลังได้รับความนิยมในแวดวงการศึกษา เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จะเข้ามาปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์การสื่อสารทางสังคมและการเรียนรู้และเสริมต่อประสบการณ์ให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกความเป็นจริงที่อาจไม่เคยหรือไม่สามารถได้พบเห็นผ่านโลกเสมือน ผู้ที่อยู่ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) จะสร้างอวทาร์ (Avatar) หรือ “ตัวตน” ในรูปลักษณ์ที่พอใจ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม สัมผัสวัตถุและบรรยากาศด้วยกราฟิกที่มีมิติจากบริบทสิ่งแวดล้อม ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์หลายอย่างที่โลกความเป็นจริงอาจพาไปไม่ได้หรือไม่ทั่วถึง (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2565) โลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากเมื่อมีนักออกแบบสร้างสรรค์รวมตัวกันมากมายเพื่อเข้ามาร่วมกันสร้างสรรค์สิ่งใหม่บนโลกเสมือน เมตาเวิร์ส (Metaverse) จากทั่วทุกมุมโลก

ประเภทของเมตาเวิร์ส (Metaversee)

โลกของเมตาเวิร์ส (Metaverse) คือ โลกที่เชื่อมต่อตัวของเราเข้ากับเทคโนโลยีต่าง ๆ (Multi-Technology) เพื่อช่วยให้เราเข้าสู่โลกเสมือนได้ โดยได้ประสบการณ์ที่เหมือนจริงที่สุด เทคโนโลยี 5 แกนหลักดังนี้

1. Virtual World Virtual World หรือ โลกเสมือนจริง คือ โลกที่ตั้งอยู่บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เชื่อมโยงผู้คนเข้าไว้ด้วยกันผ่านความเชื่อและเทคโนโลยีบางอย่าง เรียกว่า **“สังคมเสมือน”** หรือ **“ชุมชนเสมือนจริง”** (Virtual Community) ปัจจุบันโลกเสมือนจริงแบบ 2D (2 Dimension) ที่สัมผัสคุ้นเคย เช่น Facebook และ Social Media ช่องทางต่าง ๆ ที่สามารถเข้าไปพบปะพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ และมีชุมชนเสมือนแบบ 3D (3 Dimension) ในโลกของเกม

ออนไลน์นั่นเอง Virtual World จึงเป็นเทคโนโลยีที่เป็นพื้นฐานของโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) ที่ให้เราเข้าไปทำกิจกรรมต่างๆ มีพื้นที่กลางสำหรับสร้างสรรค์ประสบการณ์เสมือนและเชื่อมต่อเทคโนโลยีในแกนอื่น ๆ

2. Virtual Reality (VR) Virtual Reality หรือ VR คือ เทคโนโลยีที่จำลองสถานที่ขึ้นเพื่อให้เรารู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ใน VR โลกเสมือนจริง หรือ Virtual World ได้ โดยสามารถโต้ตอบกับสิ่งของ ผู้คน และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ภายในโลกเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น รีโมตคอนโทรล เมาส์ แป้นพิมพ์ ฯลฯ รวมไปถึงอุปกรณ์สวมใส่อย่างเช่น แว่น VR ถุงมือ ถุงเท้า ฯลฯ ได้ ซึ่งเทคโนโลยี VR ที่คุ้นเคยมาก่อน ก็คือ เกม Beat Saber หรือเกมฟันดาบ เกม Nintendo Ring Fit เครื่องเล่นรถไฟเหาะที่มีแว่นสวมใส่และมีการสั่นสะเทือนจริง เทคโนโลยี VR หรือ Virtual Reality Technology จะช่วยเพิ่มขีดความสามารถให้เข้าไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ปฏิสัมพันธ์กับวัตถุในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ได้มากกว่าการมองเห็น ช่วยให้เราสามารถจับต้องสิ่งของ สัมผัส รู้สึกถึงอุณหภูมิ ฯลฯ และในอนาคตอันใกล้น่าจะมีจำลองความรู้สึกจากประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ได้ละเอียดมากขึ้น ทั้งนี้ตัวอย่างที่มีการใช้งาน VR จริงบนโลก เมตาเวิร์ส (Metaverse) คือ การจำลองการฝึกทหารกระโดดร่มจากเครื่องบิน ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนจริงโดยที่ประหยัดต้นทุนการฝึกซ้อม และการจำลองอสังหาริมทรัพย์เพื่อเข้าเยี่ยมชมสินทรัพย์ได้จากทั่วโลกนั่นเอง

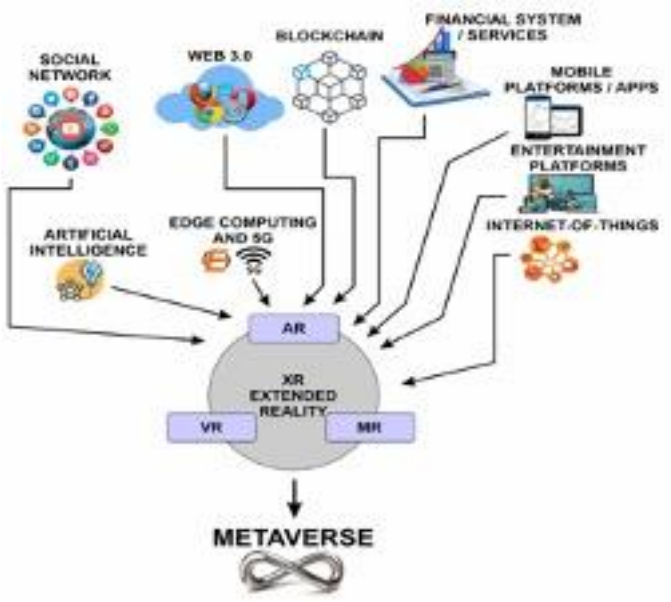
3. Mixed Reality “ความเป็นจริงผสม” หมายถึง เทคโนโลยีที่ผสาน VR และ AR เข้าด้วยกัน เชื่อมโยงระหว่างโลกทางกายภาพ (Physical World) เข้ากับโลกดิจิทัล (Digital World) เพื่อให้เราได้รับประสบการณ์อย่าง ‘ดื่มด่ำ’ (Immersive Experience) โดยเราจะรู้สึกได้ถึงวัตถุและสถานที่ต่าง ๆ จากทั้งสองโลก การกระทำของเราสามารถส่งผลถึงวัตถุในโลกเสมือนจริง และปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ในโลกกายภาพก็ยังสามารถส่งผลต่อวัตถุในโลกเสมือนได้ด้วย ใช้งานโดยผ่านอุปกรณ์สวมใส่ที่มีเซนเซอร์ โดยอุปกรณ์คือ แว่นตากึ่งโปร่งแสง (Semi-Transparent glasses) หรือ MR headsets ที่ยังสามารถมองเห็นโลกทางกายภาพได้อยู่ แต่ก็มองเห็นวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมในโลกเสมือนได้ด้วย หรือ Assited Reality เช่น ระบบนำทางก็ถือเป็นหนึ่งในตัวอย่างการใช้ Mixed Reality เช่นกัน เทคโนโลยี MR ถูกนำมาใช้ในหลากหลายวงการ เช่น เกม, ในพิพิธภัณฑ์, การเรียนการสอน, ฝึกปฏิบัติการทางไกล หรือออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนโลกเสมือน เป็นต้น

4. Augmented Reality (AR) หรือ Augmented Reality คือ เทคโนโลยีเมตาเวิร์ส (Metaverse) ที่จำลองวัตถุ 3 มิติ มาอยู่ในโลกชีวิตจริง โดยจะสามารถมองเห็นได้ผ่านอุปกรณ์ เช่น แว่นตาหรือกล้องจากสมาร์ทโฟน ซึ่งหลายคนอาจคุ้นเคยกับ AR จากเกม Pokemon Go ที่สามารถมองส่องกล้องเพื่อมองหาตัวละครโปเกมอนในสถานที่จริงเช่นสวนสาธารณะ ท้องถนน ทางเดิน ฯลฯ และมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุเหล่านั้นได้ เมตาเวิร์ส (Metaverse) แบบ AR ในปัจจุบัน ยังทำให้เราสามารถสัมผัสวัตถุเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์สวมใส่ที่มีเซนเซอร์ได้ด้วย เช่น ถุงมือ ถุงเท้า รองเท้า ฯลฯ โดยหลักการทำงานก็คือ อุปกรณ์จะใช้เซนเซอร์ตรวจจับวัตถุทั้งภาพ เสียง สัมผัสของวัตถุ 3D ในโลก

เสมือน แล้วสะท้อนเป็นภาพหรือสัมผัสผ่านอุปกรณ์สวมใส่หรือแว่นตาที่มีคอนแทคเลนส์อัจฉริยะ ฯลฯ ตัวอย่าง เมตาเวิร์ส (Metaverse) แบบ AR ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เช่น ทดลองจัดวางเฟอร์นิเจอร์ 3D ในบ้าน หรือเทคโนโลยี Assisted Reality เช่น ระบบนำทาง ระบบการหาตำแหน่งทั่วโลก หรือ GPS (Global Positioning System) ที่ต่อไปอาจไม่ต้องดูสมาร์ทโฟน แต่สามารถมองเห็นผู้นำทาง (Navigator) ป้ายบอกทาง ผ่านแว่นตาขับรถหรือกระจกหน้ารถยนต์ได้ และยังเริ่มมีการนำเอามาใช้เป็นสื่อโฆษณาหรือการแสดงสินค้าแบบ AR ได้อีก

5. Virtual Economies Virtual Economy หรือ Metaverse Economy คือ ระบบเศรษฐกิจบนโลกเสมือนจริง หรือเรียกว่า ระบบเศรษฐกิจสังเคราะห์ (Synthetic Economy) หมายถึง ระบบเศรษฐกิจบนโลกออนไลน์ ซึ่งมีสินทรัพย์ที่ครอบครองได้ มีการแลกเปลี่ยน มีการกำหนดมูลค่า เช่นเดียวกับเศรษฐกิจบนโลกทางกายภาพ โดย Virtual Economy เช่น การเติมเงินเข้าไปในเกมเพื่อซื้อสิ่งของหรือไอเทม (Items) หรือการมาถึงของเงินตราดิจิทัล (Cryptocurrency) และ NFT (Non-Fungible Token) ฯลฯ ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา Virtual Economy ถือว่าเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว มีเม็ดเงินหมุนเวียนบนโลกออนไลน์เฉลี่ยสูงกว่าแสนล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือราว 3.3 ล้านล้านบาท คนที่ลงทุนในโลกเสมือนจริงก็สามารถสร้างเงินได้จริงบนโลกกายภาพ เช่น การซื้อ-ขายไอเทม (Items) ในเกม การแลกเปลี่ยนซื้อขายผลงานศิลปะ NFT (Non-Fungible Token)

ระบบนิเวศของเมตาเวิร์ส (Metaverse)



ภาพที่ 1 ระบบนิเวศของเมตาเวิร์ส (The technology ecosystem enabling the Metaverse)
ที่มา: (The Franklin Institute)

แม้ว่า เมตาเวิร์ส (Metaverse) จะไม่มีอยู่จริง แต่เทคโนโลยีที่รองรับหลายอย่างก็มีอยู่จริง ระบบนิเวศ Metaversee ประกอบไปด้วยเทคโนโลยี AR/VR/MR และ XR

AR (Augmented Reality) คือ ประสบการณ์การปฏิสัมพันธ์แบบ 3 มิติ ที่ผสมผสานมุมมองของโลกจริงเข้ากับเทคโนโลยีแบบเรียลไทม์ (Real Time) โดยมีอุปกรณ์เป็นตัวกลาง เช่น แว่น AR หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smart Phone) ที่เมื่อผู้ใช้มองโลกผ่านอุปกรณ์เหล่านี้ก็จะเห็นภาพกราฟิกจากโลกเสมือนมาปรากฏอยู่ตรงหน้า

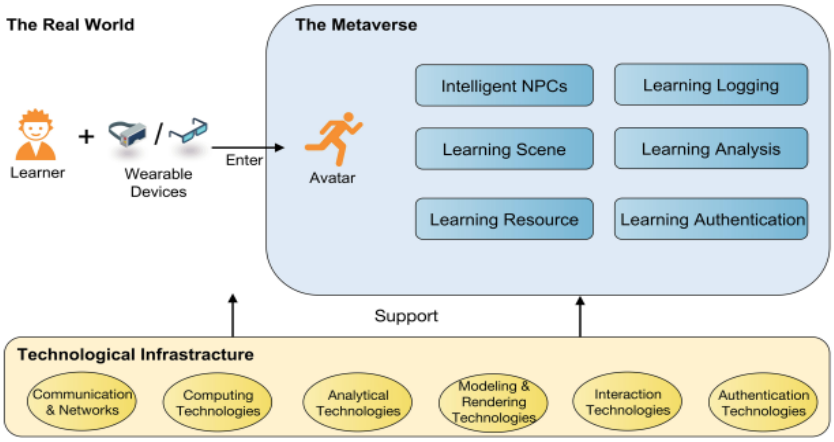
VR (Virtual Reality) VR พาผู้ใช้เข้าไปสู่โลกเสมือนด้วยการจำลองสภาพแวดล้อมให้สามารถมองผ่าน VR Headset รวมถึงสามารถเคลื่อนที่ไปมา และโต้ตอบได้อย่างเต็มรูปแบบโดยไม่มีภาพของโลกจริงเข้ามาแทรก ในขณะที่ AR ยังมีส่วนผสมของพื้นที่บนโลกจริง

MR (Mixed Reality) เทคโนโลยีที่ผสมผสานความเป็นจริงทางกายภาพกับโลกดิจิทัลเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่ง Microsoft ได้อธิบายถึง MR ว่าสามารถใช้ประโยชน์จากอุปกรณ์สองประเภทที่แตกต่างกัน ได้แก่ Holographic devices ที่สร้างวัตถุดิจิทัลขึ้นมาและนำมาไว้ในโลกจริง ซึ่งจะทำให้ดูเหมือนกับว่าวัตถุนั้นมีอยู่จริง และอีกประเภทคือ Immersive devices เป็นการปกปิดองค์ประกอบที่อยู่บนโลกทางกายภาพพร้อมแทนที่ด้วยการสร้างสรรค์ทางดิจิทัลซึ่งทั้งสองตัวนั้นใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกัน สิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ โต้ตอบกับสิ่งของจากโลกเสมือนได้ในหลายรูปแบบ หนึ่งในผลิตภัณฑ์สำหรับ MR คือแว่น HoloLens จาก Microsoft

XR (Extended Reality) เป็นการรวมเทคโนโลยี AR, VR และ MR เข้าไว้ด้วยกัน เทคโนโลยีเสมือนเหล่านี้มารวมกันเพื่อยกระดับการใช้งานเทคโนโลยีไปอีกขั้น ช่วยให้เกิดการโต้ตอบและมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยี AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), MR (Mixed Reality) และ XR (Extended Reality) จึงเป็นรากฐานของ เมตาเวิร์ส (Metaverse) ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงโลกเสมือนจริง 3 มิติได้ และเว็บ 3.0 อีกหนึ่งวิวัฒนาการทางอินเทอร์เน็ตครั้งสำคัญ เรียกได้ว่าเป็น The Next Era of the Internet ซึ่งเป็นโครงสร้างพื้นฐานสำคัญสำหรับเทคโนโลยีอย่าง Blockchain, ML (Machine Learning), Big Data, AI (Artificial Intelligence) และอีกมากมาย ช่วยให้ธุรกิจต่างๆ สามารถนำเสนอประสบการณ์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ แก่ผู้ใช้ได้ เทคโนโลยี Blockchain ถูกนำไปใช้งานอย่างกว้างขวาง แอปพลิเคชั่นบนสมาร์ทโฟนและแพลตฟอร์ม การเชื่อมต่อ 5G/6G และIot (Internet-of-Thing) เชื่อมต่ออุปกรณ์ทั้งหมดควบคู่ไปกับการใช้ AI (Artificial Intelligence)

กรอบของเมตาเวิร์สในการศึกษา (The framework of the Metaverse in Education)



ภาพที่ 2 กรอบของ Metaversee ในการศึกษา

ที่มา: (Xinli Zhang, Yuchen Chen†, Lailin Hu and Youmei Wang)

เมตาเวิร์ส (Metaverse) แบ่งออกเป็นสามส่วนสำคัญ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ เนื้อหา, การโต้ตอบกับผู้ใช้ และการนำไปใช้งาน ความสมบูรณ์ของเทคโนโลยีที่ทันสมัยเป็นโครงสร้างพื้นฐานของ เมตาเวิร์ส (Metaverse) ในการศึกษา ต้องประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ต่อไปนี้ (Kang, 2021; Yang et al., 2022)

1. การสื่อสารและเครือข่ายความเร็วสูง Hight-Speed communication and network

การสื่อสารไร้สายและความเร็วสูงเครือข่าย เช่น 5G หรือ 6G เป็นข้อกำหนดพื้นฐานสำหรับการนำไปใช้ในการทำงานของโลก เมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถรักษาความเสถียรและความรวดเร็วในการรับส่งข้อมูล, ฉาก, การนำเสนอ, ข้อมูลป้อนกลับทันที และการเชื่อมต่อผู้ใช้อีกทางหนึ่ง เครือข่ายความเร็วสูงช่วยให้ผู้เรียนสามารถพาตตนเองเปลี่ยนจากโลกทางกายภาพหรือโลกความจริงเป็น เมตาเวิร์ส (Metaverse) สู่สภาพแวดล้อมทางการศึกษาทางไกลได้ในทันทีที่ต้องการ

2. เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computing technologies)

เนื่องจากพื้นที่ที่รวบรวมสำหรับผู้เรียนหลายคน เมตาเวิร์ส (Metaverse) ต้องการเทคโนโลยีเพื่อประมวลผล คำนวณ จัดเก็บ ส่งและแลกเปลี่ยนข้อมูลและสารสนเทศระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความจริง และผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น คลาวด์ (Cloud Computing) ซึ่งคือ เครื่องมือหรือ การบริการ System Host ระบบที่เป็นตัวกลางไว้ควบคุม System อื่นๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ต ผู้เรียนสามารถจัดเก็บ ใช้และแบ่งปันข้อมูลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดเก็บข้อมูลการบันทึกการเรียนรู้ บันทึกแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เก็บไว้เมื่อเข้ามาเรียนในเมตาเวิร์ส (Metaverse) (Kang, 2021; Zhao et al., 2022)

3. การวิเคราะห์เทคโนโลยี (Analysis technologies)

ได้แก่ การวิคราะห์เทคโนโลยีที่จะใช้ เช่น การนำ Ai (Artificial Intelligence) มาใช้เพื่อวิเคราะห์จัดหาผู้สอน การบริการหรือสนับสนุนการศึกษา ตลอดจนผู้สอน พฤติกรรมผู้เรียน รวมถึงเทคโนโลยีที่จะช่วยในการวัดผล ติดตาม รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น พฤติกรรมของผู้เรียน อารมณ์ ความชอบ และการแสดงออกต่างๆ (Park and Jeong, 2022; Yang et al., 2022)

4. เทคโนโลยีการสร้างแบบจำลองและการเรนเดอร์ (Modeling and rendering technologies)

เมตาเวิร์ส (Metaverse) มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างพื้นที่ดิจิทัลแบบสามมิติ ผสมกับโลกเสมือนและโลกจริงอันหลากหลายในปัจจุบันมีวิธีการสร้างแบบจำลองและการจำลองที่เสมือนจริงมากมาย Metaverse เป็นมากกว่า VR (Virtual Reality) หรือ AR (Augmented Reality) แต่เป็นแนวคิดที่ใกล้เคียงกว่า XR (Extended Reality) (Park and Kim, 2022) แนวโน้มเป็นไปได้ที่จะสร้างเนื้อหา 3 มิติเสมือนจริง เทคโนโลยีการสร้างแบบจำลองเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างพื้นที่ ฉากการศึกษาที่สดใสและมีสีสันสวยงามมีคุณภาพ (Wu et al., 2013; Parmaxi, 2020)

5. เทคโนโลยีการโต้ตอบ (Interaction technologies)

การโต้ตอบหลายรูปแบบเป็นคุณลักษณะเฉพาะของ เมตาเวิร์ส (Metaverse) เมื่อเทียบกับอินเทอร์เน็ตทั่วไป เทคโนโลยีการโต้ตอบเช่น VR (Virtual Reality, XR (Extended Reality), การตรวจวัด (Sensors), การประมวลผลแบบทันทีหรือเรียลไทม์ (real time processing), การใช้ IoT (Internet of things) และ BCI (Brain-Computer Interface) เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารชนิดหนึ่งระหว่างคลื่นสมอง และคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ภายนอกอื่นๆ เพื่อประโยชน์ในการแยกสัญญาณสมองที่ต้องการออกมา และทำการถอดรหัสให้สามารถเข้าใจได้ เป็นต้น การโต้ตอบเป็นสิ่งจำเป็นในการทำงานร่วมกันหรือเรียนรู้ร่วมกัน (Davis et al., 2009; Genay et al., 2021; Prieto et al., 2022)

6. เทคโนโลยีการรับรองความถูกต้อง (Authentication technologies)

เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในการพิสูจน์ตัวตนใน เมตาเวิร์ส (Metaverse) คือ blockchain ซึ่งสามารถให้บริการที่โปร่งใส เปิดเผย และเชื่อถือได้ และสามารถปกป้องความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้เพื่อให้โลก Metaverse มีระบบนิเวศที่มั่นคง ตลอดจนการสร้างข้อมูลของผู้เรียนและการเรียนรู้ใน Metaverse ที่ไม่สามารถปลอมแปลงได้ สามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ ประเด็นนอกจากนี้ เช่น การฉ้อโกงหรือการขโมยความคิด

ส่วนประกอบของโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) ในการศึกษา

ในการเรียนรู้เมื่อเข้าสู่เมตาเวิร์ส (Metaverse) ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องเข้าไปในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง บทบาทของผู้สอนและผู้เรียนในห้องเรียนเสมือนจะต้องประกอบไปด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. อุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart wearable device) ได้แก่ ชุดหูฟังหรือแบบสวมศีรษะ จอแสดงผล แว่นตาอัจฉริยะ เป็นต้น อุปกรณ์สวมใส่อัจฉริยะคือ องค์ประกอบฮาร์ดแวร์พื้นฐานที่เชื่อมโยงโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนจริง ดังนั้นอุปกรณ์สวมใส่อัจฉริยะสามารถช่วยให้ผู้เรียน

สามารถพาตัวเองจากโลกแห่งความจริงไปสู่เมตาเวิร์ส (Metaverse) และสลับไปมาระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนจริงโดยไม่มีข้อจำกัด (Kang, 2021; Zuckerberg, 2021; Taylor and Soneji, 2022)

2. อวทาร์ (Avatar) ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) คือรูปแทนตัวผู้ใช้ในโลกเสมือน (คณะกรรมการการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ, 2562) ได้แก่ ครูและผู้เรียน ความสมจริงของอวทาร์ (Avatar) ทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถกำหนดเองได้รูปประจำตัวพร้อมลักษณะบางอย่าง เช่น การแต่งกาย เพศ สีผิวเหมือนหรือต่างกับตนเอง เช่นกล่าวถึงรายละเอียดเช่นการแสดงสีหน้าและท่าทางของผู้เรียนอวทาร์ (Avatar) ได้อย่างมีชีวิตชีวาแสดงโดยการสแกนลักษณะทางกายภาพของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถแสดงออกในรูปแบบที่สนุกสนานเมื่อสัมผัสกับเมตาเวิร์ส (Metaverse) (Genay et al.,2021)

3. ตัวแทนอัจริยะ (Non-player character: NPC)

ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ตัวแทนอัจฉริยะ **(**Non-player character: NPC) มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนช่วยเหลือ ผู้เรียนสามารถขอความช่วยเหลือได้พูดคุยหรือฝึกฝนทักษะกับตัวแทนอัจริยะ (Non-player character: NPC) ในขณะเดียวกันครูสามารถขอความช่วยเหลือหรือจำลองการสอนได้อีกด้วย

4. ฉากหรือสถานที่ในการเรียนรู้ ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ฉากการเรียนรู้ที่เหมือนจริงต่างๆ สามารถสร้างโดยการสร้างแบบจำลองในรูปแบบ 3 มิติหรือสร้างเป็นฉากเสมือนจริงบางส่วนหรือทั้งหมดก็ได้

5. แหล่งเรียนรู้ เช่น แหล่งการเรียนรู้สามารถนำเสนอด้วยวิธีการหรือรูปแบบต่างๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เช่น นำรูปแบบ AR (Augmented Reality) มาแสดงภาพระบบจักรวาลในการสอนดาราศาสตร์ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ตื่นเต้น สมจริงในการสัมผัสการเรียนรู้กับดวงจันทร์เสมือน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) คือ ผู้เรียนสามารถเรียนการปฏิบัติได้ง่ายดาย การทำงานร่วมกับเพื่อนแบบเรียลไทม์ (real time processing) ในรูปแบบเสมือนจริง เช่น การพบปะพูดคุย การประชุม การแบ่งปันความคิด การอภิปรายกลุ่ม

7. การบันทึกการเรียนรู้ ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถจัดเก็บ ฐานข้อมูล หรือเทคโนโลยีการติดตามต่างๆ ข้อมูลสถานะแบบเรียลไทม์ (real time processing) ของผู้เรียนสามารถนำเสนอและแบ่งปันได้ หรือข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของผู้เรียน การมอบหมายงานของผู้สอนสามารถบันทึกและจัดเก็บไว้ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ช่วยในการบันทึกให้กับทั้งผู้เรียนและผู้สอนติดตามหรือสังเกตการเรียนรู้ได้

8. การวิเคราะห์การเรียนรู้ AI (Artificial Intelligence) มีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์การเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลและแสดงผลของผู้เรียนในการเรียนรู้ แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียน ที่สำคัญช่วยผู้สอนในการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้ง่ายขึ้น

9. การเรียนรู้การรับรองความถูกต้อง ข้อมูลของผู้เรียนควรได้รับการจัดการและรักษาความปลอดภัยเหมือนที่อื่นแอปพลิเคชัน (Application) ในปัจจุบันอยู่บนคลาวด์ (Cloud Computing) ที่มีความปลอดภัยสูง มีมาตรฐาน เพื่อหลีกเลี่ยงการละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ นอกจากนี้ อนุญาตให้ผู้ใช้ทำงานเสมือนหรือการสร้างสรรค์ทางดิจิทัลนำไปแบ่งปันกับบุคคลอื่นได้อย่างปลอดภัย

10. คุณสมบัติของเมตาเวิร์ส (Metaverse) ในการศึกษา จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ในโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) จะต่างจากในห้องเรียนทั่วไปหรือตามหน้าจอที่เป็นแพลตฟอร์มการประชุมทางวิดีโอ การเรียนรู้แบบเมตาเวิร์สเป็นมากกว่าการเรียนรู้ร่วมกันแบบตัวต่อตัวและการเรียนรู้ทางไกลผ่านหน้าจอ

11. เวลาและสถานที่สำหรับผู้เรียนที่จะมีส่วนร่วมในชั้นเรียน โดยปกติครูและผู้เรียนจะพบกันในห้องเรียนกายภาพในเวลาที่กำหนดตามชั้นเรียนตารางเรียนและตารางเรียนหรือมีไว้สำหรับผู้เรียนเท่านั้นเพื่อเข้าชั้นเรียนเมื่อครูเปิดการประชุมบนแพลตฟอร์ม (Platform) การประชุมผ่านวิดีโอ (Conference) (Lee et al., 2022) การเรียนรู้ทางไกลผ่านหน้าจอเมตาเวิร์ส (Metaverse) โดยใช้เครือข่ายความเร็วสูงหรือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่คนไม่สามารถทำได้ถูกจำกัดด้วยเวลาและสถานที่ เมตาเวิร์ส (Metaverse) ช่วยให้ครูสามารถคิดค้นโหมดการเรียนรู้การใช้งาน การสื่อสารแบบประสานเวลา (Synchronous) และการเรียนรู้แบบไม่ประสานเวลา (Asynchronous) ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนสามารถใช้อวทาร์ (Avatar) เพื่อเข้าสู่พื้นที่เมตาเวิร์ส (Metaverse) และเรียนรู้โดยการโต้ตอบกับตัวแทนอัจริยะ (Non-player character: NPC) ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ด้วยวิธีที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ดังนั้นวิธีการมีส่วนร่วมที่ยืดหยุ่นสามารถนำมาซึ่งความสะดวกสบายและเสรีภาพของผู้สอนและผู้เรียน ที่สำคัญสามารถให้โอกาสที่ดีสำหรับการดำเนินการด้านการศึกษาอย่างต่อเนื่องในยุคหลังโรคระบาด

12. เอกลักษณ์ของผู้เรียน ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ผู้เรียนสามารถแสดงตนในสิ่งที่แตกต่างไปจากตัวตนที่แท้จริงโดยสิ้นเชิงโดยการอวทาร์ (Avatar) ในการปรับแต่งรูปแบบในการเข้าชั้นเรียน อวทาร์ (Avatar) คือการแสดงสัญลักษณ์ดิจิทัลของตัวละครผู้เล่นในโลกแห่งความเป็นจริงไปสู่ในโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) ผู้เรียนจะรู้สึกถึงรูปแบบใหม่ที่สนุกสนาน (Park and Kim, 2022; Prieto et al., 2022)

13. ผู้คนที่เรียนรู้โต้ตอบด้วยปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้ ในห้องเรียนจริง ผู้เรียนจะโต้ตอบผ่านการสื่อสารแบบเห็นหน้ากันเป็นหลัก ขณะที่ใช้แพลตฟอร์ม (Platform) การประชุมทางวิดีโอ (Conference) การโต้ตอบมักจะขึ้นอยู่กับวิดีโอและเสียงการสื่อสาร แต่ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ใช้เทคโนโลยีการโต้ตอบ เช่น VR (Virtual Reality) AR (Augmented Reality) หรือ XR (Extended Reality) ปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนมักเกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมที่เป็นตัวเป็นตนและหลายประสาทสัมผัสเป็นผลให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสที่กว้างขึ้น เช่น การมองเห็น การเคลื่อนไหวทางร่างกายต่าง ๆ ซึ่งเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจอย่างมากในการปฏิสัมพันธ์กันในโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) (Pande and Bharathi, 2020)

14. วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ การเรียนรู้ในห้องเรียนแบบดั้งเดิมหรือการเรียนรู้ทางไกลผ่านหน้าจอมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาความรู้ความเข้าใจในระดับ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้เมตาเวิร์ส (Metaverse) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ประเภทต่างๆกิจกรรมต่างๆ เช่น การทำงานกลุ่ม การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หรือการสืบเสาะหาความรู้ ไม่ว่าจะอยู่ในชั้นเรียนหรือไม่ก็ตามซึ่งอาจช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ วิเคราะห์ ประเมินหรือสร้างความรู้ได้อย่างง่ายดายตลอดกระบวนการเรียนรู้ (Booker, 2007; Arievitch, 2020)

15. การประเมินการเรียนรู้ ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเดิม ผู้สอนมักจะประเมินผู้เรียนโดยสรุปผลการเรียนรู้ เช่น การใช้แบบทดสอบ ทำให้เกิดความยุ่งยากในการบันทึกผลการปฏิบัติงานของผู้เรียนและรวบรวมข้อมูลการเรียนรู้ แต่ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) การบันทึกการเรียนรู้และการวิเคราะห์การเรียนรู้ ผู้สอนสามารถประเมินประสิทธิภาพของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมและง่ายดายมากกว่า

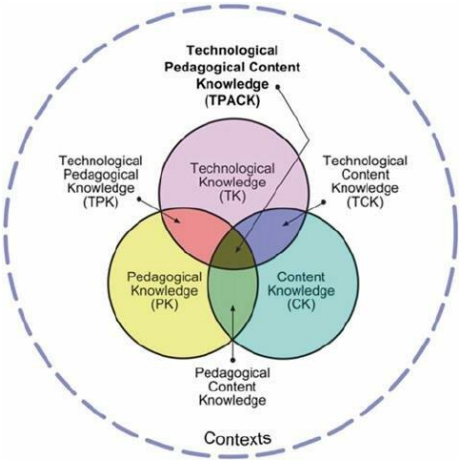
16. แอปพลิเคชัน (Application) ที่มีศักยภาพ แอปพลิเคชัน (Application) ของเมตาเวิร์ส (Metaverse) เช่น การเล่นเกม และการเรียนรู้สามารถตอบสนองได้อย่างสมบูรณ์ในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถหลุดพ้นจากข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ ที่สำคัญคือลักษณะเฉพาะของ เมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าทึ่งมากมายให้กับผู้เรียนอย่างไม่จำกัด

TPACK MODEL: โมเดลการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสำหรับโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse)

หลักสูตรในระดับอุดมศึกษาของวิทยาลัยในสังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบด้วยการจัดการเรียนการสอนทั้งในภาคทฤษฎีและการปฏิบัติกิจกรรมเพื่อฝึกประสบการณ์ทางด้านดนตรีไทย นาฏศิลป์ไทยและทางทัศนศิลป์ การเรียนการสอนในโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถตอบโจทย์การเรียนรู้ด้วยรูปแบบเสริมสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ผ่านโลกเสมือนจริงที่จำลองสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากตัวอย่างเสมือนจริง เหตุการณ์ สภาพแวดล้อม และการปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบเสมือนจริงที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ และ3 มิติ ที่มีความสร้างสรรค์ที่เหนือจินตนาการ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้จนเกิดทักษะความชำนาญ สามารถฝึกประสบการณ์ในการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา โดยมีองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบคือ

1. ห้องเรียนในโลกเมตาเวิร์ส (Metaverse) สามารถปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ให้เหมาะกับความต้องการด้านการศึกษาของผู้เรียน เช่น ห้องเรียนที่เหมาะสำหรับการค้นคว้า ห้องเรียนสำหรับปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน และห้องเรียนปฏิบัติเพื่อฝึกประสบการณ์วิชาชีพ
2. การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนสำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันได้ตลอดเวลาที่ต้องการ สามารถพูดคุย จัดการประชุม และนำเสนอผลงานร่วมกันได้
3. สื่อการเรียนการสอน ผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ประกอบด้วยชุดการเรียนต่างๆ ทั้งรูปแบบเอกสารดิจิทัล สื่อ 2 มิติ 3 มิติ และภาพเคลื่อนไหว เช่น สื่อกราฟิก แผนภูมิ แผนภาพ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Books) วิดีโอ ลิงค์ (Link) จากเว็ปไซต์ต่างๆ และรวมถึงเกมการศึกษาจากแอปพลิเคชันต่างๆ

TPACK Model คือ การออกแบบการเรียนรู้ (Instructional Design) ที่นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนที่ผู้สอนในเมตาเวิร์ส (Metaverse) ควรศึกษาในการออกแบบการเรียนการสอนในชั้นเรียน มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่



ภาพที่3 กรอบแนวคิดรูปแบบ TPACK ดัดแปลงจาก
ที่มา: (Koehler, M. and P. Mishra, 2008)

1. ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge) หรือ TK หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้สอนที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้สื่ออุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ทั้งในเรื่องของซอร์ฟแวร์ (Software) และ ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ต่าง ๆ รวมไปถึงอุปกรณ์ต่อพ่วงที่เกี่ยวข้อง (Associated peripherals) เพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนที่มีความสอดคล้องและมีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและผู้เรียน เช่น ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีจากเว็บ 2.0 (Web 2.0 tools) ต่าง ๆ เช่น Wiki, Blogs, Facebook เป็นต้น

2. ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge) หรือ PK หมายถึง ความรู้ความสามารถของผู้สอนที่นำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นแนวทางการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน หรือที่เกี่ยวกับวิธีการถ่ายถอดความรู้ไปสู่ผู้เรียน รวมไปถึงกลยุทธ์ หรือ กระบวนการ, การปฏิบัติ หรือวิธีการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน ในส่วนนี้ไม่ร่วมถึงทฤษฎีการศึกษา (Educational theories) และวิธีการประเมิน (Assessment methods) เช่น การเรียนการสอนโดยใช้วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem – based Learning: PBL), วิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem – based Learning: PBL), การเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นหลัก (Brain–Based Learning), วิธีสอนแบบโครงงาน (Project Method), การจัดการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Method), วิธีสอนแบบศึกษาด้วยตนเอง (Self-Study Method) เป็นต้น

3. ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge) หรือ CK หมายถึง สาระ, ข้อมูล, แนวคิด, หลักการที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาการในหลักสูตรที่ต้องการที่จะถ่ายทอดไปยังผู้เรียน (Punya Mishra and Matthew J. Koehler’s, 2006)

เส้นทางการเรียนการสอนศิลปะระดับอุดมศึกษาของวิทยาลัยช่างศิลปสู่เมตาเวิร์ส (Metaverse)

แพลตฟอร์มของโลก เมตาเวิร์ส (Metaverse) ที่ทำให้เราสามารถจัดห้องเรียนเอง ยังสามารถออกแบบห้องให้เป็นไปธีมงาน (Theme) ที่กำหนดขึ้นได้ นอกจากนี้ยังสามารถจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนใส่เสียง วิดีโอ ลิงก์ข้อมูลต่างๆ เพื่อเชื่อมต่อกับเว็บไซต์อื่นๆ หรือแอปพลิเคชัน

ต่างๆ ได้ บรรยากาศใน เมตาเวิร์ส (Metaverse) จึงเสมือนกำลังอยู่ในห้องที่จัดแสดงงานศิลปะในโลกความจริง ที่สำคัญคือ มีผู้เรียนและผู้สอนที่อวทาร์ (Avatar) อยู่ในห้องนั้นด้วย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การนำเสนอผลงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การจัดแสดงงาน หรือการพบปะศิลปินจากที่ต่างๆ ได้ไม่ยากในเมตาเวิร์ส (Metaverse) เมื่อมีพื้นที่ก็สามารถทำกิจกรรม จัดนิทรรศการ เวิร์กช็อป (Workshop) เปิดพื้นที่ให้ศิลปินได้แสดงผลงาน มีผู้มาชมผลงานมากขึ้น และใช้ประโยชน์พื้นที่นี้ให้ได้พบนักลงทุน ได้รู้จักงานของศิลปินจากกรรมสิทธิ์ในการครอบครองสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token : NFT) เมตาเวิร์ส (Metaverse) มิติใหม่ของการเรียนการสอนศิลปะที่ตอบสนองประสบการณ์การเรียนรู้ของนักศึกษาคือ การมุ่งเน้นกิจกรรมของการเรียน ได้ศึกษาจากศิลปินท่านต่าง ๆ เรียนรู้การสร้างสรรค์งาน การต่อยอดความรู้ทักษะและประสบการณ์ เรียนรู้บนโลกเสมือนจริงแต่สร้างสรรค์งานจริงที่จับต้องได้

ข้อจำกัดของการเรียนผ่านเมตาเวิร์ส (Metaversee)

เมตาเวิร์ส (Metaversee) ช่วยขยายขีดจำกัดในการใช้ชีวิตในการเรียนไปอีกขั้น การเข้าเรียนออนไลน์ที่ไม่ใช่เพียงการ Zoom แต่ยังสามารถเข้าไปนั่งในห้องเรียนเสมือน การนำเสนอตัวตนของเราจะนำเสนอผ่านอัตลักษณ์ดิจิทัลหรือ อวทาร์ (Avatar) เป็นการเปลี่ยนโฉมการศึกษาและโรงเรียน สร้างประสบการณ์การเรียนออนไลน์ที่ดีขึ้น แต่เมตาเวิร์ส (Metaversee) ก็มีข้อจำกัดที่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย มีโอกาสเกิดอาชญากรรมไซเบอร์ (Cybercrime) ได้หลากหลาย (The Digital Tips, 2022) ตั้งแต่การคุกคามบนโลกเสมือนจริง การลักทรัพย์ การขโมยอัตลักษณ์หรือ อวทาร์ (Avatar) ไปทำเรื่องที่ผิดกฎหมาย ปัญหาทางจริยธรรม การขโมยข้อมูล การปลอมแปลงอัตลักษณ์บุคคล ฯลฯ และอาจเกิดการเสพติดโลกเสมือน ขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสูญเสียความสัมพันธ์ในโลกความเป็นจริง ปัญหาเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล (Data privacy & Security) มาตรการในการจัดเก็บ การใช้ และเผยแพร่ข้อมูลของเซิร์ฟเวอร์ และปัญหาเรื่องสุขภาพจิตจากการเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนเป็นเวลานาน ภาวะสับสนความเป็นจริง ความรู้สึกแย่ต่อตัวตนเองบนโลกความเป็นจริงที่ไม่สมบูรณ์แบบ ฯลฯ รวมถึงปัญหาการเข้าถึงและการใช้เทคโนโลยีอุปกรณ์ยังมีราคาสูง และความไม่คุ้นเคยในการปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยี

บทสรุป

เทคโนโลยีได้พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด การศึกษาทั่วโลกต่างปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดการเรียนรู้จึงถูกออกแบบครั้งใหญ่ให้สอดคล้องกับบริบทของภาวะพลิกผันของโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่ต้องผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพสู่สังคม เมตาเวิร์ส (Metaverse) เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่น่าสนใจอย่างยิ่งที่สามารถยกระดับการเรียนรู้ให้บัณฑิตวิทยาช่างศิลป ในระดับอุดมศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้มีความโดดเด่นทั้งศาสตร์และศิลป์สู่ความเป็นนักวิชาชีพศิลปิน พัฒนาสังคมไทยและก้าวไปในระดับสากลด้วยรูปแบบเสริมสร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ผ่านโลกเสมือนจริง แต่สิ่งสำคัญก็ยังคงต้องให้

ความสำคัญกับผู้เรียน กระบวนการเรียนการสอน รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบ active Learning ให้ผู้เรียนมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ฝึกฝนทักษะอย่างมีชีวิตชีวาและตื่นตัว โดยผู้สอนมีบทบาทคอยกำกับติดตาม (Coach) แนะนำทรัพยากรแหล่งการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน (วิชัย วงศ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2562 น.13) ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะปฏิบัติโดยจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) อย่างเหมาะสมระหว่างโลกความจริงและโลกเสมือนจริง และในอนาคตสภาพแวดล้อมดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ และระบบนิเวศในการรับรู้จะได้รับการออกแบบพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เมตาเวิร์ส (Metaverse) อาจเป็นทิศทางที่ดีสู่ความเป็นไปได้ที่จะยกระดับการเรียนการสอนพาผู้เรียนของวิทยาลัยช่างศิลประดับอุดมศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ข้ามข้อจำกัดการเรียนรู้ในโลกความเป็นจริงได้อย่างมีคุณภาพ

รายการอ้างอิง

คณะกรรมการการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2562) : มติเมื่อ 28 มิถุนายน 2562. [Online]. เข้าถึงจาก https://www.facebook.com/RatchabanditThai/photos/a.2527569647301115/2527570837300996/?type=3&locale=th_TH

ใจทิพย์ ณ สงขลา, (2565). **Metaverse ข้ามพรมแดนการเรียนรู้.** สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2565. [Online]. เข้าถึงจาก https://www.chula.ac.th/highlight/64690/

เจตน สฤษฎ์ สังขพันธ เก็ตถวา บุญปราการ และวันทนา ไกรฤกษ์ . (2558). **สภาพและปัญหาการเรียนรู้ภาษา อังกฤษของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้.** รายงานการประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 ณ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

ปริญญา เทวานฤมิตรกุล. (2558). **การยุบพรรคการเมืองโดยองค์กรวินิจฉัยความชอบด้วยรัฐธรรมนูญ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ : สำนักงานศาลรัฐธรรมนูญ.

ธิติรัตน์ สมบูรณ์. (2565). **Metaverse อนาคตการศึกษาข้ามพรมแดนการเรียนรู้จากโลกจริงสู่โลกเสมือน** [Online]. เข้าถึงจาก https://www.chula.ac.th/highlight/64690/

วิชัย วงศ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2562). **การจัดการเรียนรู้ในยุค Disruptive Innovation.** กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้, กรุงเทพมหานคร.

วิทยา วาโย,อภิรดี เจริญนุกูล,ฉัตรสุดา กานกายันต์,จรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9 ปีที่14 ฉบับที่34 พฤษภาคม.-สิงหาคม 2563

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. **เกี่ยวกับสถาบัน.** [Online]. เข้าถึงจาก https://www.bpi.ac.th/history

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20ปี พ.ศ. 2561 –2580. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด; 2561.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2563). **พจนานุกรมศัพท์นิเทศศาสตร์.** [Online]. เข้าถึงจาก www.orst.go.th

A DAY BULLETIN. **การพาศิลปะเข้าสู่ METAVERSE ของ วัจนสินธุ์ จารุวัฒนกิตติ แห่งแกลเลอรี PALETTE ARTSPACE.** [Online]. เข้าถึงจาก https://adaybulletin.com/talk-guest-nft-metaverse-palette-artspace-watjanasin-charuwattanakitti/59895

AlexWGomezz. (n.d.). **7 Ways the Metaversee is Changing Our Lives**. [Online]. เข้าถึงจาก https://cyberscrilla.com/7-ways-the-Metaversee-is-changing-our-lives/

AlexWGomezz. (n.d.). Metaversee Pros and Cons: **The Top Benefits and Drawbacks.** [Online]. เข้าถึงจาก https://cyberscrilla.com/Metaversee-pros-and-cons-the-top-benefits-and-drawbacks/Applications, 34(5), 83-87

Bernard Marr. (2022). **The Effects Of The Metaversee On Society**. [Online]. เข้าถึงจาก https://bernardmarr.com/the-effects-of-the-Metaversee-on-society/

Bluebik. (2022). **Metaversee 101: มารู้จัก Metaversee กับเรากันเถอะ.** [Online]. เข้าถึงจาก Retrive from https://bluebik.com/th/blogs/4937

Booker, M. J. (2007). **A roof without walls: Benjamin bloom's taxonomy and the misdirection of American education**. Acad. Quest. 20, 347–355. doi: 10.1007/s12129-007-9031-9

Cao, M., Li, Y., Pan, Z., Csete, J., Sun, S., Li, J., & Liu, Y. (2014). **Creative educational use of virtual reality: Working with second life**. IEEE Computer Graphics and Applications, 34(5), 83-87.Carina Girvan, Brendan Tangney, Timothy avage,SLurtles (2013) : **Supporting constructionist learning in Second Life**. Volume 61, February, Pages 115-132 Commun. Eng. 25, 1263–1266. doi: 10.6109/JKIICE.2021.25.9.1263

Contentbooknotes, (2022). Learning how to learn คืออะไร? ทำไมถึงช่วยให้เรียนเก่ง?. [Online]. เข้าถึงจาก https://contentbooknotes.com/self-development/learning-how-to-learn/

David Needle. (2021). **The Metaversee explained: Everything you need to know**. [Online].เข้าถึงจาก https://www.techtarget.com/whatis/feature/The-Metaversee-explained-Everything-you-need-to-know

Davis, A., Murphy, J., Owens, D., Khazanchi, D., and Zigurs, I. (2009). **Avatars, people, and virtual worlds: foundations for research in Metaversees**. J. Assoc. Inf. Syst. 10, 90–117. doi: 10.17705/1jais.00183

Devin Partida. (2022). **How will the Metaversee impact our everyday live**s?. [Online]. เข้าถึงจาก https://technologymagazine.com/ai-and-machine-learning/how-will-the-Metaversee-impact-our-everyday-lives Education, 88, 256-267

Duan, H., Li, J., Fan, S., Lin, Z., Wu, X., and Cai, W. (2021). **Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype. Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia**. doi: 10.1145/3474085.3479238

Genay, A. C. S., Lecuyer, A., and Hachet, M. (2021). **Being an avatar "for real": a survey on virtual embodiment in augmented reality.** IEEE Trans. Vis. Comput. Graph. 1–2. doi: 10.1109/tvcg.2021.3099290 Graph. 1–2. doi: 10.1109/tvcg.2021.3099290 interactions in a three-dimensional virtual world. June 23–26; pp. 1–6.

Girvan C, B Tangney, T Savage SLurtles: **supporting constructionist learning in second life** - Computers & Education, 2013 – Elsevier [Online]. เข้าถึงจาก https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131512001832

Iberdrola. (2023). **WHAT IS DISRUPTIVE EDUCATION? Disruptive education for meeting the challenges of the future**. [Online]. เข้าถึงจาก https://www.iberdrola.com talent/disruptive-education

J. Ind. Converg. **the educational perspective using text mining techniques - focusing on news big data.** 20, 27–35. doi: 10.22678/jic.2022.20.6.027 use of virtual reality: Working with second life. IEEE Computer Graphics and World Economic.

Kang, Y. (2021). **Metaversee framework and building block**. J. Korea Inst. Inf. Commun. Eng. 25, 1263–1266. doi: 10.6109/JKIICE.2021.25.9.1263

L3uch, Admin. (2021). **Virtual Economy เศรษฐกิจบนโลกเสมือนคืออะไร? ส่งผลต่อเศรษฐกิจโลกอย่างไรบ้าง?**. [Online]. เข้าถึงจาก https://tips.thaiware.com/1661.html

Lindsay Moore. (2020). **AR vs. VR vs. MR: Differences, similarities and manufacturing uses.** [Online]. เข้าถึงจาก https://www.techtarget.com/searcherp/feature/AR-vs-VR-vs-MR-Differences-similarities-and-manufacturing-uses

Lopes, Luciene Ortet, and Vitor Gonçalves. 2021. **Evaluation of the Augmented Reality Educational Application for the 2nd cycle of primary school.** Paper presented at 16th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), Chaves, Portugal,

Microsoft. (n.d.). **What is mixed reality?**. [Online]. เข้าถึงจาก https://docs.microsoft.com /en-us/learn/modules/intro-to-mixed-reality/2-what

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). **Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teachers' knowledge.** Teachers College Record, 108 (6), 1017–1054

Onkar Singh. (2022). **The key technologies that power the Metaversee.** [Online]. เข้าถึงจาก Retrieve from https://cointelegraph.com/explained/the-key-techno logies -that-power-the-Metaversee opportunities and challenges of augmented

reality in education. Comput. Educ. 62, 41–49. doi: 10.1016/ j.compedu. 2012.10.024

Park, J.-Y., and Jeong, D.-H. (2022). **Exploring issues related to the Metaversee from the educational perspective using text mining techniques** – focusing

Taylor, S., and Soneji, S. (2022). **Bioinformatics and the Metaversee: are we ready? Front.** Bioinformatics 2:863676. doi: 10.3389/fbinf.2022.863676

Techsauce Team. **AR VR MR XR คืออะไร แตกต่างกันอย่างไร ปูพื้นฐานก่อนเข้าสู่โลก etaversee The Challenges Facing Education in the 21st Century** [Online]. เข้าถึงจาก https://www.iberdrola.com/talent/disruptive-education

The Digital Tips, **Metaverse คืออะไร เทคโนโลยีสังคมเสมือนจริง สู่โลกอนาคตใหม่.** [Online]. เข้าถึงจาก https://thedigitaltips.com/blog/news/metaverse/#metaverse-

Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., and Liang, J.-C. (2013). **Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education.** Comput. Educ. 62, 41–49. doi: 10.1016/j.compedu.2012.10.024

Xinli Zhang , Yuchen Chen, Lailin Hu and Youmei Wang (2022). **The Metaversee in education: Definition, framework, features, potential applications, challenges, and future**. research topics, October, 4-12.

Yilmaz, R. M., Baydas, O., Karakus, T., & Goktas, Y. (2015). **An examination of interactions in a three-dimensional virtual world.** Computers and Education, 88, 256-267.

Zuckerberg, M. (2021). Connect 2021 Keynote: **Our Vision for the Metaverse.**

acebook. [Online]. เข้าถึงจาก https://tech.fb.com/ar-vr/2021/10/connect-2021-our-vision-for-the-metaverse/ (Accessed August 06, 2022)

The Digital Tips, **Metaverse คืออะไร เทคโนโลยีสังคมเสมือนจริง สู่โลกอนาคตใหม่.** [Online]. เข้าถึงจาก https://thedigitaltips.com/blog/news/metaverse/#metaverse-

หงส์ทอง: ตัวละครผู้ช่วยเหลือในบทละครเรื่องพระศรีเมือง
Golden Swan: The Helper In Thai Verse Play Phra Srimueang

พิลาสิณี อินทร์พยุง[1],สุภาวดี เพชรเกตุ[2]
Philasinee Inpayung[1], Supawadee petket[2]

บทคัดย่อ

บทความเรื่องหงส์ทอง : ตัวละครผู้ช่วยเหลือในบทละครเรื่องพระศรีเมืองมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหมาย และบทบาทของตัวละครหงส์ทองในบทละครเรื่องพระศรีเมือง พระนิพนธ์กรมพระราชวังบวรสถานพิมุข โดยได้ศึกษาบทละครเรื่องพระศรีเมือง ฉบับที่สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดลนำมาปริวรรต และพิมพ์เผยแพร่ใน พ.ศ.2552 จำนวน 10 ตอน ผลการศึกษาพบว่าหงส์ทองเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาทางความคิดของเรื่องให้เด่นชัด กล่าวคือ บทบาทของหงส์ทองส่งเสริมให้เห็นบารมีของพระศรีเมืองซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องให้เด่นชัดขึ้น โดยผู้ที่มีบุญบารมีมักจะไม่ต้องลงมือทำเรื่องยากด้วยตนเอง แม้มีปัญหาก็มักมีผู้ให้ความช่วยเหลืออยู่เสมอ หงส์ทองเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่มีบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษา ทูตสื่อสาร และผู้นำทางแก่พระศรีเมือง ความช่วยเหลือจากหงส์ทองทำให้เรื่องราวในบทละครดำเนินต่อไป

คำสำคัญ: หงส์, ตัวละครผู้ช่วยเหลือ, สัตว์ในวรรณกรรม, บทละคร, พระราชนิพนธ์

[1] วิทยาลัยนาฏศิลปะสุพรรณบุรี
[2] คณะมนุษย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Abstract

This article aims to study the meaning and the role of Golden Swan character in the verse play “Prasrimeung” that composed by H.R.H. Prince Boworn Sathanphimuk, transliterated and published in 2009 by Department of Thai, Faculty of Liberal Arts, Mahidol University, which consist of 10 chapter in total. The result shows that Golden Swan is the helper character who vividly indicate the theme of the story. That is, the role of Golden Swan can make Prasrimeung’s prestige more distinct. The characters who have prestige barely has to deal with the troubles by themselves. Even though they are in trouble, there will always be the helper for them. Golden Swan is the character who has the role of the advisor, the ambassador, and the guide for Prasrimueng. Golsden Swan’s assistance can carry the story in the verse play on.

Keywords: Swan, Helper Character, Animal in Literature, Verse Play, Royal Literary Composition

บทนำ

วรรณกรรมไทยมีองค์ประกอบสำคัญที่สัมพันธ์กัน ทั้งภาษา เนื้อหา และรูปแบบ ในส่วนเนื้อหาประกอบด้วยเรื่องราวหรือข้อคิด ตัวละคร เวลา สถานที่ และทัศนะ (วิภา กงกะนันท์, 2533, น. 8) วรรณกรรมประเภทบันเทิงคดีมีตัวละครเป็นองค์ประกอบหลักในการแสดงพฤติกรรมเพื่อเล่าเรื่องราวของวรรณกรรม ตัวละครในวรรณกรรมอาจเป็นบุคคลจริง บุคคลสมมุติ สิ่งของ และสัตว์ที่มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ก็ได้ เพราะโลกของวรรณกรรมเป็นโลกที่มีขอบเขตเท่าจินตนาการและความปรารถนาของมนุษย์ (วิภา กงกะนันท์, 2533, น. 58)

ตัวละครในวรรณกรรมมีความสำคัญแตกต่างกัน บางตัวสำคัญต่อเรื่องมากจึงเรียกว่าตัวละครเอก บางตัวสำคัญน้อยกว่าลดหลั่นกันไปจึงเรียกว่า ตัวละครประกอบ ถึงแม้ว่าตัวละครบางตัวมีความสำคัญน้อยกว่า แต่บางครั้งเรื่องราวก็ขาดตัวละครนั้นไปไม่ได้ เพราะจะทำให้เรื่องราวไม่สามารถดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์

ในวรรณกรรมไทยปรากฏตัวละครกลุ่มหนึ่งเรียกว่า “ตัวละครผู้ช่วยเหลือ” ตัวละคร ผู้ช่วยเหลือมักปรากฏเมื่อตัวละครเอกต้องออกผจญภัย ตัวละครผู้ช่วยเหลือจะช่วยตัวละครเอกปฏิบัติภารกิจจนสำเร็จ เช่น ต่อสู้กับตัวละครปฏิปักษ์ และตามหาคนรัก ฯลฯ ตัวละครผู้ช่วยเหลือมักเป็นตัวละครมหัศจรรย์ (fantasy) ที่มีลักษณะเหนือจริง เป็นต้นว่า เป็นสัตว์พูดได้ มีความสามารถพิเศษ มีอาวุธวิเศษ ในวรรณกรรมบางเรื่องมีตัวละครผู้ช่วยเหลือเป็นบุคคลในครอบครัว และตัวละครอื่น ๆ ตัวละครผู้ช่วยเหลือเป็นตัวละครที่มักปรากฏในนิทานพื้นบ้าน เมื่อใดก็ตามที่ตัวละครเอกต้องออกผจญภัย ตัวละครผู้ช่วยเหลือจะทำหน้าที่จนกระทั่งตัวละครเอกสามารถปฏิบัติภารกิจได้สำเร็จ (ณัฐพร ไข่มุก, 2554, น. 4) ตัวละครผู้ช่วยเหลือจะมีคุณลักษณะ บทบาท และพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป

บทละครเรื่องพระศรีเมืองเป็นบทพระนิพนธ์ของกรมพระราชวังบวรสถานพิมุข (กรมพระราชวังหลัง) เป็นบทละครนอกที่ยังคงรักษาขนบธรรมเนียมประเพณี โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างฐานะของบุคคล ตัวละครที่มีฐานะต่างกันจะไม่ปฏิสัมพันธ์กันอย่างสนิทสนม อีกทั้งมีบท

พรรณณาความปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ทั้งบทชมธรรมชาติ และบทชมความงาม (สุภาวดี เพชรเกตุ, 2563, น. 73) เสาวนิต วิงวอน (2558, น. 103) จึงกล่าวว่าบทละครเรื่องพระศรีเมืองเป็นบทละครนอกแบบหลวง

นอกจากความงดงามของภาษาและการดำเนินเรื่องแล้ว บทละครเรื่องพระศรีเมืองยังมีคุณค่าทางปัญญาด้านเนื้อหา กล่าวคือ บทละครเรื่องนี้ต้องการแสดงให้เห็นลักษณะของผู้นำที่จะนำพาความเจริญรุ่งเรืองมาสู่บ้านเมือง เหมาะสมจะเป็น “ศรี” แห่งบ้านเมือง บุคคลจะนำพาความเจริญมาสู่บ้านเมืองได้ไม่ใช่ผู้วิเศษ หากแต่เป็นมนุษย์ธรรมดาที่ยังมีรัก โลภ โกรธ หลง และบุคคลนั้นสามารถใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหาให้ผ่านพ้นไปได้ (สุภาวดี เพชรเกตุ, 2563, น. 73) บทละครเรื่อง พระศรีเมืองมุ่งเสนอลักษณะบุคคลที่จะนำพาความเจริญรุ่งเรืองมาสู่บ้านเมืองซึ่งมีลักษณะสำคัญ 7 ประการ คือ มีบุญบารมี มีรูปงาม มีความรู้ความสามารถ มีของวิเศษ มีคู่ครองที่เหมาะสม มีคุณธรรม และมีผู้ให้ความช่วยเหลือ (สุภาวดี เพชรเกตุ, 2563, น. 63)

บทละครเรื่องพระศรีเมืองปรากฏตัวละครผู้ช่วยเหลือหลายตัว เช่น พี่เลี้ยง พระอนุชา พระไทร แต่มีตัวละครผู้ช่วยเหลือที่สำคัญ คือ หงส์ทอง ในบทความนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวละครหงส์ทองซึ่งเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่เป็นสัตว์

การศึกษาตัวละครผู้ช่วยและตัวละครประเภทสัตว์ในวรรณกรรมพบว่า บุษบา เรืองไทย (2548) ได้ศึกษา*บทบาทของลิงในนิทานไทย* ผลการศึกษาพบว่าสามารถแบ่งลักษณะของลิงได้ 2 ประเภท คือ ลิงที่มีลักษณะพิเศษ เช่น ร่างกายใหญ่โต มีความเมตตา มีไหวพริบปัญญาในการช่วยเหลือผู้อื่น และลิงที่มีลักษณะธรรมดา คือ มีนิสัยซุกซนและเจ้าเล่ห์ บทบาทของลิงในนิทานไทยมี 4 บทบาท คือ ตัวเอก ตัวร้าย ผู้ช่วย และตัวประกอบ ภาพลักษณ์ของลิงที่ปรากฏมี 3 ลักษณะ คือ ลิงพระโพธิ์สัตว์ที่มีความเมตตากรุณา ลิงที่มีความซื่อสัตย์ จงรักภักดี และภาพลักษณ์ของลิงที่มีความเจ้าเล่ห์ซุกซน

ปรเมศวร์ อุตระนิตย์ และปฐม หงษ์สุวรรณ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง*ม้าในวรรณกรรมนิทานอีสาน: บทบาทและความหมายเชิงวัฒนธรรม* ผลการศึกษาพบว่าม้ามีบทบาทและความหมายทางวัฒนธรรม 3 ประการ คือ เป็นตัวแทนของอำนาจ เป็นตัวแทนของความมั่งคั่งร่ำรวย และเป็นตัวแทนของพุทธศาสนา

คมกฤษณ์ วรเดชนัยนา และปฐม หงษ์สุวรรณ (2562) ได้ศึกษาเรื่อง*งูซวงในวรรณกรรมอีสาน: อุปลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรม* ผลการศึกษาพบว่างูซวงเป็นอุปลักษณ์ของความ ดิบเถื่อนและอันตราย อีกทั้งเป็นอุปลักษณ์ของพลังอำนาจแห่งการทำลายของผู้มีอำนาจ นอกจากนี้ยังเป็นสัญลักษณ์พลังอำนาจของธรรมชาติที่มีความลึกลับและอยู่เหนือการควบคุมของมนุษย์ เป็นสัญลักษณ์อำนาจศักดิ์สิทธิ์ที่ถูกพญาแถนสร้างขึ้น และเป็นเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นหญิงอีกด้วย และศึกษาเรื่อง*ช้างในวรรณกรรมอีสาน : การสร้างอัตลักษณ์สัตว์และความหมายทางวัฒนธรรม* (2563) ผลการศึกษาพบว่า ช้างในวรรณกรรมอีสานเป็นตัวละครที่มีบทบาทเด่นและบทบาทรองแต่มีความสำคัญต่อการพัฒนาและคลี่คลายของเรื่อง ในวรรณกรรมอีสานสร้างทั้งอัตลักษณ์ด้านร้ายและด้านดีให้แก่ช้าง สะท้อนให้เห็นว่าสัตว์สามารถกระทำจริยธรรมอันดีงามต่อมนุษย์ได้ นอกจากนี้ช้างยังเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติ และสัญลักษณ์ของการสืบเผ่าพันธุ์

วรสิทธิ์ บุญญาล้ำเลิศ และอภิลักษณ์ เกษมผลกูล (2565) ได้ศึกษา *“ตัวละครปลา”ในนิทานไทย : สัญลักษณ์และบทบาท* พบว่าตัวละครปลาในนิทานไทยเป็นเรื่องราวสะท้อนชีวิตของคนริมฝั่งน้ำ

ตัวละครปลามีความหมายเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ เป็นตัวแทนพฤติกรรมของมนุษย์ แสดงความเชื่อในวัฒนธรรม และแสดงอัตลักษณ์ของกลุ่มชน อีกทั้งยังมีบทบาทในการเปิดเรื่อง การผูกปมขัดแย้ง และการคลี่คลายปม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวมาจะเห็นได้ว่า ตัวละครสัตว์เป็นตัวละครที่มีความสำคัญในวรรณกรรม ทั้งในวรรณกรรมไทยและวรรณกรรมท้องถิ่น อีกทั้งยังมีความหมายที่แฝงนัยไว้ในตัวละครนั้นอีกด้วย ดังนั้นในบทความนี้ผู้วิจัยจะแสดงให้เห็นว่า ตัวละครหงส์ทองในบทละครเรื่อง พระศรีเมืองมีเป็นตัวละครที่มีความหมายและมีบทบาทสำคัญต่อบทละครเรื่องนี้อย่างไร

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาความหมายและบทบาทของตัวละครหงส์ทองในฐานะตัวละครผู้ช่วยเหลือในบทละครเรื่องพระศรีเมือง พระนิพนธ์กรมพระราชวังบวรสถานพิมุข

วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยได้สำรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องตัวละครสัตว์และตัวละครผู้ช่วยเหลือในวรรณกรรมไทย จากนั้นจึงศึกษาบทละครเรื่องพระศรีเมืองอย่างละเอียดแล้วจึงวิเคราะห์บทละครตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อให้เห็นบทบาทและความหมายของตัวละครหงส์ทอง จากนั้นได้นำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการศึกษา

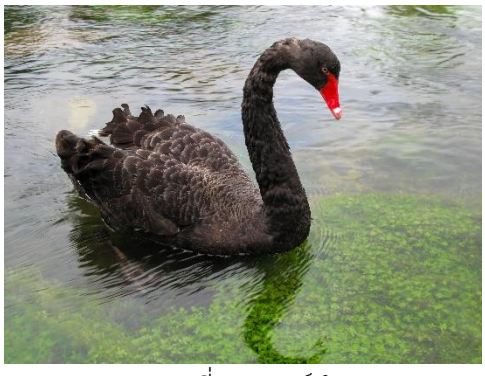
บทละครเรื่องพระศรีเมืองเป็นพระนิพนธ์กรมพระราชวังบวรสถานพิมุข ต้นฉบับสมุดไทยเก็บรักษาอยู่ที่สำนักหอสมุดแห่งชาติ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก คือ ต้นฉบับสมุดไทยวรรณคดีหมู่กาพย์ (กลอนสวด) เป็นสมุดไทยขาวจำนวน 2 เล่ม กลุ่มที่สอง คือ ต้นฉบับสมุดไทยหมวดวรรณคดีหมู่กลอนบทละครอักษร ศ เป็นสมุดไทยดำจำนวน 9 เล่ม ต่อมา อภิลักษณ์ เกษมผลกูล (2552) ได้ปริวรรตและพิมพ์เผยแพร่มีเนื้อเรื่องทั้งหมด 10 ตอน

เรื่องพระศรีเมืองมีเนื้อเรื่องเล่าเรื่องราวการผจญภัยของตัวละครเอก คือ พระศรีเมือง เป็นโอรสของกษัตริย์กรุงโขมราฐ พระบิดาต้องการให้พระศรีเมืองอภิเษกสมรสและขึ้นเป็นกษัตริย์ปกครองเมือง แต่เมื่อตรวจดูดวงชะตาแล้ว โหรทูลว่าไม่สามารถอภิเษกได้ในปีนี้ พระศรีเมืองจึงลาพระบิดาไปเรียนวิชากับพระฤาษี เมื่อสำเร็จวิชาแล้วพระฤาษีชุบศรวิเศษให้พระศรีเมืองเล่มหนึ่ง พระศรีเมืองลาพระอาจารย์และออกเดินทางไปหานางสุวรรณเกสร เมื่อได้พบกันก็ได้นางสุวรรณเกสรเป็นชายา แต่ก็พบอุปสรรคจากตัวละครปฏิปักษ์จึงต้องสู้รบกัน ตลอดเรื่องราวของบทละครพระศรีเมือง มีหงส์ทองเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่สำคัญที่สุด

1.ความหมายและที่มาของหงส์ทอง

หงส์เป็นสัตว์ชนิดหนึ่ง ชื่อเรียกหงส์มาจากภาษาบาลีสันสกฤตว่า หังส (หัง-สะ หัมสะ หรือ หัน-สะ) ภาษาอังกฤษเรียกว่า Swan ผู้วิจัยจำแนกหงส์เป็น 2 ประเภท คือ หงส์ในโลกความเป็นจริง และหงส์ในโลกแห่งจินตนาการ หงส์ประเภทแรก คือ หงส์ในชีวิตจริง ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายของคำว่า หงส์ หมายถึง ชื่อนกจำพวกเป็ดขนาดใหญ่หลายชนิด วงศ์ย่อย Cygninae

ในวงศ์ Anatidae คอยาว เป็นนกที่นำเข้ามาในประเทศไทย มีถิ่นกำเนิดในทวีปยุโรป อเมริกา และตอนเหนือของทวีปเอเชีย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2565) หงส์เป็นสัตว์ปีก มีลักษณะเหมือนห่านแต่มีลำคอยาวกว่าห่าน โดยทั่วไปจะพบเห็นหงส์ 2 สี คือ สีขาว และสีดำ หงส์ไม่ใช่สัตว์ประจำถิ่นของประเทศไทย มีถิ่นกำเนิดในทวีปยุโรป อเมริกา และตอนเหนือของทวีปเอเชีย คนไทยมักเลี้ยงหงส์เป็นสัตว์เลี้ยงสวยงาม โดยมักเลี้ยงตามสระน้ำ



ภาพที่ 1 หงส์ดำ

ที่มา: เดอะฟิลด์ แอนนิมอลดรีม (2565)

ประเภทที่สอง คือ หงส์ในโลกแห่งจินตนาการ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า หงส์ หมายถึง นกในนิยายถือว่าเป็นนกในตระกูลสูง มีเสียงไพเราะ เป็นพาหนะของพระพรหม และอีกความหมายหนึ่งว่า ในวรรณคดีหมายถึงบุคคลที่มีชาติตระกูลสูงและเปรียบการเดินที่งดงามอ่อนช้อยและเป็นสง่าเทียบด้วยการเดินของหงส์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2565) หงส์ปรากฏในวรรณคดีสันสกฤตและบาลี เช่น ในมหากาพย์รามายณะ อุตตรกาณฑ์ มหาภารต หงสชาดก อีกทั้งยังปรากฏว่าหงส์เป็นยานพานนะของเทพหลายพระองค์ ตามคติของจีนโบราณหงส์จัดอยู่ในจำพวกสัตว์ทิพย์ ในภาษาอังกฤษมีคำที่เรียกนกทิพย์ว่า ฟินิคซ์ (Phoenix) (กัญญารัตน์ เวชศาสตร์, 2534, น. 46)

ตามคติของไทย หงส์เป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ เป็นสัตว์ในจินตนาการ หงส์ที่ปรากฏในวรรณคดีไทยเป็นนกชนิดหนึ่งที่มีลักษณะงดงาม โดยเฉพาะคอ ดังเช่นปรากฏรูปหงส์ในศิลปะต่าง ๆ ทั้งเรือสุพรรณหงส์ซึ่งเป็นเรือพระที่นั่งของกษัตริย์ไทย เรื่องราชูปโภคของกษัตริย์ ภาชนะ ภาพจิตรกรรม และภาพปูนปั้นในศาสนา หงส์ถือเป็นสัตว์ตระกูลสูง มีเสียงร้องไพเราะ และรักความสะอาดจึงมักนำไปเปรียบกับตระกูลผู้ดีและมีลักษณะตรงข้ามกับกา ในหนังสือไตรภูมิพระร่วงกล่าวว่าฝูงหงส์อาศัยอยู่ที่เขาจิตรกูฏภายในถ้ำทอง

ภาพที่ 2 เรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์
ที่มา: พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เรือพระราชพิธี (2565)

ในบทละครเรื่องพระศรีเมืองกล่าวว่า พระยาหงส์ทองอาศัยอยู่ในป่ากฤษณาในเขตป่าหิมพานต์ วันหนึ่งได้พาบริวารมาเล่นน้ำที่อุทยานสวนขวัญและได้พบกับพระศรีเมืองซึ่งมีพระชนมายุ 7 ปี พระยาหงส์ทองเห็นพระศรีเมืองก็รู้สึกรักใคร่จึงถวายหงส์ทองซึ่งเป็นบุตรให้เป็นข้ารับใช้แก่พระศรีเมือง ดังคำพูดของพระยาหงส์ทองผู้เป็นบิดาว่า

ตัวข้าเป็นชาติสกุณา อยู่ในหิมวาป่าใหญ่
ไม่มีสิ่งของที่ต้องใจ อันจะได้ถวายพระภูมี
เห็นแต่ดรุณโปดก อันเกิดแต่อกปักษี
ขอถวายแก่องค์พระพันปี ไว้ใต้ธุลีพระบาทา
พระจงรับเอาเลี้ยงไว้ **เป็นข้าช่วงใช้**ภายหน้า
สิ่งใดจงได้เมตตา โปรดเกล้าปักษาสืบไป

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 112)

แม้หงส์จะเป็นสัตว์ แต่ก็ถือว่าเป็นสัตว์ในตระกูลสูงเมื่อเทียบกับสัตว์ปีกชนิดอื่น พระยาหงส์ทองผู้เป็นพ่อเป็นหัวหน้าฝูงหงส์จากป่ากฤษณาซึ่งเป็นป่าที่สำคัญ เพราะไม้กฤษณาเป็นไม้หอมที่มีราคา อีกทั้งอยู่ในดินแดนป่าหิมพานต์ที่แสนไกล พร้อมทั้งมีบริวารจำนวนมาก ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าพระยาหงส์ทองเป็นราชาในฝูงหงส์ แต่เมื่อพระยาหงส์ทองพบพระศรีเมืองก็ยังถ่อมตนว่าตนเองเป็นเพียง “สกุณา” จึงไม่มีสิ่งใดที่มีค่าพอจะถวายแก่พระศรีเมืองผู้ “งามล้ำจักรพรรดิกษัตรา” (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 112) จากคำเปรียบความงามของพระศรีเมืองแสดงให้เห็นว่า พระศรีเมืองเป็นผู้ยิ่งใหญ่ดั่ง พระยาจักพรรดิ์ ดังนั้นเหมาะสมแล้วที่พระยาหงส์ทองจะให้ความเคารพ และให้ความสำคัญ

การที่พระยาหงส์ทองมอบหงส์ทองผู้เป็นลูกชายให้แก่พระศรีเมือง แสดงให้เห็นว่าพระยาหงส์ทองมอบสิ่งที่สำคัญและมีค่าที่สุดในชีวิตให้แก่พระศรีเมือง เพราะลูกคือตัวแทนของพ่อแม่ลูก คือสิ่งที่พ่อแม่ย่อมรักและหวงแหน การมอบลูกให้แก่ผู้ใดไปย่อมหมายความว่าผู้นั้นมีค่ามากพอและไว้ใจให้ผู้นั้นได้รับสิ่งที่ตนรักมากที่สุดไป ดังนั้นหงส์ทองไม่ได้เป็นเพียงสัตว์เลี้ยงของพระศรีเมืองเท่านั้น แต่เป็นสัตว์ที่ช่วยส่งเสริมบารมีของพระศรีเมืองและเป็นสัตว์ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของพระศรีเมืองอีกด้วย

2.บทบาทของหงส์ทองในบทละครเรื่องพระศรีเมือง

หงส์ทองผู้เป็นลูกเป็นสัตว์ที่สวยงาม เมื่อใครเห็นก็ชื่นชม ดังเช่นเมื่อพระบิดาของพระศรีเมืองเห็นหงส์ทองครั้งแรกก็ชมว่างดงาม ความว่า

เมื่อนั้น พระทรงภพจบสกลไม่มีสอง
ครั้งเห็นเหมราชเรืองรอง ขนงามดังกรองด้วยจินดา
สร้อยศอเลื่อมลายพรายพริ้ง ปีกหางอย่างยิ่งเลขา
แล้วตรัสแก่ราชบุตรา บุญของลูกยายิ่งนัก

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 115)

พระศรีเมืองรักและดูแลหงส์ทองเป็นอย่างดี พระศรีเมืองสร้างกรงทองและให้เครื่องประดับแก่หงส์ทอง แม้หงส์ทองจะเป็นสัตว์ แต่พระศรีเมืองก็ไม่ได้กักขังไว้แต่ในกรง พระศรีเมืองปล่อยให้หงส์ทองได้ออกไปท่องเที่ยวยังสถานที่ต่าง ๆ จนบางครั้งหงส์ทองบินไปเที่ยวเล่นไกลถึงป่าหิมพานต์ จึงทำให้หงส์ทองมีประสบการณ์ชีวิตและความรู้มากกว่าพระศรีเมือง ดังนั้น บทบาทของหงส์ทองนอกจากเป็นสัตว์เลี้ยงเป็นเพื่อนเล่นเพื่อความเพลิดเพลินแล้ว ยังมีบทบาทอื่นด้วย ดังนี้

2.1 ผู้ให้คำปรึกษา

หงส์ทองมีโอกาสท่องเที่ยวในสถานที่ต่าง ๆ เมื่อพบเห็นสิ่งใดสวยงามก็จะนำมาถวายพระศรีเมือง ดังเช่นเมื่องครั้งพระศรีเมืองปล่อยหงส์ทอออกไปเที่ยว หงส์ทองไปเล่นน้ำที่สระมุจลินทร์แล้วได้นำดอกมณฑามาถวายพระศรีเมืองเอง ดังนั้นหงส์ทองจึงได้พบเห็นโลกภายนอกมากกว่าพระศรีเมืองซึ่งอยู่ในเขตพระราชวัง เมื่อพระศรีเมืองต้องการออกไปศึกษาหาความรู้จึงได้สอบถามหงส์ทองว่าควรไปเรียนที่ใด หงส์ทองก็บอกพระศรีเมืองว่าตนเองเคยเห็นศาลาของพระฤาษีอยู่ทางด้านทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ดังความว่า

น้องคิดจะไปร่ำเรียน เพียรในสำนักพระฤาษี
พี่ไปเล่นป่าพนาลี ยังพบพระมุนีอยู่แห่งใด
...
เมื่อข้าไปเที่ยวพนาวา เห็นบรรณศาลาพระอาจารย์
อันอาศรมพระนักสิทธิ์ สถิตอยู่ฝ่ายทิศอิสาณ
ซึ่งจะศึกษาวิชาการ จะพาพระภูบาลเสด็จไป

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 120)

เมื่อพระศรีเมืองสำเร็จการเรียนวิชาความรู้จากพระอาจารย์แล้ว หงส์ทองยังให้คำแนะนำว่าควรมีคู่ครอง หงส์ทองมิได้ให้เพียงคำแนะนำ แต่ยังอาสาจะตามหาคู่ครองที่เหมาะสมให้แก่พระศรีเมืองด้วย ดังความว่า

บัดนั้น จึงพระยาหงส์ทองผ่องใส
ประคองปีกบังคมภูวไนย แล้วจึงทูลไปด้วยใจภักดิ์
ว่าพระองค์มาเรียนวิชาการ ก็ชำนาญข้างธนูศรศักดิ์
ยังแต่คู่สู่สมภิรมย์รัก พี่จะบังคมลาไป
เที่ยวแสวงดูทุกพารา นางหน่อกษัตรากรุงไหน

ที่จะควรคู่ภูวไนย **อันทรงโฉมวิไลเสมอกัน**
ถ้าพบองค์ทรงเบญจกัลยา **จะกลับมาทูลบาทพระจอมขวัญ**
ไม่ช้าจะมาในสามวัน **ทรงธรรม์จงโปรดปรานี**

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 130)

หงส์ทองเดินทางไปยังเมืองต่าง ๆ เพื่อตามหาผู้หญิงที่เหมาะสมกับพระศรีเมือง การเดินทางเป็นไปด้วยความยากลำบาก การบินระยะทางไกล ต้องตากแดดตากลมทำให้ร่างกายแสนจะเหนื่อยล้า จนกระทั่งมาถึงเมืองยโสธร และได้พบนางสุวรรณเกสรซึ่ง *"เห็นโฉมพระองค์ทรงชื่นงามล้ำเพียงจะกลืนไว้ได้ กับโฉมพระศรีเมืองเรืองชัย ดูไหนก็สมเสมอกัน"* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 138) เมื่อพิจารณาเห็นว่าเหมาะสมกับพระศรีเมืองแล้ว หงส์ทองจึงนำดอกไม้ไปให้และเป็นพ่อสื่อให้แก่พระศรีเมืองกับนางสุวรรณเกสร

ตัวละครพระศรีเมืองในฐานะโอรสกษัตริย์และจะเป็นกษัตริย์สืบไปในอนาคตมีสิ่งสำคัญ 2 ประการที่ควรกระทำ คือ การศึกษาหาความรู้ และการมีคู่ครอง ความรู้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนทุกชนชั้น โดยเฉพาะกษัตริย์ กษัตริย์ในสมัยต่าง ๆ ควรมีความรู้ แต่อาจจะเป็นวิชาที่แตกต่างกันไป ในปัจจุบันกษัตริย์ควรมีความรู้ด้านการเมืองการปกครอง การพัฒนาสังคม เช่น การพัฒนาคุณภาพประชาชน และการส่งเสริมอาชีพ ฯลฯ แต่ในอดีตกษัตริย์ควรมีความสามารถด้านการต่อสู้ตำราพิชัยสงครามไว้เพื่อดูแลปกป้องบ้านเมือง และขยายอาณาเขตบ้านเมืองต่อไป

อีกประการหนึ่ง คือ คู่ครอง พระมหาจักรพรรดิต้องมีนางแก้วเคียงคู่บัลลังก์ พระศรีเมืองจะเป็นกษัตริย์ต่อไปก็ควรมีคู่ครองที่เหมาะสม พระบิดาต้องการให้พระศรีเมืองอภิเษกสมรสกับนางบุษบาซึ่งเป็นธิดาของท้าวสุริยวงศ์ผู้เป็นอนุชาของพระบิดา แต่ยังไม่มีฤกษ์ดีเหมาะสมจะจัดงานจึงเป็นเหตุให้พระศรีเมืองลาพระบิดาพระมารดาออกมาเรียนวิชาก่อน หงส์ทองทราบดีว่าพระศรีเมืองมีคู่หมายอยู่แล้ว แต่ยังแนะนำพระศรีเมืองว่าควรมีคู่ครองที่เป็น *"นางหน่อกษัตรา"* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 130) กล่าวได้ว่าหงส์ทองเห็นว่านางบุษบาซึ่งเป็นธิดาของพระอนุชาของพระบิดายังมีศักดิ์ไม่เหมาะสมกับพระศรีเมือง หงส์ทองจึงออกตามหา "นางหน่อกษัตรา" ที่ "ควรคู่ภูวไนย" ให้แก่พระศรีเมือง

บทบาทของหงส์ทองในฐานะผู้ให้คำปรึกษาแก่พระศรีเมืองทั้งในด้านการเรียนวิชาและการหาคู่ครองสำเร็จลุล่วง ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าหงส์ทองมีบทบาทสำคัญต่อเรื่องและทำให้เรื่องราวของเรื่องดำเนินไป

2. ทูตสื่อสาร

เมื่อหงส์ทองเดินทางไปพบสิ่งใดก็จะนำมาเล่าให้พระศรีเมืองทราบ และเมื่อพระศรีเมืองมีปัญหาใดก็จะคอบปรึกษาหงส์ทองอยู่เสมอ ดังนั้นหงส์ทองเป็นผู้ที่พระศรีเมืองไว้วางใจ อีกทั้งเป็นสัตว์ที่เดินทางได้รวดเร็วหงส์ทองจึงรับหน้าที่เป็นทูตสื่อสารหรือนำความต่าง ๆ จากพระศรีเมืองไปแจ้งให้ผู้อื่นทราบ

เมื่อครั้งที่หงส์ทองพบนางสุวรรณเกสรและเห็นว่าเป็นผู้หญิงที่เหมาะสมกับพระศรีเมือง หงส์ทองก็นำพวงดอกไม้ไปถวายให้นางสุวรรณเกสรและแนะนำให้รู้จักกับพระศรีเมือง เมื่อนางสุวรรณเกสรไม่เชื่อว่าพระศรีเมืองยังไม่มีคู่ครอง หงส์ทองก็ดั้นด้นกลับไปหาพระศรีเมืองและนำพระธำมรงค์พร้อมจดหมายมามอบให้แก่นางสุวรรณเกสรเพื่อยันยันว่าสิ่งที่ตนเองพูดเป็นความจริง เมื่อนางสุวรรณ

เกสรได้รับจดหมายและพระธำมรงค์แล้วก็ตอบสารและมอบสไบฝากไปถวายพระศรีเมืองเป็นการเชื่อมสัมพันธไมตรี

หงส์ทองต้องเดินทางไปกลับระหว่างอาศรมพระฤาษีกับเมืองยโสธรถึงสองรอบเพื่อเป็นทูตสื่อสารความรักระหว่างพระศรีเมืองและนางสุวรรณเกสร เมื่อทั้งคู่ได้พบกันหงส์ทองก็ยังทำหน้าที่ทูตสื่อรักนำสังวาลของพระศรีเมืองนำไปให้นางสุวรรณเกสรอีกด้วย

การรับหน้าที่เป็นทูตสื่อสารของหงส์ทองเกิดขึ้นอีกครั้งหนึ่ง หลังจากพระศรีเมืองอภิเษกสมรสกับนางสุวรรณเกสรแล้ว พระศรีเมืองคิดถึงพระบิดาและพระมารดาจึงให้หงส์ทองกลับไป ทูลข่าวเรื่องการสำเร็จวิชาจากพระฤาษีและการอภิเษกสมรสซึ่งหงส์ทองก็สามารถเดินทางกลับเมือง โขมราฐและแจ้งข่าวได้ตามความประสงค์ของพระศรีเมือง

การทำหน้าที่เป็นทูตสื่อสารของหงส์ทองมิได้เป็นเพียงการนำเรื่องราวไปแจ้งให้อีกฝ่ายทราบเท่านั้น แต่หงส์ทองยังต้องใช้วาทศิลป์เพื่อโน้มน้าวให้อีกฝ่ายเชื่อในคำพูดของตนและรู้สึกสบายใจ ดังเช่นเมื่อครั้งหงส์ทองพบนางสุวรรณเกสรครั้งแรกหงส์ทองพยายามโน้มน้าวใจนางสุวรรณเกสรให้พึงพอใจพระศรีเมือง โดยการกล่าวถึงความงามของพระศรีเมือง ฐานะที่มั่นคง คือ เป็นโอรสของกษัตริย์และจะเป็นกษัตริย์ต่อไป และประการสำคัญ คือ กล่าวว่าพระศรีเมืองนั้นยังไม่มีคู่ครอง และหงส์ทองเล็งเห็นแล้วว่านางสุวรรณเกสรเหมาะสมกับพระศรีเมืองมากที่สุด ดังความว่า

ตัวข้าเป็นข้าฉลองบาท พระศรีเมืองเยาวราชรัศมี
ทรงโฉมประโลมโลกีย์ ในบุรีโขมราฐเรืองชัย
อันจะร่ำถึงองค์พระทรงศักดิ์ จบสากลไตรจักรไม่เปรียบได้
องค์พระบิตุเรศภูวไนย จะเสกให้ครอบครองพารา
ไร้องค์อัครราชเทวี อันเป็นที่สนิทเสนหา
พระทูลลาบิตุเรศมารดา ออกมาเที่ยวอยู่ในกลางไพร
สืบเสาะหาองค์อัคเรศ ทุกนิเวศน์กษัตริย์น้อยใหญ่
ไม่สบประสงค์ดังจงใจ จึงตรัสใช้ให้ข้าน้อยมา
เที่ยวดูสุริย์วงศ์ทุกธานี องค์ใดเป็นที่เสนหา
วันนี้เป็นบุญสกุณา มาพบบาทบงสุ์ดังจงใจ
เห็นโฉมพระองค์ทรงชื่น งามล้ำเพียงจะกลืนไว้ให้ได้
กับโฉมพระศรีเมืองเรืองชัย ดูไหนก็สมเสมอกัน
งามองค์งามวงศ์สองกษัตริย์ ในหน่อเนื้อจักรพรรดิรังสรรค์
ข้าน้อยยินดีไม่มีทัน เป็นความจริงซึ่งบรรยายมา ฯ

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น.177)

เมื่อหงส์ทองนำจดหมายพร้อมพระธำมรงค์ของพระศรีเมืองมาถวายนางสุวรรณเกสร แล้วนางสุวรรณเกสรปฏิเสธว่า *“จงคืนไปถวายพระผ่านฟ้า ข้ารับไว้จะไม่ดี”* ((อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 143) หงส์ทองยังพยายามโน้มน้าวใจนางสุวรรณเกสรโดยการขอให้นางเห็นใจหงส์ทอง เพราะหากนำจดหมายและพระธำมรงค์กลับไปคืนพระศรีเมือง หงส์ทองต้องถูกลงโทษแน่นอน เนื่องจากพระศรีเมืองย่อมต้องคิดว่าหงส์ทองกล่าวความเท็จ นางสุวรรณเกสรไม่มีตัวตนจริงจึงไม่มีผู้ใดรับจดหมายและพระธำมรงค์ไว้ เมื่อฟังคำพูดของหงส์ทอง นางสุวรรรเกสรตอบกลับว่า *“คิดสงสารหงส์เป็นหนักหนา จำเป็นด้วยเห็นเวทนา”* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 145) จึงยอมรับจดหมายและพระธำมรงค์และได้ตอบจดหมายพร้อมทั้งมอบผ้าสไบให้แก่พระศรีเมือง แม้การปฏิเสธของนางสุวรรณเกสรจะเป็น

การตอบปฏิเสธตามมารยาทของผู้หญิงไทยโบราณที่ไม่ควรรับของมีค่าจากผู้ชาย แต่จะเห็นได้ว่าหงส์ทองก็พยายามสรรหาคำพูดมาเพื่อให้นางสุวรรณเกสรมีเหตุผลในการรับจดหมาย และพระธำมรงค์ไว้

นอกจากหงส์ทองจะทำหน้าที่เป็นทูตนำข้อความและสิ่งของสื่อรักจากพระศรีเมืองมาให้นางสุวรรณเกสรแล้ว หงส์ทองยังมีไหวพริบปฏิภาณและมีวาทศิลป์เป็นเลิศ สามารถพูดจาให้นางสุวรรณเกสรยอมใจอ่อนรับของสื่อรักจากพระศรีเมืองไปได้ อีกทั้งคอยพูดให้นางสุวรรณเกสรเห็นใจพระศรีเมืองที่กำลังเรียนวิชาอยู่ในป่า ไม่มีทหารคอยรับใช้ มีเพียงพี่เลี้ยงและหงส์ทองทำให้ยังไม่สามารถเดินทางมาหานางสุวรรณเกสรได้ตามที่ตั้งใจไว้ และยังพูดจาไพเราะจนพี่เลี้ยงของนางสุวรรณเกสรชื่นชม

การเป็นทูตที่สำคัญอีกครั้งหนึ่ง คือ เมื่อพระศรีเมืองอภิเษกสมรสกับนางสุวรรณเกสรแล้วต้องการเดินทางกลับเมือง พระศรีเมืองให้ไปทูลพระบิดา *“ว่าน้องมาอยู่ยังบูรี มิได้มีอันตรายประชวรไข้ อย่าให้สองพระองค์อาลัย จงแจ้งในเหตุผลแต่ต้นมา”* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 227) พระศรีเมืองต้องการให้พระบิดาและพระมารดาทราบว่าตนเองได้มาอยู่ยังเมืองยโสธร ยังสุขสบายดี และให้หงส์ทองเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านมาให้พระบิดาและพระมารดาทราบด้วย เมื่อหงส์ทองเดินทางไปถึงเมืองโขมราฐจึงแจ้งแก่พระบิดาว่า

โปรดเกล้า พระลูกท้าวไปอยู่ในไพรสาณฑ์
ร่ำเรียนวิชาพระอาจารย์ ก็ชำนาญได้ดังจินดา
พระจะกลับเข้ามาราชฐาน ให้บันดาลเดือดร้อนเป็นหนักหนา
ใช้ข้าเที่ยวไปทุกพารา ให้เสาะหานางกัลยาณี
เดชะวาสนาได้สร้างไว้ ข้าจึงไปพบองค์มารศรี
หน่อท้าวพินทุทัตธิบดี ได้ผ่านบุรียโสธร
งามล้ำไตรภพทั้งสาม ทรงนามนางสุวรรณเกสร
พระเสด็จไปถึงพระนคร พระบิตุเรศมารดรนางเทวี
ให้อภิเษกองค์พระทรงศักดิ์ ด้วยเอกอัครธิดามารศรี
ครอบครองสมบัติในบุรี บัดนี้พระจะกลับมาเวียงชัย
ใช้ให้มาทูลพระบาทบงสุ์ อันทรงพระคุณเป็นใหญ่
ให้กรีธาทัพไปรับมากรุงไกร จงทราบหฤทัยพระภูมี ฯ

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 229)

หงส์ทองทูลให้พระบิดาทราบเป็นเรื่องแรกว่า พระศรีเมืองสำเร็จวิชาดังที่ต้องการแล้วการสำเร็จวิชาเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องทูลให้ทราบก่อน เพราะเมื่อครั้งพระศรีเมืองขออนุญาตมาเรียนวิชาพระบิดาและพระมารดาไม่ต้องการให้พระศรีเมืองเดินทางไปเรียนวิชา และทุกข์ใจอย่างมากเนื่องจากกลัวว่าพระโอรสจะไม่สุขสบายเหมือนเมื่อครั้งอยู่ในพระราชวัง ดังนั้นการสำเร็จวิชาจึงเป็นเป้าหมายแรกที่พระศรีเมืองต้องทำให้สำเร็จ

หลังจากนั้นหงส์ทองจึงทูลเรื่องคู่ครอง ดังที่ทราบกันว่าพระศรีเมืองมีนางบุษบาเป็นคู่หมายอยู่แล้ว และพระบิดาตั้งใจว่าหากพระศรีเมืองสำเร็จวิชาแล้วจะได้อภิเษกสมรสกับนางบุษบาและปกครองเมืองโขมราฐต่อไป เมื่อพระศรีเมืองตัดสินใจอภิเษกสมรสกับผู้หญิงที่พระบิดาพระมารดาไม่เคยรู้จักมาก่อนอาจทำให้พระบิดาพระมารดาไม่พอใจได้ แต่หงส์ทองทูลให้ทราบทันทีว่าผู้หญิงที่พระศรีเมืองอิเภกสมรสด้วยนั้นเป็น *“หน่อท้าวพินทุทัตธิบดี ได้ผ่านบุรียโสธร”* หมายความว่าเป็นลูก

กษัตริย์พินทุทัตของเมืองยโสธร มิใช่สาวชาวบ้านต่ำศักดิ์ อีกทั้ง *“งามล้ำไตรภพทั้งสาม”* คุณสมบัติของผู้หญิงที่เป็นลูกกษัตริย์และเป็นผู้หญิงที่งามเป็นเลิศ ย่อมทำให้พระบิดาพระมารดายอมรับการอภิเษกสมรสของพระโอรสได้ง่ายขึ้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าหงส์ทองมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นผู้ส่งสารเท่านั้น แต่ยังใช้วาทศิลป์ทำให้การสื่อสารนั้นสำเร็จผลดีต่อพระศรีเมืองด้วย

3. ทหารผู้นำทาง

หงส์ทองใช้วิธีการบินไม่ใช่การเดินเท้า ดังนั้นหงส์ทองเป็นสัตว์ที่เดินทางได้รวดเร็วกว่ามนุษย์ เป็นต้นว่าสามารถบินไปท่องเที่ยวในป่าหิมพานต์ และกลับมายังเมืองโขมราฐได้ภายในระยะเวลา 1 วัน สามารถเดินทางจากเมืองยโสธรไปยังเมืองโขมราฐได้ภายใน 3 วัน ในขณะที่มนุษย์ต้องใช้เวลาเดือนทาง 3 เดือน การมีประสบการณ์เดินทางท่องเที่ยวของหงส์ทอง ทำให้หงส์ทองรู้จักสถานที่ ต่าง ๆ และสามารถทำหน้าที่ผู้นำทางได้เป็นอย่างดี

เมื่อครั้งที่พระศรีเมืองออกเดินทางมาเรียนวิชา หงส์ทองก็ทำหน้าที่ผู้นำทางให้พระศรีเมืองเดินทางจากพระราชวังมายังอาศรมของพระมุนี เนื่องจากหงส์ทองเป็นผู้แนะนำให้พระศรีเมืองมาเรียนวิชากับพระมุนีในป่าก่อนออกเดินทางพระศรีเมืองก็ให้แต่งกายหงส์ทองให้สวยงามแล้วนำขบวนออกไป

ว่าแล้วจึงใส่เครื่องประดับ สำหรับพระยาปักษา
ล้วนแล้วด้วยแก้วรจนา ดังพระยาหงส์ทรงพรหมินทร์
...
หงส์ทองนำเสด็จยาตรา พระสนมตามมานี่นั่น ฯ
...
งามองค์งามทรงพาชี งามสี่พี่เลี้ยงไม่มีสอง
งามม้างามพระยาหงส์ทอง ผันผยองนำเสด็จจรลี ฯ
เข้าในหิมวาป่าชัฏ เลี้ยวลัดตามราชปักษี
เดินไพรมาหลายราตรี ถึงที่จงกรมพระนักธรรม์
จึงลงจากมิ่งม้าพาชี ชวนสี่พี่เลี้ยงผายผัน
หงส์ทองนำเสด็จจรจรัล เข้าไปอภิวันท์พระมุนี ฯ

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 123-127)

หากหงส์ทองไม่เดินทางไปท่องเที่ยวที่ใด หงส์ทองก็จะอยู่ใกล้ชิดกับพระศรีเมืองหน้าที่ประหนึ่งเป็นทหารคอยเดินนำหน้าและรักษาความปลอดภัย เมื่อจะต้องออกเดินทางไกล หงส์ทองก็ยังคงทำหน้าที่เป็นผู้นำทางและนำขบวนเสด็จ การเดินทางไปเรียนวิชาเป็นขบวนเสด็จขนาดเล็ก คือ มีเพียงพระศรีเมือง พี่เลี้ยงสี่คน และม้าซึ่งใช้เป็นยานพาหนะ หงส์ทองได้ทำหน้าที่นำทางพาทุกคนมาพบกับพระฤๅษีได้สำเร็จ

เมื่อพระศรีเมืองเดินทางจากอาศรมของพระฤๅษีไปหานางสุวรรณเกสรที่เมืองยโสธร หงส์ทองก็รับหน้าที่นำทาง

หงส์ทองนำหน้าอาชา ลีลาเข้าในป่าใหญ่
ม้าสี่พี่เลี้ยงเคียงกันไป ที่ในพนมพนาวัน ฯ
...
ชมพลางทางขับอาชามา ตามพระยาเหมราชปักษี
ร้อนแรมมาหลายราตรี ถึงมหานทีทันใด ฯ

(อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 155-157)

เมื่อครั้งที่หงส์ทองเดินทางไปเมืองยโสธรนั้นไม่พบอุปสรรคมากนัก เนื่องจากหงส์ทองบินไป แต่เมื่อพระศรีเมืองเดินทางนั้นต้องเดินทางผ่านป่าเขาและต้องข้ามแม่น้ำทำให้ต้องต่อสู้กับจระเข้ยักษ์ที่เฝ้าแม่น้ำ แม้ว่าหนทางจะลำบากเพียงใด แต่หงส์ทองก็นำทางพระศรีเมืองมาจนได้พบกับนางสุวรรณเกสร

เมื่อหงส์ทองเดินทางกลับไปยังเมืองโขมราฐเพื่อแจ้งข่าวว่าพระศรีเมืองยังคงสุขสบายดีท้าวโขมพัสตร์ก็ *“ให้พระยาหงส์ทองอันอำไพ นำพลสกลไกรผายผัน”* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 232) และพระพระราชนัดดา 2 พระองค์ *“ทรงพระยาคชกัน”* (อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552, น. 232) ติดตามไป

หงส์ทองทำหน้าที่ผู้นำทางให้แก่พระศรีเมือง ทั้งการเดินทางไปเรียนวิชา การเดินทางไปหาคนรักการนำกองทัพมารับพระศรีเมืองกลับบ้าน หงส์ทองบินได้ทำให้เดินทางเร็วกว่ามนุษย์แต่ไม่ได้มีอำนาจวิเศษในการย่นย่อระยะทางให้สั้นลงและไม่ได้ทำหน้าที่เป็นยานพาหนะของพระศรีเมือง เนื่องจากพระศรีเมืองมีม้าเป็นพาหนะในการเดินทาง

สรุป

บทละครเรื่องพระศรีเมืองเป็นวรรณกรรมไทยที่มีโครงเรื่องแบบนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ คือ พระเอกเดินทางไปเรียนวิชา หลังจากนั้นออกเดินทางจนได้พบกับนางเอก แต่มีเหตุให้ต้องพลัดพรากจากกันได้ต่อสู้กับผู้ร้าย และผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ แล้วสุดท้ายได้กลับมาอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข การเดินทางไปเรียนวิชาหรือไปท่องเที่ยวของตัวละครเอกย่อมต้องมีผู้ช่วยเหลือเพื่อให้ดำเนินภารกิจได้สำเร็จ

ในบทละครเรื่องพระศรีเมืองมีตัวละครที่คอยช่วยเหลือพระเอกหลายตัว แต่มีตัวละครสำคัญ คือ หงส์ทอง ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงที่พระศรีเมืองได้มาตั้งแต่ยังเด็ก พระศรีเมืองเติบโตมาพร้อมกับหงส์ทอง นอกจากหงส์ทองจะเป็นสัตว์เลี้ยงและเป็นเพื่อนเล่นแล้ว หงส์ทองยังมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของพระศรีเมืองหลายประการ กล่าวคือ หงส์ทองเป็นผู้ให้คำปรึกษาคอยแนะนำสิ่งที่ดีให้แก่พระศรีเมือง โดยเฉพาะให้พระศรีเมืองไปเรียนวิชากับพระฤาษี และให้พระศรีเมืองเลือกคู่ครองที่มีศักดิ์เสมอกันประการถัดมา หงส์ทองทำหน้าที่ทูตสื่อสารให้แก่พระศรีเมือง โดยคอยส่งข่าวสารของพระศรีเมืองแก่ผู้อื่น การทำหน้าที่ทูตของหงส์ทองมิใช่การบอกเล่าเรื่องราวให้ทราบเพียงเท่านั้น แต่หงส์ทองยังเป็นผู้มีวาทศิลป์ดี สามารถเลือกใช้ถ้อยคำที่ไพเราะและจูงใจให้ผู้ฟังคล้อยตามตนเองได้ ซึ่งคำพูดเหล่านั้นมักเป็นประโยชน์ต่อพระศรีเมืองเสมอ บทบาทสุดท้ายคือ การเป็นผู้นำทาง หงส์ทองสามารถชี้แนะแนวทางว่าพระศรีเมืองควรทำสิ่งใดและสามารถนำทางพระศรีเมืองไปได้จนถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการ ดังนั้นตัวละครหงส์ทองจึงเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่สำคัญต่อเรื่องราวเป็นอย่างมาก

อภิปรายผล

หงส์เป็นสัตว์ในตระกูลสูง บ้างเรียกว่านกฟ้า หงส์จึงเป็นสัตว์สำคัญมักสร้างเป็นภาพศิลปะในสถานที่สำคัญ เช่น รูปหงส์ตามซุ้มประตูโบสถ์และวิหาร หมายความว่า หงส์เป็นเสมือนผู้ปกป้องอันตรายที่มาจากเบื้องบนและเป็นผู้นำความบริสุทธิ์เข้ามายังพุทธสถานแห่งนี้ (กัญญารัตน์ เวชช

ศาสตร์, 2534: 149) คติเรื่องหงส์ปรากฏอยู่ในหลายชาติ ทั้งจีน พม่า มอญ อินเดีย รวมทั้งประเทศไทย จุดร่วมของหงส์ในทุกชาติ คือ ความงามและความสูงส่ง

หงส์ทองในบทละครพระศรีเมืองเป็นสัตว์ธรรมดาที่พิเศษกว่าสัตว์อื่น ๆ กล่าวคือหงส์ตัวนี้มีสีทองซึ่งแตกต่างจากธรรมชาติของหงส์ที่มีสีขาวหรือดำ สามารถพูดได้และสามารถสื่อสารได้กับมนุษย์ทุกคนมิใช่เฉพาะพระศรีเมืองเพียงคนเดียว อีกทั้งยังฉลาดสามารถแนะนำพระศรีเมืองในด้านต่าง ๆ ได้ในทางกลับกันหงส์ตัวนี้ยังเป็นหงส์ธรรมดาที่บินได้ไม่มีอำนาจวิเศษใด ๆ หงส์ทองเป็นตัวละครผู้ช่วยเหลือที่ส่งเสริมแนวคิดหลักของเรื่องพระศรีเมือง คือ การนำเสนอบุคคลที่จะนำพาความเจริญรุ่งเรืองมาสู่บ้านเมือง บุคคลนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นผู้วิเศษ เป็นเพียงคนธรรมดา แต่จะมีผู้คอยให้ความช่วยเหลือให้สามารถก้าวผ่านปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้

Stith Thompson (1966 อ้างถึงใน น้ำมนต์ อยู่อินทร์, 2011) ได้ศึกษาอนุภาค (motif) และกล่าวถึงอนุภาคผู้ช่วยเหลือ(helper) ในหมวด N800-N899 ซึ่งได้กล่าวถึงผู้ช่วยเหลือที่มีหลากหลายประเภท มีทั้งผู้ช่วยเหลือเหนือธรรมชาติ เช่น ยักษ์ สัตว์ประหลาด เทวดาประจำต้นไม้ เทพเจ้า นอกจากนี้ยังมีคนแก่ ผู้หญิง ผู้วิเศษ ผู้ทำนาย ฯลฯ ตัวละครผู้ช่วยเหลือมีปรากฏในเรื่องเล่าเกือบทุกเรื่อง ผู้ช่วยเหลือที่เป็นสัตว์ทีหลายชนิด Stith Thompson พบอนุภาคหงส์เป็นสื่อรักตรงกับอนุภาค B 582.2.3 swan as matchmaker ในดัชนีอนุภาคนิทานอินเดีย (Stith Thompson, 1966: 459, อ้างถึงใน อภิลักษณ์ เกษมผลกูล, 2552: 42) อนุภาคหงส์ที่ Stith Thompson พบในนิทานอินเดียนั้นแตกต่างจากหงส์ทองในเรื่องพระศรีเมือง กล่าวคือในนิทานอินเดียปรากฏเพียงหงส์ทำหน้าที่ช่วยสื่อรักให้แก่ตัวละครเอก แต่ในบทละครเรื่องพระศรีเมืองหงส์มีหน้าที่สำคัญมากกว่าช่วยให้ตัวละครเอกได้ครองคู่กัน

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นบทบาท ความสำคัญและความหมายที่แฝงอยู่ในของตัวละครผู้ช่วยเหลือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวรรณกรรมระดับอุดมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเห็นว่าตัวละครทุกตัวในวรรณกรรมมีความสำคัญต่อเรื่องแตกต่างกันไป อีกทั้งยังสามารถศึกษาเปรียบเทียบตัวละครผู้ช่วยเหลือที่เป็นสัตว์ในวรรณกรรมเรื่องอื่นเพื่อจะได้เห็นความเหมือนและความแตกต่างได้ชัดเจนขึ้น

รายการอ้างอิง

กัญญารัตน์ เวชชศาสตร์. (2534). การศึกษาเรื่องหงส์จากศิลปกรรมในประเทสไทย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊พ.

คมกฤษณ์ วรเดชนัยนา และปฐม หงษ์สุวรรณ (2562). งูซวงในวรรณกรรมอีสาน: อุปลักษณ์และความหมายทาง. *วารสารมนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์.* 36(3). 278-303

คมกฤษณ์ วรเดชนัยนา และปฐม หงษ์สุวรรณ (2563). ช้างในวรรณกรรมอีสาน : การสร้างอัตลักษณ์สัตว์ และความหมายทางวัฒนธรรม. *วารสารสันติปริทรรศน์ มจธ.* 8(1). 233-246.

ณัฐพร ไข่มุก. (2554). *ตัวละครผู้ช่วยเหลือในละครนิทานโทรทัศน์ร่วมสมัย: กรณีศึกษานิทานจักร ๆ วงศ์ๆ เรื่อง ตุ๊กตาทอง.* วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.

เดอะฟิลด์ แอนนิมอลดรีม. (2565, 15 พฤศจิกายน). *หงส์*. https://www.thefieldanimals.net/
น้ำมนต์ อยู่อินทร์. (2554). ตัวละครผู้ช่วยเหลือในนิทานวัดเกาะ. The Journal, 7(2), 29-55.
บุษบา เรืองไทย. (2548). *บทบาทของลิงในนิทานไทย.* วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ.
ปรเมศวร์ อุตระนิตย์ และปฐม หงษ์สุวรรณ. (2559). ม้าในวรรณกรรมนิทานอีสาน: บทบาทและความหมายเชิงวัฒนธรรม. *วารสารบัณฑิตศึกษา มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.* 5(2). 1-28.
พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เรือพระราชพิธี. (2565, 20 พฤศจิกายน). *เรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์*, http://www.virtualmuseum.finearts.go.th/
วรสิทธิ์ บุญญาล้ำเลิศ และอภิลักษณ์ เกษมผลกูล. (2565). “ตัวละครปลา”ในนิทานไทย : สัญลักษณ์และบทบาท. *วรรณวิทัศน์.* 22(1).54-98.
วิภา กงกะนันท์. (2533). *วรรณคดีศึกษา.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
สุภาวดี เพชรเกตุ. (2563). ความงามในบทละครเรื่องพระศรีเมือง. *พิฆเนศวร์สาร,* 16(2), 59-74.
เสาวนิต วิงวอน. (2558). บทละครนอกแบบหลวง: การพินิจตัวบทสู่กระบวนการแสดง. ใน สรณัฐ ไตลังคะ และรัตนพล ชื่นค้า (บรรณาธิการ), *นาฏยวรรณคดีสโมสร.* (น. 91-124). กรุงเทพฯ: ภาควิชาวรรณคดีและคณะกรรมการฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
อภิลักษณ์ เกษมผลกูล. (2552). *บทละครเรื่องพระศรีเมือง.* นครปฐม: สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านการจัดการคุณธรรม จริยธรรมโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษา จังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

CREATIVE SUPERVIVION INNOVATION FOR PROFESSIONAL SUPERVISORY INNOVATORS TO PROMOTE MANAGEMENT OF MORALITY SCHOOL ETHICS IN THE EDUCATION FUND PROJECT KANCHANABURI TO THE COMMUNITY (PARE MODEL) ACCORDING TO THE 3 PILLARS 5 STRATEGIES

สาลินี อุดมผล[1]
SALINEE UDOMPHON[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พัฒนา ทดลองใช้ หาประสิทธิผล และขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรมโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบบแผนการวิจัยแบบ Time Series Design กลุ่มเป้าหมายโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 28 โรงเรียน ระหว่าง ปีการศึกษา 2562 – ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ คู่มือการ แผนการนิเทศ วิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า 1) สภาพความต้องการควรมีการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี 2) ผลการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 2.1) นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ (PARE MODEL) 2.2) คู่มือการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ 2.3) แผนการนิเทศและปฏิทินการนิเทศ มีประสิทธิภาพและคุณภาพ 3) ผลการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ พบว่า ทุกโรงเรียน ผู้บริหาร ครู มีองค์ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติจริง สู่สถานศึกษาตามตัวชี้วัดที่กำหนดได้ครบทุกกลยุทธ์ โดยแต่ละโรงเรียนมีผลความก้าวหน้าด้านการพัฒนาแต่ละกลยุทธ์ไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับบริบทเชิงพื้นที่ 4) ด้านประสิทธิผลของนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศ มืออาชีพ พบว่า มีความเหมาะสมและสอดคล้องระดับมากที่สุด ผู้เชี่ยวชาญรับรองคุณภาพนวัตกรรมระดับดีเยี่ยม และดีมาก ตามลำดับ รวมทั้ง 5) ผลการขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ พบว่า นวัตกรรมดังกล่าวนำไปใช้นิเทศ ติดตามได้จริง จำนวน 28 โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 100 ส่งผลกระทบเชิงบวก ในการพัฒนาโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์,นวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ, การจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษา จังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน,แนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

[1]สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี

Abstract

The purpose of this research is to study basic information, develop, experiment, find effectiveness and expand results creative Supervision Innovation for professional supervisory innovators to promote management of morality school ethics in the education fund project Kanchanaburi to the community (PARE MODEL) according to the 3 Pillars 5 strategies by using research and development methodology, Time series design research pattern, target group of 28 schools in the Kanchanaburi education fund project. Number of 28 schools during the academic year 2019 – the academic year 2022. The tools used in the research consisted of creative supervision innovations for professional supervision innovators, manuals, supervision plans, data analysis, mean ($\bar{x}$) standard deviation (S.D.) and content analysis. The research results consisted of the results of the synthesis of the baseline data. 1)It was found that equirements should have creative supervision innovation for professional supervisory innovators to promote management of morality school ethics in the education fund project Kanchanaburi to the community (PARE MODEL) according to the 3 pillars 5 strategies. 2)The result of the development of creative supervision innovation consists of 3 parts: 2 .1) Supervision innovation creative supervision for professional supervision innovators .2.2) Handbook for using creative supervision innovations 2.3) Supervision plan and supervision calendar, efficient and productive 3) Affecting the use of creative supervision innovations for professional supervision innovators It was found that all schools, administrators, and teachers had knowledge, understanding, and were able to actually apply to educational institutions according to the specified indicators. All strategies Each school has different outcomes for the development of each strategy. Depending on the spatial context. 4)Conclusions on the effectiveness of creative supervision innovations for professional supervision innovators as a whole were found to be appropriate and consistent with the most level. And experts certify the quality of innovation at excellent and very good levels, respectively. 5) Including the results of expanding creative supervision innovations for professional supervision innovators. Actually tracked 28 schools, representing 100 percent. These have a positive impact on school development in the Kanchanaburi provincial education fund project continuously.

Keywords: creative supervision innovation, professional supervisory innovator, moral and ethical management, schools in the education fund project Kanchanaburi ,3 pillars, 5 strategies

บทนำ

พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรในหลวงรัชกาลที่ 9 พระราชทานพระบรมราโชวาท ซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาไว้ว่า "...การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ และคุณธรรมของบุคคลสังคมและบ้านเมืองใดให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนได้อย่างครบถ้วนล้วนพอเหมาะกันทุกๆ ด้าน สังคมและบ้านเมืองนั้นก็จะมีพลเมืองมั่นคงของประเทศชาติไว้ และพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไปได้โดยตลอด..." (ความตอนหนึ่งในพระบรมราโชวาทพระราชทานแก่ครูและนักเรียนที่ได้รับพระราชทานรางวัล วันจันทร์ที่ 27 กรกฎาคม 2524)

พระบรมราโชวาทดังกล่าวให้ความสำคัญกับการศึกษาที่สามารถพัฒนาบุคคลให้เป็นมนุษย์ ที่สมบูรณ์พร้อมในทุกๆ ด้าน ซึ่งสอดคล้องกับพระบรมราโชบายในหลวงรัชกาลที่ 10 มุ่งเน้นการสร้างพื้นฐาน ให้แก่ผู้เรียน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) มีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง 2) มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม 3) มีงานทำ มีอาชีพ และ 4) เป็นพลเมืองดี จึงให้ความสำคัญกับประชาชน และเยาวชนที่ขาดโอกาสทางการศึกษา จึงสานต่อโครงการกองทุนการศึกษาตามที่ในหลวงรัชกาลที่ 9 ได้มีพระราชกระแสรับสั่งประธานองคมนตรี โดยพระราชประสงค์พระราชทานเงินส่วนพระองค์จำนวนหนึ่ง เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ด้านการพัฒนาการศึกษา โดยให้ประธานองคมนตรี และคณะองคมนตรีดำเนินการรับสนองพระราชดำริ จึงตั้งคณะกรรมการประกอบด้วยองคมนตรีเพื่อบริหารงานและให้มีอาสาสมัครที่มีความรู้ความสามารถเข้ามาช่วย นั่นคือจุดเริ่มต้นของโครงการกองทุนการศึกษา ซึ่งเริ่มต้นเมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2555 พระองค์พระราชทานแนวพระราชดำริให้ประธานองคมนตรีและคณะองคมนตรีไปช่วยคิดวิธีการให้เด็กเป็นคนดี ซึ่งสมัยปัจจุบันโลกเปลี่ยนแปลง วิธีการเรียนการสอนก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ดังนั้นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในโรงเรียนโดยปลูกฝังจิตวิญญาณความเป็นครูให้รู้หน้าที่ รักเด็กโดยไม่มีเงื่อนไข ทุ่มเทการสอนเต็มที่จึงมีความสำคัญ จึงปรับเปลี่ยนวิธีคิด วิธีพัฒนา วิธีปฏิบัติให้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาตามยุคสมัย เพื่อส่งเสริมเป้าหมายปลายทาง ให้เด็กเป็นทั้งคนดี คนเก่งและมีความสุข

ต่อมา ในปีการศึกษา 2562 จังหวัดกาญจนบุรี มีการปรับวิธีการขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษา โดย พลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี ผู้ดูแลโรงเรียนตามโครงการกองทุนการศึกษา จำนวน 3 จังหวัด ได้แก่ สุพรรณบุรี อุทัยธานี และกาญจนบุรี โดยรับมอบนโยบายจากประธานองคมนตรีให้พัฒนาการศึกษาให้แก่ผู้เรียนทั้ง 4 ด้าน อันสอดคล้องสนองพระบรมราโชบายของในหลวงรัชกาลที่ 10 โดยเฉพาะ ด้านที่ 2 ด้านพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม ประเด็นที่ 4 "ช่วยกันสร้างคนดีให้แก่บ้านเมือง"ซึ่งเป็นหัวใจการพัฒนาโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โครงการดังกล่าวเริ่มขับเคลื่อนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 ประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 11 โรงเรียน ได้แก่ 1) อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 4 โรงเรียน คือ โรงเรียนวัดถ้ำองจุ โรงเรียนบ้านโป่งหวาย โรงเรียนบ้านดงเสลา และโรงเรียนศรีสวัสดิ์พิทยาคม 2) อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านห้วยหวาย โรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย และโรงเรียนหนองปรือพิทยาคม 3) อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 4 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านหินตั้ง โรงเรียนบ้านกองม่องทะ โรงเรียนบ้านไร่ และโรงเรียนสมาคมป่าไม้แห่งประเทศไทยอุทิศ กลุ่มที่ 2 โรงเรียนเครือข่ายคุณธรรมในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี ในพื้นที่อำเภอทองผาภูมิ จำนวน 3 โรงเรียน คือ โรงเรียนเพียงหลวง 3 โรงเรียนบ้านทุ่งเสือโทน และโรงเรียนบ้านห้วยเสือ รวมทั้งสิ้น 14 โรงเรียน ต่อมา โรงเรียน จำนวน 14 โรงเรียน ในจังหวัดกาญจนบุรี มีความประสงค์ขอเข้าร่วมเป็นโรงเรียนเครือข่ายคุณธรรมในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จึงสมัครเข้าร่วมและเสนอเพื่อพิจารณา ดังนั้น พลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี จึงนำข้อเสนอของโรงเรียนที่ขอสมัครเข้าร่วมโครงการเสนอในที่ประชุมทำเนียบองคมนตรีเพื่อพิจารณาตามเกณฑ์ และความเหมาะสม จนกระทั่งได้รับการอนุมัติและประกาศเป็นโรงเรียนเครือข่ายในโครงการกองทุนการศึกษา

จังหวัดกาญจนบุรี เพิ่มขึ้น จำนวน 14 โรงเรียน ได้แก่ 1) อำเภอห้วยกระเจา จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านซ่อง และโรงเรียนบ้านเขากรวด 2) อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านทุ่งโป่ง และโรงเรียนบ้านหนองปลาไหล และโรงเรียนประชามงคล3) อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 5 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านเขาสามชั้น โรงเรียน บ้านเกริงกระเวีย และโรงเรียนวัดปรังกาสี โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา และโรงเรียนไทรโยคมณีกาญจน์วิทยา 4) อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 1 โรงเรียน คือ โรงเรียนทองผาภูมิวิทยา 5) อำเภอสังขละบุรี จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนอุดมสิทธิศึกษา และโรงเรียนร่มเกล้ากาญจนบุรี 6) อำเภอเมืองจังหวัดกาญจนบุรี คือ โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 (บ้านเก่าวิทยา) รวมทั้งสิ้น จำนวน 14 โรงเรียน (สุรยุทธ์ จุลานนท์: 30 กรกฎาคม 2564)

สรุปได้ว่า ปัจจุบันโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี รวมทั้งสิ้น จำนวน 28 โรงเรียน โดยแบ่งโรงเรียนรายสังกัด เป็นแนวทางการขับเคลื่อนและพัฒนาให้สอดคล้องกับบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดนี้

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1 จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ 1.โรงเรียนวัดถ้าองจุ 2.โรงเรียนบ้านดงเสลา และ 3.โรงเรียนบ้านโป่งหวาย

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ 1.โรงเรียนบ้านซ่อง และ 2.โรงเรียนบ้านเขากรวด

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 3 จำนวน 10 โรงเรียน ได้แก่ 1.โรงเรียนสมาคมป่าไม้แห่งประเทศไทยอุทิศ 2.โรงเรียนบ้านไร่ 3.โรงเรียนบ้านกองม่องทะ 4.โรงเรียนบ้านเขาหินตั้ง 5.โรงเรียนเพียงหลวง 3 6.โรงเรียนบ้านบ้านห้วยเสือ 7.โรงเรียนบ้านทุ่งเสือโทน 8.โรงเรียนบ้านเกริงกระเวีย 9.โรงเรียนบ้านเขาสามชั้น และ10.โรงเรียนวัดปรังกาสี

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4 จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ 1.โรงเรียนบ้านห้วยหวาย 2.โรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย 3.โรงเรียนบ้านทุ่งโป่ง 4.โรงเรียนบ้านหนองปลาไหล

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากาญจนบุรี จำนวน 8 โรงเรียน ได้แก่ 1.โรงเรียนหนองปรือพิทยาคม 2.โรงเรียนศรีสวัสดิ์พิทยาคม 3.โรงเรียนอุดมสิทธิศึกษา 4.โรงเรียนทองผาภูมิวิทยา 5.โรงเรียนประชามงคล 6.โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา 7.โรงเรียนไทรโยคมณีกาญจน์วิทยา 8.โรงเรียนร่มเกล้ากาญจนบุรี สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรีกาญจนบุรี จำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 (บ้านเก่าวิทยา)

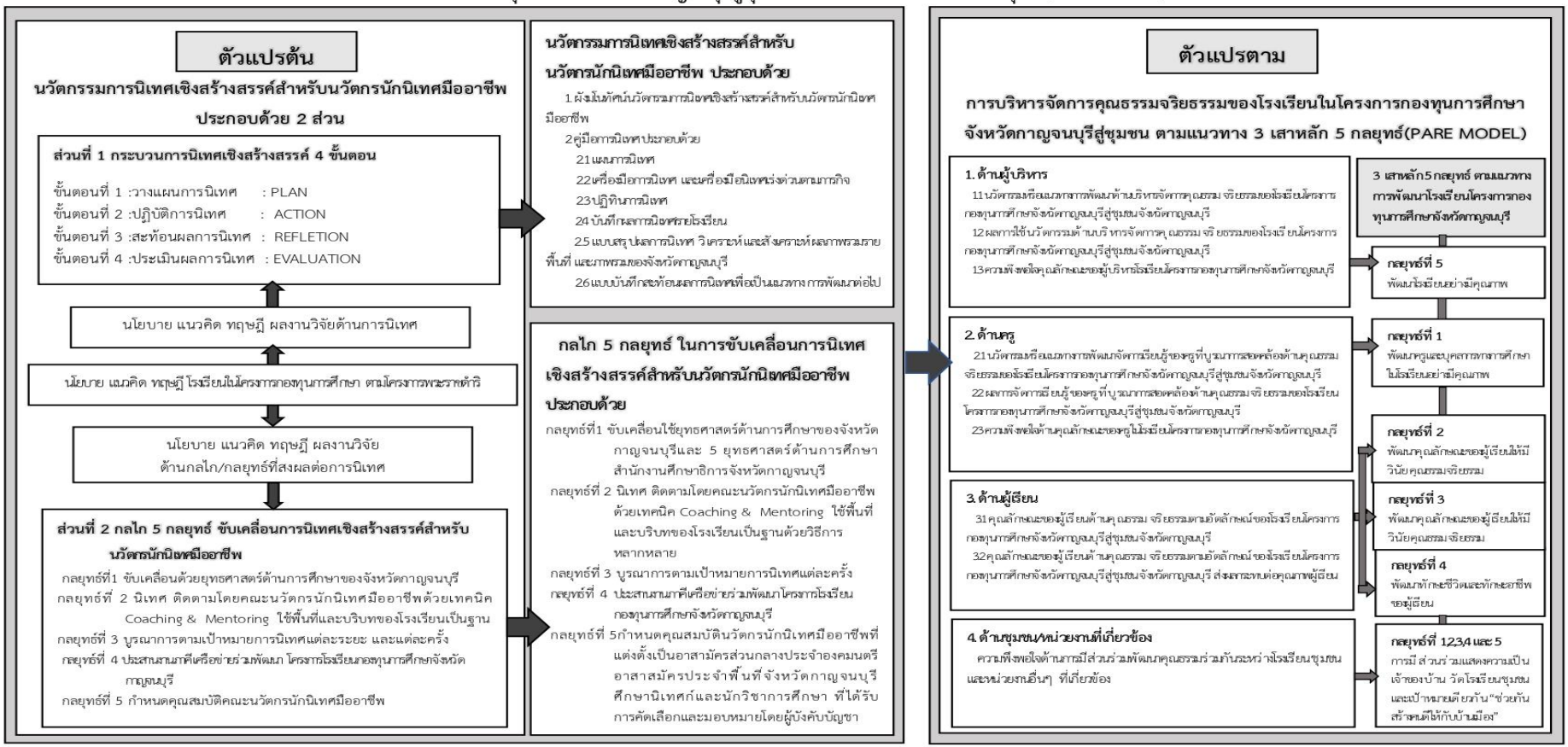
ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนาโดยสนองนโยบายตามโครงการพระราชดำริ และการได้รับมอบหมายให้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนและพัฒนาในช่วงเวลาตั้งแต่ปีการศึกษา 2562 เป็นต้นมา ตามมติที่ประชุมโดยคณะกรรมการกำกับ ติดตาม ประเมินผลโครงการขับเคลื่อนเครือข่ายคุณธรรมของโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาสู่ชุมชน อำเภอหนองปรือ จังหวัดกาญจนบุรี ครั้งที่ 3 ณ ห้องประชุม 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 เมื่อวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2562 พบว่า ควรมอบหมายให้ดำเนินการวิจัยด้านการพัฒนารูปแบบการนิเทศเพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาโรงเรียนคุณธรรม ดังนั้นสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรีจึงมอบหมายให้ศึกษานิเทศก์ ระบุชื่อ นางสาลินี อุดมผล ศึกษานิเทศก์ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี ให้เป็นผู้วิจัยและพัฒนาด้านการนิเทศโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาโดยเริ่มพัฒนาโรงเรียนต้นแบบ จึงออกแบบงานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับครู เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้านคุณธรรมในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี โดยใช้กับโรงเรียนบ้านห้วยหวาย และโรงเรียนบ้านหนอง

สาหร่าย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 4 และ โรงเรียนหนองปรือพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษากาญจนบุรี

ผลการสังเคราะห์ทั้งสภาพปัญหา นโยบายที่ควรนำไปสู่การปฏิบัติ และความต้องการเชิงพื้นที่ และผลการสังเคราะห์สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ชนสิทธ์ สิทธิ์สูงเนิน (บทสัมภาษณ์ 20 กันยายน 2564) มาเรียม นิลพันธุ์ (บทสัมภาษณ์, 20 กันยายน 2564) ทิพย์อนงค์ กุลเกตุ (บทสัมภาษณ์,18 สิงหาคม 2564) พนิดา จารย์อุปการะ (บทสัมภาษณ์ 15 กันยายน 2564) ไพรัช กรบงกชมาศ (บทสัมภาษณ์ , 20 กันยายน 2564) สมาพร มณีอ่อน (บทสัมภาษณ์11 กันยายน 2564) อนันต์ กัลปะ (บทสัมภาษณ์,11 กันยายน 2564) พบว่า ควรมีนวัตกรรมการนิเทศที่มีลักษณะเฉพาะ แตกต่างจากการนิเทศทั่วไป โดยผู้ทำหน้าที่นิเทศควรมีสมรรถนะและประสบการณ์การนิเทศอย่างเชี่ยวชาญ ดังนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมด้านการนิเทศที่ต่อยอดเพื่อสามารถนำไปใช้ให้ครอบคลุมกลุ่มเป้าหมายและคลอบคลุมประเด็นตัวชี้วัดต่างๆของโรงเรียนในโครงการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 28 โรงเรียน ผู้วิจัยจึงออกแบบนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพสำหรับบริหารจัดการด้านคุณธรรม จริยธรรมโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี (PARE MODEL) โดยปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติมให้มีคุณภาพ ประกอบด้วยคู่มือการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพสำหรับบริหารจัดการ ด้านคุณธรรม จริยธรรมโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี (PARE MODEL) แผนการนิเทศและปฏิทินการนิเทศเพื่อเป็นแนวทางการนำไปใช้ต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพผู้วิจัยจึงพัฒนากรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยเป็นแนวทางการดำเนินการวิจัยและพัฒนา ดังแผนภาพที่ 1 ดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย

เรื่อง นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม ของโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ (PARE MODEL)



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดเพื่อการวิจัยและพัฒนา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์
2. เพื่อพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์
3. เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์
4. เพื่อหาประสิทธิผลของนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์
5. เพื่อขยายผลการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก ครบทั้ง 5 กลยุทธ์

วิธีการศึกษา

การวิจัยและพัฒนา เรื่อง นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ผู้วิจัยดำเนินงานตามขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) การวิจัยและเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีขั้นตอนหลักในการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน จำนวน 3 วงรอบ การวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) ดังนี้

วงรอบที่ 1 การวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) มีขั้นตอน การดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนา 3) ทดลองใช้ 4) หาประสิทธิผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับครูเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) โดยมีกลุ่มเป้าหมายโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษา รวมทั้งสิ้น จำนวน 3 โรงเรียน ภายใต้การใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสำหรับครูเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL)

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารและคณะครู โรงเรียนบ้านห้วยหวาย โรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย และโรงเรียนหนองปรือพิทยาคม รวมทั้งสิ้น 3 โรงเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร ครู และบุคลากรในชุมชน จำนวนทั้งสิ้น 42 คน

ระยะเวลา ระหว่างวันที่ 11 เมษายน 2562 – 31 มีนาคม 2564 รวมระยะเวลา 2 ปี 11 วัน

ขอบเขตเนื้อหา การบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษา (กลยุทธ์ที่ 3 การพัฒนาผู้เรียนให้มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม)

วงรอบที่ 2 การวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) มีขั้นตอน การดำเนินการวิจัย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนา 3) ทดลองใช้ 4) หาประสิทธิผล และ 5) ขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษา รวมทั้งสิ้น จำนวน 16 โรงเรียน ภายใต้การใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารและคณะครู โรงเรียนบ้านห้วยหวาย โรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย โรงเรียนหนองปรือพิทยาคม โรงเรียนบ้านโป่งหวาย โรงเรียนวัดถ้ำองจุ โรงเรียนบ้านดงเสลา โรงเรียนบ้านซ่อง โรงเรียนสมาคมป่าไม้แห่งประเทศไทยอุทิศ โรงเรียนบ้านกองม่องทะ โรงเรียนวัดปรังกาสี โรงเรียนบ้านทุ่งโป่ง โรงเรียนบ้านหนองปลาไหล โรงเรียนศรีสวัสดิ์พิทยาคม โรงเรียนประชามงคล โรงเรียนทองผาภูมิวิทยา โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 รวมทั้งสิ้น 16 โรงเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร ครู และบุคลากรในชุมชน จำนวนทั้งสิ้น 250 คน

ระยะเวลา ระหว่างวันที่ 1 พฤษภาคม 2564 – 31 มีนาคม 2565 รวมระยะเวลา 1 ปี

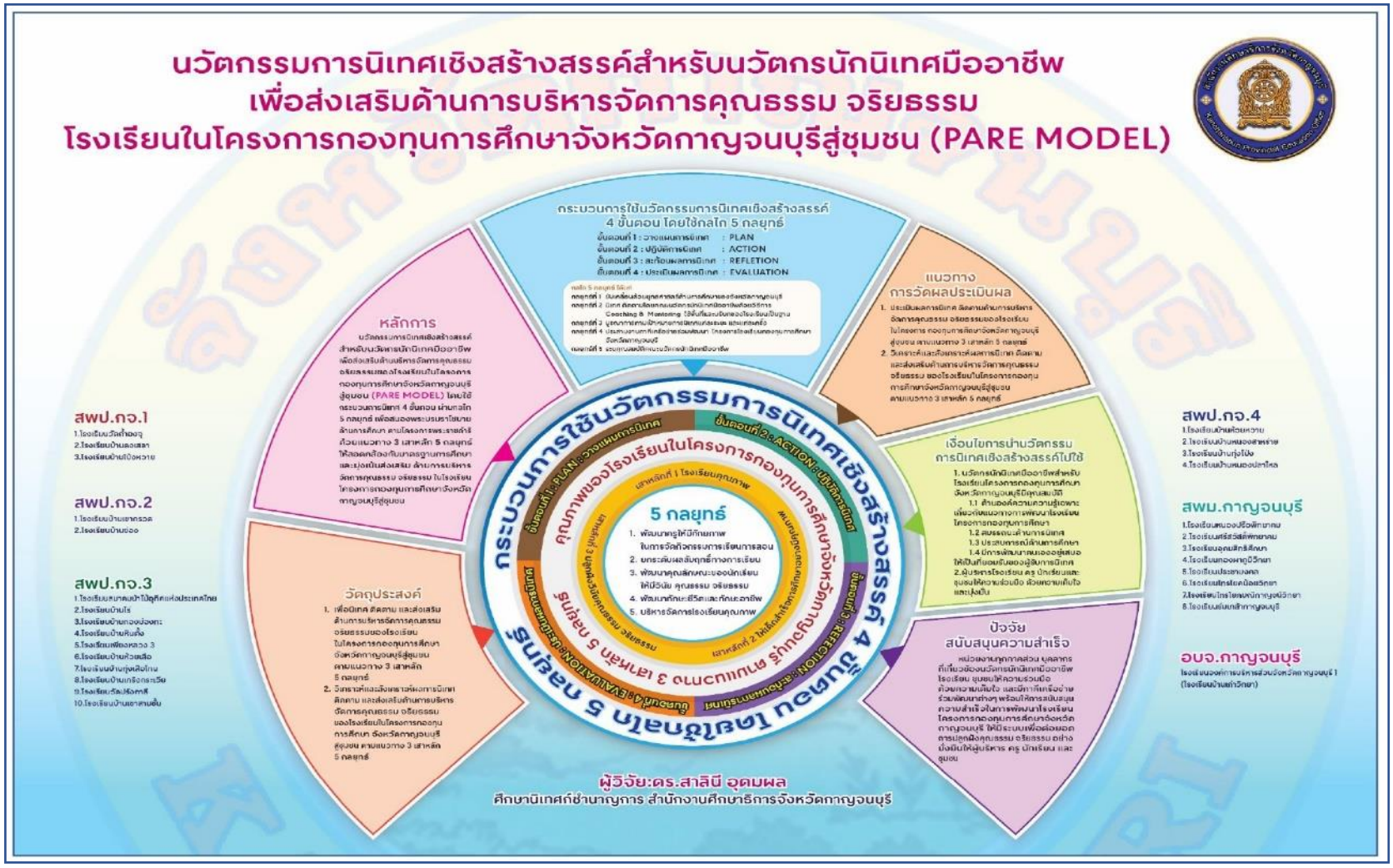
ขอบเขตเนื้อหา การบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษา (กลยุทธ์ที่ 1,2,3,4 และ 5)

วงรอบที่ 3 การวิจัยและพัฒนา (R&D: Research and Development) มีขั้นตอนดำเนินการวิจัย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน 2) พัฒนา 3) ทดลองใช้ 4) หาประสิทธิผล และ 5) ขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ได้นวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้จริงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ดังแสดงแผนภาพที่ 2 นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการ คุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

ประชากร ได้แก่ ผู้บริหารและคณะครู โรงเรียนบ้านห้วยหวาย โรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย โรงเรียนหนองปรือพิทยาคม โรงเรียนบ้านโป่งหวาย โรงเรียนวัดถ้ำองจุ โรงเรียนบ้านดงเสลา โรงเรียนบ้านซ่อง โรงเรียนสมาคมป่าไม้แห่งประเทศไทยอุทิศ โรงเรียนบ้านกองม่องทะ โรงเรียนวัดปรังกาสี โรงเรียนบ้านทุ่งโป่ง โรงเรียนบ้านหนองปลาไหล โรงเรียนศรีสวัสดิ์พิทยาคม โรงเรียนประชามงคล โรงเรียนทองผาภูมิวิทยา โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี 1 โรงเรียนบ้านเขากรวด โรงเรียนบ้านหินตั้ง โรงเรียนบ้านไร่ โรงเรียนเพียงหลวง 3 โรงเรียนบ้านห้วยเสือ โรงเรียนบ้านทุ่งเสือโทน โรงเรียนบ้านเกริงกระเวีย โรงเรียนบ้านเขาสามชั้น โรงเรียนอุดมสิทธิศึกษา โรงเรียนร่มเกล้า กาญจนบุรี โรงเรียนไทรโยคมณีกาญจน์วิทยา และโรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยา รวมทั้งสิ้น 28 โรงเรียน ประกอบด้วย ผู้บริหาร ครู และบุคลากรในชุมชน จำนวนทั้งสิ้น 500 คน

ระยะเวลา ระหว่างวันที่ 1 พฤษภาคม 2565 – 31 มีนาคม 2566 รวมระยะเวลา 1 ปี

ขอบเขตเนื้อหา การบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม ในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษา (กลยุทธ์ที่ 1,2,3,4 และ 5)



แผนภาพที่ 2 นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการ คุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

ผลการศึกษา

การวิจัยและพัฒนา เรื่องนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า การสังเคราะห์ความต้องการจากผลการประชุมรับมอบนโยบายโดยพลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี ผลการวิเคราะห์ด้านเอกสารด้านการจัดการศึกษา ผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผลการสัมภาษณ์บุคลากรทางด้านการศึกษา และผลการดำเนินการวิจัยและพัฒนาวงรอบที่ 1 และ 2 โรงเรียนจำนวน 28 โรงเรียน บุคลากรที่เกี่ยวข้อง จำนวน 500 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีความต้องการให้พัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.73 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.22 แปลผลการวิเคราะห์ได้ว่า นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพมีความหมาะสมและสอดคล้องในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้จริงกับโรงเรียนในโครงการกองทุนการศศึกษาต่อไปได้ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ มีองค์ประกอบ ดังนี้ 1.1) หลักการ 1.2) วัตถุประสงค์ 1.3) กระบวนการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ผ่านกลไก 5 กลยุทธ์ 1.4) แนวทางการวัดผลประเมินผล 1.5) ปัจจัยสนับสนุน 1.6) เงื่อนไขการนำนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ไปใช้ ส่วนที่ 2 คู่มือการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ และส่วนที่ 3 แผนการนิเทศนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ ที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพ

3. ผลการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ พบว่า โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 28 โรงเรียน มีผลการพัฒนาตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีความก้าวหน้าทุกโรงเรียน แต่ปัญหาอุปสรรค และผลกระทบที่เป็นปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ได้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาตามบริบทต่อไป ดังนี้

กลยุทธ์ที่ 1 การพัฒนาครูให้มีศักยภาพในการจัดการเรียนการสอน พบว่า 1) ทุกโรงเรียน มีครูพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning จำนวน 28 โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 100 2) ครูจัดทำแผนบูรณาการ สอดแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้กับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีคุณธรรมตามอัตลักษณ์ของโรงเรียนระดับดีและระดับดีเยี่ยมตามลำดับ ทั้ง 28 โรงเรียน 3) คุณลักษณะของครูโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นแบบอย่างที่ดี

กลยุทธ์ที่ 2 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีการทดสอบ O-NET ทุกโรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการทดสอบโดยภาพรวม พบว่า อยู่ในระดับต้องปรับปรุง

กลยุทธ์ที่ 3 การพัฒนาคุณลักษณะของนักเรียนให้มีวินัย คุณธรรม จริยธรรม พบว่า 1) นักเรียนมีคุณลักษณะตามคุณธรรมอัตลักษณ์ของโรงเรียนสอดคล้องกับบริบทโรงเรียนที่ตั้งค่าเป้าหมายไว้ทุกโรงเรียนอย่างน้อยคิดเป็นร้อยละ 80 2) ผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนมีระดับความก้าวหน้า ได้แก่ ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรทุกโรงเรียน

กลยุทธ์ที่ 4 การพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ พบว่า ทุกโรงเรียนมีการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะอาชีพ คิดเป็นร้อยละ 100 ครูมีการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้านอาชีพ เช่น การปลูกผัก ช่างเชื่อม การเลี้ยงไก่ การแปรรูปอาหาร การขายสินค้าออนไลน์ ฯ ตามบริบทของโรงเรียนและความต้องการของนักเรียน และชุมชน

กลยุทธ์ที่ 5 การบริหารจัดการโรงเรียนคุณภาพ พบว่า ทุกโรงเรียนมีการบริหารจัดการโรงเรียนคุณภาพรูปแบบต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 100 ได้แก่ การใช้แผนพัฒนาการจัดการศึกษาและแผนปฏิบัติการหน้าเดียวเป็นนวัตกรรมด้านการบริหารจัดการในการขับเคลื่อนและพัฒนา การนิเทศเทศภายใน ระบบการประกันคุณภาพการศึกษา ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน การพัฒนาครูผ่านระบบดิจิทัล และชุมชนมีความความพึงพอใจในการมีส่วนร่วมในระดับดี

4.ประสิทธิผลของนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ด้านเอกสารนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริม ด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ คู่มือการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีระดับความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับมาก และส่วนที่ 2 โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีมีการพัฒนาก้าวหน้าตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ จำนวน 28 โรงเรียน

5. ผลด้านการขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ พบว่า นวัตกรรม การนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริงต่อยอดในการนิเทศ ติดตามโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาให้ครบทั้ง 28 โรงเรียน และเผยแพร่แนวทางการนำนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์แนวใหม่นี้เพื่อนำไปใช้ได้ในจังหวัดอื่นๆ ที่มีการขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาได้ต่อไป

สรุป

การวิจัยและพัฒนา เรื่องนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ควรพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน(PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีองค์ประกอบครบถ้วน มีประสิทธิภาพและคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้

3. จากผลการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ผลการวิจัยโดยภาพรวม พบว่า โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 28 โรงเรียน มีผลการพัฒนาตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีความก้าวหน้าด้านการพัฒนา ทุกกลยุทธ์ทุกโรงเรียน แต่ปัญหาอุปสรรค และผลกระทบที่เป็นปัจจัยแวดล้อมต่างๆ ได้ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาตามบริบทต่อไป

4.ประสิทธิผลของนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ พบว่า ส่วนที่ 1 ด้านเอกสารนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมมีระดับความเหมาะสมและสอดคล้องในระดับมาก และส่วนที่ 2 โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีมีการพัฒนาก้าวหน้าตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ จำนวน 28 โรงเรียน

5. ผลด้านการขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ พบว่า นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริงต่อยอดในการนิเทศ ติดตามโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาให้ครบทั้ง 28 โรงเรียน และเผยแพร่แนวทางการนำนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์แนวใหม่นี้เพื่อนำไปใช้ได้ในจังหวัดอื่นๆที่มีการขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาได้ต่อไป

อภิปรายผล

การวิจัยและพัฒนา เรื่องนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1.จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ใช้แนวคิดของนักการศึกษา กลิ๊กแมน และ คาร์ล (Glickman, Carl D ,1990) ศึกษาวิธีการนิเทศหรือพฤติกรรมการนิเทศ 4 แบบ ซึ่งแต่ละแบบจะใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ถ้าคำนึงถึงระดับความสามารถในการพัฒนาของครู ความผูกพันต่อภาระหน้าที่และระดับความเชี่ยวชาญของครู ซึ่งครูแต่ละคน แต่ละกลุ่ม จะมีความแตกต่างกัน ดังนั้น วิธีการนิเทศหรือแบบของการนิเทศแบบพัฒนาการ (Supervisory Approach in Developmental Supervision) ที่มีระดับความแตกต่างกัน จึงเหมาะสมกับระดับความสามารถของครูที่มีต้นทุน ที่แตกต่างกัน ได้แก่1) วิธีให้การนิเทศแบบชี้นำควบคุม (Directive Control Approach) เหมาะสมกับครูที่ยังขาดองค์ความรู้และต้องพัฒนาร่วมกับการ Coach อย่างใกล้ชิด 2)วิธีให้การนิเทศแบบชี้นำให้ข้อมูล (Directive Informational Approach) เหมาะสมกับครูที่มีองค์ความรู้เรื่องโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาในบางส่วนแต่ยังไม่สามารถประยุกต์และบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ การใช้สื่อที่เหมาะสม การวัดและประเมินผล ฯ ที่นำมาใช้ให้สอดคล้องกับแนวทางของโรงเรียนในโครงการ กองทุนการศึกษา 3)วิธีให้การนิเทศแบบร่วมมือ (Collaborative Approach) มีความเหมาะสมกับครูที่มีสมรรถนะโดยภาพรวมเท่าเทียมกัน สามารถปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างมีระบบร่วมมือเป็นทีม และมีประสิทธิภาพ 4) วิธีการนิเทศแบบไม่ชี้นำ (Non-directive Approach) เหมาะสมกับครูที่มีความเก่ง สามารถนิเทศตนเองได้ วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ที่สามารถนำไปสู่ความสำเร็จได้ อย่างหลากหลายวิธี ซึ่งแนวคิดวิธีการนิเทศแบบต่างๆ สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาด้านการศึกษา

ของ พลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี (ประชุมมอบนโยบาย,18 พฤษภาคม 2562 , 7 กรกฎาคม 2563 ,15 มิถุนายน 2564 , 6 พฤษภาคม 2565 ,12 พฤษภาคม 2566, 23 มิถุนายน 2566) ให้ความสำคัญกับบุคลากรทั้ง 3 กลุ่ม คือ ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร และอาสาสมัครประจำพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี โดยให้คำสำคัญหมายถึงบุคลากร ทั้ง 3 กลุ่ม เรียกว่า “3 ทหารเสือ” โดยให้บทบาทสำคัญด้านการนิเทศ ติดตามให้ความช่วยเหลือครูในการจัดการเรียนรู้สู่นักเรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม สอดคล้องกับกลยุทธ์ที่ 3 มีอาชีพและทักษะชีวิต สอดคล้องกับกลยุทธ์ที่ 4 และเป็นคนเก่ง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน สอดคล้องกับกลยุทธ์ที่ 2 และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ให้ความสำคัญการขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาโดยมอบหมายภารกิจให้ศึกษานิเทศก์เป็นผู้ทำหน้าที่สำคัญในการอำนวยความสะดวก สนับสนุนและ coaching ให้โรงเรียนปฏิบัติจริงตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ และเชื่อมโยงองค์ความรู้ให้โรงเรียนได้เข้าใจระบบการศึกษาที่ได้ปฏิบัติหลากหลายภารกิจ เช่น เมื่อวิเคราะห์มาตรฐานและตัวชี้วัดงานประกันคุณภาพการศึกษา พบว่า สอดคล้องกับภารกิจตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ดังนั้นการดำเนินการของโรงเรียนสามารถจัดทำโครงการและกิจกรรมที่ตอบโจทย์นโยบายต่างๆ ได้ในคราวเดียวกันได้เป็นต้น

2. จากผลการพัฒนานวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ มีประสิทธิภาพและคุณภาพประกอบด้วย 3 ส่วน คือ 2.1) นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ (PARE MODEL) 2.2) คู่มือการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ 2.3) แผนการนิเทศและปฏิทินการนิเทศมุ่งเน้นกระบวนการนิเทศ เชิงสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางแผนปฏิบัติการนิเทศ สะท้อนผลการนิเทศ และประเมินผลการนิเทศ ควบคู่กับกลไก 5 กลยุทธ์ ที่จำเป็นในการดำเนินการได้แก่ กลยุทธ์ที่ 1 ขับเคลื่อนด้วยยุทธศาสตร์ด้านการศึกษาของจังหวัดกาญจนบุรี ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาคุณภาพชีวิตประชาชนในทุกมิติของจังหวัดกาญจนบุรี กลยุทธ์ที่ 2 นิเทศ ติดตามโดยคณะนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพด้วยวิธีการ Coaching & Mentoring ใช้พื้นที่และบริบทของโรงเรียนเป็นฐาน กลยุทธ์ที่ 3 บูรณาการตามเป้าหมายการนิเทศแต่ละระยะ และแต่ละครั้ง โดยมีเป้าหมายหลัก และเป้าหมายตามสถานการณ์ ซึ่งหมายถึง เป้าหมายหลักเป็นการนิเทศ ติดตาม ตามแนวทาง 3 เสาหลัก5 กลยุทธ์ ด้วยเครื่องมือการนิเทศที่ได้สังเคราะห์โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่การนิเทศตามเป้าหมายเฉพาะสถานการณ์ จะเป็นการสร้างแนวทางแก้ไขปัญหาเร่งด่วน เช่น สถานการณ์โควิด ส่งผลกระทบการการเรียนรู้ถดถอย จึงมีความเร่งด่วนในการประสานภาคีเครือข่ายต่างๆ ช่วยเหลือโรงเรียน และการนิเทศ ติดตาม ของคณะนิเทศมืออาชีพ มีความสามารถออกแบบเฉพาะสถานการณ์เช่นกัน กลยุทธ์ที่ 4 ประสานงานภาคีเครือข่ายร่วมพัฒนา โครงการโรงเรียนกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี ประกอบด้วย 8 ภาคี 4 เครือข่าย 5 ร่วมพัฒนา กลยุทธ์ที่ 5 ระบุคุณสมบัติคณะนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านการบริหารจัดการในโรงเรียนโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชนสอดคล้องกับคำสั่งแต่งตั้งแต่งตั้งอาสสมัครประจำพื้นที่โดย พลเอกสุรยุทธ์ จุลานนท์ ประธานองคมนตรี (30 กรกฎาคม 2564) ส่งผลให้การนิเทศ ติดตามมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

3. ผลการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ผลการวิจัยโดยภาพรวม พบว่า นวัตกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาในการพัฒนาระบบการนิเทศให้มีความแตกต่างจากการนิเทศทั่วไป โดยเฉพาะการใช้กลไกทั้ง 5 กลยุทธ์ผนวกเข้าไปในกระบวนการนิเทศ ส่งผลให้ การนิเทศด้วยนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพมีประสิทธิภาพ

ซึ่งสอดคล้องกับ มยุรี นารั้ง(2565) ได้ให้ความสำคัญด้านการนิเทศภายใน เป็นกระบวนการ สะท้อนผล กำกับติดตาม และสร้างระบบ เพื่อบรรลุตามค่าเป้าหมายของโครงการต่างๆ โดยใช้การนิเทศภายในเป็นฐานในการขับเคลื่อนพัฒนา

4. ประสิทธิผลของนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพ เพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ พบว่า มีความเหมาะสมและสอดคล้องระดับมาก มีระบบ เป็นแนวทางที่ดีในการนำไปใช้ได้จริง สอดคล้องผ่านการสะท้อนโยข้อมูลสารสนเทศของจังหวัดกาญจนบุรี http://syn.ac.th/efsp/,2564 - 2566) ซึ่งเป็นการพัฒนาข้อมูลสารสนเทศบันทึกร่องรอยแนวทางการปฏิบัติให้บุคลากรรุ่นต่อไปที่อาจต้องรับผิดชอบโครงการต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง

5. ผลด้านการขยายผลนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับนวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ โดยภาพรวม พบว่า นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์ดังกล่าว สามารถนำไปขยายผลภายในจังหวัดกาญจนบุรี และจังหวัดอื่นๆ โดยการนำไปใช้ หรือเป็นแนวทางในการนำไปใช้ ซึ่งเป็นรูปแบบการนิเทศแนวใหม่ที่ศึกษานิเทศก์สามารถนำไปใช้อ้างอิงในเอกสารวิชาการ รวมทางเป็นพื้นฐานในการนำไปสังเคราะห์ใหม่ได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี และ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 1-4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศึกษากาญจนบุรี องค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี สามารถนำแนวทางการใช้นวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ นำไปใช้ในการนิเทศ ติดตามโรงเรียนในสังกัดได้

2. โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี สามารถนำแนวทางนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ไปใช้ออกแบบการนิเทศภายในโรงเรียนได้

ข้อเสนอแนะในการนำนวัตกรรมการนิเทศเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นวัตกรนักนิเทศมืออาชีพเพื่อส่งเสริมด้านบริหารจัดการคุณธรรม จริยธรรม โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรีสู่ชุมชน (PARE MODEL) ตามแนวทาง 3 เสาหลัก 5 กลยุทธ์ ไปใช้

1. โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี ควรพัฒนาครูที่มีประสบการณ์ให้มีสมรรถนะในการการนิเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญ ที่โรงเรียนสามารถบริหารจัดการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

2. ผู้บริหารสร้างทีมการนิเทศ เพื่อสร้างเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างการนิเทศ

3. พัฒนาสมรรถนะนักวิจัยดิจิทัลให้ศึกษานิเทศก์ ผู้บริหาร และครู เพื่อใช้เป็นแนวทางการขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาแนวใหม่ และนำไปประยุกต์ใช้การพัฒนาตนเอง ว PA

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นที่ควรจะทำการศึกษาต่อไป ดังนี้

1. ควรศึกษาแนวทางพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนักนวัตกรเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

2. ควรมีการวิจัยออกแบบการนิเทศภายในสำหรับโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี โดยฝึกอบรมให้ความรู้ครูที่มีความแตกต่างกัน ในการนิเทศด้วยเทคนิคที่เหมาะสม

3. พัฒนานวัตกรรมแนวใหม่ มีความเฉพาะการพัฒนารายกลยุทธ์ของ 3 เสาหลัก และพัฒนาสมรรถนะทีมนิเทศที่มีศักยภาพในการร่วมนิเทศและใช้นวัตกรรมที่ออกแบบในการช่วยเหลือโรงเรียนเฉพาะด้านที่เป็นปัญหาหรือสภาพความต้องการอื่นๆ ต่อไป

4. โรงเรียนและชุมชนร่วมการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกัน

5. การส่งเสริมความเป็นเลิศในกลยุทธ์ที่เป็นเอกลักษณ์ และแก้ปัญหาในกลยุทธ์ที่ไม่สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา เพื่อพัฒนาโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาของจังหวัดกาญจนบุรีให้มีความต่อเนื่อง และมีความยั่งยืน

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยและพัฒนาฉบับนี้มีความสมบูรณ์ ได้รับความเมตตาและความกรุณาจาก พลเอกไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี ที่ให้โอกาสได้เรียนรู้การพัฒนาขับเคลื่อนโครงการพระราชดำริด้านการศึกษา ได้แก่ โรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษากาญจนบุรี ส่งผลต่อผู้วิจัยได้พัฒนาตนเอง มีประสบการณ์ที่เป็นโอกาสชีวิตที่พิเศษ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและเห็นความสำคัญด้านการศึกษาเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รศ.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน อาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปากร ดร.ทิพย์อนงค์ กุลเกตุ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการและงานวิจัย วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ผศ.ดร.พนิดา จารย์อุปการะ อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี ดร.สมาพร มณีอ่อน อดีตศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนนทบุรี ที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือในการวิจัยและพัฒนาทุกขั้นตอน ขอกราบขอบพระคุณ นายไพรัช กรบงกชมาศ อาสาสมัครส่วนกลางทำเนียบองคมนตรี นายอนันต์ กัลปะ หัวหน้าอาสาสมัครประจำพื้นที่จังหวัดกาญจนบุรี และคณะอาสาสมัครเชิงพื้นที่ในการแนะนำสอนงานทุกประเด็น โดยเฉพาะการเป็นนักประสานงานสิบทิศ ร่วมกับการนิเทศในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการและผลการนิเทศประสบความสำเร็จอย่างดียิ่ง ซึ่งเป็นงานท้าทาย รวมทั้งกราบขอบพระคุณ ผู้บริหารและคณะครูโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาทุกโรงเรียน ภาคีเครือข่ายต่างๆ ที่มีส่วนร่วมในการวิจัยและพัฒนาสำเร็จลุล่วง นอกจากนี้ขอกราบขอบพระคุณผู้ว่าราชการจังหวัดกาญจนบุรี ศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี ที่อนุเคราะห์อนุมัติงบประมาณในการขับเคลื่อนโครงการนี้ให้สำเร็จลุล่วง และเพื่อนร่วมงานในองค์กรที่ร่วมดำเนินงานทุกระยะ สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา สามี บุตร คณะศึกษานิเทศก์ และ ผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่สนับสนุนผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่า ผลงานวิจัยฉบับนี้จะมีคุณค่าและประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในโอกาสต่อไป

รายการอ้างอิง

คณะกรรมการกำกับติดตามประเมินโครงการขับเคลื่อนเครือข่ายคุณธรรมของโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาสู่ชุมชน,มติการประชุมมอบนโยบาย.11 เมษายน 2562.

ชนสิทธ์ สิทธิ์สูงเนิน.บทสัมภาษณ์(20 กันยายน 2564)

มยุรี นารั้ง และคณะ.(2565) **รูปแบบการบริหารโรงเรียนในโครงการกองทุนกาศึกษาสู่ความสำเร็จของโรงเรียนห้วยขาแข้งวิทยาคม,วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์,**ปีที่ 9 ฉบับที่ 9 กันยายน 2565.

มาเรียม นิลพันธุ์(บทสัมภาษณ์,20 กันยายน 2564)

ทิพย์อนงค์ กุลเกตุ (บทสัมภาษณ์,18 สิงหาคม 2564)

พนิดา จารย์อุปการะ (บทสัมภาษณ์,15 กันยายน 2564)พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรในหลวงรัชกาลที่ 9, พระบรมราโชวาทพระราชทานแก่ครูและนักเรียนที่ได้รับพระราชทานรางวัล วันจันทร์ที่ 27 กรกฎาคม 2524.

ไพบูลย์ คุ้มฉายา องคมนตรี **(**ประชุมมอบนโยบาย,18 พฤษภาคม 2562)

_____(ประชุมมอบนโยบาย, 7 กรกฎาคม 2563)

_____(ประชุมมอบนโยบาย,15 ,มิถุนายน 2564)

_____(ประชุมมอบนโยบาย,6 พฤษภาคม 2565)

_____(ประชุมมอบนโยบาย,12 พฤษภาคม 2566)

_____(ประชุมมอบนโยบาย, 23 มิถุนายน 2566)

ไพรัช กรบงกชมาศ (บทสัมภาษณ์,20 กันยายน 2564)

สมาพร มณีอ่อน (บทสัมภาษณ์,11 กันยายน 2564)

สุรยุทธ์ จุลานนท์ ประธานคณะกรรมการโครงการกองทุนการศึกษา,ประกาศคณะกรรมการโครงการกองทุนการศึกษาที่ 1/2564 เรื่อง **รายชื่อโรงเรียนที่ได้รับการคัดเลือกเป็นโรงเรียนเครือข่ายคุณธรรม จริยธรรมโครงการกองทุนการศึกษา :** 30 กรกฎาคม 2564.

สาลินี อุดมผล. (2562). **หลักสูตรภาคีเครือข่ายร่วมพัฒนาศึกษานิเทศก์คุณธรรมเพื่อขับเคลื่อนโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี.สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกาญจนบุรี.**

อนันต์ กัลปะ (บทสัมภาษณ์,11 กันยายน 2564)

Glickman,Carl D.(1990) supervision of Instruction New York : Allyn and Bacon.http://syn.ac.th/efsp/ข้อมูลสารสนเทศโรงเรียนในโครงการกองทุนการศึกษาจังหวัดกาญจนบุรี

การพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

A Development of Research skill in Research for Learning Development Subject by Using Team-Pair-Solo Technique for Roi-et College of Dramatic Art's undergraduate student: Major Thai Dance Education, Academic Year 2022

เสาวณิต กิตตินานนท์[1]

SAOWANIT KITTINANON[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดทักษะการวิจัย แบบทดสอบ เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย และแบบสอบถามความพึงพอใจการพัฒนาทักษะการวิจัยด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ในวิชาวิจัยเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ ผลการวิจัย พบว่า

1. ทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด พบว่า ผลการประเมินตนเองในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัย ก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.29, S.D. = 0.38) ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.50, S.D. = 0.34) และหลังเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.15, S.D. = 0.42) ตามลำดับ ส่วนผลการประเมินโดยครูผู้สอนในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัย ก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.35, S.D. = 0.51) ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.91, S.D. = 0.48) และหลังเรียนมีผลการประเมินใน ระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.36, S.D. = 0.43) ตามลำดับ

2. ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.55 คะแนน (S.D. = 1.88) และคะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.90 คะแนน (S.D. = 1.94)

[1]วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัย ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษาปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.76, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเทคนิคการสอนแบบ Team– Pair -Solo มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.41)

คำสำคัญ: ทักษะการวิจัย วิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เทคนิค Team– Pair -Solo

ABSTRACT

A Development of Research skill in Research for Learning Development Subject by using Team-Pair-Solo technique for Roi-et College of Dramatic Art's undergraduate student: Major Thai Dance Education, Academic Year 2022 is aims to 1) develop research skills in learning research subjects by using Team-Pair-Solo technique for Roi-et College of Dramatic Art's undergraduate student: Major Thai Dance studies, academic year 2022 and 2) study student's satisfaction towards developing research skills in learning research for learning development subjects with using Team-Pair-Solo technique. The target group in this study were 2^{nd} year undergraduate students major Thai Dance studies, academic year 2022, totaling 20 people by purposive sampling. The tools used in the research were the research skill test form, pre-posttest and a satisfaction questionnaire for developing research skills using Team-Pair-Solo technique in research for learning development subjects. The research results were as follows:

1. Research skills of 2^{nd} year undergraduate students major Thai Dance studies, academic year 2022, Roi Et College of Dramatic Arts. The results of the student's self-assessment of pre-test were as a moderate level ($\bar{x}$ = 3.29, S.D. = 0.38) while during the study were as a high level ($\bar{x}$ = 3.50, S.D. = 0.34) as level as post-test ($\bar{x}$ = 3.50, S.D. = 0.34). Otherwise, the teacher assessment of pre-test were as a moderate level ($\bar{x}$ = 3.35, S.D. = 0.51) while during the study were as a high level($\bar{x}$ = 3.91, S.D. = 0.48) as level as post-test ($\bar{x}$ = 4.36, S.D. = 0.43)

2. The test results in basic research skill were 9.55 out of 20 score in pre-test and 13.90 out of 20 score in post-test.

3. Students' satisfaction towards research skill development in the research for learning development subject with using Team-Pair-Solo technique for 2^{nd} year undergraduate students major Thai Dance studies, academic year 2022, Roi Et College of Dramatic Arts. The overall result is at the highest levels. ($\bar{x}$ = 4.76, S.D. = 0.49). When considering each indicator, it was found that the teaching by using Team-Pair-Solo technique had the highest average of the satisfaction. ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.41)

Keywords: Research skill, Research for Learning Development Subject, Team-Pair-Solo Technique

บทนำ

การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เพียงกระบวนการถ่ายทอดความรู้ แต่คือการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้คน ดังนั้นการศึกษาจึงควรจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มิใช่การจดจำเนื้อหาวิชา เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง และลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง และต่อยอดความรู้นั้นได้ด้วยตนเอง ผู้สอนต้องสามารถสร้างและออกแบบสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่มีบรรยากาศเกื้อหนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย การเชื่อมโยงความรู้หรือแลกเปลี่ยนความรู้กับชุมชนและสังคมโดยรวม เรียนรู้ผ่านบริบทความเป็นจริง

วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนาศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นสถาบันการศึกษาที่จัดตั้งขึ้นโดยมีพันธกิจที่สำคัญประการหนึ่ง คือ การผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ เพื่อให้เป็นผู้นำด้านทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ สามารถอนุรักษ์ พัฒนา สร้างสรรค์ และสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปะ สู่ชุมชน พัฒนาภูมิปัญญาไทยสู่สากล ดังนั้นการผลิตบัณฑิตด้านศิลปะจึงเป็นพันธกิจที่สำคัญของสถาบัน โดยสร้างอัตลักษณ์ของบัณฑิตให้เป็นผู้นำในการสืบสาน สร้างสรรค์งานศิลป์ สนับสนุนส่งเสริมให้บัณฑิตมีความรู้ ความสามารถในสาขาวิชา และสามารถบูรณาการความรู้ในศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง มีคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาชีพ โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม และดำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของชาติ

ตั้งแต่ปีการศึกษา 2559 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ได้เริ่มจัดการเรียนการสอนหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 5 ปี และ 4 ปี) และมีการพัฒนาหลักสูตรให้มีความเหมาะสมเรื่อยมา จนเป็นหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (4 ปี) พ.ศ. 2562 สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา และสาขาวิชาดนตรีศึกษา ที่เน้นสร้างบัณฑิตครูนาฏศิลป์ และครูดนตรี ที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะปฏิบัติ เจตคติที่ดีในการเป็นครู และมีความพร้อมในการปฏิบัติงานในวิชาชีพครู ในหลักสูตรที่เป็นเนื้อหาวิชาครูนั้นประกอบด้วยหลายรายวิชาที่นักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติ โดยมาตรฐานความรูการประกอบวิชาชีพครูขอหนึ่งที่จำเปน คือ ครูจะตองเปนผูที่มีความรูความสามารถในการวิจัยทางการศึกษา มีการคนควาศึกษางานวิจัยในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรูเป็นบุคคลแหงการเรียนรูและเปนผูนำทางวิชาการ สามารถใชการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนควบคูกันไป มีคุณลักษณะเปนผูแสวงหาความรูดวยตนเองอยางสม่ำเสมอ ซึ่งจะเปนเครื่องมือในการพัฒนางาน พัฒนาผูเรียน พัฒนาตนเองอย่างตอเนื่อง (Toboa, 2011)

การเลือกใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้จำเป็นต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมด้านเนื้อหา สภาพแวดล้อม ตลอดจนความสามารถทางการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ พบว่าการทำงานแบบร่วมมือ (Collaboration) เป็นเทคนิคการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีการทำงานร่วมกัน โดยเทคนิคการเรียนรู้แบบ Team- Pair - Solo เป็นเทคนิคที่ครูกำหนดปัญหาหรืองานให้ แล้วผู้เรียนทำงานร่วมกันทั้งกลุ่มจนงานสำเร็จ จากนั้นจะแยกทำงานเป็นคู่จนงานสำเร็จ สุดท้ายนักเรียนแต่ละคนแยกมาทำเองจนสำเร็จได้ด้วยตนเอง (Kagan, 1994) เทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่ม-คู่-เดี่ยว (Team-Pair-Solo) มีรากฐานมาจากแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) ของ Vygotsky (1987) โดย Kagan (1995) ได้นำแนวคิดของVygotsky มาต่อยอดโดยให้ความสำคัญกับสองประเด็นที่ว่า ทำอย่างไรให้สามารถแบ่งการเรียนรู้ออกเป็นสองระดับสำคัญ คือ ระดับทางสังคมและระดับบุคคล จากสองประเด็นดังกล่าว Kagan จึงเกิดแนวความคิดเทคนิคการเรียนรู้แบบกลุ่ม-คู่-เดี่ยว โดยการแบ่งการเรียนรู้เป็นสามระดับได้แก่ระดับกลุ่ม ระดับคู่ และระดับเดี่ยว ซึ่งในระดับกลุ่ม (Team) ผู้เรียนที่มีความสามารถมากกว่าสามารถร่วมเรียนและช่วยเหลือผู้ที่มีความสามารถน้อยกว่า ระดับคู่ (Pair) ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมได้มากขึ้นและสามารถใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนระดับกลุ่มมาต่อยอด สุดท้ายในระดับเดียว (Solo) หลังจากที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนรู้จากระดับกลุ่มระดับคู่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky ที่ว่าสุดท้ายทุกคนสามารถพัฒนาศักยภาพได้โดยตนเอง

รายวิชาวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (300-21007) เป็นรายวิชาในกลุ่มวิชาบังคับ เนื้อหาวิชามีทั้งความรู้ด้านการวิจัย การพัฒนาทักษะการวิจัย ฝึกการทำวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการวิจัย เพื่อให้มีความพร้อมสำหรับการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู การสอบใบประกอบวิชาชีพครู และการปฏิบัติหน้าที่ครูในสถานศึกษาต่าง ๆ การเรียนรู้ทักษะการวิจัยที่ดีควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ด้วยการกระตุ้นการคิดและสร้างผู้เรียนให้เกิดทักษะการวิจัยที่ถาวร เนื่องจากวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนด้านนาฏศิลป์และดนตรีที่หลากหลาย รวมถึงนักศึกษาหลายคนได้รับมอบหมายให้เข้าร่วมงานเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นภารกิจของวิทยาลัย ส่งผลให้ไม่สามารถเข้าเรียนหรือทำกิจกรรมในชั้นเรียนได้ทุกครั้ง ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนรายวิชานี้จึงปรับให้มีการทำงานแบบร่วมมือทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้โดยอาศัยความสัมพันธ์อันใกล้ชิดระหว่างเพื่อน โดยพบว่ามีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา การเรียนในห้องเรียนที่มีการมอบหมายงานกลุ่ม ส่งผลให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และเกิดความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย จนผู้เรียนสามารถเกิดทักษะในการวิจัยและการทำงานอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

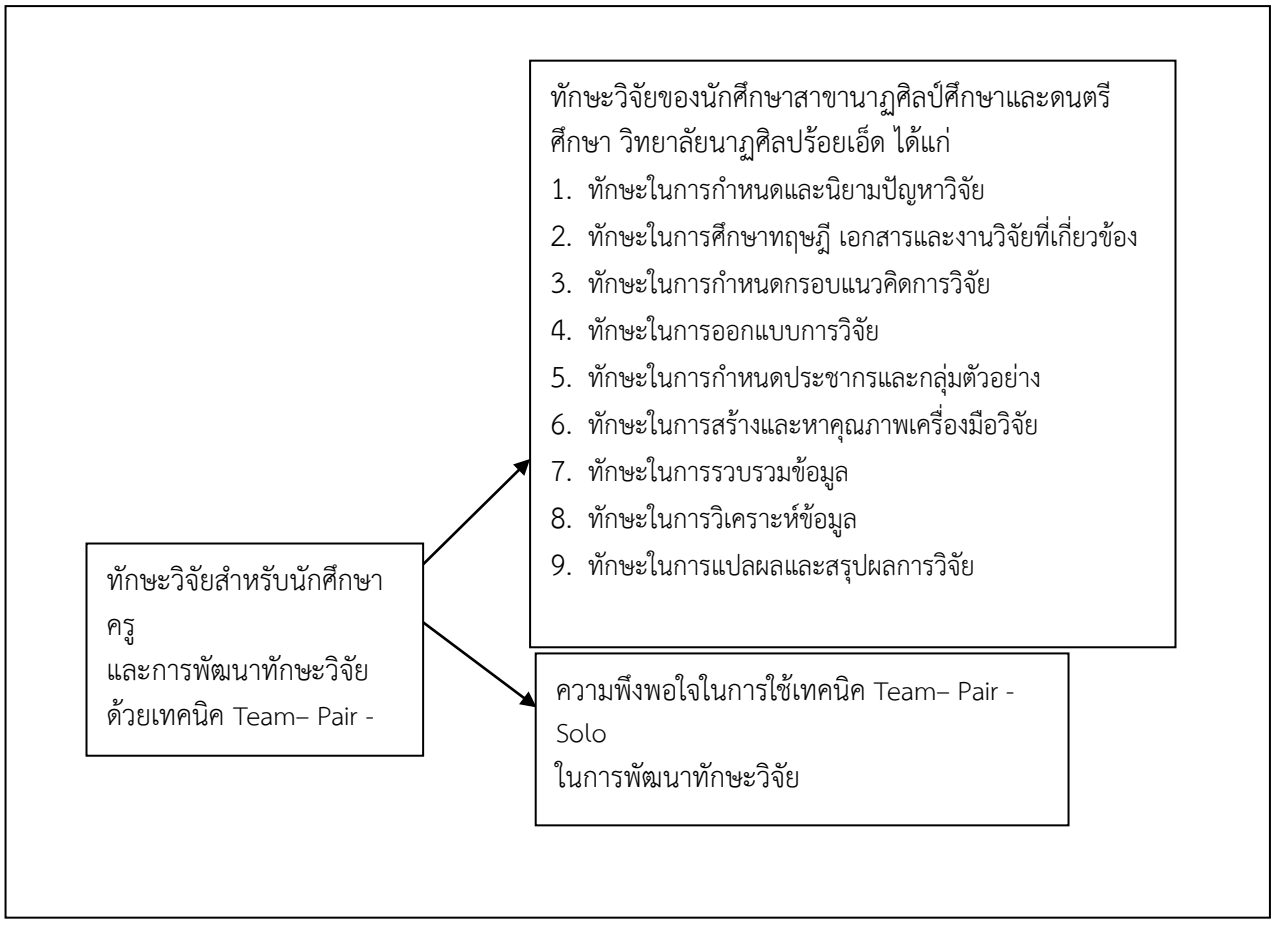
จากสภาพปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้รายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (300-21007) พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีทักษะการวิจัยก่อนเรียนและระหว่างเรียนอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ โดยผลการวัดด้วยแบบวัดทักษะการวิจัย การทดสอบก่อนเรียน และร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาโดยครูผู้สอน พบว่านักศึกษามีทักษะการวิจัยในระดับต่ำ ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้สอนเล็งเห็นว่าเทคนิค Team– Pair -Solo มีกระบวนการที่ช่วยให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการเรียนในห้องเรียน และสามารถปฏิบัติงานได้สำเร็จจนนำไปสู่การมีทักษะการวิจัย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ ทักษะที่สำคัญและเป็นเป้าหมายสำคัญในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อ

พัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo เพื่อให้นักศึกษามีทักษะการวิจัยที่ยั่งยืน สามารถปฏิบัติงานเป็นครูนักวิจัยที่ดีได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo

กรอบแนวคิดในการวิจัย



กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น การพัฒนาทักษะการวิจัย และการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo

ตัวแปรตาม 1) ทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด และ 2) ความพึงพอใจในการใช้เทคนิค Team– Pair -Solo ในการพัฒนาทักษะวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประเมินทักษะการวิจัยก่อนเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ด้วยแบบประเมินทักษะการวิจัยด้วยการประเมินตนเองและประเมินโดยครู

2. ประเมินทักษะการวิจัยก่อนเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ด้วยการทดสอบ เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย

3. จัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo โดยให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มตามผลการประเมินทักษะการวิจัยตั้งแต่ต้นภาคเรียน มอบหมายงานให้รับผิดชอบทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เป็นงานกลุ่ม งานคู่ และงานเดี่ยว ตามลำดับ

4. ประเมินทักษะการวิจัยของนักศึกษาในช่วงกลางและปลายภาคเรียน โดยใช้แบบวัดทักษะการวิจัยด้วยการประเมินตนเอง และประเมินโดยครู

5. ประเมินทักษะการวิจัยหลังเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ด้วยการทดสอบ เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย

6. สอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair -Soloด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ในวิชาวิจัยเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินทักษะการวิจัย วิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (ก่อน – ระหว่าง - หลัง) โดยการประเมินตนเองของนักศึกษาและประเมินโดยครูผู้สอน

2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย จำนวน 20 ข้อ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair - Solo รายวิชาวิจัยเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.1 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพด้านทักษะการวิจัยของนักศึกษาจากการทำแบบประเมินทักษะการวิจัย วิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (ก่อน – ระหว่าง - หลัง) โดยการประเมินตนเองของนักศึกษาและประเมินโดยครูผู้สอน มาวิเคราะห์ และสรุปผล และรายงานผลในรูปแบบของการบรรยาย

1.2 นำผลแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย จำนวน 20 ข้อ มาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและร้อยละของคะแนน

2. ข้อมูลเชิงปริมาณ นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินทักษะการวิจัยทั้งที่นักศึกษาประเมินตนเอง และครูเป็นผู้ประเมิน และแบบสอบถามความพึงพอใจการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair - Solo ในวิชาวิจัยเพื่อการพัฒนาการเรียนรู้ มาวิเคราะห์หาค่าระดับทักษะการวิจัยในแต่ละด้านโดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับของลิเคิร์ท (Likert Scale) ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง น้อยที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษาปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัยในการเรียนรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด พบว่า ผลการประเมินตนเองในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัย ก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.29, S.D. = 0.38) ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.50, S.D. = 0.34) และหลังเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.15, S.D. = 0.42) ตามลำดับ ส่วนผลการประเมินโดยครูผู้สอนในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัย ก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.35, S.D. = 0.51) ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.91, S.D. = 0.48) และหลังเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.36, S.D. = 0.43) ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายทักษะด้วยผลประเมินหลังเรียนด้วยเทคนิค Team– Pair - Solo พบว่า ทักษะที่มีผลการประเมินโดยผู้เรียนสูงที่สุด ได้แก่ ทักษะในการรวบรวมข้อมูล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 รองลงมา ได้แก่ ทักษะในการศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และทักษะในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 และ 4.25 ตามลำดับ ส่วนทักษะที่มีผลการประเมินโดยครูผู้สอนสูงที่สุด ได้แก่ ทักษะในการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมา ได้แก่ ทักษะใน

การศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และทักษะในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และ 4.43 ตามลำดับ รายละเอียด ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการประเมินทักษะการวิจัยด้วยการประเมินตนเองและโดยครูของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

ที่	ทักษะการวิจัย	นักศึกษาประเมินตนเอง			ครูประเมินนักศึกษา		
		ก่อน	ระหว่าง	หลัง	ก่อน	ระหว่าง	หลัง
1	ทักษะในการกำหนดและนิยามปัญหาวิจัย	3.27	3.45	4.08	3.23	3.68	4.35
2	ทักษะในการศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3.78	4.12	4.35	3.41	3.96	4.64
3	ทักษะในการกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย	3.25	3.54	4.09	3.37	3.74	4.32
4	ทักษะในการออกแบบการวิจัย	3.24	3.36	4.11	3.26	4.03	4.35
5	ทักษะในการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	3.23	3.38	4.12	3.70	4.14	4.67
6	ทักษะในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย	3.07	3.33	4.25	3.29	4.32	4.43
7	ทักษะในการรวบรวมข้อมูล	3.56	3.78	4.36	3.13	3.76	4.12
8	ทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูล	3.11	3.29	3.98	3.48	3.97	4.12
9	ทักษะในการแปลผลและสรุปผลการวิจัย	3.09	3.26	4.02	3.27	3.62	4.27
ภาพรวม		**3.29**	**3.50**	**4.15**	**3.35**	**3.91**	**4.36**

2. ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนก่อนเรียนเรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.55 คะแนน (**S.D.** = 1.88) และคะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 13.90คะแนน (**S.D.** = 1.94) รายละเอียด ดังตาราง 2

ตาราง 2 ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด

ค่าสถิติ	ก่อนเรียน	หลังเรียน
$\bar{x}$	9.55	13.90
S.D.	1.88	1.94
max	14	18
Min	7	12
ร้อยละผู้ที่มีคะแนนผ่านร้อยละ 50	40.00	95.00

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัย ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษาปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเทคนิคการสอนแบบ Team– Pair -Solo มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 4.80 รายละเอียดดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัย ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
1. การจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.75	0.45	มากที่สุด
2. การจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.75	0.45	มากที่สุด
3. การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน	4.83	0.39	มากที่สุด
รวมรายด้าน	**4.78**	**0.43**	**มากที่สุด**
ด้านเทคนิคการสอนแบบ Team– Pair -Solo			
4. การมอบหมายงานกลุ่ม งานคู่ งานเดี่ยวมีความเหมาะสม	4.83	0.39	มากที่สุด
5. การมอบหมายงานกลุ่ม งานคู่ งานเดี่ยว ทำให้งานที่มอบหมายสำเร็จมากขึ้น	4.83	0.39	มากที่สุด
6. การมอบหมายงานกลุ่ม งานคู่ งานเดี่ยว ทำให้เกิดความรู้และทักษะในการวิจัย	4.75	0.45	มากที่สุด
รวมรายด้าน	**4.80**	**0.41**	**มากที่สุด**
ด้านบรรยากาศในชั้นเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม			
7. บรรยากาศในชั้นเรียนทำให้เกิดความรู้สึกอยากเรียน	4.75	0.45	มากที่สุด
8. ครูผู้สอนคอยช่วยเหลือ และให้คำแนะนำกับนักเรียน	4.67	0.65	มากที่สุด
9. การเรียนแบบร่วมมือที่ทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	4.75	0.62	มากที่สุด
รวมรายด้าน	**4.72**	**0.57**	**มากที่สุด**
ด้านความรู้			
10. นักศึกษาได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.75	0.62	มากที่สุด
11. นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวันได้	4.75	0.62	มากที่สุด
12. นักศึกษามีความเข้าใจเนื้อหา และมีทักษะการวิจัยมากยิ่งขึ้น	4.75	0.45	มากที่สุด
รวมรายด้าน	**4.75**	**0.56**	**มากที่สุด**
ภาพรวม	**4.76**	**0.49**	**มากที่สุด**

อภิปรายผล

1. ทักษะการวิจัยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด พบว่า ผลการประเมินตนเองในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัยก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก และหลังเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.29 3.50 และ 4.15 ตามลำดับ ส่วนผลการประเมินโดยครูผู้สอนในภาพรวมนักศึกษามีทักษะการวิจัย ก่อนเรียนมีผลการประเมินในระดับปานกลาง ระหว่างเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก และหลังเรียนมีผลการประเมินในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 3.91และ 4.36 ตามลำดับ เมื่อพิจารณารายทักษะด้วยผลประเมินหลังเรียนด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo พบว่า ทักษะที่มีผลการประเมินโดยผู้เรียนสูงที่สุด ได้แก่ ทักษะในการรวบรวมข้อมูล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 รองลงมา ได้แก่ ทักษะในการศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และทักษะในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 และ 4.25 ตามลำดับ ส่วนทักษะที่มีผลการประเมินโดยครูผู้สอนสูงที่สุด ได้แก่ ทักษะในการกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 รองลงมา ได้แก่ ทักษะในการศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และทักษะในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 และ 4.43 ตามลำดับ

ทักษะการวิจัยของนักศึกษาที่ประเมินโดยนักศึกษาและครูผู้สอนมีความสอดคล้องกัน กล่าวคือผลการประเมินหลังเรียน สูงกว่าระหว่างเรียน และสูงกว่าก่อนเรียนในทุกทักษะ ซึ่งสอดคล้องกับ Veni Verawati (2012) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะอ่านเพื่อความเข้าใจจากบทความพรรณนาผ่านวิธีการสอนแบบ Team-Pair-Solo พบว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจจากบทความพรรณนาของผู้เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบ Team-Pair-Solo หลังเรียนดีกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 วิธีการสอนแบบทีม คู่ เดี่ยว เป็นวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีประสิทธิภาพส่งเสริมให้ผู้เรียนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และแก้ปัญหาไปด้วยกัน

2. ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการวิจัย พบว่า คะแนนก่อนเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษา ปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 9.55 คะแนน (**S.D.** = 1.88) และคะแนนหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 14.05 คะแนน (**S.D.** = 1.64) แสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอน มีผลต่อการพัฒนาทักษะการวิจัยของนักศึกษาได้ โดยมีความสามารถเพิ่มขึ้นร้อยละ 95.00

3. ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาทักษะการวิจัย ในรายวิชาการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สาขานาฏศิลป์ศึกษาปีการศึกษา 2565 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.76 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านเทคนิคการสอนแบบ Team– Pair -Solo มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 4.80 อย่างไรก็ตามพบว่าทุกด้านมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุดทุกด้านและมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน ตั้งแต่ 4.72 – 4.80 แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีความพึงพอใจในการสอนด้วยเทคนิค Team– Pair -Solo

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้วิจัยอาจนำเทคนิค Team-Pair-Solo ไปใช้ในสอนรายวิชาอื่น หรือกับกลุ่มตัวอย่างอื่นในรายวิชาเดียวกันเพิ่มเติม เพื่อเปรียบเทียบผลการสอนในเนื้อหาความรู้ หรือทักษะต่าง ๆ หลังจากใช้เทคนิคนี้

2. ผู้วิจัยควรทำการวิจัยเกี่ยวกับเทคนิค Team-Pair-Solo โดยการบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้ออนไลน์ (online) เพื่อตอบสนองต่อความต้องการการเรียนรู้ที่หลากหลายและไม่มีข้อจำกัด

รายการอ้างอิง

ธีระ ศักดิ์สินชัย. (2558). **การศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เน้นวิธีการสอนแบบทีม คู่ เดี่ยว (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).** มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ธัญญมงคล ปัญญาศรีวิชัย. (2563.). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการประพันธ์เพลง โดยใช้เทคนิค Team-Pair- Solo ผ่านแอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์อัจฉริยะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต).** มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

มานิตย์ สิงห์ทองชัย. (2552). **ผลการจัดการเรียนแบบใฝ่รู้ด้วยเทคนิคการคิดเดี่ยวคิดคู่ คิดร่วมกันและทำเป็นกลุ่มทำเป็นคู่ ทำคนเดียวที่มีต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนรายวิชาเศรษฐศาสตร์จุลภาคของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.** วารสารราชพฤกษ์, (1)

พัชราภรณ พิลาสมบัติ. (2022). **ทักษะการวิจัยของครูนักวิจัยเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน.** มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Kagan, S. (1994). **Cooperative learning.** CA: Kagan Publishing.

Toboa, S. (2011). **A development of research competency in professional teacher students by self–directed learning package.** [Online]. Retrieved 28 May 2023, from: http://www.doed.edu.ku.ac.th/newweb/images/stories/research%20by%20dr.suntra.pdf

Veni Verawati. (2012). **Improving Students' Reading Comprehension on Narrative Text Through TeamPair Solo (master's thesis). Semarang**: Semarang State University Press.

Vygotsky, L. (1978). **Interaction between learning and development. From: Mind and Society**. (pp. 79 - 91). Cambridge, MA: Harvard University Press.

การพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก โดยวิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข”

อรพรรณ แก้วปาน[1], ทิพอนงค์ กุลเกตุ[2]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อเกมดิจิทัล แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินทักษะปฏิบัติ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน **S.D.** t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ของนักเรียนผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 อยู่ในระดับดีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 80.00 จำนาน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ในระดับปานกลาง และพอใช้ ร้อยละ 20.00 จำนวน 8 คน 2) ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 12.00 คะแนน และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 24.90 คะแนน เมื่อพิจารณาพบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียน มีค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ในภาพรวมอยู่ในระดับดีร้อยละ 19.70 และอยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 80.30

คำสำคัญ: เพลงแม่บทเล็ก, เกมติจิทัล

[1, 2] วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

Abstract

This research has the following objectives: 1) To develop Thai Flok dance performance skills for The Mae Bot Lek song using digital game management methods (Digital Game-Based Learning) of Mathayom Suksa 2, Sri Prachan School "Methipramuk 2) To compare the achievement before and after studying of Mathayom Suksa 2, Sri Prachan School "Methipramuk through Digital Game-Based Learning method (Digital Game-Based Learning). 3) To assess the satisfaction of Mathayom Suksa 2, Sri Prachan School "Methipramuk on how to manage learning with digital games (Digital Game-Based Learning). Research tools include digital game media, learning management plans, practical skills assessment, quizzes, satisfaction assessment, and data analysis using statistics. X, and dependent S.D. t-test standard deviation.

The results showed that 1) The results of the assessment of Thai Flok dance performance skills for The Mae Bot Lek songs of students through the Digital Game-Based Learning method (Digital Game-Based Learning) of Mathayom suksa 2/3 students were better by more than 80.00 percent, 24 people, representing 80%, moderate and moderate, 20.00 percent, 8 people. 2) Comparison of pre-and post-study achievement of students through the Digital Game-Based Learning method (Digital Game-Based Learning). Pre-study achievement averaged 12.00 points and post-study achievement averaged 24.90 points. When considering that the student's post-study achievement has a higher average score than before studying. 3) The results of the assessment of learners' satisfaction with the digital game-based learning method (Digital Game-Based Learning) overall are very good at a very good level of 19.70 percent and a very good level of 80.30 percent.

Keyword: The Mae Bot Lek Dance, Digitlal-Game-Based Learning

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการก้าวเข้าสู่โลกยุคดิจิตอลอย่างเต็มตัว มีการแลกเปลี่ยนความรู้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดไร้พรมแดน อาศัยการขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม สอดคล้องกับนโยบาย Thailand 4.0 ดังนั้น การศึกษาจึงต้องเป็นกระบวนการสำคัญของการพัฒนาชีวิตของคนในสังคมให้มีคุณภาพและส่งผลให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้า ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตไปด้วย พร้อมทั้งการปรับเปลี่ยนบริบทที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา วิธีการจัดการเรียนรู้ รวมถึงบทบาทของครูผู้สอน เราก็ควรจะต้องส่งเสริมทักษะแห่งอนาคตให้กับผู้เรียนด้วย เพราะเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงของโลกและสังคมในอนาคต (พาสนา จุลรัตน์, 2561) ซึ่งนาฏศิลป์ถือเป็นวัฒนธรรมที่มากด้วยคุณค่าด้วยวัฒนธรรมไทย อันถือเป็นกลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป้าหมาย ในการนำพาประเทศเดินหน้าสู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 โดยมุ่งอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมและพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับยุคสมัยใหม่ช่วยสร้างรายได้และภาพลักษณ์ที่ดีแก่ประเทศ ดังนั้นนาฏศิลป์ไทยกับการดำรงอยู่ในประเทศไทยนั้นต้องเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมการเรียนรู้ การเพิ่มมูลค่าด้วยวัฒนธรรมนาฏศิลป์ไทยในประเทศไทย 4.0 ต้องดำรงอยู่ด้วยการอนุรักษ์ที่ควบคู่ไปกับการพัฒนา (ภาณุรัชต์ บุญส่ง, 2560)

นาฏศิลป์ไทยคือสิ่งที่มนุษย์เปลี่ยนแปลง และปรับปรุงผลิตสร้างขึ้นเพื่อความเจริญงอกงาม ในวิถีแห่งชีวิตของส่วนรวมสามารถถ่ายทอดกันได้ ถือเป็นมรดกแห่งสังคม ซึ่งควรรักษาไว้ให้เจริญงอกงาม โดยการสืบสานรักษานาฏศิลป์ไทยต้องเน้นการฝึกปฏิบัติซึ่งผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการฝึกฝนกระบวนท่ารำที่เป็นมาตรฐานตามแบบแผนที่ถูกต้องจนเกิดความชำนาญ ที่ต้องอาศัยความพยายามฝึกฝนซ้ำๆ จึงทำให้ผู้เรียนอาจ

เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนรู้ ผู้สอนจึงควรปรับรูปแบบ เครื่องมือประกอบในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยแนวคิดทางด้านเกมการศึกษาและการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game Based-Learning) ถูกออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติพัฒนาตนเองตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในปัจจุบัน โดยมีรูปแบบของเกมที่นำเสนออย่างหลากหลายรูปแบบที่ช่วยสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมใหมีความท้าทาย สนุกสนานเพลิดเพลิน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้ทำกิจกรรมในเกมได้นานที่สุด Betz, (1992) พบว่าการเล่น และการเรียนเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกันอย่างมาก

ในการเรียนนาฏศิลป์ไทย การรำแม่บท ถือได้ว่า เป็นพื้นฐานในการฝึกหัดด้านนาฏศิลป์ โดยรำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก เป็นเพลงที่มีท่าแม่แบบในการแสดงนาฏศิลป์โขนละครที่ถูกสืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยมีท่านผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย คิดประดิษฐ์กระบวนท่ารำโดยเรียงร้อยท่ามาจากเพลงช้าเพลงเร็ว ทั้งยังให้คุณค่าทางวัฒนธรรมแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์ที่คิดประดิษฐ์ท่ารำต่างๆ จากการเลียนแบบธรรมชาติให้เป็นท่านาฏศิลป์ ที่สวยงาม ก่อให้เกิดทักษะแก่ผู้แสดงในการปฏิบัติท่ารำและการนำไปใช้ในการแสดงอื่นๆ อันก่อให้เกิดการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ดนตรีอย่างกว้างขวางจากรุ่นสู่รุ่น ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสถานศึกษาที่สนับสนุนศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ดนตรี รวมทั้งใช้วัดผล ในการสอบเข้ารับการศึกษาในสายอาชีพศิลปิน ด้านนาฏศิลป์ ดนตรี โดยใช้บทร้องที่เรียบเรียงขึ้นใหม่จากบทเดิมที่เรียกว่าแม่บทสลับคำ (มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ, 2557, น. 32)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การนำแนวคิดเกมการศึกษามาพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ที่มีเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย ในรำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก เพื่อสร้างพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ให้กับนักเรียนในชุมนุม ทั้งยังเป็นแนวทางในการเสริมสร้างแรงจูงใจ สร้างความกระตือรือร้น ความสนุกสนานไปพร้อมกับการเรียนรู้ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น และช่วยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริงและเป็นการสืบสานรักษาศิลปวัฒนธรรมอันเป็นรากเง้าของชาติให้คงอยู่สืบไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข”

2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)

3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งถูกออกแบบมาในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาวิธีสอนนาฏศิลป์ โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้เนื้อหาสาระ ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้อยู่ในเนื้อหาของบทเรียน ซึ่งมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการคิดแก้ไขปัญหา และเป็นการจัดการเรียนการรู้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสอดคล้องกับการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 8 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างความสนใจ
2. ขั้นลงทะเบียนเล่นเกม
3. ขั้นแสดงจุดประสงค์การเรียนรู้
4. ขั้นทำแบบทดสอบก่อนเรียน
5. ขั้นเล่นเกมและฝึกปฏิบัติ
6. ขั้นสรุปและอภิปรายผล
7. ขั้นแสดงลำดับคะแนน
8. ขั้นทำแบบทดสอบหลังเรียน

การปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก หมายถึง ทักษะการปฏิบัติท่ารำที่เป็นหลักของกระบวนท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กและลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกในเพลงแม่บทเล็ก จำนวน 6 คำกลอน ได้อย่างต่อเนื่องซึ่งเกิดจากการจดจำและการฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการเรียนรู้ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” เรื่อง รำมาตรฐาน เพลงแม่บทเล็กในด้านความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้และการวิเคราะห์ ซึ่งวัดได้จากคะแนนที่ทำได้ในแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือความรู้สึกในทางบวกที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) เรื่อง รำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข”

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การเรียนด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)

Ellington (1987, อ้างถึงใน สุวิทย์ ไวยกุล, 2559) ได้ให้ความหมายของเกมวิชาการไว้ว่า เป็นเกมที่จะถูกออกแบบสำหรับการศึกษาระดับใดก็ได้ เนื้อหาวิชาใดก็ได้ และใช้ได้กับเด็กทุกระดับอายุ รูปแบบของเกมวิชาการนั้นมีตั้งแต่ระดับพื้นฐานง่าย ๆ จนถึงระดับที่ซับซ้อนหรือมีวิธีการที่ลึกลับสำหรับผู้ใหญ่เมื่อเกมถูกพัฒนาให้มาใช้ได้ในห้องเรียน จึงต้องให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ธรรมชาติและบทบาทของเกมวิชาการ เกณฑ์ในการให้คะแนน และวิธีการที่จะได้เป็นผู้ชนะ สิ่งสำคัญคือผู้ออกแบบเกมจะต้องพัฒนาและปรับใช้ให้มีความเหมาะสมเมื่อนำมาใช้ในห้องเรียน คือ การให้ความเพลิดเพลินกับผู้เรียน Alessi and Trollip (1989) ให้ความหมายของเกมว่า เป็นเครื่องมืออีกอย่างหนึ่งที่สามารถนำมาใช้สอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลายในโรงเรียน การเล่นเกมมีส่วนคล้ายกับการแสดงบทบาทสมมุติ จึงเป็นการสร้างสถานการณ์ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ และทักษะการแสดงบทบาทสมมุติ จะสอนโดยเลียนแบบความจริง ซึ่งเกมจะให้ความสนุกสนานท้าทายมากกว่า

รำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก

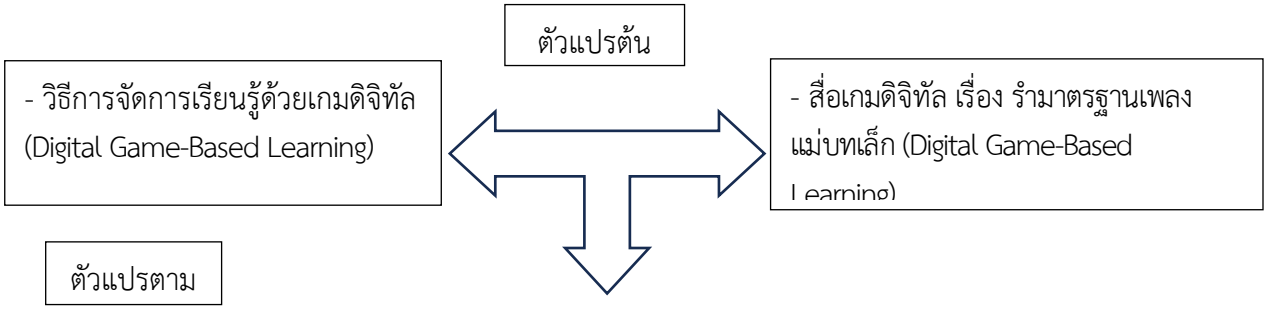
มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ (2557) แม่บท คือบทร้องคำกลอนที่มีการบอกชื่อของท่ารำและมีการบรรจุบทร้องไว้ในทำนองเพลง “ชมตลาด” บทกลอนแม่บทมักนิยมนำมาใช้ประกอบท่ารำเพื่อให้ผู้รำได้ฝึกลีลาการรำที่เพิ่งขึ้นหลังจากการฝึกหัดเพลงช้าและเพลงเร็ว การรำแม่บทใช้เป็นการฝึกเพื่อให้เรียนรู้ถึงวิธีการรำที่เรียกว่า “รำใช้บท”

ทักษะปฏิบัติ

ราชบัณฑิตสถาน (2556) ทักษะ ตรงกับคำว่า Skill ในภาษาอังกฤษ พจนานุกรมราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ความชำนาญ จากความหมายนี้ทักษะจึงจำเป็นที่จะต้องมีการฝึกฝนอยู่เป็นประจำ จึงจะเกิดความชำนาญในการเรียน

ส. วาสนา ประวาลพฤกษ์ (2537) ได้ให้ความหมายของทักษะไว้ว่า คือ ความชำนิชำนาญวิชาที่เป็นทักษะหรือเนื้อหาที่เป็นทักษะ หมายถึง วิชาที่ต้องสอนให้เกิดความชำนาญ สามารถนำไปใช้ได้อย่างคล่องแคล่วว่องไวไม่ผิดพลาด วิชาเหล่านี้เปรียบเสมือนเครื่องมือ เครื่องใช้ ที่จะต้องฝึกให้เกิดความชำนาญจึงจะสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ได้มีประสิทธิภาพ ความชำนาญจะเกิดขึ้นได้ต้องฝึกปฏิบัติบ่อย ๆ และทำมาก ๆ ก็จะเกิดความชำนาญ เกิดทักษะขึ้นทำนองเดียวกันวิชาทักษะหรือเนื้อหาที่ประสงค์จะให้เกิดทักษะก็ต้องใช้วิธีสอนโดยฝึกให้ผู้เรียนทำมาก ๆ บ่อย ๆ ครั้งจนเกิดความชำนาญ

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



- ทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based-Learning) และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)
- ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning)

สรุปผลการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละผลประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของกลุ่มเป้าหมาย

เกณฑ์	จำนวนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 (คน)	ร้อยละ
ดีมาก (18-20 คะแนน)	12 คน	40.00
ดี (15-17 คะแนน)	12 คน	40.00
ปานกลาง (12-14คะแนน)	3 คน	10.00
พอใช้ (10-11คะแนน)	3 คน	10.00
รวม	**30 คน**	**100.00**

จำนวนและค่าร้อยละผลประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 อยู่ในระดับดีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 80.00 จำนาน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ในระดับปานกลางและพอใช้ ร้อยละ 20.00 จำนวน 8 คน

ตารางที่ 2 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของกลุ่มเป้าหมาย

ห้องเรียน	การทดสอบ	กลุ่มเป้าหมาย (n)	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t-test	df
ม.2/3	**การทดสอบก่อนเรียน**	30	30	12.00	2.73	26.72	29
ม.2/3	**การทดสอบหลังเรียน**	30	30	24.90	2.19		

จากตารางที่ 4.3 ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของกลุ่มเป้าหมาย ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน ($\bar{x}$)=24.90 ของนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) สูงกว่าคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ($\bar{x}$) = 12.00 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนศรีประจันต์ “เมธีประมุข” ผู้วิจัยได้แยกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ผลประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กของผู้เรียน ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) อยู่ในระดับดีขึ้นไป ร้อยละ 80

จากผลการวิจัยในชั้นเรียน พบว่า ผลประเมินทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ของนักเรียนผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 อยู่ในระดับดีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 80.00 จำนาน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 อยู่ในระดับปานกลางและพอใช้ ร้อยละ 20.00 จำนวน 8 คน แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล สามารถพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำของนักเรียนได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับขนิษฐา ผิวงาม และคณะ (2564) ที่สร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ การใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีความสุขพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้จึงทำให้นักเรียนเกิดทักษะปฏิบัติท่ารำที่ดี ถูกต้อง แม่นยำ

2. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียน ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียน สูงกว่าคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนจากผลการวิจัยในชั้นเรียน พบว่า ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง รำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก นักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 24.90 สูงกว่าคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ 12.00 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีและเหมาะสม เนื่องจากผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างมีขั้นตอนมีการจัดวางระบบขั้นตอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลที่ได้รวบรวมเนื้อหาทั้งหมดของการเรียน เรื่อง รำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างหลากหลาย เป็นการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความสนใจได้เรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนไปพร้อมๆ กับการเล่นเกม โดยมีครูคอยควบคุมดูแลให้คำแนะนำตลอดการเรียนรู้ รวมถึงนักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตลอดเวลาตามความต้องการ จากเหตุผลดังกล่าว จึงส่งผลให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) มีความรู้ความเข้าใจตามจุดประสงค์การเรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย ทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของกันติมา เติมแก้ว และ นพดล ผู้มีจรรยา (2561) ทำการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การทำงานของคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนหวาย (นครรัฐประสาท) พบว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game-Based Learning) อยู่ในระดับดีมาก จากผลการวิจัยการพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็กผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล พบว่า คณะผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล ไปเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล โดยสรุป ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ร้อยละ 19.70 และอยู่ในระดับดีมาก ร้อยละ 80.30 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะปฏิบัติท่ารำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความสนุกสนาน ช่วยสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมให้มีความท้าทาย สนุกสนานเพลิดเพลิน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้ทำกิจกรรมในเกมได้นานที่สุด Betz, (1992) และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรำมาตรฐานเพลงแม่บทเล็ก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1) การนำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game -Based Learning) ไปใช้ในการเรียนการสอน ครูผู้สอนควรศึกษารายละเอียดของวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล เพื่อทำความเข้าใจและนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องและเกิดประสิทธิผลตามที่มุ่งหวังไว้

2) นักเรียนกลุ่มเป้าหมายควรเป็นนักเรียนที่มีพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยเบื้องต้น

3) ควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ ทรัพยากรในการใช้งานให้มีความพร้อม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game - Based Learning) มาใช้ ในการพัฒนาสมรรถนะปฏิบัติท่ารำรูปแบบอื่น ๆ เช่น ระบำมาตรฐาน ระบำเบ็ดเตล็ด เป็นต้น

2) ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัล (Digital Game -Based Learning)มาประยุกต์ใช้กับรายวิชารายวิชาอื่นหรือหัวข้ออื่นๆได้

รายการอ้างอิง

กนกพร ถาวรประเสริฐ. **สมรรถนะรองผู้อำนวยการฝ่ายงบประมาณของโรงเรียนมัธยมศึกษา.** วิทยานิพนธ์ตาม

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการบริหารการศึกษาบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2562.

กระทรวงศึกษาธิการ, **พระราชบัญญัติแห่งชาติ พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพมหานคร : คุรุสภา, 2542

กันติมา ตนแก้ว และนพดล ผู้มีจรรยา. **การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ ช่วยสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเรื่องการทำงานของคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมเบื้องต้นสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนหวาย (นครรัฐประสาท)**. บทความงานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่10, 1801. 2561.

กฤตนัย ชุมวุฒศักดิ์ และลัดดา ศิลาน้อย. “การพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย หน่วยการเรียนรู้เรื่องพลเมืองดีตามวิถี ประชาธิปไตย รายวิชาส15101 สังคม ศึกษา 5 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME BASED-LEARNING).” **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. 38(4). :180 ; ตุลาคม – ธันวาคม 2558.

ขนิษฐา ผิวงาม และคณะ. **การพัฒนาเกมเศรษฐีโดยใช้เทคโนโลยี AR เพื่อเสริมสร้างทักษะการ ปฏิบัติท่ารำเพลงแม่บทใหญ่สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี.** ศิลปนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา คณะศิลปศึกษา, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2564.

คิดลึก สังข์สาลี และสิรินธร สินจินดาวงศ์. **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาษาไทย เรื่องการสร้างคำด้วยด้วยวิธีการสมาสแบบมีสนธิโดย ใช้เกมเป็นฐานเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน.** บทความการประชุมวิชาการการวิจัยระบบการศึกษาไทย (CRTES) ครั้งที่4, 64, 2562.

จุฑามาส ศิริอังกูรวาณิช. **รายงานการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมส์ (Games Based Learning).** บทความรายงานผลปฏิบัติราชการและเอกสารโครงการ, 2563.

จันทิมา เมธานีธร พัชราภรณ์ สุดชฎา และศุภชัย อินสุข. บทความวิจัย Game-Based Learning เพื่อการสอนภาษาอังกฤษให้กับนักศึกษาเภสัชไทย. **วารสารสังคมศาสตร์เกษตรศาสตร์**. 42 (3) : 617-622, 2564.

ชณัญญา สุทธิพิทยศักดิ์ และอินทิรา รอบรู้. การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้วรรณคดีไทยโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุทัยธานีเขต 1. **วารสารบัณฑิตศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.** (ม.ป.ป) : 139-140, 2563.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. **การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน Developmental Testing of Media and Instructional Package.** วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย. 5 (1) : 10-11, 2556

ชูศรี วงศ์รัตนะ. **เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพ ฯ :ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ชนาพร ยอดทองเลิศ ชรินทร์ มั่งคั่ง และจารุณี มณีกุล. **ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมการละเล่น ชาติพันธุ์ เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของนักเรียน.** วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 21 (3). 53. 2562.

ณรงค์วิทย์ แสนทอง. **มารู้จัก COMPETENCY กันเถอะ.** กรุงเทพฯ : เอช อาร์ เซ็นเตอร์. 2547

ณัฐญา นาคะสันต์ และชวณัฐ นาคะสันต์. **เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์.**วารสารร่มพฤกษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 34 (3). 175. 2559.

ดาวประดับ เรืองศิริ. **การพัฒนาการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ในรายวิชาคณิตศาสตร์ สังคมฯ และ การออกแบบและเทคโนโลยี โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบ(Game Based Learning) ชื่อเกม "Vonder Go" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2**. รายงานวิจัยในชั้นเรียน, กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนไทรโยคน้อยวิทยาจังหวัดกาญจนบุรี, 2563.

ทินกร พันเดช. **การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุรุศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาวิทยาศาสตร์ คณะคุรุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561.

เทื้อน ทองแก้ว. **สมรรถนะ (Competency) : หลักการและแนวปฏิบัติ.** กรุงเทพ ฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2545.

ธมนพัชร์ นิธิกิจโถคืนกุล เชษฐ์ ศิริสวัสดิ์ และนพมณี เชื้อวัชรินทร์. **การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานต่อความเข้าใจทางวิทยาศาสตร์วิชาชีววิทยา เรื่องการถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4.** วารสารศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 3(3), 3-6. 2562.

นพรัตน์ บุตรเพียรผล. **รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการและแนวคิดในด้านการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเวนท์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการงานนิทรรศการและงานอีเวนท์**. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, (ม.ป.ป). 9(3). 1256-1257.

นภารัตน์ บุตรแดงน้อย และสวีญา สุรมณี. "การพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ตัวกลางการสื่อสารข้อมูล สำหรับมัธยมศึกษาปีที่2." **วารสารโครงงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ.** 3(1) : 31-32 ; มกราคม – มิถุนายน 2560.

บุญชม ศรีสะอาด. **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุรีวิยาสาส์น, 2545.

เผียน ไชยศร. **เครื่องมือวัดและประเมินผลการศึกษา**. เชียงใหม่ : ภาควิชาประเมินและวิจัยการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2559.

"พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542," **ราชกิจจานุเบกษา**. เล่ม 116 ตอนที่ 74 หน้า 1-19. 19 สิงหาคม 2542.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. **หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : เฮ้าส์ออฟ เคอร์มิสท์, 2557.

พรเทพ บุญจันทร์เพ็ชร์. **ประวัตินาฏศิลป์ไทย : ภาคกลาง.** กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2558.

พรพิมล รอดเคราะห์. "ผลของเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาEffects of EducationalDigital Game to Enhance Digital Intelligence Knowledge for Elementary Students." **วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย.** 13 (1) : 440-455 ; มกราคม – มิถุนายน 2564.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.** พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : เจริญผล, 2540.

พาสนา จุลรัตน์. "การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคThailand 4.0 *Learning Management for Students in the Thailand 4.0 Era" **บทความวิชาการ.** 11(2) : 2365-2366 ; พฤษภาคม–สิงหาคม 2561.

ภาณุรัชต์ บุญส่ง. "การดำรงอยู่ของนาฏศิลป์ไทยในยุคประเทศไทย 4.0 Existence of Current Thai Dance and Thailand 4.0." **บทความวิชาการ.** 5(1) 107 ; มกราคม – มิถุนายน 2560.

รัตนะ บัวสนธ์. **การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2563.

ราชบัณฑิตยสถาน. **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคล เฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554.** กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน**,** 2556.

ลดาวัลย์ แย้มครวญ. **การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาการสารสนเทศมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 2559.

วิจารณ์ พานิช. **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิสดศรีสวัสดิ์วงศ์, 2555.

วิชาการ, กรม. **การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2545.

วิทยาลัยนาฏศิลป. **คู่มือประกอบการสอน วิชานาฏศิลป์ไทย หลักสูตรนาฏศิลป์ชั้นต้น.** กรุงเทพฯ. 2540.

วรรญา สิงห์ทอง. **การศึกษาสภาพและแนวทางการพัฒนาสมรรถนะครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุโขทัย เขต1**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก, 2560.

ศิริปราณ จรรย์สืบศรี และนัฐจิรา บุศย์ดี. "การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้การแสดงแทน ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. " **วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย.** 12(2) : 415-416 ; กรกฎาคม – ธันวาคม 2563.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. **หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562.** พิมพ์ครั้งที่ 2 นนทบุรี : ไทภูมิ พับลิชชั่น จำกัด, 2562.

ส่งเสริมวัฒนธรรม, กรม. "รำแม่บท" **มรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมของชาติ.** 32-33 : กันยายน 2557.

ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์. **การวัดผลการศึกษา**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, 2537.**คู่มือการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาบุคลากรทางการศึกษา เรื่อง "หลักและเทคนิคการประเมิน ทางการศึกษา"**. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนแนจเม้นท์, 2544.

ส่งเสริมวัฒนธรรม, กรม. **"รำแม่บท" มรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมของชาติ.** 32-33 : กันยายน 2557.

สมชาย วรกิจเกษมสกุล. **การวัดและประเมินผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 7. อุดรธานี : โรงพิมพ์อักษรศิลป์, 2559.

สมนึก ภัททิยาธนี. **การวัดผลการศึกษา**. กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์, 2553.

สกุล สุขศิริ. **ผลสัมฤทธิ์ของสื่อการเรียนรูปแบบ Game Based Learning The Study of Effectiveness of Game Based Learning Approach.** สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์ มหาบัณฑิต, คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2550.

สุคนธ์ทา พันธเสน, ฐิยาพร กันตาธนวัฒน์ และสุวรรณา อินทร์น้อย. "การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมการใช้งานอินเตอร์เน็ตเชิงสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2."**วารสารคุรุศาสตร์อุตสาหกรรม.** 19 (1) : 25-34 ; มกราคม - เมษายน 2553.

สุทธิกานต์ บ่อจักรพันธ์ และคณะ. **บทเรียนแบบเกม เรื่อง การบวกเลขลัพธ์ไม่เกิน 1,000 สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่2**. เอกสารการประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรมครั้งที่ 2, 283, 2559**.**

สุวพัชร คัดจันทึก. **การพัฒนาเกมเพื่อการศึกษา ชุด ร้านอิเล็กทรอนิกส์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์อุสาหกรรมมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิศวกรรมไฟฟ้า, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2550.

สุวิทย์ ไวยกุล. **การพัฒนารูปแบบการออกแบบเลิร์นนิงออบเจ็คบนแท็บเล็ตโดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มีการช่วยเสริมศักยภาพเพื่อส่งเสริมมโนทัศน์ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนคณิตศาสตร์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารศึกษา คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงศึกษาธิการ. **แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ ๑๒ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔). (ม.ป.ท.)** สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ**,** 2559

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. **แนวทางการพัฒนาครูแห่งความรู้.** กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2547.

_____รายงานผลการวิจัยและพัฒนากรอบสมรรถนะผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นสำหรับหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐาน. กระทรวงศึกษาธิการ, 2562.

สำนักทดสอบทางการศึกษา. **คู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ชั้น ประถมศึกษาปีที่6**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2554.

Alessi, S. **"Learner control of review in Computer assisted instruction within a military training environmen**t." ERIC 5 : 7-25, 1989**.**

Amna Khan, Farzana Hayat Ahmad, Muhammad Muddassir Malik. **Use of digital game based learning and gamification in secondary school science: The effect on student engagement, learning and gender difference,** 2017.

Betz, N. E. **Counseling Uses of Career Self-Efficacy Theory**. The Career Developrnent Quarterly,41(1), 22-26, 1992.

Bloom, B.S. (Ed.). Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., Krathwohl, D.R. **Taxonomy of Educational Objectives,** Handbook I: The Cognitive Domain. New York: David McKay Co Inc, 1956.

De Cecco, J. P. **The Psychology of learning and Instruction Education Psychology.** New Jersey: Rentice Hall. 1968

Egenfeldt – Nielsen.**Beyond edutainment: Exploring the Educational potential of computer games. Denmark,** IT-University of Copenhagen, 2005

Ellington, H. **How game and simulations can be used in tertiary education**. Teaching and Learning in Higher Education. 3-16, 1987.

Mehrens, Willam Lehman Irvin. **Measurement and Evaluation in Education And Psych.** New York: Rinchart and Winston, 1978.

McClelland, David. **"Testing for Competence Rather than for Intelligence."** American Psychologist 28, 1(January): 1-14, 1973.

Mclagan, P.A.**"Competencies: The Next Generation.".** Training and Development, 51 (May). 1997

NUTNICHA TANAGO. **THE EFFECTIVENESS OF USING GAME-BASED LEARNING IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY,** 2560.

Puthyrom Tep B.Sc IT. (Database and Programming). **A Game-based Learning Approach to Improve Students' Learning Achievement in Data Flow Diagram Course,** 2560.

Prensky, M**. Digital Game-Based Learning.** New York: McGraw-Hill, 2001**.**

Tanaporn kongprab. **Effects of Digitall Game Based Learning on Vocabulary Gain, Retention,Motivation and Perceptions of Thai Upper Primary School Students,** 2562.

หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช

PRINCIPLES OF PIANO TEACHING FOR YOUNG CHILDREN OF THE PIANO ROOM STUDIO A CASE STUDY BY PROFESSOR MINTRA THUNTAWECH

อริสรา ฝางแก้ว[1], อนุตตรีย์ แซ่มเสือ[2], ธนกร วิริยาลัย[3]

MISSARISARA FANGKAEW[1], MISSANUTTRI CHAEMSUEA[2], MISSTANAKRON WIRIYALAI[3]

บทคัดย่อ

หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาประวัติและผลงานทางดนตรี และเพื่อศึกษาหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช การดำเนินวิจัยครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ

จากการวิจัยพบว่าการสอนเปียโนสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ได้กำหนดจุดประสงค์ในการสอนให้ผู้เรียนรู้จักองค์ประกอบของเปียโน มีท่าทางการนั่งและการวางมือบนลิ่มเปียโนได้ถูกต้อง สามารถปฏิบัติเปียโนได้ถูกต้องและไพเราะ มีพื้นฐานทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน และให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนเปียโน โดยมีหลักการสอนคือให้ผู้เรียนมีความรู้ทั้งทางด้านทักษะการปฏิบัติเปียโน ทฤษฎีดนตรีและประวัติที่เกี่ยวข้องกับบทเพลง การสอนให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการฝึกซ้อมด้วยตนเอง ทักษะในการแสดง รวมถึงการประเมินผลด้วยตนเอง อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีเทคนิคการสอนโดยใช้เสียงก่อนสัญลักษณ์ทางดนตรี ใช้วิธีการสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม เรียงลำดับเนื้อหาการสอนจากง่ายไปหายาก ใช้การเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่อการเรียนเปียโน มีการใช้สื่อประกอบการสอนประเภทหนังสือและเครื่องดนตรีที่เหมาะสมกับเด็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี มีการจัดกิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ทักษะการร้อง การฟัง การเคลื่อนไหว การเล่นเครื่องดนตรี การอ่านสัญลักษณ์ และการสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนทักษะการเล่นเปียโน

คำสำคัญ: หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี /เทคนิคการสอนเปียโน /การสอนทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน

[1, 2, 3] คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Abstract

Principles of Piano Teaching for Young Children at Studio Piano Room: A Case Study of Teacher Mintara Tanatavech The purpose of this research is to study the history and achievements of music and to study the principles of piano teaching for young children at Studio Piano Room, focusing on the case study of Teacher Mintara Tanatavech. The research was conducted with data provided by Teacher Mintara Tanatavech through semi-structured interviews.

The research found that in teaching piano to children aged 4-6 years, Teacher Mintara Tanatavech sets objectives to help students become familiar with the components of the piano, have correct sitting posture and hand placement on the piano keys, play the piano accurately and melodiously, and have a foundation of music skills in all 6 aspects. The teaching approach aims to make the piano learning enjoyable and fun for the students. The teaching methodology includes providing knowledge in terms of piano playing skills, music theory, and relevant song history, teaching students how to practice on their own, performance skills, and self-assessment.

Teacher Mintara Tanatavech uses the technique of using sounds before musical notations, demonstration, and guiding students to practice in a progressive difficulty level. Reinforcements are used to stimulate desirable behaviors towards piano learning. Teaching materials used include suitable books and musical instruments for children aged 4-6 years. Additional music skill activities are organized in all 6 aspects, including singing, listening, movement, playing musical instruments, reading musical notations, and creative activities to support piano playing skills.

Keywords: principles of piano teaching for for 4-6-year-old-children / The techniques of teachingpiano/ Musical skill teaching

บทนำ

การเรียนเปียโนสำหรับเด็กเล็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี เป็นการจัดประสบการณ์ผ่านการปฏิบัติทักษะทางดนตรีประกอบด้วย ทักษะการร้อง ทักษะทการฟัง ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการเล่นเครื่องดนตรี ทักษะการอ่านสัญลักษณ์ และทักษะการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจองค์ประกอบพื้นฐานทางดนตรี กิจกรรมทางดนตรีควรจัดในลักษณะองค์รวมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สาระดนตรีอย่างครอบคลุม การเรียนเปียโนจึงทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน กล้าแสดงออกทางกาย และความคิดอย่างอิสระ (ธนกร วิริยาลัย และคณะ 2565) ประสบการณ์ทางดนตรีของเด็กจะส่งผลต่อความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็กมากขึ้นช่วยผ่อนคลายความเครียดบทเพลง กิจกรรมดนตรีและเกมส์ต่าง ๆ ส่งผลเชิงบวกต่อระดับอารมณ์ของเด็กอีกด้วย

จากการศึกษาสภาพปัญหาในการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่าครูดนตรีขาดความรู้ความเข้าใจและขาดทักษะในการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็กทั้งในด้านพัฒนาการด้านต่าง ๆ พัฒนาการด้านดนตรี

จิตวิทยาการสอนดนตรี เทคนิควิธีการสอนดนตรีสำหรับเด็กเล็ก และทักษะการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมตามสถานการณ์ (ปรีญานันท์ พร้อมสุขกุล, 2561) การได้เรียนกับผู้สอนที่มีความรู้ประสบการณ์ มีจิตวิทยาในการสอนมีหลักการสอนที่ดี เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัยการเรียนย่อมมีคุณภาพถึงแม้จะเรียนด้วยจุดประสงค์ใดก็ตามคุณครูที่สร้างความรู้สึกที่ดีในการเล่นดนตรี ความรู้สึกรักดนตรีก็จะติดตัวเด็กไปถึงแม้ตอนโตอาจไม่ได้เล่นดนตรีแล้วก็สามารถมีความสุขในการฟังดนตรีได้เช่นเดียวกัน (มนสิการ เหล่าวานิช, 2559)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงสนใจศึกษาเทคนิคการสอนทักษะเปียโนเด็กเล็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี ของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช ที่มีทักษะและประสบการณ์ในการสอนเปียโนสำหรับเด็กมากกว่า 10 ปี ปัจจุบันเป็นอาจารย์พิเศษคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และได้เปิดสตูดิโอเปียโนเด็กเล็กเป็นของตนเองทั้งยังมีประสบการณ์ในการสอนเด็กเล็ก ในส่วนของการสอนอาจารย์มินทรา ทันตะเวช มุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน มากกว่าการเล่นเครื่องดนตรีเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ยังมีการจัดกิจกรรมในการสอนโดยใช้สื่อที่พัฒนาขึ้นมาจากสภาพปัญหาที่พบในการสอน ช่วยให้เด็กได้เกิดพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังเสริมสร้างให้เด็กได้ทักษะทางดนตรีนอกเหนือจากการเล่นเปียโน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาประวัติและผลงานทางดนตรีของ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช
2. เพื่อศึกษาหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช

วิธีการศึกษา

ขอบเขตการศึกษา

การดำเนินวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีผู้ข้อมูล ได้แก่ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช

ขอบเขตเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีขอบเขตเนื้อหาดังต่อไปนี้

ศึกษาประวัติและผลงานทางดนตรีของ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช

หลักการสอนดนตรี ได้แก่ จุดประสงค์ของการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็ก ทฤษฎีการสอน สื่อการสอนดนตรี การวัดและการประเมินผลด้านดนตรี

การใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี ได้แก่ การร้อง การฟัง การเคลื่อนไหว การเล่นเครื่องดนตรี การอ่านสัญลักษณ์ การสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi – Structured interview) โดยคณะผู้วิจัยได้เตรียมคำถามไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ตรงกับจุดประสงค์ในการศึกษาและสามารถเพิ่มหรือลดคำถามระหว่างสัมภาษณ์ ตลอดจนเปลี่ยนลำดับคำถามสัมภาษณ์ได้ตามสถานการณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและครอบคลุมสิ่งที่ต้องการศึกษา

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็ก กำหนดประเด็นและสร้างแบบสัมภาษณ์ตามที่กำหนดไว้ นำเครื่องมือฉบับร่างส่งอาจารย์ที่ปรึกษาและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบข้อคำถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการวิจัย ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม โดยใช้สูตร IOC โดยกำหนดค่า IOC ≥ .50 ขึ้นไป ถือว่านำข้อคำถามไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

ในการเก็บข้อมูลผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2565 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 มีรายละเอียดดังนี้

1. การศึกษาเอกสาร โดยการศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักการสอนเปียโน หลักการสอนดนตรี

2. การสัมภาษณ์ โดยสัมภาษณ์หลักการสอนเปียโนเด็กเล็กสตูดิโอเปียโนรูม ของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช

3.ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บข้อมูล จากการสัมภาษณ์มาจำแนกเป็นหัวข้อตามขอบเขต ได้แก่ ประวัติและผลงานทางดนตรีของ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช หลักการสอนดนตรี การใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี

ผลการศึกษา

1. ประวัติและผลงานทางดนตรีของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช

ประวัติส่วนตัว

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ชื่อเล่น มิกกี้ ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจุบันเจ้าของกิจการและครูผู้สอน สตูดิโอเปียโนรูม ณ ศูนย์การค้าแอมพาร์ค ข้างสวนร้อยปีจุฬาลงกรณ์

ประวัติผลงานทางด้านดนตรี

พ.ศ. 2563 : ชนะเลิศการแข่งขันประกวดประพันธ์เพลงในรายการ Young Composer's Competition Piano Syllabus 2564 - 2566 จัดโดย Trinity College London ในบทเพลง “Mauy Thai (The Boxing Star)” และนำมาบรรจุเป็นบทเพลงสอบวัดมาตรฐานทักษะเปียโนที่ใช้ในปี 2564 - 2566 ในระดับเกรด Initial

ประวัติการสอนเปียโน

พ.ศ. 2559 : ครูสอนดนตรีและฝึกอบรม (Part-Time Music Instructor) โรงเรียนดนตรีคาไว เซ็นทรัลเวิลด์ (สำนักงานใหญ่) ฝึกอบรมครูในสังกัดโรงเรียนดนตรีคาไวทั้งหลักสูตรดนตรีเด็กเล็กและเปียโนเดี่ยว สอนวิชาดนตรีเด็กเล็กและวิชาเปียโนเดี่ยว

พ.ศ. 2563 : อาจารย์พิเศษสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์สอนวิชาปฏิบัติทักษะดนตรีสากล (เครื่องมือเอก เปียโนคลาสสิค)

2. หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทราทันตะเวช

2.1 หลักการสอน

สตูดิโอเปียโนรูมมีการสอนเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี สำหรับผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านดนตรี เป็นคอรส์สำหรับเด็กเล็กที่อยู่ในช่วงการเตรียมความพร้อมให้คุ้นเคยกับดนตรี อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ได้กำหนดจุดประสงค์ในการสอนเปียโน ดังนี้ 1) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักองค์ประกอบของเครื่องดนตรีเปียโน 2) เพื่อให้ผู้เรียนมีท่าทางการนั่งและการวางมือบนลิ่มนิ้วเปียโนได้ถูกต้อง 3) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติเปียโนได้อย่างถูกต้องและมีความไพเราะ 4) เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ทักษะการร้อง ทักษะการฟัง ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะการเล่นเครื่องดนตรี ทักษะการ อ่านสัญลักษณ์ และทักษะการสร้างสรรค์ และ5) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนเปียโน อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี โดยมีเนื้อหาการสอนประกอบไปด้วยเนื้อหาทั้งสิ้น 8 เนื้อหา ดังนี้

1) ลักษณะและท่าทางพื้นฐานในการเล่นเปียโน โดยสอนเรื่องท่าทางการนั่งและการวางมือที่ถูกต้อง

2) การสอนเสียงก่อนสัญลักษณ์ มีวิธีการสาธิตการเล่นบทเพลงให้ผู้เรียนฟังเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกับเสียงแล้วจึงเริ่มการอ่านสัญลักษณ์ทางดนตรี

3) เรื่องทฤษฎีดนตรี มีการสอนในเรื่องลักษณะของตัวโน้ต ค่าจังหวะของตัวโน้ต ตัวหยุด และระดับเสียงของตัวโน้ต รวมถึงมีการสอนในเรื่องของความดัง - เบา และสัญลักษณ์ทางดนตรีเบื้องต้น

4) การสอนความมีดนตรีการ (Musicianship) มีวิธีการสอนให้ผู้เรียนวิเคราะห์บทเพลงเบื้องต้น ในเรื่องระดับเสียงตัวโน้ตในบรรทัด 5 เส้น ค่าจังหวะของตัวโน้ต และตัวหยุด โดยไม่มุ่งเน้นในเรื่องการแสดงออกทางอารมณ์

5) เรื่องประวัติดนตรี โดยใช้วิธีการทรอดแทรกด้วยการเล่าเรื่องประวัติของผู้ประพันธ์เพลง และยุคสมัยทางดนตรี

6) การสอนให้ผู้เรียนประเมินผลตนเอง มีการสอนให้ผู้เรียนประเมินการบรรเลงบทเพลงของตนเองในเรื่องความถูกต้องและความไพเราะ

7) การสอนการฝึกซ้อม มีวิธีการสอนโดยให้ผู้เรียนกลับไปทบทวนในสิ่งที่เรียนและกลับไปฟังบทเพลงที่ได้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ

8) การสอนทักษะการแสดง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ และไม่ประหม่าในการแสดงดนตรีทั้งในรูปแบบร่วมกับผู้สอน และการแสดงเดี่ยว

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีเทคนิคการสอนเปียโนสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี ในรูปแบบการสาธิต สอนในเรื่องของเสียงก่อนการสอนในเรื่องของสัญลักษณ์ โดยเรียงลำดับเนื้อหาการสอนจากง่ายไปสู่ยาก มีการเล่านิทานที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาในการสอนเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน มีการใช้การเสริมแรง โดยให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้

ทฤษฎีการสอน

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการนำแนวคิดทฤษฎีการสอนและนำแนวคิดของนักดนตรีศึกษามาเป็นแรงบันดาลใจและปรับใช้ในการสอนเปียโน เช่น แนวคิด Sound before Sight แนวคิดของคาร์ล ออร์ฟ โคดาย ดาลโครซ และแนวคิด Learning by doing

สื่อการสอนดนตรี

สตูดิโอเปียโนรูมมีการใช้สื่อการสอนประเภทหนังสือสำหรับ Prep Course จำนวน 4 เล่มได้แก่ 1) MY MUSIC JOURNEY 2) POCO PIANO FOR YOUNG CHILDREN 3) ALFRED'S BASIC PIANO ALL – IN - ONE COURSE และ 4) STEP BY STEP PIANO COURSE THE FUN WAY ซึ่งอาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการเลือกใช้หนังสือตามความเหมาะสมของช่วงอายุและลักษณะนิสัยของผู้เรียนในแต่ละบุคคล นอกจากสื่อประเภทหนังสือมีการนำสื่ออื่น ๆ ที่ใช้ในการสอนดนตรีศึกษา (Classroom Instrumental) เช่น ไซโลโฟน (Xylophone) เดสค์เบล (Desk bell) มาราคาส (Maracas) แทมบูริน (Tambourine) แฟลชการ์ดชื่อตัวโน้ตและสัญลักษณ์ทางดนตรี (Flashcard Music Symbols) เป็นต้น

การวัดและการประเมินผลด้านดนตรี

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการวัดและประเมินผลสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี แบ่งออกเป็นการประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับบทเพลง การประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับหนังสือ และการประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับคอร์สมีเกณฑ์ในการวัดและการประเมินผล โดยประเมินจากการปฏิบัติบทเพลงได้ถูกต้องมีความไพเราะ ทำแบบฝึกหัดภายในหนังสือได้ครบถ้วน สามารถอ่านโน้ตในบรรทัด 5 เส้น และมีพัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กที่แข็งแรง ในการประเมินจะไม่ใช้คะแนนเป็นเกณฑ์การประเมินแต่ประเมินจากการสังเกตพัฒนาการการเล่นเปียโนของผู้เรียน

2.2 การใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการสอนทักษะทางดนตรีด้านอื่น ๆ ที่สนับสนุนการสอนทักษะการเล่นเปียโน มีการจัดกิจกรรมโดยแบ่งออกเป็น 6 กิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมเสริมทักษะการร้อง กิจกรรมเสริมทักษะการฟัง กิจกรรมเสริมทักษะด้านการเคลื่อนไหว กิจกรรมเสริมทักษะการเล่นเครื่องดนตรี กิจกรรมเสริมทักษะการอ่านสัญลักษณ์ และกิจกรรมเสริมทักษะการสร้างสรรค์ โดยอาจารย์มินทรา ทันตะเวช ได้กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางดนตรีว่าทักษะทุกด้านนั้นมีความสัมพันธ์กันแม้จุดหมายปลายทางคือการเล่นเปียโน แต่หากขาดทักษะด้านใดด้านหนึ่งไปก็จะทำให้ประสิทธิภาพในการเล่นเปียโนลดน้อยลง

สรุป

1. ประวัติและผลงานทางดนตรีของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ชื่อเล่น มิกกี้ ปัจจุบันกำลังศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผลงานทางด้านดนตรี พ.ศ. 2563 : ชนะเลิศการแข่งขันประกวดประพันธ์เพลงในรายการ Young Composer's Competition Piano Syllabus 2564 - 2566 จัดโดย Trinity College

London ในบทเพลง “Mauy Thai (The Boxing Star)” และนำมาบรรจุเป็นบทเพลงสอบวัดมาตรฐานทักษะเปียโนที่ใช้ในปี 2564 - 2566 ในระดับเกรด Initial

ประวัติการสอนเปียโน พ.ศ. 2563 : อาจารย์พิเศษสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์สอนวิชาปฏิบัติทักษะดนตรีสากล (เครื่องมือเอก เปียโนคลาสสิค) และปัจจุบันเจ้าของกิจการและครูผู้สอนสตูดิโอเปียโนรูม ณ ศูนย์การค้าแอมพาร์ค ข้างสวนร้อยปีจุฬาลงกรณ์

2. หลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษา อาจารย์มินทรา ทันตะเวช

2.1 หลักการสอน

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีจุดประสงค์ในการสอนเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จักองค์ประกอบของเครื่องดนตรีเปียโน มีท่าทางการนั่งและการวางมือบนลิ่มนิ้วเปียโนได้ถูกต้อง สามารถปฏิบัติเปียโนได้อย่างถูกต้องและมีความไพเราะ ให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน และให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนเปียโน โดยมีเนื้อหาการสอน ประกอบไปด้วยเนื้อหาทั้งสิ้น 8 เนื้อหา ดังนี้ 1) ลักษณะและท่าทางพื้นฐานในการเล่นเปียโน 2) การสอนเสียงก่อนสัญลักษณ์ 3) เรื่องทฤษฎีดนตรี มีการสอนในเรื่องลักษณะของตัวโน้ต 4) การสอนความมีดนตรีการ (Musicianship) 5) เรื่องประวัติดนตรี 6) การสอนให้ผู้เรียนประเมินผลตนเอง 7) การสอนการฝึกซ้อม และ 8) การสอนทักษะการแสดง

เทคนิคการสอน อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีเทคนิคการสอนในรูปแบบการสาธิตสอนในเรื่องของเสียงก่อนการสอนในเรื่องของสัญลักษณ์ โดยเรียงลำดับเนื้อหาการสอนจากง่ายไปสู่ยาก มีการใช้การเล่านิทานเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน มีการใช้การเสริมแรง และมีการนำแนวทางหลักการสอนดนตรีของนักดนตรีศึกษามาปรับใช้ในการสอน

การใช้สื่อการสอน อาจารย์มินทรา ทันตะเวช เลือกใช้ประเภทหนังสือสำหรับ Prep Course จำนวน 4 เล่มโดยเลือกใช้หนังสือตามความเหมาะสมของช่วงอายุและลักษณะนิสัยของผู้เรียนในแต่ละบุคคล ถึงรวมมีใช้สื่อการสอนดนตรีศึกษา (Classroom Instrumental) และสื่อประเภทเกมส์มาใช้ในการสอนเปียโน

การวัดและประเมินผล แบ่งออกเป็นการประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับบทเพลง การประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับหนังสือ และการประเมินผลเพื่อเลื่อนระดับคอร์ส โดยการประเมินจะไม่ใช้คะแนนเป็นเกณฑ์การประเมินแต่ประเมินจากการสังเกตพัฒนาการการเล่นเปียโนของผู้เรียน

2.2 การใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการสอนทักษะทางดนตรีด้านอื่น ๆ ที่สนับสนุนทักษะการเล่นเปียโนของผู้เรียน เนื่องจากทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเล่นดนตรีไม่ว่าจะเป็นการเล่นเครื่องดนตรีประเภทใดก็ตามแต่หากขาดทักษะด้านใดด้านหนึ่งไปก็จะทำให้ประสิทธิภาพในการเล่นเครื่องดนตรีลดน้อยลง

อภิปรายผล

1.ประวัติและผลงานทางดนตรีของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช

จากการศึกษาหลักการสอนเปียโนเด็กเล็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี ของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช พบว่า อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการใช้หลักการสอน การกำหนดจุดประสงค์ การใช้สื่อ

รวมถึงการใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรีที่สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน เนื่องจากอาจารย์มินทรา ทันตะเวช สำเร็จการศึกษาทางด้านดนตรีศึกษาทั้งในระดับปริญญาตรีและปริญญาโท อีกทั้งอาจารย์มินทรา ทันตะเวช ยังมีประสบการ์ณในด้านการสอนทักษะเปียโนเด็กเล็กมากกว่า 10 ปี จึงทำให้การสอนเปียโนเด็กเล็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี นั้นประสบความสำเร็จ

2. หลักการสอนดนตรี

จากการศึกษาหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กเล็กของสตูดิโอเปียโนรูม กรณีศึกษาอาจารย์มินทรา ทันตะเวช พบว่า สตูดิโอเปียโนรูมมีการสอนเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี สำหรับผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านดนตรี เป็นคอรส์สำหรับเด็กเล็กที่อยู่ในช่วงการเตรียมความพร้อมให้คุ้นเคยกับดนตรี โดยมีจุดประสงค์ในการสอน ดังนี้ 1) เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักองค์ประกอบของเครื่องดนตรีเปียโน 2) เพื่อให้ผู้เรียนมีท่าทางการนั่งและการวางมือบนลิ่มนิ้วเปียโนได้ถูกต้อง 3) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติเปียโนได้อย่างถูกต้องและมีความไพเราะ 4) เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ด้าน และ 5) เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินต่อการเรียนเปียโน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ หลักสูตรอัลเฟรด (Alfred’s) เป็นหลักสูตรของการเริ่มต้นเรียนเปียโนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านเปียโน เป็นหลักสูตรที่เน้นความสนุกสนาน ปลูกฝังการรักความมีดนตรีการพัฒนาด้านทักษะการฟัง การอ่าน

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 – 6 ปี ต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องลักษณะและท่าทางพื้นฐานในการเล่นเปียโนที่ถูกต้อง เสียงก่อนสัญลักษณ์ ทฤษฎีดนตรี ความมีดนตรีการ ประวัติดนตรี การประเมินผลตนเอง การฝึกซ้อม และทักษะการแสดง ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของ ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541) ได้กล่าวว่า หลักการสอนควรเป็นหลักการที่สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะดนตรีหรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้ ทักษะปฏิบัติดนตรี มีทั้งหมด 7 หลักการ ดังนี้ เสียงก่อนสัญลักษณ์ ความถูกต้องและความไพเราะ ความมีดนตรีการ ทักษะการฝึกซ้อม ทักษะการแสดง การประเมินผลตนเอง และการแก้ไขปรับปรุงและการพัฒนา

อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ยังมีการใช้เทคนิคการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่อการเรียนเปียโน โดยให้รางวัลแก่ผู้เรียนเมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของ ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541) ที่ได้นำทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) มาประยุกต์ใช้กับการสอนดนตรี คือ ในการเรียนการสอนดนตรี ครูควรใช้การเสริมแรงซึ่งอาจเป็นรางวัลในรูปแบบใด ๆ กับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติสิ่งที่ผู้สอนมุ่งหวังได้

สื่อการสอนเปียโนสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีการใช้สื่อประเภทสื่อหนังสือ โดยเลือกใช้ตามความเหมาะสมของช่วงอายุและลักษณะนิสัยของผู้เรียนแต่ละคน และมีการใช้ประเภทสื่ออื่น ๆ โดยมีการนำเครื่องดนตรีที่ใช้ในการสอนดนตรีศึกษา (Classroom Instrumental) มาประกอบการสอนเพื่อเสริมในเรื่องจังหวะ และการเคลื่อนไหว ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของ ณรุทธ์ สุขธจิตต์ (2544) ได้กล่าวว่า สื่อการสอนดนตรีจัดเป็นสิ่งสำคัญในการสอนดนตรี การเรียนดนตรีแบบมีสื่อเข้ามาช่วยเสริมเรื่องความรู้ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ในด้านเนื้อหา นอกจากนี้สื่อประเภทเครื่องดนตรีช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสและเล่นดนตรีซึ่งเป็นสิ่งเร้าช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ดนตรีได้อย่างดี

การวัดและการประเมินผลทางดนตรี อาจารย์มินทรา ทันตะเวช มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี โดยในการประเมินจะไม่ใช้คะแนนเป็นเกณฑ์การประเมิน

แต่ประเมินจากการสังเกตพัฒนาการการเล่นเปียโนของผู้เรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของ Lefrancois (2543) ที่ได้กล่าวถึง การวัดและการประเมินผลไม่จำเป็นต้องเกิดจากการวัดผลเป็นค่าตัวเลขหรือคะแนนแต่เป็นการประเมินผลจากสภาพที่เห็นโดยไม่มีการวัดเป็นคะแนน เช่น การประเมินความสามารถในการเล่นดนตรี ผู้ประเมินหรือครูมักจะประเมินผลเป็นค่าความพึงพอใจมากกว่าการวัดผลเป็นคะแนน

2. การใช้กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี

กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรีทั้ง 6 ทักษะ มีความเชื่อมโยงทางทักษะดนตรีในทุกด้านนั้นมีความสัมพันธ์กันแม้จุดหมายปลายทางคือการเล่นเปียโน แต่หากขาดทักษะด้านใดด้านหนึ่งไปก็จะทำให้ประสิทธิภาพในการเล่นเปียโนลดน้อยลง ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความของณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2545) และบทความของศราพงศ์ อิศรศักดิ์ ณ อยุธยา (2553) กล่าวว่าทักษะดนตรีเป็นส่วนสำคัญในการเรียนดนตรีที่ช่วยให้เกิดความเข้าใจสาระดนตรีได้ และจัดเป็นหัวใจของการศึกษาดนตรีสำหรับผู้ที่จะเป็นนักดนตรี (Musician หรือ Performer) ดังนั้นในการจัดการสอนทางดนตรีจึงควรให้ประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดทักษะครบทุกด้านอย่างครบถ้วน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ผลจากการศึกษาในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี ทำให้เห็นว่าเด็กในช่วงวัยนี้มีบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย พฤติกรรม อารมณ์ รวมถึงการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนควรมีการปรับวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความแตกต่างในแต่ละบุคคลใน การสอนเปียโนสำหรับเด็กไม่ใช่แค่การสอนเพียงอย่างเดียวแต่ควรศึกษาในเรื่องพัฒนาการของเด็กเล็ก จิตวิทยาในการสอน ทฤษฎีการสอนดนตรี การสอนทักษะทางดนตรี การใช้สื่อประกอบการสอน และการวัดประเมินผลทางดนตรี เพื่อให้การสอนนั้นเกิดประสิทธิภาพและมีความครบถ้วนด้านเนื้อหาในทุก ๆ ด้าน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ผู้ที่มีความสนใจจะศึกษาหลักการสอนเปียโนสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยควรมีการสังเกตระหว่างการสอนเปียโนของอาจารย์มินทรา ทันตะเวช เพื่อที่จะสามารถเก็บข้อมูลในด้านกลวิธีการสอนได้อย่างครบถ้วน

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์มินทรา ทันตะเวช ที่เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้ข้อมูลกับผู้วิจัย ทำให้งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญและคณาจารย์ทุกท่านรายนาม ดังต่อไปนี้

กราบขอบพระคุณอาจารย์ธนกร วิริยาลัย อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่ได้ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางในการดำเนินงาน ให้ความรู้ในการดำเนินการทำวิจัย ตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ รวมถึงตรวจสอบวิจัยให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ จนทำให้วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

กราบขอบพระคุณคณะกรรมการคุมสอบวิจัยและผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจทานหาข้อผิดพลาดตรวจสอบความถูกต้องความสอดคล้องของข้อคำถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ให้คำแนะนำรวมถึงวิธีการปรับปรุงแก้ไขปัญหาและตรวจสอบวิจัยให้ออกมาสมบูรณ์ มีรายนาม

ดังต่อไปนี้ อาจารย์ปริญญา มิตรสุวรรณ อาจารย์วณี ลัดดากลม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล บางชวด อาจารย์จีรวัฒน์ แสงอนันต์ อาจารย์พงศกร ศักดิ์ศิลปอุดม อาจารย์ดารารัตน์ หุตะวัฒน ดร.ชาลินี คุณาเทียน อาจารย์ศศินันท์ วิภูษิฑิมากูล และอาจารย์ต้องใจ พลชนะ คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว และเพื่อนร่วมชั้นเรียนทุกคน ที่ได้สนับสนุนเป็นกำลังใจ ให้ความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือในทุกเมื่อ ทำให้การจัดทำวิจัยฉบับนี้ประสบความสำเร็จตามจุดหมายที่ตั้งไว้

รายการอ้างอิง

ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2540). **กิจกรรมเสริมทักษะทางดนตรี .กิจกรรมสำหรับครูดนตรี.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

_____. (2541). **การนำทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ใช้กับการสอนดนตรี (พิมพ์ครั้งที่ 1)** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2541).

_____. (2544). **สื่อการสอนดนตรี. กิจกรรมสำหรับครูดนตรี กรุงเทพมหานคร** : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

_____. (2545). **ทักษะทางดนตรี.กิจกรรมสำหรับครูดนตรี.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ธนกร วิริยาลัย และคณะ (2565). **ศึกษาการจัดการเรียนรู้ดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย หลักสูตรดนตรีพื้นฐานสำหรับเด็กของ โครงการศึกษาดนตรีสำหรับบุคคลทั่วไปวิทยาลัยดุริยางค ศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล (วิจัยหลักสูตรมหาบัณฑิต).** มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยากรุงเทพมหานคร

ปรีญานันท์ พร้อมสุขกุล (2561). **แนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยในโรงเรียนดนตรีเอกชนนอกระบบ.** สืบค้น 12 สิงหาคม 2565.

มนสิการ เหล่าวานิช. (2559). **ท่าทางพื้นฐานการบรรเลงเปียโน. (พิมพ์ครั้งที่ 2).** กรุงเทพมหานคร : บริษัท ไซเบอร์พริ้นกรุ๊ป ดร.มนสิการ เหล่าวานิช (2559) เรียนรู้จากครูเปียโน

ศราพงศ์ อิศรศักดิ์ ณ อยุธยา (2553). **ทักษะทางดนตรีกิจกรรมสำหรับครูดนตรี.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักสูตรอัลเฟรด (2560). **หลักสูตรเปียโนเด็กเล็กอัลเฟรด.** สืบค้น 8 กรกฎาคม 2565, จาก http://www.meskillup.com.Lefrancois, G.R. (2543). Psychology for Teaching. (10 th ed). Australia: Wadsworth.

การวิเคราะห์ความต้องการและกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติในสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา

AN ANALYSIS OF NEEDS AND LEARNING STRATEGIES OF FOREIGN STUDENTS IN THE FIELD OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION AND LEADERSHIP

อารีย์ อัศวนุภาพ[1]
AREE USSAVANUPHAP[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ1) วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี 2) ศึกษากลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง จากนักศึกษาในสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ศึกษาในปีการศึกษา 2565 ระดับปริญญาเอก จำนวน 22 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 63 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและการหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาต่างชาติมีความต้องการในการเรียนรู้ในทักษะด้านวิชาการสูงมากเป็นอันดับ 1 ร้อยละ 78.82 อันดับสองที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านคน ร้อยละ 41.18 และอันดับสาม ที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ร้อยละ 30.59 ส่วนกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในด้านทักษะทางวิชาการ คือ การบริหารจัดการตนเองเพื่อการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การบริหารเวลาในการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านคน คือ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น และแรงจูงใจ กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านเทคโนโลยี คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

คำสำคัญ: ความต้องการในการเรียนรู้, กลยุทธ์ในการเรียนรู้, นักศึกษาต่างชาติ, การบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา

---

[1] มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

Abstract

The objectives of this research were: 1) to analyze the learning needs of foreign students in the field of Educational Administration and Leadership at Dhonburi Rajabhat University 2) to study the learning strategies of foreign students in the field of Educational Administration and Leadership at Dhonburi Rajabhat University. The population and samples in this study were 22 students at the doctoral level and 63 at the master's level in the field of Educational Administration and Leadership in the academic year 2022, selected by using purposive random sampling. The research instruments in this study were questionnaire and interview. The data were analyzed through the content analysis and percentage.

The results showed that the foreign students' need for learning in academic skills was the highest at 78.82 %, the second that students needed to learn was human skills at 41.18 %, and the third was that students needed to learn about technology skills at 31.59 %. The students' learning strategies in terms of academic skills were self-management for learning, responsibilities for work, time management, and participation in learning. The learning strategies of foreign students in human skills, namely communication, working with others, learning exchanges with teachers and classmates, and motivation. The strategies for students' learning in technology skills were the use of social media, and information technology.

Keywords: Learning Needs, learning Strategies, Foreign Students, Educational Administration and Leadership

บทนำ

การศึกษาเป็นรากฐานของความเจริญก้าวหน้า การศึกษาช่วยพัฒนาพลเมืองของประเทศให้มีความรู้ ความสามารถ พัฒนาจิตใจและเพิ่มพูนสติปัญญา การมีประสบการณ์ในการเรียนหนังสือและใช้ชีวิตในต่างประเทศช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้วัฒนธรรม ช่วยเพิ่มพูนทักษะในการทำงาน หรือปรับเปลี่ยนงานใหม่ รวมทั้งประเทศไทยมีพลเมืองที่เป็นมิตร ค่าครองชีพไม่แพง นักศึกษาต่างชาติมีความสะดวกในการเดินทางมา การจัดการศึกษาของประเทศไทยมีระบบ มีมาตรฐาน สาขาวิชาที่เปิดสอนตรงกับความต้องการของนักศึกษา ดังนั้น นักศึกษาต่างชาติจึงนิยมมาเรียนในประเทศไทย

มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี เป็นมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งที่บริการวิชาการ จัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาชาวไทยและชาวต่างประเทศ มีนักศึกษาชาวต่างประเทศสนใจมาเรียนที่มหาวิทยาลัย โดยเฉพาะสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา ที่จะผลิตนักการศึกษา อาจารย์ผู้สอนระดับต่าง ๆ ไปปลูกฝังพลเมืองรุ่นต่อไปให้มีสมรรถนะตรงกับความต้องการของสังคมและประเทศ

การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ เป็นกระบวนการช่วยให้เข้าใจถึงสังคม อารมณ์ วัฒนธรรมและจุดแข็งของนักศึกษา (Victoria State Government. 2018) นอกจากนี้การวิเคราะห์

ความต้องการในการเรียนรู้ของนักศึกษาช่วยให้ผู้สอนได้เข้าใจถึงความเข้าใจ ความต้องการของนักศึกษา เพื่อปรับการสอน ปรับความเข้าใจของนักศึกษา ให้ตรงกับความต้องการของนักศึกษาและสอดคล้องกับหลักสูตรวิชาที่สอน

กลยุทธ์ในการเรียนรู้ เป็นวิธีช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้อย่างเข้าใจ เพิ่มความมั่นใจ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ Shi, H. (2017) มีความเห็นว่ากลยุทธ์ในการเรียนรู้เป็นขั้นตอนในการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง ในขณะที่ Smasal, M. (2017) มีความเห็นว่ากลยุทธ์ในการเรียนรู้ช่วยให้นักศึกษาได้รับความรู้ใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหาและอุปสรรคที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน

บทบาทของอาจารย์ที่ปรึกษาในด้านพัฒนากลยุทธ์การเรียนรู้ให้กับนักศึกษา คือให้นักศึกษารู้ว่าจะเรียนอย่างไร กลยุทธ์การเรียนรู้ที่ควรพัฒนาให้นักศึกษา ได้แก่ การอ่านและเข้าใจข้อความ การเขียนและบันทึกโน๊ต การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ แรงจูงใจ การแก้ไขปัญหา การบริหารจัดการเวลา (Cambrian College. 2023)

โดยสรุป การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ และกลยุทธ์ในการเรียนรู้ เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้จัดการศึกษา ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษาเข้าใจถึงความแตกต่างของนักศึกษา จัดการศึกษาได้ตรงและสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษา รวมทั้งเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ให้นักศึกษา

วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1) วิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

2) ศึกษากลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

วิธีการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้ มาจากนักศึกษาชาวต่างชาติ สาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ศึกษาในปีการศึกษา 2565 คือ นักศึกษาระดับปริญญาเอก จำนวน 22 คน และนักศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 63 คน รวมจำนวนทั้งหมด 85 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานี้ มาจากนักศึกษาชาวต่างชาติ สาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ที่ศึกษาในปีการศึกษา 2565 คือ นักศึกษาระดับปริญญาเอก จำนวน 22 คน และนักศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 63 คน รวมจำนวนทั้งหมด 85 คน ได้มาด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

2.1.1 แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเรียนรู้ และกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของผู้ตอบแบบสอบถาม

2.2.2 แบบสัมภาษณ์ สอบถามเกี่ยวกับกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของผู้ให้การสัมภาษณ์

2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 ศึกษา ทบทวนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ได้แก่ หลักสูตรวิชาที่ดำเนินการสอนในปีการศึกษา 2565 การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน และกลยุทธ์ในการเรียนรู้

2.2.2 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน นำแบบสอบถามมาปรับปรุง และนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาเอก จำนวน 22 คน และนักศึกษาระดับปริญญาโท จำนวน 63 คน

2.2.3 นำแบบสัมภาษณ์ ไปสัมภาษณ์นักศึกษา จำนวน 3 คน

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ด้วยการให้นักศึกษาส่งคำตอบทางอีเมล์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา และหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ความต้องการและกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี มีดังนี้

ตารางที่ 1 ความต้องการในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา

อันดับ	ทักษะ	จำนวน	ร้อยละ
1	ด้านวิชาการ	67	78.82
2	ค้านคน	35	41.18
3	ด้านเทคโนโลยี	26	30.59

จากตารางที่ 1 นักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี จำนวน 85 คน มีความต้องการในการเรียนรู้ในทักษะด้านวิชาการสูงมาก

เป็นอันดับ 1 ร้อยละ 78.82 อันดับสองที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านคน ร้อยละ 41.18 และอันดับสาม ที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ร้อยละ 30.59

ตารางที่ 2 ความต้องการในการเรียนรู้กับกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา

ความต้องการในการเรียนรู้	กลยุทธ์ในการเรียนรู้
ทักษะด้านวิชาการ	การบริหารจัดการตนเองเพื่อการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การบริหารเวลาในการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
ทักษะด้านคน	การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อน แรงจูงใจ
ทักษะด้านเทคโนโลยี	การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จากตาราง ที่ 2 ผลการศึกษาความต้องการในการเรียนรู้กับกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติ สาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี พบว่า กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในด้านทักษะทางวิชาการ คือ การบริหารจัดการตนเองเพื่อการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การบริหารเวลาในการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านคน คือ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น และแรงจูงใจ

กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านเทคโนโลยี คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

สรุปผลการวิจัย

1. นักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา ระดับปริญญาโทและปริญญาเอก มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี จำนวน 85 คน มีความต้องการในการเรียนรู้ทักษะด้านวิชาการ สูงมากเป็นอันดับ 1 ร้อยละ 78.82 รองลงมาอันดับสองที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านคน ร้อยละ 41.18 และอันดับสาม ที่นักศึกษามีความต้องการในการเรียนรู้ คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ร้อยละ 30.59

2. กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติสาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา ระดับปริญญาโท และปริญญาเอก มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ในด้านทักษะทางวิชาการ คือ การบริหารจัดการตนเองเพื่อการเรียนรู้ ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การบริหารเวลาในการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านคน คือ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น และแรงจูงใจ ส่วนกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านเทคโนโลยี คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

อภิปรายผล

การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้และกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี อภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ความต้องการในการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก สาขาวิชาการบริหารและภาวะผู้นำทางการศึกษา อันดับที่ 1 คือ ทักษะด้านวิชาการ ช่วยให้นักศึกษาประสบความสำเร็จในการศึกษา มีพื้นฐานความรู้ โดยกลยุทธ์ที่สำคัญสำหรับทักษะทางด้านวิชาการ คือ การบริหารจัดการตนเอง เพื่อการเรียนรู้ ได้แก่ การพัฒนาทักษะในการเรียนรู้ นักศึกษามีเป้าหมายในการเรียนรู้ การบริหารจัดการเวลาในการเรียนรู้ ใช้เทคนิคในการบริหารจัดการเวลา จัดลำดับความสำคัญของงาน กำหนดกฎการทำงานส่วนตัวและจัดทำตารางเวลาในการปฏิบัติงาน เชื่อมโยงความรู้ที่มีกับความรู้ใหม่ สอดคล้องกับ Cottrell, S. (2015) ที่เห็นว่าทักษะทางวิชาการเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา ส่วนความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักศึกษา ช่วยให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบได้ว่านักศึกษามีความเข้าใจในบทเรียนระดับไหน และสร้างความน่าสนใจให้กับการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้ Coleman, D. (2022) มีความเห็นว่าการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักศึกษา จะช่วยอาจารย์ผู้สอนให้สามารถระบุส่วนที่จะต้องแนะนำให้นักศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถช่วยเหลือนักศึกษาได้ตรงประเด็นที่นักศึกษาต้องการความช่วยเหลือ

2. กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านคน คือ การสื่อสาร เป็นทักษะสร้างความเข้าใจในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับอาจารย์ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น Coleman, D. (2022) เห็นว่าการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยสร้างมิตรภาพใหม่ เกิดการยอมรับนับถือกัน อย่างไรก็ตามมีนักศึกษาต่างชาติหลายคนได้ระบุปัญหาในด้านการสื่อสาร คือ ผู้สอนใช้ภาษาอังกฤษในการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักศึกษาบางคนที่มีทักษะในด้านภาษาอังกฤษน้อย ต้องปรับตัว ใช้เทคโนโลยีช่วยในการแปล อย่างไรก็ตาม เพื่อนร่วมชั้นของนักศึกษาที่สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ มีส่วนช่วยให้นักศึกษาเข้าใจบทเรียนและเรียนสำเร็จได้ตามเป้าหมาย นอกจากนี้แรงจูงใจของนักศึกษา มีส่วนช่วยให้นักศึกษามีพลังและมีความพยายามที่จะเรียนได้สำเร็จ สอดคล้องกับ Singh, A. & Kaur, R. (2021) ที่เห็นว่าแรงจูงใจเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรมมนุษย์ ให้เพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน

3. กลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาในทักษะด้านเทคโนโลยี คือ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น นักศึกษานำวีแชค (WeChat) มาใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้น

ช่วยสร้างความเข้าใจ และนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยในการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการทบทวนความรู้ หรือการวิจัย เช่น เว็ปไซต์ https:// pan.baidu.com เป็นต้น ทั้งนี้ เทคโนโลยีช่วยให้นักศึกษาสืบค้นข้อมูลได้ง่ายและสะดวกเพิ่มขึ้น สามารถค้นคว้าข้อมูลเพื่อประกอบในการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยนี้ไปใช้

1. ผู้สอนและนักการศึกษาสามารถนำผลวิจัยนี้มาปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนสอนหรือการจัดการศึกษา

2. ผู้สอนมีความเข้าใจผู้เรียนถึงความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียน และทราบถึงข้อจำกัดในการเรียนรู้ของผู้เรียนในภาพรวมและเป็นรายบุคคล

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการปรับตัวด้านวัฒนธรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติในสถานศึกษา
2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อกลยุทธ์ในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่างชาติ

รายการอ้างอิง

Cambrian College. (2023). **Learning Strategy Training & Resources**. Cambrian College of Applied Arts and Technology.

Cottrell, S. (2015). **The Study Skills Handbook. 4th ed.** Palgrave Macmillan

Coleman, D. (2022). **4 Ways to Maximize Students Participation in Online Learning**. Campuspress.

Hattie, J. & Donoghue, G. (2016). **Learning Strategies: a Synthesis and Conceptual model.** Npj Science of Learning (2016) 1. Retrieved from https://doi:10.1038/npjscilearn.2016.13

Shi, H. (2017). **Learning Strategies and Classification in Education**. Institute for Learning Styles Journal. Vol. 1 Fall2017 p. 24-36.

Singh, A. & Kaur, R. (2021). **Psychological Skills Training for Human Wellness**. SAGE.

Smasal, M. (2017). **กลยุทธ์การเรียนรู้ทำให้คุณเรียนได้เร็วและเข้าใจบทเรียนได้มากขึ้น.** แปลโดย ธนากร ติตะวงศ์, สถาบันเกอเธ่, ประเทศไทย

Soon, L.; Beng, C.; Skulkerewathana, U. & Daft, R. (2015). **New Era of Management in a Globalized World: An Asian Perspective.** Cengage.

Victoria State Government. (2018). **Educational Needs Analysis Guidelines.** Education and Training.

วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป กระทรวงวัฒนธรรม

FOSTERING ARTS AND CULTURE IN EDUCATION

INTERNATIONAL RESEARCH CONFERENCE AND WORKSHOP ON MULTIDISCIPLINARY EDUCATION, CULTURE AND MUSIC, ART, PHYSICAL EDUCATION & HEALTH

MAPEH 2023

“สุพรรณบุรีศรีศาสตร์ศิลปถิ่นไทย ก้าวไกลสู่สากล”

EDUCATION AND CULTURE

MUSIC

VISUAL ART

PERFORMING ART

BPI CONFERENCE 2023