

# รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ

# สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 10

## “การสร้างสรรค์นวัตกรรมจากทุนทางวัฒนธรรม”

วันที่ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2569

ณ โรงแรมไมด้า แกรนด์ ทวารวดี จังหวัดนครปฐม

**สำนักงาน**

ฝ่ายผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และตำราวิชาการ กองส่งเสริมวิชาการและงานวิจัย
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
เลขที่ 119/19 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170
โทร. 0 2482 2176-8 ต่อ 363 Fax. 0 2482 2173
E-mail: Journal@bpi.mail.go.th
http://www.bpi.ac.th

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และคณะผู้จัดทำ
ไม่จำเป็นต้องเห็นชอบและรับผิดชอบในเนื้อหา ทัศนะ หรือบทความของผู้เขียน

**ออกแบบปก**

อาจารย์กิตติ คล้ายเอม
คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

# สารจากอธิการบดี
## สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ ๑๐ และการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับนานาชาติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ ๙ หัวข้อ “การสร้างสรรค์นวัตกรรมจากทุนทางวัฒนธรรม” มีวัตถุประสงค์ เพื่อผลิตนักวิจัยรุ่นใหม่ในการสร้างงานสร้างสรรค์และนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม เพิ่มโอกาสในการขอรับทุนสนับสนุนงานสร้างสรรค์จากแหล่งทุน และสามารถพัฒนางานสร้างสรรค์ที่ตนถนัดได้อย่างเต็มที่ สร้างความรู้ความเข้าใจในการเขียนข้อเสนอโครงการงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ

การประชุมวิชาการครั้งนี้ จัดขึ้นโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ด้วยความร่วมมือจากองค์กรและหน่วยงานทั้งสิ้น 16 แห่ง ดังต่อไปนี้

1. สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา
2. สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
4. มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. ICPED-Thailand
6. วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
7. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
8. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ
9. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
10. สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย
11. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
12. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
13. คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
14. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
15. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
16. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

โดยการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานระดับชาติและนานาชาติครั้งนี้ มีจำนวนบทความรวมทั้งสิ้น 74 บทความ ประกอบด้วย ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ระดับชาติ จำนวน 60 บทความ และระดับนานาชาติ จำนวน 14 บทความ ซึ่งเป็นบทความจากคณาจารย์ นักวิจัย และนักศึกษา ทั้งภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และนักวิจัยจากต่างประเทศ คือ สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม สาธารณรัฐอินเดีย สาธารณรัฐประชาชนจีน สหพันธ์สาธารณรัฐประชาธิปไตยเนปาล และสาธารณรัฐฝรั่งเศส โดยผลงานทุกเรื่องได้ผ่านกระบวนการตรวจประเมินและปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะโดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขาวิชาแล้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมเกียรติ ภูมิภักดิ์
อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## ที่ปรึกษา

| | |
|---|---|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สมเกียรติ ภูมิภักดิ์ | อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. สมภพ เขียวมณี | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนวย นวลอนงค์ | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีนา เอี่ยมยี่สุ่น | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พหลยุทธ กนิษฐบุตร | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. ศิริลักษณ์ ฉลองธรรม | รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. ปรเมศวร์ พืชผักหวาน | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. สุชาดา โสวัตร | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ว่าที่ร้อยตรีภัทรกฤษณ์ พุ่มพิพัฒน์ | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |

## ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

| | |
|---|---|
| ศาสตราจารย์เกียรติคุณญาณวิทย์ กุญแจทอง | คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์<br>มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยวิชิต เชียรชนะ | คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม<br>มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิพัฒน์ เมฆขจร | สาขาวิชาศึกษาศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ธนันท์พัชร อัศวเสมาชัย | คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์ ไม้เจริญ | คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร |
| รองศาสตราจารย์ ดร. ภัทราวดี มากมี | วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา<br>มหาวิทยาลัยบูรพา |
| รองศาสตราจารย์ ดร. มานพ วิสุทธิแพทย์ | คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. โยธิน พลเขต | วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. รจนา สุนทรานนท์ | คณะศิลปกรรมศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| รองศาสตราจารย์ ดร. รัฐไท พรเจริญ | คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| รองศาสตราจารย์ ดร. วารินท์พร ฟันเฟื่องฟู | วิทยาลัยนาฏศิลปลพบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. สมภพ เขียวมณี | วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. สาวิตร พงศ์วัชร์ | คณะครุศาสตร์และศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| รองศาสตราจารย์ ดร. สุพรรณี เหลือบุญชู | วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| รองศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงหเสนี | คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์<br>สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กิตติภัณฑ์ ชิตเทพ | คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จริยา ตะลังวิทย์ | วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช<br>สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |

| | |
|---|---|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จินตนา อนุวัฒน์ | วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมชัย ภิรมย์รักษ์ | วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง<br>สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา มิตรานันท์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา ไกรเพชร | มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสมุทรสาคร |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวีนา เอี่ยมยี่สุ่น | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรรณิการ์ สมัคร | วิทยาลัยนาฏศิลปลพบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พล เหลืองรังสี | คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิมพิกา มหามาตย์ | วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูริ วงศ์วิเชียร | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เมตตา กล่ำกลิ่น | วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุ่งโรจน์ เย็นชัยพฤกษ์ | คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรากร สีโย | วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชญ มุกดามณี | คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์<br>มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิรินธร สินจินดาวงศ์ | ผู้อำนวยการศูนย์สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน<br>มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โสมฉาย บุญญานันต์ | คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หิรัญ จักรเสน | สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รังสรรค์ บัวทอง | วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ<br>ประสานมิตร |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนวย นวลอนงค์ | วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช<br>สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. เมธี ดิสวัสดิ์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ |
| ดร. ขวัญฟ้า ภู่แพ่งสุทธิ์ | วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. ปรเมศวร์ พืชผักหวาน | วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. สุชาดา โสวัตร | คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| ดร. ปรียาพร พรหมพิทักษ์ | กรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม |
| ดร. สยา ทันตะเวช | คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |

# เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา



**กระทรวงวัฒนธรรม**



**สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**




**สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา**




**สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา**



**มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม**




**มหาวิทยาลัยศิลปากร**




**ICPED-Thailand**




**วิทยาลัยดุริยางคศิลป์**
**มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**



**มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย**

# เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา




**สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ**



**มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ**




**สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบ**
**แห่งประเทศไทย**




**คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**



**คณะศิลปกรรมศาสตร์**
**จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**



**คณะมนุษยศาสตร์**
**มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์**



**มหาวิทยาลัยขอนแก่น**



**คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**

# เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา



**มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล**
**รัตนโกสินทร์**

# สารบัญ : Contents

หน้า

**บทความด้านนาฏศิลป์**

1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (COOPERATIVE LEARNING) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 THE DEVELOPMENT OF A COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THAI THEATRICAL GESTURES (PHASA THA) FOR GRADE 9 STUDENTS 1

❖ กุลธิดา คงดี จิตรลดา โชคบัญฑิต ชนกนันท์ โฉมกระโทก ปิ่นปภา เครือเป็ง พลศักดิ์ ท่าผา พัชรพร ชินไข มณีมุกดา ตะพานนาค มัลลิกา ทรงสวัสดิ์วงศ์ รมิดา จันทร์ฝอย อัญชิสา ปิยะมโนธรรม อารียา แสงหัวช้าง ภูริ วงศ์วิเชียร และอรอุมา สุขิตโภคากุล

2 กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ 17
THE TEACHING METHODS OF THE NANG CHAN TRUAT PHON DANCE BY TEACHER ATCHARA SUPACHAIYAKIT

❖ ณิษฐ์รัณดา อมรเดชสกุล ธนชัย สมุทรชัยสกุล ธวัชชัย พยมโพธิ์ นลินนิภา ชุมภูวร ปัญจพร บุญพบ พงศพัฒน์ สุวรรณรัตน์ พีรพัฒน์ ขุนสนิท วราภรณ์ คำตัน ศรราม เกิดทอง อัจฉรานันท์ วงศรีรัตนชัย อุสุมา สุขสะอาด อรอุมา สุขิตโภคากุล และพัชรินทร์ จันทรัดทัด

3 HANUMOVES: การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขนและการเต้นสตรีท (STREET DANCE) เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (GENERATION Z) 32
HANUMOVES: A CONTEMPORARY PERFORMANCE CREATION BASED ON THE STUDY AND SYNTHESIS OF GESTURAL IDENTITY AND MOVEMENT PRINCIPLES OF MONKEY CHARACTERS IN KHON PERFORMANCE AND STREET DANCE TO ENHANCE PERCEPTION, INTEREST, AND ACCESSIBILITY OF THE GENERATION Z AUDIENCE IN KHON PERFORMING ARTS

❖ ชนันญา ชูนาค รุ่งนภา สถิตธรรม นัทธมน ปุยภูงา และณัฐนิช ธรณธรรมกุล

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 4 | การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช<br>DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED LEARNING MEDIA FOR COSTUME STYLING IN LAKHON PHANTHANG "RAJATHIRAT"<br>❖เกวลิน สถาพร เจนจิรา สุขหลาย ญาณิศา ปานสุขขุม ญาดา จันทิบูรณ์ พลกฤต ไกรวาส มณีรัตน์ เดชสุภะพงษ์ วาสนา ช้อยอุบล สมิชา ประดับศรี สุวรักษ์ อยู่แท้กูล และรียนา หวัดแท่น | 55 |
| 5 | UPSIDEDOWN: การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์<br>UPSIDEDOWN: THE CREATION OF CONTEMPORARY THAI DANCE BASED ON THE CONCEPT OF HUMAN INNER PSYCHOLOGICAL STATES<br>❖นัทธมน ปุยภูงา ณัฐนิช ธรณธรรมกุล ชนันญา ชูนาค ณัฐกร พรปฤงคพ กานต์ บุณยเกียรติ และฤตพชรพร ทองถนอม | 70 |
| 6 | กระบวนการสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์<br>THE PROCESS OF CREATING A DANCE CALLED "PAKAHEMAN"<br>❖ชินวัฒน์ กองผา ธัญญารัตน์ เวียงการ นรากรณ์ น้อยก้อม นริศร วัยพันธ์ วันวิสาข์ ทองจันทร์ วิภาวดี บุญมาตุ่น อังศุมาลิน ทาธิสา และกิตติยา ทาธิสา | 82 |
| 7 | อัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทางเรื่อง ราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา<br>CHARACTERISTICS OF CHINESE CHARACTERS APPEARING IN THE PERFORMANCE OF LAKHON PHAN THANG THE FOLK DRAMA "RACHATHIRAT" EPISODE "SAMING PHRA RAM AR-SA"<br>❖ภุมรินทร์ มณีวงษ์ | 96 |
| 8 | แนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรม เหรียญเงินสมัยทวารวดี<br>THE CONCEPT FOR CREATIVE DANCE DESIGN INSPIRED BY THE CULTURAL HERITAGE OF DVARAVATI-ERA SILVER COINS<br>❖ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม | 121 |

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 9 | สืบสานนาฏศิลป์ไทยสู่สังคมดิจิทัล: แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21<br>THAI CLASSICAL DANCE IN THE DIGITAL SOCIETY: LEARNING MANAGEMENT STRATEGIES FOR CULTURAL PRESERVATION AND TRANSMISSION IN THE 21ST CENTURY<br>❖ขวัญใจ คงถาวร | 138 |
| 10 | นาฏยลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษาสมใจ อินทมล<br>THE IDENTITY OF FEMALE MAK KAB KAEB PERFORMANCE: A CASE STUDY OF SOMJAI INTAMON<br>❖หนึ่งฤทัย วงษาหาราช ธัญลักษณ์ จันทับ และนันทิชา ณ โนนชัย | 152 |
| 11 | ต้มยำกุ้ง<br>TOM YUM KUMG<br>❖กรกนก ทับจีน รินรดา ทองเถื่อน ชุติกาญจน์ เผือกพันธุ์ ธนกร สมคะเน สันติสุข สุขใย และสุจิรา พิพัฒน์ศุภกร | 168 |
| 12 | องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี<br>KNOWLEDGE DERIVED FROM THE CREATION OF THE RAMWONG SAWASDEE<br>❖พิมพิกา มหามาตย์ ฤดีชนก คชเสนี จินตนา อนุวัฒน์ ปรัชญา เข็มนาค ปรเมศวร์ พืชผักหวาน และณพล สุวรรณทัต | 184 |
| 13 | ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ<br>FON KHAEN IN KHON DON MAKLUEA<br>❖พนิดา บุญทองขาว อินทิรา พงษ์นาค และสมคิด นารี | 199 |
| | **บทความด้านดุริยางคศิลป์** | |
| 14 | การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3<br>THE DEVELOPMENT OF AN ACTIVITY PACKAGE FOR WESTERN MUSIC SKILLS ON MUSICAL SYMBOLS USING THE KODÁLY METHOD FOR GRADE 3 STUDENTS<br>❖กรวรรณ มุระศรี เปมิกา เตี้ยทอง ศิรสา เฉลยกิจ เศรษฐา คนหลัก อุบลสิรี พุ่มช้าง ธราธิป สิทธิชัย และดารารัตน์ หุตะวัฒนะ | 216 |

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 15 | สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4<br>THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING MATERIALS FOR THAI MUSIC NOTATION READING AMONG GRADE 4 STUDENTS<br>❖กิตติวัฒน์ จิรวงศ์สกุล ณัฐดนัย ตั้งวงศ์วิโรจน์ ณัฐวัฒน์ ทิพยโชตรัตน พชรพร หนูนวล มาริษา จงหวัง รพีวิทย์ เรืองอยู่ วิวรรธณ์ ตรีเพ็ชร วิชัย ภู่เพชร์ และโอภาส ชำนาญกิจ | 231 |
| 16 | การสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2<br>CREATING ANIMATED LEARNING MEDIA TO ENHANCE MUSIC AURAL SKILLS AMONG GRADE 2 STUDENTS<br>❖กรองกาญจน์ เกิดบ้านไทร ธนภัทร ดุลยรัตน์ พิชญธิดา รักษ์จำรูญ พีรณัฐ เส็มหมัด อัครชา จิตติศักดิ์ ฤทธิพร แก้วดี และพงศกร ศักดิ์ศิลปอุดม | 240 |
| 17 | การประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอนเรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6<br>SONG COMPOSITION FOR TEACHING THE HISTORICAL ERAS OF THAI MUSIC TO GRADE 6 STUDENTS<br>❖กฤษณพงษ์ พะมอน ครรชน ยิ่งเลิศ จุลจักร ไชยจักร ฐิติพล สิงห์โต ณัฐวัตร ธรรมเจริญ ธัญพงศ์ สุขชื่น ธรรมศักดิ์ ศรีขาว วัชรากร บุญเพ็ง และฐกฤต สุกุลกิตติไกร | 253 |
| 18 | การสร้างสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่องประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ในรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3<br>CREATING AN EDUCATIONAL CARD GAME ON THE HISTORY OF WESTERN MUSIC ERAS FOR GRADE 9 MUSIC STUDENTS<br>❖กานต์สิรี มีนาค ธนบดินทร์ พิศแลงาม ศิวกร ตลาดเงิน ศุภกฤต แกล้วทนงค์ สหรัถ สามขุนทด อริสรา กระต่ายทอง อลิชา มาลีเมาะ อิศรา อยู่สกุล ศรายุทธ หอมเย็น และธีรพงษ์ ฉลาด | 267 |

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 19 | การประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง THE SCENT OF SUKHOTHAI: THE WAY OF LIFE จากบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล<br>A CREATIVE COMPOSITION OF THE SCENT OF SUKHOTHAI: THE WAY OF LIFE BASED ON SUKHOTHAI FOLK LULLABIES FOR CHAMBER PIANO AND PERCUSSION ENSEMBLE<br>❖รภัสสรณ์ พุฒิชวัลพัฒน์ | 289 |
| 20 | แนวคิดการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะดนตรีไทยในอุปกรณ์หน้าทับบีท<br>A DESIGN CONCEPT OF A TEMPO TRANSITION SYSTEM FOR THAI MUSICAL RHYTHMS IN NAATHAP BEAT<br>❖กณพ กิ้มเฉี้ยง | 305 |
| 21 | ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก<br>THE RELATIONSHIP BETWEEN THE PHYSICAL CHARACTERISTICS OF PI REEDS AND SOUND QUALITY OF PI NAI, PI KLANG, AND PI NOK<br>❖ธนัท เอมโอด | 318 |
| 22 | การศึกษาคุณสมบัติของไม้ไทยสำหรับการสร้างเครื่องดนตรีตะวันตกประเภทเครื่องสาย<br>A STUDY OF THE PROPERTIES OF THAI WOOD FOR WESTERN STRING INSTRUMENT CONSTRUCTION<br>❖วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์ | 337 |
| 23 | กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน<br>PHIN PLAYING TECHNIQUES OF MR. THONGSAI THAPTHANON<br>❖โยธิน พลเขต นคร วงศ์ไชยรัตนกุล พุฒธิพงษ์ พาหา และณัฐพงศ์ กุมผัน | 357 |
| 24 | สะไนเครื่องดนตรีพื้นบ้านชาวเยอแห่งที่ราบลุ่มราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ<br>SANAI: A TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENT OF THE YER ETHNIC GROUP IN RASI SALAI DISTRICT, SISAKET PROVINCE, THAILAND<br>❖คีตารัก ร่มโพธิ์ | 368 |

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 25 | "พระราชาบนท้องฟ้าอันเป็นนิจนิรันดร์" สำหรับวงดุริยางค์เครื่องลม<br>MUSIC COMPOSITION: THE ETERNAL KING IN THE SKY FOR WIND ENSEMBLE<br>❖ธีร์นิธิธรณ์ กลีบสมุทร | 380 |
| 26 | การพัฒนาทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาเอกดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่<br>DEVELOPING NOTATION SINGING SKILLS IN NORTHERN THAI FOLK SONGS THROUGH A PRACTICE-BASED APPROACH FOR GRADE 8 STUDENTS MAJORING IN NORTHERN THAI FOLK MUSIC AT CHIANG MAI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS<br>❖ สาวิน มูลธิมา | 389 |
| 27 | การพัฒนาการสอนเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท<br>DEVELOPMENT OF PIANO TEACHING METHODS FOR VISUALLY IMPAIRED STUDENTS USING EXPLICIT INSTRUCTION<br>❖นคร วงศ์ไชยรัตนกุล อัจฉริยะ วงศ์ศรี และศตายุ สองจันทร์ | 402 |
| 28 | เทคนิคการสอนเครื่องลมทองเหลืองสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ตามแนวคิดของเดวีส์<br>BRASS INSTRUMENT TEACHING TECHNIQUES FOR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS AT ROI ET COLLEGE OF DRAMATIC ARTS BASED ON DAVIES' INSTRUCTIONAL MODEL<br>❖นคร วงศ์ไชยรัตนกุล อัจฉริยะ วงศ์ศรี และศตายุ สองจันทร์ | 417 |
| 29 | แนวคิดกระบวนการทางวิชาการเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สามชั้น สำเนียงมอญ<br>CONCEPTUAL KNOWLEDGE FRAMEWORK FOR THE CHAKHE SOLO IN HOK BOT SAM CHAN WITH MON MUSICAL ACCENT<br>❖บรรพต โปทา | 430 |

# สารบัญ : Contents

หน้า

**บทความด้านทัศนศิลป์**

30 อักษรย่อ คำสแลง และการสวมบทบาท: กลยุทธ์ช่วยจำ และการเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย 446
ABBREVIATIONS, SLANG, AND ROLE-PLAYING: MNEMONIC STRATEGIES AND ENHANCEMENT OF THE LEARNING ATMOSPHERE IN A THAI ART HISTORY CLASSROOM
❖ญาณี พรหมเดชะ

31 การสาธิตที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความเข้าใจในรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว 462
ENHANCING COMPREHENSION IN THE HALF-BODY RELIEF SCULPTURE COURSE THROUGH DIVERSE DEMONSTRATIONS
❖ปรมะ โอภาสภัทรธาดา

32 การออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์สู่ผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัย 472
NARRATIVE RELATIONSHIP DESIGN FROM THE RAMAKIEN TO CONTEMPORARY HANDMADE SOAP AND PACKAGING
❖ญาฐณา ภควัตธนโกศล

33 การสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัยคาบสมุทรสทิงพระ 491
CREATIVE DEVELOPMENT OF CONTEMPORARY BUDDHIST SCULPTURE IN THE SATHING PHRA PENINSULA
❖พลากร พันธุ์มณี และรื่นฤทัย กล้าแข็ง

34 ภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน 509
THE COASTAL LANDSCAPE OF NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE THROUGH THE PERSPECTIVE OF OIL PAINTING
❖เอกชัย ปราบปัญจะ

# สารบัญ : Contents

หน้า

**บทความด้านการศึกษา**

35 การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ 522
THE DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL WEBSITE ON PHLENG NAPHAT CHAMNAN
❖กัญญาพัชร จำปาโต ขนิษฐา ภู่ผะกา ธนัช เขียวมั่ง นันทภรณ์ คำมะมุน ปัญญากร ศรีทุม ภัชษร ประสมศิลป์ พิศาล สนน้อย วชิราภา อุ่นเมืองแก้ว วิรวัชน์ เข็มทอง สุชญา วรรณแสงทอง สุภาวดี บัวลอย วีรกร ศุขศาสตร์ และธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง

36 การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 538
THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING SKILLS IN DANCE THROUGH CREATIVE-BASED LEARNING AMONG LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
❖กาญลดา เย็นภิญโญ มาเมือง คัชรัตน์ วรณัน เส็งปรีชา วัชรินทร์ ซ่อนกลิ่น สุชญา ศรีละโคตร สุทธิกานต์ รักษี พิชญา บวรอิทธิกร และณพล สุวรรณทัต

37 การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 549
AN ANALYSIS OF THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF NA PHAT RUKRON – SAMOE KHAM SAMUT SONG (KHON PHRA), BACHELOR OF EDUCATION PROGRAM, FACULTY OF ART EDUCATION, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS
❖กวินทิพย์ อนุสาร จีระนันท์ พุ่มพฤกษี ชุติกาญจน์ ปัญญามี ปวณเรศ เตมียสูต พัชรมัย สวัสดิ์ดิเรกศาล พีรดนย์ เทศนา ภูเทพ โพธิ์หอม วรากร อิ่มเสมอ โสภิตา กลิ่นหอม อรรถชัย กิจบำรุง อรรถวิทย์ กิจบำรุง บวรนรรฏ อัญญะโพธิ์ และพิชญ์ ยอดเนรแก้ว

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 38 | กรอบการสอนแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลางและการพัฒนาทักษะเชิงสร้างสรรค์ที่ AI ทดแทนไม่ได้ในยุคปัญญาประดิษฐ์<br>HUMAN-CENTERED INSTRUCTIONAL FRAMEWORK AND THE DEVELOPMENT OF AI-IRREPLACEABLE CREATIVE SKILLS IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE<br>❖สุธินี ทิพรัตน์ | 565 |
| 39 | การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4<br>THE DEVELOPMENT OF 3D ANIMATION MEDIA ON THAI DANCE TERMINOLOGY TO ENHANCE LEARNING AMONG GRADE 4 STUDENTS<br>❖กนกพร คำวัฒนา กรวรรณ สำรวย กัญจนพร โพธิ์โต กัญญาพัชร อิวชาวนา กุลิสาภัสร์ โกยปฐม จุฑาทิพย์ ฐิติสุจริตกุล ทิพรดา วงษ์แพทย์ ธัญชนก เล่งฮ้อ นันท์นภัส วงค์พันธ์ ปวีฐ์ธิดา คงคุด พงศ์พิพัฒน์ คำปั้น สกานต์พร ก้อนทอง นันทนา สาธิตสมมนต์ และวีรกร ศุขศาสตร์ | 582 |
| 40 | การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข<br>THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES USING THE FLIPPED CLASSROOM PROCESS COMBINED WITH MULTIMEDIA ON THAI CLASSICAL DANCE MOVEMENTS FOR GRADE 5 STUDENTS AT THETSABAN WAT PHUPHA PHIMUK SCHOOL<br>❖กชกร รอดสุด นันทิศา วงชะนะ ปาลิตา อารมณ์ตั้ง ภัทรธิดา เดชดี สุกัญญา หนูด้วง ภัทรภรณ์ กาญจนารัตน์ และธวัชชัย ซ้ายศรี | 606 |
| 41 | การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง<br>THE DEVELOPMENT OF COOPERATIVE LEARNING ACTIVITIES USING THE TEAM-ASSISTED INDIVIDUALIZATION TECHNIQUE (TAI) COMBINED WITH VIDEO MEDIA ON CREATIVE DRAMA FOR MATTHAYOM 4 STUDENTS AT SATRI PHATTHALUNG SCHOOL<br>❖ขวัญนลิน ชัยศิริ ชิติพัทธ์ นวนทอง ภานุเดช คงบัวแก้ว สุชัญญา จันคง สุภชา นวลทอง ภัทรภรณ์ กาญจนารัตน์ และธัชกร นันทรัตนชัย | 620 |

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 42 | การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค CO-OP CO-OP เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว<br>THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT WEBSITE FOR THAI DRAMA (LAKORN THAI) USING COOPERATIVE LEARNING WITH THE CO-OP CO-OP TECHNIQUE FOR MATTHAYOM 4 STUDENTS AT TEDSABAN JUNGHUA SCHOOL<br>❖กรรชัย บุญหา ชัชญาดา สุวรรณศรี นภัสสร หลีหม๊ะ ศรัญญา สาระธนะ อภิจารวี กาญจนภิญโญ กอปรกุล หนูเลี่ยง และอริยา ลิ่มกาญจนพงศ์ | 636 |
| 43 | การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (MINECRAFT) เรื่อง รูปแบบการสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3<br>THE DEVELOPMENT OF A VIRTUAL CLASSROOM LEARNING MEDIUM (MINECRAFT) ON FORMS OF THAI PERFORMING ARTS FOR GRADE 9 STUDENTS<br>❖กษมา ธรรมเจริญจิตรลดา เชื้อฉ่ำหลวง ชนาภา แนบเนียน ปริยาภัทร คามรักขิต พัชรพฤกษ์ ภาคจรูญ พัชรินทร์ วรวงค์ ศิรประภา สกุลกิจคุณากร สุธีมา แท่นกระโทก สุภารัตน์ อยู่ศรีเจริญ อาทิตยา วิชิตแย้ม พัชรินทร์ จันทรัดทัต และกิติพนธ์ สิริไวทยางกูร | 651 |
| 44 | การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร<br>THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL VIDEO MATERIALS ON BASIC KHON AND LAKHON TRAINING IN THAI CLASSICAL DANCE-DRAMA<br>❖เกวลีน ศิรินันท์ กฤติกา แก้วมีศรี ชัชฎาภรณ์ ทองชาติ นวพร ทนันไธสง พรธีรา บุญนำมา ภัคพงศ์ ภูผา สุพพัตรา พ่วงกระแสร์ อโนชา ทวีผล มาลินี แทนบุญ และรณชัย นันทโชติ | 666 |

# สารบัญ : Contents

หน้า

45 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี 680
THE DEVELOPMENT OF GAME-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THAI MUSICAL ENSEMBLE ORGANIZATION FOR SECOND-YEAR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS AT SUPHAN BURI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS
❖ชยพล อ่อนผัน ชัชพงศ์ เทศเกิด นิธิเสถียร พงษ์เทพ สาวิตรี กาญจนศุภรทิพย์ เหมือนทิพย์ เจริญเสกข์ ปลื้มปรีชา และปัญจพร อะโนดาษ

46 ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี 694
A SUPPLEMENTARY INSTRUCTIONAL PACKAGE FOR DEVELOPING THAI MUSIC READING SKILLS AMONG GRADE 4 STUDENTS AT ANUBAN SUPHANBURI SCHOOL
❖ชโลธร นามวงษ์บุญ ณัฐพล คำอุ่ม นิติภูมิ ธันยภัคสกุล บัณฑัต ข้องจั่น ภาคิไนย์ วันสุวรรณ บรรพต โปทา และอำพล ชุมยวง

47 แนวทางการประยุกต์ใช้ AI กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยสู่อนาคต 709
GUIDELINES FOR AI APPLICATION IN THAI DANCE TEACHING IN THE FUTURE
❖กฤษฎ์เตชินห์ เสกฐานโชติจินดา

48 การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ การสังเคราะห์กรอบแนวทางจากฐานความพร้อมด้าน ICT ของผู้เรียน วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ 726
THE INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE INTO DANCE EDUCATION: A SYNTHESIS OF A CONCEPTUAL FRAMEWORK BASED ON STUDENTS' ICT READINESS AT CHIANG MAI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS
❖รัฐพล พรหมมาศ และประโยชน์ มีสกุล

49 การเรียนรู้จากประสบการณ์สู่ผลงานจิตรกรรมประยุกต์ 740
EXPERIENTIAL LEARNING TOWARD APPLIED PAINTING CREATION
❖ฐิตา ผู้ปรารถนา

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 50 | การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องการออกแบบหน้ากากผีตาโขน โดยใช้วัสดุทดแทน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3<br>DEVELOPMENT OF AN ACTIVE LEARNING LESSON PLAN ON PHI TA KHON MASK DESIGN USING ALTERNATIVE MATERIALS FOR GRADE 9 STUDENTS<br>❖ฐิติวรดา ประสพ ณิชกานต์ สุขเหลือ ณิชาภา ประพันธ์กุล ธนากร มาเกิด ธรรมจักร สัพศรี ปพิชญา นาคศาสตร์ ปวริศา ขุนทอง สุกฤตา เปี่ยมเอม ทิพารินทร์ เลิศฤทธิ์วิมานแมน และบัณฑิต เข็มทอง | 751 |
| 51 | การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1<br>THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL BASED ON STEAM EDUCATION FOR TEACHING RAM SI NUAN TO GRADE 7 STUDENTS<br>❖กานต์พงศ์ มีอยู่เต็ม จุฑาภรณ์ พิกุลทอง ธนิษฐาน์ อภิฉัตร์รชานนท์ ณัดนิธา วงษ์ลือ เบญญาพร เจริญมี ปัณฑิตา สว่างแจ้ง พริริสา ขวัญเมือง พิชชาภา ฤทธาภัย มณีเนตร เขตสระน้อย รุ่งมณี วงศ์สินอุดม ศุภัชญา เพชรติ่ง มรกต ไพรศรี และนววิช นวชีวินมัย | 766 |
| 52 | การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน Tiktok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6<br>IMPROVING LEARNING ACHIEVEMENTS AND PRACTICAL SKILLS IN RAMWONG MATTRATHAN OF GRADE 6 STUDENTS THROUGH DAVIES' INSTRUCTIONAL MODEL COMBINED WITH THE TIKTOK APPLICATION<br>❖พิมพ์วลัญช์ จูมจันทา เยาวภา นักปาละโถ วนัชพร สมศรี สิทธิชัย แก้วดวงใน สุธิวัฒน์ แจ่มใส ศตายุ สองจันทร์ ชินกฤต ขัดจำปา และธนพจน์ โพสมัคร | 781 |
| 53 | การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์<br>SUPERVISION FOR DEVELOPING COMPETENCIES IN LEARNING MANAGEMENT OF DRAMATIC DANCE TEACHERS<br>❖นพวินทร์ ขจรพันธ์เวคิน | 793 |

# สารบัญ : Contents

หน้า

54 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง 808
DEVELOPMENT OF COOPERATIVE LEARNING ACTIVITIES USING THE STAD TECHNIQUE COMBINED WITH MULTIMEDIA ON PHLENG CHEEN RAM PHAT FOR MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS AT PHATTHALUNG COLLEGE OF FINE ARTS
❖กรกนก เพ็ชรมณีศรี สุธินี แสงอุทัย สุนิสา เอียดเวียงสระ วรรัตน์ณา เขตมรคา ศุภวิชญ์ เรนเรือง ดวงเดือน แสงเมือง และภูริวัจน์ บวรมนตรีพัชร์

55 การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model เพื่อพัฒนาทักษะเล่นดนตรีเดี่ยว การรวมวง และสมรรถนะการนำตนเอง รายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ 824
THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED PRACTICAL LEARNING MANAGEMENT BASED ON THE I-CPAL MODEL TO ENHANCE SOLO AND ENSEMBLE PERFORMANCE SKILLS AS WELL AS SELF-DIRECTED COMPETENCY IN ART 4 (THAI MUSIC) FOR GRADE 8 STUDENTS AT TRIAM UDOM SUKSA PATTANAKARN SUVARNABHUMI SCHOOL
❖นันทวัน ตอบงาม

56 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ 842
A STUDY ON THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON SIMPSON’S PSYCHOMOTOR DOMAIN AND CREATIVE-BASED LEARNING TO ENHANCE DANCE MOVEMENT CREATION SKILLS FOR GRADE 8 STUDENTS
❖พรรษชล ศิริพันธ์

# สารบัญ : Contents


| | | หน้า |
|---|---|---|
| 57 | ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาไทย: การพลิกโฉมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล<br>ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN THAI EDUCATION:<br>TRANSFORMING LEARNING IN THE DIGITAL ERA<br>❖พิมพ์พรลภัส ลักษณะวิเชียร | 855 |
| 58 | การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์<br>ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4<br>DEVELOPMENT OF VIDEOS FOR KHON PERFORMANCE RAMAKIEN<br>EPISODE HANUMAN CAPTURES NANG BENYAKAI FOR GRADE 4<br>STUDENTS<br>❖กมลชนก สุดชนะ กิตติธัช เทียนทอง ชัยนันท์ พรหมนิลพะเนาว์<br>ณัฐนันท์ พรพานิช ธนัชชา วีระนนท์ ปัญฑารีย์ อ่อนแก้ว พัชร์วสา ชาญวิรัตน์<br>พิชยา วงษ์แพทย์ รัศมิ์ชาภัค พระราชา สติญา สมุทรจินดา อริสา วิสุทธิธนะกุล<br>จตุพร ภักดี และนันทนา สาธิตสมมนต์ | 871 |
| 59 | PASS MODEL นวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง<br>ของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์<br>THE PASS MODEL: AN INNOVATION FOR MANAGING STUDENTS'<br>INCOMPLETE GRADES AT SUPHANBURI COLLEGE OF DRAMATIC<br>ARTS, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS<br>❖ทิพอนงค์ กุลเกตุ เกษร กลีบมาลัย ชลทิพย์ แตงอ่อน และยอดชาย กุลเกตุ | 881 |
| 60 | การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมอินโฟกราฟิก<br>เรื่อง ระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1<br>ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4<br>THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES USING<br>INFOGRAPHIC-BASED INSTRUCTION ON BINARY AND DECIMAL<br>THINKING SYSTEMS IN THE ANTI-CORRUPTION EDUCATION I<br>COURSE FOR GRADE 10 STUDENTS<br>❖จักรินทร์ ธนากรเกรียงไกร | 898 |

# การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (COOPERATIVE LEARNING) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

# THE DEVELOPMENT OF A COOPERATIVE LEARNING MODEL ON THAI THEATRICAL GESTURES (PHASA THA) FOR GRADE 9 STUDENTS

**กุลธิดา คงดี* จิตรลดา โชคบัญฑิต* ชนกนันท์ โฉมกระโทก* ปิ่นปภา เครือเป็ง* พลศักดิ์ ท่าผา* พัชรพร ชินไข* มณีมุกดา ตะพานนาค* มัลลิกา ทรงสวัสดิ์วงศ์* รมิดา จันทร์ฝอย* อัญชิสา ปิยะมโนธรรม* อารียา แสงหัวช้าง* ภูริ วงศ์วิเชียร** และอรอุมา สุขิตโภคากุล****

KUNRTIDA KONGDEE CHITRADA CHOKBANDIT CHANOKNAN CHOMKRATOK PINPAPA KRUEPENG PHONLASAK THAPHA PHATCHARAPHON CHINKAI MANEEMUKDA TAPANNAK MALLIKA SONGSAWATWONG RAMIDA JUNFOI ANCHISA PIYAMANOTHUM AREEYA SAENGHUACHANG PHURI WONGWICHIAN AND ONUMA SUKITPOKAKUN

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการดำเนินการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การเตรียมการ ผู้สอนจัดเตรียมแผนการสอน เนื้อหาช่วงชั้นของผู้เรียนและกำหนดวิธีการสอนให้เหมาะสม 2) การสอน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น 3) การดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนจัดกิจกรรมแบบกลุ่มภายในและภายนอกห้องเรียน 4) การตรวจสอบผลงานและทดสอบ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มวิจารณ์ผลงาน และ 5) การสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันทั้งภายในกลุ่มและภายในชั้นเรียน 2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการแบ่งการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ชั่วโมง มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความหมาย ลักษณะของภาษาท่าและการปฏิบัติภาษาท่า ทั้งนี้ได้มีการปรับใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) อยู่ในทุกชั่วโมงของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจากการประเมิน พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกประเด็นที่ประเมิน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ, ภาษาท่า, แผนการจัดการเรียนรู้

## Abstract

The objectives of this research were: 1. to develop a cooperative learning instructional model focused on Thai theatrical gestures (Phasa Tha) for Grade 9 students; and 2) to develop cooperative learning lesson plans centered on Thai theatrical gestures (Phasa Tha) for Grade 9 students. The research procedures consisted of three steps: 1) developing a cooperative learning instructional model focused on Thai theatrical gestures (Phasa Tha); 2) evaluating the suitability of the cooperative learning instructional model; and 3) developing cooperative learning lesson plans centered on Thai theatrical gestures (Phasa Tha) for Grade 9 students.

The research findings revealed that: 1) the cooperative learning instructional model for Thai theatrical gestures (Phasa Tha) consisted of five teaching steps: 1) Preparation: Teachers prepare lesson plans, instructional content, and teaching methods appropriate for the students' grade level; 2) Teaching: Teachers provide opportunities for students to exchange opinions and share ideas; 3) Group Activities: Teachers organize group activities both inside and outside the classroom; 4) Checking and Testing: Teachers provide opportunities for students to exchange opinions across groups and provide

constructive feedback on their work; and 5) Lesson Summary and Group Work Evaluation: Teachers guide students in summarizing the lesson and exchanging opinions within their groups and with the class. 2. The cooperative learning instructional model was implemented over three hours of instruction. The lessons covered the meaning, characteristics, and practice of Phasa Tha, with cooperative learning strategies applied throughout all three hours. The evaluation revealed that the overall suitability of the lesson plans was at the highest level, with a mean score of 4.93 and a standard deviation of 0.26. The analysis of each criterion indicated that all assessed criteria were rated at the highest level.

Keywords: cooperative learning, Thai theatrical gestures (Phasa Tha), lesson plans

**บทนำ**

นาฏศิลป์เป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติไทยแต่โบราณ เป็นศิลปะชั้นสูง การรวบรวมความเป็นเลิศของศิลปะแขนงต่าง ๆ วิวัฒนาการมาพร้อมกับความเจริญของมนุษย์ โดยอาศัยพลังและเจตนาเป็นเครื่องผลักดันให้จิตกระตุ้นร่างกาย ให้แสดงการเคลื่อนไหว และมีจังหวะแบบแผนเพื่อให้เกิดความสุข ความเข้าใจ และความงดงามแก่ตนเองและผู้อื่น (สุมิตร เทพวงษ์, 2541) โดยนาฏศิลป์แสดงออกผ่านการปรุงแต่งกิริยาท่าทางของมนุษย์ และการเลียนแบบธรรมชาติของสัตว์ นำมาประดิษฐ์ดัดแปลง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้มีการพัฒนาเป็นลำดับจนเป็นรูปแบบนาฏศิลป์ไทยประจำชาติ (เรณู โกศินานนท์, 2546) ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามแนวทางการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน และสอดคล้องกับนโยบาย ด้านการศึกษา จึงได้มีการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้เป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระนาฏศิลป์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้นชีวิตประจำวัน ม.3/2 ใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสม บรรยายเปรียบเทียบการแสดงอากัปกิริยาของผู้คนในชีวิตประจำวัน โดยเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความหมาย วิธีการใช้นาฏยศัพท์และภาษาท่าทางต่าง ๆ ที่ใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ไทย เพื่อฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาท่าทางในการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสม

ภาษาท่าสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นการเรียนการสอนนาฏศิลป์ที่เกี่ยวกับการใช้ภาษาท่าหรือการนำท่าทาง สีหน้าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น คำพูด กิริยาอาการ และอารมณ์ มาปฏิบัติเป็นท่าทางนาฏศิลป์ไทย ที่มีความหมายแทนคำพูด

เพื่อให้มีความสอดคล้องกับจังหวะเพลงและการขับร้อง ภาษาท่าจะต้องฝึกให้ถูกต้องตามแบบแผน เพื่อจะได้สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายที่ผู้แสดงต้องการสื่อความหมาย ผ่านกระบวนท่ารำได้มากขึ้น (มยุรี สุขมา, 2557)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้เรียนยังขาดความเข้าใจในลักษณะของภาษาท่า ไม่สามารถแสดงท่าทางได้อย่างถูกต้องตามหลักการ มีปัญหาด้านการแสดงออก ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ จึงส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริงได้ ดังจะเห็นได้จากศิโรรัตน์ ทองคำดี (2549) ที่ได้กล่าวถึงปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า ว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ และนักเรียนไม่สามารถจดจำชื่อเรียกของท่ารำได้ จึงเป็นเรื่องยากที่จะทำท่าทางให้สวยงามถูกต้อง และยังพบว่านักเรียนบางส่วนไม่กล้าแสดงออก รำไม่ถูกจังหวะ ดังนั้นนอกจากวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมแล้ว นวัตกรรมหรือสื่ออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็มีส่วนสำคัญ

คณะกรรมาธิการการศึกษาและการกีฬาวุฒิสภาได้กล่าวว่า หลักสูตรของไทยในปัจจุบัน เนื้อหาส่วนใหญ่ยังเป็น Passive Learning ที่ผลิตคนเพื่อป้อนระบบราชการ แต่ในศตวรรษที่ 21 ต้องการผลิตคนให้เป็นคนที่ลงมือปฏิบัติ สามารถทำด้วยตัวเอง เพื่อให้เกิดความรู้รอบด้าน และสอดคล้องกับความต้องการในปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนให้เป็น Active Learning เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนมีโอกาสเลือกใช้ความถนัด ความสนใจ และความสามารถที่แตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง โดยครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน สิ่งเหล่านี้จะทำให้ครูเกิดทักษะในการสอนและมีความเชี่ยวชาญในบทบาทหน้าที่ที่รับผิดชอบ พัฒนาตน พัฒนางานและพัฒนาผู้เรียนไปพร้อมกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ทั้งนี้หนึ่งในการจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่กล่าวมาในข้างต้นเป็นการเรียนรู้ที่มีลักษณะให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น คละกลุ่มความสามารถที่หลากหลาย เช่น เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ การแก้ปัญหาร่วมกัน การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงภายในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับแนวทาง การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็กที่มีสมาชิกหลากหลายทั้งด้านความสามารถและเพศ โดยสมาชิกในกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน เช่น เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยน ความคิดและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมทั้งหมุนเวียนรับผิดชอบหน้าที่ในกลุ่มอย่างทั่วถึง การเรียนรู้แบบนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะด้านการทำงานร่วมกัน และทักษะทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เทคนิค Jigsaw ที่ให้นักเรียนแต่ละคนศึกษาเนื้อหาที่แตกต่างกันแล้วนำไปสอนเพื่อนในกลุ่ม (พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, 2544)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ตลอดจนแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ข้างต้น ทางคณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมความเข้าใจในการเรียนรู้เรื่องภาษาท่าและการแสดงออกทางนาฏศิลป์ สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรม ซึ่งการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะภาษาท่า เนื่องจากเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม การเรียนรู้จากกันและกัน การรับฟังและการมีส่วนร่วมของทุกคนในกลุ่มอย่างเท่าเทียม อันจะนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในอนาคต

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**วิธีการศึกษา**

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) รวมถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ไทย เรื่อง ภาษาท่า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิดและสร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์

2. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

นำแบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย ไปสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อหาแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่เหมาะสมกับการเรียนรู้เรื่องภาษาท่า

3. กลุ่มเป้าหมาย

ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งมีคุณสมบัติ ได้แก่

3.1 มีประสบการณ์สอนไม่น้อยกว่า 5 ปี

3.2. สำเร็จการศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยหรือสาขาที่เกี่ยวข้องระดับปริญญาตรีขึ้นไป

3.3 มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

3.4 ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ซึ่งพัฒนาจากแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อจัดหมวดหมู่ ตีความ วิเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลสำหรับใช้ในขั้นตอนการตรวจสอบต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เป็นการดำเนินการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการประยุกต์ใช้เทคนิค เดลฟาย (Delphi Technique) เพื่อยืนยันข้อมูล จำนวน 2 รอบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 คน ซึ่งเป็นกลุ่มเดียวกับผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในขั้นตอนก่อนหน้า

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติในการวิเคราะห์เพื่อยืนยันข้อมูลโดยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi technique) ได้แก่ ค่ามัธยฐาน (Median) ฐานนิยม (Mode) ความแตกต่างระหว่างฐานนิยมกับมัธยฐาน และค่าพิสัยระหว่างควอร์ไทล์ (Interquartile Range: IR)

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 คน ซึ่งมีประสบการณ์ในการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี และสำเร็จการศึกษาด้านนาฏศิลป์หรือสาขาที่เกี่ยวข้องระดับปริญญาตรีขึ้นไป

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ภาษาท่า ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ (Cooperative Learning)

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ต้องมีผลการประเมินภาพรวมและรายด้านตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จึงถือว่ามีประสิทธิภาพ

3.2 ผู้ประเมินอย่างน้อยร้อยละ 80 ต้องให้คะแนนตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จึงถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

**ผลการศึกษา**

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| เรื่อง/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | กิจกรรมการเรียนรู้ | เวลา |
|---|---|---|---|
| แผนที่ 1<br><br>มฐ./ตัวชี้วัด<br>ศ 3.1 (ม.3/2) | - ภาษาท่า หมายถึง การแสดงหรือการนำท่าทาง สีหน้า กริยาอารมณ์และความรู้สึกตามธรรมชาติของมนุษย์ที่มีรากฐานมาจากท่าทางธรรมชาติที่ถูกปรุงแต่งขึ้นให้มีความสุนทรีตามลักษณะของนาฏศิลป์ไทยที่เน้นความงดงามและกลมกลืนมาถ่ายทอดเป็นท่ารำที่มีความหมายแทนคำพูด ซึ่งสอดคล้องกับจังหวะดนตรีและคำร้องในศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ ผู้แสดงจะต้องฝึกฝนการใช้ภาษาทำให้ถูกต้องตามแบบแผนเพื่อให้การสื่อสารในกระบวนท่ารำสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาและอารมณ์ของการแสดง | ชั่วโมงที่ 1<br>- ขั้นนำ ครูทักทาย พร้อมกับชี้แจงวัตถุประสงค์และเปิดคลิปวิดีโอภาษาท่าแบบปิดเสียงให้นักเรียนสังเกตท่าทางและการเคลื่อนไหวตั้งคำถามกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็น<br>- ขั้นสอน ครูบรรยาย พร้อมกับนำเสนอความหมาย ลักษณะ และสาธิตภาษาท่า แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มคละความสามารถ 4 – 6 คน มอบหัวข้อภาษาท่าที่แตกต่างกันให้แต่ละกลุ่ม แล้วให้นักเรียนจัดทำ Mind Mapping นำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน<br>- ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป เพื่อทบทวนความหมายและลักษณะของภาษาท่า รวมทั้งให้นักเรียนตอบคำถาม/ร่วมอภิปรายสั้น ๆ เพื่อสะท้อนความคิดเห็นและความเข้าใจที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ชั่วโมงที่ 2<br>- ขั้นนำ ครูทักทายและทบทวนความรู้เดิมเรื่องภาษาท่า<br>- ขั้นสอน ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม มอบหัวข้อภาษาท่าที่แตกต่างกันและจัดกิจกรรมให้นักเรียนฝึกศึกษาแลกเปลี่ยน และนำเสนอหน้าชั้น ครูเปิดคลิปตัวอย่างและให้นักเรียนฝึกปฏิบัติร่วมกับครูเลือกเพลง เพื่อประยุกต์ใช้ภาษาท่าในการนำเสนอครั้งถัดไป | 1 ชั่วโมง |

**ตารางที่ 1 (ต่อ)**

| เรื่อง/ตัวชี้วัด | สาระสำคัญ | กิจกรรมการเรียนรู้ | เวลา |
|---|---|---|---|
| | | - ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนสิ่งที่เรียนรู้ และมอบหมายให้นักเรียน<br>ชั่วโมงที่ 3<br>- ขั้นนำ ครูทักทายและทบทวนงานที่ได้มอบหมายให้นักเรียนเพื่อเตรียมการนำเสนอภาษาท่าในบทเพลง โดยกำหนดรูปแบบการนำเสนอด้วยตนเอง<br>- ขั้นสอน นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการปฏิบัติภาษาท่าให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์เพลงหน้าชั้น ครูและเพื่อนร่วมชั้นร่วมกันสังเกตการแสดง<br>- ขั้นสรุป ครูและเพื่อนร่วมชั้นสะท้อนความคิดเห็นต่อผลงานของแต่ละกลุ่ม พร้อมทั้งครูสรุปแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวกับการใช้ภาษาท่า พร้อมบอกข้อเสนอแนะและมอบหมายให้นักเรียนปรับปรุงแผนผังความคิด Mind Mapping จากชั่วโมงที่ 1 ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำส่งในครั้งถัดไป | 1 ชั่วโมง |

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ผลการประเมิน |
|---|---|---|---|
| 1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 2. การเขียนมาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 3. การเขียนตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4. เนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนดสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 5. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถวัดผลประเมินผลได้ ภายในแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 6. สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 7. วิธีการวัดและประเมินผลมีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 8. เครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 9. เกณฑ์การประเมินผลมีความถูกต้องและชัดเจน | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 10. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบถ้วนและสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ | 4.60 | 0.55 | มากที่สุด |
| 11. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ | 4.60 | 0.55 | มากที่สุด |
| 12. กิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดเหมาะสมกับการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า | 4.80 | 0.45 | มากที่สุด |
| 13. การออกแบบสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 14. กิจกรรมการเรียนรู้ ในการปฏิบัติ สอดคล้องกับทักษะที่ผู้เรียนได้รับในการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| **รวม** | **4.93** | **0.26** | **มากที่สุด** |

**สรุปผลการวิจัย**

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1.1 การเตรียมการ ผู้สอนจัดเตรียมแผนการสอนกับเนื้อหาและช่วงชั้นของผู้เรียน กำหนดวิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่อง ภาษาท่า ในช่วงชั้นของผู้เรียน และดำเนินการแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง กลาง อ่อน และจัดกลุ่มผู้เรียนโดยคละความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ร่วมกัน

1.2 การสอน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทบทวนความรู้ร่วมกัน โดยใช้กิจกรรมภายในชั้นเรียน กิจกรรมกลุ่ม เช่น การวิเคราะห์ความหมายของบทเพลงการแต่งประโยคภาษาท่าและบูรณาการภาษาท่ากับเพลงสมัยใหม่ เป็นต้น ดำเนินการสอนโดยใช้สื่อและนวัตกรรมที่หลากหลายเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตีความและสร้างความหมายของภาษาท่าร่วมกัน

รวมถึงการใช้บทบาทสมมุติหรือสื่อร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

1.3 การดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนจัดกิจกรรมกลุ่มภายในและภายนอกห้องเรียน ซึ่งเป็นการใช้การเล่นเกมและกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มอบหมายงานหรือแสดงผลงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ผู้สอนมีหน้าที่ในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ แนะนำแหล่งข้อมูล ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้คำถามย้อนกลับและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

1.4 การตรวจสอบผลงานและทดสอบ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มวิจารณ์ผลงานและการตอบคำถาม โดยใช้กิจกรรมช่วยตรวจสอบความถูกต้องของงานที่มอบหมาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองและประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มจากการปฏิบัติกิจกรรม กำหนดเครื่องมือวัดที่ชัดเจนเพื่อประเมินความเข้าใจ การมีส่วนร่วม และการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน รวมถึงการพิจารณาความร่วมมือ การช่วยเหลือ และการแบ่งบทบาทในการทำกิจกรรม การทดสอบผู้เรียนโดยการสอบปฏิบัติ การส่งคลิปนำเสนอหรือการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การทดสอบอัตนัยหรือปรนัยโดยใช้เกณฑ์จาก Rubric score และผู้สอนให้คะแนนเป็นเกรดคะแนนสะสมหรือคะแนนพิเศษ เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้และกระตุ้นการพัฒนาของผู้เรียน

1.5 การสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ทั้งภายในกลุ่มและภายในชั้นเรียน ผู้สอนใช้คำชมเชิงสร้างสรรค์ พร้อมชี้จุดที่ต้องปรับปรุงและเสนอแนวทางการพัฒนาเพื่อสร้างแรงจูงใจและเห็นคุณค่าของทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป มีการใช้การเสริมแรงพร้อมกับข้อเสนอแนะ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาและมีกำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรมและประเมินการทำงานของผู้เรียนในรูปแบบกลุ่ม

2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีการแบ่งการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ชั่วโมง มีการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความหมาย ลักษณะของภาษาท่า และการปฏิบัติภาษาท่า ทั้งนี้ได้มีการปรับใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) อยู่ในทุกชั่วโมงของการจัดการเรียนรู้ ซึ่งจากการประเมิน พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกประเด็นที่ประเมิน

**อภิปรายผล**

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การเตรียมการ ผู้สอนมีการจัดเตรียมแผนการเรียนการสอน กำหนดวิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา เรื่องภาษาท่า และช่วงชั้นของผู้เรียน และดำเนินการแบ่งกลุ่มผู้เรียน และจัดกลุ่มผู้เรียนโดยคละความสามารถ เป็นเพราะว่าในจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือนั้น ผู้สอนจะต้องมีการเตรียมความพร้อมให้เหมาะสมกับบริบทและระดับชั้นของผู้เรียน มีการกำหนดวิธีการสอน ตลอดจนเนื้อหาการเรียนรู้ตามหลักสูตรกำหนดและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ของรายวิชา ทั้งนี้การแบ่งกลุ่มผู้เรียนโดยคละความสามารถเก่ง กลาง และอ่อนนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ร่วมกัน ช่วยเหลือกัน และแสดงความสามารถของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ศรีกรณ์ ณะวงศ์ษา (2542) ที่ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นเตรียมการ โดยผู้สอนจะดำเนินการการสอนทักษะในการเรียนแบบร่วมมือ จะจัดกลุ่มนักเรียนโดยบอกวัตถุประสงค์ของบทเรียนและบอกวัตถุประสงค์ของการทำงานร่วมกันให้ผู้เรียนทราบ

2) การสอน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทบทวนความรู้ร่วมกัน โดยใช้กิจกรรมภายในชั้นเรียนดำเนินการสอนโดยใช้สื่อและนวัตกรรมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตีความและสร้างความหมายของภาษาท่าร่วมกัน เป็นเพราะว่าการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือผู้สอนมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทบทวนความรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่มต่าง ๆ นอกจากนี้การใช้สื่อและนวัตกรรมหลากหลายประเภท ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับอรพรรณ พรสีมา (2540) ที่ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียนแนะนำเนื้อหาและแหล่งข้อมูล มอบหมายงานให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ตลอดจนอธิบายขั้นตอนในการทำกิจกรรม

3) ขั้นการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนจัดกิจกรรมแบบกลุ่มภายในและภายนอกห้องเรียน โดยการใช้การเล่นเกมและกิจกรรมการแข่งขัน เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การมอบหมายงานหรือการแสดงผลงานกลุ่มหน้าชั้นเรียน ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน ผู้สอนมีหน้าที่ในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ แนะนำแหล่งข้อมูล ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้คำถามย้อนกลับและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมแบบกลุ่มภายในและภายนอกห้องเรียนจะช่วยกระตุ้นความสนใจ

และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผู้สอนต้องช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยใช้คำถามย้อนกลับ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาเอง นอกจากนี้การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นกลุ่ม และสร้างบรรยากาศที่สนุกและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นส่วนร่วมและรับผิดชอบต่องานของตนเองมากขึ้น สอดคล้องกับ เปรมจิต ขจรภัย ลาร์เซ่น (2536) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ขั้นที่ 3 คือ ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย แต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ของตน ช่วยกันแก้ปัญหา อภิปราย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบที่ดีที่สุดมากกว่า ดูคำเฉลยหรือรอคำเฉลยจากผู้สอน

4) การตรวจสอบผลงานและทดสอบ ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองและประเมินเพื่อนร่วมกลุ่มจากการปฏิบัติกิจกรรม กำหนดเครื่องมือวัดที่ชัดเจน โดยใช้เกณฑ์จาก Rubric Score และผู้สอนให้คะแนนสะท้อนผลการเรียนรู้และกระตุ้นการพัฒนาของผู้เรียน เป็นเพราะว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่มวิจารณ์ผลงานและตอบคำถามผ่านกิจกรรมจะช่วยให้ผู้สอนตรวจสอบความถูกต้องของงานที่มอบหมายได้อย่างชัดเจนเพิ่มมากขึ้น อีกทั้งการมีเครื่องมือวัดและเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ช่วยให้การประเมินผลการเรียนรู้เป็นไปอย่างเที่ยงตรง โปร่งใส และเป็นธรรม สอดคล้องกับ ศรีกรณ์ ณะวงศ์ษา (2542) ที่ได้กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยในขั้นการตรวจสอบผลงานและทดสอบ ประกอบด้วยการติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลงานของผู้เรียนทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม เน้นความรับผิดชอบของสมาชิกในกลุ่มต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง ตลอดจนผลลัพธ์ของงานที่ได้ร่วมกัน รวมถึงการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทำงานร่วมกัน

5) การสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน ทั้งภายในกลุ่มและภายในชั้นเรียน โดยผู้สอนใช้คำชมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสร้างแรงจูงใจและเห็นคุณค่าของทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป เป็นเพราะว่าการให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การฟัง การคิดวิเคราะห์ และการสร้างข้อสรุปที่ชัดเจน ซึ่งการใช้คำชมเชิงสร้างสรรค์จะช่วยสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมความมั่นใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ เปรมจิต ขจรภัย ลาร์เซ่น (2536) ที่กล่าวถึงขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือในขั้นสุดท้าย คือ ขั้นสรุปบทเรียนและประเมินผลการทำงานกลุ่ม โดยผู้สอนและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนและประเมินการทำงานกลุ่ม โดยอภิปรายถึงผลงานของนักเรียนและวิธีการทำงานของนักเรียน รวมถึงวิธีการปรับปรุงการทำงานของกลุ่มด้วย ซึ่งจะทำให้นักเรียนรู้ความก้าวหน้าของตนเองทั้งทางด้านวิชาการและด้านสังคม

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกประเด็นที่ประเมิน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เรื่อง ภาษาท่า มีคุณภาพเหมาะสมในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เป็นเพราะคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์หลักสูตรรายวิชานาฏศิลป์ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นได้กำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง รายละเอียดของสาระการเรียนรู้ รวมถึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ในกระบวนการพัฒนาแผนการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้เฉพาะด้านให้คำแนะนำ ทำให้แผนการเรียนรู้มีคุณภาพและเหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิผล สอดคล้องกับจริยา ตะลังวิทย์ (2567) ที่ได้อธิบายขั้นตอนในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 1) ศึกษาหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อศึกษาความมุ่งหมายของเนื้อหาวิชาที่สอน รวมทั้งทักษะ เจตคติ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน 2) ศึกษาเนื้อหาจากเอกสารประกอบการสอนหรือหนังสือ เพื่อทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอน กำหนดขอบเขตเนื้อหาในเรื่องความกว้าง ความลึก โดยคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียนและโครงร่างเนื้อหาในหลักสูตร 3) เขียนสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ลงในแผนการจัดการเรียนรู้ PA 4) เลือกวิธีสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อและแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ 5) เลือกการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และสร้างแบบวัดและประเมินผลให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ด้วย

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรื่องภาษาท่า ผู้สอนจะต้องมีการศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตรและรายวิชาให้ชัดเจนก่อนดำเนินการกำหนดกิจกรรม สื่อ และวิธีการวัดและประเมินผล

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภาษาท่า โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการจัดการเรียนรู้จริง และสร้างข้อสรุปที่มีความชัดเจนและถูกต้องเพิ่มมากขึ้น ตลอดจนศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้แบบร่วมมือต่อการพัฒนาทักษะทางสังคม การสื่อสารไม่ใช้คำพูด และการสร้าง สัมพันธภาพที่ดีระหว่างผู้เรียนด้วย

**กิตติกรรมประกาศ**

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย และอาจารย์อรอุมา สุขิตโภคากุล ที่ปรึกษาวิจัยร่วม ที่ให้ความกรุณาในการให้คำปรึกษาและแนวทางในการทำงานจนสำเร็จลุล่วงตามจุดประสงค์ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จริยา ตะลังวิทย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง และดร.นววิช นวชีวินมัย ที่ให้ความกรุณาในการประเมินคุณภาพทางด้านวิชาการและให้คำแนะนำตลอดการดำเนินวิจัย อีกทั้งคณะครู อาจารย์ที่ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ประกอบการดำเนินการวิจัย ทำให้งานวิจัยได้ข้อมูลที่เหมาะสม สามารถนำไปเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ในเนื้อหารายวิชานาฏศิลป์ที่เกี่ยวข้องต่อไป

**รายการอ้างอิง**

จริยา ตะลังวิทย์. (2567). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ 300-21004*. คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

เปรมจิต ขจรภัย ลาร์เซ่น. (2536). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยเทคนิคกลุ่มแข่งขัน (TGT)*. มหาวิทยาลัยบูรพา. https://buuir.buu.ac.th

มยุรี สุขมา. (2557). *ผลของการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนการสอนแบบร่วมมือกันด้วยเทคนิคกลุ่มผลสัมฤทธิ์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องนาฏศิลป์ไทยเบื้องต้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/handle/123456789/2553

เรณู โกศินานนท์. (2546). *นาฏยศัพท์: ภาษาท่านาฏศิลป์ไทย*. ไทยวัฒนาพานิช.

ศรีกรณ์ ณะวงศ์ษา. (2542). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนแบบ Teams-Games-Tournament แบบ Student Team-Achievement Division และการสอนตามคู่มือครู* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิโรรัตน์ ทองคำดี. (2549). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเรื่องพื้นฐานนาฏศิลป์ไทยสาระนาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองยาง อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์* [การค้นคว้าอิสระปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้*. obec.go.th

สุมิตร เทพวงษ์. (2541). *นาฏศิลป์ไทย : นาฏศิลป์สำหรับครูประถมและมัธยม*. โอเดียนสโตร์.

อรพรรณ พรสีมา. (2540). *ทฤษฎีและแนวคิดเรื่องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*. โครงการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรี.

# กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ

# THE TEACHING METHODS OF THE NANG CHAN TRUAT PHON DANCE BY TEACHER ATCHARA SUPACHAIYAKIT

**ณิษฐ์รัณดา อมรเดชสกุล* ธนชัย สมุทรชัยสกุล* ธวัชชัย พยมโพธิ์* นลินนิภา ชุมภูวร* ปัญจพร บุญพบ* พงศพัฒน์ สุวรรณรัตน์* พีรพัฒน์ ขุนสนิท* วราภรณ์ คำตัน* ศรราม เกิดทอง* อัจฉรานันท์ วงศรีรัตนชัย* อุสุมา สุขสะอาด* อรอุมา สุขิตโภคากุล** และพัชรินทร์ จันทรัดทัด****

NITRANDA AMONDETSAKUN THANACHAI SAMUTCHAISAKUL THAWATCHAI PAYOMPHO NALINNIPA CHUMPUWON PHANJAPORN BOONPOB PHONGSAPHAT SUWANNARAT PHIRAPHAT KHUNSANIT VARAPORN KHUMTAN SORNRAM KERDTHONG OATCHARANAN WONGSRIRATTANACHAI USUMA SOOKSAAD ONUMA SUKHITPHOKAKUL AND PHATCHARIN CHANTRATTHAT

## บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงนาฏศิลปศึกษา เรื่อง กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ และจัดทำคู่มือกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ในรูปแบบออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ทั้งหมด 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดกลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 3) สร้างเครื่องมือในการวิจัย 4) เก็บรวบรวมข้อมูล 5) วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ 6) ปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะกรรมการและจัดทำ เป็นวิจัยเชิงนาฏศิลป์ศึกษาฉบับสมบูรณ์ นอกจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย คณะผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนาม ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้ที่มี ความเกี่ยวข้องทางด้านหลักสูตร ผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดจากคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ และผู้ปฏิบัติการสอนเพลงนางจันทน์ตรวจพล ร่วมกับคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ในชั้นเรียน

คำสำคัญ: กลวิธีการถ่ายทอด, นางจันทน์ตรวจพล, อัจฉรา สุภาไชยกิจ

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This dance education research, entitled The Teaching Methods of the Nang Chan Truat Phon Dance by Teacher Atchara Supachaiyakit, aimed to investigate the teaching strategies employed by Teacher Atchara Supachaiyakit in teaching and transmitting the Nang Chan Truat Phon dance and to develop an online instructional manual presenting these teaching strategies. The research process consisted of six stages: 1) reviewing relevant concepts, theories, and related research; 2) identifying key informants; 3) developing research instruments; 4) collecting data; 5) analyzing the data, drawing conclusions, discussing the findings, and providing recommendations; and 6) revising the study based on the recommendations of the research committee and preparing the final dance education research report. In addition to documentary research, data were collected through fieldwork and interviews with individuals involved in curriculum development, individuals who had received direct instruction from Teacher Atchara Supachaiyakit, and instructors who had collaboratively taught the Nang Chan Truat Phon dance repertoire with Teacher Atchara Supachaiyakit in the classroom.

Keywords: Teaching methods, Nang Chan Truat Phon, Atchara Supachaiyakit

**บทนำ**

ในการจัดการเรียนการสอนเพลงนางจันทน์ตรวจพล หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2547) คณะศิลปศึกษา จนถึงหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2562) มีผู้เชี่ยวชาญในการสอน จำนวน 1 ท่าน คือ คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ และคณาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ 1) นางสาวพัชรินทร์ จันทรัดทัด 2) นางสาวนันทนา สาธิตสมมนต์ 3) นางสาวอรอุมา สุขิตโภคากุล คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ จึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอน และถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล

หลักสูตรของทางคณะศิลปศึกษา คณะศิลปนาฏดุริยางค์ และวิทยาลัยนาฏศิลป ทั้ง 3 แห่ง ล้วนแต่จะมีการเชิญคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ มาเป็นอาจารย์พิเศษในการสอนเพลงนางจันทน์ตรวจพล เนื่องจากคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ เป็นผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล โดยตรงจากคุณครูจำเรียง พุธประดับ ท่านเป็นผู้สืบทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพลจากหม่อมครูต่วน (ศุภลักษณ์ ภัทรนาวิก) ซึ่งคุณครูจำเรียง พุธประดับ เป็นบุคคลสำคัญในวงการนาฏศิลป์ไทย และได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ

สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์-ละครนาง) เมื่อปี พ.ศ. 2531 โดยคุณครูจำเรียง พุธประดับ ได้รับการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล มาจากหม่อมครูต่วน (ศุภลักษณ์ ภัทรนาวิก) ซึ่งเป็นผู้ประดิษฐ์ท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพลโดยตรง ทั้งนี้ จึงทำให้คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ เป็นผู้ที่มีความสามารถในการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพลได้อย่างเป็นแบบแผน และมีกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำเฉพาะตนที่ทำให้นักศึกษาสามารถเข้าใจ และปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้อง นอกจากคุณครูจะสอนกระบวนท่ารำแล้ว ยังสอนวิธีการใช้อาวุธประกอบการแสดง ปรับท่ารำให้เหมาะสมกับสรีระร่างกายแต่ละบุคคล และยังคงไว้ซึ่งท่ารำที่มีความถูกต้องตามกระบวนเสมอ

ปัจจุบันคณะศิลปศึกษา มีการจัดการเรียนการสอนเพลงนางจันทน์ตรวจพล ในรายวิชาทักษะนาฏศิลป์ 1 ภาคเรียนที่ 1 กลุ่มละครนาง โดยแบ่งการจัดการเรียนการสอนเป็น 3 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 9 ชั่วโมง โดยการจัดการเรียนการสอนเพลงนางจันทน์ตรวจพล ผู้เรียนจำเป็นจะต้องมีพื้นฐานในการรำเพลงพื้นฐาน และมีความสามารถในการใช้อาวุธ กล่าวคือ เพลงนางจันทน์ตรวจพล มีกระบวนท่ารำที่ต้องอาศัยทักษะการฟังเพลง และการใช้อาวุธในการปฏิบัติท่ารำ โดยเฉพาะทักษะการฟังเพลงและการนับจังหวะ เนื่องจากเพลงนางจันทน์ตรวจพลเป็นเพลงที่ไม่มีบทร้อง มีเพียงแต่ทำนองเพลงดนตรี ซึ่งผู้แสดงจำเป็นต้องมีปฏิภาณและไหวพริบควบคู่กัน นอกจากนี้ผู้แสดงจะต้องมีทักษะพื้นฐาน เช่น การเดิน การกดเอว การกดไหล่ และการใช้หน้าหนัง เพื่อให้กระบวนท่ารำออกมาถูกต้องตามแบบแผน โดยคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ มีทักษะในการถ่ายทอดที่สามารถนำไปเป็นแบบอย่างในการต่อยอดทางทฤษฎีและทางปฏิบัติ อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ให้แก่ผู้ที่สนใจทางด้านนาฏศิลป์ ได้ศึกษารูปแบบกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ อีกด้วย

จากเหตุผลความสำคัญดังที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่จะศึกษากลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ เพื่อให้ได้ข้อมูลทางวิชาการ นำมาสู่แนวคิดในการจัดทำคู่มือ กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาขั้นตอนรายละเอียดและวิธีการเรียนรู้การแสดงชุดนี้ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติการแสดงชุดนี้ด้วยตนเองได้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งหลักการและแนวทางในการถ่ายทอดนี้จะยังคงอยู่เพื่อสืบทอดการแสดงชุดนี้ให้คงอยู่สืบไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษากลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ
2. เพื่อจัดทำคู่มือกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ในรูปแบบออนไลน์

**วิธีการศึกษา**

การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยค้นคว้าจากหนังสือ เอกสาร ตำราวิชาการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย สัมภาษณ์ผู้ได้รับการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพลโดยตรง การสัมภาษณ์ด้านหลักสูตรการเรียนการสอน ตลอดจนการสังเกตเพื่อรวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อให้การศึกษาบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ คณะผู้วิจัยจึงได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาหนังสือ เอกสาร ตำราวิชาการ ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย เพื่อรวบรวมข้อมูลและองค์ความรู้ต่าง ๆ

2. การกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย

2.1 ผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล จำนวน 1 ท่าน

2.2 กลุ่มผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล จากคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจโดยตรง จำนวน 3 ท่าน

2.3 อาจารย์ที่ปฏิบัติการสอนร่วมกับคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ในรายวิชาทักษะรำหน้าพาทย์และเบ็ดเตล็ด ตามหลักสูตรศิลปบัณฑิต คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 2 ท่าน

2.4 กลุ่มผู้สังเกตพฤติกรรมการสอน ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ คณะผู้วิจัยได้กำหนดไว้ 2 กลุ่ม ประกอบด้วย ผู้ที่ได้รับการฝึกเป็นรายบุคคล และผู้ที่ได้รับการถ่ายทอดในชั้นเรียน

3. ลงพื้นที่ภาคสนามโดยศึกษา สังเกต และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ทั้ง 2 รูปแบบ ได้แก่

3.1 คณะผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ภาคสนาม ฝึกปฏิบัติรับการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพลโดยตรง จากคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ กรณีถ่ายทอดเป็นรายบุคคล

3.2 คณะผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อศึกษาและสังเกตการถ่ายทอดจากคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ กรณีถ่ายทอดภายในชั้นเรียน



**ภาพที่ 1 การถ่ายทอดท่ารำแบบเดี่ยวรายบุคคล**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 2 การถ่ายทอดท่ารำแบบกลุ่มในชั้นเรียน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 3 การลงพื้นที่ภาคสนาม ณ คณะศิลปะนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**ผลการศึกษา**

คณะผู้วิจัยมีการวิเคราะห์ และเรียบเรียงขั้นตอนในการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ โดยจะแสดงข้อมูลผลการวิจัยที่ได้มาจากการสังเกตการเรียนการสอนในรายวิชาทักษะรำหน้าพาทย์และเบ็ดเตล็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และการสัมภาษณ์ ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ได้บันทึกไว้ จากนั้นคณะผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาจัดเป็นหมวดหมู่ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติการสอน เป็นขั้นตอนการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนก่อนเริ่มการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้และทักษะในการปฏิบัติท่ารำที่แตกต่างกัน ด้วยเหตุนี้คุณครูจึงมีการอธิบายความรู้ด้านเนื้อหา และทักษะการปฏิบัติท่ารำ

2. อธิบายประวัติความเป็นมาของการแสดงชุดนางจันทน์ตรวจพล คุณครูอธิบายความเป็นมาเกี่ยวกับการแสดงชุดนางจันทน์ตรวจพล เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้และเข้าใจข้อมูลเชิงทฤษฎี ของการแสดงชุดนี้

3. อธิบายการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ในการแสดงชุดนางจันทน์ตรวจพล เป็นการรำประกอบการใช้อาวุธที่มีแบบแผน ตัวละครนางจันทน์จะถือดาบในการออกรบ คุณครูจึงให้ผู้เรียนทราบถึงวิธีการจับดาบอย่างถูกวิธีและถูกต้องตามท่ารำ เพื่อให้เกิดความสวยงามของการใช้อาวุธประกอบในการแสดง

4. การถ่ายทอดท่ารำพร้อมบอกรายละเอียด คุณครูได้มีการถ่ายทอดกระบวนท่ารำนางจันทน์ตรวจพลให้กับผู้เรียน และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามกระบวนท่ารำที่ถูกต้องตามแบบแผน

5. ฝึกปฏิบัติท่ารำ การฝึกปฏิบัติโดยผ่านการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ เป็นการฝึกปฏิบัติที่มีความละเอียดของท่ารำ เน้นการปฏิบัติช้ำ ๆ อย่างช้า ๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้อง และปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญ

6. แก้ไขท่ารำและเทคนิคเพิ่มเติม หลังจากผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำครบตามกระบวนการถ่ายทอดท่ารำแล้ว คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำ เพื่อสังเกตพัฒนาการและความก้าวหน้าของผู้เรียน ในขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำ คุณครูมีการสังเกตข้อบกพร่องของผู้เรียนและทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

7. การวัดและการประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลโดยที่คุณครูจะคอยสังเกตผู้เรียนตั้งแต่ที่ผู้เรียนอยู่ในช่วงฝึกปฏิบัติ ในระหว่างการถ่ายทอดท่ารำมีการประเมินผู้เรียนว่าสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องตามหลักกระบวนการที่คุณครูได้ถ่ายทอดไว้หรือไม่ การประเมินผลการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนสอบปฏิบัติแบบกลุ่ม ดังนั้น กระบวนการถ่ายทอดนางจันทน์ตรวจพล มีการวัดและประเมินผล 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) การสังเกตผู้เรียนขณะฝึกปฏิบัติ 2) การปฏิบัติท่ารำที่ถูกต้อง ตามกระบวนการถ่ายทอด และ 3) การสอบปฏิบัติแบบกลุ่ม

กลวิธีการถ่ายทอดกระบวนท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนการสอน 3 รูปแบบ คือ 1) รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ 2) รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ และ 3) รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ทางคณะผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีการเรียนการสอนทั้ง 3 รูปแบบมาเปรียบเทียบกับลักษณะและวิธีการถ่ายทอดของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างแนวคิดทางทฤษฎีกับการปฏิบัติการเรียนการสอนจริงของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ โดยการจัดการเรียนการสอนของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจนั้น ไม่ได้เป็นเพียงประสบการณ์เฉพาะตนเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีรูปแบบและขั้นตอนที่ชัดเจน มีความครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนรู้และการฝึกปฏิบัติอย่างเป็นระบบ ดังตารางการเปรียบเทียบทฤษฎีการเรียนการสอนทั้ง 3 รูปแบบกับการถ่ายทอดของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ต่อไปนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์กับการถ่ายทอดของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ

| **การเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ กับการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** | |
|---|---|
| **รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์** | **การถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** |
| **ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ** ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม | 1. คุณครูสาธิตวิธีการจับดาบ พร้อมทั้งปฏิบัติท่าเฉพาะให้ผู้เรียนดูเป็นตัวอย่างเพื่อให้เห็นถึงลักษณะลีลาท่ารำที่ถูกต้อง ตามกระบวนการ |
| **ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย** แบ่งทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อย ๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อย ๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปทีละส่วน | 2. คุณครูแบ่งการสอนออกเป็นทีละส่วนตามช่วงเพลง และสาธิตท่ารำให้ผู้เรียนปฏิบัติตามไปทีละขั้นแบบช้า ๆ |
| **ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย** ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิต หากติดขัดจุดใด ผู้สอนให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไข | 3. ขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำ คุณครูจะคอยสังเกตรายละเอียดของท่ารำ ที่ผู้เรียนปฏิบัติแต่ละขั้นว่าถูกต้องหรือไม่ หากมีข้อบกพร่องคุณครูจะให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนปรับปรุงแก้ไขทันที |
| **ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ** เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้ว ผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น | 4. หลังปฏิบัติท่ารำได้ คุณครูจะให้คำแนะนำเกี่ยวกับรายละเอียดลีลาในท่ารำ การแสดงออกทางสีหน้าและการใช้สายตา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติท่ารำพร้อมแสดงอารมณ์ได้สมบทบาท |
| **ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ** เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติ แต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ๆ แล้วฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ ได้อย่างชำนาญ | 5. เมื่อคุณครูเห็นว่าผู้เรียนสามารถปฏิบัติ ท่ารำในส่วนย่อยได้ คุณครูจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำตั้งแต่ต้น โดยการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญและสามารถปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่อง |

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์กับการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ

| **ตารางการเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ กับการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** | |
|---|---|
| **รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์** | **การถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** |
| **ขั้นที่ 1 ขั้นการเลียนแบบ** ให้ผู้เรียนสังเกตการกระทำ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ ให้ผู้เรียนสามารถบอกได้ว่า ขั้นตอนหลักของการกระทำนั้น ๆ มีอะไรบ้าง | 1. คุณครูอธิบายการรำพร้อมสาธิตเพื่อให้ผู้เรียนได้สังเกตจนเกิดความเข้าใจในกระบวน การขั้นตอนและสามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้อง |
| **ขั้นที่ 2 ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง** เมื่อผู้เรียนได้เห็น และสามารถบอกขั้นตอนของการกระทำที่ต้องการเรียนรู้แล้ว ให้ผู้เรียนลงมือทำโดยไม่มีแบบอย่างให้เห็น ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์ขึ้น | 2. เมื่อผู้เรียนเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้ คุณครูจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำโดยไม่มีการสาธิตท่ารำในระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เพื่อสังเกตผู้เรียนว่ามีความเข้าใจและสามารถปฏิบัติท่ารำตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้องหรือไม่ |
| **ขั้นที่ 3 ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์** ให้ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนสามารถทำสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ การกระทำที่ถูกต้องแม่นยำพอดี สมบูรณ์แบบ | 3. คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำซ้ำ ๆ และช่วยปรับแก้ไขท่ารำ จนผู้เรียนสามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และเกิดความชำนาญ |
| **ขั้นที่ 4 ขั้นการแสดงออก** ให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้น จนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบอย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ราบรื่น และด้วยความมั่นใจ | 4. หลังจากที่ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำได้อย่างแม่นยำแล้ว คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติจนเกิดความมั่นใจในการปฏิบัติท่ารำและสามารถปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว |
| **ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ** ผู้เรียนสามารถกระทำสิ่งนั้น ๆ อย่างสบาย ๆ เป็นไปอย่างอัตโนมัติโดยไม่รู้สึกว่าต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษ ซึ่งต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อย ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย | 5. คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำจนเกิดลีลาในท่ารำ การใช้อารมณ์ในการแสดง รวมไปถึงการใช้อาวุธประกอบการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ |

3. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันกับการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ

| **ตารางการเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน กับการถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** | |
|---|---|
| **รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน** | **การถ่ายทอด ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ** |
| **ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้**<br>ให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการทำงานนั้นอย่างตั้งใจ | 1. คุณครูแนะนำประวัติความเป็นมาของการแสดง ยกตัวอย่างการแสดงที่ผู้เรียนเคยเรียนหรือรู้จัก เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพได้ง่ายขึ้น พร้อมทั้งสอนวิธีการใช้อาวุธที่ถูกต้อง |
| **ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม**<br>ให้ผู้เรียนปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดงพฤติกรรมนั้น ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวหรือแสดงทักษะนั้น ๆ | 2. มีการเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ โดยคุณครูอธิบายถึงลักษณะของตัวละคร อารมณ์ในการแสดง |
| **ขั้นที่ 3 ขั้นการตอบสนองภายใต้การควบคุม**<br>ให้ผู้เรียนตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำ หรือการแสดงทักษะนั้น จนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง | 3. คุณครูสาธิตให้ผู้เรียนดูในแต่ละท่าแล้วจึงอธิบายรายละเอียดท่ารำเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ หลังจากนั้นคุณครูจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม |
| **ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำได้เอง**<br>ให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้น ๆ | 4. คุณครูทดสอบความจำ ความเข้าใจของผู้เรียนแต่ละคน โดยให้รำในหลากหลายทิศทาง จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำจนกว่าจะสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอน |
| **ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ**<br>ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้น ๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ เป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง | 5. คุณครูให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง จนเกิดความชำนาญพร้อมกล่าวชื่นชมถึงพัฒนาการที่ดีขึ้นของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการปฏิบัติท่ารำในครั้งต่อไป |
| **ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้**<br>ให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่าง ๆ | 6. คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำพร้อมบอกรายละเอียดของท่ารำ และปรับปรุงแก้ไข ท่ารำให้กับผู้เรียนให้มีความถูกต้อง ทำให้ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้เพื่อให้การปฏิบัติการรำมีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น |
| **ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม**<br>เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ ๆ ในการกระทำ หรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ | 7. เมื่อผู้เรียนสามารถนำเทคนิคไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติท่ารำจนมีความสมบูรณ์แบบแล้ว คุณครูบอกแนวทางนำไปปรับใช้กับการแสดงในชุดอื่น ๆ โดยนำทักษะเดิมไปประยุกต์ใช้ เช่น ด้านการใช้นาฏยศัพท์เบื้องต้น ด้านการสื่อสารอารมณ์ในการแสดง |

จากข้อมูลข้างต้น คณะผู้วิจัยสรุปได้ว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดและการปฏิบัติของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ สอดคล้องกับทฤษฎีทักษะปฏิบัติของเดวีส์ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ คุณครูสาธิตวิธีการจับดาบพร้อมทั้งปฏิบัติเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนสังเกต 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย คุณครูแบ่งการสอนออกเป็นทีละช่วงเพลง และสาธิตให้ผู้เรียนปฏิบัติตามอย่างช้า ๆ 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย คุณครูจะคอยสังเกตผู้เรียนขณะที่ปฏิบัติท่ารำ หากมีข้อบกพร่องคุณครูจะแก้ไขทันที 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ คุณครูจะให้คำแนะนำเกี่ยวกับรายละเอียดลีลาในท่ารำ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย คุณครูจะให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำจนเกิดความชำนาญ สอดคล้องกับทฤษฎีทักษะปฏิบิติของแฮร์โรว์ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการเลียนแบบ คุณครูอธิบายการรำพร้อมสาธิตให้ผู้เรียนได้สังเกต 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติท่ารำได้ คุณครูจะให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำโดยไม่มีการสาธิต 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ 4) ขั้นการแสดงออกคุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติจนเกิดความมั่นใจและคล่องแคล่ว 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำจนเกิดลีลาในท่ารำอย่างเป็นธรรมชาติ และสอดคล้องกับทฤษฎีทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน ซึ่งมี 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นการรับรู้ คุณครูแนะนำประวัติความเป็นมาของการแสดงเพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพ 2) ขั้นการเตรียมความพร้อม คุณครูอธิบายลักษณะของตัวละครและอารมณ์ในการแสดง 3) ขั้นการตอบสนองภายใต้การควบคุม คุณครูอธิบายรายละเอียดท่ารำเป็นลำดับ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติตาม 4) ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำได้เอง 5) ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ คุณครูให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ 6) ขั้นการปรับปรุง และประยุกต์ใช้ คุณครูปรับปรุงท่ารำให้กับผู้เรียนให้มีความถูกต้อง ทำให้ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคต่าง ๆ ไปประยุกต์ใช้ 7) ขั้นการคิดริเริ่ม ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคไปประยุกต์ใช้ในการแสดงชุดอื่น ๆ ได้

**สรุปผลการวิจัย**

เพลงนางจันทน์ตรวจพลมีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนการสอนของละครรำประเภทละครนาง และเป็นเพลงที่ใช้เพื่อศึกษากระบวนการรำตรวจพล ประกอบการใช้อาวุธในการแสดงของตัวละครนาง สังเกตได้จากการที่มีเพลงนางจันทน์ตรวจพลปรากฏในการเรียนการสอน ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตของคณะศิลปศึกษา ตั้งแต่ พ.ศ. 2542 จนถึงปัจจุบัน หลักสูตรศิลปบัณฑิตของคณะศิลปนาฏดุริยางค์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2547 จนถึงปัจจุบัน และหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตของวิทยาลัยนาฏศิลป ตั้งแต่ พ.ศ. 2542 จนถึงปัจจุบัน จึงทำให้เห็นว่าเพลงนางจันทน์ตรวจพลนั้น มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนของละครรำประเภทละครนางในหลักสูตรด้านนาฏศิลป์ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้หลักการและฝึกปฏิบัติขั้นตอนกระบวนการรำตรวจพล

ของตัวละครนาง นอกเหนือจากรูปแบบการรำตรวจพลของตัวละครพระ ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ คณะผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า และเก็บรวบรวมข้อมูลจากองค์ความรู้ในหนังสือ เอกสาร ตำราวิชาการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ประวัติส่วนตัว ประวัติการเรียน ประวัติการทำงาน และการลงพื้นที่ภาคสนาม เพื่อทำการศึกษาหลักการสอน วิธีการสอน เทคนิคการสอน การแก้ไขท่ารำ การวัดประเมินผล และกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ สามารถสรุปได้ 2 ข้อ ดังนี้

1.1 กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพลในรูปแบบรายบุคคล

1.2 กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพลในรูปแบบรายชั้นเรียน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์สรุปรูปแบบกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ

| **กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ในรูปแบบรายบุคคล** | **กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ในรูปแบบรายชั้นเรียน** |
|---|---|
| 1. คุณครูเริ่มต้นจากการอธิบายประวัติความเป็นมา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตัวละครนางจันทน์ | 1. คุณครูเริ่มต้นจากการอธิบายประวัติความเป็นมา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตัวละครนางจันทน์ |
| 2. คุณครูเริ่มสอนวิธีการใช้อาวุธประกอบการแสดง และให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับจังหวะและทำนองเพลง | 2. คุณครูเริ่มสอนวิธีการใช้อาวุธประกอบการแสดง และให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับจังหวะและทำนองเพลง |
| 3. คุณครูเริ่มต่อท่ารำพร้อมกับให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำตามจนครบกระบวน | 3. คุณครูเริ่มต่อท่ารำให้กับผู้เรียนไปทีละท่าอย่างช้า ๆ เพื่อให้ผู้เรียนจดจำท่ารำ และสามารถปฏิบัติท่ารำได้จนครบกระบวน |
| 4. หลังจากที่คุณครูต่อท่ารำจนครบกระบวน จะให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำด้วยตนเอง | 4. หลังจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ และสามารถปฏิบัติท่ารำได้จนครบกระบวน คุณครูได้ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติท่ารำด้วยตนเอง โดยให้กลุ่มที่ไม่ได้ปฏิบัติคอยสังเกตท่ารำของอีกกลุ่มหนึ่ง เพื่อวิเคราะห์จุดเด่น และจุดที่ต้องปรับปรุง แล้วนำมาปรับใช้กับตนเอง |
| 5. ขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำนั้น คุณครูจะสังเกตผู้เรียน พร้อมปรับปรุงท่ารำให้เข้ากับสรีระและโครงสร้างร่างกายของผู้เรียน รวมไปถึงเพิ่มเติมลีลาท่ารำให้มีความสง่างามมากยิ่งขึ้น | 5. เมื่อทั้ง 2 กลุ่มปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลง คุณครูให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้วิเคราะห์ข้อดี และข้อบกพร่อง เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการสังเกตและอภิปรายผล |

**อภิปรายผล**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาและค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการถ่ายทอดท่ารำของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ในบทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อที่ 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งกระบวนการถ่ายทอดท่ารำของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจนั้น มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของไพโรจน์ ทองคำสุข (2548) ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับครูเสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติ รูปแบบความเป็นครูผู้ถ่ายทอดและสร้างสรรค์ งานวิจัยของประภาพรรณ ภูเก้าล้วน (2549) ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการรำตรวจพลของตัวนางกษัตริย์ในละคร และศิลปนิพนธ์ของจินตหรา เจ้าทรัพย์และคณะ (2552) ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกระบวนท่ารำและกลวิธีการแสดงบทบาทนางจันทน์ ซึ่งจากงานวิจัยและศิลปนิพนธ์ดังกล่าวนั้นพบว่า คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ได้นำแนวทางในการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล มาจากคุณครูจำเรียง พุธประดับ ซึ่งเป็นกระบวน ท่ารำเฉพาะของหม่อมครูต่วน (ศุภลักษณ์ ภัทรนาวิก) มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนจนเกิดเป็นกลวิธีเฉพาะของตนเอง โดยคำนึงถึงผู้เรียนและความถูกต้องของกระบวนท่ารำเป็นหลัก กล่าวคือ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ด้านเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ ในการปฏิบัติท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพลอย่างถูกต้องตามกระบวนการที่คุณครูได้รับการถ่ายทอดมา โดยพบว่ากระบวนการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ มีการเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ประกอบกับมีขั้นตอนในการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนปฏิบัติการสอน
2. อธิบายประวัติความเป็นมาของการแสดงชุด
3. อธิบายการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. การถ่ายทอดท่ารำพร้อมบอกรายละเอียด
5. ฝึกปฏิบัติท่ารำ การฝึกปฏิบัติโดยผ่านการถ่ายทอด
6. แก้ไขท่ารำและเทคนิคเพิ่มเติม
7. การวัดและการประเมินผล

ขั้นตอนการถ่ายทอดของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ที่กล่าวมานั้น สอดคล้องกับทฤษฎีทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์
    1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ
    2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย
    3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย
    4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ
    5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ

2. รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์
    1) ขั้นการเลียนแบบ
    2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง
    3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์
    4) ขั้นการแสดงออก
    5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ
3. รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน
    1) ขั้นการรับรู้
    2) ขั้นการเตรียมความพร้อม
    3) ขั้นการตอบสนองภายใต้การควบคุม
    4) ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำได้เอง
    5) ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ
    6) ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้
    7) ขั้นการคิดริเริ่ม

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. การนำวิธีการจัดการเรียนการสอนไปใช้ตามขั้นตอนการถ่ายทอดความรู้เนื่องจากเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดี

2. ควรมีการนำคู่มือกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของคู่มือ และนำไปพัฒนาปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษากลวิธีการถ่ายทอดเพลงนางจันทน์ตรวจพลจากผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น หรือผู้ที่ได้รับคนละสายการสืบทอดท่ารำว่ามีกลวิธีที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

2. ควรศึกษากลวิธีการถ่ายทอดตัวละครนางจันทน์ในบทบาทอื่น ๆ ที่คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ได้ถ่ายทอดให้กับลูกศิษย์ ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่

3. นำหลักการฝึกของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลป์ต่อไป

**กิตติกรรมประกาศ**

วิจัยเรื่อง กลวิธีการถ่ายทอดท่ารำนางจันทน์ตรวจพล ของคุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์อรอุมา สุขิตโภคากุล อาจารย์ที่ปรึกษาหลักในการทำวิจัย และอาจารย์พัชรินทร์ จันทรัตทัด อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในการวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำ เสียสละเวลาให้คำปรึกษา ตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความละเอียด ส่งผลให้คณะผู้วิจัยมีแนวทางความคิด เพื่อจัดทำการวิจัยฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ และมีเนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณ อาจารย์บัณฑิต เข็มทอง ประธานกรรมการสอบวิจัย อาจารย์มรกต ไพรศรี และอาจารย์ทิพารินทร์ เลิศฤทธิ์วิมานแมน คณะกรรมการสอบวิจัยที่ให้คำแนะนำและแนวคิดเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากขึ้น คณะผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจความทุ่มเทของคณาจารย์ทุกท่านและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ข้าราชการบำนาญอดีตผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทย (ละครนาง) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่กรุณาเมตตาให้ความรู้เกี่ยวกับกลวิธีการถ่ายทอดท่ารำเพลงนางจันทน์ตรวจพล รวมถึงได้ถ่ายทอดกระบวนท่ารำ และบอกถึงรายละเอียดต่าง ๆ ให้แก่คณะผู้วิจัย

กราบขอบพระคุณคณาจารย์จากคณะศิลปศึกษา คณะศิลปนาฏดุริยางค์ วิทยาลัยนาฏศิลป สำนักการสังคีตกรมศิลปากร และสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ได้ให้ความรู้คำแนะนำและความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิจัยเล่มนี้

ขอบคุณเพื่อน พี่ และน้อง ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนและเป็นกำลังใจต่อคณะผู้วิจัยในการทำงานวิจัยครั้งนี้ จนได้รูปเล่มงานวิจัยที่สมบูรณ์ และมีคุณประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในวงการนาฏศิลป์

สุดท้ายนี้คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และบุคคลในครอบครัว อันเป็นที่รักที่ได้อบรมสั่งสอน คอยให้กำลังใจและสนับสนุนทางด้านทุนทรัพย์ในการศึกษามาโดยตลอด ทำให้คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดทำวิจัยฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในโอกาสต่อไป

**รายการอ้างอิง**

จินตหรา เจ้าทรัพย์ และคณะ. (2552). *กระบวนท่ารำและกลวิธีการแสดงบทบาทนางจันทน์* [ศิลปนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์].

นุจจิรา นิลสาขา. (2561ก, 26 กุมภาพันธ์). *3.1 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน*. การออกแบบและการจัดการเรียนรู้. surl.li

นุจจิรา นิลสาขา. (2561ข, 26 กุมภาพันธ์). *3.2 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์(Harrow)*. การออกแบบและการจัดการเรียนรู้. surl.li

นุจจิรา นิลสาขา. (2561ค, 26 กุมภาพันธ์). *3.3 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies)*. การออกแบบและการจัดการเรียนรู้. https://surl.li/qomtpk

ประภาพรรณ ภูเก้าล้วน. (2549). *การรำตรวจพลของตัวนางกษัตริย์ในละคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2006.1754

พิไลพรรณ ยื่นเครือ และคณะ. (2563). *กระบวนการถ่ายทอดท่ารำของ คุณครูอัจฉรา สุภาไชยกิจ ชุดเชิดฉิ่งศุภลักษณ์* [ศิลปนิพนธ์ปริญญาตรี, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์]. คลังปัญญาอิเล็กทรอนิกส์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ไพโรจน์ ทองคำสุข. (2548). *ครูเสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติ รูปแบบความเป็นครูผู้ถ่ายทอดและสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย*. สำนักบริการวิชาการศึกษา หรือสำนักการสังคีต กรมศิลปากร.

# HANUMOVES: การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขนและการเต้นสตรีท (STREET DANCE) เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (GENERATION Z)

# HANUMOVES: A CONTEMPORARY PERFORMANCE CREATION BASED ON THE STUDY AND SYNTHESIS OF GESTURAL IDENTITY AND MOVEMENT PRINCIPLES OF MONKEY CHARACTERS IN KHON PERFORMANCE AND STREET DANCE TO ENHANCE PERCEPTION, INTEREST, AND ACCESSIBILITY OF THE GENERATION Z AUDIENCE IN KHON PERFORMING ARTS

**ชนันญา ชูนาค* รุ่งนภา สถิตย์ธรรม* นัทธมน ปุยภูงา* และณัฐนิช ธรณธรรมกุล***
CHANUNYA CHOONAK RUNGNAPA SATHITTHAM
NATTAMON PUYPHUNGA AND NATTANICH TORANATUMGUL

**บทคัดย่อ**

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์และคุณภาพเรื่อง "HANUMOVES: การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขน และการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)" มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานและค้นหาแนวคิดการแสดงที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมของคนรุ่นใหม่ในยุคเทคโนโลยีเปลี่ยนผ่าน โดยใช้วิธีวิทยาแบบสหสาขาวิชา และเก็บข้อมูลภาคสนามทั้งในและต่างประเทศ ช่วงปี 2567–2569

ผลการวิจัยพบว่า ได้พัฒนากรอบแนวคิด HANUMOVES Framework ซึ่งเป็นองค์ความรู้ใหม่สำหรับการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ที่บูรณาการอัตลักษณ์ตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขน กับหลักการเคลื่อนไหวของสตรีทแดนซ์ (Street Dance) โดยประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 8 ประการ ได้แก่ 1) บทการแสดงที่ตีความตัวละครลิงใหม่ให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตคนรุ่นใหม่ 2) นักแสดงที่มีทักษะทั้งโขนตัวลิงและสตรีทแดนซ์

*นักวิจัยอิสสระ

3) ลีลาการเคลื่อนไหวแบบร่วมสมัยที่สังเคราะห์จากทั้งสองศาสตร์ 4) ดนตรีที่ผสมผสานดนตรีไทยกับจังหวะฮิปฮอป (HipHop) และอิเล็กทรอนิกส์ 5) อุปกรณ์การแสดงเชิงทัศนศิลป์ 6) พื้นที่การแสดงที่ยืดหยุ่นและส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 7) การออกแบบแสงและสื่อร่วมสมัย เพื่อสื่อสารอารมณ์และความหมาย และ 8) เครื่องแต่งกายแนวสตรีทแฟชั่นที่พัฒนาจากอัตลักษณ์โขน

นอกจากนี้ กรอบแนวคิดดังกล่าวตั้งอยู่บนแนวคิดสำคัญ 7 ประการ ได้แก่ การตีความมรดกวัฒนธรรมใหม่ การบูรณาการศาสตร์การแสดง การออกแบบประสบการณ์ผู้ชม การใช้สัญลักษณ์ร่วมสมัย การประยุกต์เทคโนโลยี การสร้างการมีส่วนร่วม และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมสู่การสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กรอบแนวคิดของ “HANUMOVES” สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ที่เชื่อมโยงศิลปะการแสดงโขนกับบริบทของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขน ตลอดจนเป็นต้นแบบในการพัฒนาศิลปะการแสดงร่วมสมัย บนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทยอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การแสดงสร้างสรรค์, ศิลปะการแสดงโขน, สตรีทแดนซ์, นาฏศิลป์ร่วมสมัย, การแสดงข้ามวัฒนธรรม, เจเนอเรชันซี

## Abstract

This creative and qualitative research, entitled “HANUMOVES: A Contemporary Performance Creation based on the Study and Synthesis of Gestural Identity and Movement Principles of Monkey Characters in Khon Performance and Street Dance to Enhance Perception, Interest, and Accessibility of the Generation Z Audience in Khon Performing Arts,” aimed to create an original contemporary performance and develop a performance concept that responded to the behaviors of young generation in an era of technological transformation. An interdisciplinary research methodology was employed using field investigations conducted in both domestic and international contexts during 2024–2026.

The findings led to the development of the HANUMOVES framework, representing a novel conceptual contribution to contemporary performance creation through the integration of the performative identity of monkey characters in Khon with the movement principles of street dance. The framework comprised eight interrelated components: 1) a performance narrative that reinterpreted the monkey character in relation to young generation’s lifestyle; 2) performers possessing expertise in both Khon (the monkey character) and street dance; 3) contemporary movements

synthesized from the two styles of art; 4) a musical composition integrating Thai music with Hip-Hop and electronic music; 5) visual performance properties and stage objects; 6) a flexible performance environment designed to facilitate audience interaction; 7) contemporary lighting and multimedia design that communicated emotional and symbolic meanings; and 8) the street style costume derived from the identity of Khon.

Furthermore, the framework was underpinned by seven core conceptual principles: the reinterpretation of cultural heritage, the integration of performance disciplines, audience experience design, the application of contemporary symbolism, the incorporation of technologies, participatory engagement, and the transformation of cultural capital into innovative creation. The study demonstrated that the HANUMOVES framework provided a systematic model for developing contemporary performances that meaningfully connected Khon with the sociocultural context of the Generation Z audience. As a transferable conceptual framework, it contributed to increasing perception, stimulating interest, and enhancing accessibility to Khon, while offering a sustainable model for advancing the contemporary performing arts grounded in Thailand's cultural capital.

Keywords: Creative Performance, Khon Performing Arts, Street Dance, Contemporary Dance, Cross-cultural Performance, Generation Z.

**บทนำ**

การแสดงโขนเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทย ที่สะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ ค่านิยม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ โดยบูรณาการศาสตร์หลายแขนง ได้แก่ วรรณกรรม นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ ทัศนศิลป์ และงานช่างศิลป์ จนได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นรายการตัวแทนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติจากองค์การยูเนสโก (UNESCO) เมื่อ พ.ศ. 2566 ภายในองค์ประกอบของการแสดงโขนตัวละครลิง โดยเฉพาะ "หนุมาน" มีความโดดเด่นด้านอัตลักษณ์การเคลื่อนไหวที่ประกอบด้วยความคล่องแคล่ว การใช้พลัง การกระโดด การตีลังกา การย่อเหลี่ยม และการถ่ายน้ำหนัก ซึ่งสะท้อนองค์ความรู้เชิงกายภาพ (Embodied Knowledge) ที่ได้รับการสืบทอดอย่างต่อเนื่องในระบบนาฏศิลป์ไทย

อย่างไรก็ตาม แม้โขนจะได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ แต่ศิลปะการแสดงแขนงนี้กลับเผชิญความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะการพัฒนาของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและเทคโนโลยีห้าจี (5G)

ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารและการบริโภควัฒนธรรมเกิดขึ้นอย่างไร้ข้อจำกัดด้านเวลา และพื้นที่ กระแสวัฒนธรรมร่วมสมัยจากนานาชาติ สามารถเผยแพร่และเข้าถึงผู้บริโภคได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้พฤติกรรมการเสพสื่อของคนรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงไปสู่การรับรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่เน้นความรวดเร็ว การมีส่วนร่วม และประสบการณ์เชิงโต้ตอบมากกว่าการรับชมการแสดงในรูปแบบดั้งเดิม (Davis, 1964)

กลุ่มผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ซึ่งเติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อมของเทคโนโลยีดิจิทัลและวัฒนธรรมโลก จึงมีรูปแบบการรับรู้และรสนิยมทางศิลปะที่แตกต่างจากผู้ชมในอดีต ขณะเดียวกันศิลปะการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มเยาวชนทั่วโลก เนื่องจากสะท้อนความคิดสร้างสรรค์อัตลักษณ์ และเสรีภาพในการแสดงออก ผ่านหลักการเคลื่อนไหวที่เน้นพลัง ความคล่องตัว จังหวะ และการสร้างบุคลิกเฉพาะ ซึ่งมีลักษณะบางประการ สอดคล้องกับหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับการแสดงโขนส่วนใหญ่มุ่งศึกษาด้านการอนุรักษ์ การถ่ายทอดองค์ความรู้ การพัฒนาหลักสูตร และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ ขณะที่งานวิจัยด้านการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) มักมุ่งศึกษาพัฒนาการทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ของเยาวชน และเทคนิคการเคลื่อนไหว อย่างไรก็ตามยังไม่พบงานวิจัยที่บูรณาการอัตลักษณ์และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขนกับหลักการเคลื่อนไหวของสตรีทแดนซ์ เพื่อพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย ที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชันซีโดยตรง ซึ่งสะท้อนให้เห็นช่องว่างขององค์ความรู้ (Research Gap) ที่ควรได้รับการศึกษาต่อยอด

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนร่วมกับหลักการเคลื่อนไหวของสตรีทแดนซ์ เพื่อพัฒนากรอบแนวคิด HANUMOVES Framework สำหรับการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยบนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทย โดยมุ่งเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับบริบทของสังคมดิจิทัลและพฤติกรรมของผู้ชมเจเนอเรชันซี อันนำไปสู่การส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขน ตลอดจนเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศิลปะการแสดงร่วมสมัย และสนับสนุนการขับเคลื่อนทุนทางวัฒนธรรมและซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของประเทศไทยอย่างยั่งยืน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทาง และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนและศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance)

2. เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “HANUMOVES” จากการสังเคราะห์องค์ประกอบการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนและศิลปะการเต้นสตรีท Street Dance

3. เพื่อศึกษาผลของการแสดง “HANUMOVES” ต่อการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยเรื่อง “HANUMOVES: การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยจากการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขนและศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจและการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)” เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยใช้แนวทางการวิจัยบนฐานการปฏิบัติ (Practice-based Research) ควบคู่กับการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมสมัย และพัฒนา HANUMOVES Framework ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการบูรณาการอัตลักษณ์และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขนร่วมกับศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance)

การวิจัยดำเนินการ 5 ระยะ ได้แก่ 1) การศึกษาทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตภาคสนาม และการศึกษาผลงานต้นแบบ 3) การวิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์และหลักการเคลื่อนไหว 4) การออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย “HANUMOVES” และ 5) การประเมินผลงานสร้างสรรค์และสังเคราะห์ผลการวิจัย

**คำถามการวิจัย**

1. อัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนและศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) มีลักษณะร่วมและลักษณะเฉพาะอย่างไร

2. การสังเคราะห์องค์ประกอบการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนและศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) สามารถนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยได้อย่างไร

3. การแสดงร่วมสมัย “HANUMOVES” สามารถส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจและการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ได้หรือไม่

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร

ศึกษาข้อมูลเอกสารจากหนังสือ ตำรา และบทความทางวิชาการต่าง ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงโขน การสร้างสรรค์การแสดง นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ นาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ตะวันตกและนาฏยศิลป์สมัยนิยม เช่น ฮิปฮอป (Hip Hop) สตรีทแดนซ์ (Street Dance) และเคป๊อป (K-Pop) การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวตามแนวคิดลาบาน (Laban Movement Analysis (LMA)) ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีการเรียนรู้ สังคมวิทยา วิถีชีวิตคนรุ่นใหม่ แนวคิดและพฤติกรรมการบริโภคสื่อประเภทต่าง ๆ ของคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อบันเทิง ทั้งนี้เอกสารเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขน ศิลปะการแสดงของไทยในคนรุ่นใหม่ และนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ร่วมสมัยสำหรับคนรุ่นใหม่มีไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงได้หาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด และวิธีอื่น ๆ ต่อไป

1.2 การสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

การสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยมีอยู่หลากหลายสาขา ทั้งในด้านวิชาการที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงโขน นาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ตะวันตก นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ และศิลปะการแสดงในแต่ละด้าน รวมถึงนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มคนรุ่นใหม่ ข้อมูลที่ได้จะมาจากการดำเนินการสัมภาษณ์ ทั้งในเชิงลึกแบบเดี่ยว และการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม โดยแยกประเด็นดังต่อไปนี้

1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะการแสดงโขน โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครลิง

1.2.2 ข้อมูลทางสังคมวิทยา จิตวิทยา และการตลาดเกี่ยวกับคนรุ่นใหม่ (Generation Z)

1.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงของไทยสำหรับคนรุ่นใหม่

1.2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดงและการเต้นรำร่วมสมัย

1.2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับนาฏยศิลป์ตะวันตกและสมัยใหม่ที่อยู่ในความนิยมของคนรุ่นเจเนอเรชันซี (Generation Z) เช่น ฮิปฮอป (Hip Hop), สตรีทแดนซ์ (Street Dance) และเคป๊อป (K-Pop)

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยครั้งนี้ใช้การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านโขนและนาฏศิลป์ไทย จำนวน 8 คน ประกอบด้วย ศิลปินแห่งชาติ ครูผู้เชี่ยวชาญ ผู้สอน และนักวิชาการที่มีประสบการณ์ด้านการแสดงหรือการวิจัยไม่น้อยกว่า 10 ปี

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านสตรีทแดนซ์ (Street Dance) และการออกแบบท่าเต้นร่วมสมัย จำนวน 8 คน ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการแสดง การสอน หรือการสร้างสรรค์ผลงานในระดับประเทศหรือระดับนานาชาติ

3) นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการแสดง วัฒนธรรม สังคมวิทยา และการพัฒนาผู้ชม (Audience Development) จำนวน 3 คน เพื่อให้ข้อมูลด้านแนวคิด ทฤษฎี และการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงาน

4) ผู้ชมกลุ่มเจเนอเรชันซี (Generation Z) จำนวน 500 คน ซึ่งเป็นนักเรียน นักศึกษา และเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15–25 ปี ใช้สำหรับศึกษาพฤติกรรมการรับรู้ ความสนใจ และประเมินการเข้าถึงของผลงานสร้างสรรค์ “HANUMOVES”

ผู้ให้ข้อมูลทั้งหมดได้รับการคัดเลือกตามคุณสมบัติที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่ครอบคลุมทั้งด้านองค์ความรู้ทางวิชาการ ประสบการณ์ด้านการปฏิบัติ และมุมมองของกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

1.3 การสัมมนา (Seminar and Academic Forum Participation)

ผู้วิจัยได้เข้าร่วมการสัมมนา การประชุมวิชาการ และกิจกรรมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ไทย ศิลปะการแสดงร่วมสมัย ศิลปะการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) การพัฒนาผู้ชม และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย โดยทำหน้าที่ทั้งในฐานะผู้เข้าร่วมการสัมมนา วิทยากร และผู้ดำเนินรายการในบางกิจกรรม เพื่อรวบรวมข้อมูล แนวคิด และมุมมองจากนักวิชาการ ศิลปิน และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย อาทิ

1.3.1 การสัมมนาวิชาการด้านนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการแสดงร่วมสมัย ซึ่งจัดโดยสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และองค์กรทางวัฒนธรรม

1.3.2 การสัมมนาและเสวนาเกี่ยวกับการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะการแสดงไทยในบริบทสังคมร่วมสมัย

1.3.3 การประชุมวิชาการและกิจกรรมแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย การออกแบบท่าเต้น และการพัฒนาผู้ชม (Audience Development)

1.3.4 การสัมมนาและเวิร์กชอปด้าน ฮิปฮอป (Hip Hop) การเต้นและวัฒนธรรมสตรีทแดนซ์ (Street Dance and Culture) เคป๊อป (K-Pop) และศิลปะการเคลื่อนไหวร่วมสมัย (Contemporary Dance) ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

1.3.5 การสัมมนาวิชาการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) และซอฟพาวเวอร์ (Soft Power) ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย

ข้อมูลที่ได้จากการสัมมนาถูกนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย "HANUMOVES"

1.4 สื่อสารสนเทศอื่น ๆ (Media and Digital Resources)

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากสื่อสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโขนตัวละครลิงในการแสดงโขน ศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) และการแสดงร่วมสมัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการศึกษา วิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยประกอบด้วย

1.4.1 วีดิทัศน์การแสดงโขนและการแสดงนาฏศิลป์ไทย

1.4.2 วีดิทัศน์การแสดงสตรีท (Street Dance) ได้แก่ ฮิปฮอป (Hip-Hop) เบรกกิง (Breaking) ป็อปปิง (Popping) ล็อกกิง (Locking) และการเต้นแบบอิสระ (Freestyle Dance)

1.4.3 ภาพยนตร์ สารคดี และรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง วัฒนธรรมร่วมสมัย และวัฒนธรรมเยาวชน

1.4.4 สื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น ยูทูบ (YouTube) ติ๊กต็อก (TikTok) อินสตาแกรม (Instagram) และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเต้นรำและศิลปะการแสดง

1.4.5 บันทึกการแสดง การแข่งขัน และเทศกาลด้านการเต้นสตรีท (Street Dance) ทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ

1.4.6 ผลงานสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยที่นำทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ในบริบทปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากสื่อสารสนเทศดังกล่าวมาวิเคราะห์เปรียบเทียบอัตลักษณ์ ท่าทาง หลักการเคลื่อนไหว รูปแบบการนำเสนอ และพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง "HANUMOVES" ให้มีความร่วมสมัย เข้าถึงผู้ชมรุ่นใหม่ และยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของการแสดงโขนได้อย่างเหมาะสม

1.5 การสำรวจข้อมูลภาคสนาม (Field Research)

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาข้อมูลภาคสนามโดยใช้ระเบียบวิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ประกอบด้วย 1) การสังเกต 2) การซักถาม 3) การจดบันทึก และ 4) การปฏิบัติจริง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์และพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย โดยมุ่งศึกษาทั้งในมิติของการแสดงโขนตัวลิง ศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) และพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามประกอบด้วยการสังเกตการฝึกซ้อมและการแสดงโขน โดยเฉพาะตัวละครลิง การศึกษาวิธีการเคลื่อนไหว การใช้พลังของร่างกาย บุคลิกตัวละคร และหลักการแสดงของผู้แสดงโขน รวมถึงการสังเกตการฝึกซ้อมและการแสดงการเต้นสตรีท (Street Dance) ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิ ฮิปฮอป (Hip-Hop) เบรกกิง (Breaking) ป็อปปิง (Popping) ล็อกกิง (Locking) และการเต้นแบบอิสระ (Freestyle Dance) เพื่อศึกษาเทคนิคการเคลื่อนไหว รูปแบบการใช้พื้นที่ จังหวะ และพลังการแสดง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สำรวจความคิดเห็นของผู้ชมกลุ่มเจเนอเรชันซี (Generation Z) ผ่านการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม เพื่อศึกษาทัศนคติ ความสนใจ และพฤติกรรมการรับรู้ที่มีต่อการแสดงโขน ศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) และการแสดงร่วมสมัย โดยกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนระดับมัธยมศึกษา นักศึกษาระดับอุดมศึกษา เยาวชน และบุคคลทั่วไปที่มีอายุอยู่ในช่วงเจเนอเรชันซี (Generation Z) ซึ่งเข้าร่วมชมการแสดงนาฏศิลป์ไทย การแสดงร่วมสมัย และการเต้นสตรีท (Street Dance) ในโอกาสต่าง ๆ

ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจภาคสนาม ถูกนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง “HANUMOVES” ให้สอดคล้องกับความสนใจและพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) มากที่สุด

1.6 การศึกษาแนวคิดศิลปินต้นแบบและผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์ (Study of Artistic Excellence and Creative Performance Models)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานของศิลปินต้นแบบด้านนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตัวละครลิงในการแสดงโขน เช่น ครูเสรี หวังในธรรม ครูต้นแบบโขนลิง และครูชูชาติ บุญสินสุข เป็นต้น ศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) ได้แก่ เคน สวิฟต์ (Ken Swift) หรือ มิสเตอร์วิกเกิลส์ (Mr. Wiggles) ผู้เป็นต้นแบบการเต้นสตรีท (Street Dance) และศิลปะการแสดงร่วมสมัย ได้แก่ อัคราม ข่าน (Akram Khan) ผู้เป็นต้นแบบการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมกับร่วมสมัย และอัตลักษณ์ลูกผสม (Hybrid Identity) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเลิศทางศิลปะ (Artistic Excellence) เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นและสามารถสร้างผลกระทบต่อผู้ชมและสังคม

การศึกษาดังกล่าวมุ่งเน้นการวิเคราะห์แนวคิดด้านความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาอัตลักษณ์ทางศิลปะ กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง และการสื่อสารผ่านภาษาการเคลื่อนไหว เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่สามารถเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมไทยเข้ากับบริบทของสังคมร่วมสมัย

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาผลงานการแสดงร่วมสมัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่นำทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้ร่วมกับศิลปะการเคลื่อนไหว

สมัยใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง "HANUMOVES" อันเป็นการบูรณาการอัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน ร่วมกับศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) ให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ร่วมสมัย ที่สามารถส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดการแสดง (Concept)

การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ครั้งนี้ ได้นำเสนอผ่านผลงานการแสดงร่วมสมัยเรื่อง "HANUMOVES" ซึ่งเกิดจากการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทาง และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน ร่วมกับศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) โดยมุ่งสร้างรูปแบบการแสดงที่สามารถเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมไทย เข้ากับวัฒนธรรมร่วมสมัยของคนรุ่นใหม่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เป็นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะท่าทางและลีลาการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน เข้ากับหลักการเคลื่อนไหวของศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) อาทิ ฮิปฮอป (Hip-Hop) ป็อปปิง (Popping) เบรกกิง (Breaking) และการเคลื่อนไหวรูปแบบอิสระ (Freestyle Movement) ซึ่งล้วนเป็นรูปแบบการเต้นที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเจเนอเรชั่นซี (Generation Z) ในปัจจุบัน ทั้งสองศาสตร์มีลักษณะร่วมกันในด้านการใช้พลัง การควบคุมร่างกาย ความคล่องแคล่วว่องไว การกระโดด การทรงตัว การเปลี่ยนระดับร่างกาย และการสร้างบุคลิกเฉพาะผ่านการเคลื่อนไหว ส่งผลให้สามารถนำมาสังเคราะห์เป็นภาษาการแสดงร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

แนวคิดสำคัญของการแสดงมุ่งนำเสนอ "การกลับด้านและตีความใหม่ของหนุมาน" ผ่านมุมมองของคนรุ่นใหม่ โดยใช้ชื่อการแสดง "HANUMOVES" ซึ่งสะท้อนการเชื่อมโยงระหว่างรากฐานทางวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมร่วมสมัยระดับโลก การดำเนินเรื่องและการออกแบบท่าเต้นเน้นการถ่ายทอดพลัง ความกล้าหาญ ความสนุกสนาน ความทะเยอทะยาน และความเป็นอิสระ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของตัวละครหนุมาน ขณะเดียวกันก็สอดคล้องกับอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของผู้ชม Generation Z

ในด้านการออกแบบท่าเต้น ผู้วิจัยได้นำทักษะเฉพาะของตัวละครลิงในการแสดงโขน เช่น การย่อเหลี่ยม การถีบเหลี่ยม การกระโดด การเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว และการใช้พลังของร่างกายมาสังเคราะห์ร่วมกับเทคนิคการเคลื่อนไหวของการเต้นสตรีท Street Dance ที่เน้นจังหวะ (Groove) พลัง (Power) การหยุดนิ่ง (Freeze) และการเคลื่อนไหวที่มีความผาดโผน ตื่นเต้น และเร้าใจ ส่งผลให้เกิดรูปแบบการแสดงที่มีพลวัตสูง สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมรุ่นใหม่ได้ตลอดการแสดง

นอกจากนี้ การออกแบบดนตรี แสง สี เสียง และสื่อประกอบการแสดง ยังมุ่งสร้างประสบการณ์การรับชมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของ Generation Z โดยใช้การผสมผสานระหว่างดนตรีไทยที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงโขนและดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ร่วมสมัย เพื่อสร้างบรรยากาศที่แปลกใหม่และเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น รวมถึงการสร้างความตื่นตาตื่นใจด้วยแสง เทคนิคพิเศษ และภาพเคลื่อนไหวบนจอ (LED)

ผลงานสร้างสรรค์ “HANUMOVES” จึงไม่เพียงเป็นการนำเสนอการแสดงร่วมสมัยที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างโขนและ Street Dance เท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้างการรับรู้ กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) อันจะนำไปสู่การตระหนักรู้ในคุณค่า ความสำคัญ และความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะการแสดงไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมร่วมสมัยในอนาคต

การศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ยึดหลักสุนทรียศาสตร์ตามทฤษฎี “การรับรู้คุณค่าแห่งความงาม” (Beauty Perception) “สุนทรียธาตุ” (Aesthetic Elements) อันได้แก่ ความงาม (Beauty) ความแปลกหูแปลกตา (Picturesqueness) และความยิ่งใหญ่น่าทึ่ง (Sublimity) เกณฑ์การตัดสินความงามทั้งด้านวัตถุพิสัย (Objectivism) จิตพิสัย (Subjectivism) และสัมพันธวิสัย (Relativism) ร่วมกับการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสื่อบันเทิงในคนรุ่นใหม่ (Generation Z) ในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังผสมผสานทฤษฎีการเรียนรู้ หลักการสร้างสรรค์การละคร ศิลปะการแสดงโขน (ตัวละครลิง) นาฏยศิลป์ไทย นาฏยศิลป์ตะวันตกสมัยใหม่แนวฮิปฮอป (Hip Hop) การเต้นสตรีท (Street Dance) และแนวสมัยนิยมเคป็อป (K-Pop) นาฏยศิลป์สร้างสรรค์ การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) ทฤษฎีสังคมวิทยาสมัยใหม่ การบริหารจัดการวัฒนธรรม เพื่อค้นหาแนวคิดและแนวทางสร้างสรรค์การแสดงเพื่อเสริมคุณค่า สร้างความเข้าใจและการเข้าถึงในศิลปะการแสดงโขนสำหรับคนรุ่นใหม่ท่ามกลางกระแสอันแปรปรวนของวัฒนธรรมอันหลากหลาย

ผลงานสร้างสรรค์การแสดง “HANUMOVES” ยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมจากองค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และทุนทางวัฒนธรรม โดยอาศัยการบูรณาการระหว่างมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา เทคโนโลยี และทรัพย์สินทางปัญญา เพื่อพัฒนาเป็นสินค้าและบริการที่มีคุณค่าและสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566; UNCTAD, 2024)

การนำอัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง ในการแสดงโขนมาสังเคราะห์ร่วมกับศิลปะการเต้น Street Dance ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยครั้งนี้ ถือเป็นการนำทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) มาต่อยอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ อันก่อให้เกิดคุณค่าใหม่ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารทางวัฒนธรรม

และการพัฒนาผู้ชมรุ่นใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO (2023) ที่เสนอว่า การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย ควรเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมเข้ากับบริบทของสังคมปัจจุบัน เพื่อให้เกิดการสืบทอดและการใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืน

นอกจากนี้ การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงให้สอดคล้องกับความสนใจและพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชั่นซี (Generation Z) ยังสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและซอฟพาวเวอร์ (Soft Power) ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติผ่านการนำเสนอในรูปแบบที่ร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมกลุ่มใหม่ได้มากขึ้น (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) ดังนั้นผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ จึงไม่เพียงแต่เป็นการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปะการแสดงโขนเท่านั้น แต่ยังเป็นตัวอย่างของการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างนวัตกรรมทางศิลปะการแสดง ที่สามารถส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ตลอดจนสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย และเพิ่มโอกาสในการพัฒนาศิลปะการแสดงไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคต

การออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการแสดง (Production Design)

การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยเรื่อง “HANUMOVES” มุ่งส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย กับพฤติกรรมการรับรู้สื่อร่วมสมัยของคนรุ่นใหม่เป็นสำคัญ จากการศึกษาข้อมูลภาคสนาม การสัมภาษณ์ และการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย พบว่าผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ส่วนใหญ่รู้จักตัวละคร “หนุมาน” ในฐานะสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย แต่ยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการแสดงโขน ลักษณะการเคลื่อนไหว และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ของตัวละครลิงในการแสดงโขน ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับการรับรู้ของคนรุ่นใหม่

ดังนั้น การออกแบบการแสดงจึงมุ่งนำเสนออัตลักษณ์ของตัวละครลิง ในการแสดงโขนผ่านภาษาการเคลื่อนไหวที่ผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) สามารถเข้าถึงได้โดยใช้การสังเคราะห์องค์ประกอบการเคลื่อนไหวของโขนและการเต้นสตรีท (Street Dance) เข้าด้วยกัน ภายใต้แนวคิดการสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะร่วมสมัย (Contemporary Aesthetic Experience) ดังนี้

1. การออกแบบรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

การแสดงถูกออกแบบให้มีจังหวะการดำเนินเรื่องที่กระชับ มีพลัง และตอบสนองต่อพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมยุคดิจิทัล โดยลดข้อจำกัดด้านความซับซ้อนของการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม และเน้นการสื่อสารผ่านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวที่ชัดเจน เพื่อสร้างความเข้าใจและความเชื่อมโยงกับผู้ชมรุ่นใหม่

2. การใช้แนวคิดการเล่าเรื่องผ่านการเคลื่อนไหว (Movement-Based Storytelling)

การแสดงนำเสนอเรื่องราวของ “หนุมาน” ในฐานะตัวแทนของพลัง ความกล้าหาญ ความฉลาด และความเป็นอิสระ ผ่านภาษาการเคลื่อนไหวที่สังเคราะห์จากท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขนร่วมกับการเต้นสตรีท (Street Dance) โดยใช้ร่างกายเป็นสื่อหลักในการสื่อสารความหมายแทนการพึ่งพาบทเจรจา

3. การเชื่อมโยงศิลปะดั้งเดิมกับวัฒนธรรมร่วมสมัย

ผู้วิจัยนำองค์ประกอบการเคลื่อนไหวที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวละครลิง เช่น ความคล่องตัว ความว่องไว การใช้ระดับร่างกายต่ำ การกระโดด การตีลังกา และการแสดงพลังทางกายภาพ มาสังเคราะห์ร่วมกับเทคนิคการเต้นสตรีท (Street Dance) อาทิ เบรกกิง (Breaking) ฮิปฮอป (Hip-Hop) และการเคลื่อนไหวแบบอิสระ (Freestyle Movement) เพื่อสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหวใหม่ที่ยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของโขน แต่สามารถสื่อสารกับผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วมทางอารมณ์

การออกแบบการแสดงมุ่งสร้างความรู้สึกร่วม (Engagement) ระหว่างผู้ชมกับตัวละครผ่านจังหวะ ดนตรี พลังการเคลื่อนไหว และบรรยากาศการแสดง โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมเกิดการตีความและเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับเนื้อหาการแสดง อันนำไปสู่การรับรู้และความสนใจในศิลปะการแสดงโขนมากยิ่งขึ้น

5. การสร้างความรู้และความเข้าใจผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะ

ผู้วิจัยเชื่อว่าการรับรู้คุณค่าทางศิลปะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงของผู้ชม ดังนั้นการแสดงจึงมิได้มุ่งเพียงการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโขนเท่านั้น แต่ยังมุ่งสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะ ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจแก่นของการแสดงโขนผ่านการรับรู้ทางอารมณ์ ความรู้สึก และการตีความส่วนบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ที่ว่าความรู้และประสบการณ์มีผลต่อการรับรู้คุณค่าความงามของงานศิลปะ

6. การสร้างสุนทรียภาพร่วมสมัยผ่านพลังการเคลื่อนไหว

การแสดงออกแบบให้มีลักษณะกระชับ ตื่นเต้น และเร้าใจ โดยเน้นคุณลักษณะทางกายภาพที่โดดเด่นร่วมกันระหว่างโขนลิงและการเต้นสตรีท (Street Dance) ได้แก่ ความแข็งแรง ความคล่องตัว ความแม่นยำ และความผาดโผน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) และสร้างภาพจำใหม่ให้กับศิลปะการแสดงโขนในบริบทร่วมสมัย

7. การประยุกต์ใช้แนวคิดสุนทรียธาตุในการออกแบบการแสดง

การสร้างสรรค์ผลงานได้นำแนวคิดสุนทรียธาตุ (Aesthetic Elements) ได้แก่ ความงาม (Beauty) ความแปลกใหม่ (Novelty/Picturesqueness) และความยิ่งใหญ่เร้าอารมณ์ (Sublimity) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหว ดนตรี เครื่องแต่งกาย แสง และองค์ประกอบภาพรวมของการแสดง เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะที่สามารถกระตุ้นการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ผลการศึกษา**

1. ผลการศึกษาอัตลักษณ์ท่าทาง และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขน จากการศึกษาพบว่า ตัวละครลิง โดยเฉพาะตัวละครหนุมานที่สะท้อนความกล้าหาญ ความสนุกสนาน และความเป็นผู้นำมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญ ได้แก่

1.1) ความคล่องแคล่วว่องไว

1.2) การใช้ระดับต่ำของร่างกาย

1.3) การกระโดดและลอยตัว

1.4) การแสดงพลังและความแข็งแรง

1.5) การเคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี

1.6) การแสดงบุคลิกเฉพาะของตัวละคร

2. ผลการศึกษาหลักการเคลื่อนไหวของการเต้นสตรีท (Street Dance)

จากการศึกษาพบว่า หลักการเคลื่อนไหวที่สำคัญของศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการ ดังนี้

2.1) การเคลื่อนไหวตามจังหวะ (Groove) หมายถึง การเคลื่อนไหวของร่างกายที่สอดคล้องไปกับจังหวะดนตรีอย่างเป็นธรรมชาติ โดยเน้นความรู้สึกภายในและการรับรู้ต่อจังหวะของเพลง

2.2) การย่อ-ยืด (Bounce) หมายถึง การเคลื่อนไหวในลักษณะย่อ-ยืดของร่างกาย (ขึ้น-ลง) เพื่อสร้างพลัง ความต่อเนื่องและความมีชีวิตชีวาของจังหวะ

2.3) การเคลื่อนไหวของเท้า (Footwork) หมายถึง การใช้เท้าในการเคลื่อนไหวอย่างหลากหลายและซับซ้อน เพื่อสร้างรูปแบบจังหวะ ความคล่องตัว และความแม่นยำของการเคลื่อนไหว

2.4) การหยุดนิ่ง (Freeze) หมายถึง การหยุดนิ่งของร่างกายในท่าทางใดท่าทางหนึ่งอย่างชัดเจน เพื่อเน้นความโดดเด่นและพลังของช่วงการเคลื่อนไหวก่อนหน้า

2.5) การเคลื่อนไหวแบบแยกส่วน (Isolation) หมายถึง การแยกการเคลื่อนไหวของอวัยวะแต่ละส่วนของร่างกายออกจากกัน เช่น ศีรษะ ไหล่ หน้าอก หรือสะโพก

2.6) การเคลื่อนไหวเชิงพลวัต (Dynamic Movement) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่มีการเปลี่ยนแปลงระดับพลัง ความเร็ว คุณภาพของการเคลื่อนไหว และระดับความเข้มของการแสดงออก เพื่อสร้างความหลากหลายและมิติทางอารมณ์อย่างหลากหลาย

3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขน และการเต้นสตรีท (Street Dance) จากการศึกษาพบความสัมพันธ์ทางด้านการเคลื่อนไหวของศิลปะการเต้นทั้ง 2 ประเภท ดังนี้

| **โขนลิง** | **การเต้นสตรีท (Street Dance)** |
|---|---|
| การย่อตัว | การเคลื่อนไหวตามจังหวะ (Groove) |
| การกระโดด | การเคลื่อนไหวเชิงพลวัต (Dynamic Movement/Power Move) |
| การตีลังกา | การเต้นเบรกกิ้ง (Breaking) |
| การหยุดท่า | การหยุดนิ่ง (Freeze) |
| การใช้พลัง | การควบคุมพลังการเคลื่อนไหว (Energy Control) |
| การสร้างบุคลิก | การแสดงบุคลิก และสวมบทบาท (Character Performance) |
| การถีบเหลี่ยม | การใช้เท้าในการสร้างจังหวะ /เคลื่อนไหวของเท้า (Footwork) |
| การจับเข่า | การเคลื่อนไหวระดับต่ำของร่างกาย (Low-Level Movement) |
| การลอยตัว | การเคลื่อนไหวเชิงพลวัต (Dynamic Movement) |
| การถ่ายน้ำหนัก | การย่อ-ยืด (Bounce) |
| การใช้พื้นที่ | การใช้พื้นที่และทิศทางในการเคลื่อนไหว (Spatial Awareness / Space Use) |

ที่มา: คณะผู้วิจัย

4. ผลจากการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในศิลปะการแสดงโขนและการเต้นสตรีท (Street Dance) ตามแนวคิดลาบาน (Laban Movement Analysis (LMA)

สามารถทำให้เห็นโครงสร้างเชิงลึกของอัตลักษณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในโขนได้อย่างเป็นระบบ และสามารถเชื่อมโยงกับหลักการเคลื่อนไหวของการเต้นสตรีท (Street Dance) ได้อย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาในมิติของมิติแรง (Effort) และมิติพื้นที่ (Space) พบว่าการเคลื่อนไหวของโขนลิง มีความสอดคล้องกับหลักการเคลื่อนไหวตามจังหวะ (Groove) การย่อยืดตัว (Bounce) และการเคลื่อนไหวเชิงพลวัต (Dynamic Movement) ของการเต้นสตรีท (Street Dance) โดยเฉพาะในด้านการรับรู้จังหวะ (rhythmic embodiment) การถ่ายน้ำหนัก และการควบคุมพลัง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าทั้งสองรูปแบบศิลปะมี "โครงสร้างการรับรู้ผ่านร่างกาย" (embodied structure) ที่ใกล้เคียงกัน แม้จะอยู่ต่างบริบททางวัฒนธรรม

ในขณะเดียวกัน มิติของมิติร่างกาย (Body) และมิติรูปทรง (Shape) ในแนวคิดการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban Movement Analysis: LMA) ช่วยเปิดเผยว่าอัตลักษณ์ของตัวละครลิงในโขน ไม่ได้เป็นเพียงการเลียนแบบพฤติกรรมสัตว์ แต่เป็นระบบการสร้างความหมายผ่านร่างกาย (bodily signification) ซึ่งสามารถนำไปสู่การตีความใหม่ในเชิงร่วมสมัย โดยเฉพาะเมื่อเชื่อมกับการเคลื่อนไหวแบบแยกส่วน (Isolation) การเคลื่อนไหวเท้า (Footwork) และการสวมบทบาทในการแสดง (Character Performance) ของการเต้นสตรีท (Street Dance)

5. การเชื่อมสู่กรอบแนวคิด "HANUMOVES" (HANUMOVES Framework)

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว สามารถพัฒนาเป็นกรอบแนวคิด "HANUMOVES" (HANUMOVES Framework) ซึ่งเป็นโครงสร้างการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

5.1) การสังเคราะห์อัตลักษณ์การเคลื่อนไหว (Movement Identity Synthesis)

เป็นการสังเคราะห์อัตลักษณ์การเคลื่อนไหวระหว่าง "โขนลิง" และ "การเต้นสตรีท (Street Dance)" โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban Movement Analysis: LMA) เป็นเครื่องมือถอดรหัสเชิงโครงสร้าง เพื่อค้นหาความสัมพันธ์ของรูปแบบการเคลื่อนไหวข้ามวัฒนธรรม

5.2) การเคลื่อนไหวเชิงจังหวะในร่างกาย (Rhythmic Embodiment)

เน้นการรับรู้และแสดงออกผ่านจังหวะของร่างกาย โดยเชื่อมโยงหลักการเคลื่อนไหวตามจังหวะ (Groove) การย่อยืดตัว (Bounce) เข้ากับการย่อตัว การถ่ายน้ำหนัก และการเคลื่อนไหวเชิงพลังของโขน เพื่อสร้างความต่อเนื่องทางจังหวะในการแสดงร่วมสมัย

5.3) พลวัตเชิงพื้นที่และร่างกาย (Spatial-Physical Dynamics)

มุ่งเน้นการใช้พื้นที่และคุณภาพการเคลื่อนไหวผ่านการเคลื่อนไหวเชิงพลวัต (Dynamic Movement) จังหวะการเคลื่อนไหวเท้า (Footwork) และระดับการเคลื่อนที่ (Levels) ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการเคลื่อนที่แบบพุ่ง วน และการเปลี่ยนระดับของตัวละครลิงในโขน

5.4) การสร้างอัตลักษณ์เชิงการแสดง (Characterized Embodiment)

เป็นการสร้างตัวตนเชิงการแสดง (Performative Identity) ผ่านการผสมผสานการแสดงเชิงตัวละคร (Character Performance) ซึ่งเป็นการสร้างและนำเสนออัตลักษณ์ของตัวละครผ่านการแสดงออกทางร่างกาย ท่าทาง และบุคลิกการเคลื่อนไหวของการเต้นสตรีท (Street Dance) กับบทบาทตัวละครลิงในโขน ทำให้เกิดรูปแบบตัวละครร่วมสมัยที่ยังคงรากทางวัฒนธรรมเดิม แต่ถูกตีความใหม่ในบริบทปัจจุบัน

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่ากรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ “HANUMOVES” (HANUMOVES Framework) สามารถทำหน้าที่เป็น “พื้นที่กลางทางวัฒนธรรม” (intercultural performative space) ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะการแสดงดั้งเดิมของไทยและวัฒนธรรมการเต้นร่วมสมัยของโลกตะวันตก ผ่านการวิเคราะห์เชิง Laban Movement Analysis (LMA) ซึ่งไม่เพียงช่วยในการถอดรหัสการเคลื่อนไหว แต่ยังช่วยสร้าง “ภาษาการเคลื่อนไหวใหม่” (new movement language) ที่เหมาะสมกับผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ซึ่งมีความคุ้นเคยกับสื่อร่วมสมัยและวัฒนธรรมดิจิทัล

6. ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัย เรื่อง “HANUMOVES” สามารถจำแนกตามองค์ประกอบของการแสดงได้ 8 ประการ ดังนี้

6.1) บทการแสดง (Script and Concept)

บทการแสดงได้รับการพัฒนาจากการศึกษาอัตลักษณ์ของตัวละครหนุมานและตัวละครลิงในการแสดงโขน โดยสะท้อนแนวคิดด้านความกล้าหาญ ความเป็นผู้นำ ความเฉลียวฉลาด ความสนุกสนาน และพลังแห่งการต่อสู้ อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของตัวละครลิงในวรรณคดีไทย ขณะเดียวกันได้เชื่อมโยงคุณลักษณะดังกล่าวเข้ากับวิถีชีวิต ความคิด และพฤติกรรมของผู้ชม Generation Z เพื่อสร้างความใกล้ชิดและความเข้าใจต่อศิลปะการแสดงโขนในบริบทร่วมสมัย

6.2) นักแสดง (Performers)

นักแสดงได้รับการคัดเลือกจากผู้ที่มีทักษะทั้งด้านนาฏศิลป์ไทย การแสดงโขน การเต้นสตรีท (Street Dance) และการแสดงร่วมสมัย โดยให้ความสำคัญกับความสามารถในการควบคุมร่างกาย การสื่อสารอารมณ์ และการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตัวละครผ่านภาษาการเคลื่อนไหวที่ผสมผสานระหว่างโขนและการเต้นสตรีท (Street Dance)

6.3) ลีลาและการเคลื่อนไหว (Movement and Choreography)

การแสดงนำเสนอผ่านรูปแบบการเต้นรำร่วมสมัย (Contemporary Dance-Performance) ที่สังเคราะห์อัตลักษณ์ท่าทางและหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขนร่วมกับศิลปะการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) โดยเฉพาะเทคนิคเบรกกิง (Breaking) ฮิปฮอป (Hip-Hop) และการด้นสดทางการเคลื่อนไหว (Freestyle Movement) ซึ่งมีลักษณะเด่นด้านความคล่องตัว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว และความผาดโผน อันสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะของตัวละครหนุมาน ส่งผลให้เกิดรูปแบบการเคลื่อนไหวใหม่ที่ยังคงอัตลักษณ์ของโขนไว้ พร้อมทั้งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.4) ดนตรีและเสียงประกอบ

ดนตรีประกอบการแสดง ใช้แนวคิดการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยและดนตรีร่วมสมัย โดยนำสำเนียง เครื่องดนตรี และจังหวะจากดนตรีไทยมาประยุกต์ร่วมกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Music) ดนตรีฮิปฮอป (Hip-Hop Music) และดนตรีสมัยนิยม (Popular Music) เพื่อสร้างบรรยากาศที่สะท้อนความเป็นไทยในรูปแบบร่วมสมัยและสอดคล้องกับรสนิยมทางดนตรีของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

6.5) พื้นที่การแสดง

การแสดงได้รับการออกแบบให้สามารถนำเสนอได้ทั้งในโรงละคร พื้นที่ทางเลือก (Alternative Space) และพื้นที่สาธารณะ เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) และสร้างประสบการณ์การรับชมที่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากขึ้น โดยลดข้อจำกัดของรูปแบบการนำเสนอแบบดั้งเดิม

6.6) การออกแบบฉาก อุปกรณ์การแสดง และการใช้เทคโนโลยีในการแสดง

มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์เชิงภาพและเชิงการรับรู้ที่ร่วมสมัย โดยใช้แนวคิดการออกแบบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Design) และความเรียบง่าย (Minimal Design) เพื่อเปิดพื้นที่ให้การเคลื่อนไหวของนักแสดงเป็นองค์ประกอบหลักของการสื่อความหมาย ในด้านอุปกรณ์การแสดง (Props) ได้ออกแบบให้มีความยืดหยุ่น น้ำหนักเบา และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้หลากหลาย เพื่อรองรับการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว คล่องตัว และมีพลังของการแสดงร่วมสมัยที่ผสมผสานระหว่างโขนและการเต้นสตรีท (Street Dance)

ในด้านเทคโนโลยีการแสดง (Performance Technology) มีการนำสื่อดิจิทัล (Digital Media) และเทคโนโลยีภาพและเสียง (Audio-Visual Technology) มาใช้ประกอบการแสดง เช่น การฉายภาพพื้นหลัง (Projection Mapping) การใช้แสงแบบอินเตอร์แอคทีฟ (Interactive Lighting) และการออกแบบเสียงเชิงดิจิทัล (Digital Sound Design) เพื่อสร้างบรรยากาศที่มีมิติและเพิ่มความลึกของการรับรู้ทางอารมณ์

ทั้งนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การรับชมให้สอดคล้องกับวิถีการรับสื่อของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ที่คุ้นเคยกับสื่อดิจิทัล และช่วยเพิ่มศักยภาพในการเข้าถึงและตีความศิลปะการแสดงโขนในบริบทร่วมสมัย

6.7) แสง (Lighting Design)

การออกแบบแสงใช้หลักจิตวิทยาของสีและการเปลี่ยนแปลงบรรยากาศ เพื่อสนับสนุนอารมณ์ ความรู้สึก และพลังการเคลื่อนไหวของนักแสดง ตลอดจนช่วยสร้างภาพลักษณ์ร่วมสมัยให้กับการแสดงโขนผ่านภาษาทางทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกับความคุ้นเคยของผู้ชมยุคดิจิทัล

6.8) เครื่องแต่งกาย (Costume Design)

เครื่องแต่งกายได้รับการออกแบบโดยอาศัยแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายโขนตัวลิง แต่ปรับรูปแบบให้มีความร่วมสมัย ลดทอนรายละเอียดบางส่วนเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว และสอดคล้องกับลักษณะทางกายภาพของการเต้น Street Dance ขณะเดียวกันยังคงรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตัวละครหนุมานไว้อย่างชัดเจน

7. แนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง “HANUMOVES”

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจและการเข้าถึงการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z) ให้ความสำคัญใน 7 ประเด็น ดังนี้

7.1) การสร้างสรรค์การแสดงให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับรู้ของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

7.2) การอนุรักษ์ ถ่ายทอด และสืบทอดอัตลักษณ์ของตัวละครลิงในการแสดงโขนในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

7.3) การบูรณาการนาฏศิลป์ไทยและศิลปะการเต้นสตรีท (Street Dance) เพื่อสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหวร่วมสมัย

7.4) การใช้ความหลากหลายของรูปแบบการแสดงเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและความน่าสนใจแก่ผู้ชม

7.5) ประยุกต์ใช้ทฤษฎีด้านนาฏยศิลป์ สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และการสื่อสารการแสดง (Performance Communication)

7.6) การสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านมุมมองของคนรุ่นใหม่

7.7 การใช้สัญลักษณ์ (Symbolism) และภาษาการเคลื่อนไหวเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายของการแสดง

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยเรื่อง “HANUMOVES” มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน กับหลักการเคลื่อนไหวของการเต้นสตรีทแดนซ์เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยสำหรับผู้ชมเจเนอเรชันซี ผลการศึกษาพบว่าทั้งสองรูปแบบมีความสอดคล้องกันในหลายมิติของการเคลื่อนไหว ได้แก่ การย่อตัว การกระโดด การหยุดท่า การใช้พลัง การสร้างบุคลิก การเคลื่อนไหวของเท้า และการใช้พื้นที่

จากการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวด้วยแนวคิดของลาบาน (Laban Movement Analysis (LMA)) สามารถพัฒนากรอบแนวคิด “HANUMOVES” ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การสังเคราะห์อัตลักษณ์การเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวเชิงจังหวะในร่างกาย พลวัตเชิงพื้นที่และร่างกาย และการสร้างอัตลักษณ์เชิงการแสดง

นอกจากนี้ การออกแบบการแสดงสามารถจำแนกองค์ประกอบสำคัญได้ 8 ประการ ได้แก่ บทการแสดง นักแสดง ลีลาการเคลื่อนไหว ดนตรีและเสียงประกอบ อุปกรณ์ประกอบการแสดง พื้นที่การแสดง แสงและสื่อประกอบการแสดง และเครื่องแต่งกาย ซึ่งช่วยส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**อภิปรายผล**

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์การเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน มิได้เป็นเพียงการเลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์ หากแต่เป็นระบบภาษาการเคลื่อนไหว (Movement Language) ที่มีโครงสร้างและหลักการเฉพาะ สามารถสื่อสารบุคลิก อารมณ์ และความหมายเชิงสัญลักษณ์ผ่านร่างกายได้อย่างเป็นระบบ ผลการวิเคราะห์ด้วยแนวคิด Laban Movement Analysis (LMA) พบว่า หลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิง มีองค์ประกอบที่สอดคล้องกับหลักการพื้นฐานของการเต้นสตรีทแดนซ์ ได้แก่ Groove, Bounce, Dynamic Movement และ Footwork ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าศิลปะการแสดงทั้งสองรูปแบบ แม้จะมีรากฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน แต่สามารถบูรณาการร่วมกันได้บนพื้นฐานของหลักการเคลื่อนไหวของมนุษย์ ส่งผลให้เกิดภาษาการเคลื่อนไหวร่วมสมัยที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ของโขนไว้ได้

ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Laban (1980) ที่อธิบายว่า การเคลื่อนไหวของมนุษย์สามารถวิเคราะห์และพัฒนาเป็นระบบองค์ความรู้ ที่ประยุกต์ใช้ได้ในศิลปะการแสดงหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดด้าน Cultural Capital ของ Bourdieu (1986) ที่เสนอว่าทุนทางวัฒนธรรมสามารถได้รับการตีความใหม่และสร้างคุณค่าใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ โดยผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่ามรดกทางวัฒนธรรมอย่างโขนสามารถต่อยอดเป็นนวัตกรรมทางศิลปะร่วมสมัยได้โดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์ดั้งเดิม

มิติของการสร้างสรรค์การแสดง ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Akram Khan ซึ่งใช้กระบวนการสร้าง Hybrid Identity ผ่านการผสมผสานนาฏศิลป์คลาสสิกกับการแสดงร่วมสมัย อย่างไรก็ตาม "HANUMOVES" แตกต่างจากผลงานของ Akram Khan ตรงที่มิได้เป็นเพียงการหลอมรวมรูปแบบการเคลื่อนไหวสองวัฒนธรรม แต่ได้พัฒนา HANUMOVES Framework ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่อธิบายกระบวนการสังเคราะห์อัตลักษณ์ หลักการเคลื่อนไหว และองค์ประกอบการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการแสดงร่วมสมัยบนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทยได้

ในทำนองเดียวกัน ผลการวิจัยยังเชื่อมโยงกับแนวคิดของ Ken Swift ที่ให้ความสำคัญกับ Foundation ของการเต้นสตรีทแดนซ์ โดยเฉพาะการควบคุมจังหวะ การถ่ายน้ำหนัก และการสร้างบุคลิกผ่านการเคลื่อนไหว ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน ที่เน้นการใช้พลังของร่างกาย การควบคุมสมดุล และจังหวะการเคลื่อนไหวอย่างแม่นยำ อย่างไรก็ตามงานวิจัยครั้งนี้ ได้ต่อยอดแนวคิดดังกล่าว

ด้วยการสังเคราะห์หลักการเคลื่อนไหวของทั้งสองศาสตร์ ให้เกิดภาษาการเคลื่อนไหวใหม่ที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมร่วมสมัย โดยยังคงสะท้อนอัตลักษณ์ของศิลปะการแสดงไทย

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนว่า HANUMOVES Framework ทำหน้าที่เป็นพื้นที่กลางทางวัฒนธรรม (Cultural Interface) ที่เชื่อมโยงศิลปะการแสดงดั้งเดิมกับวัฒนธรรมร่วมสมัย ตอบสนองต่อพฤติกรรมการรับสื่อของผู้ชมเจเนอเรชันซี ซึ่งเติบโตในสังคมดิจิทัล การออกแบบการแสดงจึงไม่ได้มุ่งเพียงการอนุรักษ์โขนในรูปแบบเดิม แต่เป็นการพัฒนาแนวทางการสื่อสารทางศิลปะ ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้ชมร่วมสมัย ส่งผลให้เกิดการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนเพิ่มขึ้น

ดังนั้น องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัยมิได้จำกัดอยู่เพียงการสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง "HANUMOVES" หากยังนำเสนอ HANUMOVES Framework ในฐานะกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบการแสดงร่วมสมัยบนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทย ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการศึกษาด้านนาฏศิลป์ การออก- แบบท่าเต้น การพัฒนาผู้ชม (Audience Development) และการสร้างนวัตกรรมศิลปะการแสดงร่วมสมัย ตลอดจนสนับสนุนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อเสริมสร้างอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และซอฟต์พาวเวอร์ของประเทศไทยอย่างยั่งยืน

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถนำ HANUMOVES Framework ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการแสดงร่วมสมัย บนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทย เพื่อพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ชมรุ่นใหม่ โดยเฉพาะเยาวชนและผู้ชมเจเนอเรชันซี และขยายฐานผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. สถาบันการศึกษาด้านนาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง และการออกแบบท่าเต้น สามารถนำกรอบแนวคิดดังกล่าวไปบูรณาการในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยบนพื้นฐานของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย ควบคู่กับองค์ความรู้ด้านการเคลื่อนไหวร่วมสมัย

3. ผลงานวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ของไทย ผ่านการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่รูปแบบการแสดงร่วมสมัยที่เข้าถึงผู้ชมในระดับนานาชาติ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาผลของการแสดง "HANUMOVES" ต่อการรับรู้ ความสนใจ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเข้าชมการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ หรือการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) เพื่อยืนยันผลการวิจัยเชิงคุณภาพในเชิงสถิติ

2. ควรขยายการศึกษาไปสู่การบูรณาการโขนกับรูปแบบการเต้นร่วมสมัยอื่น ๆ เช่น นาฏยศิลป์ร่วมสมัย ศิลปะการเต้นในวัฒนธรรมเมืองร่วมสมัย (Urban Dance) หรือการเต้นสมัยนิยมเกาหลี (เคป็อป) เพื่อเปรียบเทียบศักยภาพของแต่ละรูปแบบในการสื่อสารกับผู้ชมรุ่นใหม่ และพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงบนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทยให้หลากหลายยิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อเสมือนจริง (VR) หรือสื่อผสม (Mixed Media) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารศิลปะการแสดงโขนและนาฏศิลป์ร่วมสมัยสู่ผู้ชมรุ่นใหม่เช่น เทคโนโลยีการจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture) เพื่อวิเคราะห์และบันทึกหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อสนับสนุนการออกแบบท่าเต้นและการวิเคราะห์รูปแบบการเคลื่อนไหว รวมถึงการใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (Virtual Reality (VR)) เทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality (AR)) และเทคโนโลยีความจริงขยาย (Extended Reality (XR)) เพื่อสร้างประสบการณ์การรับชมแบบปฏิสัมพันธ์และเพิ่มการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนในยุคดิจิทัล

4. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้ HANUMOVES Framework กับศิลปะการแสดงไทยแขนงอื่น เช่น ละครนอก ละครใน หนังใหญ่ หรือนาฏศิลป์พื้นบ้าน เพื่อขยายองค์ความรู้ด้านการออกแบบการแสดงร่วมสมัยบนฐานทุนทางวัฒนธรรมไทย และพัฒนาเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ในบริบทของศิลปะการแสดงที่หลากหลาย

**กิตติกรรมประกาศ**

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์วีระศิลป์ ช้างขนุน ครูสุรินทร์ ยังเขียวสด และเอกราช ชลสิทธิ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และแนวทางทางวิชาการอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงเรื่อง HANUMOVES

ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย ศิลปะการแสดงโขน และศิลปะการเต้นร่วมสมัย ตลอดจนศิลปิน นักแสดง และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดองค์ความรู้ ประสบการณ์ และข้อคิดเห็นอันทรงคุณค่าเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท่าทาง และหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครลิงในการแสดงโขน รวมถึงศิลปะการเต้นสตรีทแดนซ์ (Street Dance) อันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณนักแสดง ผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงาน ผู้ให้ข้อมูล และผู้เข้าร่วมประเมินผลงานทุกท่านที่มีส่วนสำคัญในการทดลอง พัฒนา และสะท้อนความคิดเห็นต่อการแสดง จนทำให้ผลงานสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมการรับรู้ ความสนใจ และการเข้าถึงศิลปะการแสดงโขนของผู้ชมเจเนอเรชันซี (Generation Z)

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัว เพื่อนร่วมงาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุน กำลังใจ และความช่วยเหลือในทุกด้าน จนงานวิจัยและการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

**รายการอ้างอิง**

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570)*. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). Greenwood Press.

Davis, K. (1964). *Human society*. Macmillan.

Laban, R. (1980). *The mastery of movement* (4th ed.). Macdonald & Evans.

Laban, R. (1988). *The language of movement: A guidebook to choreutics*. Plays Inc.

UNCTAD. (2024). *Creative economy outlook 2024: Technology, culture and international trade*. United Nations Conference on Trade and Development.

UNESCO. (2018). *Khon, masked dance drama in Thailand*. UNESCO Intangible Cultural Heritage Lists. https://ich.unesco.org/en/RL/khon-masked-dance-drama-in-thailand-01397

UNESCO. (2023). *Intangible cultural heritage: Khon, masked dance drama in Thailand*. https://ich.unesco.org

# การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช
# DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED LEARNING MEDIA FOR COSTUME STYLING IN LAKHON PHANTHANG "RAJATHIRAT"

**เกวลิน สถาพร* เจนจิรา สุขหลาย* ญาณิศา ปานสุขขุม* ญาดา จันทิบูรณ์* พลกฤต ไกรวาส* มณีรัตน์ เดชสุภะพงษ์* วาสนา ช้อยอุบล* สมิชา ประดับศรี* สุวรักษ์ อยู่แท้กูล** และรียนา หวัดแท่น****

GEWALIN SATAPORN JENJIRA SUKLAI YANISA PANSUKKHUM YADA JANTHIBOON PHONKRIT KAIWAT MANEERAT DECHSUPAPONG WASSANA CHOYAUBON SAMICHA PRADUBSRI SUWARUK YOOTAEKUL AND RIANA WADTAN

## บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช และเพื่อประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา สื่อสิ่งพิมพ์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ จากนั้นนำข้อมูลมาสรุป วิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อนำมาพัฒนาเป็นสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ขอบเขตด้านเนื้อหามุ่งเน้นการแต่งกายละครพันทางของกรมศิลปากร เรื่องราชาธิราช ในตอน สัจจะสมิงนครอินทร์ และตอนสมิงพระรามอาสา โดยเฉพาะตัวละครพระชาติพันธุ์พม่าและมอญ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อนวัตกรรม จำนวน 3 ท่านเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง สื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช และแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาและหาคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อนวัตกรรม พบว่ามีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 สื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์, การแต่งกาย, ละครพันทาง

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

The objectives of this research were to develop video-based learning media for costume styling in Lakhon Phanthang "Rajathirat" and to evaluate the quality of the developed media. The research procedure involved a review of literature, textbooks, documents, theories, and related research, alongside data collection through interviews. The gathered data were summarized, analyzed, and synthesized to develop the instructional video media for costume styling in the Lakhon Phanthang "Rajathirat." The scope of the content was costume styling in Lakhon Phanthang "Rajathirat" based on the Fine Arts Department, specifically in the episodes of *Satcha Saming Nakhon In* and *Saming Phra Ram Asa*, with a particular emphasis on Burmese and Mon ethnic characters. The research population consisted of two content experts and three experts in media and innovation. The research instruments included a semi-structured interview, the video-based learning media for costume styling in Lakhon Phanthang "Rajathirat", and a form used for evaluating the media quality.

The results of the study indicated that the quality of the video-based learning media for costume styling in Lakhon Phanthang "Rajathirat", as evaluated by both content experts and media and innovation experts, achieved an average score of 4.78 with a standard deviation of 0.34. Consequently, the quality of the video medium was determined at the highest level.

Keywords: Video-based Learning Media, Costume Styling, Lakhon Phanthang

**บทนำ**

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างก้าวกระโดด โดยเฉพาะการเข้ามามีบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่ส่งผลต่อทุกภาคส่วนของสังคม รวมถึงระบบการเรียนรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้ในด้านศิลปวัฒนธรรม การพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากเดิมที่เน้นการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเผชิญหน้า มาเป็นการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลและสื่อออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ ทั้งสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และเอกชนต่างต้องปรับตัวเข้าสู่ระบบออนไลน์ การเรียนการสอนผ่านระบบทางไกล กลายเป็นเรื่องปกติ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้ครู อาจารย์ และนักวิชาการ ต้องแสวงหาวิธีการนำเสนอเนื้อหา

ให้เหมาะสมกับรูปแบบใหม่ของการเรียนรู้ สื่อวีดิทัศน์จึงได้รับความนิยมมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ในช่วงเวลาดังกล่าว เนื่องจากสามารถจำลองการเรียนรู้เสมือนจริง มีความยืดหยุ่นทางเวลา และสามารถเข้าถึงได้ตลอด 24 ชั่วโมง การเรียนรู้แบบ Asynchronous Learning จึงกลายเป็นเทรนด์หลักของยุคหลังโควิด ซึ่งมีแนวโน้มจะเติบโต และพัฒนาอย่างต่อเนื่องในอนาคต นับได้ว่าเป็นเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญยิ่ง (ชนัฐฐา กัญชะโมรินทร์, 2566).

เทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ในทุกมิติ โดยเฉพาะในด้านการศึกษาและการอนุรักษ์วัฒนธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทำให้การถ่ายทอดองค์ความรู้เป็นไปอย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลก เทคโนโลยีไม่เพียงช่วยในการเก็บรักษาข้อมูล แต่ยังช่วยสร้างสรรค์สื่อใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับวิธีการเรียนรู้ของผู้คนในยุคดิจิทัล ซึ่งนิยมการเรียนรู้ผ่านสื่อภาพ เสียงและการเคลื่อนไหวมากกว่าข้อความหรือตำราเพียงอย่างเดียว ในแวดวงศิลปวัฒนธรรม การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้จึงมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์ ถ่ายทอด และส่งเสริมองค์ความรู้ เช่น การใช้สื่อดิจิทัลบันทึกการแสดง การจำลองฉากในแบบ 3 มิติ หรือการจัดทำคลังข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม (Office of the Senate of Thailand [OST], 2023)

สื่อวีดิทัศน์ (Video Media) มีความโดดเด่นในฐานะสื่อมัลติมีเดียที่สามารถรวบรวมภาพ เสียง ข้อความ และกราฟิกไว้ในรูปแบบเดียวกันได้อย่างกลมกลืน ทำให้การสื่อสารเกิดความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพสูง สามารถนำเสนอเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย มีความต่อเนื่องและให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับประสบการณ์จริง มากกว่าการอ่านหนังสือหรือฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้สื่อวีดิทัศน์ยังสามารถผลิตซ้ำและเผยแพร่ในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว ด้วยต้นทุนที่ไม่สูงมากในปัจจุบันจึงเหมาะอย่างยิ่งสำหรับการใช้ในการเรียนการสอน และการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ สื่อประเภทนี้ยังตอบโจทย์วิธีการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการความกระชับเข้าใจง่าย และมีภาพประกอบในการอธิบายแนวคิดหรือกระบวนการต่าง ๆ (Niyomsuk, 2022)

หนึ่งในศาสตร์ที่จำเป็นต้องใช้การเห็นภาพจริง และการเคลื่อนไหวในการเรียนรู้ คือนาฏศิลป์ไทย ซึ่งเป็นศิลปะแห่งการแสดงที่สะท้อนถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และจิตวิญญาณของชนชาติไทย ถ่ายทอดผ่านการร่ายรำ ดนตรีประกอบการขับร้อง และการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นาฏศิลป์ไม่ใช่เพียงแค่การแสดงเพื่อความบันเทิง แต่เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจในบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ และศิลปกรรมร่วมด้วย การแสดงนาฏศิลป์ไทยในแต่ละประเภท จึงมีความหมาย มีรูปแบบเฉพาะ และมีคุณค่าทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง เช่น โขนที่เน้นการร่ายรำอันทรงพลัง ละครที่สื่อสารเรื่องราวผ่านบทสนทนาและรำที่เน้นความงดงามของท่าทาง ล้วนมีองค์ประกอบที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแต่งกาย

ซึ่งเปรียบเสมือนภาษาภาพที่ใช้สื่อสารเรื่องราว ฐานะ และบุคลิกตัวละครได้อย่างชัดเจน (ศิริพร อุไรรัตน์, 2558)

หมวดของตัวละครไทยมีการจำแนกละครออกเป็นหลากหลายประเภท ประกอบไปด้วย ประเภทของละคร ละครรำ ละครร้อง ละครพูด และละครพูดสลับรำ ละครรำละครที่ว่าด้วยเรื่องของการรำเป็นหลัก ประกอบไปด้วย ละครชาตรี ละครนอก ละครใน ละครดึกดำบรรพ์ และละครพันทาง โดยละครแต่ละประเภทมีจุดเด่นและจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน ในขณะที่ละครดึกดำบรรพ์มักนำเสนอเรื่องราวจากปกรณัมในนิทานพื้นบ้าน แต่ประเภทที่มีลักษณะโดดเด่นในการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมหรือมีการผสมผสานระหว่างพหุวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมมากกว่า 2 ขึ้นไป ปรากฏในการแสดง เช่น ละครพันทาง หรือละครออกภาษา ซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงที่เกิดจากผสมผสานศิลปะการแสดงไทยกับวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา รวมถึงศิลปวัฒนธรรมที่มาจากหลากหลายชาติพันธุ์ จึงเรียกรวมกันว่า พันทาง คำว่าพันทาง นี้คือมาจากหลากหลายที่มา เช่น มาจาก ลาว มอญ จีน ญวน และพม่า เป็นต้น ซึ่งละครพันทางในเชื้อสายพม่าประกอบไปด้วย ละคร เรื่องผู้ชนะสิบทิศ ขุนช้างขุนแผน และเรื่องราชาธิราช (สุภัทรา โกไศยกานนท์, 2562)

ละครพันทาง เรื่องราชาธิราช เป็นหนึ่งในบทละครที่มีคุณค่าในด้านประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง เนื้อเรื่องกล่าวถึงความขัดแย้งและความสัมพันธ์ระหว่างชนชาติในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น ไทย พม่า และมอญ ผ่านตัวละครที่มีที่มาทางวัฒนธรรมแตกต่างกัน การแสดงละครเรื่องนี้จึงไม่เพียงเป็นการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ หากยังเป็นการถ่ายทอด อัตลักษณ์ของแต่ละชาติพันธุ์ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง โดยเฉพาะการแต่งกาย ซึ่งสามารถบ่งบอกความเข้มแข็งของฝ่ายพม่า ความอ่อนช้อยของฝ่ายมอญ หรือความเป็นกลางของฝ่ายไทย การแต่งกายจึงมีบทบาทในการอธิบายตัวละครและเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่องได้อย่างชัดเจน (วสะ ภูวงศ, 2561)

อย่างไรก็ตามปัจจุบันพบว่า สื่อวีดิทัศน์ที่อธิบายกระบวนการแต่งกายในการแสดงละครพันทางโดยละเอียด และเป็นระบบมีไม่มากนัก โดยเฉพาะการแต่งกายที่สะท้อนอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ เช่น พม่า และมอญ ซึ่งมีรายละเอียดทางวัฒนธรรมสูง การขาดแคลนสื่อที่ถูกต้อง ทำให้ผู้สนใจอาจได้รับข้อมูลที่คลาดเคลื่อน ส่งผลต่อการสืบทอดองค์ความรู้ในระยะยาว นอกจากนี้สื่อบางส่วนที่มีอยู่ ยังขาดความน่าสนใจและไม่เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้คนในยุคปัจจุบัน ซึ่งเน้นการเรียนรู้ ด้วยตนเองผ่านภาพเคลื่อนไหวและเนื้อหาที่กระชับแต่เข้าใจง่าย

คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เพื่ออธิบายการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช โดยมุ่งเน้นที่การแต่งกายของตัวละครในชาติพันธุ์พม่าและมอญ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ สื่อวีดิทัศน์ดังกล่าวจะออกแบบให้มีความเหมาะสมกับผู้ที่สนใจ โดยใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีการนำเสนอภาพจริงและการจำลองการแต่งกายอย่างเป็นขั้นตอน พร้อมคำอธิบายประกอบที่อ้างอิง

จากแหล่งข้อมูลทางวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ โดยจะเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงได้กว้างขวางและตอบสนองต่อความต้องการของผู้สนใจในทุกภูมิภาค ทั้งนี้คณะผู้วิจัยจะดำเนินการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของสื่อ ก่อนนำเสนอจริง เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อที่ผลิตขึ้น มีความถูกต้อง ชัดเจน และสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และอนุรักษ์องค์ความรู้ทางนาฏศิลป์ไทยได้อย่างยั่งยืน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช และประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและผู้ให้ข้อมูล

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาหรือเทคโนโลยีสื่อ จำนวน 3 ท่าน รวมทั้งสิ้น 5 ท่าน ซึ่งทำหน้าที่ประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ สำหรับการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ใช้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

2.2 สื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

2.3 แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Rating Scale)

3. การดำเนินการวิจัย

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับละครพันทาง เรื่องราชาธิราช และการแต่งกายของตัวละคร

3.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบและขั้นตอนการแต่งกายละครพันทาง

3.3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

3.4 สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อ และตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ก่อนปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.5 นำสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพด้านภาพ ด้านเสียง ด้านการแสดงผล และด้านเนื้อหา

3.6 วิเคราะห์ผลการประเมิน สรุปผล และปรับปรุงสื่อวีดิทัศน์ให้มีความเหมาะสมก่อนนำไปเผยแพร่

วิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำมาสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิหลังละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตัวละคร และกลวิธีการแต่งกายตัวละครพระในชาติพันธุ์พม่าและมอญ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ให้มีเนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน และสอดคล้องกับหลักนาฏศิลป์ไทย

2. วิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเครื่องมือก่อนนำไปใช้ในการประเมินคุณภาพสื่อ

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาหรือเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อในด้านภาพ ด้านเสียง ด้านการแสดงผล และด้านเนื้อหา

4. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำผลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ให้มีความถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. การแปลผลคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินคุณภาพสื่อ ใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Rating Scale) ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก
2.50 - 3.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
1.50 - 2.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยที่สุด

**ผลการศึกษา**

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช โดยมีขอบเขตเนื้อหาครอบคลุมการแต่งกายละครพันทางของกรมศิลปากร เรื่องราชาธิราช ตอน สัจจะสมิงนครอินทร์ และตอนสมิงพระรามอาสา มุ่งเน้นการแต่งกายตัวละครพระในชาติพันธุ์พม่าและมอญ พร้อมทั้งนำเสนอภูมิหลังของละครพันทาง ภูมิหลังเรื่อง

ราชาธิราช และขั้นตอนการแต่งกายอย่างเป็นลำดับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

สื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ที่จัดทำด้วย Canva โดยผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงสื่อผ่านการสแกนคิวอาร์โค้ด (QR Code) ซึ่งเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บไซต์ที่รวบรวมสื่อวีดิทัศน์ในแต่ละหัวข้อ และสามารถเลือกเข้าชมสื่อที่เผยแพร่ผ่าน YouTube ได้ตามความสนใจ ดังแสดงในภาพที่ 1

**ภาพที่ 1 คิวอาร์โค้ดสำหรับเข้าสู่เว็บไซต์สื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

เมื่อผู้ใช้งานสแกนคิวอาร์โค้ด ระบบจะเชื่อมโยงเข้าสู่หน้าเว็บไซต์ที่รวบรวมสื่อวีดิทัศน์แต่ละหัวข้อ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเลือกชมสื่อผ่าน YouTube ได้ ดังแสดงในภาพที่ 2




**ภาพที่ 2 หน้าเว็บไซต์เพื่อเลือกชมสื่อวีดิทัศน์ที่เผยแพร่ผ่าน YouTube**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาหรือเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน พบว่า สื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.78, S.D. = 0.34)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านภาพ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\overline{X}$ = 4.83, S.D. = 0.25) รองลงมา ได้แก่ ด้านเสียง ($\overline{X}$= 4.82, S.D. = 0.36) ด้านเนื้อหา ($\overline{X}$ = 4.79, S.D. = 0.36) และด้านการแสดงผล ($\overline{X}$= 4.69, S.D. = 0.39) ซึ่งทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

| รายการประเมิน | ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ | | |
|---|---|---|---|
| | ค่าเฉลี่ย | SD. | ระดับคุณภาพ |
| **1. ด้านภาพ** | **4.83** | **0.25** | **มากที่สุด** |
| 1.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 1.2 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว ของวิธีการแต่งกาย | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 1.3 ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 1.4 คุณภาพความชัดเจนภาพเคลื่อนไหวของวิธีการแต่งกาย | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 1.5 ความต่อเนื่องของภาพที่นำเสนอ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 1.6 ความสอดคล้องระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับเสียงบรรยาย | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 1.7 ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบภาพ | 4.50 | 0.55 | มากที่สุด |
| 1.8 ความเหมาะสมของภาพพื้นหลัง | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 1.9 เนื้อหาตรงตามจุดประสงค์ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 1.10 มีการใช้มุมกล้องหลากหลายเหมาะสมกับเนื้อหา | 4.50 | 0.55 | มากที่สุด |
| **2. ด้านเสียง** | **4.82** | **0.36** | **มากที่สุด** |
| 2.1 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 2.2 ความเหมาะสมของเสียงดนตรี | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 2.3 เสียงดนตรีและเพลงประกอบชัดเจน | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 2.4 จังหวะความเร็วของเสียงบรรยายและเพลงประกอบมีความเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 2.5 เสียงบรรยายสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 2.6 ระดับความดังของเสียงมีความสมดุลตลอดการนำเสนอ | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 2.7 ไม่มีเสียงรบกวนที่รบกวนการเรียนรู้ของผู้ชม | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| **3. ด้านการแสดงผล** | **4.69** | **0.39** | **มากที่สุด** |
| 3.1 ความเหมาะสมในการลำดับภาพและเสียง | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 3.2 ความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 3.3 การดึงดูดความสนใจ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 3.4 การจัดวางตัวอักษร | 4.50 | 0.55 | มากที่สุด |
| 3.5 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร | 4.50 | 0.55 | มากที่สุด |
| 3.6 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร | 4.25 | 0.55 | มาก |
| 3.7 ความเหมาะสมในการใช้เทคนิคต่าง ๆ | 5.00 | 0.45 | มากที่สุด |

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช (ต่อ)

| รายการประเมิน | ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ | | |
|---|---|---|---|
| | ค่าเฉลี่ย | SD. | ระดับคุณภาพ |
| **3. ด้านการแสดงผล** | **4.69** | **0.39** | **มากที่สุด** |
| 3.8 มีการใช้ภาพเคลื่อนไหว/กราฟิกประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจ | 4.50 | 0.55 | มากที่สุด |
| 3.9 มีการใช้ไตเติ้ล (title) และคำบรรยาย (subtitle) ที่เหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| **4. ด้านเนื้อหา** | **4.79** | **0.36** | **มากที่สุด** |
| 4.1 ความเหมาะสมในการเข้าสู่เนื้อหา | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 4.2 ความถูกต้องของเนื้อหา | 5.00 | 0.45 | มากที่สุด |
| 4.3 การนำเสนอและขั้นตอนในการลำดับเนื้อหา | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4.4 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 4.5 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4.6 ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 4.7 ความเหมาะสมของปริมาณของเนื้อหา | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4.8 ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย | 5.00 | 0.45 | มากที่สุด |
| 4.9 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง | 4.75 | 0.55 | มากที่สุด |
| 4.10 ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา | 4.75 | 0.45 | มากที่สุด |
| 4.11 เนื้อหาสามารถเข้าใจความหมายได้ง่าย | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4.12 กลุ่มเป้าหมายสามารถปฏิบัติตามได้ | 5.00 | 0.45 | มากที่สุด |
| 4.13 มีการยกตัวอย่าง/เปรียบเทียบเพื่อเสริมความเข้าใจ | 4.00 | 0.45 | มาก |
| 4.14 มีการสรุปเนื้อหาอย่างชัดเจนในตอนท้าย | 4.25 | 0.55 | มาก |
| **รวม** | **4.78** | **0.34** | **มากที่สุด** |

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากการพิจารณารายข้อ พบว่า รายการที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว คุณภาพของภาพ ความต่อเนื่องของการนำเสนอ ความถูกต้องของเนื้อหา การลำดับเนื้อหา ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา และความสามารถในการทำความเข้าใจเนื้อหา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 แสดงให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอ

ในขณะที่รายการที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การยกตัวอย่างหรือเปรียบเทียบเพื่อเสริมความเข้าใจ ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.45) และความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร รวมทั้งการสรุปเนื้อหาในตอนท้าย ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.55) แม้ว่าจะยังอยู่ในระดับมาก แต่เป็นประเด็นที่สามารถนำไปปรับปรุงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของสื่อในอนาคต

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์และประเมินคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช โดยมีเนื้อหาครอบคลุมภูมิหลังละครพันทาง ภูมิหลังเรื่องราชาธิราช ตัวละครที่ปรากฏในตอนสัจจะสมิงนครอินทร์ และตอนสมิงพระรามอาสา ตลอดจนขั้นตอนการแต่งกายตัวละครพระในชาติพันธุ์พม่าและมอญ สื่อได้รับการเผยแพร่ผ่าน YouTube เพื่อให้ผู้สนใจสามารถเข้าถึงและศึกษาผ่านสื่อวีดิทัศน์การแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ได้อย่างสะดวก

2. ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (0.50) แสดงว่าแบบประเมินมีความตรงเชิงเนื้อหาและมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์

3. ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พบว่า สื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}$= 4.78, S.D. = 0.34) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านภาพมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}$= 4.83, S.D. = 0.25) รองลงมา ได้แก่ ด้านเสียง ($\bar{X}$= 4.82, S.D. = 0.36) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.36) และด้านการแสดงผล ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = 0.39) โดยทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนหรือเผยแพร่องค์ความรู้ด้านการแต่งกายละครพันทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**อภิปรายผล**

1. ด้านการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทางเรื่อง ราชาธิราช ได้พัฒนาตามลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบบรรยายและสาธิต เนื่องจากวีดิทัศน์บรรยายช่วยถ่ายทอดความรู้และรายละเอียดได้อย่างเป็นระบบ ส่วนวีดิทัศน์สาธิตสามารถแสดงขั้นตอนและวิธีการแต่งกายได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยประกอบไปด้วยการถ่ายทอดข้อมูลผ่านเสียงภาพ ตัวอักษร และภาพเคลื่อนไหว มีเนื้อหาดังนี้ ภูมิหลังของละครพันทาง ภูมิหลังของเรื่องราชาธิราช ความสำคัญของการแต่งกายละครพันทาง ตัวละครที่ปรากฏในตอน สัจจะสมิงนครอินทร์ และตอนสมิงพระรามอาสา ไปจนถึงการสาธิตวิธีการแต่งกายในแต่ละส่วนอย่างละเอียด ซึ่งเป็นสื่อวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพ มีเนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีความถูกต้องชัดเจนและน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับสมพิศ สุขวิพัฒน์ (2539) ที่ศึกษาเรื่องละครพันทางผู้ชนะสิบทิศของเสรี หวังในธรรม พบว่า การแต่งกายของตัวละครมีการผสมผสานเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ไทย

พม่า มอญ และลาว เช่น การนุ่งโสร่ง การโพกผ้า การใช้เสื้อกุยตั้ง และเครื่องแต่งกายเฉพาะของหญิงพม่า ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์ไว้ผ่านสื่อร่วมสมัย นอกจากนี้แนวทางการใช้สื่อร่วมสมัยรวมถึงสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ จิตราภรณ์ ซั่งกริส (2559) ที่พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิด Flipped Classroom ในรายวิชาการประเมินภาวะสุขภาพ พบว่าสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพดีเยี่ยม ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติที่ดีขึ้นหลังจากการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิทัศน์ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้สื่อวีดิทัศน์นี้ก็อยู่ในระดับสูงที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแนวทาง Flipped Classroom สามารถช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับงานของ เกศนีย์ อิ่นอ้าย และกนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว (2567) ที่พัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อแก้ปัญหาขาดแคลนครู พบว่าสื่อวีดิทัศน์สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กได้จริง ซึ่งสอดคล้องกับผลการพัฒนาสื่อในครั้งนี้ที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสนใจของผู้ที่ต้องการศึกษาการแต่งกายละครพันทางเรื่อง ราชาธิราช เฉพาะตัวละครพระที่ปรากฏในตอนสัจจะสมิงนครอินทร์และตอนสมิงพระรามอาสา สอดคล้องกับ จันทร์นภา รักถาวร และคณะ (2566) ศึกษาละครพันทางเรื่อง ราชาธิราช ตอนลาวแก่นท้าวกัดนิ้ว พบว่า ละครพันทางมีลักษณะเฉพาะทางชาติพันธุ์ทั้งในด้านบท การแต่งกาย และดนตรีประกอบ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสนับสนุนแนวคิดของงานวิจัยนี้ ที่มุ่งนำเสนอเอกลักษณ์ชาติพันธุ์พม่าและมอญในละครพันทางผ่านสื่อวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจในการศึกษาผ่านทางสื่อวีดิทัศน์ สามารถเปิดชมสื่อได้ซ้ำ ๆ เป็นการทบทวนเนื้อหาและฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง ซึ่งการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช เป็นสื่อที่ช่วยในเรื่องการสาธิตการแต่งกายตัวละครพระในชาติพันธุ์พม่าและมอญ ที่ปรากฏในตอนสัจจะสมิงนครอินทร์ และตอนสมิงพระรามอาสา ซึ่งมีแนวคิดการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yunus et al. (2013) ที่ศึกษาทัศนคติของครูต่อการใช้สื่อภาพ เช่น วิดีโอ แอนิเมชัน และภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน พบว่าสื่อภาพช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความเข้าใจของนักเรียนในการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Islam et al. (2014) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว (Animation) ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้และการจดจำของผู้เรียนได้ดีกว่าสื่อแบบนิ่ง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทางในครั้งนี้ เป็นการประยุกต์แนวคิดการใช้สื่อภาพและภาพเคลื่อนไหวเพื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติของการอนุรักษ์และสืบทอดองค์ความรู้ทางนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบที่เข้าใจง่าย เข้าถึงได้ และสามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงทางวิชาการสำหรับนักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงศิลปะการแสดงกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ด้านการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช

จากผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่อดังกล่าวมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบ การนำเสนอ และประโยชน์ใช้สอย ตรงตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา เพื่อใช้ในการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์และการอนุรักษ์องค์ความรู้การแต่งกายละครพันทางอย่างมีประสิทธิภาพ ผลการประเมินดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของจิตราภรณ์ ชั่งกริส (2559) ที่ได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Flipped Classroom เรื่อง การตรวจร่างกาย รายวิชาการประเมินภาวะสุขภาพ ซึ่งนำเสนอในรูปแบบรายการสาธิต โดยผลการประเมินคุณภาพของสื่อในด้านเนื้อหา ด้านการดำเนินเรื่อง ด้านภาษา ด้านภาพ ด้านเสียง และด้านเทคนิควิธีการ อยู่ในระดับ มากที่สุด เช่นเดียวกัน อีกทั้งผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนยังพบว่าอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์ที่มีการนำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นลำดับ พร้อมด้วยภาพและเสียงที่ชัดเจน ช่วยเพิ่มความเข้าใจและประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินสื่อของผู้วิจัยในครั้งนี้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของเกศนีย์ อิ่นอ้าย และกนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว (2567) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ประกอบการสอนเพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนครูในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่าสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพสูง ครอบคลุมเนื้อหาหลักสูตร และช่วยเพิ่มศักยภาพของครูในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งผู้เรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ในการถ่ายทอดความรู้ในหลากหลายบริบทผลการประเมินคุณภาพสื่อในครั้งนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Islam et al. (2014) ที่ศึกษาการใช้สื่อการเรียนรู้แบบภาพเคลื่อนไหว (Animation) พบว่าสื่อภาพเคลื่อนไหวช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำและเข้าใจเนื้อหาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตอกย้ำว่าการใช้สื่อภาพและเสียงร่วมกันสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีกว่าสื่อข้อความเพียงอย่างเดียว สื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน เนื่องจากมีการออกแบบที่เหมาะสมกับลักษณะเนื้อหาทางนาฏศิลป์ มีความชัดเจนในกระบวนการถ่ายทอด มีการใช้ภาพมุมกล้องที่เหมาะสม เสียงบรรยายที่ช่วยอธิบายเนื้อหาและสามารถสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่สามารถใช้ในการอนุรักษ์และเผยแพร่องค์ความรู้ทางนาฏศิลป์ไทยในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ผู้ที่สนใจสามารถนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ด้านการแต่งกายได้

2. จากผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายละครพันทาง เรื่อง ราชาธิราช พบว่าอยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพเหมาะสม สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ไทย การแต่งกายละครพันทาง หรือการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและความเข้าใจในกระบวนการแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

ควรมีการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์วิธีการแต่งกายของตัวละครในละครพันทาง เรื่อง พระลอ ขุนช้างขุนแผน หรือพระอภัยมณี ของกรมศิลปากร เพื่อให้มีความหลากหลายและครอบคลุมในเชิงเนื้อหามากยิ่งขึ้น ทั้งยังช่วยขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการแต่งกายของตัวละครในแต่ละเรื่อง ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมไทยในมิติต่าง ๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**กิตติกรรมประกาศ**

งานวิจัยเล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก ดร.เรียนา หวัดแท่น อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์สุวรักข์ อยู่แท้กูล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่กรุณาให้คำแนะนำ ปรับปรุงแก้ไข ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี คณะผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ขอกราบขอบพระคุณ ดร.เจษฎากรณ์ เอี่ยมอุไร ประธานกรรมการสอบวิจัย อาจารย์รณชัย นันทโชติ อาจารย์เอกกมล ชลาชัย และอาจารย์ทรัพย์สถิต ทิมสุกใส กรรมการสอบวิจัย คณะผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจจริงและทุ่มเทของอาจารย์ทุกท่านและขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ นายอนันตศักดิ์ กุลดิลก ตำแหน่งเจ้าหน้าที่แต่งเครื่องศาลาเฉลิมกรุง นางเพ็ญศิริ โกมลวัจนะ ตำแหน่งนาฏศิลปินอาวุโส และนายนพพร โหมดเทศ ตำแหน่งนาฏศิลปินชำนาญงาน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ทางด้านการแต่งกายละครพันทาง

กราบขอบพระคุณ นางพรอุษา แก้วสว่าง ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี คณะผู้บริหาร ครู อาจารย์ และบุคลากรวิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี ที่ให้การส่งเสริมสนับสนุนให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกในการดำเนินงานวิจัยด้วยดีมาตลอด

สุดท้ายนี้คณะผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ที่ได้อบรมสั่งสอนเป็นผู้วางรากฐานทางการศึกษา สนับสนุนทุนทรัพย์ และให้กำลังใจตลอดมา ทำให้คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดทำวิจัยเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์

**รายการอ้างอิง**

เกศนีย์ อิ่นอ้าย, และกนิษฐ์กานต์ ปันแก้ว. (2567). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน เพื่อแก้ไขปัญหาขาดแคลนครูให้กับโรงเรียนขนาดเล็กในจังหวัดลำปางและลำพูน. *สิกขา วารสารศึกษาศาสตร์*, *11*(1), 1–13.

จันทร์นภา รักถาวร, ลูกแก้ว ทาศรีภู, จุฑามาศ ทิพย์โสต, ศุภกฤตยา นุ้ยมัย, ฐิตินันท์ จันทร์ประเสริฐ, อาภาศิริ แจ้งกระจ่าง, ณัฐณิชา ขจัดภัย, อพิรเดช อรุณแจ้ง, พัชฎาภรณ์ เงินรัตน์, และ อริสา ผ่านสุก. (2566). *ละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอนลาวแก่นท้าวกัดนิ้ว* [ศิลปนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

จิตราภรณ์ ชั่งกริส. (2559). *การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Flipped Classroom เรื่อง การตรวจร่างกาย รายวิชาการประเมินภาวะสุขภาพ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ชนัฐฐา กัญชะโมรินทร์. (2566). *การจัดการเรียนการสอน ในสถานการณ์โควิด-19 ของโรงเรียน สังกัดกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสยาม]. คลังปัญญางานวิจัย มหาวิทยาลัยสยาม.

วสะ ภูวงศ์. (2561). พัฒนาการเครื่องแต่งกายตัวละครพม่าในละครพันทางเรื่องราชาธิราชของกรมศิลปากร. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, *10*(2), 1–22.

ศิริพร อุไรรัตน์. (2558). นาฏศิลป์ไทยกับการสืบทอดวัฒนธรรม. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์*, *12*(1), 43–59.

สมพิศ สุขวิพัฒน์. (2539). *ผู้ชนะสิบทิศ : ละครพันทางของเสรี หวังในธรรม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภัทรา โกไศยกานนท์. (2562). *การแต่งกายนาฏศิลป์ไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Islam, M. B., Ahmed, A., Islam, M. K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Effectiveness of animation in student learning: A case study of private universities in Bangladesh. *Global Journal of Computer Science and Technology: Graphics & Vision*, *14*(4), 1–8.

Niyomsuk, S. (2022). The application of TikTok in instructing grade 7 students' Thai traditional dancing art learning achievement and satisfaction. *Journal of Educational Issues*, *8*(1), 480–495. doi.org

Office of the Senate of Thailand. (2023). *ถอดบทเรียนจากวิกฤติ COVID-19 ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ*. Senate Research Reports. senate.go.th

Yunus, M. M., Salehi, H., & John, D. S. A. (2013). Using visual aids as a motivational tool in enhancing students' interest in reading literary texts. *Recent Advances in Educational Technologies*, 114–117.

# UPSIDEDOWN: การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์

# UPSIDEDOWN: THE CREATION OF CONTEMPORARY THAI DANCE BASED ON THE CONCEPT OF HUMAN INNER PSYCHOLOGICAL STATES

**นัทธมน ปุยภูงา* ณัฐนิช ธรณธรรมกุล* ชนันญา ชูนาค* ณัฐกร พรปฤงคพ* กานต์ บุณยเกียรติ* และฤตพชรพร ทองถนอม***

NATTAMON PUYPHUNGA NATTANICH TORANATUMGUL CHANANYA CHOONAK NATTAGON PORNPARINGKOP KRANT BUNYAKARTE AND RITTAPOTCHARAPORN THONGTANORM

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการเชิงสร้างสรรค์นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์ ผ่านผลงานการแสดงชุด "UPSIDEDOWN" ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์บริเวณบันไดหนีไฟ พื้นที่ดังกล่าวถูกตีความใหม่ในฐานะพื้นที่หลบภัยทางจิตใจ และพื้นที่สะท้อนสภาวะอารมณ์ภายในของมนุษย์ กระบวนการสร้างสรรค์ใช้แนวคิดด้านการศึกษาการแสดง (Performance Studies) แนวคิดการตระหนักรู้ผ่านร่างกาย (Embodiment) และสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ร่วมกับการเคลื่อนไหวเชิงนามธรรม (Abstract Movement) เพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ โดยผสมผสานอัตลักษณ์นาฏยศิลป์ไทยเข้ากับรูปแบบการแสดงร่วมสมัยและการ Improvisation ผลการสร้างสรรค์พบว่า การใช้ร่างกาย พื้นที่ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และองค์ประกอบทางการแสดง สามารถสื่อสารสภาวะความเจ็บปวด ความสับสน ความโดดเดี่ยว ความว่างเปล่า และการเยียวยาภายในของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังสะท้อนมุมมองเชิงวิพากษ์ต่อค่านิยมด้านความงาม (Beauty Standard) และคุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย ทำให้ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นทั้งพื้นที่ทางศิลปะและพื้นที่ตั้งคำถามต่อสังคมผ่านกระบวนการทางนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย

คำสำคัญ: นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย, สภาวะภายในมนุษย์, การตระหนักรู้ผ่านร่างกาย, สัญลักษณ์นิยม, ค่านิยมด้านความงาม

---

* นักวิจัยอิสระ

## Abstract

This creative academic article aims to create a contemporary Thai dance performance based on the concept of the human inner psychological states through the performance piece *"UPSIDEDOWN."* The work was inspired by the creator's personal experiences surrounding a fire escape staircase, which was reinterpreted as a psychological sanctuary and a symbolic space reflecting a human emotional condition. The creative process applies concepts from Performance Studies, Embodiment, and Symbolism together with abstract movement vocabulary to convey the relationship between body, mind, and spirit while integrating the identity of Thai classical dance with contemporary performance practices and improvisation.

The findings reveal that the use of bodily expression, space, lighting, sound, symbolism, and performative elements can profoundly communicate human experiences of pain, confusion, loneliness, emptiness, and inner healing. Furthermore, the work critically reflects upon beauty standards and the value of humanity in contemporary society. As a result, this creative performance functions not only as a contemporary Thai dance work, but also as an artistic platform that questions social values through the creative process of contemporary Thai performing arts.

Keywords: Contemporary Thai Dance, Human Inner States, Embodiment, Symbolism, Beauty Standard

**บทนำ**

มนุษย์ทุกคนล้วนต้องเผชิญกับสภาวะทางอารมณ์ ความกดดัน และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งจากปัจจัยภายนอกและภายในจิตใจ ในบางช่วงเวลาของชีวิต ความรู้สึกเจ็บปวด ความสับสน ความโดดเดี่ยว หรือความว่างเปล่า อาจเกิดขึ้นจนส่งผลต่อสภาวะทางจิตใจและการดำรงอยู่ของมนุษย์ แม้ปัญหาเหล่านี้จะไม่สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่กลับเป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถ "รับรู้" และรู้สึกได้อย่างลึกซึ้งผ่านประสบการณ์ชีวิต ความทรงจำ และจิตวิญญาณภายในตนเอง โดยนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยเป็นศาสตร์และศิลป์แขนงหนึ่งที่สามารถใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมาย ความรู้สึก และสภาวะภายในของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านกระบวนการเคลื่อนไหว พื้นที่ เวลา เสียง และสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยที่มีการผสมผสานอัตลักษณ์ของนาฏยศิลป์ไทยเข้ากับแนวคิดและรูปแบบการแสดงร่วมสมัย และ Improvisation เพื่อเปิดพื้นที่ใหม่ในการตีความความเป็นมนุษย์ สังคม และชีวิตในบริบทปัจจุบัน

ผลงานสร้างสรรค์ชุด "UPSIDEDOWN" เกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อ "บันไดหนีไฟ" ซึ่งโดยทั่วไปเป็นพื้นที่ที่ใช้รองรับสถานการณ์ฉุกเฉินหรือการหลบหนีจากอันตราย แต่ในผลงานชิ้นนี้ พื้นที่ดังกล่าวถูกตีความใหม่ให้กลายเป็นพื้นที่หลบภัยทางจิตใจ พื้นที่แห่งการทบทวนตนเอง และพื้นที่สะท้อนสภาวะภายในของมนุษย์ อันประกอบด้วยความเจ็บปวด ความสับสน ความว่างเปล่า และความหวังในการเยียวยาตนเอง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานใช้แนวคิดด้านการศึกษาการแสดง (Performance Studies) แนวคิดการตระหนักรู้ผ่านร่างกาย (Embodiment) และสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ร่วมกับการเคลื่อนไหวเชิงนามธรรม (Abstract Movement) เพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น แสง พื้นที่ เครื่องแต่งกาย และความหลากหลายของนักแสดง เพื่อสะท้อนมุมมองเชิงวิพากษ์ต่อค่านิยมด้านความงาม (Beauty Standard) และคุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย

บทความวิชาการเชิงสร้างสรรค์นี้ จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์ ผ่านผลงานการแสดงชุด "UPSIDEDOWN" รวมถึงศึกษาการใช้ร่างกาย พื้นที่ และองค์ประกอบทางการแสดงในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และการตั้งคำถามต่อคุณค่าความเป็นมนุษย์ในบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยการออกแบบการแสดง ผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้การเคลื่อนไหวร่างกายแบบนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยและ Improvisation ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของนักแสดงจากเรื่องราวที่ผู้แสดงประสบ

## เนื้อหา

### แนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์กับนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย

มนุษย์ทุกคนล้วนต้องเผชิญกับสภาวะทางอารมณ์ ความกดดัน และความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งจากปัจจัยภายนอกและภายในจิตใจ ความเจ็บปวด ความสับสน ความโดดเดี่ยว และความว่างเปล่า เป็นสภาวะที่อาจไม่สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่กลับส่งผลต่อความรู้สึก ความคิด และการดำรงอยู่ของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง สภาวะภายในเหล่านี้สามารถสะท้อนผ่านการแสดงออกทางร่างกาย พฤติกรรม และอารมณ์ ซึ่ง Merleau-Ponty (1962) อธิบายว่า ร่างกายมิได้เป็นเพียงวัตถุทางกายภาพ แต่เป็นพื้นที่แห่งการรับรู้และประสบการณ์ที่เชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับโลกภายนอก แนวคิดดังกล่าวจึงมีความสัมพันธ์กับแนวคิดการตระหนักรู้ผ่านร่างกาย (Embodiment) ที่มองว่าร่างกายสามารถเป็นพื้นที่ในการถ่ายทอดความทรงจำ ความรู้สึก และสภาวะภายในของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง

นาฏยศิลป์ร่วมสมัยจึงเป็นศาสตร์และศิลป์แขนงหนึ่ง ที่เปิดพื้นที่ให้ร่างกายสามารถสื่อสารประสบการณ์ภายในของมนุษย์ผ่านการเคลื่อนไหว พื้นที่ เวลา เสียง และสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะนาฏยศิลป์ร่วมสมัยที่มีการผสมผสานอัตลักษณ์ของนาฏยศิลป์ไทย

เข้ากับกระบวนการแสดงร่วมสมัย เพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับร่างกายในบริบทของสังคมปัจจุบัน นอกจากนี้ นาฏยศิลป์ร่วมสมัยยังพัฒนาไปสู่การนำเสนอประเด็นทางสังคม อัตลักษณ์ และประสบการณ์ส่วนบุคคลมากยิ่งขึ้น ทำให้การแสดงมิได้มุ่งเน้นเพียงความงดงามของรูปแบบการรำ แต่ยังเป็นพื้นที่ของการสะท้อน ตั้งคำถาม และสื่อสารความเป็นมนุษย์ผ่านภาษาทางการเคลื่อนไหว

พื้นที่ "บันไดหนีไฟ" กับการตีความเชิงสัญลักษณ์

ผลงานสร้างสรรค์ชุด "UPSIDEDOWN" เกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์บริเวณ "บันไดหนีไฟ" ซึ่งโดยทั่วไปเป็นพื้นที่สำหรับการหลบหนีจากอันตรายหรือใช้รองรับสถานการณ์ฉุกเฉิน แต่ในผลงานชิ้นนี้ พื้นที่ดังกล่าวถูกตีความใหม่ให้กลายเป็นพื้นที่หลบภัยทางจิตใจ พื้นที่แห่งการทบทวนตนเอง และพื้นที่สะท้อนสภาวะภายในของมนุษย์ อันประกอบด้วยความเจ็บปวด ความสับสน ความว่างเปล่า และความหวังในการเยียวยาตนเอง แนวคิดดังกล่าวสามารถอธิบายผ่านแนวคิด "Liminal Space" ของ Turner (1982) ซึ่งกล่าวถึงพื้นที่กึ่งกลางของการเปลี่ยนผ่านระหว่างสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง โดยบันไดหนีไฟในผลงานชิ้นนี้ จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่รอยต่อระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายในของมนุษย์ เป็นพื้นที่แห่งความเปราะบาง การเผชิญหน้ากับความรู้สึก และการค้นหาความหมายของการดำรงอยู่ ดังนั้น พื้นที่ในการแสดงจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหรือสถานที่ประกอบการแสดงเท่านั้น แต่กลายเป็น "พื้นที่ทางจิตใจ" (Psychological Space) ที่สะท้อนความอ่อนล้า การหลบหนี และความต้องการพักพิงจากโลกภายนอกของมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย

**กระบวนการสร้างสรรค์ผ่านแนวคิดการศึกษาการแสดงและการตระหนักรู้ผ่านร่างกาย**

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานใช้แนวคิดด้านการศึกษาการแสดง (Performance Studies) ร่วมกับแนวคิด Embodiment และสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) เพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ Richard Schechner (2006) อธิบายว่าการแสดงเป็น "พฤติกรรมที่ถูกฟื้นคืน" (Restored Behavior) ซึ่งเป็นกระบวนการนำประสบการณ์ ความทรงจำ และสภาวะภายในกลับมาสร้างใหม่ผ่านร่างกายของผู้แสดง ผู้สร้างสรรค์จึงนำประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับความอ่อนล้า ความเปราะบาง และการหลบหนีจากความวุ่นวายของโลกภายนอก มาพัฒนาเป็นภาษาทางศิลปะผ่านกระบวนการเคลื่อนไหวร่วมสมัย การเคลื่อนไหวในผลงานมีการผสมผสานลีลาของนาฏยศิลป์ไทยเข้ากับการเคลื่อนไหวเชิงนามธรรม (Abstract Movement) โดยลดทอนกรอบความสมบูรณ์แบบของรูปแบบท่ารำแบบดั้งเดิม เพื่อเปิดพื้นที่ให้ร่างกายสามารถสื่อสารอารมณ์และสภาวะภายในได้อย่างอิสระ ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับ "แรงภายใน" ของการเคลื่อนไหว มากกว่าความงดงามทางรูปแบบ ทั้งการเคลื่อนไหวที่ไม่สมดุล การหยุดนิ่ง การสั่นไหว และการเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ ถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนความสับสน

ความอึดอัด และความเปราะบางทางอารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Laban (1971) ที่อธิบายว่า พลัง น้ำหนัก เวลา และพื้นที่ของการเคลื่อนไหว สามารถสะท้อนสภาวะภายในและอารมณ์ของมนุษย์ได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ความนิ่ง ความเงียบ และจังหวะที่ไม่สม่ำเสมอ ยังถูกใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสภาวะทางอารมณ์ เพื่อสะท้อนความว่างเปล่า ความอ่อนล้าทางจิตใจ และความไม่มั่นคงของมนุษย์ในโลกสังคมร่วมสมัย

**โครงสร้างการแสดงกับการถ่ายทอดสภาวะภายในมนุษย์**

การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ "Pain" "Deadline" และ "Hope & Power" ซึ่งสะท้อนพัฒนาการของสภาวะภายในมนุษย์ ช่วงแรก "Pain" เป็นการสะท้อนความเจ็บปวดที่มนุษย์สามารถแสดงออกผ่านร่างกายและพฤติกรรมภายนอก แต่ในขณะเดียวกันก็อาจเป็นความรู้สึกที่ถูกซ่อนอยู่ภายใน ผู้แสดงใช้การเคลื่อนไหวที่หนักอึดอัด สับสน และไม่สมดุล เพื่อสะท้อนสภาวะความกดดันและความเปราะบางทางอารมณ์



**ภาพที่ 1 Pain**
**ที่มา: นัทธมน ปุยภูงา**

ช่วงที่สอง "Deadline" นำเสนอการปะทะกันของความคิด ความทรงจำ และสภาวะทางอารมณ์ที่ถาโถมเข้าสู่จิตใจอย่างต่อเนื่อง จนเกิดเป็นสภาวะความว่างเปล่าและการสูญเสียการยึดโยงทางอารมณ์ การเคลื่อนไหวในช่วงนี้จึงมีลักษณะกระจัดกระจาย ซ้ำวน และไม่สมดุล เพื่อสะท้อนสภาวะจิตใจที่กำลังแตกสลาย รวมถึงการใช้ความนิ่งและความเงียบเพื่อสะท้อน "ความว่าง" ภายในของมนุษย์



**ภาพที่ 2 Deadline**
**ที่มา: นัทธมน ปุยภูงา**

ช่วงสุดท้าย "Hope & Power" เป็นช่วงของการฟื้นคืนพลังภายใน หลังจากการเผชิญหน้ากับความรู้สึกของตนเอง ผู้แสดงเริ่มกลับมายืนหยัดและเคลื่อนไหวด้วยพลังที่มั่นคงมากขึ้น สะท้อนแนวคิดว่ามนุษย์สามารถเรียนรู้ที่จะยอมรับ เยียวยา และก้าวผ่านความเจ็บปวดภายในได้ผ่านพลังจากจิตวิญญาณของตนเอง



**ภาพที่ 3 Hope & Power**
**ที่มา: นัทธมน ปุยภูงา**

**สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางการแสดง**

ผลงาน "UPSIDEDOWN" ใช้สัญลักษณ์และองค์ประกอบทางการแสดงในการสร้างความหมายและบรรยากาศทางอารมณ์ โดย "หลอดไฟ 3 ดวง" ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความคิด ความรู้สึก และจิตวิญญาณของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนความซับซ้อน เปราะบาง และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แสง เงา และความมืดถูกใช้เพื่อสะท้อนสภาวะทางอารมณ์ภายในขณะที่เครื่องแต่งกายที่ประยุกต์จากเศษผ้าและวัสดุใกล้ตัว เป็นการสะท้อนแนวคิดเรื่องการไม่ยึดติดกับคุณค่าภายนอก และการมองเห็นคุณค่าของสิ่งธรรมดาที่อาจถูกมองข้ามในสังคมร่วมสมัย นอกจากนี้การเลือกใช้พื้นที่จริง กล้องถ่ายภาพส่วนตัว และวัสดุใกล้ตัว ยังสะท้อนแนวคิดว่าทุกสิ่งและทุกคนล้วนมีคุณค่าในตัวเอง แม้อาจไม่ได้สมบูรณ์แบบตามมาตรฐานของสังคม Fischer-Lichte (2008) กล่าวว่า องค์ประกอบทางการแสดงสามารถสร้าง "ประสบการณ์แห่งการเปลี่ยนผ่าน" ให้กับผู้ชม ผ่านการรับรู้ทางร่างกาย อารมณ์ และบรรยากาศของการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผลงานที่ต้องการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและตีความประสบการณ์ภายในของตนเองผ่านการรับชมการแสดง

ในด้านองค์ประกอบทางดนตรี ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เพลงประกอบที่ลดทอนการนับจังหวะแบบชัดเจน และเน้นการเคลื่อนไหวตามอารมณ์และพลังภายในของผู้แสดง โดยใช้จังหวะฉิ่งบรรเลง ในดนตรีนาฏยศิลป์ไทย เพื่อสร้างบรรยากาศทางอารมณ์และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ไทยเข้ากับการแสดงร่วมสมัย ส่งผลให้ดนตรีมิได้ทำหน้าที่เพียงกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหว แต่ยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารสภาวะภายในของมนุษย์ผ่านบรรยากาศ ความนิ่ง และความรู้สึกที่ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงตลอดการแสดง

ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้สร้างสรรค์มีการประยุกต์ใช้เศษผ้า วัสดุใกล้ตัว และสิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น ถุงเท้า มาดัดแปลงเป็นส่วนประกอบของเครื่องแต่งกาย เพื่อสะท้อนแนวคิดเรื่องการไม่ยึดติดกับคุณค่าภายนอก รวมถึงการลดทอนกรอบความสมบูรณ์แบบของเครื่องแต่งกายนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิม การเลือกใช้วัสดุที่ไม่สมบูรณ์หรือมีลักษณะหลุดรุ่ย ยังสะท้อนสภาวะความเปราะบาง ความไม่สมบูรณ์ และความเป็นจริงของมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย อีกทั้งยังเป็นการตั้งคำถามต่อค่านิยมด้านความงาม (Beauty Standard) ทั้งในวงการการแสดงและสังคมปัจจุบัน

**การตั้งคำถามต่อค่านิยมด้านความงามและคุณค่าความเป็นมนุษย์**

ผลงาน "UPSIDEDOWN" ยังสะท้อนการตั้งคำถามต่อค่านิยมด้านความงาม (Beauty Standard) ในวงการการแสดงและสังคมร่วมสมัย ผ่านการคัดเลือกนักแสดงที่มีรูปร่าง หน้าตา และบุคลิกที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนว่าความงามมิได้มีเพียงรูปแบบเดียว และคุณค่าของมนุษย์ไม่ควรถูกกำหนดผ่านรูปลักษณ์ภายนอกเพียงอย่างเดียว แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ Butler (1990) ที่อธิบายว่า ร่างกายและอัตลักษณ์ของมนุษย์ถูกสร้างขึ้นผ่านกรอบทางสังคมและวัฒนธรรม ผลงานชิ้นนี้จึงพยายามเปิดพื้นที่ใหม่

ในการมองร่างกายในฐานะพื้นที่ของประสบการณ์ ความรู้สึก และความเป็นมนุษย์ มากกว่าการยึดติดกับมาตรฐานความงามที่สังคมกำหนด ดังนั้น ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยชุด "UPSIDEDOWN" จึงมิได้เป็นเพียงการนำเสนอความงามทางศิลปะ แต่ยังเป็นพื้นที่ทางศิลปะที่ทำหน้าที่สะท้อนความเปราะบาง ความซับซ้อน และคุณค่าความเป็นมนุษย์ ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย จิตใจ จิตวิญญาณ และบริบททางสังคมร่วมสมัย อันนำไปสู่การตระหนักรู้ การเข้าใจตนเอง และการเคารพในความเป็นมนุษย์ของทั้งตนเองและผู้อื่น ผ่านมุมมอง "กลับด้าน" ของชีวิตและสังคมร่วมสมัย โดยสรุป ผลงานสร้างสรรค์ชุด "UPSIDEDOWN" เกิดขึ้นจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์บริเวณ "บันไดหนีไฟ" ซึ่งโดยทั่วไปเป็นพื้นที่สำหรับการหลบหนีจากอันตรายหรือใช้รองรับสถานการณ์ฉุกเฉิน แต่ในผลงานชิ้นนี้ พื้นที่ดังกล่าวถูกตีความใหม่ให้กลายเป็นพื้นที่หลบภัยทางจิตใจ พื้นที่แห่งการทบทวนตนเอง และพื้นที่สะท้อนสภาวะภายในของมนุษย์ อันประกอบด้วยความเจ็บปวด ความสับสน ความว่างเปล่า และความหวังในการเยียวยาตนเอง แนวคิดดังกล่าวสามารถอธิบายผ่านแนวคิด "Liminal Space" ของ Turner (1982) ซึ่งกล่าวถึงพื้นที่กึ่งกลางของการเปลี่ยนผ่านระหว่างสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง โดยบันไดหนีไฟในผลงานชิ้นนี้ จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่รอยต่อระหว่างโลกภายนอกกับโลกภายในของมนุษย์ เป็นพื้นที่แห่งความเปราะบาง การเผชิญหน้ากับความรู้สึก และการค้นหาความหมายของการดำรงอยู่

**บทวิเคราะห์**

ผลงานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยชุด "UPSIDEDOWN" สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนบทบาทของนาฏยศิลป์จาก "ศิลปะแห่งความงาม" ไปสู่ "ศิลปะแห่งการตั้งคำถาม" ต่อมนุษย์และสังคมร่วมสมัยอย่างชัดเจน กล่าวคือ ผลงานมิได้มุ่งนำเสนอเพียงความประณีตของท่วงท่าหรือความสมบูรณ์แบบทางรูปแบบตามขนบของนาฏยศิลป์ไทย หากแต่ใช้ร่างกายเป็นพื้นที่ในการเปิดเผยสภาวะเปราะบาง ความไม่มั่นคง และความจริงภายในของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนแนวโน้มของนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับ "ประสบการณ์ของมนุษย์" มากกว่าการคงไว้ซึ่งกรอบทางสุนทรียศาสตร์แบบดั้งเดิม เมื่อพิจารณาในเชิงสังเคราะห์ พบว่า ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะของการบูรณาการศาสตร์หลายด้านเข้าด้วยกัน ทั้งด้านนาฏยศิลป์ การศึกษาการแสดง จิตวิทยาเชิงอารมณ์ และแนวคิดทางสังคมวัฒนธรรม โดยผู้สร้างสรรค์ได้นำ "ประสบการณ์ส่วนบุคคล" มาพัฒนาเป็น "ประสบการณ์ร่วม" ผ่านกระบวนการทางศิลปะ ทำให้พื้นที่เฉพาะบุคคลอย่าง "บันไดหนีไฟ" ถูกยกระดับเป็นสัญลักษณ์ร่วมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน กล่าวคือ บันไดหนีไฟไม่ได้หมายถึงพื้นที่ทางกายภาพเพียงอย่างเดียว แต่กลายเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่พักพิงทางจิตใจในช่วงเวลาที่มนุษย์เผชิญกับความกดดัน ความอ่อนล้า หรือความรู้สึกไร้ทางออกในชีวิต

แนวคิดการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยในปัจจุบันมิได้มุ่งเน้นเพียงการนำเสนอความงดงามของรูปแบบการแสดง หากแต่ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอดประสบการณ์อารมณ์ และความหมายผ่านองค์ประกอบทางการแสดงอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของฤตพชรพร ทองถนอม (2560) ที่ศึกษาการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์จากพิธีอรังกิตรัมในภารตะนาฏยัม โดยเสนอว่าการสร้างสรรค์ผลงานควรบูรณาการองค์ประกอบทางการแสดงทั้งการเคลื่อนไหว ดนตรี พื้นที่ เครื่องแต่งกาย แสง และสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดภาวะ (Bhava) และ รส (Rasa) ซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารอารมณ์และประสบการณ์ของมนุษย์ไปสู่ผู้ชมอย่างมีความหมาย ซึ่งแนวคิดดังกล่าวได้รับการพัฒนาต่อยอดในผลงานสร้างสรรค์ “Bhava of Shakti” ของฤตพชรพร ทองถนอม ซึ่งนำแนวคิด Bhava มาถ่ายทอดผ่านเรื่องราวของพระแม่ปารวตี โดยแบ่งลำดับการแสดงออกเป็นช่วงของ ความรักและหน้าที่ (Love and Duty) ความรักและความผูกพัน (Love and Attachment) ความรักและศรัทธา (Love and Faith) และพลังแห่งศักติ (Love of Shakti) สะท้อนให้เห็นว่าการเคลื่อนไหวทางนาฏยศิลป์สามารถสื่อสารพัฒนาการของอารมณ์ ความรู้สึกและพลังภายในของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการบูรณาการองค์ประกอบทางการแสดงให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นเอกภาพ

ในทำนองเดียวกัน ผลงานสร้างสรรค์ “UPSIDEDOWN” ได้นำแนวคิดการใช้ร่างกายและองค์ประกอบทางการแสดง เป็นสื่อในการถ่ายทอดสภาวะภายในของมนุษย์มาประยุกต์ใช้ในบริบทของนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย โดยพัฒนาจากประสบการณ์ส่วนบุคคลเกี่ยวกับพื้นที่ “บันไดหนีไฟ” ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่หลบภัยทางจิตใจ และนำเสนอผ่านลำดับของอารมณ์ ได้แก่ ความเจ็บปวด (Pain) ความสับสนและความว่างเปล่า (Deadline) และความหวังกับการฟื้นคืนพลัง (Hope & Power) แม้ว่าฐานแนวคิดของผลงานทั้งสามจะแตกต่างกัน กล่าวคือ งานวิจัยของฤตพชรพรศึกษากระบวนการสร้างสรรค์จากพิธีกรรมภารตะนาฏยัม ผลงาน Bhava of Shakti นำเสนออารมณ์ของตัวละครในตำนานฮินดู ส่วน UPSIDEDOWN สำรวจสภาวะจิตภายในของมนุษย์จากประสบการณ์ร่วมสมัย แต่ทั้งหมดล้วนมีจุดร่วมสำคัญ คือ การใช้ร่างกาย การเคลื่อนไหวและองค์ประกอบทางการแสดงเป็นเครื่องมือถ่ายทอดอารมณ์และประสบการณ์ที่หลากหลายของมนุษย์ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม และเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความความหมายจากประสบการณ์ของตนเองผ่านการรับชมการแสดง

ในอีกมิติหนึ่ง ผลงานยังสะท้อนแนวคิดเรื่อง “ร่างกายในฐานะพื้นที่ทางความหมาย” (Body as a Site of Meaning) ได้อย่างเด่นชัด เนื่องจากผู้สร้างสรรค์มิได้ใช้ร่างกายเพื่อแสดงทักษะทางนาฏศิลป์เพียงอย่างเดียว แต่ใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการเผยให้เห็นความเปราะบาง ความสับสน และความเหนื่อยล้าภายในจิตใจ การเคลื่อนไหวที่ไม่สมบูรณ์ การเสียสมดุล หรือความนิ่งเงียบ จึงไม่ใช่ “ข้อบกพร่อง” ของการแสดง

แต่กลับกลายเป็นภาษาทางอารมณ์ที่มีพลังในการสื่อสารมากกว่าความสมบูรณ์แบบทางเทคนิค สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนมุมมองของนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยที่มองว่า “ความจริงของมนุษย์” มีคุณค่ามากกว่าภาพลักษณ์ของความสมบูรณ์แบบ

นอกจากนี้ การเลือกใช้นักแสดงที่มีความหลากหลายทางรูปลักษณ์ ยังเป็นการวิพากษ์ค่านิยมด้านความงามในวงการการแสดง และสังคมร่วมสมัยอย่างมีนัยสำคัญ เพราะในบริบทของศิลปะการแสดง โดยเฉพาะนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิม มักมีกรอบความคิดเกี่ยวกับ “ร่างกายที่เหมาะสม” สำหรับการแสดงอยู่เสมอ ผลงานชิ้นนี้จึงพยายามรื้อถอนกรอบดังกล่าว ด้วยการนำเสนอร่างกายที่แตกต่าง หลากหลาย และไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับมาตรฐานความงามแบบเดิม แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่า คุณค่าของมนุษย์มิได้ขึ้นอยู่กับรูปลักษณ์ภายนอก แต่เกิดจากประสบการณ์ ความรู้สึก และความเป็นมนุษย์ภายใน ซึ่งเป็นการขยายบทบาทของนาฏยศิลป์ ให้กลายเป็นพื้นที่ของการวิพากษ์สังคม และการสร้างความเข้าใจต่อความหลากหลายของมนุษย์

อีกประเด็นสำคัญที่สามารถสังเคราะห์ได้จากผลงาน คือ การใช้ “ความเงียบ” และ “ความว่าง” เป็นองค์ประกอบในการสื่อสารทางศิลปะ ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิม ที่มักให้ความสำคัญกับจังหวะ ท่วงทำนอง และความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหวในผลงาน “UPSIDEDOWN” ความนิ่ง ความเงียบ และจังหวะที่ขาดหายกลับกลายเป็นช่วงเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เผชิญหน้ากับความรู้สึกของตนเอง และตีความประสบการณ์ภายในผ่านความว่างดังกล่าว สิ่งนี้สะท้อนแนวคิดของศิลปะร่วมสมัยที่มองว่า “พื้นที่ว่าง” มิใช่ความไม่มี แต่เป็นพื้นที่ของการรับรู้ ความคิด และการตระหนักรู้ทางอารมณ์

ในเชิงกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานชิ้นนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางของการสร้างงานแบบ Site-Specific Performance ที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่จริงในฐานะส่วนหนึ่งของความหมายทางการแสดง กล่าวคือ พื้นที่มิได้เป็นเพียงฉากประกอบ แต่เป็นองค์ประกอบที่มีผลต่ออารมณ์ การรับรู้ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม การเลือกใช้พื้นที่จริงอย่างบันไดหนีไฟ จึงช่วยสร้างบรรยากาศของความอึดอัด ความโดดเดี่ยว และความเปราะบางได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งแตกต่างจากการสร้างฉากจำลองบนเวทีทั่วไป

จากการสังเคราะห์แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมด สามารถกล่าวได้ว่า ผลงาน “UPSIDEDOWN” เป็นตัวอย่างของนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสำรวจสภาวะภายในของมนุษย์ ควบคู่ไปกับการตั้งคำถามต่อค่านิยมทางสังคม ทั้งในเรื่องความงาม คุณค่าของมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกกับสังคมร่วมสมัย อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่า นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยสามารถพัฒนาไปสู่พื้นที่ของการเยียวยา การสื่อสารทางอารมณ์ และการสร้างความเข้าใจในความเปราะบางของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง

ดังนั้น ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จึงมิได้มีคุณค่าเพียงในฐานะการแสดงทางศิลปะ แต่ยังมีคุณค่าในเชิงองค์ความรู้ด้านนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย เนื่องจากแสดงให้เห็นถึง

แนวทางการบูรณาการประสบการณ์ส่วนบุคคล ทฤษฎีทางศิลปะ และการวิพากษ์สังคมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ อันสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏยศิลป์ การจัดการเรียนการสอนด้านศิลปะการแสดง และการใช้ศิลปะเป็นพื้นที่ในการสื่อสารประเด็นทางสังคมและสภาวะทางอารมณ์ของมนุษย์ในบริบทปัจจุบันต่อไปได้

**สรุปผล**

บทความวิชาการเชิงสร้างสรรค์เรื่อง "UPSIDEDOWN : การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยจากแนวคิดสภาวะจิตภายในมนุษย์" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยที่ใช้ร่างกาย พื้นที่ และองค์ประกอบทางการแสดงในการถ่ายทอดสภาวะภายในของมนุษย์ ผ่านแนวคิดด้านการศึกษาการแสดง (Performance Studies) การตระหนักรู้ผ่านร่างกาย (Embodiment) และสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) โดยนำประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้สร้างสรรค์เกี่ยวกับ "บันไดหนีไฟ" มาพัฒนาเป็นพื้นที่ทางศิลปะที่สะท้อนความเจ็บปวด ความสับสน ความว่างเปล่า และความหวังในการเยียวยาตนเอง

ผลจากการสร้างสรรค์พบว่า นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารสภาวะทางอารมณ์และประสบการณ์ภายในของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะเมื่อมีการผสมผสานการเคลื่อนไหวเชิงนามธรรมเข้ากับอัตลักษณ์ของนาฏยศิลป์ อีกทั้งการใช้พื้นที่จริง แสง เงา เสียง และสัญลักษณ์ทางการแสดง ยังช่วยสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้แสดงและผู้ชม ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและตีความประสบการณ์ภายในของตนเองผ่านการรับชมการแสดงได้

นอกจากนี้ ผลงานยังสะท้อนการตั้งคำถามต่อค่านิยมด้านความงาม (Beauty Standard) และคุณค่าความเป็นมนุษย์ในสังคมร่วมสมัย ผ่านการลดทอนกรอบความสมบูรณ์แบบของนาฏยศิลป์แบบดั้งเดิม และการเปิดพื้นที่ให้กับความหลากหลายของร่างกายและอัตลักษณ์ของผู้แสดง ซึ่งถือเป็นจุดเด่นสำคัญของการสร้างสรรค์ที่ช่วยขยายขอบเขตของนาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย ให้เชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคมและความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดของผลงานอยู่ที่การสื่อสารเชิงนามธรรม ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมบางส่วนตีความเนื้อหาได้แตกต่างกันตามประสบการณ์ส่วนบุคคล อีกทั้งการใช้พื้นที่จริงในการแสดงอาจมีข้อจำกัดด้านเทคนิค แสง เสียง และการเข้าถึงของผู้ชมในบางบริบท

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนด้านศิลปะการแสดง การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์เชิงบูรณาการ และการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสื่อสารประเด็นด้านอารมณ์ สังคม และคุณค่าความเป็นมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังสามารถต่อยอดสู่งานวิจัยและการสร้างสรรค์ทางศิลปะร่วมสมัยในอนาคต โดยเฉพาะการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย พื้นที่ และสภาวะภายในของมนุษย์ในบริบทสังคมร่วมสมัยต่อไปได้



**ภาพที่ 4 ภาพรวมการแสดง (กรุณา Scan QR Code)**
**ที่มา: นัทธมน ปุยภูงา**

**รายการอ้างอิง**

ฤตพชรพร ทองถนอม. (2560). *นาฏยศิลป์สร้างสรรค์พิธีอรังกิตรัมในภารตะนาฏยัม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์].

ฤตพชรพร ทองถนอม. (2567). Dance Creation: "Bhava of Shakti". ใน *The 5th International Symposium on Creative Fine Arts (ISCFA) 2024* (น. 127). มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.

Laban, R. (1971). *The mastery of movement* (3rd ed.). Macdonald & Evans.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of perception* (C. Smith, Trans.). Routledge & Kegan Paul.

Turner, V. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. PAJ Publications.

# กระบวนการสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์

# THE PROCESS OF CREATING A DANCE CALLED "PAKAHEMAN"

**ชินวัฒน์ กองผา* ธัญญารัตน์ เวียงการ* นรากรณ์ น้อยก้อม***
**นริศร วัยพันธ์* วันวิสาข์ ทองจันทร์* วิภาวดี บุญมาตุ่น* อังศุมาลิน ทาธิสา****
**และกิตติยา ทาธิสา****
CHINNAWAT KONGPHA TANYARAT WIANGKAN NARAKON NOYKOM
NARISON WAIPHAN WANWISA THONGCHAN WIPAWADEE BUNMATUN
ANGSUMALIN TATISA AND KITTIYA TATISA

## บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ชุด พกเหมันต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอากัปกิริยา ลักษณะการเคลื่อนไหว และพฤติกรรมการหาอาหารของนกยางเปีย เพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน และสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานที่สะท้อนคุณค่าของธรรมชาติผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) โดยศึกษาจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของนกยางเปีย การศึกษาภาคสนามด้วยการสังเกตสภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตของนกยางเปียในแหล่งธรรมชาติ เพื่อนำมาวิเคราะห์ลักษณะการเคลื่อนไหว อากัปกิริยา จังหวะการบิน การเดิน การหาอาหาร การอยู่เป็นฝูง และนำมาสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปออกแบบแนวคิดการแสดง กระบวนท่าฟ้อน การแปรแถว ดนตรี เครื่องแต่งกาย และองค์ประกอบการแสดง ผลการสร้างสรรค์พบว่า กระบวนท่าฟ้อน การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบการแสดง แบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ช่วงที่ 1 สกุณาคลาไคล ช่วงที่ 2 วิถีวิหก ช่วงที่ 3 สกุณาสำราญรมย์ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ การนำพฤติกรรมนกยางเปียที่อาศัยอยู่ในธรรมชาติ สู่การแสดงสร้างสรรค์พื้นบ้านอีสานอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ การตีความหมายจากท่าฟ้อน และการสังเคราะห์เป็นรูปแบบการแสดงสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ชุด พกเหมันต์ ที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์องค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมกับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ อันนำไปสู่การสร้างคุณค่าทางวิชาการและการพัฒนาองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานต่อไป

คำสำคัญ: นกยางเปีย, นาฏยประดิษฐ์, งานสร้างสรรค์

---

* นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

A creative work in Isan folk dance called " Pakaheman" aims to study the gestures, movement, and foraging behavior of little egrets. The goal is to use this knowledge as a concept for creating an Isan folk dance, reflecting the values of nature through a creative research methodology. This involves studying relevant documents, concepts, theories, and research on behavior of little egrets; conducting fieldwork observing the environment and lifestyle of little egrets in their natural habitat; analyzing their movement, gestures, flying rhythm, walking, foraging, and flocking behavior; and synthesizing the data to design the performance concept, dance movements, formations, music, costumes, and other performance elements. The results show that the dance movements and performance elements are divided into three phases: Phase 1: The Bird's Journey; Phase 2: The Bird's Way; and Phase 3: The Bird's Joy. The knowledge gained from this creative work is the systematic application of little egret behavior observed in nature in a creative Isan folk dance performance through analysis and interpretation of the dance movements. This synthesis results in a creative performance form of Isan folk dance called "Pakaheman" which conveys the identity of the little egret and serves as a guideline for creating an Isan folk dance that connects knowledge of arts and culture with the conservation of natural resources. This leads to an increase in academic value and further development of knowledge in Isan folk dance.

Keywords: Little Egret, Choreography, Creative Work

**บทนำ**

จังหวัดกาฬสินธุ์มีทรัพยากรธรรมชาติที่หลากหลาย ทั้งป่าไม้ แหล่งน้ำ และสัตว์ป่า โดยมีพื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติกระจายอยู่ในหลายอำเภอ และมีอุทธยาแห่งชาติภูพาน เขตอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่าภูสีฐาน เขตห้ามล่าสัตว์ป่าลำปาว และวนอุทยานอีกหลายแห่ง นอกจากนี้ยังมีแหล่งน้ำธรรมชาติที่สำคัญ เช่น แม่น้ำชี แม่น้ำยังแม่น้ำพาน และลำน้ำปาว รวมถึงแหล่งน้ำเพื่อการชลประธานที่สำคัญคือ เขื่อนลำปาวทรัพยากรป่าไม้ จังหวัดกาฬสินธุ์ มีพื้นที่ป่าไม้ประมาณ 1,144,700 ไร่ หรือคิดเป็น 26.36% ของพื้นที่ทั้งหมดมีป่าสงวนแห่งชาติ 14 ป่า กระจายอยู่ในหลายอำเภอ เช่น ป่าดงระแนง (อำเภอยางตลาดและอำเภอห้วยเม็ก) มีอุทยาทแห่งชาติภูพาน ซึ่งมีพื้นที่อยู่ในเขตจังหวัดกาฬสินธุ์ มีเขตอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่าภูสีฐาน มีเขตห้ามล่าสัตว์ป่าลำปาว ซึ่งส่วนใหญ่เป็นพื้นที่น้ำของเขื่อนลำปาว มีวนอุทยาน 3 แห่ง ได้แก่ วนอุทยานภูพระ วนอุทยานภูวัว วนอุทยานภูแฝก

ทัพยากรน้ำ แหล่งน้ำธรรมชาติที่สำคัญ ได้แก่ แม่น้ำชี แม่น้ำยัง แม่น้ำพาน และลำน้ำปาว แหล่งน้ำเพื่อการชลประทานที่สำคัญคือเขื่อนลำปาว มีโครงการชลประทานขนาดกลาง อีก 18 แห่ง มรดกทางธรรมชาติ เขื่อนลำปาวเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และเป็นแหล่งรวบรวมสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัด เช่น หาดดอกเกด สถานที่ศึกษาธรรมชาติและสัตว์ป่าลำปาว (สวนสะออน) และแหลมโนนวิเศษ (อรอุมา สุ่มมาตย์, 2553)

จังหวัดกาฬสินธุ์เป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ในด้านธรรมชาติ และมีคลองส่งน้ำจึงทำให้ผู้คนในชุมชนทำอาชีพเกษตรกรรม เช่น ทำนา ปลูกผัก และในฤดูหนาวถึงฤดูเก็บเกี่ยวจะพบว่ามีนกยางเปียเป็นจำนวนมาก มาหากินในท้องทุ่งนา ซึ่งบ่งบอกทางธรรมชาติว่าเป็นแหล่งพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์

นกยางเปีย เป็นนกที่มีลักษณะสีขาว มีปากเรียวยาวสีดำ ขาดำยาว แต่นกเผ่าทางตะวันตกจะมีเท้าเหลือง เป็นนกน้ำหากินตามน้ำตื้น ๆ และบนพื้น กินสัตว์เล็กต่าง ๆ อยู่ผสมพันธุ์เป็นฝูง บ่อยครั้งอยู่กับนกน้ำสปีชีส์อื่น ๆ ทำรังขนาดใหญ่จากก้านไม้ พุ่มไม้ และหญ้า วางไข่เป็นสีเขียวอมน้ำเงินที่ทั้งพ่อแม่ฟักลูกนกจะมีขนราว 6 สัปดาห์ นกยางเปียเป็นสัตว์สังคม และบ่อยครั้งเห็นอยู่ในฝูงเล็ก ๆ แต่นกแต่ละตัวก็ไม่ยอมให้ตัวอื่นมาใกล้ที่ตนเองหากิน โดยขึ้นอยู่กับว่าเหยื่อมีมากน้อยแค่ไหน มีวิธีหลายอย่างเพื่อจับเหยื่อ เช่น ย่องตามเหยื่อในน้ำตื้น บ่อยครั้งวิ่งพร้อมกันยกปีกหรือลากเท้าเพื่อไล่ปลาเล็ก ๆ หรืออาจยืนนิ่งแล้วรอโอกาสโจมตีเหยื่อ บางครั้งจะถือโอกาสเมื่อนกกาน้ำไล่ปลาหรือเมื่อมนุษย์เรียกน้อง ความสนใจจากปลาด้วยอาหารบนบก มันจะเดินหรือวิ่งไล่เหยื่อ กินสัตว์ที่ถูกวัวควายที่กำลังกินหญ้ากวน กินเห็บหมัดบนสัตว์เลี้ยง หรือแม้แต่กินซากสัตว์ อาหารโดยหลักเป็นสัตว์พวกกุ้ง กั้ง ปู แมลง แมงมุม และหนอน (ชญานันท์ ภักดีจิตต์, 2566)

จากคำกล่าวข้างต้น งานวิจัยเดิมส่วนใหญ่จะศึกษานกยางเปียในด้านชีววิทยา แต่ยังไม่ปรากฏการนำมาเป็นฐานในการสร้างสรรค์งานด้านนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ดังนั้นผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของนกยางเปียที่มีความสำคัญต่อระบบนิเวศทางธรรมชาติ จึงอยากศึกษาพฤติกรรมของนกยางเปีย เพื่อนำมาวิเคราะห์ลักษณะการเคลื่อนไหว อากัปกิริยา จังหวะการบิน การเดิน การหาอาหาร การอยู่เป็นฝูง และลักษณะท่วงท่าอื่น ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของนกยางเปีย เพื่อนำมาสร้างสรรค์ในรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ชุด พกเหมันต์

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของนกยางเปีย
2. เพื่อสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ชุด พกเหมันต์

**กระบวนการสร้างสรรค์**

กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ชุด พกเหมันต์ ในครั้งนี้ใช้กระบวนการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ตามหลักการแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดง โดยออกแบบกระบวนการบูรณาการเชื่อมโยงรูปแบบวิธีวิจัยที่เหมาะสมกับเรื่องที่ศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขอบเขตของการสร้างสรรค์ รวบรวมข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และเรียบเรียงนำเสนอด้วยการพรรณนาวิเคราะห์และนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบสร้างสรรค์การแสดงตามหลักการการแสดง ทดลอง นำเสนอ และจัดประชุมสนทนากลุ่มย่อยเพื่อวิพากษ์การแสดง ปรับปรุงการแสดงตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำรายวิชา และเผยแพร่สู่สาธารณชน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานต่อเนื่องแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำเสนอหัวข้องานวิจัยสร้างสรรค์ต่อคณะกรรมการ และอาจารย์ประจำรายวิชา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการจัดทำงานวิจัยสร้างสรรค์ตามลำดับขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 นำเสนอความก้าวหน้า ต่อคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำรายวิชา ดังนี้ เอกสารงานวิจัย 3 บท รูปแบบการแสดง เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง เพื่อนำคำแนะนำจากคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำรายวิชา ไปดำเนินการปรับปรุงพัฒนาการแสดงตามคำแนะนำ และนำเสนออีกครั้ง ก่อนจะเผยแพร่สู่สาธารณชน

ขั้นตอนที่ 3 นำเสนอความก้าวหน้า ต่อคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ประจำรายวิชา ดังนี้ เอกสารงานวิจัย 5 บท รูปแบบการแสดงแบบสมบูรณ์ เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง เพื่อนำคำแนะนำจากคณะกรรมการ อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ประจำรายวิชา ก่อนจะเผยแพร่สู่สาธารณชน

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอการแสดงสร้างสรรค์เผยแพร่สู่สาธารณชน โดยมีคณะกรรมจากภายนอก และกรรมการภายในวิพากษ์การแสดง

การดำเนินงานทั้ง 4 ขั้นตอนข้างต้นมีรายละเอียดการดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ ตลอดจนเอกสารต่าง ๆ จากแหล่งข้อมูล หอสมุดพัฒนศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ สำนักศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น ห้องสมุดออนไลน์ของวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ และแหล่งเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับนกยางเปีย

1.2 สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ มีความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องมาแล้วไม่น้อยกว่า 10 ปี และผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับงานด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้าน

2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการบรรเลงและเรียบเรียงทำนองเพลง ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรี มีความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องมาแล้วไม่น้อยกว่า 10 ปี และผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับงานด้านดนตรีไทย ดนตรีพื้นบ้าน

3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแต่งกาย ต้องเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องมาแล้วไม่น้อยกว่า 10 ปี และผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1.3 การลงภาคสนามพื้นที่ บ้านหลุบ ตำบลหลุบ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์

1.4 การจัดสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อวิพากษ์ผลงานสร้างสรรค์โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ การกำหนดบุคคลเข้าร่วมสนทนาในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มสนทนาออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อให้ได้ผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน คือ

1) กลุ่มบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญ และมีประสบการณ์ในการทำงานด้านนาฏศิลป์พื้นบ้าน และมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์พื้นบ้าน

2) กลุ่มบุคคลที่เคยมีประสบการณ์ในการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคอีสานหรือเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง ประเภทการแสดงพื้นบ้าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง มีประเด็นเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านอีสาน การแสดงที่เลียนแบบอากัปกิริยาของสัตว์

2.2 การบันทึกข้อมูลผู้วิจัยทำการบันทึกข้อมูล และการบันทึกเสียงโดยใช้แถบบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

3. การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลความเป็นมาของนกยางเปีย และอากัปกิริยาของนกยางเปีย ตลอดจนวิถีชีวิตของนกยางเปีย และข้อมูลจากการลงพื้นที่สังเกตการณ์จากสถานที่จริง จากนั้นสรุปผลเป็นความเรียงโดยการพรรณนา

4. การสร้างสรรค์ผลงานการแสดง นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมทั้งหมดมาสรุปวิเคราะห์ และสร้างสรรค์กระบวนท่ารำชุด พกเหมันต์ ตามหลักนาฏยประดิษฐ์ ได้แก่

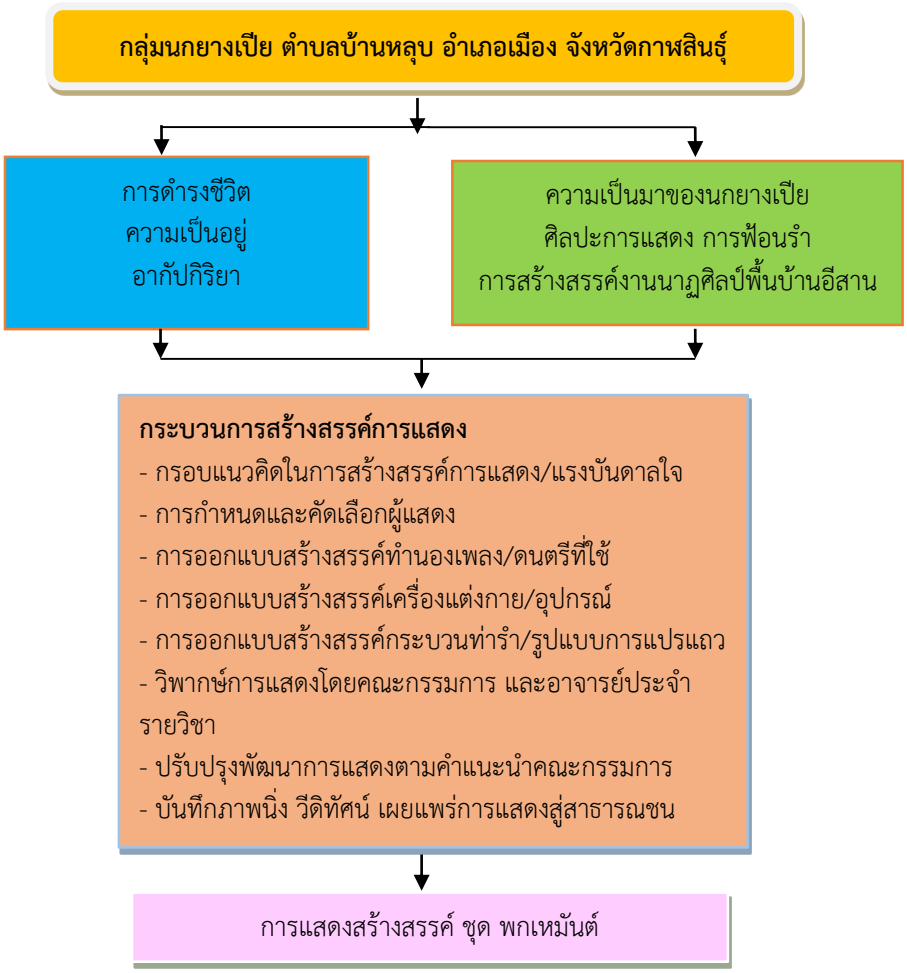
1) กำหนดขอบเขตและรูปแบบของการแสดงด้านท่ารำ ด้านการแต่งกาย ด้านเพลงดนตรีประกอบการแสดง และอุปกรณ์ประกอบการแสดง

2) ประมวลความคิดและสร้างสรรค์

3) คัดเลือกนักแสดงและฝึกซ้อมการแสดง

4) นำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ
5) พัฒนาการแสดงจากข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ
6) บันทึกภาพนิ่งและวีดิทัศน์
7) นำเสนอการแสดงต่อสาธารณะชน

วิธีดำเนินการดังที่ได้กล่าวมาปรากฏดังแผนภาพแสดงกระบวนการดำเนินงานดังนี้




**ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงกระบวนการศึกษาสร้างสรรค์ผลงานชุด พกเหมันต์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

**ผลการสร้างสรรค์**

พกเหมันต์ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงวิถีการดำรงชีวิต และอากัปกิริยาของนกยางเปีย ที่อาศัยอยู่บริเวณท้องทุ่งนา ตำบลหลุบ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งนกยางเปียจะพาฝูงอพยพมาในช่วงฤดูหนาว และจะพากันมาหากินในท้องทุ่งนาเป็นจำนวนมาก การแสดงชุดนี้กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์มาจากวิถีการดำรงชีวิต อากัปกิริยาการหาอาหาร การเดิน การบิน มานำเสนอผ่านรูปแบบการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์

ของนกยางเปีย โดยผ่านทำนองดนตรีที่ผสมผสานดนตรีพื้นบ้านอีสาน และเครื่องดนตรีสากล ลีลาท่าฟ้อนได้มาจากอากัปกิริยาของนกยางเปียที่มีทั้งตัวผู้และตัวเมีย เครื่องแต่งกายนักแสดงชายสื่อถึงนกยางเปียตัวผู้ นักแสดงหญิงสื่อถึงนกยางเปียตัวเมีย โดยได้ออกแบบให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับลักษณะของนกยางเปียให้มากที่สุด โดยใช้ผ้าพื้นเมืองของจังหวัดกาฬสินธุ์ลายออเจ้ามาตัดเย็บให้สวยงาม การประดิษฐ์ปีกนกให้มีลักษณะสีขาวเหมือนขนของนกยางเปีย มีลักษณะเบาสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติอย่างงดงาม และผลงานสร้างสรรค์ชุด พกเหมันต์ ได้นำผ้าลายออเจ้าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เพิ่มคุณค่า และสะท้อนให้เห็นถึงวิถีการดำรงชีวิตอากัปกิริยาของนกยางเปีย



**ภาพที่ 2 ภาพการแสดงผลงานสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

**สรุปผล**

การแสดงสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์ มีกระบวนการในการสร้างสรรค์การแสดง 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การศึกษาค้นคว้าข้อมูลประกอบการแสดงสร้างสรรค์ 2) การกำหนดแนวคิด 3) การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดง 4) การออบแบบเครื่องแต่งกาย 5) การคัดเลือกนักแสดง 6) การออกแบบท่ารำและรูปแบบการแปรแถว ในแต่ละขั้นตอนการสร้างสรรค์มีกระบวนการในการดำเนินงาน ดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลประกอบการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ โดยรวบรวมข้อมูลที่ใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดง ได้แก่ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่กล่าวถึงความเป็นมาของนกยางเปีย การลงพื้นที่สังเกต

การจากสถานการณ์จริง หลักการและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ แนวคิดในการประดิษฐ์ท่ารำของผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน และหลักการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ไทยหรือนาฏยประดิษฐ์รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นตามรายละเอียดข้างต้นทำให้ผู้สร้างสรรค์การแสดงมีข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของนกยางเปีย วิถีการดำรงชีวิต อากัปกิริยาต่าง ๆ ของนกยางเปีย และนำไปสู่การกำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างผลงานการแสดง รวมถึงรูปแบบลักษณะการแสดงที่นำเสนอ โดยนำหลักการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน และแนวคิดหลักการสร้างสรรค์ผลงานของนักวิชาการด้านนาฏศิลป์ มาเป็นพื้นฐานในการดำเนินการออกแบบสร้างสรรค์การแสดง

2. กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์การแสดงตามขอบเขตของการสร้างสรรค์นำเสนอรูปแบบการแสดงเป็น 3 ช่วงคือ

ช่วงที่ 1 สกุณาคลาไคล สื่อถึงการอพยพ โยกย้ายถิ่นฐานที่อยู่อาศัย และพื้นที่หากินทางธรรมชาติของนกยางเปียในช่วงต้นฤดูหนาว

ช่วงที่ 2 วิถีวิหค สื่อถึงวิถีการดำรงชีวิตในการหาอาหารของนกยางเปียและอากัปกิริยาต่าง ๆ ของนกยางเปีย

ช่วงที่ 3 สกุณาสำราญรมย์ สื่อถึงความงดงาม ท่วงท่าลีลาต่าง ๆ ของนกยางเปีย เช่น การบิน การเดิน การหาอาหาร เป็นต้น

3. การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดง

การสร้างสรรค์ทำนองเพลงการสร้างสรรค์ชุด พกเหมันต์ เป็นการใช้เครื่องดนตรีอีสานผสมผสานกับเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากล การออกแบบทำนองเพลงสำหรับการแสดงสร้างสรรค์ชุด “พกเหมันต์” ให้สะท้อนพฤติกรรมและอารมณ์ของนกยางเปียในแต่ละช่วงอย่างชัดเจน โดยใช้จุดเด่นของเครื่องดนตรีอีสานเป็นแกนหลัก แล้วเสริมสีสันด้วยเครื่องดนตรีไทยและเครื่องดนตรีสากลให้เกิดมิติ โดยมีเครื่องดนตรีดังนี้ เครื่องดนตรีอีสาน ประกอบด้วย พิณ พิณเบส ซออีสาน กลองหาง แคน รำมะนา เครื่องดนตรีไทย ประกอบด้วย ระนาดเอก ขลุ่ย เครื่องดนตรีสากล คีย์บอร์ด แฉ ระฆังราว ในการสร้างสรรค์ทำนองเพลง พกเหมันต์ ดังนี้

ช่วงที่ 1 สกุณาคลาไคล การอพยพ การเดินทาง การเคลื่อนไหวธรรมชาติของนกยางเปีย อารมณ์ล่องลอยการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง แฝงพลังของการเดินทาง จังหวะดนตรีช้าและปานกลาง โดยมีขลุ่ยเป่าเป็นทำนอง เหมือนเสียงนกบินผ่านสื่อการเคลื่อนที่ของฝูงนก ผสมผสานกับ พิณ แคน ซออีสาน

ช่วงที่ 2 วิถีวิหค ดนตรีช่วงที่ 2 จังหวะปานกลางและเร็ว ให้รู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องเลียนพฤติกรรมสื่อถึงการดำรงชีวิต หาอาหาร พฤติกรรม อารมณ์ กระฉับกระเฉง มีชีวิตชีวา เป็นธรรมชาติ

ช่วงที่ 3 สกุณาสำราญรมย์ สื่อถึงความงดงาม อิสระ และลีลาอารมณ์ ความสง่างาม ความสดใส ความรื่นรมย์ของนกยางเปีย ช่วงนี้จะมีระนาดเอกเพิ่มความวิจิตร สร้างมิติความงาม และมีทำนองต้นวรเชษฐ์เข้ามาผสมผสาน เพิ่มความสนุกสนานเข้ามาด้วย

4. การออบแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบสร้างสรรค์การแต่งกาย ชุด พกเหมันต์ โดยมีโครงสร้างเครื่องแต่งกายมาจากรูปลักษณะของนกยางเปีย และผู้สร้างสรรค์ได้นำผ้าทอ ลายออเจ้าที่เป็นผ้าทอซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดกาฬสินธุ์ มาออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายของผู้แสดงทั้งชายและหญิง

เครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง ประกอบไปด้วย ปีกขนนก จอนหู สร้อยคอ เสื้อแขนกุดลายออเจ้ายกดอกสีทอง กางเกงลายออเจ้ายกดอกสีทองตกแต่งด้วยขนนก เครื่องประดับสีทอง

เครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ประกอบไปด้วย ปีกขนนก กรอบหน้า สร้อยคอ เสื้อแขนกุดลายออเจ้ายกดอกสีทอง กางเกงลายออเจ้ายกดอกสีทองตกแต่งด้วยขนนก เครื่องประดับสีทอง ดังภาพ



**ภาพที่ 3 ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงหญิง**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**



**ภาพที่ 4 ภาพเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

5. การคัดเลือกผู้แสดง ผู้แสดงที่มีคุณลักษณะเหมาะสมกับการแสดงชุดนี้ เป็นผู้ที่ต้องมีทักษะลีลาการร่ายรำท่ารำหลัก ที่เป็นท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ทั้งชายและหญิง ทั้งนี้เนื่องจากลีลาท่าทางการร่ายรำในการแสดงชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบมาจากท่ารำหลักดังกล่าวผสมผสานกับท่ารำที่มาจากอากัปกิริยาของนกยางเปีย นอกจากนั้นยังต้องมีในการเคลื่อนไหว การแปรแถว มีปฏิภาณไหวพริบ ทั้งนี้เนื่องจากเป็นการแสดงเป็นคู่ชายและหญิง และเป็นการแสดงกลุ่ม นอกจากผู้แสดงจะต้องมีทักษะในการจดจำท่ารำได้แม่นยำแล้ว ยังต้องมีการปฏิบัติท่ารำที่สัมพันธ์กัน รวมถึงการแสดงออกท่วงท่า กริยาอาการในการที่สวมบทบาทเป็นตัวนกให้ได้มากที่สุดอีกด้วย



**ภาพที่ 5 ภาพแสดงกระบวนท่ารำเข้าคู่ ในการแสดงสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

6. การออกแบบสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ กระบวนท่ารำที่ออกแบบสร้างสรรค์มีหลักการแนวคิดมาจากหลักการเบื้องต้นของกระบวนการทางด้านนาฏยประดิษฐ์ ผนวกกับการลงพื้นที่สังเกตการณ์การดำรงชีวิตของนกยางเปีย และศึกษาข้อมูลการสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวกับการเลียนแบบสัตว์ที่เคยมีมาก่อน โดยมีหลักการที่นำมาใช้สำหรับการสร้างสรรค์ออกแบบลีลาท่ารำ โดยมีโครงสร้างท่ารำหลัก 3 ประเภท ได้แก่ 1) กระบวนท่ารำหลักที่ได้มาจากการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลของนกยางเปีย เช่น การหาอาหาร การเดิน การบิน 2) ท่ารำหลักที่เป็นท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย และนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน ได้แก่ ท่าจันทร์ทรงกรด ท่าเหราเล่นน้ำ ท่ายูงรำแพน ท่างมปลาในน้ำ ท่าอุ่นมะโนราห์ ท่าควายเถิงใหญ่ชนกัน 3) กระบวนท่ารำที่สร้างขึ้นให้มีลักษณเฉพาะและลักษณะการใช้เท้าที่หลากหลาย และกำหนดให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของการแสดงชุดนี้ตัวอย่างท่ารำดังตารางต่อไปนี้

| ท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย | ท่ารำนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสาน | ท่ารำที่ได้มาจากอากัปกิริยาของนกยางเปีย |
|---|---|---|
|  |  |  |
| ท่าจันทร์ทรงกรด | ท่าอุ่นมโนราห์ | ท่าการหาอาหาร |
|  |  |  |
| ท่าเหราเล่นน้ำ | ท่าควายเถิงใหญ่ชนกัน | ท่ายืนนิ่ง |
|  |  |  |
| ท่ามัจฉา | ท่างมปลาในน้ำ | ท่ามองหาเหยื่อ |
| | |  |
| | | ท่าบิน |

**อภิปรายผล**

ผลงานสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์ เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเอาการดำรงชีวิต อาอัปกิริยา ของนกยางเปียที่อพยพมาอยู่ในเขตตำบลหลุบ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ในช่วงฤดูหนาวนำมาสร้างสรรค์เพื่อให้เห็นถึงความสวยงามของอากัปกิริยาของนกยางเปีย และสะท้อนให้เห็นถึงระบบนิเวศอันอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่การเกษตรในจังหวัดกาฬสินธุ์ มาใช้เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ต่อยอดเพื่อเพิ่มคุณค่า และมูลค่าในรูปแบบการแสดง

ในการสร้างสรรค์การแสดงชุด พกเหมันต์ เน้นการออกแบบปีกนกยางเปียที่มีความเคลื่อนไหวได้เหมือนนกในการบิน การกางปีก ให้มีความสมดุลกับร่างกายของนักแสดง สอดคล้องกับงานวิจัยของวนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ (2562) ในการสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด เหิร ที่ประยุกต์ใช้สร้างสรรค์การเคลื่อนไหว พบว่า นักแสดงใช้ร่างกายเคลื่อนไหวขับเคลื่อนปีกนกให้เกิดอากัปกิริยาต่าง ๆ ได้อย่างสมจริง มีท่วงท่าที่ดูแปลกตาเกิดจากนักแสดงเชื่อว่าตนเองนั้นมีปีก อยู่ในสภาพแวดล้อมที่นกตัวนั้นอยู่จริง ๆ ดังนั้นการขยับเขยื้อนร่างกายไปพร้อมกับปีก จึงเป็นสิ่งที่นักแสดงต้องคำนึงถึงความสมจริงเพราะปีกสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ดีเป็นอย่างดี

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดง ชุด พกเหมันต์ มีการดำเนินงานสร้างสรรค์การแสดง 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การศึกษาค้นคว้าข้อมูลประกอบการแสดงสร้างสรรค์ 2) การกำหนดแนวคิด 3) การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดง 4) การออบแบบเครื่องแต่งกาย 5) การคัดเลือกนักแสดง 6) การออกแบบท่ารำและรูปแบบการแปรแถว ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงทั้ง 6 ขั้นตอนนี้สอดคล้องกับหลักการแนวคิดในการออกแบบท่ารำทางด้านนาฏศิลป์ไทย ได้ให้แนวคิดของอาจารย์เฉลย ศุขะวณิช ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง และผู้เชี่ยวชาญนาฏศิลป์ไทยได้กล่าวถึงการคิดประดิษฐ์ท่ารำโดยใช้กลวิธีที่จะประดิษฐ์ให้ได้ท่ารำที่เหมาะสมสวยงามผู้ประดิษฐ์ท่ารำจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของระบำ รำ ฟ้อนในชุดนั้น ๆ (พจน์มาลย์ สมรรคบุตร, 2538) และสอดคล้องกับแนวคิดของ จิราภรณ์ ศรีสร้างคอม (2551) ได้ศึกษาเรื่องการประดิษฐ์ท่ารำประกอบการเรียนรู้ ชุด ฟ้อนภูไทหมอเหยา สรุปไว้ว่า การประดิษฐ์หมายถึงการคิด จัดทำ แต่ง และการสร้าง ส่วนคำว่า ท่ารำ หมายถึงกิริยาอาการท่าทาง มือ เท้า ศีรษะ ลำตัว ที่เกี่ยวกับการแสดงความหมายต่าง ๆ แทนคำพูด รวมคำแล้วการประดิษฐ์ท่ารำ หมายถึงการคิด การจัดทำ และการสร้างกิริยาอาการท่าทางที่เกี่ยวกับการแสดงเพื่อสื่อความหมาย

การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ ผู้สร้างสรรค์มีการสร้างสรรค์การออกแบบกระบวนท่ารำที่ประดิษฐ์ขึ้นจากกิริยาทั่วไปของนกยางเปีย การแสดงสร้างสรรค์ ชุด พกเหมันต์ มีลักษณะเด่นที่สร้างสรรค์โดยออกแบบให้นักแสดงมีการแสดงออกทางอารมณ์การเคลื่อนไหวร่างกายที่เป็นอิสระ การเคลื่อนที่ในรูปแบบใหม่และการใช้ทฤษฎีสัญญะวิทยาในการออกแบบท่ารำ โดยมีจุดเด่นที่เห็นได้ชัดเจนแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

นาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานดั้งเดิม ท่าเลียนแบบจากนก ท่ารำท่วงท่าอิสระ ทฤษฎีสัญญะวิทยา ซึ่งแบ่งกระบวนท่ารำสื่อความหมายในช่วงต่าง ๆ 3 ช่วง คือ สกุณาคลาไคล วิถีวิหค สกุณาสำราญรมย์ สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ของ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่กล่าวถึงการกำหนดให้รูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์มีหลายแนวทาง แนวทางหนึ่ง คือ กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม โดยนำลักษณะเด่น โครงสร้าง ท่าทาง หรือเทคนิคบางอย่างมาเป็นหลัก แล้วผู้สร้างสรรค์พยายามบุกเบิกแสวงหาท่าทางใหม่ ๆ มาใช้ในการออกแบบ

ผลงานสร้างสรรค์ชุด พกเหมันต์ เป็นการนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยเฉพาะพฤติกรรมและอากัปกิริยาของนกยางเปียที่อพยพเข้ามาในพื้นที่ตำบลหลุบ อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ในช่วงฤดูหนาว มาถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์อย่างมีศิลปะและความหมาย การแสดงชุดนี้ไม่เพียงสะท้อนความงดงามของการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของนกยางเปียเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของระบบนิเวศในพื้นที่เกษตรกรรม ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของวิถีชีวิตชุมชนนอกจากนี้ ยังเป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติมาประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณค่าในเชิงศิลปะการแสดง อันเป็นการสืบสานและต่อยอดนาฏศิลป์พื้นบ้านอีสานให้มีความร่วมสมัย สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทั้งในด้านการศึกษา การท่องเที่ยว และการอนุรักษ์วัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับพฤติกรรมของสัตว์หรือธรรมชาติในท้องถิ่นอื่น ๆ เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์อย่างต่อเนื่อง
2. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนในการสร้างสรรค์การแสดงพื้นบ้านอีสาน เพื่อให้เกิดความตระหนักและความภาคภูมิใจในทรัพยากรท้องถิ่น
3. พัฒนารูปแบบการแสดงให้สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ เช่น การนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล หรือการแสดงในเวทีระดับประเทศและนานาชาติ
4. สนับสนุนการบูรณาการองค์ความรู้ด้านนิเวศวิทยา ร่วมกับศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดง เพื่อสร้างผลงานที่มีองค์ความรู้ด้านวิชาการและศิลปะควบคู่กัน
5. ควรมีการจัดเก็บข้อมูลและบันทึกผลงานอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการศึกษาต่อไป

**รายการอ้างอิง**

จิราภรณ์ ศรีสร้างคอม. (2551). *การประดิษฐ์ท่ารำประกอบการเรียนรู้ชุดฟ้อนภูไทหมอเหยา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พจน์มาลย์ สมรรคบุตร. (2538). *แนวการคิดประดิษฐ์ท่ารำเซิ้ง*. ภาควิชานาฏศิลป์ คณะวิมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรธานี.

วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ. (2562). การสร้างสรรค์การแสดงร่วมสมัยชุด เหิร. *วารสารศิลปากรวิจารณ์*, *6*(2), 181–195.

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

สุวรรณา, โอภาส, และศรัญย์. (2546). *ศึกษาความสำเร็จในการสืบพันธุ์ประชากรของนกยางเปีย* (รายงานผลการวิจัย). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

อรอุมา สุ่มมาตย์. (2553). *การประชาสัมพันธ์ของพิพิธภัณฑ์ธรณีวิทยาในสังกัดกรมทรัพยากรธรณี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. พิพิธภัณฑ์สิรินธร.

# อัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา

# CHARACTERISTICS OF CHINESE CHARACTERS APPEARING IN THE PERFORMANCE OF LAKHON PHAN THANG THE FOLK DRAMA "RACHATHIRAT" EPISODE "SAMING PHRA RAM AR-SA"

**ภุมรินทร์ มณีวงษ์***
PHOOMARIN MANEEWONG

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มุ่งศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ซึ่งถือเป็นศาสตร์นาฏศิลป์ที่สะท้อนการรวบรวมภูมิปัญญาและการปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างขนบการแสดงละครรำของไทยร่วมกับท่าทางและสำเนียงต่างชาติ เพื่อเพิ่มความสมจริงให้แก่ตัวละคร ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวละครฝ่ายจีน ได้แก่ พระเจ้าเส็งโจ๊วฮ่องเต้ (พระเจ้ากรุงจีน) กามนี โจเปียว พลทหาร และตัวประกอบอื่น ๆ โดยมิได้เกิดขึ้นเพื่อความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่มีรากฐานเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกระบวนการคิดของปรมาจารย์ในด้านนาฏศิลป์ไทย ที่ได้รับการถ่ายทอดกระบวนท่าของการแสดงงิ้วที่มาจากคณะละครเจ้าคุณมหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) ซึ่งคณะละครนี้ได้รับกระบวนท่าทาง ตลอดจนรูปแบบการแสดงงิ้วจากครูงิ้วหลวง แล้วนำมาผสมผสานจนเกิดเป็นอัตลักษณ์ที่ก่อให้เกิดการแปรเปลี่ยนภาพลักษณ์ตัวละครจีน ในการแสดงละครรำของไทย ให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์ผ่านแนวคิดในการสร้างการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราชนี้พบว่า บทบาทฝ่ายจีนสามารถจำแนกตัวละครออกเป็นกลุ่มหลักอย่างชัดเจน เมื่อเทียบกับการจัดแบ่งประเภทตัวแสดงของงิ้ว ได้แก่ "เซ็ง" หรือกลุ่มตัวละครชาย ซึ่งแบ่งย่อยตามศักดิ์และบทบาทเป็น บู๊เหล่าเซ็ง (พระเจ้ากรุงจีน) บู๊เซียงเซ็ง (กามนี) และบุ่งเซียงเซ็ง (โจเปียว) รวมถึงกลุ่มตัวละครตลก ที่เรียกว่า "ทิ้ว" (ล่ามจีนและทหารหน้าขี้ไก่) ซึ่งการกำหนดโครงสร้างตัวละครดังกล่าว สอดรับกับหลักจารีตนาฏศิลป์ไทย ที่คำนึงถึงสรีระและท่วงท่าของนักแสดง นอกจากนี้ยังปรากฏอัตลักษณ์เฉพาะ ผ่านกระบวนท่ารำเฉพาะที่รับมาจากงิ้วโดยตรง เช่น การออกกระบวนท่าลาซัน ท่ารบไม้บู๊ที่ใช้ทวนและไม้พลอง การใช้สรีระด้วยการย่อ-ยืด และก้าวเท้า การซอยเท้า ตลอดจนภาษาที่เป็นสัญญะของการใช้ลักษณะมือแบบจีน และการเจรจาสำเนียงแต้จิ๋ว ผสมภาษาไทยที่สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่เด่นชัดของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนยิ่งขึ้น

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ในมิติเชิงทฤษฎี บทความวิชาการนี้ได้นำทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridity) มาอธิบายสภาวะของวัฒนธรรมในความผสมผสาน โดยมองละครพันทางเป็น "พื้นที่ที่สาม" (Third Space) ที่ตัดขาดจากความเป็นไทยแท้และจีนแท้ เพื่อผสมผสานรวมขนบของการแสดงงิ้วจีนที่แข็งกร้าว โลดโผน และการแสดงอารมณ์แบบธรรมชาติ เข้ากับนาฏศิลป์ไทยที่ยึดโยงอยู่กับความอ่อนช้อย ละมุนละไม และการรักษาความนิ่งของลำตัวตามจารีตของละครไทย การผสมผสานนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiotics) ผ่านรูปแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าตามลักษณะตัวละคร ซึ่งทำหน้าที่เป็นรหัสวัฒนธรรมส่งสารให้ผู้ชมเข้าใจสถานะและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างสมบูรณ์ โดยกระบวนการของการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนที่มาจากปรมาจารย์นาฏศิลป์ ได้ทำหน้าที่เป็นผู้ผสมผสานกำหนดอัตลักษณ์ตัวละครเชื้อชาติจีนผ่านการแสดงในลักษณะของละครพันทางมาจนถึงปัจจุบัน

คำสำคัญ: อัตลักษณ์, ตัวละครเชื้อชาติจีน, ราชาธิราช, สมิงพระรามอาสา, การผสมผสานทางวัฒนธรรม

## Abstract

This academic article examines the physical gestures and characterization of Chinese characters in the performance of Characteristics of Chinese Characters appeared in the performance of Lakhon Phan Thang the folk drama "Rachathirat" episode "Saming Phra Ram Ar-sa". It offers a comprehensive synthesis of knowledge concerning the artistic relationship between Thai classical dance-drama (Lakhon Ram) and Chinese opera. This connection is deeply rooted in the cognitive processes of Thai dance maestros who received choreographic transmission directly from Chinese opera experts, ultimately transforming the representation of Chinese characters in Thailand into a highly unique identity. Analyzing through Chinese opera role categorization, the Chinese characters are distinctly classified into major groups: the senior monarch, young warrior, diplomat, common soldiers, male extras, and comic characters. This character structure aligns with traditional Thai dance conventions, where casting heavily considers the performer's physique and movement capabilities. Additionally, specific choreographic elements are inherited directly from Chinese opera, such as stylized character introductions, combat sequences, somatic techniques of sinking and rising, rapid shuffling steps, and a specialized gestural language using opera hand positions. Coupled with Teochew-accented Thai dialogue, these elements maximize dramatic

verisimilitude. Theoretically, this article employs cultural hybridity to explain cultural fluidity, framing Lakhon Phanthang as a "Third Space" that transcends absolute Thai and Chinese purities. It synthesizes the naturalistic emotional expressions of traditional Chinese opera with the fluid grace and torso stability of Thai classical theatre. This integration is further analyzed through semiotics, where costumes, makeup, and facial iconography serve as cultural codes communicating character status and emotions. In conclusion, the creative processes of the dance masters established a vital archetype for defining and transmitting Chinese ethno-character identity in Lakhon Phanthang to the present day.

Keywords: Identity Construction, Chinese Characters, Rachathirat, Saming Phra Ram Ar-sa, Cultural Integration

**บทนำ**

ศาสตร์แห่งศิลปะการแสดงของชนชาติใดก็ตาม ที่ปรากฏรูปแบบให้เห็นในปัจจุบันล้วนมีเหตุปัจจัยหลายอย่างเข้ามาผนวกผ่านกระบวนการคิด จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ที่ปรุงแต่งไปตามบริบทของสังคม วัฒนธรรม และจารีตประเพณี สำหรับนาฏศิลป์ไทยถือเป็นศาสตร์ที่มีการรวบรวมองค์ความรู้ ภูมิปัญญาจากศิลปะหลายแขนงก่อให้เกิดรูปแบบการแสดงที่หลากหลาย เช่น หุ่น หนังใหญ่ โขน ละครใน ละครนอก ละครดึกดำบรรพ์ และละครพันทาง เป็นอาทิ

ละครพันทางเป็นละครรูปแบบใหม่ที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดงเพื่อนำเสนอในมิติใหม่ของการแสดงละครในยุคปลายรัชกาลที่ 4 ที่เกิดขึ้นจากการนำรูปแบบการแสดงละครนอก มาผสมผสานกับท่ารำที่ดัดแปลงมาจากชนชาติอื่น มีลักษณะท่าทางแบบสามัญชนที่ใช้ในชีวิตประจำวันเข้ามาผสม มีการแต่งกายที่คล้ายคลึงกับชนชาตินั้น ๆ ตลอดจนการนำทำนองเพลงที่มีสำเนียงของต่างชาติ การเจรจาเลียนสำเนียง การขับร้องสำเนียงภาษา เพื่อสร้างเป็นอัตลักษณ์ทางเชื้อชาติและให้เรื่องราวของตัวละครที่มีเชื้อชาตินั้นมีความสมจริงยิ่งขึ้น เช่น เพลงสำเนียงลาว เพลงสำเนียงมอญ เพลงสำเนียงพม่า เพลงสำเนียงลาว เพลงสำเนียงจีนเป็นต้น ซึ่งแต่เดิมจะเรียกรูปแบบการแสดงละครชนิดนี้ว่า "ละครเจ้าคุณมหินทร์" ตามชื่อของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) หรือละครผสมสามัคคี (เสาวณิต วิงวอน, 2555)

คณะละคร "ละครเจ้าคุณมหินทร์" ยังเป็นคณะแรก ๆ ที่มีการแสดงเป็นรายปักษ์หรือที่เรียกว่า "วิก"(week) ซึ่งคณะละครแห่งนี้มีสถานที่แสดงอยู่ที่บริเวณตรอกประตูนกยูง ย่านท่าเตียน โดยมีชื่อว่าโรงละครว่า "ปริ๊นซ์เทียเตอร์ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547) มีหลวงพัฒนพงศ์ภักดี (ทิม สุขยางค์) เป็นผู้ประพันธ์บทละครพันทางขึ้นใหม่หลายเรื่อง เช่น สามก๊ก ห้องสิน และราชาธิราช ซึ่งตัวละครเอกในคณะนี้ ต่อมาได้กลายเป็นครูละครสำคัญ

ที่ถ่ายทอดวิชาด้านการแสดงให้แก่วังเจ้านายและสำนักละครต่าง ๆ ที่มีชื่อเสียง เช่น คณะละครเจ้าคุณพระประยุรวงศ์ คณะละครวังสวนกุหลาบ เป็นต้น ละครพันทางเรื่องราชาธิราช นับว่าเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ได้รับความนิยมในการนำมาแสดงในรูปแบบของละครพันทาง เนื่องจากเรื่องราวของเนื้อเรื่องกล่าวถึง การทำสงครามระหว่างมอญกับพม่าที่มีเนื้อหาสนุกเร้าใจ ทั้งยังมีกลยุทธ์ในการทำสงคราม และบทละครเรื่องราชาธิราชนี้ยังนำมาใช้แสดงอยู่จนถึงปัจจุบัน โดยกรมศิลปากรปรับปรุงบทจากบทละครเดิมของหลวงพัฒนพงศ์ภักดี (ทิม สุขยางค์) เพื่อให้เหมาะกับโอกาสที่ใช้แสดง (เสาวณิต วิงวอน, 2555)

สำหรับการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา เริ่มแสดงครั้งแรกปี พ.ศ. 2495 ณ โรงละครศิลปากร โดยเนื้อเรื่องเริ่มจากพระเจ้ากรุงต้าฉินส่งราชทูตจีนมาเจริญพระราชไมตรีและขอท้าประลองกับทหารที่มีฝีมือ เพื่อไม่ให้เกิดการปะทะให้เสียกำลังพล จึงขอให้ทางพระเจ้าอังวะส่งทหารที่มีฝีมือมาต่อสู้กับกามนีทหารเอกของพระเจ้ากรุงจีน หากฝ่ายทหารเอกของพระเจ้ากรุงจีนพ่ายแพ้ก็จะยกทัพกลับ ถ้าหากทหารเอกของพระเจ้าอังวะพ่ายแพ้ เมืองอังวะจะต้องตกมาเป็นของพระเจ้ากรุงจีน จากนั้นเหตุการณ์จึงได้ดำเนินไปตามเรื่องราว สมิงพระรามที่ถูกจองจำในฐานะเชลยศึกออกรับอาสาด้วยกลัวว่าหากฝ่ายอังวะพ่ายแพ้ พระเจ้ากรุงจีนต้องยกไปถึงเมืองหงสาวดี เพื่อเป็นการตัดศึกจึงออกอาสาไปต่อสู้กับกามนี และสามารถชนะกามนีได้ (กรมศิลปากร,2495) ในการแสดงตอนนี้ นอกจากจะมีตัวละครที่เป็นเชื้อชาติมอญ เชื้อชาติพม่าแล้ว ก็ปรากฏว่ามีตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนที่เข้ามามีบทบาทในตอนนี้เพียงตอนเดียว และในตอนนี้ยังเป็นตอนที่นิยมนำออกแสดงมามาจนถึงปัจจุบัน

ความพิเศษนอกเหนือจากการมีตัวละครที่มีเชื้อชาติมอญ และพม่าแล้ว ตัวละครที่เป็นความแปลกใหม่ และเป็นที่สนใจในทุกครั้งที่มีการนำออกแสดงคือ ตัวละครฝ่ายจีนที่ประกอบด้วย พระเจ้ากรุงจีน กามนี โจเปียว ทหาร และล่ามจีน ซึ่งตัวละครกลุ่มนี้เป็นตัวละครที่มีการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีน ที่มีการผสมผสานจากศิลปะการแสดงงิ้วเพื่อสร้างเป็นตัวละครเชื้อชาติจีนให้เห็นภาพลักษณ์ได้อย่างชัดเจน ที่ประกอบไปด้วยกระบวนท่ารำพิเศษ เพลง สำเนียง ภาษา และ การเจรจา ได้อย่างเหมาะสม และยังเป็นต้นแบบของการสร้างท่าทางประกอบการแสดงที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับลักษณะอัตลักษณ์ของตัวละครจีน ระบำจีน มาจนถึงปัจจุบัน

ฉะนั้นสำหรับประเด็นในเรื่องการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ไม่ได้เกิดขึ้นมาเพื่อเป็นตัวละครสำหรับการแสดงเพียงเท่านั้น แต่ในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนนี้ มีเหตุปัจจัยแวดล้อม บริบทในด้านศิลปะการแสดงของจีน ประกอบกับกระบวนการสร้างตัวละครในรูปแบบของละครรำร่วมกัน จนเกิดเป็นกระบวนการของท่าทางที่ใช้แสดงของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนที่มีการพัฒนามาตามลำดับ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีรากฐานสำคัญมาจากกระบวนการคิด จินตนาการ ประกอบกับความคิดอย่างสร้างสรรค์

ด้วยการบูรณาการความรู้ของปรมาจารย์นาฏกรทั้งสิ้น และปัจจัยเหล่านี้ยังทำหน้าที่เป็นต้นแบบของการกำหนดอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีน ที่ปรากฏอยู่กับการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา นอกจากนี้ยังเป็นต้นแบบในการสร้างท่าทางประกอบการแสดงตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนในเรื่องอื่น ๆ และในยุคต่อมาที่มีการแสดงเกี่ยวกับตัวละครที่มีเชื่อชาติจีน ก็จะนำแนวทางอัตลักษณ์ของตัวละครจีนในเรื่องราชาธิราชนี้ ไปเป็นท่าทางต้นแบบของการแสดงละครจีน ระบำที่มีเพลงทำทวงนองแบบสำเนียงจีน รวมไปถึงการนำลักษณะของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์อีกหลายชุดการแสดง

**เนื้อหา**

สำหรับตัวละครที่มีเชื้อชาติจีน ที่ปรากฏในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา พบว่า ตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนฝ่ายจีนที่ประกอบไปด้วย พระเจ้ากรุงจีน (พระเส็งโจวฮ่องเต้) กามนี โจเปียว คนธงจีน พลทหาร และล่ามจีน ซึ่งตัวละครเหล่านี้คือตัวละครที่มีความพิเศษ มีท่าทางในการแสดง การเจรจา รวมไปถึงกระบวนท่ารำเฉพาะที่ปรากฏอยู่ในรูปแบบการแสดงละครพันทางของไทย โดยแต่ละบทบาทจะมีท่าทางที่ใช้ในการแสดงตามศักดิ์ของตัวละคร

ตามที่ได้กล่าวไว้แล้วในเบื้องต้นว่า การสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ที่มาจากการผสมผสานของการแสดงงิ้ว และการแสดงตามขนบการแสดงละครรำของไทย จึงไม่แปลกว่าเหตุใดตัวละครที่มีเชื้อชาติจีน จึงรูปแบบการแสดงท่าทาง การแต่งกายเหมือนกับการแสดงงิ้วของจีน

ในรูปแบบการแสดงงิ้วของจีนที่ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครฝ่ายจีนในช่วงที่คณะละครของเจ้าคุณมหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) จากการที่ได้สัมภาษณ์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษณา (บัวสรวง) ภักดีเทวา เป็นผู้แสดงในบทบาทกามนีที่แสดงครั้งแรก ในปีพ.ศ.2495 ปัจจุบันอายุ 93 ปี ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า "กระบวนท่าของตัวละครฝ่ายจีนมี คุณครูผัน โมรากุล เป็นผู้ฝึกซ้อมให้ ซึ่งคุณครูผัน โมรากุล ท่านนี้เป็นบุตรตรีของหม่อมครูเครือ หรือ แม่ครูเครือ ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญของคณะละครเจ้าคุณมหินทร์ฯ และยังเล่าว่าในตอนนั้น ได้เชิญครูงิ้วเข้ามาสอนให้กับคณะละครฯ ซึ่งเป็นคณะงิ้วหลวง เป็นผู้เข้ามาสอน" (กฤษณา ภักดีเทวา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2569) ซึ่งในข้อมูลของการสัมภาษณ์นี้สอดคล้องกับการให้ข้อมูล ของคุณครูประเมษฐ์ บุณยะชัย ที่ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า "ตอนที่คณะเจ้าคุณมหินทร์ทำละครตอนนี้ ได้เชิญครูงิ้วมาสอนจริง ที่เป็นคณะงิ้วที่มีความสามารถ โดยคนที่เข้ามาสอน คือ ซินแสไช้ เป็นครูของคณะงิ้วหลวง" (ประเมษฐ์ บุณยะชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 พฤษภาคม 2569)

จากคำสัมภาษณ์ของทั้งสองท่านที่ได้กล่าวถึง ผู้ที่เข้ามาสอนท่าทางให้กับตัวละครของคณะละครเจ้าคุณมหินทร์ ฯ ที่มีการฝึกซ้อมการแสดง โดยมีการเชิญครูงิ้ว ซึ่งเป็นคณะ

ที่มีชื่อเสียงเข้ามาเป็นผู้สอน ทั้งนี้ "คณะงิ้วหลวง" นี้มีผู้ที่ให้มุมมองว่าอาจจะเป็นงิ้วปักกิ่งที่มาจากเมืองจีนหรือคณะงิ้วที่มาจากวังหน้าเดิมนั้นก็เป็นได้ เนื่องจากคณะงิ้วปักกิ่งเข้ามาสู่ประเทศไทยอย่างเป็นทางการในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 (ณรงค์ พ่วงพิศ, 2525) และหากพิจารณาถึงรากเหง้าของ "งิ้วหลวง" หรือ "งิ้ววังหน้า" ซึ่งถือเป็นมหรสพจีนในระบบอุปถัมภ์ของราชสำนักไทย ก็มีพัฒนาการที่ยาวนานมาตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ โดยเฉพาะในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 ซึ่งสมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท (กรมพระราชวังบวรสถานมงคล หรือวังหน้า) ทรงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการอุปถัมภ์และจัดตั้งคณะงิ้วหลวงขึ้นเพื่อจัดแสดงในพระราชพิธีสำคัญ (ศยามล เจริญรัตน์. 2544)

วังหน้าหรืองิ้วหลวง ในยุคแรกมักเป็นงิ้วแต้จิ๋วหรืองิ้วกวางตุ้งที่ผูกพันกับกลุ่มประชากรจีนทางใต้ และอิงแอบอยู่กับขนบพิธีกรรมหลวงมาตั้งแต่ช่วงพุทธศักราช 2325 แต่งิ้วปักกิ่งกลับเข้ามาในช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 24 เพื่อตอบสนองรสนิยมการเสพศิลปะราชสำนักจีนที่มีความประณีตมากกว่า (ถาวร สิกขโกศล, 2557) ข้อแตกต่างด้านช่วงเวลาและการอุปถัมภ์นี้ ชี้ให้เห็นว่ามหรสพจีนในไทยได้แปรเปลี่ยนสภาพจากสิ่งบำเรอความสำราญในราชสำนักส่วนภูมิภาค สู่การเป็นเสาหลักทางวัฒนธรรมและธุรกิจความบันเทิงระดับชาติ ที่สามารถก้าวข้ามกำแพงภาษาได้อย่างสง่างามสืบมานับร้อยปี

ซึ่งอิทธิพลของงิ้วหลวง จึงเป็นสิ่งที่สนับสนุนได้ว่า จากคำสัมภาษณ์ของทั้งสองท่านและข้อมูลจากเอกสาร มีความเป็นไปได้ว่าผู้แสดงในคณะละครเจ้าคุณมหินทร์ฯ ได้รับการฝึกหัดท่าทางที่มาจากคณะงิ้ว เพื่อใช้ประกอบในการแสดงตามบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนอย่างชัดเจน จึงทำให้บทบาทของตัวละครฝ่ายจีนในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา โดยในตอนที่กล่าวถึงฝ่ายจีนที่ยกทัพมาท้ารบกับฝ่ายพม่า เป็นการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากมิติความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมไทย-จีน โดยผ่านการผสมผสานจนเกิดเป็นรูปแบบการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง ชุดสมิงพระรามอาสา ตอน สมิงพระรามรบกามนี อันเกิดจากกระบวนการคิด การประดิษฐ์ การผสมผสาน ตามกระบวนการจนเป็นองค์ความรู้จากปรมาจารย์ด้านการแสดง ณ ยุคนั้น และได้ถ่ายทอดมาสู่ผู้แสดงในยุคปัจจุบัน

ดังนั้นในการออกแบบอัตลักษณ์การสร้างลักษณะบุคลิกของตัวละครที่มีเชื่อชาติจีนให้เกิดเป็นกระบวนท่ารำที่ปรากฏในละครพันทาง ที่เกิดจากการผสมผสานของศิลปะการแสดงของไทยและจีน ที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว จึงทำให้เกิดการสร้างองค์ความรู้จากภูมิปัญญาในการสร้างอัตลักษณ์ของการแสดง ที่สามารถจัดแบ่งได้ตามบทบาทของตัวละคร ดังนี้

1) พระเจ้ากรุงจีน(พระเส็งโจวฮ่องเต้) ในบทบาทกษัตริย์

2) กามนี ในบทบาทแม่ทัพฝ่ายบู๊

3) โจเปียว บทบาทแม่ทัพฝ่ายเสนาบดี

4) พลทหารจีน และตัวประกอบอื่น ๆ

ทั้งนี้ตัวละครทั้งหมดที่กล่าวมา ล้วนเป็นตัวละครที่ปรากฏแค่ในช่วงสั้น ๆ เพียงตอนเดียวในเรื่องราชาธิราช หากนำไปเปรียบเทียบกับการแบ่งประเภทของตัวแสดงงิ้ว ยิ่งทำให้เห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เนื่องจากในการแสดงงิ้วมีการจัดแบ่งประเภทตามลักษณะของตัวละครที่ชัดเจน คล้ายคลึงกับการจัดแบ่งประเภทของการแสดงละครของไทยเช่นกัน จึงเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นว่า ในวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนที่อยู่ในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ได้รับอิทธิพลมาโดยตรงจากการแสดงงิ้ว ที่ประกอบไปด้วยประเภทของตัวละคร ลำดับความสำคัญตามศักดิ์ของตัวละคร ที่ทำให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละคร ผ่านการแสดงท่าทางประกอบบทร้องในเพลงสำเนียงจีน การร้อง-การเจรจาของตัวละครเองที่เป็นภาษาจีน รูปแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และกระบวนท่าต่อสู้ ซึ่งจะอธิบายได้ตามลำดับดังนี้

1. อัตลักษณ์ของตัวละคร

สำหรับอัตลักษณ์ตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในการแสดงงิ้วนั้น จะแบ่งเป็นกลุ่มหลัก ๆ อยู่ 4 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวละครชาย เรียกว่า เซ็ง (เชิง) กลุ่มตัวละครหญิง เรียกว่าตั๋ว (ตั้น) กลุ่มตัวละครวาดหรือตัวละครหน้าลายหน้า เรียกว่า โอวหมิ่ง (จิ้ง) และกลุ่มตัวละครตลก เรียกว่า ทิ่ว (โฉว่) (ปรีดา อัครจันทโชติ, 2557) ซึ่งในแต่ละกลุ่มจะมีการแบ่งแยกย่อยตามลักษณะที่ปรากฏตามบทบาท เช่น บทบาทบู๊ บทบาทบุ๋น หรือ คนหนุ่ม คนแก่ และเด็ก ทั้งนี้ในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ที่ได้นำลักษณะตัวละครในการแสดงงิ้วที่นำมาใช้ในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครฝ่ายจีน ได้นำลักษณะของกลุ่มตัวละครชายที่เรียกว่า "เซ็ง" และกลุ่มตัวละครตลกที่เรียกว่า "ทิ่ว" เมื่อจำแนกลักษณะตามการแบ่งกลุ่มของตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราช ชุดสมิงพระรามอาสา ตอน สมิงพระรามรบกามนีได้ ดังนี้

1.1 พระเจ้าเส่งโจ๊วฮ่องเต้ จัดเป็นตัวละครชายฝ่ายบู๊ มีลักษณะแบบพระเอกนักรบอาวุโส (บู๊เหล่าเซ็ง) คือ พระเอกที่มีอายุ มีความอาวุโส ที่เป็นนักรบ มีบทบาทสำคัญ ใบหน้าจะมีหนวดเครา ดูมีอำนาจน่าเกรงขาม ส่วนใหญ่จะใช้ผู้ที่แสดงบทนี้เพราะต้องอาศัยรูปร่างสูงใหญ่ ท่วงท่าดูสง่า ต้องมีน้ำเสียงที่หนักแน่น ไพเราะแบบผู้ชาย (วิทยา วินิจโอภาส, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤษภาคม 2569)



**ภาพที่ 1 - 2 การเปรียบเทียบพระเจ้าเส่งโจ๊วฮ่องเต้ ตัวละครชายบู๊เหล่าเซ็งที่มีความอาวุโส**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

ฉะนั้นในการคัดเลือกผู้แสดง จึงมีการใช้ผู้แสดงที่มีร่างกายสูงใหญ่ มีพลังเสียง และมีท่าทีที่สง่างาม สุขุมแฝง ไปด้วยอำนาจ ที่เมื่อแสดงแล้วสามารถเข้าถึงลักษณะของตัวละครได้ ส่วนใหญ่จะคัดเลือกผู้ที่ฝึกหัดทั้งละครพระหรือโขนที่เป็นตัวพระหรือตัวยักษ์ ที่มีความสามารถรำแบบท่าทางตัวพระได้เนื่องจากสรีระ และท่วงท่าต้องเน้นความเข้มแข็ง สุขุม สง่างาม และต้องมีความสามารถในการร้องเพลงได้

1.2. กามนี จัดเป็นตัวละครฝ่ายบู๊ ที่เป็นพระเอกนักรบหนุ่ม (บู๊เซียงเซ็ง) เป็นนักรบที่มีความสามารถ ใบหน้าสะอาด ไม่มีหนวดเครา ส่วนมากจะเป็นพวกขุนพลแม่ทัพ ซึ่งในการแสดงของงิ้ว จะเป็นพระเอกที่มีฝีมือในการรบ จะคัดเลือกนักแสดงที่มีรูร่างสูงโปร่งหรือมีรูปร่างสันทัด ไม่สูงใหญ่เท่าบู๊เหล่าเซ็ง มีรูปใบหน้าที่สวยงามมีความคล่องแคล่ว มีฝีมือ มีน้ำเสียงที่แข็งแรง มีพลัง (วรวัฒน์ มาลาหอม, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤษภาคม 2569)



**ภาพที่ 3 - 4 การเปรียบเทียบกามนี และจัดเป็นตัวละครชาย (บู๊เซียงเซ็ง) ที่มีลักษณะของพระเอกหนุ่มนักรบ**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

ดังนั้นสำหรับการเลือกตัวผู้ที่จะแสดงเป็นกามนี จึงต้องเป็นผู้มีฝีมือ มีทีท่าแบบพระเอก มีความสามารถในการรำ และต้องเป็นผู้ที่มีความคล่องแคล่ว มีน้ำเสียงที่เข้มแข็ง เหมาะสมกับบทบาทพระเอก ซึ่งในการเลือกตัวผู้แสดง จะเลือกผู้แสดงตัวละครพระโขนพระ โขนยักษ์ หรือโขนลิง ที่สามารถรำท่าทางแบบตัวพระได้ เนื่องจากกามนีถือว่าเป็นพระเอกที่ต้องมีความสง่างาม คล่องแคล่ว รุกรี้รุกรน (กฤษณา ภักดีเทวา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2569)

1.3 โจเปียว จัดเป็นตัวละครฝ่ายบุ๋น (บุ่งเซียงเซ็ง) จะเป็นตัวเอกที่มีความนุ่มนวล สุภาพอ่อนโยน มีความรู้ เป็นพวกนักปราชญ์หรือขุนนางฝ่ายพลเรือน ลักษณะของผู้แสดงตัวละครฝ่ายบุ๋น (บุ่งเซียงเซ็ง) ไม่ได้กำหนดว่าต้องมีลักษณะพิเศษไปกว่าบู๊เหล่าเซ็ง หรือบู๊เซียงเซ็ง แต่จะต้องเลือกผู้ที่มีรูปร่างสันทัดทั่วไปหรือกลุ่มพระเอกทั่ว ๆ ไป (ธัชชัย อบทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 20 พฤษภาคม 2569) สำหรับในการแสดงในตอนนี้บทบาทของโจเปียวในตอนนี้ มีหน้าที่คือการเป็นราชทูตที่เชิญราชสาส์นไปเข้าเฝ้าพระเจ้าอังวะในตอนต้นเรื่องเท่านั้น ส่วนบทบาทหลังจากนี้ก็ไม่ได้ปรากฏว่าได้ออกรบหรือต่อสู้ในลักษณะของตัวบู๊



**ภาพที่ 5 - 6 การเปรียบเทียบโจเปียว และจัดเป็นตัวละครชาย (บุ่งเซียงเซ็ง)**
**ที่มีลักษณะแบบสุภาพอ่อนโยนมีความรู้**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

ดังนั้นโจเปียว จึงจัดอยู่ในกลุ่มของตัวพระเอก หรือตัวเอกฝ่ายบุ๋น ซึ่งลักษณะของผู้ที่จะแสดงบทบาทโจเปียว มีหลักในการคัดคือเป็นผู้ที่มีท่าทางสง่างาม มีความคล่องแคล่ว ทะมัดทะแมง มีน้ำเสียงที่ดี สามารถร้องเพลงได้ ทั้งนี้จะคัดเลือกผู้แสดงที่เคยฝึกละครพระ โขนตัวพระ ตัวยักษ์ หรือตัวลิง แต่จะต้องเป็นผู้ที่มีรูปร่างสันทัด และมีสัดส่วนความสูงไม่มากเกินกว่ากามนี (กฤษณา ภักดีเทวา, การสื่อสารส่วนบุคคล, 19 พฤษภาคม 2569)

1.4 กลุ่มตัวละครตลกที่เรียกว่า “ทิ้ว” เป็นบทบาทที่จะมีประกอบอยู่ในการแสดงทุกชนิด บทบาทตลกเสมือนเป็นการเพิ่มอรรถรสในการแสดงให้เกิดความขบขัน และเสียงหัวเราะตามหลักของการแสดงที่มีทั้งโศกเศร้า สมหวัง ตลกขบขัน ในการแสดงงิ้ว บทบาทตัวตลกก็ถือว่าเป็นส่วนสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าบทบาทอื่น ๆ ผู้แสดงบทบาทตลกนั้นต้องเป็นผู้ที่มีความฉลาด มีไหวพริบอย่างมากในการแสดง มีการแบ่งเป็นตัวตลกไว้ 2 ลักษณะ คือ ตัวตลกหน้าลายฝ่ายบู๊ (บู๊ทิ้ว) คือตัวตลกที่ติดตามอยู่ในกองทัพ และฝ่ายบุ๋น (บุ๋นทิ้ว) คือตัวตลกที่อยู่ตามบ้าน ตามตลาด หรือสถานที่ทั่วไป



**ภาพที่ 7 - 8 การเปรียบเทียบล่ามจีน และตัวทิ้ว ที่มีลักษณะเป็นตัวตลก**
**ที่ประกอบอยู่ในการแสดง**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

ซึ่งลักษณะของ “ทิ้ว” เมื่อนำมาเทียบได้กับตัวละครจีนในตอนนี้ก็คือ บทบาทของล่ามจีน และทหารหน้าขี้ไก่ ที่บทบาทของทั้งสองตัวนี้ ยังคงปรากฏลักษณะของ “ทิ้ว” ได้อย่างชัดเจน ดังนั้นในการแบ่งบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราช ที่ได้นำลักษณะของตัวละครชายที่เรียกว่า เซ็ง (เชิง) ในการแสดงงิ้ว พบว่าตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราชสามารถแบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ บู๊เหล่าเซ็ง บู๊เซียงเซ็ง บุ๋นเซียงเซ็ง และ ทิ้ว

2. การแสดงท่าทางประกอบบทร้องในเพลงสำเนียงจีน

2.1 การแสดงท่าทางในลักษณะแบบการรำออกภาษา สำหรับท่าทางที่แสดงให้เห็นถึงการรำในแบบออกภาษาของเชื่อชาติจีน จะมีส่วนประกอบของท่าที่ชัดเจน ได้แก่ การแตะเท้า (แตะ แบบกดปลายเท้าลง) ที่จะใช้ในการเคลื่อนที่ด้วยการเดิน การวิ่ง ลักษณะการแตะเท้าที่เรียกว่า “เคี๊ย” หรือ “เกี๊ย” การใช้มือจะเป็นมือในลักษณะของการชูนิ้วชี้และนิ้วกลางคู่กัน ส่วนนิ้วที่เหลือจะกำรวบไว้ การใช้มือแบบจีนนี้จะให้แทนการชี้นิ้ว การเดาะนิ้ว หรือใช้ในการตีบทแทนมือจีน การกรอกตา การเหวี่ยงตัว เหวี่ยงศีรษะที่จะใช้ประกอบกันในขณะแสดงท่าทางประกอบการแสดง ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นท่าที่นำมาจากการแสดงงิ้วทั้งสิ้น

2.2 การแสดงท่าทางในลักษณะของการแสดงงิ้ว สำหรับท่าในการแสดงงิ้วที่ปรากฏอยู่ในการแสดงของตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราช โดยเฉพาะในตอนสมิงพระรามรบกามนี พบว่าเป็นท่าทางที่รับเข้ามาโดยตรง แล้วนำไปปรับใช้ในการแสดงนั้น สามารถแบ่งเป็นกลุ่ม ได้แก่ การออกกระบวนท่าลาซัน กระบวนท่ารบที่เรียกว่าไม้บู๊ ท่าการตีบทตามคำที่เป็นภาษาจีน ท่าการใช้แส้ม้า ท่าทางประกอบอากัปกิริยาอื่น ๆ เช่น ท่าเดิน ท่าหัวเราะ ท่าพักไม้ (ท่าที่ใช้พักระหว่างการตีไม้บู๊) การกรอกตาประกอบลีลาต่าง ๆ โดยจะเป็นการแสดงลีลาท่าทางที่เลียนแบบงิ้วตามรูปแบบที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากหม่อมครูเครือ คุณครูผัน โมรากุล มาสู่กลุ่มผู้แสดงในปี พ.ศ. 2495 และได้ถ่ายทอดมาสู่กลุ่มผู้แสดงในปัจจุบัน

2.3 การแสดงท่าทางแบบใช้ท่าธรรมชาติ ในการแสดงท่าทางแบบใช้ท่าธรรมชาติสำหรับในการแสดงบทบาทตัวละครฝ่ายจีน จะเป็นท่าในแบบกำแบบ เช่น ท่าเรียกด้วยการกวักมือ ท่าหัวเราะพร้อมกับการป้องปากของกามนี ท่าหัวเราะแล้วลูบเคราของพระเจ้าเส่งโจ๊วฮ่องเต้ ท่าเสียใจร้องไห้พร้อมกับการทุบหน้าอก เป็นต้น โดยการแสดงท่าทางประกอบอารมณ์เหล่านี้ ในการแสดงจะแสดงออกมาแบบสมจริง มากกว่าใช้ท่าที่เป็นลักษณะของภาษาท่านาฏศิลป์ เพราะการแสดงงิ้วก็เป็นการแสดงที่ใช้ท่าแบบธรรมชาติที่มีความคล้ายคลึงกับรูปแบบการแสดง ท่ารำที่มีลักษณะกำแบในรูปแบบของละครพันทางเช่นกัน (พัชราวรรณ ทับเกตุ, 2553)

3. การร้อง-การเจรจาของผู้แสดง

วิธีการร้อง-การเจรจาที่ปรากฏในการแสดงบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนที่ใช้บทเจรจาด้วยภาษาไทย ผสมภาษาจีนบ้างคำ ใช้วิธีการออกเสียงให้มีสำเนียงแบบจีนที่พูดภาษาไทยไม่ชัด นอกจากบทเจรจาที่เป็นภาษาไทยแล้ว ยังมีการเจรจาด้วยภาษาจีน เช่น ในตอนออกตัวและการร้องเป็นภาษาจีน ที่เชื่อว่าเป็นภาษาวรรณกรรมจีนโบราณที่ใช้กันในกลุ่มราชสำนัก และภาษาไทยที่ตัวละครฝ่ายจีนใช้สื่อสารกันในขณะที่แสดง เช่น ตอนโจเปียวเข้าเฝ้าพระเจ้าอังวะ ตอนที่กามนีเจรจากับล่ามจีนในให้ไปแจ้งกับสมิงพระราม หรือในตอนทหารหน้าขี้ไก่ออกมานับกำลังพล ที่จะใช้การนับแบบภาษาจีนสำเนียงแต้จิ๋ว เป็นต้น

ส่วนภาษาจีนที่ใช้ทั่วไปจะเป็นสำเนียงแต้จิ๋ว เช่น อั๊ว ลื๊อ ฮ่อ ชี้เลี้ยว คำเหล่านี้จะปรากฏอยู่ในบทสนทนาระหว่างกามนี และล่าม บทสนทนาระหว่างล่ามจีน และล่ามพม่า โดยวิธีเจรจานั้น ผู้แสดงต้องเจรจาให้ได้สำเนียงจีนด้วยวิธีการผันเสียงวรรณยุกต์ เปลี่ยนรูปตัวสะกดให้ออกเป็นหางเสียงของสำเนียง การเจรจาจึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้การแสดงบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราชนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. ลักษณะเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงของตัวละครฝ่ายจีน จะใช้รูปแบบเครื่องแต่งกายที่รับมาจากรูปแบบการแต่งกายของงิ้ว ทั้งนี้ในการเลือกชุดสีการแต่งกาย จะใช้หลักเดียวกับหลักการของงิ้ว ซึ่งในการให้สีของแต่ละบทบาทก็มีจารีตในการเลือกใช้สี ลวดลาย และเครื่องสวมศีรษะที่แบ่งได้ดังนี้

4.1 ผู้แสดงฝ่ายบู๊จะเป็นพระเอกนักรบอาวุโส (บู๊เหล่าเซ็ง) จะเป็นพระเอกอาวุโสที่เป็นนักรบมีบทบาทสำคัญ ใบหน้าจะมีหนวดเครายาว ดูน่าเกรงขาม แต่งกายแบบชุดนักรบชั้นสูง ซึ่งมีลักษณะเทียบได้กับตัวพระเจ้ากรุงจีน ถึงแม้ในตอนนี้พระเจ้ากรุงจีนจะไม่ได้แต่งชุดของนักรบ ลักษณะโดยรวมและสถานะในเรื่องก็เปรียบได้กับเป็นจอมทัพ เพียงแต่สวมชุดที่เรียกว่า มั่งหรือหมั่ง เป็นชุดสำหรับกษัตริย์ ซึ่งสีที่ใช้จะนิยมเป็นสีเหลืองลายมังกร ซึ่งชุดมั่งจะใช้ในฉากพระราชวัง งานพระราชพิธี ฉากท้องพระโรง ฉากสำคัญที่เกี่ยวการออกรับแขกสำคัญ (อารยา โลหากาศ, 2557)

4.2 ผู้แสดงฝ่ายบู๊จะเป็นพระเอกนักรบหนุ่ม (บู๊เซียงเซ็ง) เป็นนักรบที่มีความสามารถ ใบหน้าไม่มีหนวดเครา แต่งกายด้วยชุดเกราะประดับธง ที่เรียกว่า "เคาฉี" ส่วนมากจะเป็นพวกขุนพลแม่ทัพ ซึ่งในการแสดงของงิ้ว พบว่าถ้าเป็นตัวพระเอกที่มีลักษณะตามที่กล่าวไว้ในข้างต้น จะนิยมให้ใส่ชุดสีขาวเป็นหลัก เนื่องจากสีขาวเป็นสีสว่าง ทำให้ตัวละครดูเด่น นอกจากนี้สีขาวยังแสดงให้เห็นถึงความสว่างที่ช่วยทำให้ผู้แสดงเด่นยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในการแสดงงิ้วได้กำหนดให้สีขาวเป็นกลุ่มสีหลัก ซึ่งสีหลักนั้นประกอบด้วย แดง เขียว เหลือง ขาว ดำ เมื่อเทียบกับลักษณะการแต่งกายของตัวกามนี พบว่าสวมชุดที่เรียกว่า "กะ" หรือ "เคา" คือชุดเกราะเป็นชุดที่ใช้สำหรับใส่ในตอนออกรบ โดยเฉพาะที่เป็นทหารชั้นผู้ใหญ่หรือเป็นแม่ทัพสำคัญ ไม่ระบุสีตายตัว ยกเว้นตัวแสดงที่เป็นตัวกษัตริย์

หรือตัวร้าย ที่ศีรษะประดับขนไก่ฟ้า (ถาวร สิกขโกศล, 2557) และสิ่งสำคัญที่ต้องมีคือการผูกโบสีแดง ที่เรียกว่า "ชิ่วกิว" เป็นลักษณะของผ้าเนื้อบางจับเป็นรูปดอกไม้ใช้คาดไว้ที่อก ชิ่วกิว นั้นถือว่าเป็นสัญลักษณะมงคลที่นิยมใช้ในงานมงคล และยังใช้เป็นเครื่องบูชาเทพเจ้าอีกด้วย

4.3 ผู้แสดงฝ่ายบุ๋น (บุ่งเซียงเซ็ง) จะเป็นพระเอกที่มีนุ่มนวล สุภาพอ่อนโยน มีความรู้ เป็นพวกนักปราชญ์หรือขุนนางฝ่ายพลเรือน ซึ่งมีลักษณะเทียบได้กับตัวโจเปียว ส่วนชุดที่สวมนั้นหากพิจารณาตามรูปแบบของงิ้วแล้ว ชุดที่โจเปียวนั่นสวมชุดที่เรียกว่า กุยเชื่อง คือ ชุดกึ่งทางการของตัวรบ ซึ่งเป็นชุดที่ใช้สำหรับตัวนักรบคล้ายชุดเสื้อคลุมแบบไม่เป็นทางการ (จิจื้อ) แต่จะปักรูปสัตว์ที่แสดงถึงความกล้าหาญ และที่บ่าจะทำเป็นผ้าซ้อนชั้นดูคล้ายกับเกราะรบ แต่ด้วยรูปแบบการแต่งกายที่ปรากฏในการแสดงที่โจเปียวสวมใส่นั้น มีลักษณะที่นำรูปแบบที่เรียกว่า บู๊จวง คือสวมเสื้อแขนยาว กางเกงขายาวที่กระชับ รัดกุม แต่ศีรษะที่สวมนั้นเป็นหมวกของขุนนางฝ่ายบุ๋น จึงอนุมาณได้ว่าเมื่อนำมาแสดงในรูปแบบของการแสดงละครของไทย จึงมีการใส่ขนบจารีตของการแต่งกายแบบไทย โดยให้ความหมายในเรื่องของศิราภรณ์ที่สวมใส่นั้น แสดงสถานะของตัวละครจึงปรับให้สวมศิราภรณ์แบบหมวกของขุนนางบุ๋น ที่ทำหน้าที่ของราชทูตแทนในฐานะผู้แทนของพระเจ้าเส่งโจ๊ว

4.4 ผู้แสดงบทบาทตัวประกอบอื่น ๆ ที่เรียกว่า "จั๊บ" ซึ่งเป็นตัวแสดงในกลุ่มตัวประกอบทั่วไปที่มิค่อยมีบทร้อง หรือบทสำคัญ ซึ่งสามารถจะมีอยู่ในการแสดงหรือตัดออกจากการแสดงได้ตามความเหมาะสม เช่น ตัวคนแก่ที่เรียกว่า "บ่วย" และตัวประกอบอื่น ๆ ที่เรียกว่า "จั๊บ" (อารยา โลหากาศ, 2557) โดยตัวละครกลุ่มนี้มีลักษณะเทียบได้กับคนธงจีน ทหารจีน ที่เข้ามาประกอบฉากเครื่องแต่งกายจะแต่งเลียนแบบทหารจีนโบราณ มีการใช้สีแบ่งเป็นกลุ่มของทหารตามรูปแบบของการแสดงในละครรำของไทย โดยจะแบ่งเป็น 2 แถว

ผู้แสดงบทบาทตลก หรือที่เรียกว่า "ทิ้ว" เป็นบทบาทที่จะมีประกอบอยู่ในการแสดงทุกชนิด บทบาทตลกเสมือนเป็นการเพิ่มอรรถรสในการแสดงให้เกิดความขบขันและเสียงหัวเราะตามหลักของการแสดง มีการแบ่งเป็นตัวตลกไว้ 2 ลักษณะคือ ตัวตลกหน้าลายฝ่ายบู๊ (บู๊ทิ่ว) คือตัวตลกที่ติดตามอยู่ในกองทัพ บทบาทของล่ามจีน และทหารหน้าขี้ไก่ที่บทบาทของทั้งสองตัวนี้ยังคงปรากฏลักษณะของ "ทิ้ว" ได้อย่างชัดเจนมีเครื่องแต่งกายที่ไม่ตายตัว

5. ลักษณะการแต่งหน้า

ลักษณะของการแต่งหน้านั้นจะเน้นการใช้สีในการแต่งหน้า และลวดลายในการแต่งหน้าจะเป็นสิ่งที่บอกถึงลักษณะนิสัย บุคลิกของตัวแสดง และยังต้องคำนึงคือลักษณะของลายเส้นในการแต่งหน้าระหว่างตัวแสดง ถ้าเป็นพระเอกต้องแต่งหน้าให้มีลักษณะคมเข้มมีทรงคิ้วที่หนาและเข้มคำชัดเจน ถ้าเป็นตัวนางเอกต้องแต่งหน้าเห็นถึงความอ่อนหวาน

ละมุนละไม เส้นคิ้วโก่งเรียวโค้งไปตามรูปหน้า รูปปากวาดให้ได้เป็นทรงกระจับรับกับใบหน้า หรือตัวตลกอื่น ๆ จะต้องแต่งออกมาให้ตลก จะไม่แต่งสวยเหมือนพระเอกนางเอก

สำหรับตัวละครฝ่ายจีนในละครพันทาง เรื่องราชาธิราชนี้ ได้ใช้วิธีเดียวกับการแต่งหน้าของงิ้ว โดยใช้วิธีการแต่งตามหลักการแต่งหน้าที่อิงกับชุดที่สวมใส่ และบุคลิกของตัวละครดังนี้

1. พระเจ้ากรุงจีน ใช้ลักษณะการแต่งหน้าแบบพระเอกสูงวัย เน้นเส้นดวงตาที่คมเข้ม แต่งสีของเส้นขนคิ้ว มีหนวด โดยการเติมเส้นสีขาวให้มีลักษณะเป็นเส้นขนสีขาว พร้อมทั้งใส่หนวดยาวสีขาว ที่แสดงให้เห็นถึงความอาวุโส แต่สิ่งหนึ่งที่แตกต่างจากงิ้วเฉพาะบทบาทตัวนี้คือ ถ้าเป็นการแสดงงิ้วจะใส่หนวดปลอมนี้ครอบไว้เหนือริมฝีปากบน แต่ในลักษณะเฉพาะของพระเจ้ากรุงจีนได้มีการใส่หนวดปลอมยาวไว้ที่ใต้ริมฝีปากล่าง และเขียนเส้นหนวดบนริมฝีปากด้วยเส้นสีดำสลับสีขาว เหตุผลที่ใส่ในลักษณะนี้เพื่อให้งานและสะดวกต่อการแสดง อีกทั้งเป็นการเปิดใบหน้าให้เห็นชัดเจนมากกว่าที่จะสวมใส่แบบงิ้วที่ปิดตั้งแต่ริมฝีปากบน

2. กามนี ใช้ลักษณะการแต่งหน้าแบบพระเอกนักรบหนุ่ม ที่เน้นเส้นดวงตาที่คมเข้ม แต่งสีของเส้นขนคิ้ว สีของรองพื้นที่มีสีขาวอมชมพูที่แสดงให้เห็นถึงช่วงวัยหนุ่ม นอกจากนี้ยังมีการเขียนเส้นลวดลายที่บริเวณหน้าผากตรงส่วนระหว่างเหนือคิ้วทั้งสอง เป็นรูปสัญลักษณ์เฉพาะที่บ่งบอกถึงความเป็นพระเอกนักรบหรือขุนศึกที่มีความสามารถในการรบ โดยจะเขียวด้วยเส้นสีแดงหรือเขียนเป็นรูปสามเหลี่ยม ทั้งนี้ในการเขียนนี้มีรูปแบบไม่ตายตัว

3. โจเปียว ใช้ลักษณะการแต่งหน้าแบบพระเอกนักรบหนุ่ม เน้นเส้นดวงตาที่คมเข้ม แต่งสีของเส้นขนคิ้ว สีของรองพื้นที่สีสีออกขาวผสมสีชมพูลักษณะเดียวกับกามนี แต่ไม่เขียนเส้นลวดลายที่บริเวณหน้าผากตรงส่วนระหว่างเหนือคิ้วทั้งสอง

4. พลทหารจีน และตัวประกอบอื่น ๆ เช่น คนธงจีน ทหารจีน และล่ามจีน ใช้วิธีการแต่งหน้าแบบ “จั๊บ” เน้นเส้นดวงตาและเส้นขนคิ้วด้วยสีดำเข้ม ใช้สีของรองพื้นที่มีสีออกขาวผสมสีชมพูแบบเดี่ยวกับการลงสีพื้นหน้าตัวงิ้วทั่วไป ใช้วิธีการแต่งหน้าแบบเดียวกับ “ทิ้ว” แต่อาจจะเติมหนวดบริเวณริมฝีปากเพื่อแสดงให้เห็นถึงความอาวุโสกว่าพลทหารจีนทั่วไป



**ภาพที่ 9 - 13 ลักษณะของการแต่งหน้าของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนในละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา ได้แก่ พระเจ้ากรุงจีน กามนี โจเปียว ทหารจีน และล่ามจีน ที่แต่งตามแบบการแต่งหน้างิ้ว**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

6. กระบวนท่าที่มาจากการแสดงงิ้ว

ในการแสดงบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนในเรื่องราชาธิราช ท่าทางทั้งหมดมีจุดเริ่มต้นจากการนำท่าทางจากการแสดงงิ้ว โดยได้รับการถ่ายทอดที่เป็นท่าหลักสำคัญ ได้แก่ ท่าเดิน ท่าวิ่ง ท่าทางในการตีบท กระบวนท่าในการใช้อาวุธลักษณะของการใช้มือที่ใช้ในท่าต่าง ๆ ซึ่งลักษณะการแสดงท่าทางของตัวละครในบทบาทของตัวละครฝ่ายจีนจึงมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะในการแสดงของเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา มีวิธีการปฏิบัติท่าทางในการแสดงอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่ การแสดงท่าทางในลักษณะการรำแบบออกภาษา การแสดงท่าทางแบบงิ้ว และการรำแบบใช้ท่าทางธรรมชาติ

6.1 ท่าลาซัน เป็นท่าที่ใช้ในการออกตัวหรือแนะนำตัวละครที่นิยมใช้กับตัวละครในการเปิดตัว เนื่องในการออกลาซันนั้นจะใช้น้ำเสียงที่ต้องแสดงพลังให้เห็นถึงความเข้มแข็ง การขานที่ต้องดังและชัดเจนโดยในการออกลาซันจะประกอบไปด้วยท่าเดิน ท่าวิ่งซอยเท้า ที่เรียกว่าว่า "เคี๊ย หรือ "เกี๊ย" ที่แปลว่าเคลื่อนที่ และจะตามด้วยท่าแต่งตัวที่เริ่มจากการใส่แขนเสื้อ ติดกระดุมคอ สวมหมวก ใส่รองเท้า และท่ากระชับเข็มขัด โดยท่าทางหมดนี้ได้รับมาจากการแสดงงิ้วทั้งหมด ถึงแม้แต่อาจมีการคลาดเคลื่อนไปในลักษณะของมือ หรือตำแหน่งของวง หรือลีลาที่มีความเป็นนาฏศิลป์ไทยไปผสมบ้าง แต่ก็ยังคงท่าลักษณะและทีท่าของการออกลาซันอยู่



**ภาพที่ 14 - 16 การออกท่าลาซันเป็นท่าที่ใช้ในการออกตัวหรือแนะนำตัวละคร ที่นิยมใช้กับตัวละครในการเปิดตัว**
**ที่มา: ภาพส่วนตัวผู้เขียน**

6.2 ท่ารบไม้บู๊ ที่ใช้ในท่ารบไม้บู๊ก็เป็นอีกหนึ่งกระบวนที่สำคัญในการแสดงตอนนี้ เป็นกระบวนของเดิมที่ครูผัน โมรากุล ได้รับจากหม่อมครูเครือ โดยหม่อมครูเครือได้รับจาก ซินแสไช้ ครูงิ้วของวังหน้าที่ได้เข้ามาเป็นผู้ถ่ายทอด และให้ท่าในการแสดงของตัวละครจีน ในเรื่องนี้ โดยท่าในไม้บู๊ที่ใช้แสดงจริงตามแบบฉบับมีทั้งหมด 8 ไม้ แบ่งเป็นท่าที่ใช้ไม้พลอง ในการรำอวดฝีมือ 5 ไม้ และที่รบด้วยทวน 3 ไม้ แต่ปัจจุบันมีการปรับถอนลงให้เหมาะสม กับเวลาในการแสดงเหลือเพียง 5 ไม้ คือ ท่าที่ใช้ไม้พลองในการรำอวดฝีมือ 3 ไม้ และที่รบด้วยทวน 2 ไม้ ทำให้ไม้บู๊อีก 3 ไม้ไม่ได้นำออกมาเล่นจึงไม่ครบในกระบวนของไม้บู๊ ที่มีความสำคัญในการแสดงตอนนี้



**ภาพที่ 17 - 20 ลักษณะของการต่อสู้ด้วยไม้บู๊ของตัวกามนีกับสมิงพระรามที่ชู้ปแบบ ไม้บู๊จากการแสดงของงิ้ว**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

6.3 ท่าทางในการแสดงที่ใช้ประกอบการตีบท ประกอบทำนองเพลง จะใช้ท่าทางลีลาแบบงิ้วที่มีการผสมกับลีลาของการรำแบบนาฏไทย ถ้าหากพิจารณาแล้ว จะเห็นว่าในการใช้ท่าทางอย่างงิ้วที่ใช้ตีบทตามคำร้องและทำนองนั้น ท่าของตัวละครฝ่ายจีน จะมีเพียงท่าที่เป็นแบบจีนอยู่เพียง 4 ลักษณะ คือท่าที่ใช้มือแบบจีน (ที่มีลักษณะการชู 2 นิ้ว) การใช้ฝ่ามือ ท่ากำทวน (ที่จะใช้ในคำรองว่า บัดเอยบัดนั้น) และท่ากำเสี่ยง (ท่าคำนับ) โดยในการแสดงที่ต้องตีบทตามคำร้องหรือทำนองนั้น ก็จะใช้เพียงลักษณะมือเหล่านี้

แต่เพียงเปลี่ยนตำแหน่งให้เข้ากับความหมายของคำร้อง เช่น ท่าป้องหน้า ท่าที่สื่อถึงความกล้าหาญยิ่งใหญ่ ก็จะตั้งเป็นวงบนระดับศีรษะ ท่าที่สื่อถึงตัวเอา ก็จะใช้ถ้าหงายฝ่ามือแล้วสับสันมือเข้าหาลำตัว หรือท่าที่สื่อถึงการเจรจา คำพูด คำสัญญา ก็จะใช้มือที่ชูสองนิ้ว ชี้ไปที่ตำแหน่งระดับปาก หรือตัวเจ้าก็จะใช้มือที่ชู 2 นิ้ว และชี้ออกไป เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีท่าทางที่ใช้ท่าธรรมชาติ เช่น ท่าเดิน ท่าหัวเราะ ท่ายกไป ตายเสียดายเป็นตน

6.4 การใช้รูปแบบของสรีระและอวัยวะของร่างกาย ในการใช้สรีระต่าง ๆ จะเน้นที่การใช้ดวงตาในการมอง การใช้ลำตัวการก้าวเท้าแบบย่อ-ยืด นอกจากนี้ในการใช้สรีระและอวัยวะอื่น ๆ ของตัวละครฝ่ายจีนที่เห็นได้ชัด จะมีอยู่ในช่วงการออกลาซันการรบในไม้บู๊ ลักษณะการเดินทัพจีน ท่าทางเหล่านี้ก็ได้มาจากลีลาท่าทางของงิ้วเป็นหลัก แต่อาจมีการปรับเปลี่ยนไปตามความถนัดของผู้แสดงที่มีพื้นฐานของการรำอย่างละครไทย

ทั้งนี้ในการอธิบายถึงอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา มิได้นำข้อมูลมาจากคำสัมภาษณ์และการค้นคว้าจากเอกสารงานวิจัยเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ทั้งนี้ยังได้นำหลักทฤษฎีที่เห็นว่ามีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องระหว่างการผสมผสาน และรูปแบบสัญลักษณ์ที่อยู่ในการแสดงงิ้วเพื่อทำให้เห็นลักษณะ อัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื่อชาติจีน เพื่อให้มีความเข้าใจมากขึ้น จึงนำทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม และทฤษฎีสัญญะวิทยา มาเป็นเครื่องเน้นย้ำถึงกระบวนการให้เห็นการเกิดของอัตลักษณ์ของตัวละครฯ เนื่องจากทฤษฎีทั้งสองนี้ไม่ได้ดำเนินไปในลักษณะขนานแยกจากกัน ทว่ามีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่นในฐานะเหตุและผลทางโครงสร้างวัฒนธรรม

หากพิจารณาผ่านทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรมของโฮมี บาบา (Homi Bhabha) จะพบว่า วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่มีความบริสุทธิ์คงที่ แต่อยู่ในสภาวะเลื่อนไหลและเกิดการเจรจาต่อรองอยู่เสมอ ละครพันทางจึงทำหน้าที่เป็น "พื้นที่ที่สาม" (Third Space) ซึ่งเป็นพื้นที่ตรงกลางที่ตัดขาดจากความเป็นไทยแท้และความเป็นจีนแท้ เพื่อเปิดทางให้เกิดการหลอมรวมและปฏิเสธความสุดโต่งของทั้งสองฝั่ง (ศยามล เจริญรัตน์, 2544) ในพื้นที่แห่งนี้ ขนบงิ้วจีนที่โดดเด่นด้วยความแข็งกร้าว โลดโผน และการแสดงออกทางอารมณ์ที่ตรงไปตรงมาตามธรรมชาติ ได้เข้ามาทำปฏิสัมพันธ์กับนาฏศิลป์รำไทยที่ยึดโยงอยู่กับความอ่อนช้อย ละมุนละไม และการรักษาความนิ่งสงบของลำตัวตามจารีตหลวง

การผสมผสานในเรื่องราชาธิราชนี้ มีความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์อย่างลึกซึ้งผ่านสายวิชาและระบบอุปถัมภ์ศิลปิน โดยปรากฏหลักฐานเชิงประจักษ์ว่า กระบวนท่ารำและลีลาจีนทั้งหมด ได้รับการถ่ายทอดมาจากหม่อมครูเครือและคุณครูผัน โมรากุล ซึ่งบุคคลทั้งสองได้รับองค์ความรู้ด้านงิ้วโดยตรงมาจาก "ซินแสไช้" ครูงิ้วผู้มีบทบาทสำคัญในราชสำนักฝ่ายพระราชวังบวรสถานมงคลหรือวังหน้า สายสืบทอดทางศิลปะนี้

เปรียบเสมือนสะพานเชื่อมโยงที่นำเอารหัสงิ้วจากศตวรรษก่อนหน้าเข้ามาหยั่งราก และเติบโตในเรือนร่างของนักแสดงไทย ส่งผลให้การจำลองความเป็นจีนในละครพันทางไม่ใช่เรื่องของการคิดเอาเองลอย ๆ แต่มีรากเหง้าเชิงสุนทรียศาสตร์งิ้วรองรับอย่างแน่นหนา

ในมิติของทฤษฎีสัญญะวิทยา องค์ประกอบทุกชิ้นที่ปรากฏบนเวที นับตั้งแต่สีของแป้งรองพื้น ลายคิ้ว ความยาวของหนวด สีเสื้อผ้า เสียงเอื้อน ไปจนถึงทิศทางของการปัดปลายเท้า ล้วนทำหน้าที่เป็น "ตัวหมาย" (Signifier) ที่บรรจุรหัสความหมายหรือ "ตัวถูกหมาย" (Signified) เอาไว้ (อมรา พงศาพิชญ์, 2541) ผู้ชมที่เข้ามาดูการแสดงจะทำหน้าที่เป็นผู้ถอดรหัส (Decoder) สารเหล่านี้ เพื่อทำความเข้าใจบุคลิกและความเป็นมาของตัวละคร

ทั้งนี้ในความเชื่อมโยงและจุดตัดสำคัญระหว่างทั้งสองทฤษฎีอยู่ตรงที่ กระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการคัดเลือก หยิบยืม และดัดแปลงระบบสัญญะดั้งเดิม กล่าวคือ เมื่อสัญญะจากวัฒนธรรมงิ้วถูกเคลื่อนย้ายข้ามพรมแดนเข้ามาสู่สังคมไทย รหัสสัญญะเหล่านั้นจะถูกตัดทอนองค์ประกอบบางส่วนที่ยากเกินกว่าการรับรู้ของคนท้องถิ่นออกไป แล้วแทนที่ด้วยรหัสสัญญะที่คนไทยคุ้นเคย โดยที่ยังคงรักษา "ใจความสำคัญ" ของสัญญะต้นทางเอาไว้ ดังนั้น ทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงทำหน้าที่อธิบาย "กลไกการเคลื่อนย้ายและต่อรอง" ขณะที่ทฤษฎีสัญญะวิทยาทำหน้าที่ชำแหละ "โครงสร้างและรหัสสาร" ที่ปรากฏจริงบนเรือนร่างและการแสดงของตัวละคร การทำงานร่วมกันของสองทฤษฎีนี้จึงช่วยให้เราเห็นภาพการแปรสภาพของศิลปะงิ้วสู่ละครพันทางได้อย่างแจ่มชัดที่สุด (กมล จันทรสร, 2506)

จารีตดั้งเดิมของการแสดงงิ้วจีน มีระบบการจำแนกประเภทตัวแสดงที่เข้มงวดและชัดเจน โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ได้แก่ เซ็ง (เชิง: ตัวพระ/ตัวชาย) ตั่ว (ตั้น: ตัวนาง/ตัวหญิง) โอวหมิ่ง (จิ้ง: ตัวหน้าลายที่มีนิสัยสุดโต่ง) และทิ้ว (โฉว่: ตัวตลก) ในการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามรบกามนี นาฏศิลปินไทยได้เลือกหยิบยืมโครงสร้างระบบตัวแสดงในกลุ่ม "เซ็ง" และกลุ่ม "ทิ้ว" มาใช้เป็นแกนหลักในการสร้างและกำหนดอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวละครฝ่ายจีน โดยสามารถชำแหละรหัสสัญญะและการผสมผสานวัฒนธรรมของแต่ละตัวละคร ผ่านจุดเชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรมและทฤษฎีสัญญะวิทยาได้ดังนี้

ในการทำความเข้าใจศิลปะการแสดงที่เป็นลูกผสมอย่างละครพันทาง จำเป็นต้องมองผ่านมุมมองทฤษฎีที่เกื้อหนุนกัน การวิเคราะห์จะสมบูรณ์ไม่ได้เลยหากเลือกใช้ทฤษฎีใดทฤษฎีหนึ่งอย่างโดดเดี่ยว เพราะทั้งทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรมและทฤษฎีสัญญะวิทยามีสายสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันในฐานะเหตุและผลทางโครงสร้าง

หากพิจารณาตามแนวทางของทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของ โฮมี บาบา (Homi Bhabha) จะพบว่า วัฒนธรรมในโลกนี้ไม่มีสิ่งใดที่เป็น "ความบริสุทธิ์แท้" ที่ไม่เคยตัดแปะกับสิ่งอื่น แต่อยู่ในสภาวะของการเจรจาต่อรองและการลื่นไหลอยู่ตลอดเวลา ละครพันทางจึงทำหน้าที่เป็น "พื้นที่ที่สาม" (Third Space) หรือพื้นที่ตรงกลางที่ตัดขาดจากความบริสุทธิ์ของไทยแท้ และความเป็นจีนแท้ เพื่อเปิดทางให้ระบบสุนทรียภาพสองกระแสได้เข้ามาทำปฏิสัมพันธ์กัน (สิง สู่ยหยู, 2543) ในพื้นที่แห่งนี้ขนบการแสดงงิ้วจีนที่เน้นลีลาแข็งกร้าว ดุดัน สมจริง และสะท้อนอารมณ์ดิบตามธรรมชาติได้เข้ามาผสมผสานกับนาฏลักษณ์ในการแสดงละครรำของไทยที่เน้นความประณีตที่มีความงดงาม อ่อนช้อยตามขนบจารีตอย่างละครไทย



**ภาพที่ 21 - 23 ผู้แสดงที่แสดงครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2495 กับเข้ามาผสมผสานของศิลปะการแสดงงิ้ว และละครรำของไทย**
**ที่มา: ภุมรินทร์ มณีวงษ์**

กระบวนการผสมผสานนี้ จึงเกิดขึ้นที่แสดงให้ผู้ชมเห็นภาพลักษณ์ของตัวละครเกิดความเข้าใจที่รับรู้ได้ชัดเจนขึ้น ผ่านท่าทางสีหน้า อารมณ์ เนื่องจากการแสดงทั้งงิ้วและละครรำของไทย ใช้วิธีการสื่อสารผ่านกระบวนท่าทาง สีหน้า อารมณ์ ตรงนี้เองที่ทฤษฎีสัญญะวิทยาจะเข้ามามีส่วนในการอธิบายว่า ทฤษฎีสัญญะวิทยาได้กล่าวทุกองค์ประกอบ ที่ปรากฏอยู่บนเวทีให้ผู้ชมได้เห็นและได้ยิน ไม่ว่าจะเป็นสีของเครื่องแต่งกาย รูปแบบการแต่งหน้า ลายคิ้ว ท่าทางในการแสดง หรือสำเนียงโดยสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เพียงองค์ประกอบในการแสดงที่นำมาประกอบเพื่อความสวยงามในการแสดงเท่านั้น แต่ทำหน้าที่เป็น "ตัวหมาย" (Signifier) ที่แสดงสัญลักษณ์การส่งสารไปยังผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมทำหน้าที่ถอดรหัสออกมาเป็น "ตัวถูกหมาย" (Signified) ซึ่งก็คือความหมายเกี่ยวกับสถานะ เพศ วัย อารมณ์ และชาติพันธุ์ของตัวละคร (นันท์สงวน สัจสงวน, 2543)

ความเชื่อมโยงที่แนบแน่นระหว่างสองทฤษฎีนี้อยู่ตรงที่ กระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นไม่ได้เลย หากไม่มีการคัดเลือก ตัดทอน และแปลสภาพของสัญญะดั้งเดิม เมื่อปรมาจารย์นาฏศิลป์ไทยได้นำศิลปะการแสดงงิ้วมาใช้ท่านไม่ได้ยกมาทั้งหมด แต่สิ่งที่ท่านทำคือการถอดรหัสสัญญะของงิ้วดั้งเดิมออกเป็นส่วน ๆ แล้วเลือกท่าทางที่สามารถสื่อสัญญะบางอย่างที่คนไทยในยุคนั้นดูแล้วพอจะเข้าใจได้ นำมาปรับเปลี่ยนรูปทรงของร่างกาย ปรับตำแหน่งของมือ หรือผสมความเป็นนาฏลักษณ์ของไทยเข้าไป เพื่อสร้างเป็น “รหัสสัญญะผสมผสานขึ้นใหม่” ที่ยังคงกลิ่นอายความเป็นจีน แต่เป็นจีนในจินตนาการและกรอบการรับรู้ของคนไทย ผ่านการออกแบบการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนในการแสดละครพันทางเรื่องราชาธิราช

ดังนั้นทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม จึงช่วยอธิบายในเชิงกลไกและพลวัตของการเคลื่อนย้ายศิลปะการแสดงงิ้วของจีน มาสู่รูปแบบการละครของไทยที่เรียนในยุคปัจจุบันว่าละครพันทาง และทฤษฎีสัญญะวิทยาจะช่วยอธิบายในเชิง โครงสร้างของสัญลักษณ์ที่ถูกปรับเปลี่ยนและปรากฏจริงบนตัวละครที่มีเชื้อชาติจีน ซึ่งทั้งสองทฤษฎีจึงเกื้อหนุนและเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการอธิบายความหมายของการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครกลุ่มนี้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งในการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนโดยทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม และทฤษฎีสัญญะวิทยาสามารถอธิบายได้ดังนี้

ในการวิวัฒนาการในด้านรูปแบบการแสดงละครของที่เป็นลักษณะของละครรำมีการนำสิ่งใหม่ที่มาจากรูปแบบศิลปะการแสดงที่อยู่นอกขนบจารีตเดิม หรืออิทธิพลจากรูปแบบการแสดงของต่างประเทศ มักปรากฏรูปแบบการผสมผสานของศิลปะเหล่านี้มาเสมอ และในการผสมผสานนี้ยังมีการใช้ลักษณะที่เรียกว่าสัญญะของขนบจารีตเดิม และขนมจารีตที่มีจากการแสดงอื่นมาประกอบสร้างเป็นความเข้าใจผ่านการสื่อสารให้ผู้ชมได้เกิดความเข้าใจ สำหรับการวิเคราะห์กระบวนการกำหนดอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ถูกสร้างขึ้นผ่านแนวทางของทฤษฎีสำคัญ คือ ทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridity) และทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiotics) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวละครฝ่ายจีนทั้งหมด แม้จะเป็นกลุ่มตัวละครที่ปรากฏให้เห็นเพียง 1 ตอน ในเรื่องราชาธิราชที่มีเหตุการณ์การทำสงครามระหว่างมอญและพม่า แต่กลุ่มตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนกลุ่มนี้ปรากฏขึ้นในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ แต่กลับทำให้เป็นที่จดจำของผู้ชมในละครตอนนี้ด้วยเป็นตัวละครที่มีความแปลกใหม่มีการนำสัญญะ สรีระ รูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย กระบวนท่ารบ และสำเนียงภาษาของงิ้ว ที่ถูกส่งผ่านและการตีความใหม่จากภูมิปัญญาของปรมาจารย์ด้านการแสดงของไทย จึงเป็นสุนทรียศาสตร์ที่สามารถสื่อสารความหมายต่อผู้ชมได้อย่างเข้าใจตามเรื่องราวที่ปรากฏในรูปแบบของการแสดง เมื่อพิจารณาในด้านรูปลักษณ์ การแต่งหน้า และเครื่องแต่งกาย จะเห็นว่าตัวละครฝ่ายจีนแต่ละตัวได้รับการสร้างสัญญะ เพื่อบอกเล่าฐานานุศักดิ์และหน้าที่ของตนเองอย่างชัดเจน

1. พระเจ้าเส่งโจ๊วฮ่องเต้ หรือพระเจ้ากรุงจีน ที่ถูกวางอัตลักษณ์ให้อยู่ในกลุ่มพระเอกนักรบอาวุโส หรือ “บู๊เหล่าเซ็ง” สัญญะเชิงสรีระที่ใช้ส่งสารคือ รูปร่างที่ต้องสูงใหญ่สง่างาม และผ่าเผย โดยคัดเลือกจากผู้แสดงที่ผ่านการฝึกหัดโขนตัวพระหรือตัวยักษ์ที่มีฝีมือ จุดเด่นที่สุดที่สะท้อนการต่อรองทางสัญญะคือ “จารีตการสวมหนวด” เนื่องจากการแสดงงิ้ว ตัวเหล่าเซ็งต้องสวมหนวดปลอมยาวครอบปิดทับริมฝีปากบนทั้งหมด ซึ่งจะทำให้ขยับปากเจรจาภาษาอื่นได้ยาก จึงปรับสัญญะใหม่โดยนำหนวดปลอมยาวสีขาวมาติดไว้ที่ใต้ริมฝีปากล่าง แล้วใช้วิธีเขียนเส้นหนวดบนริมฝีปากบนด้วยสีดำสลับขาวแทน การปรับสัญญะตรงนี้ ช่วยเปิดพื้นที่ปากให้คนดูเห็นการออกเสียงและเจรจาคำไทยชัดเจนตามขนบการแสดงของไทย แต่คนดูก็ยังถอดรหัสความหมายของความอาวุโสและน่าเกรงขามได้เช่นเดิม ส่วนเสื้อคลุมยาวปักลายมังกรสีเหลืองหรือชุด “มั่ง” ก็เป็นตัวหมายถึงความเป็นจักรพรรดิตามคตินิยมจีน

2. กามนี ถูกจัดวางให้อยู่ในกลุ่มพระเอกนักรบหนุ่ม หรือ “บู๊เซียงเซ็ง” สัญญะบนร่างกายคือ ใบหน้า ที่ต้องทาแป้งขาวอมชมพูเพื่อสื่อถึงความหนุ่มแน่น ไร้หนวดเครา และมีการเขียนลวดลายสีแดงหรือรูปสามเหลี่ยมที่หน้าผากระหว่างหัวคิ้วทั้งสองข้างลวดลายนี้คือตัวหมายเฉพาะตัวที่บอกให้ผู้ชมรู้ว่านี่คือขุนศึกผู้มีพลังฝีมือเหนือคนธรรมดา ในส่วนของเครื่องแต่งกายกามนีสวมชุดเกราะเต็มยศปักธงรบสี่ผืนไว้ด้านหลัง หรือเคาฉี ซึ่งขนบงิ้วกำหนดให้ยอดขุนพลสวมชุดสีขาวเป็นหลัก เพราะสีขาวมีความสว่าง ช่วยขับเน้นลีลาการร่ายรำและการควงอาวุธให้โดดเด่น และดูสะอาดตา และที่หน้าอกมีการผูกผ้าสีแดงจับจีบเป็นรูปดอกไม้เรียกว่า “ชิ่วกิว” ซึ่งแปรความหมายทางสัญญะเป็นเครื่องรางแห่งชัยชนะ ความกล้าหาญ

3. โจเปียว ซึ่งเป็นราชทูตจีนผู้ทำหน้าที่เชิญราชสาส์น จัดอยู่ในกลุ่มพระเอกฝ่ายบุ๋นหรือ “บุ่งเซียงเซ็ง” มีลักษณะนุ่มนวล สุภาพ และใช้สติปัญญา สรีระของผู้แสดงจึงสันทัด ไม่สูงใหญ่เกินกามนี จุดที่สะท้อนความฉลาดในฐานะนักการทูตโดยโจเปียวสวมเสื้อแขนยาว กางเกงขายาวรัดกุมแบบนักรบ หรือชุดบู๊จวง แต่บนศีรษะกลับสวมหมวกขุนนางฝ่ายพลเรือนหรือฝ่ายบุ๋น (วิทยา วินิจโอภาส, 2565) การนำสัญญะสองแบบอยู่ในตัวละครตัวนี้ เป็นเพราะในหลักการใช้ศิราภรณ์ในการแสดงขอไทย คือการใช้เครื่องศิราภรณ์หรือหมวก เป็นตัวกำหนดสถานะของตัวละครตามขนบไทย เพื่อส่งสารให้คนดูรู้ว่าแม้โจเปียวจะเดินทางมาในกองทัพทหาร แต่หน้าที่ของเขาในฉากนี้คือการเป็นทูตเปรียบกับขุนนางฝ่ายบุ๋นที่ต้องใช้สติปัญญา และวาจาเจรจาต่อรอง ไม่ใช่มาเพื่อรบพุ่ง

4. พลทหาร ตัวประกอบอื่น ๆ ได้แก่ คนธงจีน และล่าม ตัวละครกลุ่มนี้จัดอยู่ในกลุ่มจั๊บ และกลุ่มตัวตลกหรือทิ้ว เช่น ตัวละครล่ามจีนและทหารหน้าขี้ไก่ก็ได้รับอิทธิพลมาจากตัวตลกในงิ้วจีนเช่นกัน สัญญะของตัวทิ้ว คือการแต่งหน้าลงพื้นสีขาวและวาดเส้นสีดำรอบดวงตาหรือจมูก เพื่อสร้างความตลกขบขัน (ศยามล เจริญรัตน์, 2544) ส่วนไพร่พลจีนหรือคนถือธง จะสวมชุดทหารจีนโบราณและเดินสลับแถวเป็นแนวเส้นตรงตามขนบละครไทย เพื่อทำหน้าที่เป็นสัญญะเชิงปริมาณที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของกองทัพจีน

นอกจากนี้หากมาพิจารณาในด้านกระบวนท่ารำ ลีลาทางกายภาพ และพฤติกรรมการแสดงออก ยิ่งแสดงให้เห็นภาพของการผสมผสานทางวัฒนธรรมในระดับที่ชัดเจนมากขึ้น เมื่อตัวละครเคลื่อนไหว โดยสามารถแบ่งลักษณะสัญญะทางกายภาพออกเป็น 3 รูปแบบหลัก รูปแบบแรกคือ การรำออกภาษา ซึ่งเป็นภาษาท่าที่ปรมาจารย์นาฏศิลป์ไทยประดิษฐ์ขึ้นใหม่ โดยเลียนแบบท่าทางของการแสดงงิ้วจีน แล้วนำมามาผสมกับลักษณะการรำของไทย แต่ยังมีลักษณะของท่าทางงิ้วอยู่เหมือนเดิม เช่น การเดินและวิ่งซอยเท้าที่เรียกว่าท่า “เคี๊ย” หรือ “เก๊ย” ซึ่งจะใช้วิธีแตะเท้าแล้วกดปลายเท้าลง แล้ววิ่งซอยเท้าถี่ ๆ เพื่อให้ดูแตกต่างจากการก้าวเท้าเหลี่ยมกว้างของละครไทยดั้งเดิม ทั้งยังมี “ท่ามือจีน” ที่ใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางชูคู่กันในลักษณะที่นิ้วทั้งสองเหยียดตึง ส่วนนิ้วอื่นรวบกำไว้ ท่ามือนี้เป็นสัญญะที่แปรเปลี่ยนความหมายได้ตามบริบทของคำร้อง เช่น ชี้ที่ปากแปลว่าพูด ชี้ที่ขมับแปลว่าคิด หรือหงายมือเข้าหาอกแปลว่าตัวเอง การใช้ท่ามือนี้ทำให้แสดงถึงความเป็นจีนเชื้อชาติจีนได้ชัดขึ้นทันที

ในส่วนของกระบวนท่าทางในการแสดง จะมีทั้งท่าที่ใช้ในการออกตัว ท่าที่ใช้ในการรบ ท่าทางที่ใช้ประกอบคำร้อง โดยท่าทางเหล่านี้ได้นำมาจากท่างิ้วมีการรักษาท่าทางดั้งเดิมจากงิ้วที่สืบทอดมาจาก “ซินแสไช้” ครูงิ้วที่เข้ามาถ่ายทอดให้กับคณะละครในยุคนั้น และได้มีการถ่ายทอดผ่านสายของหม่อมครูเครือ และครูผัน โมรากุล มาสู่ผู้แสดงในปี พ.ศ. 2495 และได้สืบทอดจนมาถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะท่าสำคัญคือท่าออกตัวในการแสดงที่ได้นำกระบวนการออกตัว ที่เรียกว่า “ลาซัน” ซึ่งเป็นท่าออกตัวของตัวละครฝ่ายจีน ได้แก่ พระเจ้าเส่งโจ๊วฮ่องเต้ กามนี โจเปียว โดยผู้แสดงจะมีท่าหลักคือท่าแต่งตัว และจะต้องขานร้องด้วยการเปล่งเสียงดังแบบงิ้วที่ร้องด้วยภาษาจีน

ลักษณะของท่ารบไม้บู๊ซึ่งเป็นท่าดั้งเดิมที่ได้รับมาจากการต่อสู่ของ หรือที่เรียกกันในวงการนาฏศิลป์ไทยว่า “ไม้บู๊” ลักษณะเด่นของวิธีการต่อสู้แบบไม้บู๊อยู่ คือมีการใช้ลีลาการควงอาวุธ การตีอาวุธ ที่ต้องคล่องแคล่วเข้ากับท่าทางในการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยการรบด้วยไม้พลองจะใช้ข้อมือเป็นจุดหมุน วาดอาวุธเป็นวงกลมอย่างรวดเร็ว เพื่อสร้างสัญญะของการป้องกันที่ไร้ช่องโหว่ ส่วนการใช้ทวนจะเน้นการพุ่ง แทง และสะบัดปลายทวนอย่างเฉียบคม ท่วงท่าเหล่านี้จะทำงานร่วมกับการวิ่งซอยเท้าสั้นถี่อย่างรวดเร็ว ที่เรียกว่าท่า “เคี๊ย” หรือ “เก๊ย” สิ่งสำคัญคือการขยับไหล่เพื่อขับเน้นเสื้อเกราะ และธงรบด้านหลังให้เคลื่อนไหวดูยิ่งใหญ่ ผนวกกับการเบิกตาและกรอกสายตาที่เฉียบคมจับจ้องคู่ต่อสู้ เพื่อสื่อถึงปฏิภาณไหวพริบและความเด็ดเดี่ยวตลอดเวลา

ทั้งนี้ก่อนที่จะเข้ารบด้วยอาวุธ ขนบไม้บู๊จะเริ่มด้วย “ท่าลาซัน” หรือท่าอวดตัวจำลองการแต่งกายเพื่อแสดงความพร้อม ด้วยท่าทางที่ทะมัดทะแมง แสดงถึงความแข็งแกร่งเพื่อเตรียมพร้อมในการต่อสู้ จากนั้นการรบจะดำเนินไปตามสัญญาณเสียงเครื่องตีกระทบ เช่น กลองงิ้ว และฉาบ ที่เร่งเร้า ผู้แสดงต้องมีปฏิภาณไหวพริบ ในการประสานจังหวะตี

และรับอาวุธให้เข้ากับจังหวะของเสียงดนตรีอย่างแม่นยำ พร้อมกับลีลาการควงอาวุธ การขยับไหล่ และการกรอกสายตาแบบงิ้ว ก็ยังถูกรักษาไว้เป็นสัญญะที่สื่อถึงศาสตร์การต่อสู้และความเด็ดเดี่ยวของนักรบจีน

ในส่วนรูปแบบของท่าทางลีลาของตัวละคร ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ทำให้ละครพันทางต่างจากละครรำในแบบเดิมโดยมีการนำ "ท่าทางธรรมชาติ" เข้ามาใช้ในการแสดง เช่น พระเจ้ากรุงจีนแสดงอาการดีใจด้วยการลูบเคราและหัวเราะ เห็นกามนีทำท่ากวักมือท้าทายสมิงพระราม หรือทำท่าป้องปากหัวเราะเยาะเมื่อเห็นคู่ต่อสู้ ท่าทางเหล่านี้เป็นลักษณะท่าแบบกำแบสมจริงตามธรรมชาติ ซึ่งตรงกับขนบของงิ้วที่เน้นการสื่อสารอารมณ์แบบตรงไปตรงมา การนำท่าธรรมชาติมาใช้จึงช่วยทำให้คนดูเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครจีนได้ง่ายขึ้น

ด้านระบบสุนทรียภาพทางเสียงและการใช้ภาษา ซึ่งในทางสัญญะวิทยาถือว่า "เสียง" เป็นตัวหมายที่สำคัญและทรงพลังมากในการประกาศอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ทันทีที่ผู้ชมได้ยิน โดยในการแสดงตอนนี้มีการใช้สัญญะทางเสียงที่สะท้อนการผสมผสานวัฒนธรรมอย่างชัดเจน ในกลุ่มตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนนี้ ในการเจรจาจะมีสำเนียงการพูดแบบจีน ผู้แสดงที่แสดงเป็นตัวละครจีนจะต้องเปลี่ยนระดับเสียงวรรณยุกต์ และดัดแปลงรูปตัวสะกด เพื่อพูดภาษาไทยให้เป็นสำเนียงคนจีน พูดไทยด้วยสำเนียงที่เพี้ยนไปนี้ทำหน้าที่เป็นตัวหมายที่คอยย้ำเตือนผู้ชมตลอดเวลาว่าตัวละครนี้เป็นคนต่างชาติต่างภาษา

ประเด็นต่อมาคือ การสอดแทรกคำศัพท์ที่เป็นภาษาจีน ซึ่งในการแสดงตอนนี้คำที่เป็นภาษาจีนที่เป็นบทร้อง ที่มาจากภาษาจีนสำนวนเดิม แต่ด้วยเป็นการท่องจำด้วยระบบการจำแบบเสียงภาษาไทย จึงทำให้สำนวนเดิมที่อยู่ในบทร้องนั้นคลาดเคลื่อนจนไม่สามารถแปลความหมายได้หมดทุกคำ มีเพียงบางคำที่แปลได้แบบคำตรงตัว ส่วนในบทเจรจาระหว่างกามนี ล่ามจีน จะมีการหยิบเอาคำภาษาจีนแต้จิ๋วที่คนไทยคุ้นเคยในชีวิตประจำวันมาสอดแทรกเพื่อสร้างความสมจริง เช่นคำว่า "อั๊ว" ที่หมายถึงฉัน "ลื้อ" ที่หมายถึงเธอ "ฮ่อ" ที่หมายถึงดี หรือ "ซี้เลี้ยว" ที่หมายถึงตายแล้ว คำเหล่านี้เป็นสัญญะทางภาษาที่ทำงานร่วมกับสำเนียง เพื่อเน้นย้ำอัตลักษณ์ความเป็นจีนให้ชัดยิ่งขึ้น (พูนพิศ อำมาตยกุล, 2555)

**สรุปผล**

ในบริบทนาฏกรรมไทย การศึกษาอัตลักษณ์ข้ามวัฒนธรรมผ่านละครพันทางเรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา ถือเป็นหมุดหมายสำคัญในการวิเคราะห์กระบวนการแปรเปลี่ยนจารีตละครรำดั้งเดิม สู่การนำเสนอความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ชี้ให้เห็นว่าในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครกลุ่มนี้ มาจากภูมิปัญญาของปรมาจารย์ด้านนาฏศิลป์ในยุคนั้น และเมื่อได้นำแนวคิดทฤษฎีมาอธิบาย จากกระบวนการผสมผสานของปรมาจารย์ในครั้งนั้น พบว่าเป็นกระบวนการคิดที่ได้ประยุกต์ใช้ แนวคิดด้านสัญญะวิทยาและทฤษฎีความหลากหลายทางวัฒนธรรมแบบผสมผสาน ในการรับเอาศาสตร์แห่ง

การแสดงงิ้วหลวง มาสร้างสรรค์เป็นต้นแบบของตัวละครจีนคือ พระเจ้าเส็งโจ๊วฮ่องเต้ กามนี โจเปียว ทหารจีน และตัวประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏอยู่ในการแสดงละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา แม้กลุ่มตัวละครเหล่านี้จะปรากฏในเส้นเรื่องเพียงบางช่วง แต่กระบวนการสร้างรหัสทางสัญญะกลับมีความลึกซึ้งและเป็นระบบอย่างยิ่ง ไม่ว่าจะเป็นการดัดแปลงสรีระ การออกแบบเครื่องแต่งกาย ท่วงท่าการเคลื่อนไหว และการเจรจา ซึ่งทั้งหมดถูกหลอมรวมผ่านกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม จนเกิดเป็นความงดงามในรูปแบบสุนทรียศาสตร์ บทความนี้สะท้อนได้ว่าอัตลักษณ์ของตัวละครจีนที่ถูกสร้างขึ้นนี้ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบวัฒนธรรมอื่นอย่างตรงไปตรงมา แต่เป็นพื้นที่ของการตีความใหม่และการสร้างความหมายเชิงชาติพันธุ์ที่มีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับความเข้าใจของผู้ชม ทำให้สัญญะวัฒนธรรมในด้านการแสดงงิ้วจีนดั้งเดิมสามารถทำหน้าที่สื่อสารความหมายใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้บริบทของศิลปะการแสดงไทย ทั้งนี้องค์ประกอบของการสร้างอัตลักษณ์ตัวละครจีน สามารถอธิบายผ่านมิติสัญญะวิทยาในสามด้านสำคัญ โดยเริ่มจากสัญญะ ในรูปแบบของการแต่งกาย ซึ่งตัวละครแต่ละตัวจะถูกกำหนดด้วยลักษณะของเครื่องแต่งกายเฉพาะ เพื่อสะท้อนฐานานุศักดิ์ เช่น พระเจ้ากรุงจีนที่จัดอยู่ในประเภทขุนศึกอาวุโส (บู๊เหล่าเซ็ง) มีการคัดเลือกผู้แสดงที่มีสรีระผ่าเผย ขณะที่กามนีถูกสะท้อนความเป็นนักรบหนุ่ม (บู๊เซียงเซ็ง) ผ่านใบหน้าสีขาวอมชมพู ลวดลายสามเหลี่ยมบนหน้าผาก และสวมเกราะขาวพร้อมธงรบสี่ผืน (เคาฉี) รวมถึงผ้าดอกไม้แดง (ซิ่วกิว) ที่สื่อถึงความกล้าหาญ สำหรับโจเปียวซึ่งเป็นราชทูตที่มีหน้าที่เพื่อเป็นตัวแทน ที่ต้องแสดงออกในด้านสติปัญญาอย่างนักการทูตฝ่ายพลเรือนหรือบุ่งเซียงเซ็ง ทั้งที่โจเปียวเป็นทหารในการแสดง จึงต้องการสื่อให้ผู้ชมรับรู้ว่าโจเปียวในตอนที่ต้องไปเป็นทูตนั้น ไปด้วยลักษณะท่าทางของขุนนางบุ๋น ไม่ได้แสดงความแข็งขันแบบยอดนักรบ จึงมีการใช้เทคนิคไขว้รหัสสัญญะด้วยการแต่งกายท่อนล่างรัดกุมแบบนักรบ แต่สวมศิราภรณ์แบบขุนนาง เพื่อบ่งบอกบทบาทการใช้ปัญญาและวาจาเจรจาแทนการรบพุ่ง และในกลุ่มของพลทหาร ตัวตลก ตัวประกอบอื่น ๆ จะเน้นการแต่งหน้าลงพื้นขาว และวาดเส้นดำเพื่อสร้างความขบขันร่วมกับการเดินแถวตรงตามขนบไทย

ด้านกระบวนท่าและการแสดงออกทางกายภาพ มีการผสมผสานผ่านท่วงท่าการรำออกภาษาที่เลียนแบบพฤติกรรมคน ให้นุ่มนวลแบบไทย เช่น การวิ่งซอยเท้าสั้นถี่ (ท่าเคี๊ยหรือเกี๊ย) และการใช้ท่ามือจีนที่เป็นรหัสแปรความหมายตามบทบาท ควบคู่กับการสืบทอดท่ารบไม้บู๊ดั้งเดิม ที่มีการปรับให้เข้ากับวิธีการรำการใช้อาวุธอย่างละครไทย แต่ยังคงเป็นท่าทาง ลีลาการใช้อาวุธจากงิ้วเดิมเป็นสัญลักษณ์ เช่น การควงอาวุธ การขยับไหล่ และการกรอกสายตาที่แสดงถึงจิตวิญญาณนักรบในแบบลักษณะของการแสดงงิ้ว ทั้งนี้ในการสื่อสารด้วยท่าทางธรมชาติ เช่น การลูบเคราดีใจ การกวักมือ การหัวเราะ เพิ่มความสมจริงในลักษณะของการแสดงท่าทาง อารมณ์แบบธรรมชาติ ด้านการการร้อง

การเจรจาที่ผู้แสดงต้องใช้ภาษาจีน และการเปล่งเสียงแบบการแสดงงิ้ว ประกอบกับการที่ใช้สำเนียงจีนที่ใช้คำศัพท์แบบจีนแต้จิ๋ว

สำหรับอัตลักษณ์ของตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา การจัดการทางวัฒนธรรมในละครพันทางตามที่ปรากฏในแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพในการแปรเปลี่ยนรหัสสัญญะจากงิ้วจีนมาสู่สุนทรียศาสตร์แบบผสมผสานที่ลงตัว ซึ่งไม่เพียงแต่รักษาแก่นแกนของศิลปะดั้งเดิมไว้ แต่ยังสามารถสื่อสารกับรสนิยมของผู้ชมไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังเป็นการแสดงมุมมองที่มองย้อนไปถึงวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนให้เห็นจนเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครกลุ่มนี้ ที่ต่อมาได้เป็นต้นแบบของตัวละครจีน ระบำที่ต้องใช้ท่าทางแบบจีนในการนำไปพัฒนาต่อยอดในด้านศิลปะการแสดง

นอกจากนี้ในแง่มุมของการค้นพบใหม่ของงานวิชาการด้านนาฏศิลป์ เกี่ยวกับประเด็นของสร้างอัตลักษณ์ ตัวละครเชื้อชาติจีนที่ปรากฏในการแสดงละครพันทาง เรื่องราชาธิราช ตอน สมิงพระรามอาสา คือกระบวนการสร้างสรรค์บนพื้นฐานของขนบการแสดงทั้งไทยและจีน โดยผลการตกผลึกจากการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีเชื้อชาติจีนนี้คือกระบวนท่าทางในการแสดงที่มีความเฉพาะ ที่ไม่ใช่ลักษณะของงิ้วไทย หรือละครจีน แต่เป็นการนำ ศิลปะการแสดงของทั้งสองเชื้อชาติมาผสมผสานให้หกลมกลืนมากที่สุด และยังเป็นสิ่งแสดงให้เห็นสถานะความสัมพันธ์ผ่านนัยยะของการแสดง ที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะการแสดงถึงจะมีความแตกต่างกัน แต่สามารถผสานสัมพันธ์กันได้อย่างลงตัว และจากต้นแบบของการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละครจีนนี้ ยังส่งผลไปสู่การออกแบบการแสดงในรูปแบบวัฒนธรรมไทย-จีน เพื่อกระชับความสัมพันธ์วัฒนธรรมของทั้งสองเชื้อชาติได้อย่างชัดเจน

ทั้งนี้ยังสะท้อนความคิดของปรมาจารย์ด้านนาฏศิลป์ในอดีต ที่มีวิธีคิดเชิงวิชาการและการสร้างสรรค์งานที่เป็นต้นแบบให้กลุ่มครูอาจารย์นาฏศิลป์ ในปัจจุบันนำไปใช้เป็นกรณีการศึกษาเชิงเปรียบเทียบในลักษณะสหวิทยาการ เกี่ยวกับวิธีการสร้างอัตลักษณ์ของชาติพันธุ์อื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นว่ากระบวนการคิดแบบผสมผสานที่ปัจจุบันเรียกว่าการบูรณาการนั้นมีมาแต่อดีตที่ปรากฏในการสร้างองค์ประกอบ รูปแบบการแสดงและอัตลักษณ์ของตัวละครโครงสร้างละครพันทาง เช่น ตัวละครพม่า มอญ หรือกลุ่มประเทศตะวันตก เพื่อถอดบทเรียนว่าปรมาจารย์ไทยมีวิธีจัดระเบียบรหัสสัญญะและสัดส่วนการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันอย่างไร ภายใต้เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์ที่ต่างกัน นอกจากนี้ยังสามารถวิเคราะห์เชิงลึกในมิติทางศิลปะการแสดงต่างประเทศ เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่าง โครงสร้างของท่าทางในการแสดงจากชาติอื่น ๆ เพื่อค้นหาแนวทางในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนารูปแบบการแสดงให้สอดรับกับบริบททางวัฒนธรรมร่วมสมัยในระดับสากล โดยไม่สูญเสียรากเหง้าทางประวัติศาสตร์นาฏศิลป์

**รายการอ้างอิง**

กมล จันทรสร. (2506). *อิทธิพลชาวจีนโพ้นทะเล*. โรงพิมพ์รุ่งเรืองรัตน์.

กรมศิลปากร. (2495). *สูจิบัตรการแสดงละครพันทางเรื่องราชาธิราชตอน สมิงพระรามอาสา กรมศิลปากร ปรับปรุงใหม่ จัดแสดง ณ โรงละครแห่งชาติ เมื่อวันที่ 28 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2495* [สูจิบัตร]. โรงพิมพ์การศาสนา.

ณรงค์ พ่วงพิศ. (2525). สายสัมพันธ์ระหว่างชาวจีนอพยพกับราชสำนักไทย. ใน พรเพ็ญ ฮั่นตระกูล (บก.), *คนจีน 200 ปี ภายใต้พระบรมโพธิสมภาร (ภาค 2)* (น. [ระบุเลขหน้าแรก-หน้าสุดท้าย]). สหมิตรการพิมพ์.

ถาวร สิกขโกศล. (2557). *ต้นกำเนิดงิ้วจีน*. สุขภาพใจ.

นันท์สงวน สัจสงวน. (2543). *หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม*. โรงพิมพ์รามา.

ปรีดา อัครจันทโชติ. (2557). *การข้ามพ้นวัฒนธรรมของสื่อการแสดงงิ้วในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/19920/

พัชราวรรณ ทับเกตุ. (2553). *กลวิธีการรำออกภาษาในละครพันทางเรื่องราชาธิราช* [รายงานผลการวิจัย]. คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

พูนพิศ อมาตยกุล. (2555, กันยายน 24). *บันทึกเสียงสัมมนาทางวิชาการเรื่องราชาธิราช ณ โรงละครวังหน้า* [บันทึกเสียง].

ศยามล เจริญรัตน์. (2544). *"งิ้วแต้จิ๋ว" ในฐานะละครสังคม: สัญลักษณ์ทางชาติพันธุ์ไทยจีน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ. chula.ac.th

สมพิศ สุขวิพัฒน์. (2539). *โรงละครพันทางของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล)* [รายงานวิชาประวัติ นาฏศิลป์ไทย]. คณะศิลปศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สิง สู่ยหยู. (2543). การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างจีนกับไทย. ใน ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (บก.), *ความสัมพันธ์ไทย-จีน เหลียวหลังแลหน้า* ศูนย์จีนศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *วิวัฒนาการนาฏยศิลป์ไทยในกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2325–2477*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เสาวณิต วิงวอน. (2555). *วรรณคดีการแสดง*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อมรา พงศาพิชญ์. (2541). *วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์: การวิเคราะห์ทางมานุษยวิทยาของสังคมไทย*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อารยา โลหากาศ. (2557). *ความงามของงิ้วจีนสู่เครื่องประดับร่วมสมัย* [ศิลปนิพนธ์ปริญญาศิลปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

# แนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี

# THE CONCEPT FOR CREATIVE DANCE DESIGN INSPIRED BY THE CULTURAL HERITAGE OF DVARAVATI-ERA SILVER COINS

**ณรงค์ฤทธิ์ เชาว์กรรม***
NARONGRIT CHAOKAM

## บทคัดย่อ

บทความเรื่อง แนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย หลักฐานทางประวัติศาสตร์ และลวดลายเหรียญเงินสมัยทวารวดี จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์แนวคิดการออกแบบการแสดง

ผลการวิจัยพบว่า เหรียญเงินสมัยทวารวดีเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความเชื่อ อัตลักษณ์ และโลกทัศน์ของสังคมในอดีตผ่านสัญลักษณ์รูปสัตว์ ได้แก่ หอยสังข์ แม่วัวลูกวัว กวาง ปลา กระต่าย และสิงห์ ซึ่งมีความหมายด้านความอุดมสมบูรณ์ ความศักดิ์สิทธิ์ คุณธรรม และอำนาจ จากนั้นนำความหมายดังกล่าวมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด "ร่มลายกษาปณ์" ภายใต้แนวคิด "ความรุ่งเรืองแห่งอารยธรรมทวารวดีผ่านสัญลักษณ์มงคลบนเหรียญเงิน" และออกแบบองค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย ดนตรี ท่ารำ ผู้แสดง เครื่องแต่งกาย และร่มลายกษาปณ์ในฐานะอุปกรณ์ประกอบการแสดงหลัก ผลงานสร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมทวารวดีสู่สังคมร่วมสมัย ส่งเสริมการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ท้องถิ่น และการพัฒนาสู่แนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐม

คำสำคัญ: นาฏศิลป์สร้างสรรค์, ทุนทางวัฒนธรรม, เหรียญเงินสมัยทวารวดี, ร่มลายกษาปณ์, นครปฐม

* อาจารย์คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

The article aims to investigate the conceptual design of creative dance derived from the cultural capital represented in Dvaravati silver coins. This study employed a qualitative research methodology through the examination of documents, related research, historical evidence, and the decorative motifs found on Dvaravati silver coins. The collected data was analyzed using content analysis and symbolic analysis to synthesize the conceptual framework for performance design.

The findings revealed that Dvaravati silver coins constitute a significant form of cultural capital reflecting the beliefs, identities, and worldviews of ancient societies through animal symbols, including the conch shell, cow and calf, deer, fish, rabbit, and lion. These symbols convey meanings associated with prosperity, sacredness, morality, and authority. The symbolic meanings were subsequently synthesized into the concept of a creative dance performance entitled Rom Lai Kasapon (Coin-Patterned Umbrella Dance), developed under the theme "The Prosperity of Dvaravati Civilization through Auspicious Symbols on Silver Coins." The performance was designed through the integration of artistic elements, including music, dance movements, performers, costumes, and Rom Lai Kasapon umbrellas as the principal performance prop. The creative work effectively communicates the value of Dvaravati cultural heritage to contemporary society, promotes historical learning and local identity, and contributes to the development of cultural value creation in Nakhon Pathom Province.

Keywords: Creative Dance, Cultural Capital, Dvaravati Silver Coins, Rom Lai Kasapon, Nakhon Pathom

**บทนำ**

จังหวัดนครปฐม เป็นศูนย์กลางสำคัญของวัฒนธรรมทวารวดีที่ปรากฏหลักฐานทางโบราณคดีจำนวนมาก ทั้งโบราณสถาน ประติมากรรม และเหรียญเงินโบราณ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ สังคม และศาสนา ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 11–16 โดยเฉพาะเหรียญเงินสมัยทวารวดีที่พบในพื้นที่จังหวัดนครปฐมและบริเวณใกล้เคียง นับเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงระบบการค้าการแลกเปลี่ยน ตลอดจนคติความเชื่อที่ได้รับอิทธิพลจากศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์จากประเทศอินเดีย (ณัฐิกานต์ จันต๊ะยอด, 2561)

ลวดลายที่ปรากฏบนเหรียญเงินประกอบด้วยสัญลักษณ์รูปสัตว์หลายประเภท ได้แก่ แม่วัวลูกวัว หอยสังข์ กวาง ปลา กระต่าย และสิงห์ ซึ่งแต่ละสัญลักษณ์มีนัยทางความเชื่อและคติทางศาสนาที่แตกต่างกัน เช่น วัวเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ กวางเป็นสัญลักษณ์แห่งการปฐมเทศนา ปลาเป็นสัญลักษณ์แห่งความสมบูรณ์พูนสุข และสิงห์เป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจและความกล้าหาญ สัญลักษณ์เหล่านี้สะท้อนโลกทัศน์และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนทวารวดีได้อย่างชัดเจน (ธิดา สาระยา, 2542)

ทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) หมายถึง ผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ได้แก่ โบราณสถาน มรดกทางวัฒนธรรม และผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ เช่น ภาพวาด หัตถกรรม ดนตรี ภาพยนตร์และวรรณกรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นสิ่งที่วัดมูลค่าเป็นตัวเงินได้ในขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ได้แก่ ขนบธรรมเนียมประเพณี จารีต วิถีชีวิต ความเชื่อ และแนวทางปฏิบัติ เป็นต้น (Throsby, 2001) ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา เป็นองค์ประกอบหนึ่งของทุนทางสังคมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องด้วยประเทศไทยมีความโดดเด่นและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม มีผู้มีความรู้ด้านภูมิปัญญาไทยมากมายกระจายอยู่ทุกพื้นที่ ซึ่งหากสามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากทุนดังกล่าวได้อย่างเต็มที่แล้วก็จะนำมาซึ่งการสร้างสรรค์คุณค่าและมูลค่าต่อเศรษฐกิจและสังคมไทย (อัญธิชา มั่นคง, 2560) การนำเหรียญเงินสมัยทวารวดีมาศึกษาในฐานะทุนทางวัฒนธรรมจึงเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐม

ในบริบทของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ การออกแบบการแสดงจากทุนทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการแปลองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นภาษาทางนาฏศิลป์ผ่านท่ารำ การเคลื่อนไหว ดนตรี เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่กล่าวว่าการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยควรตั้งอยู่บนฐานข้อมูลทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของสังคม เพื่อให้เกิดผลงานที่มีคุณค่าทางวิชาการและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แม้เหรียญเงินสมัยทวารวดีจะเป็นหลักฐานทางโบราณคดีที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมอย่างชัดเจน แต่การศึกษาที่ผ่านมาส่วนใหญ่มุ่งอธิบายในมิติด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ และระบบเศรษฐกิจของสังคมทวารวดี ขณะที่การนำคุณค่าเชิงสัญลักษณ์ของเหรียญเงินมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์สร้างสรรค์ยังมีข้อจำกัด และยังไม่มีแนวทางหรือกระบวนการสร้างสรรค์ที่สามารถแปลองค์ความรู้จากสัญลักษณ์บนเหรียญเงินไปสู่องค์ประกอบของการแสดงอย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำทุนทางวัฒนธรรมจากลวดลายเหรียญเงินสมัยทวารวดีมาพัฒนาเป็นแนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด “ร่มลายกษาปณ์” โดยใช้การตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสัตว์บนเหรียญเงินมาเป็นฐานในการกำหนดแนวคิด รูปแบบและองค์ประกอบการแสดง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าทางประวัติศาสตร์ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมสู่สังคมร่วมสมัย

**วัตถุประสงค์**

เพื่อศึกษาแนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารทางวิชาการ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ จากนั้นนำข้อมูลมาจำแนกหมวดหมู่และสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. การศึกษาเอกสารทางวิชาการ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ บทความวิชาการ งานวิจัย และวิทยานิพนธ์ที่มีคุณภาพ โดยมุ่งเน้นศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับอาณาจักทวารวดีในจังหวัดนครปฐม ด้านศิลปะทวารวดี วัฒนธรรมทวารวดี รวมทั้งศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเหรียญเงินสมัยทวารวดี ที่มีสัญลักษณ์รูปสัตว์ที่สะท้อนความเชื่อและการค้าขายของกลุ่มคนในสมัยทวารวดี นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาทฤษฎีนาฏยประดิษฐ์ และทฤษฎีสัญญะเพื่อการกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี ประกอบด้วย การสร้างแนวคิด การกำหนดรูปแบบการแสดง และการสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดง

2. การศึกษาข้อมูลภาคสนาม ประกอบด้วย การสัมภาษณ์และการสังเกตการณ์ ดังนี้

2.1 การสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหรียญเงินสมัยทวารวดี ซึ่งเป็นประเด็นข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับความหมาย รูปแบบของลาย ซึ่งบุคคลดังกล่าวต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านเหรียญเงินสมัยทวารวดี ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 1 คน

2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบลายจากเหรียญเงินสมัยทวารวดี ซึ่งบุคคลดังกล่าวต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านการออกแบบลาย ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 1 คน

3) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ปราชญ์ชาวบ้านในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผ้ามัดย้อม ซึ่งบุคคลดังกล่าวต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านผ้ามัดย้อม ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 1 คน

4) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์และดนตรีสร้างสรรค์สมัยทวารวดี ซึ่งบุคคลดังกล่าวต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านนาฏศิลป์และดนตรี สมัยทวารวดี ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 2 คน

5) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิในการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อยืนยันข้อมูลและประเมินคุณภาพผลงานวิจัย โดยผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติในการคัดเลือก คือ เป็นศิลปิน ครู อาจารย์ นักวิชาการด้านนาฏศิลป์ ด้านดนตรี ด้านศิลปะการแสดง ด้านวัฒนธรรม ด้านโบราณคดีสมัยทวารวดี ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 20 ปี จำนวน 7 คน

6) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผลด้านนาฏศิลป์ ในการตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหาของประเด็นคำถามแต่ละข้อกับวัตถุประสงค์งานวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) จำนวน 3 คน

2.2 การสังเกตการณ์ โดยแบ่งออกดังนี้

1) สังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม เข้าร่วมสังเกตการในรายวิชาศิลปนิพนธ์และรายวิชาการประดิษฐ์ท่ารำ หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อสังเกตการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบการแสดง

2) สังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม ลงพื้นที่สังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมในการเข้าชมการแสดงโบราณวัตถุสมัยทวารวดี ณ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม เพื่อนำมาเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์สมัยทวารวดี

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารทางวิชาการและการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ ด้วยการจำแนกหมวดหมู่เพื่อเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วย

1. ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ทวารวดี
2. ข้อมูลด้านเหรียญเงินสมัยทวารวดี
3. ข้อมูลด้านการสร้างสรรค์การแสดง รูปแบบและองค์ประกอบการแสดง

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบลายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเหรียญเงินสมัยทวารวดี เพื่อนำลายที่ได้จากการออกแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ร่มประกอบการแสดง โดยผู้วิจัยดำเนินการออกแบบลายจากลายของเหรียญเงินสมัยทวารวดี 6 ลาย คือ 1) แม่วัวลูกวัว 2) หอยสังข์ 3) กวาง 4) ปลา 5) กระต่าย 6) สิงห์

ขั้นตอนที่ 4 สร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี ประกอบด้วย 1) การสร้างแนวคิดการแสดง 2) การกำหนดรูปแบบการแสดง 3) การสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดง ประกอบด้วย (1) ดนตรี (2) ท่ารำ (3) นักแสดง (4) ท่ารำและการใช้พื้นที่บนเวที (5) เครื่องแต่งกาย

**ผลการศึกษา**

ผลการวิจัยเรื่อง แนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี สามารถนำเสนอได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. การวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี

ผลการศึกษาพบว่า เหรียญเงินสมัยทวารวดีเป็นทุนทางวัฒนธรรมประเภทมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ซึ่งสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองด้านเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา และการปกครองของชุมชนทวารวดีผ่านระบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนเหรียญเงิน โดยลวดลายสัตว์แต่ละประเภทมีความหมายเชิงคติความเชื่อ ที่สัมพันธ์กับศาสนาพุทธและศาสนาพราหมณ์ ที่ได้รับอิทธิพลจากอินเดีย

การวิเคราะห์ความหมายของลวดลายสัตว์บนเหรียญเงินสามารถจำแนกได้ 6 กลุ่ม ได้แก่

1) แม่วัวลูกวัว สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ การกำเนิด และความมั่นคงของสังคมเกษตรกรรม

2) หอยสังข์ สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความเป็นสิริมงคล และต้นกำเนิดแห่งความอุดมสมบูรณ์

3) กวาง สื่อถึงเหตุการณ์ปฐมเทศนาและการเผยแผ่พระธรรมของพระพุทธเจ้า

4) ปลา สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง และวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับแหล่งน้ำ

5) กระต่าย สื่อถึงคุณธรรม ความเสียสละ และความเป็นสิริมงคล

6) สิงห์ สื่อถึงอำนาจ ความกล้าหาญ และความมั่นคงของผู้ปกครอง

**ตารางที่ 1** สัตว์สัญลักษณ์บนเหรียญเงินทวารวดี

| เหรียญ | รูปภาพ | การสื่อความหมาย |
|---|---|---|
| เหรียญเงิน แม่วัวลูกวัว โดยด้านหนึ่งของเหรียญเป็นอักษรโบราณจารึกว่า “ศฺรีทฺวารวตี ศฺวรปุณฺย” แปลว่า “พระเจ้าศรีทวารวดีผู้มีบุญอันประเสริฐ” ซึ่งแสดงถึงอาณาจักรทวารวดี มีการปกครองโดยกษัตริย์ อีกด้านของเหรียญทำเป็นรูปแม่วัวกับลูกวัว ตามความเชื่อโบราณวัวเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมให้คุณแก่มนุษย์ การบูชาวัวมีมาตั้งแต่อารยธรรมลุ่มแม่น้ำสินธุ เรื่องราวของวัวปรากฏในคัมภีร์อเวสตะว่าวัว เป็นสัญลักษณ์ของโลกแสงสว่างและความอุดมสมบูรณ์ ในศาสนาพราหมณ์วัว (วัวนนทิ) ถือเป็นพาหนะของพระศิวะ ซึ่งเป็นเทพองค์หนึ่งในตรีมูรติและมีความสำคัญในพระราชพิธีราชาภิเษกของกษัตริย์อินเดียตั้งแต่ยุคพระเวท ส่วนในพุทธศาสนาเชื่อว่าวัวเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์มงคล 108 ประการ และเป็นสัญลักษณ์ของวันวิสาขะ |  | สัญลักษณ์ของโลกแสงสว่างและความอุดมสมบูรณ์ |
| เหรียญเงิน รูปหอยสังข์ ถือเป็นสัญลักษณ์ของน้ำ เป็นแหล่งกำเนิดของความอุดมสมบูรณ์ อยู่ในฐานะสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ ตามคติความเชื่อในศาสนาพราหมณ์ หอยสังข์เป็นหนึ่งในอาวุธคู่กายของพระวิษณุ เรียกว่า สังข์แห่งวิษณุ มีความเกี่ยวข้องกับพระนางศรี-ลักษมี ซึ่งเป็นเทพีแห่งความอุดมสมบูรณ์ |  | อาวุธคู่กายของพระวิษณุและแหล่งกำเนิดของความอุดมสมบูรณ์และความศักดิ์สิทธิ์ |

| เหรียญ | รูปภาพ | การสื่อความหมาย |
|---|---|---|
| หอยสังข์ถูกนำมาใช้ในงานพิธีสำคัญของกษัตริย์ รวมถึงใช้ในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของกษัตริย์อย่างพิธีราชสูยะ (พระราชพิธีราชาภิเษก) ในพุทธศาสนา หอยสังข์ปรากฏเป็นสัญลักษณ์หนึ่งบนรอยพุทธบาท | | |
| เหรียญเงิน รูปกวาง ถือเป็นสัตว์ตามธรรมชาติในทางพุทธศาสนา กวางถือเป็นสัญลักษณ์ของป่าอิสิปตนมฤคทายวัน ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญในการปฐมเทศนาครั้งแรกของพระพุทธเจ้า ดังนั้นกวางจึงเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับการปฐมเทศนาและการเผยแผ่พระธรรมของพระพุทธเจ้าและยังเป็นสัญลักษณ์ของพระมหากษัตริย์มาหลายราชวงศ์ เช่น พระเจ้าจันทรคุปต์ แห่งราชวงศ์โมริยะของอินเดีย ในสมัยทวารวดีมักพบสัญลักษณ์รูปกวางคู่กับธรรมจักรประดับตามศาสนสถาน คติความเชื่อในศาสนาพราหมณ์กวางถือเป็นพาหนะของพระจันทร์ ตามคัมภีร์พระเวท โดยหนังของกวางใช้ทำเป็นเครื่องนุ่งห่มของพราหมณ์ ส่วนเขาใช้ในพระราชพิธีเกี่ยวกับการหลั่งน้ำสัตยาบันของกษัตริย์ |  | สัญลักษณ์เกี่ยวกับการปฐมเทศนาและการเผยแผ่พระธรรมของพระพุทธเจ้า และยังเป็นสัญลักษณ์ของพระมหากษัตริย์มาหลายราชวงศ์ |
| ปลา สัตว์น้ำที่เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับน้ำ และความอุดมสมบูรณ์ ถือเป็นสัญลักษณ์มงคลที่มาจากอินเดีย ในพุทธศาสนา ปลาเป็นสัญลักษณ์หนึ่งบนรอยพุทธบาท |  | สัตว์น้ำที่เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับน้ำ และความอุดมสมบูรณ์ ถือเป็นสัญลักษณ์มงคล |

| เหรียญ | รูปภาพ | การสื่อความหมาย |
|---|---|---|
| คือสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จและความสุขมักปรากฏร่วมกับสัญลักษณ์อื่นที่มาจากศาสนาพราหมณ์ เช่นศรีวัตสะ ธง แส้จามร เป็นต้น ในศาสนาพราหมณ์ปลามีความสำคัญเกี่ยวกับการอวตารของพระวิษณุในมัตสยาวตาร หรือตามตำนานน้ำท่วมโลกและพรหมราตรีของศาสนาพราหมณ์ พระวิษณุทรงอวตารเป็นปลานามว่า ศพริเพื่อช่วยเหลือสรรพสัตว์ และเกี่ยวข้องกับตำนานหอยสังข์ที่มีความสำคัญเกี่ยวข้องกับพระเวทอีกด้วย ลวดลายบนเหรียญเงินทวารวดีมักพบรูปปลาอยู่ร่วมกับรูปศรีวัตสะ จึงมีความหมายเรื่องความอุดมสมบูรณ์เป็นหลัก | | |
| กระต่าย ในวัฒนธรรมอินเดียกระต่ายถือเป็นสัญลักษณ์ของเมืองและประชาชน ตามความเชื่อในศาสนาพุทธ กระต่ายหนึ่งในเรื่องราวของพุทธชาดกเรื่องสสปัณฑิตชาดก ได้กล่าวถึงกระต่ายที่เป็นตัวแทนของคุณธรรมที่เกิดจากการให้ชีวิตเป็นทาน ถือเป็นสัญลักษณ์ของคุณธรรมในเหรียญทวารวดี สัญลักษณ์รูปกระต่ายปรากฏอยู่บนดอกบัว ถือว่าเป็นสิริมงคลเพราะดอกบัวมีความหมายถึงเป็นการเกิดอีกด้านหนึ่งเป็นรูปศรีวัตสะ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์ |  | สัญลักษณ์ของคุณธรรมและสิริมงคล |

| เหรียญ | รูปภาพ | การสื่อความหมาย |
|---|---|---|
| สิงห์ หรือสิงโต เป็นสัตว์ที่ไม่ปรากฏอยู่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้แต่ปรากฏในอินเดีย สิงโตได้รับการยกย่องว่าเป็นเจ้าป่าหรือราชาแห่งสัตว์ ตัวแทนแห่งความยิ่งใหญ่ ความสง่างาม ความแข็งแกร่ง และความกล้าหาญ รูปลักษณ์ของสิงโตจึงได้นำมาเป็นสัญลักษณ์ของชนชั้นสูงมีอำนาจการปกครอง ซึ่งเป็นความเชื่อที่มีมาช้านานในแถบเอเชีย คติความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ สิงโตถือเป็นพาหนะของเทพเจ้า (พระแม่ทุรคา) และเป็นสัญลักษณ์แทนเทพบางองค์ คติความเชื่อในพุทธศาสนา สิงโตถือเป็นสัญลักษณ์แห่งราชวงศ์ศากยะ จึงเป็นสัญลักษณ์แห่งพระพุทธศาสนา รูปสัญลักษณ์สิงโตที่ปรากฏบนเหรียญจึงแสดงให้เห็นถึงการนำความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องพลังความกล้าหาญและอำนาจของชนชั้นปกครอง |  | แสดงให้เห็นถึงการนำความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องพลัง ความกล้าหาญ และอำนาจของชนชั้นปกครอง |

**ที่มา:** https://www.finearts.go.th/dvaravati/categorie/history

**ตารางที่ 2** สังเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับเหรียญเงินสมัยทวารวดี

| ทุนทางวัฒนธรรม | ความหมายเชิงสัญลักษณ์ | แนวคิดการแสดง | การสื่อสารทางนาฏศิลป์ |
|---|---|---|---|
| หอยสังข์ | ความศักดิ์สิทธิ์ กำเนิดชีวิต | ปฐมอุดมสุข | การกำเนิดและความอุดมสมบูรณ์ |
| แม่วัวลูกวัว | ความมั่นคง การหล่อเลี้ยง | มารดาแห่งพสุธา | ความอุดมสมบูรณ์ของแผ่นดิน |
| กวาง | การเผยแผ่พระธรรม | ธรรมจักรแห่งกวางทอง | ความรุ่งเรืองทางจิตวิญญาณ |
| ปลา | ความสมบูรณ์พูนสุข | สายนทีแห่งชีวิต | วิถีชีวิตและทรัพยากรน้ำ |
| กระต่าย | คุณธรรมและสิริมงคล | จันทราแห่งคุณธรรม | ความดีงามและความเสียสละ |
| สิงห์ | อำนาจและความกล้าหาญ | ราชสีห์เรืองอำนาจ | ความมั่นคงของอาณาจักร |

**ที่มา: ผู้วิจัย**

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เหรียญเงินสมัยทวารวดีมิได้เป็นเพียงสื่อกลางทางเศรษฐกิจ แต่เป็นพื้นที่รวบรวมอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และโลกทัศน์ของผู้คนในสังคมทวารวดี ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นฐานข้อมูลสำคัญในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ร่วมสมัย

2. แนวคิดการออกแบบการแสดงชุดร่มลายกษาปณ์

ผลการศึกษาพบว่า แนวคิดหลักของการแสดงชุด "ร่มลายกษาปณ์" เกิดจากการแปลงความหมายของลวดลายสัตว์บนเหรียญเงินสมัยทวารวดีสู่ภาษาทางนาฏศิลป์ โดยกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง คือ "ความรุ่งเรืองแห่งอารยธรรมทวารวดีผ่านสัญลักษณ์มงคลบนเหรียญเงิน"

การออกแบบการแสดงใช้ร่มที่พัฒนาจากลวดลายเหรียญเงินสมัยทวารวดีเป็นสัญลักษณ์หลักในการดำเนินเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงระหว่างหลักฐานทางประวัติศาสตร์กับการรับรู้ของผู้ชมในปัจจุบัน การแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี ชุด ร่มลายกษาปณ์ ในรูปแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ระบำเชิงเล่าเรื่อง โดยนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ร่มลายกษาปณ์ เป็นการสร้างสรรค์ลวดลายของร่มจากลายของเหรียญเงินสมัยทวารวดี การแสดงนำเสนอถึงลายและความหมายของลายเหรียญทวารวดี รวมทั้งการอวยพรให้ผู้คนที่ได้รับชมการแสดงมีแต่ความปิติสุขยินดี การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง

ช่วงที่ 1 ปฐมอุดมสุข นำเสนอลายหอยสังข์กับกวาง สื่อถึงการกำเนิดของความอุดมสมบูรณ์และความศักดิ์สิทธิ์

ช่วงที่ 2 เสริมสุขมงคล นำเสนอลายกระต่ายกับปลา สื่อถึงสิริมงคลและความอุดมสมบูรณ์

ช่วงที่ 3 ดลบันดาลชัย นำเสนอลายวัวและสิงห์ สื่อถึงพลังความกล้าหาญและความสำเร็จ

แนวคิดการแสดงทั้ง 3 ช่วง ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันภายใต้แนวคิดของความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรมของอาณาจักรทวารวดี

3. องค์ประกอบนาฏศิลป์สร้างสรรค์

ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบองค์ประกอบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ประกอบด้วย

1) การออกแบบท่ารำ ท่ารำสร้างขึ้นจากการตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ของสัตว์แต่ละชนิดมากกว่าการลอกเลียนลักษณะทางกายภาพโดยตรง โดยผสมผสานหลักนาฏศิลป์ไทยกับการเคลื่อนไหวร่วมสมัย เพื่อสื่อสารอารมณ์ ความเชื่อ และคุณค่าทางวัฒนธรรม

2) การออกแบบกระบวนท่าหมู่และการแปรแถว ใช้รูปแบบการแปรแถวที่ได้รับแรงบันดาลใจจากองค์ประกอบของเหรียญเงิน เช่น รูปทรงวงกลม การกระจายตัวของสัญลักษณ์ และโครงสร้างสมมาตร เพื่อสร้างภาพทางทัศนศิลป์บนเวที

3) การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ใช้ร่มลายกษาปณ์เป็นอุปกรณ์หลัก โดยออกแบบลวดลายจากภาพสัตว์บนเหรียญเงินสมัยทวารวดี เพื่อทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเล่าเรื่องและสร้างเอกภาพของการแสดง

4) การออกแบบเครื่องแต่งกาย พัฒนาเครื่องแต่งกายจากหลักฐานทางศิลปกรรมสมัยทวารวดี ผสมผสานแนวคิดร่วมสมัย โดยใช้สีและลวดลายที่สะท้อนอัตลักษณ์ของลายเหรียญแต่ละประเภท

5) การออกแบบดนตรีประกอบการแสดง ใช้แนวคิดการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยและการสร้างบรรยากาศเสียงร่วมสมัย เพื่อสะท้อนความศักดิ์สิทธิ์ ความสง่างาม และความรุ่งเรืองของอารยธรรมทวารวดี

6) การออกแบบพื้นที่การแสดง กำหนดพื้นที่การแสดงให้สามารถมองเห็นลวดลายของร่มและรูปแบบการแปรแถวได้อย่างชัดเจน โดยเน้นการสร้างภาพรวมเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนรูปแบบของเหรียญเงินสมัยทวารวดี




**ภาพที่ 1 แนวคิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ชุด ร่มลายกษาปณ์**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

ผลจากการออกแบบองค์ประกอบทำให้เกิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดีสู่ผู้ชมร่วมสมัยได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อการเรียนรู้ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการพัฒนาซอฟต์เพาเวอร์ของจังหวัดนครปฐมได้



**ภาพที่ 2 เครื่องแต่งกายประกอบการแสดง**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ หลักฐานทางโบราณคดี และการวิเคราะห์ลักษณะทางศิลปกรรมของเหรียญเงินสมัยทวารวดี ควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ โบราณคดี และประวัติศาสตร์ จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาเป็นแนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์

เหรียญเงินสมัยทวารวดีเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างระบบความเชื่อ ศาสนา วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของสังคมทวารวดี ผ่านสัญลักษณ์รูปสัตว์ที่ปรากฏบนเหรียญ ได้แก่ หอยสังข์ แม่วัวลูกวัว กวาง ปลา กระต่าย และสิงห์ ซึ่งแต่ละสัญลักษณ์มีนัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยหอยสังข์สื่อถึงความเป็นสิริมงคลและความศักดิ์สิทธิ์ แม่วัวลูกวัวสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์และการดำรงเผ่าพันธุ์ กวางสื่อถึงความสงบและหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ปลาสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติ กระต่ายสื่อถึงปัญญา ความอ่อนโยน และความเสียสละตามคติชาดก ส่วนสิงห์สื่อถึงอำนาจ ความมั่นคง และการคุ้มครองบ้านเมือง องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์เหล่านี้สะท้อนโลกทัศน์ของผู้คนในสมัยทวารวดีที่ผูกโยงธรรมชาติ ศาสนา และการดำรงชีวิตเข้าด้วยกัน

ผลการสังเคราะห์นำไปสู่การกำหนดแนวคิดการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด "ร่มลายกษาปณ์" ภายใต้แนวคิด "ความรุ่งเรืองแห่งอารยธรรมทวารวดีผ่านสัญลักษณ์มงคลบนเหรียญเงิน" ซึ่งใช้สัญลักษณ์บนเหรียญเป็นแกนในการออกแบบองค์ประกอบการแสดงทั้งหมด โดยถ่ายทอดความหมายผ่านภาษาทางนาฏศิลป์ที่เชื่อมโยงข้อมูลทางประวัติศาสตร์กับการสร้างสรรค์ร่วมสมัย

กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วยการออกแบบบทการแสดง กระบวนท่ารำ การแปรแถว ดนตรี เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยเฉพาะ "ร่มลายกษาปณ์" ที่ได้รับการพัฒนาให้เป็นสัญลักษณ์หลักของการแสดง ทำหน้าที่สื่อสารรูปทรง ลวดลาย และความหมายของเหรียญเงินผ่านการเคลื่อนไหว การจัดองค์ประกอบพื้นที่และการแปรแถว ส่งผลให้องค์ประกอบทุกด้านมีความสัมพันธ์กับแนวคิดหลักของการแสดงอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าการนำเหรียญเงินสมัยทวารวดีมาใช้เป็นฐานในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ สามารถขยายบทบาทของโบราณวัตถุจากการเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์สู่การเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สร้างคุณค่าร่วมสมัย ทั้งในมิติของการอนุรักษ์ การถ่ายทอดองค์ความรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น ตลอดจนการต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรม (Cultural Value Creation) และการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดนครปฐม ผ่านการใช้ศิลปะการแสดงเป็นสื่อในการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมสู่สาธารณชน

องค์ความรู้ใหม่ คือ กระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมประเภทโบราณวัตถุที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาหลักฐานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี 2) การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ 3) การสังเคราะห์แนวคิดการแสดง 4) การออกแบบองค์ประกอบนาฏศิลป์ และ 5) การประเมินและปรับปรุงผลงานสร้างสรรค์ กระบวนการดังกล่าวสามารถประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมประเภทอื่น และเป็นแนวทางในการบูรณาการองค์ความรู้ด้านโบราณคดี ประวัติศาสตร์ และนาฏศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าทั้งทางวิชาการ ศิลปะและสังคมร่วมสมัย

**อภิปรายผล**

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เหรียญเงินสมัยทวารวดีมีคุณลักษณะเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ได้ เนื่องจากลวดลายบนเหรียญเป็นตัวแทนของความเชื่อ ค่านิยม และอัตลักษณ์ทางสังคมของชุมชนในอดีต การนำข้อมูลดังกล่าวมาถอดความหมายและสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบการแสดงจึงทำให้เกิดกระบวนการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมของ Throsby (2001) ที่มองว่าวัฒนธรรมสามารถนำมาสร้างคุณค่าใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ร่วมสมัยได้

นอกจากนี้ การสร้างสรรค์การแสดงโดยใช้ร่มลายกษาปณ์เป็นสื่อหลักยังสะท้อนการบูรณาการระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้ทุนทางวัฒนธรรมสามารถพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่มแก่ชุมชน สอดคล้องกับผลการศึกษาของอัญธิชา มั่นคง (2560) ที่พบว่าการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกิจกรรมทางวัฒนธรรม สามารถสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและสังคมได้

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การแปลงข้อมูลทางโบราณคดีสู่ภาษาทางนาฏศิลป์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านประสบการณ์ทางสุนทรียะ ผู้ชมสามารถเข้าถึงคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของสุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ที่เสนอว่านาฏศิลป์ร่วมสมัย ควรทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมกับสังคมปัจจุบัน

ดังนั้น แนวคิดการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดี จึงเป็นต้นแบบของการใช้มรดกทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรม สามารถส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรม การเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ การพัฒนาอัตลักษณ์ท้องถิ่น และการขับเคลื่อนซอฟต์เพาเวอร์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

"เหรียญเงินสมัยทวารวดี" สามารถทำหน้าที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยได้ โดยใช้กระบวนการถอดรหัสความหมายเชิงสัญลักษณ์จากลวดลายสัตว์บนเหรียญเงิน แล้วแปลงเป็นแนวคิด เนื้อหา และองค์ประกอบทางนาฏศิลป์ จนเกิดเป็นการแสดงชุด "ร่มลายกษาปณ์" ซึ่งเชื่อมโยงมิติด้านประวัติศาสตร์โบราณคดี ศิลปกรรม และนาฏศิลป์เข้าด้วยกัน และก่อให้เกิดคุณค่าทั้งด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรม การศึกษา และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับพื้นที่และระดับชาติได้อย่างเป็นรูปธรรม

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม สถาบันการศึกษา และหน่วยงานท้องถิ่นควรนำองค์ความรู้จากทุนทางวัฒนธรรมเหรียญเงินสมัยทวารวดีไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นและสร้างการรับรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดนครปฐม

2. ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ชุด "ร่มลายกษาปณ์" สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นสื่อทางวัฒนธรรมสำหรับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การแสดงในงานเทศกาลทางวัฒนธรรม และกิจกรรมส่งเสริมซอฟต์เพาเวอร์ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและเสริมสร้างอัตลักษณ์ของจังหวัดนครปฐม

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมประเภทอื่นในสมัยทวารวดี เช่น ประติมากรรม ธรรมจักร ศิลาจารึก หรือโบราณสถาน เพื่อขยายองค์ความรู้ด้านการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม

2. ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ร่วมกับสื่อดิจิทัลเทคโนโลยีการแสดง หรืออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเผยแพร่องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมสู่สาธารณชนทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

**กิตติกรรมประกาศ**

ขอบคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และขอบคุณกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่จัดสรรทุนวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

**รายการอ้างอิง**

ณัฐิกานต์ จันต๊ะยอด. (2561). *สัตว์สัญลักษณ์ในศิลปวัฒนธรรมทวารวดี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศิลปากร.

ธิดา สาระยา. (2542). *ทวารวดี : ประวัติศาสตร์ยุคต้นของสยามประเทศ*. เมืองโบราณ.

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

อัญธิชา มั่นคง. (2560). ทุนทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย. *วารสารพัฒนาสังคม*, *19*(2), 91–104.

Throsby, D. (2001). *Economics and culture*. Cambridge University Press.

# สืบสานนาฏศิลป์ไทยสู่สังคมดิจิทัล: แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

# THAI CLASSICAL DANCE IN THE DIGITAL SOCIETY: LEARNING MANAGEMENT STRATEGIES FOR CULTURAL PRESERVATION AND TRANSMISSION IN THE 21ST CENTURY

**ขวัญใจ คงถาวร***
KWANJAI KONGTHAWORN

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง สืบสานนาฏศิลป์ไทยสู่สังคมดิจิทัล: แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาองค์ความรู้นาฏศิลป์ไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ผลการวิเคราะห์พบว่า การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยในยุคดิจิทัล ควรมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ และสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านสื่อดิจิทัลที่มีลักษณะกระชับ เข้าใจง่าย และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ "Thai Dance Digital Learning Model (TDDL Model)" ประกอบด้วย T (Tradition) การเรียนรู้พื้นฐานทางวัฒนธรรม D (Demonstration) การสาธิตโดยครูผู้เชี่ยวชาญ D (Digital Creation) การสร้างเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล และ L (Learning Community) การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ แนวทางดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยให้เข้าถึงเยาวชนได้อย่างกว้างขวาง พัฒนาทักษะดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ตลอดจนสนับสนุนการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการเผยแพร่ อัตลักษณ์ความเป็นไทยสู่สังคมโลกอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: สืบสานนาฏศิลป์ไทย, สังคมดิจิทัล, การจัดการเรียนรู้

* อาจารย์คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This academic article, entitled *Preserving Thai Classical Dance in the Digital Society: Learning Management Approaches for the 21st Century*, aims to explore the application of digital technology for the preservation, transmission, and development of Thai classical dance knowledge in accordance with the learning context of the twenty-first century.

The analysis reveals that learning management for Thai classical dance in the digital era should emphasize the creation of learning experiences that align with learners' lifestyles, encourage active participation in knowledge construction, and provide flexible access to educational content anytime and anywhere. Digital media, particularly short-form content, offers concise, accessible, and engaging learning opportunities that support self-directed learning. To address these educational needs, the article proposes the *Thai Dance Digital Learning Model (TDDL Model)*, which consists of four key components: T (Tradition), focusing on fundamental cultural knowledge; D (Demonstration), emphasizing instruction and demonstration by expert teachers; D (Digital Creation), promoting the creation and dissemination of learning content through digital media; and L (Learning Community), fostering collaborative learning networks among learners, educators, artists, and cultural enthusiasts. This model serves as a framework for integrating traditional knowledge with contemporary digital technologies while maintaining the cultural value and authenticity of Thai classical dance. The proposed approach is expected to expand educational access for young people, enhance digital literacy and creative thinking skills, support the preservation of cultural heritage, strengthen learning communities, and promote Thai cultural identity to the global community in a sustainable manner.

Keywords: Thai Classical Dance Preservation, Digital Society, Learning Management

**บทนำ**

ในศตวรรษที่ 21 โลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญจากการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ การศึกษา และวัฒนธรรมของผู้คนในทุกมิติ การเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ ได้เปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารจากระบบทางเดียวไปสู่ระบบที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ผลิตสารได้พร้อมกัน สังคมจึงก้าวเข้าสู่ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร (Information Society)

และพัฒนาไปสู่สังคมดิจิทัล (Digital Society) อย่างเต็มรูปแบบ ส่งผลให้การเข้าถึงองค์ความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในสถาบันการศึกษา ห้องสมุด หรือชุมชนแห่งการเรียนรู้แบบดั้งเดิมอีกต่อไป แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อกับโลกออนไลน์

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของเยาวชนไทย โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล หรือที่เรียกว่า Digital Native เยาวชนในปัจจุบันมีแนวโน้มเรียนรู้ผ่านสื่อภาพ เสียง และวิดีโอมากกว่าการอ่านเอกสารที่มีเนื้อหายาว การเข้าถึงข้อมูลจำนวนมหาศาลผ่านสมาร์ทโฟน ทำให้รูปแบบการเรียนรู้เปลี่ยนจากการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียวไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มอย่าง TikTok, YouTube, Facebook และ Instagram กลายเป็นพื้นที่สำคัญในการแสวงหาความรู้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการสร้างอัตลักษณ์ของเยาวชนรุ่นใหม่

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง แต่ในอีกด้านหนึ่งกลับส่งผลให้มรดกทางวัฒนธรรมหลายแขนงต้องเผชิญกับความท้าทายในการปรับตัวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป นาฏศิลป์ไทยซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าของชาติ ถือเป็นศาสตร์และศิลป์ที่มีระบบการถ่ายทอดองค์ความรู้เฉพาะตัว โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้แบบครูสู่ศิษย์ (Master–Apprentice System) การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและการซึมซับคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านประสบการณ์ตรง การถ่ายทอดในลักษณะดังกล่าวแม้จะเป็นรากฐานสำคัญของการธำรงรักษามาตรฐานทางศิลปะ แต่กลับเผชิญข้อจำกัดในการเข้าถึงของเยาวชนในยุคปัจจุบันที่มีวิถีชีวิต และรูปแบบการเรียนรู้แตกต่างจากอดีตอย่างมาก

สถานการณ์ของนาฏศิลป์ไทยในปัจจุบันสะท้อนให้เห็นถึงทั้งโอกาสและความท้าทายควบคู่กัน อีกด้านหนึ่ง นาฏศิลป์ไทยยังคงได้รับการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ ศิลปินผู้เชี่ยวชาญ และเครือข่ายทางวัฒนธรรมทั่วประเทศ อีกด้านหนึ่ง กลับพบว่าความสนใจของเยาวชนบางส่วนที่มีต่อนาฏศิลป์ไทยลดน้อยลงเมื่อเทียบกับสื่อบันเทิงร่วมสมัยและวัฒนธรรมสมัยนิยมจากต่างประเทศ ขณะเดียวกันองค์ความรู้จำนวนมากยังคงกระจายอยู่ในรูปแบบขององค์ความรู้ฝังลึก (Tacit Knowledge) ที่ถ่ายทอดผ่านครูผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ และปราชญ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความเสี่ยงต่อการสูญหายหากไม่ได้รับการบันทึกและถ่ายทอดอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น ความท้าทายสำคัญของนาฏศิลป์ไทยในปัจจุบัน จึงมิได้อยู่ที่การรักษารูปแบบการแสดงเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ดั้งเดิมเข้ากับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ได้อย่างเหมาะสม การอนุรักษ์ในบริบทของศตวรรษที่ 21 จึงไม่ใช่เพียงการรักษาสิ่งเดิมให้คงอยู่ หากแต่เป็นการปรับวิธีการ

ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้สอดคล้องกับบริบททางสังคม เทคโนโลยี และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้คนในแต่ละยุคสมัย โดยยังคงรักษาแก่นสารและคุณค่าทางวัฒนธรรมเอาไว้ได้อย่างครบถ้วน

ภายใต้บริบทดังกล่าว สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรมของประเทศ จึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นศูนย์กลางของการอนุรักษ์ พัฒนา สร้างสรรค์ และถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์สู่สังคมไทยและนานาชาติ สถาบันมิได้ทำหน้าที่เพียงผลิตบัณฑิตทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้จากครูผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติและเครือข่ายทางวัฒนธรรมทั่วประเทศ ซึ่งถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติ

ในยุคดิจิทัล สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้ขยายบทบาทจากการเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ในรูปแบบดั้งเดิม สู่การเป็นผู้ขับเคลื่อนการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยมุ่งพัฒนาสื่อดิจิทัล คลังข้อมูลทางวัฒนธรรม และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้เยาวชนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และสอดคล้องกับบริบทของสังคมร่วมสมัย แนวคิดดังกล่าวสอดรับกับแนวโน้มการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการสร้างผู้เรียนให้มีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง คิดวิเคราะห์ สื่อสาร และใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการตระหนักรู้ในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม

นาฏศิลป์ไทยมิได้เผชิญปัญหาการสูญหายขององค์ความรู้เพียงอย่างเดียว หากยังเผชิญความท้าทาย ด้านการเข้าถึงของคนรุ่นใหม่ในยุคที่สื่อดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การสร้างรูปแบบการจัด การเรียนรู้ที่ผสมผสาน ระหว่างองค์ความรู้ดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัล จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยให้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติสามารถดำรงอยู่ พัฒนาและส่งต่อไปยังคนรุ่นต่อไปได้อย่างยั่งยืน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นาฏศิลป์ไทยก้าวสู่การเป็นพลังทางวัฒนธรรม (Soft Power) สามารถสื่อสารคุณค่าของความเป็นไทยสู่ประชาคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต

**เนื้อหา**

นาฏศิลป์ไทยเป็นศาสตร์และศิลป์แห่งการแสดงที่สะท้อนภูมิปัญญา ความเชื่อ วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของสังคมไทยที่สั่งสมและพัฒนามาอย่างยาวนาน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการหลอมรวมองค์ความรู้ ทั้งทางด้านการเคลื่อนไหว ถ่ายทอดเป็นลีลากระบวนท่ารำ ด้านวรรณกรรมถ่ายทอดเป็นบทกลอน ด้านดนตรีและเพลงร้อง ถ่ายทอดเป็นทำนองเพลงและบทร้อง ด้านประเพณีและความเชื่อที่สอดแทรกอยู่ในเรื่องราวการแสดงสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนประกอบขึ้นเพื่อใช้ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ไทย นับได้ว่าเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญและเป็นองค์ความรู้ที่รวบรวมประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัยไว้ภายในรูปแบบการแสดง

ในมิติของอัตลักษณ์ชาติ นาฏศิลป์ไทยถือเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่แสดงถึงความเป็นไทย และความภาคภูมิใจของคนในชาติ เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมที่สามารถสร้างความเข้าใจระหว่างประเทศ และเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยในเวทีโลก

การสืบทอดองค์ความรู้นาฏศิลป์ไทย ตั้งแต่ครั้งอดีตเป็นระบบการถ่ายทอดแบบครูสู่ศิษย์เป็นหลัก โดยครูผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ผ่านการสาธิต การฝึกปฏิบัติ และการอบรมบ่มเพาะอย่างใกล้ชิด กระบวนการดังกล่าวมิได้มุ่งเน้นเพียงการเรียนรู้ท่ารำเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความเคารพต่อครูบาอาจารย์ และความตระหนักในคุณค่าของศิลปวัฒนธรรม ซึ่งการฝึกปฏิบัติถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย เนื่องจากองค์ความรู้จำนวนมากเป็นความรู้ที่ฝังลึกในตัวบุคคลหรือครูผู้ถ่ายทอด (Tacit Knowledge) ที่ไม่สามารถถ่ายทอดผ่านเอกสารหรือคำอธิบายเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยการสังเกต การเลียนแบบ การทดลองปฏิบัติ และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจึงจะสามารถเข้าถึงความงดงามและความละเอียดอ่อนของศิลปะการแสดงได้อย่างแท้จริง

แม้ว่าการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทย จะยังคงได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดอย่างต่อเนื่อง แต่ปัจจุบันกลับเผชิญกับความท้าทายหลายประการ ได้แก่

ประการแรก คือ แนวโน้มจำนวนผู้เรียนที่ลดลง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีทางเลือกในศาสตร์การเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้การศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทย ต้องแข่งขันกับความสนใจรูปแบบอื่น ๆ ในสังคมร่วมสมัย

ประการที่สอง คือ การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการเสพสื่อเยาวชนในยุคดิจิทัลนิยมรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่านสื่อออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงง่าย รวดเร็ว ขณะที่การเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยแบบดั้งเดิมต้องอาศัยระยะเวลา ความอดทน และการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ความแตกต่างดังกล่าวก่อให้เกิดความท้าทายในการออกแบบการเรียนรู้ที่สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้เรียนยุคใหม่ได้อย่างเหมาะสม

ประการที่สาม คือ ช่องว่างระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ ซึ่งสะท้อนผ่านวิธีคิด การใช้ภาษา และรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกัน การสื่อสารสำหรับการจัดการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์จำนวนมากยังคงใช้วิธีการถ่ายทอดแบบดั้งเดิม ขณะที่เยาวชนคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนากลไกการสื่อสารและการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่สามารถเชื่อมโยงสองโลกนี้เข้าด้วยกันอย่างสมดุล

โลกแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ภายหลังการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19 ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะคนกลุ่มเจนเนอเรชั่น ซี โดยแอปพลิเคชั่นหรือโปรแกรมที่ได้รับความนิยมใช้งานเพื่อการค้นคว้าได้แก่โปรแกรมเฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram) ทวิตเตอร์ (Twitter) และติ๊กต็อก (Tiktok) ปัจจัยเหล่านี้

ส่งผลให้การค้นคว้าหาข้อมูลของนักศึกษาเปลี่ยนแปลงไป โดยจะใช้การค้าคว้าผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหลัก ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษายุคปัจจุบัน ผู้สอนจึงต้องนำเทคโนโลยีเหล่านี้ มาจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสมและความต้องการของผู้เรียน (Infoquest & ปัณฑิตา อินทรักษา, อ้างถึงใน รัฐพล พรหมมาศ และ ประโยชน์ มีสกุล, 2567)

โลกแห่งการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 รูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่ได้เกิดขึ้น เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังที่ หัตถกาญจน์ อารีศิลป์ (2559) กล่าวไว้ดังข้อความต่อไปนี้

“ในตอนที่ 2 “หรือว่าโลกหมุนเร็วขึ้น” อาจารย์วิริยะแสดงให้เห็นว่าความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีแบบก้าวกระโดดในยุคโลกาภิวัฒน์ ซึ่งมีโครงข่ายอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อความรู้และข้อมูลของโลกให้เป็นหนึ่งเดียว เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ต้องเกิดการปรับรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ ผู้เขียนฝากคำถามที่พลิกเปลี่ยนมุมมองความคิดแก่ผู้อ่านไว้ว่า แทนที่จะมองเทคโนโลยีเป็นวายร้ายเราควรจะช่วยกันคิดว่าจะสร้าง “คน” หรือ“ผู้ใช้” (user) ให้มีทักษะในการรับมือกับภาวะล้นเกินของข้อมูลที่หลั่งไหลและถาโถมสามารถนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างมีคุณภาพ และให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประชากรชุมชนและเครือข่ายใน “โลกเสมือนจริง” กลายมามีอิทธิพลมากกว่าชุมชนในโลกความเป็นจริงด้วยซ้ำ”

ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของผู้คน ดังนั้น การศึกษายุคใหม่จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ โดยนำทักษะทางด้านเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์

จากลักษณะเฉพาะของนาฏศิลป์ไทยที่อาศัยการถ่ายทอดองค์ความรู้ฝังลึกผ่านระบบครูสู่ศิษย์ จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการสืบทอดให้สอดคล้องกับบริบทสังคมดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีเป็นกลไกสนับสนุนการเรียนรู้และการเข้าถึงองค์ความรู้ เพื่อให้การอนุรักษ์และถ่ายทอดนาฏศิลป์ไทยสามารถดำรงอยู่และเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพในยุคปัจจุบัน

ปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (วิจารณ์ พานิช, 2555) กำหนดไว้ 5 ประการ สรุปได้ดังนี้

1. Authentic learning

แนวคิดการเรียนรู้ที่แท้จริง (Authentic Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากบริบทหรือสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมากที่สุด โดยเชื่อว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมจริง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติ เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริงมากกว่าการเรียนรู้ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ภายใต้บริบทที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน

2. Mental model building

แนวคิดการสร้างแบบจำลองทางความคิด (Mental Model Building) มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสั่งสมประสบการณ์จนเกิดเป็นกรอบความคิด ความเชื่อ และค่านิยมที่ใช้ในการทำความเข้าใจโลกและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยกระบวนการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการแสวงหาความรู้ใหม่ (Learning) เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการทบทวน ปรับเปลี่ยนหรือละทิ้งความเชื่อเดิม (Unlearning) และสร้างความเข้าใจใหม่ (Relearning) จากข้อมูลและประสบการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ในศตวรรษที่ 21

3. Internal motivation

แนวคิดแรงจูงใจภายใน (Internal Motivation) อธิบายว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากความต้องการเรียนรู้ที่มาจากภายในตัวผู้เรียน หรือ "ฉันทะ" มากกว่าการถูกบังคับจากปัจจัยภายนอก เมื่อผู้เรียนมีความสนใจและความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยตนเองจะนำไปสู่ความเพียร ความตั้งใจ และการใคร่ครวญพิจารณา ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

4. Multiple intelligence

แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) อธิบายว่าผู้เรียนแต่ละคนมีความสามารถความถนัด และรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรคำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียน โดยออกแบบกิจกรรมที่ยืดหยุ่นและส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่

5. Social learning

แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) มองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นผ่านปฏิสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนุก มีแรงจูงใจ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ควรสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคล

จากปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของสังคมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปอย่างมีนัยสำคัญ แนวคิดการเรียนรู้ร่วมสมัย ได้แก่ การเรียนรู้ที่แท้จริง (Authentic Learning) การสร้างแบบจำลองทางความคิด (Mental Model Building) แรงจูงใจภายใน (Internal Motivation) พหุปัญญา (Multiple Intelligence) และการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนในปัจจุบันต้องการประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เปิดโอกาสให้คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการรับความรู้แบบทางเดียว

ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย แม้ว่าการถ่ายทอดองค์ความรู้แบบครูสู่ศิษย์จะยังคงเป็นรากฐานสำคัญของการสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แต่การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้เรียนและสภาพแวดล้อมทางสังคม ทำให้การถ่ายทอดองค์ความรู้จำเป็นต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่มากขึ้น การนำสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับบริบทจริง เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจและศักยภาพของตนเอง รวมทั้งส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน ครูผู้สอน และเครือข่ายทางวัฒนธรรมในวงกว้าง

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น TikTok, YouTube, Facebook และสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ยังสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้ร่วมสมัยที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และเผยแพร่องค์ความรู้นาฏศิลป์ไทยด้วยตนเอง อันเป็นการเชื่อมโยงภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่อย่างเหมาะสม

ดังนั้น การปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้นาฏศิลป์ไทยโดยบูรณาการสื่อสังคมออนไลน์และเทคโนโลยีดิจิทัล จึงมิใช่เพียงการปรับเปลี่ยนช่องทางการสื่อสารเท่านั้น แต่เป็นกลไกสำคัญในการเพิ่มโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้ สร้างการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่ และส่งเสริมการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนานาฏศิลป์ไทยให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนในสังคมดิจิทัลและบริบทโลกยุคใหม่

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับนาฏศิลป์ไทย

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่สามารถดำรงชีวิตและทำงานในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์คุณค่า ความหมาย และบริบททางวัฒนธรรมของการแสดงได้อย่างลึกซึ้ง ขณะที่ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ดั้งเดิมไปสู่รูปแบบการนำเสนอใหม่ที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิม

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานใหม่ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย แนวคิดดังกล่าวช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มุมมองใหม่เกี่ยวกับองค์ความรู้ดั้งเดิม เกิดความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตน และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมร่วมสมัย

การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษายุคใหม่ โดย Digital Learning ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้แบบสั้น กระชับ และตรงประเด็น สามารถเข้าใจได้ง่าย ผ่านช่องทางการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ โดยใช้อุปกรณ์สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ง่าย

และเสริมความมุ่งมั่นในการเรียนเพิ่มมากขึ้น ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะและเกิดความเข้าใจได้ในระยะเวลาเพียง 5-10 นาทีต่อครั้ง องค์ความรู้จะได้รับการสกัดเฉพาะแก่นใจความสำคัญ การเรียนรู้ที่ใช้ระยะเวลาอันสั้นเหมาะสมกับวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ที่เร่งรีบ ความชอบในเนื้อหาข้อมูลที่สั้น กระชับ พัฒนาทักษะเฉพาะทางและสนใจเรียนรู้แบบยืดหยุ่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มดิจิทัล (สุธน วงค์แดง, 2568)

Ghafar et al. (อ้างถึงใน สุธน วงค์แดง, 2568) กล่าวถึงการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ระยะสั้นที่แบ่งเนื้อหาเป็นชิ้นเล็ก ๆ เพื่อให้เข้าใจง่ายและจดจำได้ดี มีแนวคิดพื้นฐานว่าสมองเรียนรู้และเข้าใจได้ดีกว่า เมื่อได้รับเนื้อหาในปริมาณที่พอเหมาะ การเรียนรู้แบบนี้สามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองพฤติกรรมของผู้เรียนในปัจจุบัน

ศยามน อินสะอาด (อ้างถึงใน สุธน วงค์แดง, 2568) กล่าวถึง ลักษณะของการเรียนรู้แบบไมโคร เลิร์นนิง (Micro Learning) ไว้ 7 ประการ ดังนี้

1. เนื้อหามีระยะเวลา 3-5 นาทีต่อเนื่อง
2. เป้าหมายระบุถึงสิ่งที่จะกระทำและนำไปสู่การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจน
3. ง่ายต่อการเก็บรักษารวบรวมความจำสำหรับผู้เรียน
4. พร้อมใช้งานได้ตามความต้องการของผู้เรียน
5. เข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายเหมาะกับอุปกรณ์เคลื่อนที่
6. ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนฝึกเรียนฝึกปฏิบัติในสภาพแวดล้อมการทำงาน
7. อนุญาตให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเรียนรู้ดูซ้ำได้

ความสำคัญของการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) สุธน วงค์แดง (2568) ได้สรุปไว้ว่า เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่แบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยย่อย ๆ กระชับ เข้าใจได้ในเวลาสั้น สอดคล้องและช่วยความสนใจของผู้เรียนยุคดิจิทัลที่สั้นลง จุดเด่นคือผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน เชื่อมโยงเนื้อหาย่อยไปสู่ความเข้าใจในภาพรวม ช่วยเพิ่มความจำระยะยาวและสร้างความกระตือรือร้นในการเรียน มีความยืดหยุ่นสูง เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เหมาะสำหรับผู้เรียนที่มีเวลาจำกัด และสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการเรียนในรูปแบบเดิม

กล่าวได้ว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับนาฏศิลป์ไทย เป็นการบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลและการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคใหม่ ช่วยเพิ่มโอกาสการเข้าถึงองค์ความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสนับสนุนการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ในสังคมดิจิทัลอย่างยั่งยืน

การประยุกต์ใช้แอพพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning) สำหรับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย

การประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวสามารถดำเนินการได้ผ่านการผลิตสื่อวิดีโอสั้น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการสาธิตท่ารำ การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เชื่อมโยงผู้เรียนกับครูผู้เชี่ยวชาญ โดยยังคงรักษาหลักการและมาตรฐานของนาฏศิลป์ไทยเอาไว้ ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

การผลิตวิดีโอสั้นที่เป็นแพลตฟอร์ม ซึ่งได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ใช้งานที่มีอายุเฉลี่ยประมาณ 16-24 ปี คือ แอพพลิเคชัน TikTok โดยมีการเปิดบริการมา 155 ประเทศ มีการรับรองภาษา 75 ภาษา จากการสำรวจการใช้งานแอพพลิเคชัน TikTok เฉลี่ยอยู่ที่ 52 นาทีต่อวัน (วันวิวาห์ จำปาทอง, 2566)

Fillgoods (2022) (อ้างถึงใน วันวิวาห์ จำปาทอง, 2566) กล่าวถึงสิ่งที่ส่งผลให้แอพพลิเคชัน TikTok ได้รับความสนใจ ได้แก่

1. เป็นแอพพลิเคชันที่มีความคมชัดสูง ความละเอียดค่อนข้างสูง ไม่เกิดปัญหาความล่าช้าของระบบ

2. เป็นเสมือนสตูดิโอเคลื่อนที่ สามารถลงคลิปวิดีโอ สามารถตัดต่อคลิปด้วยตัวเองได้โดยใช้เพียงโทรศัพท์มือถือ

3. การจับภาพถ่ายบุคคลมีความรวดเร็ว

4. เป็นคลิปวิดีโอที่มีระยะเวลาพอเหมาะ กระชับ ไม่น่าเบื่อ

5. มีเสียงเพลงจำนวนมาก สามารถเลือกได้อย่างหลากหลาย

6. สามารถถ่ายทอดสดได้ (Live) และใช้งานได้ครบเหมือนแอพพลิเคชันอื่น ๆ ทั้ง Facebook หรือ Instargrame

ดังนั้น กล่าวได้ว่าการคุณลักษณะเหล่านี้ทำให้ TikTok เป็นสื่อดิจิทัลที่มีศักยภาพสูงในการเผยแพร่และส่งเสริมองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยให้เข้าถึงผู้เรียนและประชาชนได้อย่างกว้างขวางในยุคดิจิทัล

TikTok กับการสร้างพื้นที่การเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลให้แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวันของเยาวชนทั่วโลก โดยเฉพาะ TikTok ซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถผลิต เผยแพร่ และแลกเปลี่ยนเนื้อหาได้อย่างสะดวกผ่านรูปแบบวิดีโอสั้นที่มีความกระชับ เข้าใจง่าย สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น

ลักษณะสำคัญของ TikTok กับศาสตร์ด้านนาฏศิลป์ สามารถแบ่งอธิบายดังนี้

1. สามารถนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอสั้น ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการรับสื่อของคนรุ่นใหม่ที่นิยมเรียนรู้ผ่านภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวมากกว่าการอ่านข้อความจำนวนมาก รูปแบบดังกล่าวจึงเหมาะกับการนำเสนอองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยที่เน้นการสาธิตกระบวนท่ารำ จังหวะดนตรี และเทคนิคการปฏิบัติ

2. TikTok เป็นแพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วยแนวคิด User Generated Content กล่าวคือ ผู้ใช้งานทุกคนสามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ผลิตสารได้พร้อมกัน ส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค์เนื้อหาที่หลากหลายและเปิดพื้นที่ให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการเผยแพร่วัฒนธรรมของตนเอง ในขณะที่การรับสารผ่านประสาทสัมผัสด้วยการรับชมและการฟังเสียง กรณีที่เกิดข้อสงสัยสามารถส่งข้อความถึงผู้ส่งสารได้ นอกจากนี้ยังเป็นผู้ผลิตสาร กล่าวคือ เมื่อรับรู้และเข้าใจ สามารถสร้างองค์ความรู้สั้น ๆ ผ่านแพลตฟอร์ม TikTok ได้

3. ระบบอัลกอริทึม (Algorithm) ของ TikTok คือ ชุดคำสั่งและระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ทำหน้าที่ประเมินและคัดเลือกวิดีโอ เพื่อนำไปแสดงผลบนหน้าฟีดของผู้ใช้งานแต่ละคนอย่างเฉพาะเจาะจง โดยระบบจะวิเคราะห์จากพฤติกรรมความชอบส่วนบุคคล เพื่อคัดเลือกและนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้ใช้งาน ทำให้เนื้อหาด้านนาฏศิลป์ไทยมีโอกาสเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่สนใจศิลปวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถขยายการรับรู้ไปสู่ผู้ชมในระดับนานาชาติได้อย่างรวดเร็ว

จะเห็นได้ว่าแพลตฟอร์ม TikTok มีศักยภาพอย่างยิ่งในการเป็นพื้นที่การเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากสามารถลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ของการเรียนรู้ตามแบบดั้งเดิม ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้จากครูผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ และสถาบันการศึกษาด้านศิลปะได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ด้วยระยะเวลาอันสั้นในการถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่าน TikTok สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายต่อการรับชมจึงสามารถเข้าชมได้บ่อย นอกจากนี้ TikTok ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เยาวชน โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาได้รับการนำเสนอในรูปแบบที่ทันสมัย เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน การนำเสนอเรื่องราวเบื้องหลังการแสดง เทคนิคการฝึกซ้อม หรือเกร็ดความรู้ทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่สนุกและสร้างสรรค์ สามารถช่วยลดภาพจำว่านาฏศิลป์ไทยเป็นเรื่องไกลตัวหรือเข้าถึงยาก

การผลิตเนื้อหาองค์ความรู้นาฏศิลป์ไทยบนแพลตฟอร์ม TikTok ควรคำนึงถึงความกระชับ ความถูกต้องทางวิชาการและความน่าสนใจ โดยสามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็นแต่ละประเภท ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. การอธิบายความหมาย ประวัติความเป็นมาของชุดการแสดง เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ผู้เรียนก่อนเข้าสู่การปฏิบัติท่ารำ

2. การอธิบายองค์ประกอบการแสดง เช่น บทร้อง ทำนองเพลง เครื่องดนตรี เครื่องแต่งกาย รวมทั้งโอกาสที่ใช้ในการแสดง

3. ท่ารำพื้นฐานที่เป็นนาฏยศัพท์เบื้องต้น เช่น การใช้มือจีบ การตั้งวง การก้าวเท้า และการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหวอย่างถูกต้อง

4. การใช้ภาษาท่า นับเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งเพื่อการสื่อสารความหมาย ผ่านการแสดงท่าทางนาฏศิลป์ไทย สร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

5. เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ โดย และบทบาทของเครื่องแต่งกายแต่ละประเภท

แนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยผ่านแพลตฟอร์ม TikTok: Thai Dance Digital Learning Model (TDDL Model)

เพื่อให้การใช้ TikTok เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย เกิดประสิทธิภาพสูงสุด จึงได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ "Thai Dance Digital Learning Model (TDDL Model)" ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดที่ผสมผสานการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล แบ่งเป็นข้อมูลแต่ละส่วน ดังนี้

T (Tradition) คือ การเรียนรู้พื้นฐานที่เปรียบเสมือนพื้นฐานทางวัฒนธรรม

ผู้เรียนต้องได้รับความรู้พื้นฐานที่เป็นองค์ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา คุณค่า และอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย เพื่อสร้างความเข้าใจในรากฐานทางวัฒนธรรมก่อนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

D (Demonstration) คือ การสาธิตโดยครูผู้เชี่ยวชาญ

การสาธิตโดยครูผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ และผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้รับการยอมรับเป็นกระบวนการสำคัญ ที่ช่วยถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงลึกและมาตรฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยที่ถูกต้องไปสู่ผู้เรียน

D (Digital Creation) คือ การสร้างเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล

โดยผู้สอนจะออกแบบและสร้างเนื้อหาองค์ความรู้ที่ทันสมัย เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจ สร้างโอกาสในการเข้าถึงผู้เรียนให้สามารถรับรู้ได้ทุกเวลาที่ต้องการ ผ่านการใช้สื่อ TikTok และสามารถประเมินผลผู้เรียนได้โดยการมอบหมายงานให้สร้างสรรค์และประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ได้รับมาผลิตเป็นสื่อดิจิทัลต่าง ๆ เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก หรือเนื้อหาสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

L (Learning Community) คือ ชุมชนแห่งการเรียนรู้

เป็นการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างครู ผู้เรียน ศิลปิน และผู้สนใจ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นอกจากนี้ องค์ความรู้ที่ผ่านการสร้างสรรค์ควรถูกเผยแพร่สู่สังคมในวงกว้าง เพื่อสร้างการรับรู้ ความตระหนัก และการมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์นาฏศิลป์ไทยให้คงอยู่สืบไป

ผลลัพธ์ที่คาดหวังต่อเยาวชนและสังคม

การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยผ่านสื่อดิจิทัลและ TikTok คาดว่าจะก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวกในหลายระดับ คือ

1. ระดับผู้เรียน จะได้รับความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยอย่างถูกต้อง พัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 และเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่

2. ระดับสังคม จะเกิดการอนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมของเยาวชน เกิดเครือข่ายผู้สนใจนาฏศิลป์ไทยในพื้นที่ออนไลน์ และสร้างกระแสความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

3. ระดับประเทศ การเผยแพร่นาฏศิลป์ไทยผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลสามารถสนับสนุนการทูตวัฒนธรรม (Cultural Diplomacy) และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) อันนำไปสู่การยกระดับบทบาทของศิลปวัฒนธรรมไทยในเวทีสากล

**สรุปผล**

บทความนี้ชี้ให้เห็นว่า การสืบสานนาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัล และพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ โดยแพลตฟอร์ม TikTok เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยผ่านสื่อวิดีโอสั้นที่เข้าถึงง่าย น่าสนใจ และสามารถเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง แนวคิด Thai Dance Digital Learning Model (TDDL Model) ซึ่งประกอบด้วย การเรียนรู้พื้นฐานทางวัฒนธรรม (Tradition) การสาธิตโดยผู้เชี่ยวชาญ (Demonstration) การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล (Digital Creation) และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) เป็นแนวทางที่ช่วยบูรณาการการอนุรักษ์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม

สำหรับแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์ สืบทอดและพัฒนาองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เริ่มจากผู้สอนจะต้องใฝ่หาความรู้เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องสมบูรณ์ ทั้งการเรียนรู้จากเอกสาร ผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถบูรณาการองค์ความรู้แบบดั้งเดิมกับการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ทันสมัยได้อย่างเหมาะสม เพื่อนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่น่าสนใจชวนติดตาม ในขณะที่ผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย ทักษะดิจิทัลและความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กับการสร้างการมีส่วนร่วมของสังคมในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมไทยตลอดจนส่งเสริมบทบาทของนาฏศิลป์ไทยในระดับนานาชาติอย่างยั่งยืนสืบไป

**รายการอ้างอิง**

รัฐพล พรหมมาศ, และ ประโยชน์ มีสกุล. (2567). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมล้านนา: กรณีศึกษานักศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, *8*(2), 97–115.

วันวิวาห์ จำปาทอง. (2566). *รูปแบบและกลยุทธ์ TIKTOK เพื่อการศึกษาสำหรับเด็กประถมศึกษา(อายุ 10-12 ปี)* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สุธน วงค์แดง. (2568). การเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Micro Learning): นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ผู้เรียนในยุคดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *19*(3), 1-15

หัตถกาญจน์ อารีศิลป์. (2559). ห้องเรียนแห่งอนาคตเปลี่ยนครูให้เป็นโค้ช. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, *31*(3), 216-221

# นาฏยลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษาสมใจ อินทมล

# THE IDENTITY OF FEMALE MAK KAB KAEB PERFORMANCE: A CASE STUDY OF SOMJAI INTAMON

**หนึ่งฤทัย วงษาหาราช* ธัญลักษณ์ จันทับ* และนันทิชา ณ โนนชัย***

NUENGRUETHAI WONGSAHARAT TUNYALUCK JUNTUB AND NANTICHA NANONCHAI

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการ เรื่อง นาฏยลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษาสมใจ อินทมล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานาฏยลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษาสมใจ อินทมล เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นางสมใจ อินทมล เครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสืบทอดกระบวนท่าโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า นาฏยลักษณ์การแสดงมีความโดดเด่นในการผสมผสานลีลาการฟ้อนที่พัฒนามาจากหมอลำเพลินเข้ากับการตีหมากกั๊บแก้บ ด้านโครงสร้างหมากกั๊บแก้บทำจากไม้เนื้อแข็งหนา 1.5 ซม. ไม้ยาวด้านบน มีการประยุกต์ใช้แผ่นโลหะ (ซิล) จากแทมบูรีนร้อยสลับกับเหรียญ 25 สตางค์ เพื่อเพิ่มความดังกังวาน และไม้ยาวด้านล่างเหลาให้มีลักษณะนูนขึ้นสำหรับใช้นิ้วเกี่ยวเพื่อป้องกันไม้หลุดมือ ด้านกระบวนท่าประกอบด้วย 5 ท่าหลัก ได้แก่ ท่าเตรียม ท่าหอยไต่ ท่าสไลด์ข้าง ท่านวยนาด และท่าเนิ้ง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมที่ได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างมีเอกลักษณ์ โดยช่วยถอดองค์ความรู้การแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง และมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางให้คนรุ่นหลังสามารถนำไปต่อยอดไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา

คำสำคัญ: หมากกั๊บแก้บ, หมากกั๊บแก้บผู้หญิง, สมใจ อินทมล, นาฏยลักษณ์

## Abstract

The academic article, "The Identity of Female Mak Kab Kaeb Performance: A Case Study of Somjai Intamon," aims to investigate the performance identity of the female Mak Kab Kaeb. This qualitative research utilizes Mrs. Somjai Intamon as the primary sample. Data was collected and analyzed through document analysis, interviews, and the direct transmission of dance movements from the expert. Results reveal that the performance identity is distinctly

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

characterized by the integration of *Mor Lam Phloen* dance movements with the rhythmic playing of the Mak Kab Kaeb. Structurally, the instrument is crafted from 1.5-centimeter-thick hardwood. The upper piece is modified with tambourine metal jingles (zils) and 25-satang coins to enhance resonance, while the lower piece is carved with a convex finger hook to prevent slipping. The choreography comprises five principal postures: Preparation, Climbing Snail, Side-Slide, Graceful Walking, and Leaning. The findings demonstrate the uniquely conserved and developed cultural value of this art form. By distilling the knowledge of the female Mak Kab Kaeb performance, this study provides recommendations and a foundational guideline for younger generations to preserve and advance this cultural heritage.

Keywords: Mak Kab Kaeb, Female Mak Kab Kaeb style, Somjai Intamon, Identity

**บทนำ**

การแสดงพื้นบ้านอีสาน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ฟ้อนอีสาน เป็นมรดกทางที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ คตินิยม ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ประเพณี และโครงสร้างทางสังคมของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่ผ่านการสะสม ปลูกฝัง หล่อหลอม และสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียว ซึ่งการแสดงพื้นบ้านอีสานนี้มีที่มาจากบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ การแสดงพื้นบ้านอีสานจากประเพณีพิธีกรรม บริบทสังคมอีสานมีการดำรงชีพที่ผูกพันและพึ่งพาธรรมชาติ โดยมีความเชื่อในการนับถือผีบรรพบุรุษ การอ้อนวอนต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และการบูชาอำนาจเหนือธรรมชาติ จึงส่งผลให้เกิดนาฏกรรมการฟ้อน การขับลำนำ การบรรเลงดนตรีในพิธีกรรม เพื่อแสดงออกถึงการเคารพเซ่นสรวงบูชาสิ่งศักดิ์เหนือธรรมชาติ ดังที่ปรากฏให้เห็นจากการแสดงในลักษณะของพิธีกรรม เช่น ฟ้อนผีฟ้า เพื่อรักษาผู้ป่วย โดยเป็นการร่ายรำที่เน้นความสอดคล้องกับธรรมชาติ เป็นอิสระ รวมไปถึงคติความเชื่อในฮีตสิบสองคองสิบสี่ อันหมายถึง จารีตประเพณีที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาอย่างยาวนาน เป็นจารีตประเพณีที่ชาวอีสานต้องประพฤติปฏิบัติตาม เช่น เซิ้งบั้งไฟ ในงานประเพณีบุญบั้งไฟ (บุญเดือนหก) เพื่อส่งสัญญาณอ้อนวอนพญาแถนให้ฝนตกตามฤดูกาล ตามคตินิยมเรื่องความอุดมสมบูรณ์ของฟ้าฝน

การแสดงพื้นบ้านอีสานจากวิถีชีวิต ชาวอีสานมีการประกอบอาชีพด้านเกษตรกรรม การเพาะปลูก หาปลา เมื่อเสร็จสิ้นภาระกิจก็จะมีการร้องรำเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายจากความเหน็ดเหนื่อยหลังฤดูกาลเก็บเกี่ยว และจากวิถีชีวิตการหาเลี้ยงชีพเหล่านี้นำไปสู่การสร้างสรรค์ การแสดงโดยการนำกิริยาท่าทางในวิถีประจำวัน และขั้นตอนการประกอบอาชีพ มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นท่ารำ ทำให้เกิดการแสดงสร้างสรรค์จากวิถีชีวิตขึ้นหลายชุด เช่น เซิ้งแหย่ไข่มดแดง เซิ้งสวิง เป็นต้น นอกจากนี้ การเคลื่อนย้าย

ถิ่นฐานของประชากร ส่งผลให้เกิดอัตลักษณ์ดนตรีและนาฏศิลป์ที่แตกต่างกันตามกลุ่มชาติพันธุ์ วัฒนธรรมอีสานจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มอีสานเหนือ ที่รับอิทธิพลวัฒนธรรมไท-ลาว เด่นชัดด้านหมอลำหมอแคน และกลุ่มอีสานใต้ที่รับอิทธิพลวัฒนธรรมเขมร-ส่วย เด่นชัดด้านเจรียง กันตรึม และเพลงโคราช

หมากกั๊บแก้บเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องตีในกลุ่มวัฒนธรรมอีสานเหนือ เป็นการละเล่นที่เก่าแก่โบราณ หมากกั๊บแก้บมีปรากฏให้เห็นตามงานมงคลต่าง ๆ เช่น งานกินดอง (แต่งงาน) บุญกฐิน บุญผะเหวด (เทศน์มหาชาติ) และงานสงกรานต์ เป็นต้น โดยเฉพาะงานสงกรานต์นั้น จะพบเห็นได้บ่อยที่สุด ซึ่งจะทำให้งานนั้น ๆ มีชีวิตชีวาและสนุกสนานยิ่งขึ้น โดยสามารถจำแนกรูปแบบการเล่นในอดีตได้เป็น 3 ลักษณะ 1) หมอลำกั๊บแก้บ คือ การเล่นที่หมอลำตีกั๊บแก้บให้จังหวะประกอบการลำด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีแคนประกอบ ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะตัวที่ฝึกหัดยาก มีผู้เรียกขานกันด้วยความยกย่องว่า “หมอลำอัศจรรย์” 2) หมอลำแมงตับเต่า คือ การแสดงของวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน ซึ่งมีพิณ แคน ซอ กลอง แส่ง (ฉาบเล็ก) และหมากกั๊บแก้บ ซึ่งเป็นเครื่องประกอบจังหวะที่ผู้แสดงสามารถนำมาขยับตีหน้าวงทำให้โดดเด่นกว่าเครื่องดนตรีชนิดอื่น ๆ ของวง ผู้ตีหมากกั๊บแก้บจะฟ้อนกั๊บแก้บนำหน้าตามด้วยคู่ฟ้อนชาย-หญิง จำนวน 2-3 คู่ ปิดท้ายด้วย พิณ แคน ซอ กลอง และแส่ง ส่วนผู้ร้องหมอลำแมงตับเต่าจะร้องด้วยกลอนก้อม (กลอนสั้น) 3) หมากกั๊บแก้บประกอบจังหวะลำเพลิน เป็นพัฒนาการขั้นล่าสุดของกั๊บแก้บ ที่เล่นอยู่ในปัจจุบัน พบเห็นได้น้อยที่สุด โดยจะแสดงแทรกก่อนการเล่นหมอลำ- การแสดงตีหมากกั๊บแก้บด้วยลีลาโลดโผนประกอบการบรรเลงจังหวะลำเพลิน (วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด, 2534)

หมากกั๊บแก้บ หรือหมากก๊อบแก๊บ หรือกรับคู่ เป็นกรับพื้นเมืองอีสาน ทำด้วยไม้ 2 ชิ้น หรือจักเป็นร่องฟันเพื่อใช้ครูดหรือกรีดตามจังหวะ นอกจากนี้ยังมีเครื่องตีโลหะ เช่น ฉิ่น แฉ่ง ซึ่งภาษาอีสานเรียกว่า ลิ่ง แฉ่ง (ชัชวาลย์ วงษ์ประเสริฐ, 2533) เครื่องดนตรีชนิดนี้ทำหน้าที่ประกอบจังหวะในวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ไม้สั้น (ให้เสียงกั๊บ) และไม้ยาว (ให้เสียงแก้บ) และยังสามารถใช้เล่นประกอบการละเล่นและการแสดงอดีตนิยมเล่นในหมู่ผู้ชาย เนื่องจากลีลาการขยับต้องผสมผสานกระบวนท่ามวยโบราณที่เลียนแบบกิริยาสัตว์ เช่น ท่าเสือออกเหล่า ท่าจระเข้ฟาดหาง และท่าอินทรีย์ผงาดฟ้า (ชัยณรงค์ ต้นสุข, 2549)

ปัจจุบันแม้การแสดงหมากกั๊บแก้บส่วนใหญ่ยังคงใช้นักแสดงชาย แต่ปรากฏนักแสดงหญิงที่มีความเชี่ยวชาญและมีลีลาเฉพาะเด่นชัดคือ นางสมใจ อินทมล โดยมีลีลาการเล่นที่งดงามและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ด้วยประสบการณ์การแสดงที่สั่งสมมานานกว่า 50 ปี ส่งผลให้ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญระดับศิลปินที่มีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับในวงการศิลปะการแสดงพื้นบ้าน บทความวิชาการฉบับนี้ จึงมุ่งศึกษานาฏลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษานางสมใจ อินทมล โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูล

จากเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสืบทอดกระบวนท่าโดยตรง เพื่อสืบทอดและอนุรักษ์รูปแบบการแสดงนี้ไว้

**เนื้อหา**

ความเป็นของการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง

นางสมใจ อินทมล เกิดวันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2501 ปัจจุบันอายุ 68 ปี เป็นชาวตำบลหนองแวงควง อำเภอศรีสมเด็จ จังหวัดร้อยเอ็ด บุตรธิดาด้วยกันจำนวน 2 คน คือ 1) นายเจริญชัย อินทมล และ 2) นางอรทัย อินทมล กล่าวได้ว่าเป็นผู้หญิงคนเดียวที่สามารถเล่นหมากกั๊บแก้บได้ โดยมีลีลาท่าทางที่สวยงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะในแบบการเล่นกั๊บแก้บผู้หญิง สมใจ อินทมล ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เมื่อปี พ.ศ. 2514 ตนเป็นนักแสดงในคณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลิน ทำการแสดงเกี่ยวกับหมอลำเพลิน หมอลำหมู่ และหมอลำต่อกลอน ต่อมาในปีพ.ศ. 2520 ได้มีครูหมอลำ คือ นายทองจัน (ไม่ทราบนามสกุล) และนางระเบียบ (ไม่ทราบนามสกุล) นักแสดงจากวงหมอลำระเบียบลำเพลิน (ปัจจุบันคือวงระเบียบวาทศิลป์) ได้มาถ่ายทอดการฟ้อนลำเพลินและการละเล่นหมากกั๊บแก๊บให้แก่คณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลิน โดยมีค่าจ้างในการสอน จำนวน 1,500 บาท เมื่อตนได้เห็นนายทองจันและนางระเบียบถ่ายทอดหมอลำเพลิน ได้ถ่ายทอดวิธีการตีหมากกั๊บแก้บให้กับนักแสดงชายในคณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลิน จึงเห็นว่าการตีหมากกั๊บแก้บมีเพียงผู้ชายเท่านั้นที่นิยมเล่นจนเกิดความสนใจและอยากเรียนรู้วิธีการตีหมากกั๊บแก้บ โดยใช้เวลาในการเรียน 3 วัน จากนั้นตนจึงได้นำความรู้ที่เรียนมาฝึกฝนทักษะจนเกิดลีลาท่าทางเฉพาะตนในแบบลีลาการเล่นหมากกั๊บแก้บแบบผู้หญิง โดยนำลีลาลำเพลินผสมผสานการตีหมากกั๊บแก้บในวงหมอลำเพลิน

ต่อมาคณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลินได้เปลี่ยนชื่อเป็น คณะหมอลำรุ่งเรืองบันเทิงศิลป์ มีชื่อเสียงโด่งดังอย่างมากด้านการแสดงหมอลำเพลิน ซึ่งในขณะนั้นก็มีวงหมอลำเพลินอยู่หลายวง เช่น คณะพิมพ์ใจเพชรพลาญชัย คณะสาวน้อยเอ็ม 16 คณะศศิธรเพชรดอกอ้อ เป็นต้น ได้มีการแข่งขันประชันฝีมือทางการแสดงหมอลำเพลินกันอย่างสนุกสนาน ต่อมาเมื่อตนอายุมากขึ้นจึงได้รับบทบาทการแสดงใหม่ เป็นบทบาทแม่พญาหรือรับบทบาทแม่ในการแสดงหมอลำ แต่เมื่อถึงช่วงเต้ย (การแสดงคั่นระหว่างเปลี่ยนฉากหรือตอน) ตนก็จะออกมาแสดงหมากกั๊บแก้บ ปัจจุบันได้ถ่ายทอดให้กับบุตรธิดาทั้ง 2 คน คือ นายเจริญชัย อินทมล และนางอรทัย อินทมล รวมทั้งได้ถ่ายทอดการแสดงนี้ให้กับสถาบันการศึกษาต่าง ๆ และผู้ที่สนใจในหมู่บ้าน (สมใจ อินทมล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 พฤษภาคม 2569)



**ภาพที่ 1 นางสมใจ อินทมล พ.ศ. 2569**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

รูปแบบการแสดงหมากกั๊บแก้บ

รูปแบบการแสดงหมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษา สมใจ อินทมล สามารถจำแนกเป็น 2 รูปแบบหลักตามบริบทของการแสดง ดังนี้

1. รูปแบบการแสดงหมากกั๊บแก้บร่วมกับคณะหมอลำเพลิน การที่หมากกั๊บแก้บเข้ามามีบทบาทในวงหมอลำเพลิน ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสีสันและดึงดูดความสนใจของผู้ชมหน้าเวที โดยผู้แสดงตีหมากกั๊บแก้บจะออกมาแสดง “ตีคู่” ร่วมกับนักแสดงชาย การแสดงในรูปแบบนี้จะแสดงอยู่หน้าเวทีตั้งแต่ช่วงเปิดวงจนถึงช่วงจบการแสดงหมอลำหรือช่วงเต้ยลา ส่งผลให้หมากกั๊บแก้บกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำวงที่มีบทบาทในการสร้างอรรถรส ทำให้เกิดความสนุกสนานกับผู้ชมได้อย่างต่อเนื่องตลอดการแสดง

2. รูปแบบการแสดงหมากกั๊บแก้บร่วมกับคณะหนังตะลุง ในบริบทการแสดงร่วมกับคณะหนังตะลุง การแสดงหมากกั๊บแก้บจะแบ่งช่วงของการแสดงออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 เปิดวง หมากกั๊บแก้บจะถูกนำมาแสดงในช่วงโหมโรง (เปิดเวที หรือเปิดการแสดง) เพื่อเป็นการเรียกความสนใจจากผู้ชม พร้อมทั้งเป็นสัญญาณให้ผู้ชมรับทราบว่าการแสดงกำลังจะเริ่มขึ้น ช่วงที่ 2 เต้ยเพลงร้อง ในระหว่างการแสดงหนังตะลุง เมื่อเข้าสู่ช่วงการขับร้องเพลง “ทำนองเต้ย” หรือช่วง หมอลำสลับฉากกับการเชิดหนัง นักแสดงหมากกั๊บแก้บจะออกมาวาดลวดลายลีลาหน้าเวทีอีกครั้ง เพื่อตรึงความสนใจและสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้ชม

ลักษณะของหมากกั๊บแก้บ

หมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษา สมใจ อินทมล ประดิษฐ์ขึ้นจากไม้เนื้อแข็ง เช่น ไม้พยุง ไม้มะขาม เป็นต้น ที่มีความหนาแน่นสูง จึงส่งผลให้เครื่องดนตรีมีน้ำหนักและให้กระแสเสียงที่ดังกังวาน โดยลักษณะของหมากกั๊บแก้บจะมีทั้งหมด 3 ชิ้น ได้แก่ ไม้ยาว 2 ชิ้น และไม้สั้น 1 ชิ้น ดังนี้

1. หมากกั๊บแก้บไม้ยาว ประกอบด้วยไม้เนื้อแข็งเหลาเป็นแท่งยาวทรงเหลี่ยม จำนวน 2 ชิ้น มีขนาดความกว้างประมาณ 3.5 ซม. มีขนาดความยาวของไม้ประมาณยาว 32 ซม. และมีขนาดความหนาของไม้ประมาณ 1.5 ซม. โดยไม้ที่ใช้ถือด้านบนจะเจาะรูส่วนบนของไม้ด้วยตะปูและร้อยด้วยแผ่นโลหะทรงกลมจำนวน 3 แผ่น สลับกับเหรียญ 25 สตางค์ จำนวน 3 เหรียญ โดยสมใจ อินทมล ให้สัมภาษณ์ว่า มีการประยุกต์นำแผ่นโลหะทรงกลมขนาดเล็ก เรียกว่า ซิล มาจากเครื่องดนตรีประเภทแทมบูรีนที่ชำรุดมาติดเข้ากับตัวไม้กั๊บแก้บ (ไม้ยาว) เพื่อให้เกิดเสียงกรุ๋งกริ๋งที่ไพเราะ ควบคู่ไปกับเสียงกระทบของไม้ การพัฒนานี้มีจุดเริ่มต้นจากการที่วงหมอลำในอดีตเปลี่ยนมาใช้เครื่องดนตรีสากล เช่น กลองชุด เบส และกีตาร์ ทำให้เครื่องประกอบจังหวะพื้นบ้านเดิม (ฉาบ แฉ่ง กลองหาง) มีระดับความดังไม่เพียงพอ การนำซิลโลหะมาติดตั้งเพิ่มจึงช่วยเพิ่มความถี่ของเสียงและรักษาระดับความกังวานให้สอดรับกับระบบเสียงสากลสมัยใหม่ได้ (สมใจ อินทมล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 3 มิถุนายน 2569) ส่วนไม้ที่ใช้ถือด้านล่างในส่วนบนของไม้จะฟันให้เป็นร่อง ไล่ลงมาประมาณ 15 ร่อง สำหรับให้ไม้สั้นรูดให้เกิดเสียง และส่วนล่างของไม้จะเหลาให้มีลักษณะยื่นออกมา เพื่อทำส่วนตะขอสำหรับใช้นิ้วเกี่ยวเพื่อป้องกันไม้หลุดมือ ระหว่างแสดงหมากกั๊บแก้บ ไม้ยาวทำหน้าที่ตีกระทบกัน ตีกระทบกับไม้สั้น และใช้รูดกับไม้สั้นเพื่อให้เกิดเสียง



**ภาพที่ 2 ลักษณะหมากกั๊บแก้บไม้ยาว**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. หมากกั๊บแก้บไม้สั้น ประกอบด้วยไม้เนื้อแข็งเหลาเป็นแท่งทรงเหลี่ยม มีขนาดความกว้างประมาณ 3.5 ซม. มีขนาดความยาวของไม้ประมาณยาว 8 ซม. และมีขนาดความหนาของไม้ประมาณ 1.5 ซม. ทำหน้าที่ตีกระทบกับไม้ยาวและรูดไปกับร่องของไม้ยาวเพื่อให้เกิดเสียง



**ภาพที่ 3 ลักษณะหมากกั๊บแก้บไม้สั้น**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 4 ลักษณะหมากกั๊บแก้บไม้สั้นและไม้ยาว**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

จากการศึกษาลักษณะหมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษา สมใจ อินทมล พบว่ามีลักษณะที่แตกต่างจากหมากกั๊บแก้บทั่วไปในปัจจุบัน คือ หมากกั๊บแก้บประดิษฐ์จากไม้เนื้อแข็งเหลาไม้ให้ความหนาขนาดประมาณ 1.5 ซม. ซึ่งมีความหนากว่าหมากกั๊บแก้บที่เคยพบในปัจจุบัน ลักษณะไม้ยาวส่วนบนเจาะรูด้วยตะปูและร้อยด้วยซิลของแทมบูรีนสลับกับเหรียญ 25 สตางค์ เพื่อให้ไม้มีน้ำหนักในการถือ และเมื่อไม้กระทบกันพร้อมกับเสียง

แผ่นโลหะที่เรียกว่า ซิล กระทบกันจะทำให้เกิดเสียงที่ดังกังวาน ผู้แสดงและผู้ชมได้ยินเสียงตีหมากกั๊บแก้บได้อย่างชัดเจน ส่วนลักษณะไม้ยาวอีกชิ้นนั้นส่วนล่างของไม้จะเหลาให้มีลักษณะนูนขึ้นสำหรับใช้นิ้วเกี่ยวเพื่อป้องกันไม้หลุดมือ

กลวิธีการตีหมากกั๊บแก้บ

กลวิธีการตีหมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษาสมใจ อินทมล มีลักษณะการจับไม้ คือ มือขวาจับตรงปลายไม้ยาวทั้ง 2 ใช้นิ้วหัวแม่มือวางบนไม้ยาวด้านบน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "ไม้กั๊บ" ใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางประคองไม้ด้านล่างบริเวณตะขอด้านล่างที่ยื่นลงมาเพื่อไม่ให้ไม้หลุดจากมือ เรียกอีกอย่าง หนึ่งว่า "ไม้แก้บ" มือซ้ายกำไม้สั้น เรียกอีกอย่างว่า "ไม้รูด" ซึ่งลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บ สามารถจำแนกออกเป็น 4 จังหวะ ดังนี้

จังหวะที่ 1 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นขึ้น
จังหวะที่ 2 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นลง
จังหวะที่ 3 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับตีไม้สั้นลง
จังหวะที่ 4 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันบริเวณศอกแขนข้างซ้าย




**ภาพที่ 5 ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

มือขวา (ควบคุมไม้ยาว) จับตรงปลายตัวไม้ยาว ใช้นิ้วชี้และนิ้วนางเกี่ยวยึดตะขอเพื่อความมั่นคง กางตัวไม้ออกทำมุมประมาณ 45 องศา จากนั้นใช้นิ้วโป้งกดบังคับให้ไม้ด้านบน (ไม้กั๊บ) กระทบกับไม้ด้านล่าง (ไม้แก้บ) ทำให้เกิดเสียง "กั๊บ"

มือซ้าย (ควบคุมไม้สั้น) ในขณะที่ไม้ยาวตีกระทบกัน มือซ้ายกำไม้สั้นให้มั่นคง จังหวะที่ 1 ใช้ไม้สั้นรูดผ่านร่องฟันของไม้ยาวในลักษณะรูดขึ้นทำให้สร้างเสียง "แก้บ" จังหวะที่ 2 ใช้ไม้สั้นรูดผ่านร่องฟันของไม้ยาวในลักษณะรูดลงทำให้สร้างเสียง "แก้บ" จังหวะที่ 3 กำไม้สั้นตีตกกระทบลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ" จังหวะที่ 4 กำไม้สั้นตั้งมือขึ้นเพื่อให้มือขวาถือไม้ยาวมาตีที่ศอกแขนข้างซ้ายพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ"

กระบวนท่าตีหมากกั๊บแก้บ

กระบวนท่าตีหมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษา สมใจ อินทมล เป็นการแสดงทางดนตรีและการฟ้อนอีสาน ซึ่งมีทั้งการตีหมากกั๊บแก้บประกอบจังหวะและการแสดงลีลาการตีหมากกั๊บแก้บ โดยลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บนั้น จะมีการนำไม้ตีกระทบกันและตีกระทบส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ตีขา ตีไหล่ ตีศอก รวมไปถึงมีลีลาการเคลื่อนไหว เช่น การก้าวชิด การสไลด์เท้า การก้าวหน้า การถอยหลัง การเนิ้งตัว เคลื่อนไหวออกท่าทางไปตามจังหวะที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบหมากกั๊บแก้บผู้หญิง โดยจำแนกออกเป็น 5 ท่าหลัก ดังนี้

**ท่าที่ 1 ท่าเตรียม**



**ภาพที่ 6 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 1 ท่าเตรียม**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 1 ท่าเตรียม

ยืนเหลื่อมเท้าซ้ายมาด้านหน้า เท้าขวายืนด้านหลังพร้อมกับโยกสโพกซ้ายขวาตามจังหวะมือทั้ง 2 มืออยู่ระดับสะสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 1 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นขึ้น จังหวะที่ 2 ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นลง ปฏิบัติมือสลับกันไปเรื่อยตามจังหวะศีรษะหน้าตรง

**ท่าที่ 2 ท่าหอยไต่**



**ภาพที่ 7 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 2 ท่าหอยไต่**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 2 ท่าหอยไต่

ก้าวเท้าซ้ายไปด้านหน้า เท้าขวาก้าวตามหลังมาชิดเท้าซ้าย ย่อเข่าเล็กน้อย มือทั้ง 2 ข้าง อยู่ระดับสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 1 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูด ไม้สั้นขึ้น จังหวะที่ 2 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นลง ปฏิบัติมือสลับกันไปเรื่อยตามจังหวะ ศีรษะลักคอซ้ายขวาตามจังหวะ ปฏิบัติตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 จังหวะ ปฏิบัติท่านี้เดินขึ้น 8 จังหวะ และเดิน 8 จังหวะ สลับกัน

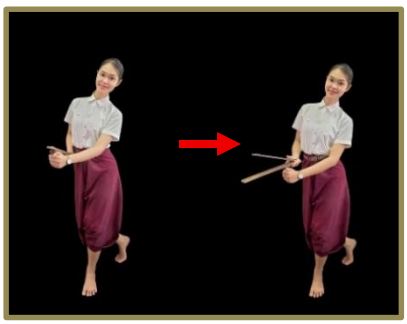
**ท่าที่ 3 ท่าสไลด์ข้าง**



**ภาพที่ 8 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 3 ท่าสไลด์ข้าง (ซ้าย)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 3 ท่าสไลด์ข้าง (ซ้าย)

เท้าขวาก้าวหน้า เท้าซ้ายเปิดส้นเท้าหลังพร้อมกับเขย่งเท้า ขณะที่เท้าซ้ายเขย่งเท้าขวาจะยกขึ้นเล็กน้อย จากนั้นวางเท้าขวาด้านหน้าเช่นเดิม ปฏิบัติเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ พร้อมกับเคลื่อนตัวไปทางซ้าย มือทั้ง 2 อยู่ระดับสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 1 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บ กระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นขึ้น จังหวะที่ 2 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นลง ปฏิบัติมือสลับกันไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะ ศีรษะเอียงขวา ปฏิบัติตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 จังหวะ

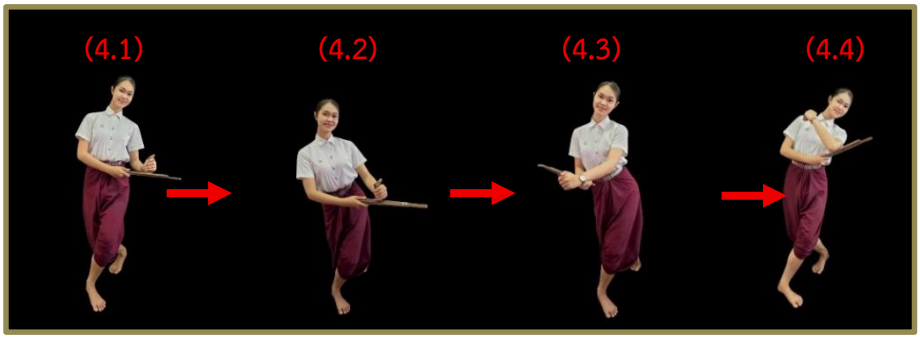


**ภาพที่ 9 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 3 ท่าสไลด์ข้าง (ขวา)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 3 ท่าสไลด์ข้าง (ขวา)

เท้าซ้ายก้าวหน้า เท้าขวาเปิดส้นเท้าหลังพร้อมกับเขย่งเท้า ขณะที่เท้าขวาเขย่งเท้าซ้ายจะยกขึ้นเล็กน้อย จากนั้นวางเท้าซ้ายด้านหน้าเช่นเดิม ปฏิบัติเช่นนี้สลับกันไปเรื่อย ๆ พร้อมกับเคลื่อนตัวไปทางขวา มือทั้ง 2 ข้าง อยู่ระดับสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 1 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นขึ้น จังหวะที่ 2 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับรูดไม้สั้นลง ปฏิบัติมือสลับกันไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะ ศีรษะเอียงซ้าย ปฏิบัติตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 จังหวะย่อย

**ท่าที่ 4 ท่านวยนาด**




**ภาพที่ 10 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 4 ท่านวยนาด (ซ้าย)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 4 ท่านวยนาด (ซ้าย)

ภาพที่ 4.1 เท้าซ้ายก้าวหน้า เท้าขวาวางหลังเปิดส้นเท้า (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 มืออยู่ระดับสะเอวข้างลำตัวด้านซ้าย ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ" ศีรษะลักคอข้างซ้าย

ภาพที่ 4.2 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหน้า) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 ข้าง อยู่ระดับสะเอววาดแขนมาข้างหน้าเฉียงไปทางซ้ายของลำตัว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ" ศีรษะลักคอข้างซ้าย

ภาพที่ 4.3 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหน้า) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 ข้าง อยู่ระดับสะเอววาดแขนมาข้างหน้าเฉียงไปทางขวาของลำตัว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ" ศีรษะลักคอข้างขวา

ภาพที่ 4.4 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 ข้าง อยู่ระดับสะเอววาดแขน ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 4 คือ มือซ้ายกำไม้สั้นตั้งมือขึ้น ในลักษณะเฉียงเพื่อให้มือขวาถือไม้ยาวมาตีที่ศอกแขนข้างซ้าย มือขวาไม้กั๊บและไม้แก้บ กระทบกันบริเวณศอกแขนข้างซ้ายพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ศีรษะลักคอข้างขวา

ปฏิบัติท่า 4.1 - 4.4 สลับวนตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับเป็นจังหวะย่อย 8 จังหวะ




**ภาพที่ 11 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 4 ท่านวยนาด (ขวา)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 4 ท่านวยนาด (ขวา)

ภาพที่ 4.5 เท้าขวาก้าวหน้า เท้าซ้ายวางหลังเปิดส้นเท้า (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 มืออยู่ระดับสะเอวข้างลำตัวด้านขวา ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บ จังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ศีรษะลักคอข้างขวา

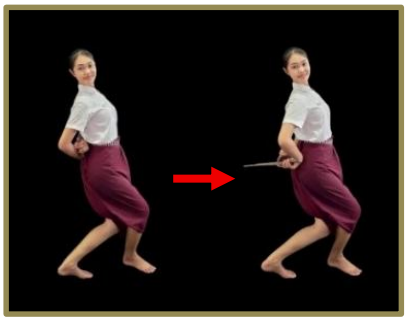
ภาพที่ 4.6 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหน้า) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 มือ อยู่ระดับสะเอววาดแขนมาข้างหน้าเฉียงไปทางขวาของลำตัว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บ จังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ศีรษะลักคอข้างขวา

ภาพที่ 4.7 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหน้า) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 มือ อยู่ระดับสะเอววาดแขนมาข้างหน้าเฉียงไปทางซ้ายของลำตัว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บ จังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกัน พร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ศีรษะลักคอข้างซ้าย

ภาพที่ 4.8 เท้าอยู่ในท่าเดิม (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้ง 2 มือ อยู่ระดับสะเอววาดแขน ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 4 คือ มือซ้ายกำไม้สั้น ตั้งมือขึ้นในลักษณะเฉียงเพื่อให้มือขวาถือไม้ยาวมาตีที่ศอกแขนข้างซ้าย มือขวาไม้กั๊บ และไม้แก้บกระทบกันบริเวณศอกแขนข้างซ้ายพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ศีรษะลักคอข้างซ้าย

ปฏิบัติท่า 4.5 – 4.8 สลับวนตามจังหวะ 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 เป็นจังหวะย่อย

**ท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง**



**ภาพที่ 12 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง (ขวา)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง (ขวา)

เท้าขวาก้าวหน้า เท้าซ้ายเปิดส้นเท้าหลัง (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) พร้อมกับเอนตัวไปด้านหลัง ยืดยุบตามจังหวะ มือทั้งไขว้ที่ด้านหลังระดับสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” จากนั้นใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 4 คือ มือซ้ายกำไม้สั้นตั้งมือขึ้นในลักษณะเฉียงเพื่อให้มือขวาถือไม้ยาวมาตีที่ศอกแขนข้างซ้าย มือขวาไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันบริเวณศอกแขนข้างซ้าย พร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” ปฏิบัติสลับวนไปตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 จังหวะ ศีรษะเอียงขวาเปิดหน้าออก



**ภาพที่ 13 ท่าตีหมากกั๊บแก้บท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง (ซ้าย)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

อธิบายท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง (ซ้าย)

เท้าซ้ายก้าวหน้า เท้าขวาเปิดส้นเท้าหลัง (น้ำหนักตัวอยู่ด้านหลัง) พร้อมกับเอนตัวไปด้านหลัง ยืดยุบตามจังหวะมือทั้งไขว้ที่ด้านหลังระดับสะเอว ใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 3 คือ ไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันพร้อมกับตีไม้สั้นลงบนไม้ยาวพร้อมกับจังหวะ “กั๊บ” จากนั้นใช้ลักษณะการตีหมากกั๊บแก้บจังหวะที่ 4 คือ มือซ้ายกำไม้สั้นตั้งมือขึ้น

ในลักษณะเฉียงเพื่อให้มือขวาถือไม้ยาวมาตีที่ศอกแขนข้างซ้าย มือขวาไม้กั๊บและไม้แก้บกระทบกันบริเวณศอกแขนข้างซ้ายพร้อมกับจังหวะ "กั๊บ" ปฏิบัติสลับวนไปตามจังหวะดนตรี 1 ห้องเพลง นับจังหวะย่อย 8 จังหวะ ศีรษะเอียงซ้ายเปิดหน้าออก

รูปแบบการแต่งกาย

รูปแบบการแต่งกายในการแสดงหมากกั๊บแก้บ กรณีศึกษา สมใจ อินทมล แบ่งเป็น 2 ช่วงวัย ดังนี้

ช่วงที่ 1 สมใจ อินทมล อายุประมาณ 16 – 30 ปี ขณะเป็นนักแสดงในคณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลิน รูปแบบการแต่งกายในการแสดงหมากกั๊บแก้บ จะแต่งกายตามสมัยนิยม คือ สวมเสื้อสะเอวลอย นุ่งกระโปรงสั้นเหนือเข่า



**ภาพที่ 14 รูปแบบการแต่งกายแสดงหมากกั๊บแก้บของสมใจ อินทมล ขณะเป็นนักแสดงในคณะเลิศโพธิ์ทองรุ่งลำเพลิน**
**ที่มา: จันใด วรรณแวงควง**

ช่วงที่ 2 สมใจ อินทมล อายุประมาณ 30 ปีขึ้นไป ขณะเป็นนักแสดงในคณะหนังตะลุง และเป็นนักแสดงรับเชิญของคณะต่าง ๆ รูปแบบการแต่งกายในการแสดงหมากกั๊บแก้บ จะแต่งกายด้วยเสื้อพื้นเมืองอีสานทรงแขนกระบอก ผ้าถุงพื้นเมืองอีสานมีทั้งขนาดความยาวคลุมเข่าและขนาดความยาวกลอมเท้า สวมเครื่องประดับสร้อยคอ กำไลข้อมือ เข็มขัด และปักดอกไม้ที่ศีรษะ



**ภาพที่ 15 รูปแบบการแต่งกายการแสดงหมากกั๊บแก้บของสมใจ อินทมล ขณะเป็นนักแสดงในคณะหนังตะลุง และเป็นนักแสดงรับเชิญของคณะต่าง ๆ**
**ที่มา: นพพล ไชยสน**

**สรุปผล**

จากการศึกษานาฏยลักษณ์ในการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิง กรณีศึกษาสมใจ อินทมล แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอีสานที่ได้รับการอนุรักษ์และพัฒนาอย่างมีเอกลักษณ์ แต่เดิมการตีหมากกั๊บแก้บมักนิยมแสดงในหมู่ผู้ชายและใช้กระบวนท่าที่เลียนแบบมวยโบราณ สมใจ อินทมล ได้สร้างสรรค์ลีลาการเล่นเฉพาะตัวที่ผสมผสานกับการฟ้อนหมอลำเพลินจนเกิดเป็นอัตลักษณ์ของการแสดงหมากกั๊บแก้บผู้หญิงที่งดงาม โดยการแสดงตีหมากกั๊บแก้บสามารถปรับบริบทของการแสดงเข้ากับทั้งวงหมอลำเพลินและคณะหนังตะลุง เพื่อทำหน้าที่เปิดการแสดงสร้างสีสันและดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้อย่างต่อเนื่อง ในด้านภูมิปัญญาและวิวัฒนาการด้านเครื่องดนตรีที่มีการประดิษฐ์หมากกั๊บแก้บจากไม้เนื้อแข็งให้มีความหนา 1.5 เซนติเมตร พร้อมทั้งประยุกต์นำแผ่นโลหะที่เรียกว่าซิล จากแทมบูรีนมาร้อยสลับกับเหรียญ 25 สตางค์ เพื่อเพิ่มความดังของเสียงที่กังวาน และมีการประดิษฐ์ส่วนล่างของไม้ยาวให้มีลักษณะนูนขึ้นสำหรับใช้นิ้วเกี่ยว เพื่อป้องกันไม้หลุดมือขณะทำการแสดง ความโดดเด่นด้านกระบวนท่าในการแสดงที่ผสานกลวิธีการควบคุมไม้กั๊บแก้บที่ตีกระทบกันและตีกระทบส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ตีขา ตีไหล่ ตีศอก รวมไปถึงมีลีลาการเคลื่อนไหว เช่น การก้าวชิด การสไลด์เท้า การก้าวหน้า การถอยหลัง การเนิ้งตัว เคลื่อนไหวออกท่าทางไปตามจังหวะที่เป็นเอกลักษณ์ในแบบหมากกั๊บแก้บผู้หญิง โดยจำแนกออกเป็น 5 ท่าหลัก ได้แก่ ท่าที่ 1 ท่าเตรียม ท่าที่ 2 ท่าหอยไต่ ท่าที่ 3 ท่าสไลข้าง ท่าที่ 4 ท่านวยนาด ท่าที่ 5 ท่าเนิ้ง

คณะผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการดำรงอยู่และการสืบทอดมรดกทางภูมิปัญญาของศิลปินพื้นบ้านอีสาน ผ่านการศึกษารวบรวมจากเอกสาร การสัมภาษณ์และการถ่ายทอดกระบวนท่าโดยตรงจากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์กว่า 50 ปี เพื่ออนุรักษ์ สืบทอด และเป็นแนวทางให้คนรุ่นหลังสามารถนำไปต่อยอดด้านศิลปะการแสดง “หมากกั๊บแก้บผู้หญิง” ไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา

**รายการอ้างอิง**

ชัชวาลย์ วงษ์ประเสริฐ. (2533). *ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสาน*. สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.

ชัยณรงค์ ต้นสุข. (2549). *นาฏยประดิษฐ์การแสดงพื้นบ้านของวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพพล ไชยสน. (2558). *หมากกั๊บแก้บในวัฒนธรรมการแสดงพื้นบ้านอีสาน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด. (2534). *เอกสารประกอบการแสดงผลงาน ชุด หมากกั๊บแก้บ*.

# ต้มยำกุ้ง

# TOM YUM KUMG

**กรกนก ทับจีน* รินรดา ทองเถื่อน* ชุติกาญจน์ เผือกพันธุ์* ธนกร สมคะเน***
**สันติสุข สุขใย* และสุจิรา พิพัฒน์ศุภกร***
KORNKANOK TUBJEEN RINRADA THONGTHUEN CHUTIKARN PHUEAPAN
THANAKORN SOMKANE SANTISOOK SOOKYAI
AND SUJIRA PIPATSUPAKORN

## บทคัดย่อ

การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มยำกุ้ง มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่สะท้อนอัตลักษณ์และคุณค่าเชิงวัฒนธรรมของอาหารไทย "ต้มยำกุ้ง" ซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ โดยองค์การยูเนสโก (UNESCO) และเป็นทุนทางวัฒนธรรมสำคัญ (Soft Power) ที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และการทูตวัฒนธรรมของประเทศไทยในระดับสากล

กระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ดำเนินงานผ่านกระบวนการรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์ของวัตถุดิบ สมุนไพรพื้นบ้าน และมิติทางสังคมวัฒนธรรมของต้มยำกุ้ง นำมาวิเคราะห์และตีความสู่การออกแบบองค์ประกอบการแสดง ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้สามารถยกระดับวัฒนธรรมอาหารสู่งานศิลปะการแสดงร่วมสมัยได้อย่างเป็นรูปธรรมผ่าน 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ด้านการออกแบบกระบวนท่า (Choreography) ที่แปรเปลี่ยนกิริยาการปรุงอาหารรสชาติที่จัดจ้าน และลักษณะของวัตถุดิบให้เป็นภาษากายที่มีพลังลุ่มลึก 2) ด้านดนตรีประกอบการแสดง ที่ผสมผสานทำนองดนตรีร่วมสมัย เพื่อสร้างบรรยากาศที่สื่อถึงรสชาติและอารมณ์ และ 3) ด้านทัศนศิลป์และการแต่งกายที่สะท้อนสีสัน กลิ่นอายของสมุนไพรพื้นบ้าน ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ เป็นสื่อกลางในการสร้างความตระหนักรู้ ความภาคภูมิใจ และส่งเสริมการอนุรักษ์พัฒนาทุนทางวัฒนธรรมไทยให้ยั่งยืนในเวทีโลก

คำสำคัญ: ต้มยำกุ้ง, การแสดงสร้างสรรค์, นาฏศิลป์ร่วมสมัย, ซอฟต์พาวเวอร์, มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

*อาจารย์คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This creative performing arts research aims to choreograph a contemporary dance performance that reflects the identity and cultural value of "Tom Yum Kung," a traditional Thai dish recognized as an Intangible Cultural Heritage of Humanity by UNESCO. This culinary heritage serves as a significant cultural asset (Soft Power) driving the nation's economy, tourism industry, and cultural diplomacy on an international scale.

The creative methodology was conducted through comprehensive desk research to gather data regarding the history, specific characteristics of ingredients, local herbs, and socio-cultural dimensions of Tom Yum Kung, which were subsequently analyzed and interpreted into performance design elements. The research findings demonstrate that this creative work successfully elevates gastronomy into contemporary performing arts through three core components: 1) Choreography, which translates culinary gestures, bold flavors, and raw material characteristics into powerful and profound bodily expressions; 2) Musical Composition, which integrates contemporary melodies to evoke flavors and emotional atmospheres; and 3) Costume and Visual Design, which capture the vibrant colors and essence of local herbs. Ultimately, this creative performance serves as an effective medium to foster cultural awareness, national pride, and the sustainable preservation and development of Thai cultural capital on the world stage.

Keywords: Tom Yum Kung, Creative Performance, Contemporary Dance, Soft Power, Intangible Cultural Heritage

**บทนำ**

อาหารไทยจัดเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและสร้างชื่อเสียงในระดับสากล โดยมี "ต้มยำกุ้ง" เป็นหนึ่งในเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมทางอาหาร (Gastronomy) ที่สะท้อนภูมิปัญญาการปรุงรสชาติแบบองค์รวมประกอบด้วย รสเปรี้ยว เค็ม และเผ็ดร้อน ควบคู่กับการนำสมุนไพรพื้นบ้าน อาทิ ข่า ตะไคร้ ใบมะกรูด และพริกขี้หนู ผสมผสานกันอย่างลงตัว นอกจากนี้ "ต้มยำกุ้ง" ยังเป็นสัญลักษณ์เชิงรูปธรรมของวิถีชีวิต ค่านิยม และภูมิปัญญาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ด้วยคุณค่าที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะองค์การยูเนสโก (UNESCO) จึงประกาศขึ้นทะเบียนต้มยำกุ้งให้เป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ (Intangible Cultural Heritage of Humanity) ซึ่งเป็นการยืนยันสถานะความสำคัญของอาหารชนิดนี้ในระดับโลก

ในมิติเชิงยุทธศาสตร์ ไนย์ (Nye, 2004) ได้นิยามแนวคิด "ซอฟต์พาวเวอร์" (Soft Power) ว่าเป็นกระบวนการสร้างอำนาจผ่านการดึงดูดและการชักจูง โดยอาศัยทุนทางวัฒนธรรม ค่านิยมทางสังคม หรือนโยบายต่างประเทศในการสร้างความร่วมมือและสัมพันธภาพอันดีในระดับนานาชาติ แทนการใช้อำนาจเชิงบังคับหรือมาตรการทางเศรษฐกิจ (Hard Power) การแพร่ขยายของวัฒนธรรมอาหารไทย ผ่านเมนูต้มยำกุ้งไปยังร้านอาหารทั่วโลก จึงเป็นกรณีศึกษาที่ชัดเจนของการดำเนินยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์ ที่ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์เชิงบวกและสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับประเทศไทยในฐานะศูนย์กลางทางวัฒนธรรมอาหารที่ทรงคุณค่า

อย่างไรดี การเผยแพร่คุณค่าของต้มยำกุ้งในอดีต มักจำกัดอยู่ในขอบเขตของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริโภคอาหารเป็นหลัก คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นโอกาสต่อยอดและยกระดับทุนทางวัฒนธรรมอาหารดังกล่าว สู่รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัย การแปลงค่าจาก "ศิลปะการปรุงอาหาร" สู่ "ศิลปะการเคลื่อนไหวของมนุษย์" (Human Movement) ถือเป็นการเชื่อมโยงรากเหง้าทางวัฒนธรรมเข้ากับสุนทรียศาสตร์การแสดงอย่างสร้างสรรค์ การวิจัยสร้างสรรค์ ชุด "ต้มยำกุ้ง" นี้ จึงมิใช่เพียงการเลียนแบบกิริยาทางกายภาพ แต่เป็นการตีความเชิงลึกเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ รสชาติ และความหมายเชิงวัฒนธรรมผ่านภาษากาย ดนตรี และทัศนศิลป์ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ความภาคภูมิใจ และส่งเสริมการอนุรักษ์พัฒนาทุนทางวัฒนธรรมไทยให้ขับเคลื่อนอย่างยั่งยืนในเวทีโลกต่อไป

**วัตถุประสงค์**

เพื่อสร้างสรรค์การแสดง ชุด ต้มยำกุ้ง

**วิธีการศึกษา**

การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มยำกุ้ง คณะผู้ศึกษาได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยและวิธีดำเนินการศึกษาข้อมูล เพื่อนำไปใช้เป็นฐานข้อมูล และพัฒนาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูล (Data Sources) ได้ทำการรวบรวมข้อมูลอย่างรอบด้าน จากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ทั้งในด้านนาฏศิลป์ วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์อาหาร ดังนี้

ห้องสมุดกลาง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และห้องสมุดคณะศิลปนาฏดุริยางค์ เพื่อศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และการแสดงร่วมสมัย

แหล่งข้อมูลเฉพาะทางวัฒนธรรมอาหาร

หนังสือ "ต้มยำกุ้ง ความอร่อยจากสำรับถึงวัฒนธรรม" โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม เพื่อศึกษาฐานข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ

เอกสารงานวิจัยเรื่องต้มยำกุ้งจาก สถาบันค้นคว้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อเข้าใจโครงสร้างและองค์ประกอบทางกายภาพของอาหาร

บทความวิชาการและฐานข้อมูลออนไลน์ เรื่อง "เล่าที่มาของ ต้มยำกุ้ง มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ" โดย อาจารย์เดชา ศิริภัทร จากสื่อเทคโนโลยีชาวบ้าน เพื่อศึกษาบริบททางประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection) การศึกษาครั้งนี้ ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Tools) 3 รูปแบบหลัก ได้แก่

การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร (Documentary Research) รวบรวมและศึกษาเนื้อหาจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ ตำรา วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และวิทยานิพนธ์ทางนาฏศิลป์สร้างสรรค์

การสืบค้นข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Media Retrieval) รวบรวมคลังข้อมูลภาพและเสียงผ่านแพลตฟอร์ม YouTube และเว็บไซต์สากล เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการปรุงอาหารวัตถุดิบ ตลอดจนมิติการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ทั้งในแง่ของ "รูป" (สีสัน/สัณฐาน) "รส" (อัตลักษณ์ความจัดจ้าน) และ "กลิ่น"(ความหอมของสมุนไพร)

การรวบรวมข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ออนไลน์ (Online Interview Data) รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการปรุงอาหารและนักประวัติศาสตร์วัฒนธรรมที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อถอดรหัสความหมายและอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในเมนูต้มยำกุ้ง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ได้ดำเนินกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบตามขั้นตอน ดังนี้

การตรวจสอบข้อมูลขั้นต้น นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร วิทยานิพนธ์และสื่อออนไลน์มาจำแนก หมวดหมู่ และเปรียบเทียบความสอดคล้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความถูกต้อง แม่นยำ และตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด

การจัดหมวดหมู่ตามโครงสร้างการวิจัย นำข้อมูลมาจำแนกเป็นประเด็นหลักตามโครงสร้างบทความวิจัย ได้แก่ บริบทความเป็นมาและความสำคัญ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง วิธีดำเนินงานวิจัย และองค์ประกอบเชิงสร้างสรรค์ทางการแสดง

การจัดระเบียบและตีความเชิงศิลปะ (Artistic Interpretation) นำข้อมูลข้อเท็จจริงที่ผ่านการวิเคราะห์แล้ว มาทำการตีความเชิงสุนทรียศาสตร์ เพื่อแปรสภาพจากข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ และวิธีการปรุงอาหาร ให้กลายเป็นองค์ประกอบและภาษากายในการแสดง

4. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Data Triangulation and Trustworthiness) เพื่อประกันคุณภาพและความน่าเชื่อถือของงานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ โดยใช้หลักการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) โดยมีเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

เกณฑ์ด้านเวลาและแหล่งที่มา (Contextual Evaluation) พิจารณาข้อมูลที่มีเนื้อหากลุ่มเดียวกัน โดยวิเคราะห์เปรียบเทียบจากแหล่งที่มาที่น่าเชื่อถือ แหล่งทุนวิจัย หน่วยงานภาครัฐ ปีที่จัดพิมพ์ และความทันสมัยของข้อมูล

การวิเคราะห์เปรียบเทียบเชิงวิพากษ์ (Comparative Analysis) นำข้อมูลที่ได้จากหลากหลายแหล่งมาเปรียบเทียบ คัดกรองส่วนที่ซ้ำซ้อน และอุดรอยต่อของข้อมูลที่ขาดหาย

การเรียบเรียงและพรรณนาเชิงวิจารณ์ (Critical Descriptive Narrative) นำข้อมูลทั้งหมดมาเรียบเรียงใหม่ ในรูปแบบความเรียงพรรณนาเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ (Descriptive Analysis) เพื่อถอดรหัสคุณค่าของต้มยำกุ้งในแง่มุมสุนทรียศาสตร์ ก่อนนำไปขับเคลื่อนเป็นโครงร่างของการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง ชุด ต้มยำกุ้ง มีแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของไทยคือ “ต้มยำกุ้ง” ตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมอาหารไทยที่มีชื่อเสียงระดับโลก ซึ่งสะท้อนภูมิปัญญาในการหลอมรวมวัตถุดิบที่หลากหลายให้เกิดความกลมกล่อม สอดคล้องกับวิถีชีวิตไทยที่เปิดรับและปรับใช้วัฒนธรรมต่าง ๆ อย่างมีเอกลักษณ์ การแสดงสร้างสรรค์ ชุด “ต้มยำกุ้ง” จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์นี้ผ่านรหัสทางนาฏศิลป์ โดยใช้องค์ประกอบด้านท่าทาง อารมณ์ และดุริยางคศิลป์แทนการรับรู้รสและกลิ่นของเครื่องสมุนไพร เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และสืบทอดภูมิปัญญาไทยให้อยู่ร่วมกับสังคมร่วมสมัยอย่างยั่งยืน จากแรงบันดาลใจคณะผู้วิจัยได้วางโครงร่างการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 Beautiful of Siam (เสน่ห์แห่งสยาม) ช่วงที่ 2 Ingredients for Cooking (ศาสตร์และศิลป์แห่งการปรุง) ช่วงที่ 3 Pride in Food Culture (ความภาคภูมิใจแห่งวิถีครัวไทยสู่เวทีโลก)

ทั้งนี้การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มยำกุ้ง ดำเนินงานภายใต้แนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอนที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. การวิจัยและค้นคว้า (Research & Exploration) ศึกษาประวัติ ความหมายและคุณค่าทางสังคมของต้มยำกุ้ง โดยอ้างอิงข้อมูลจากงานวิจัยด้านอาหารและวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมและความชอบของผู้บริโภคที่มีต่อรสชาติ รวมถึงรูปแบบของเครื่องปรุง นำมาใช้เป็นฐานข้อมูลรองรับงานสร้างสรรค์

2. การตีความและการแปลงสาร (Interpretation & Translation) ถอดรหัสทางกายภาพและสุนทรียศาสตร์ โดยการแปลงรสชาติ (เปรี้ยว เค็ม เผ็ด มัน) และกลิ่นหอมอันเป็นเอกลักษณ์ของสมุนไพร ให้กลายเป็นภาษาท่าทางนาฏศิลป์ (Choreography) คีตศิลป์ (Music Score) และทัศนศิลป์ในการออกแบบฉากและเวที (Stage Design)

3. การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Composition & Integration) ผสานองค์ประกอบของการแสดงทั้งหมด ได้แก่ การเคลื่อนไหวของร่างกาย ดนตรี แสง และเครื่องแต่งกาย (Costume) ให้มีความสอดคล้อง กลมกลืน และเกิดเอกภาพ (Unity) ในการสื่อสารเชิงศิลปะอย่างสมบูรณ์ที่สุด

4. การนำเสนอและการสื่อสาร (Presentation & Communication) ถ่ายทอดประสบการณ์ทางศิลปะร่วมสมัยอันเป็นเอกลักษณ์สู่ผู้ชมทั้งชาวไทยและต่างประเทศ โดยมุ่งเน้นการสร้างสุนทรียภาพที่กระตุ้นการรับรู้ของผู้ชม ผ่านแรงบันดาลใจจากรสชาติและกลิ่นรสของต้มยำกุ้ง

กรอบแนวคิดและทฤษฎีรองรับการออกแบบ (Theoretical Framework) กระบวนการออกแบบและพัฒนาการแสดงสร้างสรรค์ชุดนี้ มีโครงสร้างพื้นฐานที่ประยุกต์ใช้แนวคิดของ Wallas (1926) ว่าด้วยขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดการสะท้อนคิดของ Schön (1983) ผ่านกระบวนการค้นคว้า วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสะท้อนผลลัพธ์ (Reflection-in-action) ส่งผลให้คณะผู้วิจัยทำหน้าที่ควบคู่กัน ทั้งในฐานะผู้ผลิตสร้างผลงานและผู้เรียนรู้ในเวลาเดียวกัน (Practitioner-Researcher) กระบวนการดังกล่าวช่วยยกระดับจากการนำแรงบันดาลใจเรื่องต้มยำกุ้ง มาพัฒนาสู่ผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และส่งต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ผลการศึกษา**

จากการดำเนินงานวิจัยและทดลองเชิงปฏิบัติการในการสร้างสรรค์กระบวนท่า (Dance Workshop) คณะผู้วิจัยได้บูรณาการข้อมูลเชิงวัฒนธรรมอาหารสู่การแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยชุด "ต้มยำกุ้ง" โดยสามารถสรุปผลการสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ด้านการออกแบบกระบวนท่ารำและการตีความ (Choreography and Interpretation) ดำเนินการกำหนดรูปแบบการแสดงออกเป็น 3 ช่วงการแสดง มาทำการสกัดสัญลักษณ์และแปรเปลี่ยนเป็นภาษากาย พลวัตการเคลื่อนไหว และการจัดพื้นที่ว่าง (Space) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ช่วงที่ 1 Beautiful of Siam (เสน่ห์แห่งสยาม) นำเสนอภาพรวมของวิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย และความหลากหลายทางวัฒนธรรมอันเป็นรากเหง้ากำเนิดของอาหารไทย ในการออกแบบกระบวนท่ารำใช้โครงสร้างท่ารำที่มีมูลฐานมาจากนาฏศิลป์ไทยราชสำนักและนาฏศิลป์พื้นบ้าน นำมาลดทอนรูปทรงให้กลายสไตล์ร่วมสมัย (Contemporary Style) เน้นการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล อ่อนช้อย ประณีต (Fluid and Legato Movements) มีการใช้ลายเส้นของการตั้งวง การจีบ และการก้าวเท้า การซอยเท้าเพื่อสะท้อนถึงความสงบร่มเย็นของวิถีชีวิตไทยริมสายน้ำ ส่วนการแปรแถว (Formations) เน้นลักษณะวงกลมและเส้นโค้งที่สมมาตร สื่อถึงความสมดุล ความกลมกล่อม และการหลอมรวมทางวัฒนธรรมก่อนจะตกผลึกเป็นรสชาติอาหารไทย



**ภาพที่ 1 ตัวอย่างการแสดงช่วงที่ 1 Beautiful of Siam (เสน่ห์แห่งสยาม)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

1.2 ช่วงที่ 2 Ingredients for Cooking (ศาสตร์และศิลป์แห่งการปรุง) นำเสนอความสนุกสนานและพลวัตในห้องครัวไทย ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดสรรวัตถุดิบ การเตรียม การบุบ การหั่น จนกระทั่งสมุนไพรทำปฏิกิริยากับน้ำเดือด การออกแบบกระบวนท่ารำ เน้นการใช้ระดับพื้นที่ปานกลางถึงสูง (Middle to High Levels) ท่วงท่าเน้นการบิดเอี้ยวลำตัว และการสะบัดแขนพริ้วไหวเลียนแบบสัณฐานใบไม้ กิริยาการส่งกลิ่นหอมลอยละล่องอยู่ในอากาศ และความฉับไว เด็ดขาด และไม่ต่อเนื่อง (Sharp and Staccato Movements) มีการสั่นไหวของร่างกาย (Isolation) และการกระแทกกระทืบเท้า สื่อถึงรสชาติเปรี้ยวจัดและเผ็ดร้อนที่ปลุกประสาทสัมผัส มีการใช้เทคนิคพื้นราบ (Floor Work) ท่วงท่าเน้นการสปริงตัว กระโดด (Leaping) และการดีดม้วนลำตัว เพื่อสะท้อนความสดใหม่ พลังชีวิต นอกจากนี้มีการใช้ท่าทางเสมือนจริง (Pantomime) มาลดทอนให้เป็นท่ารำ เช่น ท่าทุบ โขลก ซอย และการแปรแถวกลุ่ม (Ensemble) ที่เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและไร้ทิศทาง เพื่อจำลองภาพน้ำซุปต้มยำกุ้งที่กำลังเดือดพล่าน



**ภาพที่ 2 ตัวอย่างการแสดงช่วงที่ 2 Ingredients for Cooking (ศาสตร์และศิลป์แห่งการปรุง)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

1.3 ช่วงที่ 3 Pride in Food Culture (ความภาคภูมิใจแห่งวิถีครัวไทยสู่เวทีโลก) นำเสนอการเฉลิมฉลองความสำเร็จของต้มยำกุ้งในฐานะ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติโดย UNESCO และการเป็นซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ที่ทรงพลังและครองใจคนทั่วโลก การออกแบบกระบวนท่ารำเน้นท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่ขยายกว้าง (Expanded Movements) มีความสง่างาม ผ่าเผย และทรงพลัง เพื่อแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในรากเหง้าของชาติ ใช้การผสมผสานท่ารำ (Unison) คือ นักแสดงทุกคนในกลุ่มวัตถุดิบและกลุ่มสมุนไพรเคลื่อนไหวท่าเดียวกันพร้อมกัน เพื่อแสดงถึงพลังความสามัคคีและการบูรณาการเป็นเมนูต้มยำกุ้งจานเอกที่สมบูรณ์แบบ การจัดพื้นที่ (Space Utilization) ใช้วิธีเต้นกระจายเต็มพื้นที่เวที และแปรแถวพุ่งทะยานไปข้างหน้า (Forward-thrust Formation) เสมือนการส่งต่อและเผยแพร่วัฒนธรรมไทยให้ขยายขอบเขตสู่สายตานานาชาติอย่างยั่งยืน



**ภาพที่ 3 ตัวอย่างการแสดงช่วงที่ 3 Pride in Food Culture**
**(ความภาคภูมิใจแห่งวิถีครัวไทยสู่เวทีโลก)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. ด้านดนตรีประกอบการแสดง (Musical Composition) ผลการสร้างสรรค์ดนตรีประกอบการแสดงชุด “ต้มยำกุ้ง” เป็นการออกแบบดนตรีร่วมสมัยในลักษณะดนตรีลูกผสมสามวัฒนธรรม (Hybrid-Cultural Music) โดยการบูรณาการระบบเสียงของเครื่องดนตรีไทยเดิม เครื่องดนตรีตะวันตกในรูปแบบวงดุริยางค์ซิมโฟนี (Symphony Orchestra) และเครื่องดนตรีสังเคราะห์ในรูปแบบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ (Electronic Dance Music: EDM) เพื่อสร้างอรรถรส พลวัตความหนักเบา (Dynamics) และการหักมุมของท่วงทำนอง (Breakdown) ที่สอดคล้องกับโครงสร้างการแสดงทั้ง 3 ช่วง ดังนี้

กลุ่มเครื่องดนตรีไทยเดิม ทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลักเพื่อสะท้อนรากเหง้าภูมิปัญญาไทย ประกอบด้วย กลุ่มเครื่องสี (ซออู้) กลุ่มเครื่องตีดำเนินทำนอง (ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ฆ้องวงเล็ก ฆ้องวงใหญ่) และ กลุ่มเครื่องกำกับจังหวะ (กลองตะโพนไทย กลองเปิงมาง ฉิ่ง ฉาบ)

กลุ่มเครื่องดนตรีตะวันตก (Symphony Orchestra) ทำหน้าที่สร้างความยิ่งใหญ่อลังการ และขับเน้นมิติด้านอารมณ์ในระดับสากล ประกอบด้วย กลุ่มเครื่องสาย (Violin, Viola, Cello, Double Bass) กลุ่มเครื่องเป่าลมไม้ (Flute, Clarinet) กลุ่มเครื่องเป่าลมทองเหลือง (Trumpet, French Horn, Tuba) และ กลุ่มเครื่องตีจำลองพลังงาน (Bass Drum, Timpani)

กลุ่มเครื่องดนตรีสังเคราะห์และอิเล็กทรอนิกส์ ทำหน้าที่สร้างความร่วมสมัยเร่งเร้าความสนุกสนาน และจำลองสภาวะทางกายภาพของอาหาร ประกอบด้วย คีย์บอร์ดซินทิไซเซอร์ (Synthesizer) และกลองอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Drums/Pads)

3. ด้านทัศนศิลป์และการแต่งกาย (Costume and Visual Design) การออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงสร้างสรรค์ชุด "ต้มยำกุ้ง" ได้จำแนกโครงสร้างงานออกแบบออกเป็น 2 รูปแบบหลัก (2 Costumes) เพื่อสื่อสารมิติทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมดั้งเดิม และความร่วมสมัยที่สะท้อนอรรถรสของอาหารอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

เครื่องแต่งกายรูปแบบที่ 1 รากเหง้าภูมิปัญญาและเสน่ห์แห่งสยาม (The Heritage of Siam) เครื่องแต่งกายชุดนี้ถูกนำมาใช้ใน ช่วงที่ 1 (Beautiful of Siam) เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ความเจริญรุ่งเรืองของวิถีชีวิต ค่านิยม และการเปิดรับวัฒนธรรมในอดีต โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) มีรายละเอียดดังนี้

นักแสดงหญิง สวมใส่เสื้อตามแบบฉบับสตรีบรรดาศักดิ์ในสมัยรัชกาลที่ 5 ที่มีลักษณะช่วงแขนพองโตบริเวณต้นแขนและจีบรูดสอบเข้าหาข้อมือ หรือที่เรียกว่า "เสื้อแขนหมูแฮม" เพื่อสื่อถึงความอ่อนช้อย ละเมียดละไม และความวิจิตรบรรจง นุ่งผ้าในลักษณะ "การนุ่งผ้าหน้านาง" โดยทำการเก็บพับชายพกให้เรียบร้อย ไม่ปล่อยชายพกยาว เพื่อความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวร่างกายและสอดรับกับภาษากายร่วมสมัย เครื่องประดับศีรษะออกแบบโดยการนำเส้นลวดโลหะมาดัดโครงสร้างขึ้นรูปทรง (Wire Sculpture) ให้มีสัณฐานคล้าย "ชฎา" จากนั้นประดับตกแต่งด้วยอะไหล่ลายไทย เพื่อลดทอนความหนาทึบของเครื่องศิราภรณ์ดั้งเดิม ให้เกิดความโปร่ง เบา และร่วมสมัย

นักแสดงชาย สวม "เสื้อราชปะแตน" สีสุภาพ ผสานกับการ "นุ่งโจงกระเบน" เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ความเป็นบุรุษสยามตามบริบทประวัติศาสตร์ที่สง่างามและผ่าเผย เครื่องประดับศีรษะสวมใส่ "จอนหู" ที่ประดิษฐ์ขึ้นสร้างสรรค์จากวัสดุโลหะชนิดพิเศษ สามารถดัดโค้งงอปรับรูปทรงให้โอบรับกับสรีระศีรษะของนักแสดงแต่ละบุคคลได้อย่างแนบสนิท สะท้อนความงดงามของลายกนกไทยในรูปแบบงานโครงสร้างเส้นสาย (Line Art)



**ภาพที่ 4 เครื่องแต่งกายรูปแบบที่ 1 รากเหง้าภูมิปัญญาและเสน่ห์แห่งสยาม (The Heritage of Siam)**
**ที่มา : คณะผู้วิจัย**

เครื่องแต่งกายรูปแบบที่ 2 อรรถรสร่วมสมัยและพลังแห่งซอฟต์พาวเวอร์ (Contemporary Flavor Fashion) เครื่องแต่งกายชุดนี้ถูกนำใช้ใน ช่วงที่ 2 (Ingredients for Cooking) และ ช่วงที่ 3 (Pride in Food Culture) เพื่อเปลี่ยนผ่านอารมณ์จากมิติประวัติศาสตร์ดั้งเดิมไปสู่ความจัดจ้าน โดยตีความอัตลักษณ์และโครงสีเชิงกายภาพของ “ต้มยำกุ้ง” และ “หม้อไฟต้มยำ” ให้เป็นงานแฟชั่นเชิงสัญญะบนเวที (Avant-Garde Performing Fashion) มีรายละเอียดดังนี้

นักแสดงหญิง สวมใส่ชุดบอดี้สูท (Bodysuit) สีดำสนิทเป็นชั้นใน เพื่อเน้นสรีระและความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ทับซ้อนด้วยชุดบิกินี่ (Bikini) สีดำที่ผ่านกลวิธีการปักประดับ (Embroidery) คริสตัลและเพชรเทียมโทนสีเหลือง สีส้ม และสีแดง ไล่เฉดเป็น “ลวดลายเปลวเพลิง” (Flame Motif) สื่อถึงพลังความร้อนและรสชาติที่เผ็ดร้อนจัดจ้าน สวมทับด้วยเสื้อแขนกุดโทนสีเงินเมทัลลิก (Metallic Silver) สื่อถึง “ภาชนะหม้อไฟต้มยำ” หรือหม้อโลหะที่ใช้ในการปรุงอาหารตามวิถีร่วมสมัย สวมใส่กางเกงที่ปักประดับเพชรเทียมเป็นลวดลายเปลวเพลิงในลักษณะเดียวกัน ผสานกับการสวมถุงน่องสีแดงเพื่อขับเน้นพลังงานความร้อนแรง และสวมรองเท้าบูทหนังยาวสีดำ (Black Leather Boots) เพื่อสร้างความรู้สึกที่แข็งแกร่ง ทันสมัย และโฉบเฉี่ยว เครื่องประดับและศิราภรณ์ สวมใส่ศิราภรณ์ที่ออกแบบสร้างสรรค์เป็น “รูปสัณฐานกุ้ง” ประดิษฐ์ขึ้นจากโลหะทองเหลือง ดัดวางตำแหน่งไว้บนศีรษะ เพื่อระบุถึงวัตถุดิบหลักที่เป็นศูนย์กลางของการแสดง ควบคู่กับการประดับต่างหูอัตลักษณ์ดั้งเดิมต่อเนื่องมาจากชุดแรก และกำไลข้อมือพลาสติกแปรรูปพ่นเคลือบสีทองกนก

นักแสดงชาย สวมใส่เสื้อบอดี้สูทผ้าตาข่ายสีดำ (Black Mesh Bodysuit) เป็นชั้นใน เพื่อสื่อถึงความโปร่งและความลุ่มลึก ทับซ้อนด้วยเสื้อแฟชั่นตัวนอกโทนสีเงินเมทัลลิก (Metallic Silver) เพื่อล้อกับแนวคิดเรื่องภาชนะหม้อโลหะต้มยำเช่นเดียวกับนักแสดงหญิง สวมใส่กางเกงที่ปักประดับคริสตัลและเพชรเทียมเป็นลวดลายเปลวเพลิง สื่อถึงสภาวะความร้อนของเตาไฟ ผสานกับการคาดเข็มขัดหนังประดับเพชรสีเงิน และสวมรองเท้าหนังสีดำ (Black Leather Shoes) ให้ความรู้สึกภูมิฐานแต่แฝงความขบถร่วมสมัยเครื่องประดับและศิราภรณ์ สวมใส่ศิราภรณ์ “รูปสัณฐานกุ้งทองเหลือง” บนศีรษะ เพื่อสร้างความสอดคล้องเชิงระบบภาพ (Visual Harmony) ประดับด้วยต่างหูแฟชั่นร่วมสมัย และกำไลข้อมือพ่นเคลือบสีทอง เพื่อเน้นเส้นสายการขยับข้อมือและแขนในขณะทำกระบวนท่ารำ



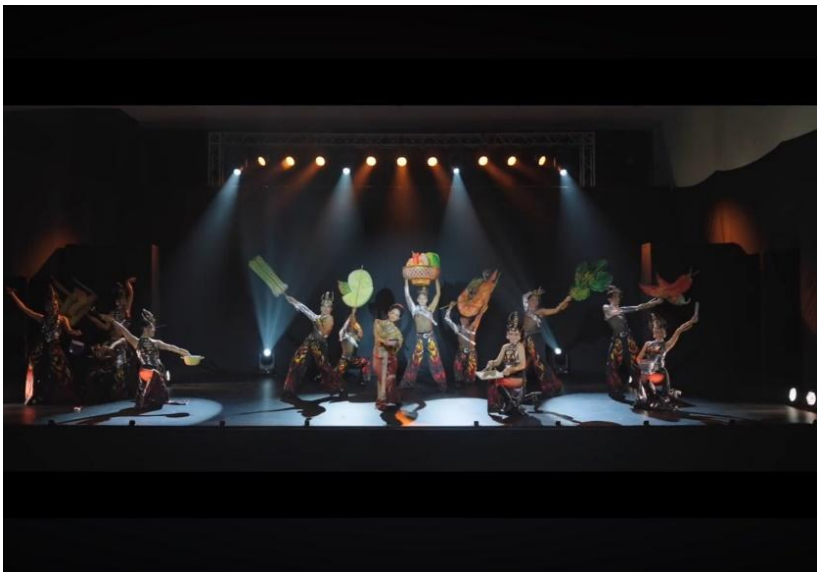
**ภาพที่ 5 เครื่องแต่งกายรูปแบบที่ 2 อรรถรสร่วมสมัยและพลังแห่งซอฟต์พาวเวอร์ (Contemporary Flavor Fashion)**
**ที่มา : คณะผู้วิจัย**

4. ด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Props Design) อุปกรณ์ประกอบการแสดงในการวิจัยสร้างสรรค์ชุด "ต้มยำกุ้ง" ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Props) ที่ช่วยขยายสุนทรียภาพทางสายตา และเพิ่มอรรถรสในการสื่อสาร "กระบวนการปรุงและรสชาติ" ให้เป็นรูปธรรม โดยได้ออกแบบและจำแนกอุปกรณ์ออกเป็น 3 ชิ้นงานหลัก ดังนี้

หนังใหญ่วัตถุดิบ (The Shadow Puppet Materials) เป็นการบูรณาการคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิม โดยการนำรูปแบบของ "มหรสพหนังใหญ่" ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูงของไทยมาเป็นต้นแบบในการออกแบบและใช้ประโยชน์ เป็นรูปทรงสัณฐานของวัตถุดิบและสมุนไพรพื้นบ้าน เช่น รูปกุ้ง ข่า ตะไคร้ ใบมะกรูด และพริกขี้หนู นักแสดงจะใช้กลวิธีการเชิด ขยับ และสะบัดแผ่นหนังร่วมกับแสงไฟ เพื่อจำลองภาพวัตถุดิบที่ลอยละล่องและหลอมรวมกันในน้ำซุป ถือเป็นการผสมผสานศิลปะการดีไซน์ร่วมสมัยเข้ากับรากเหง้าดั้งเดิมได้อย่างมีมิติ

อุปกรณ์ทำครัว (Culinary Utensils) สะท้อนวิถีชีวิต พลวัต และความสนุกสนานในห้องครัวไทย ผ่านกิริยาท่าทางที่จับต้องได้ โดยการใช้อุปกรณ์จำลองเครื่องครัวไทย เช่น สาก ครก และมีด นำมาลดทอนน้ำหนักเพื่อความปลอดภัยและคล่องตัวของนักแสดง อุปกรณ์กลุ่มนี้จะถูกนำมาใช้ใน ช่วงที่ 2 (Ingredients for Cooking) เพื่อให้ผู้แสดงใช้ประกอบการทำกระบวนท่ารำเลียนแบบพฤติกรรมจริง (Pantomime) เช่น การโขลก การบุบ การสับ สอดรับกับบีทดนตรี EDM ที่เร่งเร้า เพื่อปลุกประสาทสัมผัสของผู้ชมให้เข้าถึงความตื่นเต้นในขั้นตอนการปรุง

ถ้วยต้มยำ (The Culinary Vessel) สื่อถึง “จุดหมายปลายทาง” หรือความสำเร็จของการหลอมรวมทุกสรรพสิ่งจนกลายเป็นสำรับอาหารจานเอก โดยออกแบบถ้วยต้มยำจำลองที่มีขนาดและรูปทรงเฉพาะ เพื่อการแสดงนำมาใช้เป็นอุปกรณ์หลักในการจัดวางและรวบรวมองค์ประกอบทั้งหมดใน ช่วงที่ 3 (Pride in Food Culture) เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการตกผลึกทางภูมิปัญญา และเป็นสื่อกลางที่แสดงถึงการยกรอบวัฒนธรรมอาหารไทยขึ้นสู่เวทีโลกอย่างภาคภูมิ



**ภาพที่ 6 อุปกรณ์ประกอบการแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มยำกุ้ง**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**สรุปผลการวิจัย**

ผลการดำเนินงานสร้างสรรค์พบว่า คณะผู้ศึกษาประสบความสำเร็จในการยกระดับ “ต้มยำกุ้ง” จากวัฒนธรรมการบริโภคสู่สุนทรียศาสตร์แห่งการแสดงร่วมสมัย ผ่าน 3 ช่วงโครงสร้างการแสดง และบูรณาการองค์ประกอบศิลป์ 4 มิติหลัก ดังนี้

ด้านกระบวนท่ารำ สามารถตีความข้อมูลอัตลักษณ์ออกมาเป็นภาษากายได้อย่างทรงพลัง โดยสะท้อนรากเหง้าดั้งเดิมผ่านท่วงท่ารำสไตล์ประณีตในศิลปะช่วงที่ 1 (Beautiful of Siam) นำเสนอกลวิธีการปรุงและความจัดจ้านของวัตถุดิบด้วยท่ารำที่ฉับไว สั่นไหว และผสมผสานเทคนิคพื้นราบ (Floor Work) ในช่วงที่ 2 (Ingredients for Cooking) และปิดท้ายด้วยการเคลื่อนไหวที่ขยายกว้าง สง่างาม พร้อมเพรียง (Unison) ในช่วงที่ 3 (Pride in Food Culture)

ด้านดนตรีประกอบ เกิดรูปแบบดนตรีลูกผสมสามวัฒนธรรม (Hybrid-Cultural Music) ที่ประสานระบบเสียงดนตรีไทยเดิม วงดุริยางค์ซิมโฟนีสากล และดนตรีสังเคราะห์แนว EDM เข้าด้วยกันอย่างมีพลวัต มีการจัดวางช่วงหนัก เบา และการหักมุมทำนอง (Breakdown) เพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสและการรับรู้รสชาติผ่านเสียง

ด้านเครื่องแต่งกาย ประสบความสำเร็จในการออกแบบเสื้อผ้า 2 รูปแบบ โดยรูปแบบแรกสะท้อนความงดงามเชิงประวัติศาสตร์ผ่านเสื้อแขนหมูแฮม สมัยรัชกาลที่ 5 และเสื้อราชปะแตนที่มีการลดทอนเครื่องประดับศีรษะด้วยเส้นลวดโลหะโปร่งเบา และรูปแบบที่ 2 ที่นำเสนอในสไตล์แฟชั่นร่วมสมัย (Avant-Garde) ใช้โครงสีโทนร้อน ลายเปลวเพลิงจากคริสตัลปัก และเสื้อสีเงินเมทัลลิกแทนสัญญะของหม้อไฟต้มยำ

ด้านอุปกรณ์ประกอบการแสดง สามารถใช้อุปกรณ์เป็นสื่อกลางเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างมีมิติ โดยเฉพาะการนำกลวิธีการฉลุลายและการเชิดของมหรสพหนังใหญ่มาตีความใหม่เพื่อนำเสนอเป็น "แผ่นหนังใหญ่วัตถุดิบ" ผสานกับเครื่องครัวและถ้วยต้มยำจำลอง เพื่อดำเนินเรื่องราวให้สมบูรณ์

**อภิปรายผล**

จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีได้ 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การเปลี่ยนรูปทุนวัฒนธรรมและการยกระดับมรดกโลกที่จับต้องไม่ได้ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า ต้มยำกุ้งในฐานะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติโดยยูเนสโก (UNESCO) ไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่เพียงแค่การเป็น "ตำรับอาหาร" เท่านั้น แต่สามารถนำมาถอดรหัสและเปลี่ยนรูปเชิงสร้างสรรค์ (Cultural Transmutation) สู่ศิลปะการแสดงร่วมสมัยได้อย่างไร้รอยต่อ การเปลี่ยนจาก "ศาสตร์การปรุงอาหาร" (Gastronomy) มาสู่ "ศิลปะการแสดง" ช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมทั่วโลกสามารถเข้าถึง ค้นพบ และชื่นชมรากเหง้าภูมิปัญญาไทยได้ ผ่านสายตาและอารมณ์ความรู้สึก สอดคล้องกับแนวคิดการอนุรักษ์และพัฒนาทุนวัฒนธรรมให้มีชีวิตและเติบโตอย่างยั่งยืนในยุคปัจจุบัน

2. การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ผ่านศิลปะการแสดง จากการที่ ไนย์ (Nye, 2004) ได้ระบุว่าซอฟต์พาวเวอร์คืออำนาจแห่งการดึงดูดและสร้างสัมพันธภาพโดยไม่ใช้การบังคับ การสร้างสรรค์การแสดงชุดต้มยำกุ้งถือเป็นกรณีศึกษาที่เป็นรูปธรรมของการใช้ศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางวัฒนธรรม ผลงานชุดนี้ใช้เสน่ห์ของอาหารไทย ความสนุกสนานในห้องครัว และความล้ำสมัยของดนตรี EDM กับแฟชั่นเสื้อผ้าลายไฟ มาเป็นจุดดึงดูดใจ (Attraction) เพื่อเปลี่ยนภาพจำเดิมของนาฏศิลป์ไทยให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่และคนทุกชาติทุกภาษา ซึ่งจะส่งผลเชิงบวกต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การเผยแพร่วัฒนธรรม และภาพลักษณ์ของประเทศไทยในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะ**

ข้อเสนอแนะของการนำไปใช้ประโยชน์ สามารถแบ่งได้ 2 ประเด็น คือ 1) สามารถนำผลงานการแสดงชุดนี้ไปเผยแพร่ในงานเทศกาลวัฒนธรรมระดับนานาชาติ หรือศูนย์ส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อเป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์และสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของอาหารไทยและซอฟต์พาวเวอร์ของชาติ และ 2) ควรมีการศึกษาและนำกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์รูปแบบนี้ ไปประยุกต์ใช้กับเมนูอาหารไทยที่เป็นสัญลักษณ์ประเภทอื่น เช่น ผัดไทย มัสมั่น หรือส้มตำ เพื่อเป็นการต่อยอดคลังผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ และเพิ่มความหลากหลายทางวัฒนธรรมบนเวทีการแสดงร่วมสมัย

**กิตติกรรมประกาศ**

การแสดงสร้างสรรค์ ชุด ต้มยำกุ้ง ขอขอบพระคุณ นายธัญญะ บุญเกษม ศิลปินอิสระและนักออกแบบเครื่องแต่งกาย นายพัชรพล เหล่าดี นาฏศิลปิน สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ที่เมตตามอบความรู้เรื่องรูปแบบการแต่งกาย และนายรวิพล พรมยศ อาจารย์พิเศษและศิลปินคิดบวกสิปป์ ที่เมตตามอบความรู้เรื่องรูปแบบการแสดงรวมถึงท่ารำ ขอขอบพระคุณ คณะผู้บริหาร และคณาจารย์ประจำสาขาวิชา นาฏศิลป์ไทย ภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปะนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่กรุณาให้คำปรึกษา อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างสรรค์การแสดง ชุด ต้มยำกุ้ง นอกจากนี้ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลัง ที่สนับสนุน ส่งเสริม และเป็นกำลังใจให้คณะผู้ศึกษาเป็นอย่างดีมาโดยตลอด

**รายการอ้างอิง**

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2564). ต้มยำกุ้ง: ความอร่อยจากสำรับถึงวัฒนธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: กระทรวงวัฒนธรรม.

เดชา ศิริภัทร. (2563, 26 มิถุนายน). อาจารย์เดชา ศิริภัทร เล่าที่มาของ "ต้มยำกุ้ง" มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ. เทคโนโลยีชาวบ้าน.

สถาบันค้นคว้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (ม.ป.ป.). ฐานข้อมูลคุณค่าทางโภชนาการและวิทยาศาสตร์อาหารไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Nye, J. S., Jr. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

UNESCO. (2024). Tom Yum Kung (herbal prawn soup) inscribed on the Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt, Brace and Company.

# องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี
# KNOWLEDGE DERIVED FROM THE CREATION OF THE RAMWONG SAWASDEE

**พิมพิกา มหามาตย์* ฤดีชนก คชเสนี* จินตนา อนุวัฒน์* ปรัชญา เข็มนาค***
**ปรเมศวร์ พืชผักหวาน* และณพล สุวรรณทัต***
PIMPIKA MAHAMART RUDEECHANOK GACHASENI JINTANA ANUWAT
PRATCHAYA KHEMNAK PARAMART PUCHPAKWAN
AND NAPHOL SUWANNATHAT

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ที่เกิดจากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี ซึ่งเป็นนวัตกรรมนาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัย จังหวัดนครปฐม โดยเป็นผลพวงจากกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ที่บูรณาการแนวคิดด้านสุขภาวะผู้สูงอายุ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และการนำเสนออัตลักษณ์จังหวัดนครปฐม ภายใต้การร่วมร้อง ร่วมรำ ทำเพื่อสุขภาวะ ผลการประเมินพบว่า หลังการใช้รำวงสวัสดี ผู้สูงอายุมีสุขภาวะดีขึ้นทุกด้าน โดยเฉพาะสุขภาวะด้านร่างกาย หลังจากสิ้นสุดกระบวนการวิจัยพบองค์ความรู้สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) แนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัยจำเป็นต้องกำหนดแนวคิด รูปแบบการแสดง และกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน พร้อมคำนึงถึงข้อจำกัดด้านร่างกาย ความปลอดภัย ความสนุกสนาน ความเรียบง่ายขององค์ประกอบการแสดง และการได้รับคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ 2) กระบวนการสร้างสรรค์ควรดำเนินอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน การออกแบบองค์ประกอบการแสดง การฝึกซ้อม การทดลองใช้และปรับปรุงผลงานการประชุมกลุ่มย่อย และ 3) โครงสร้างรำวงสวัสดีได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุผ่านการรำ 3 ช่วง คือ การอบอุ่นร่างกาย การออกกำลังกายด้วยรำวง และการคลายกล้ามเนื้อ ใช้เพลงทำนองคุ้นหู จังหวะ 90 BPM และท่ารำที่เรียบง่าย ปลอดภัย ส่งผลต่อสุขภาวะทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา คือ กระตุ้นการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ การทรงตัวและการหายใจ ส่งเสริมความเบิกบาน สร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ลดความเหงา ตลอดจนฝึกความจำ สมาธิ ไหวพริบ และความภาคภูมิใจในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น ผลการสังเคราะห์ทำให้เห็นว่ารำวงสวัสดีเป็นองค์ความรู้ทางนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ที่สามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัยอย่างเป็นองค์รวม

คำสำคัญ: รำวงสวัสดี, การส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุ, การสร้างสรรค์, องค์ความรู้

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This academic article aims to present knowledge derived from the creation of "Ramwong Sawasdee," an innovative creative dance form to promote the well-being of the elderly in Nakhon Pathom Province. Developed through a creative research process integrating concepts of elderly well-being, local arts and culture, and the presentation of Nakhon Pathom's provincial identity, under the theme of "Singing, Dancing, and Doing for Well-being," three key findings emerged: 1) Clearly defined concepts, performance styles, and target groups are necessary for creating dance forms to promote elderly well-being, considering physical limitations, safety, enjoyment, simplicity of performance elements, and expert guidance; 2) The creative process should be systematic, encompassing basic data research, performance element design, rehearsals, testing and refining, and small group discussions; and 3) The "Ramwong Sawasdee" dance structure is designed to be suitable for the elderly through three sections: warm-up, dance exercise, and muscle relaxation. It utilizes familiar melodies, a 90 BPM rhythm, and simple, safe dance movements, impacting physical, mental, social, and intellectual well-being. Specifically, it stimulates muscle movement, balance, and breathing; promotes joy; enhances social interaction, reduces loneliness, and improves memory, concentration, wit, and pride in local cultural values. The synthesis reveals that Ramwong Sawasdee is a creative body of dance knowledge that can be applied as a guideline in designing dance performances to promote the holistic well-being of the elderly.

Keywords: Ramwong Sawasdee, Enhance the Wellbeing of the Elderly, Creation, Knowledge Derived

**บทนำ**

ประเทศไทยก้าวเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ ทำให้การส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงอายุเป็นประเด็นสำคัญในระดับนโยบายสาธารณะ การพัฒนาสังคมและการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน สุขภาวะของผู้สูงอายุครอบคลุมมิติด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และปัญญา ซึ่งล้วนสัมพันธ์กับความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี และมีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างต่อเนื่อง แนวคิดสุขภาวะแบบองค์รวมจึงเป็นฐานสำคัญในการออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้สูงอายุอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะกิจกรรมที่เอื้อต่อการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างปลอดภัย การสร้างความเพลิดเพลิน และการกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในบริบทของสังคมไทย นาฏศิลป์ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ความสัมพันธ์ของผู้คน และภูมิปัญญาที่สั่งสมอยู่ในชุมชน การนำนาฏศิลป์มาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมสุขภาวะ จึงเป็นแนวทางที่เชื่อมโยงศาสตร์ด้านศิลปวัฒนธรรมเข้ากับองค์ความรู้ด้านสุขภาพได้อย่างเหมาะสม ซึ่งนาฏศิลป์ที่ออกแบบให้สอดคล้องกับสมรรถภาพของผู้สูงอายุสามารถช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหว ลดความตึงเครียด สร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม และเปิดพื้นที่ให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมกับสังคมผ่านประสบการณ์ทางศิลปะที่คุ้นเคย

รำวงสวัสดี เป็นผลงานที่ผ่านกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ มุ่งให้เกิดประโยชน์โดยตรงต่อผู้สูงวัย แรงบันดาลใจสำคัญมาจากวัฒนธรรมการทักทายของคนไทยผ่านคำว่าสวัสดี ซึ่งเป็นถ้อยคำที่สื่อถึงความปรารถนาดี ความงดงาม ความเจริญรุ่งเรือง และความปลอดภัย คำดังกล่าวยังปรากฏอยู่ในวิถีการสื่อสารของผู้สูงวัยในสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะการส่งข้อความทักทายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่สะท้อนความเอื้ออาทรและการส่งต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสร้างสรรค์รำวงสวัสดี มีการบูรณาการแนวคิดสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดการส่งต่อความปรารถนาดีด้านสุขภาวะทั้ง 4 มิติ ได้แก่ สุขภาวะทางกาย สุขภาวะทางจิตใจ สุขภาวะทางสังคม และสุขภาวะทางปัญญาแก่ผู้สูงอายุในจังหวัดนครปฐม แนวคิดการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะรำวง ซึ่งเป็นการละเล่นที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน มีลักษณะสนุกสนาน เข้าถึงง่าย และเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน และแนวคิดการนำเสนอของดีและสถานที่สำคัญในจังหวัดนครปฐมผ่านการแสดง เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุตระหนักถึงคุณค่าของท้องถิ่น เกิดความภาคภูมิใจ และมีส่วนร่วมในการธำรงรักษาทุนทางวัฒนธรรมของชุมชน แนวคิดทั้งสามได้รับการหลอมรวมเป็นรูปแบบการแสดงรำวงที่เน้นความสนุกสนาน ความเรียบง่าย และความเหมาะสมกับผู้สูงอายุ ภายใต้รูปแบบการแสดงร่วมร้อง ร่วมรำ ทำเพื่อสุขภาวะ

รำวงสวัสดี เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดองค์ความรู้เกี่ยวหลายประการที่เชื่อมโยงประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ และวงการนาฏศิลป์ อาทิ การแนวทางการออกแบบนาฏศิลป์เพื่อผู้สูงอายุ ตั้งแต่การกำหนดแนวคิด การคัดเลือกทำนองและจังหวะเพลง การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำที่สอดคล้องกับข้อจำกัดด้านร่างกาย การจัดรูปแบบให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ตลอดจนการใช้เนื้อหาทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นสื่อในการสร้างความภาคภูมิใจและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน องค์ความรู้ดังกล่าวมีความสำคัญต่อการพัฒนางานนาฏศิลป์ที่สอดคล้องกับประโยชน์เชิงสุขภาวะ และการประยุกต์ใช้ในบริบทสังคมสูงวัย

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี มุ่งอธิบายกระบวนการคิด ขั้นตอนการออกแบบองค์ประกอบการแสดง และลักษณะสำคัญของรำวงสวัสดีที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ ซึ่งองค์ความรู้จากการศึกษา

สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เพื่อผู้สูงอายุ และเป็นฐานองค์ความรู้สำหรับการวิจัย การบริการวิชาการ การส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในสังคมไทย และเป็นประโยชน์ด้านการบูรณาการงานนาฏศิลป์ให้เข้ากับมิติชุมชน สังคมต่อไป

**เนื้อหา**

องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี

การสร้างสรรค์รำวงสวัสดี นวัตกรรมนาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัยจังหวัดนครปฐม ได้บูรณาการแนวคิดการส่งต่อความปรารถนาดีด้านสุขภาวะให้กับผู้สูงอายุ แนวคิดการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ และแนวคิดการนำเสนอของดี สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดนครปฐมเข้าด้วยกัน มีรูปแบบการแสดงแบบรำวง เน้นความสนุกสนาน โดยกำหนดความคิดหลักว่า ร่วมร้อง ร่วมรำ ทำเพื่อสุขภาวะ กำหนดให้มีเพลง 7 เพลง สอดรับกับ 7 วันใน 1 สัปดาห์ ใช้เพลงที่มีทำนองคุ้นหูมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ใช้ท่ารำจากการรำวง ท่านาฏยศัพท์ และท่าออกกำลังกายที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ แบ่งการรำ 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การอบอุ่นร่างกาย ช่วงที่ 2 การออกกำลังกายด้วยรำวง และ ช่วงที่ 3 การคลายกล้ามเนื้อ ใช้การเคลื่อนที่เน้นความเรียบง่าย นำไปใช้กับผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์ฯ ที่สามารถช่วยเหลือตนเองและทำกิจกรรมสันทนาการได้ อายุไม่ต่ำกว่า 60 ปี เพศหญิง จำนวน 15 คน ผลการประเมินพฤติกรรมด้วยการวัดซ้ำ 3 ครั้ง พบว่า ผู้สูงอายุมีสุขภาวะที่ดีขึ้นในทุกด้าน สุขภาวะด้านร่างกายมีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ ($\bar{X}$= 7.44) ผลการประเมินสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน พบว่า หลังการใช้รำวงสวัสดี ผู้สูงอายุมีสุขภาวะดีขึ้นทุกด้าน โดยเฉพาะสุขภาวะด้านร่างกาย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$= 5.00) และผลประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมรำวงสวัสดีมากที่สุดในทุกด้าน ค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$= 4.96) จากการสร้างสรรค์ดังกล่าวพบองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างสรรค์ ได้แก่

1. แนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะในผู้สูงวัย

จากการสร้างสรรค์ และผลการนำไปใช้ รำวงสวัสดี ค้นพบองค์ความรู้สำคัญที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานทางนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะในผู้สูงวัย ผู้สร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงการกำหนดแนวความคิด รูปแบบของนาฏศิลป์ และศึกษากลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อตั้งจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์ให้มุ่งประโยชน์โดยตรงต่อผู้สูงวัย

1.2 ในการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับสุขภาวะทุกด้านของผู้สูงวัย โดยควรศึกษาข้อมูลแนวทางการเคลื่อนไหว ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่เหมาะสมกับผู้สูงวัยให้เกิดความเข้าใจ และควรมีผู้ทรงคุณวุฒิด้านดังกล่าวข้างต้นคอยให้คำแนะนำอยู่ตลอดกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความปลอดภัย ถูกต้องและเกิดประโยชน์สูงสุดตามหลักการออกกำลังกาย การเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย

1.3 ผู้สูงวัย มักมีข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหวและการให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม ผู้สร้างสรรค์ควรคำนึงถึงความยากง่ายของกระบวนท่ารำและความสนุกสนานของผลงานเพื่อดึงดูดให้ผู้สูงวัยเข้าร่วมกิจกรรมให้ครบกระบวนการ ทั้งนี้การบูรณาการศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ผู้สูงวัยเคยมีประสบการณ์มาก่อน เป็นการดึงดูดความสนใจผู้สูงวัยได้เป็นอย่างดี

1.4 องค์ประกอบต่าง ๆ ในงานสร้างสรรค์จะต้องไม่ซับซ้อนและใช้ระยะเวลานานจนเกินไป จากการลงพื้นที่ พบว่า ผู้สูงวัยมักมีปัญหาความเสื่อมถอยของระบบร่างกายและระบบความจำ การสร้างสรรค์งานในทุกองค์ประกอบจะต้องเกิดความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ไม่ยากจนเกินไป ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จากความสนุกสนานที่เกิดขึ้นในกิจกรรมมักเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

1.5 กระบวนการสร้างสรรค์เพลง และดนตรี เป็นส่วนสำคัญที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้สูงวัยเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งคณะผู้วิจัยพบว่า จังหวะเพลง 90 BPM เป็นช่วงจังหวะที่เหมาะสม ไม่เร็วและช้าจนเกินไป เหมาะสมกับการนำมาใช้เป็นเพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะสำหรับผู้สูงอายุ นอกจากนั้นเพลงที่มีทำนองคุ้นหู หรือเพลงที่ผู้สูงอายุเคยผ่านประสบการณ์ในการรับฟังมาก่อน จะสามารถกระตุ้นให้เกิดความน่าสนใจได้เป็นอย่างดี

1.6 กระบวนการสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ ควรใช้ท่านาฏยศัพท์อย่างง่าย เช่น การจีบคว่ำ การจีบหงาย การตั้งวงบน การตั้งวงกลาง การตั้งวงล่าง การย่ำเท้า และการยกเท้า ควรหลีกเลี่ยงการใช้กระบวนท่ารำที่ยากเกินความสามารถ โดยในกระบวนการสร้างสรรค์ควรมีการทดลองให้ผู้สูงอายุคนอื่นได้ลองปฏิบัติท่ารำก่อนและมีการยืนยันความเหมาะสมโดยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ไทย




**ภาพที่ 1 องค์ความรู้ เรื่อง แนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะในผู้สูงวัย**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. กระบวนการ และขั้นตอนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย

จากการสร้างสรรค์รำวงสวัสดี พบว่า กระบวนการ และขั้นตอนที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย มีดังนี้

2.1 ขั้นตอนการเตรียมการสร้างสรรค์ เป็นระยะเริ่มต้นที่มีความสำคัญต่อการกำหนดทิศทางของผลงาน ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย บทความ การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ภาคสนาม เพื่อทำความเข้าใจลักษณะของกลุ่มผู้สูงอายุเป้าหมายอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะข้อมูลพื้นฐานด้านกายภาพ เช่น ความสามารถในการทรงตัว ช่วงการเคลื่อนไหวของข้อต่อ ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความยืดหยุ่นของร่างกาย ระบบการหายใจ ความทนทานของร่างกาย และข้อจำกัดที่อาจเกิดจากวัยหรือภาวะสุขภาพ และต้องศึกษาข้อมูลพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์การกีฬาและหลักการออกกำลังกายสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบผลงานให้ถูกต้องตามลำดับของการเคลื่อนไหว คำนึงถึงความหนักเบาของกิจกรรม ระยะเวลา ความต่อเนื่องของจังหวะ การใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็ก การควบคุมการหายใจ รวมถึงการหลีกเลี่ยงท่าที่เสี่ยงต่อการเสียสมดุลต่าง ๆ จากนั้นนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้มาวิเคราะห์และประยุกต์ใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ต่อไป

2.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ผู้สร้างสรรค์ควรกำหนดแนวคิด รูปแบบการแสดง ขอบเขตและจึงลงรายละเอียดการสร้างสรรค์องค์ประกอบอื่น ๆ ในขั้นตอนนี้ ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องสร้างงานให้สอดคล้องกับแนวความคิดให้มากที่สุด มีกระบวนทวนสอบข้อมูลจากขั้นตอนการเตรียมการสร้างสรรค์อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อการส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย ควรมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) การกำหนดแนวคิด เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางกรอบความคิดของผลงานให้มีความชัดเจน โดยผู้สร้างสรรค์ต้องพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์ของกลุ่มผู้สูงอายุเป้าหมาย และประโยชน์ด้านสุขภาวะที่ต้องการให้เกิดขึ้น

2) การกำหนดรูปแบบการแสดง เป็นการเลือกแนวทางการนำเสนอให้เหมาะสมกับธรรมชาติและบริบทของผู้สูงอายุ รูปแบบการแสดงควรมีลักษณะเข้าใจง่าย ใช้เวลาพอเหมาะ เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมได้จริง และไม่สร้างภาระด้านร่างกายมากเกินไป

3) การสร้างสรรค์เนื้อเพลง หรือบทประกอบการแสดง ควรเชื่อมโยงกับแนวคิดหลักของผลงานและประสบการณ์ของผู้สูงอายุ เนื้อหาที่ใช้ควรมีความหมายเชิงบวก ใช้ถ้อยคำเข้าใจง่าย และสะท้อนคุณค่าของท้องถิ่นหรือประเด็นสุขภาวะที่ต้องการสื่อสาร การกำหนดเนื้อเพลงอย่างเหมาะสมจะช่วยให้ผู้สูงอายุจดจำได้ง่าย เกิดความเพลิดเพลิน และมีแรงจูงใจในการร่วมรำ

4) การสร้างสรรค์ดนตรี และเพลงประกอบการแสดง ต้องคำนึงถึงจังหวะ ทำนอง ความเร็ว และความคุ้นเคยของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ ดนตรีควรมีจังหวะสม่ำเสมอ ไม่เร็วหรือช้าเกินไป เพื่อเอื้อต่อการเคลื่อนไหวอย่างปลอดภัยและต่อเนื่อง ทำนองที่ผู้สูงอายุคุ้นเคยยังช่วยกระตุ้นความจำ สร้างความสนุกสนาน และทำให้การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

5) การสร้างสรรค์กระบวนท่ารำ ควรออกแบบจากท่านาฏยศัพท์หรือท่ารำพื้นฐานที่ผู้สูงอายุสามารถปฏิบัติได้จริง พิจารณาช่วงการเคลื่อนไหวของข้อต่อ การทรงตัว ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ และความปลอดภัยของผู้สูงอายุ

6) การสร้างสรรค์และออกแบบพื้นที่สำหรับการแสดง ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย ความสะดวกในการเคลื่อนที่ และการมองเห็นของผู้สูงอายุ พื้นที่ควรมีขนาดเหมาะสม พื้นผิวไม่ลื่น ไม่มีสิ่งกีดขวาง และสามารถจัดรูปแบบวงรำหรือการเคลื่อนที่ได้อย่างไม่แออัด เพื่อลดความเสี่ยงจากการหกล้มและเป็นอันตราย

7) การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย หากมีการกำหนดใช้ควรพิจารณาทั้งความงาม ความเหมาะสมกับรูปแบบการแสดง และความสะดวกในการเคลื่อนไหวของผู้สูงอายุ

8) การฝึกซ้อม เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดความคุ้นเคยกับจังหวะ เพลง กระบวนท่ารำ และรูปแบบการเคลื่อนที่ การฝึกควรดำเนินอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีการอธิบาย สาธิต และทบทวนซ้ำตามความสามารถของผู้ร่วมกิจกรรม พร้อมสังเกตอาการเหนื่อยล้าและข้อจำกัดเฉพาะบุคคลอย่างใกล้ชิด

9) การทดลองใช้ผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์กับผู้สูงอายุอื่นที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย เป็นขั้นตอนสำหรับตรวจสอบความเหมาะสมของผลงานในสถานการณ์จริง ผู้สร้างสรรค์ควรประเมินการตอบสนองของผู้สูงอายุ ทั้งด้านความเข้าใจ

ความสามารถในการปฏิบัติ ความสนุกสนาน ความปลอดภัย และความต่อเนื่องของการเข้าร่วมกิจกรรม ข้อมูลจากการทดลองใช้ช่วยให้เห็นข้อจำกัดของผลงานและเป็นฐานคิดสำคัญในการพัฒนาผลงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

10) การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เป็นกระบวนการทบทวนผลงานจากข้อมูลที่ได้รับจากผู้สูงอายุ ข้อเสนอแนะควรถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อปรับรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3 ขั้นตอนการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เป็นกระบวนการตรวจสอบคุณภาพของผลงานภายหลังการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ครบถ้วน มีเป้าหมายเพื่อรับฟังความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิหลายสาขา ทั้งด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ด้านสุขภาพ ด้านสุขภาวะ วิทยาศาสตร์การกีฬา และพลศึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของแนวคิด รูปแบบการแสดง เพลง ดนตรี กระบวนท่ารำ ระยะเวลา และความปลอดภัยของการเคลื่อนไหวสำหรับผู้สูงอายุ การประชุมกลุ่มย่อยทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้รับข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ และสามารถนำข้อคิดเห็นดังกล่าวมาใช้เป็นหลักฐานประกอบการปรับปรุงผลงานให้มีความถูกต้อง เหมาะสมมากขึ้น

1) การดำเนินการประชุมกลุ่มย่อยควรกำหนดประเด็นพิจารณาให้ครอบคลุมทุกด้าน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏดุริยางคศิลป์ช่วยพิจารณาความถูกต้องของลีลาท่ารำ ความเหมาะสมของจังหวะ เพลง และรูปแบบการนำเสนอ ส่วนผู้ทรงคุณวุฒิด้านสุขภาพ สุขภาวะ วิทยาศาสตร์การกีฬา หรือพลศึกษา ช่วยพิจารณาความปลอดภัยของการเคลื่อนไหว ความหนักเบาของกิจกรรม การใช้กล้ามเนื้อ การทรงตัว และความเหมาะสมกับข้อจำกัดทางกายภาพของผู้สูงอายุ

2) การปรับปรุง พัฒนา และแก้ไขตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์นำผลจากการประชุมกลุ่มย่อยมาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อพิจารณาว่าส่วนใดควรคงไว้ ปรับลดหรือเพิ่มเติมให้เหมาะสมมากขึ้น



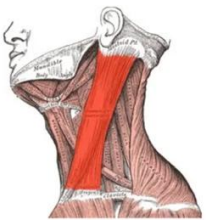

**ภาพที่ 2 องค์ความรู้ เรื่อง กระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

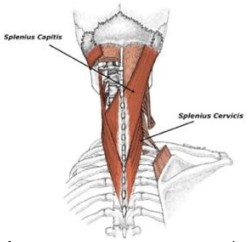
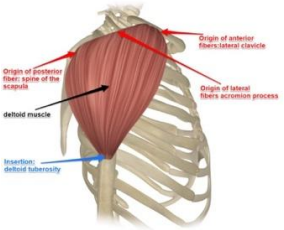
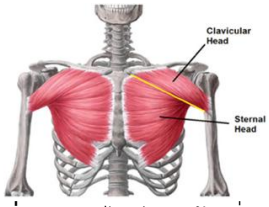
3. โครงสร้าง และลักษณะสำคัญของรำวงสวัสดี

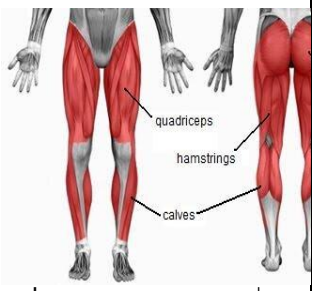
รำวงสวัสดี นวัตกรรมนาฏศิลป์สร้างสรรค์เพื่อการส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงวัย จังหวัดนครปฐม กำหนดให้มีเพลง 7 เพลง สอดรับกับ 7 วันใน 1 สัปดาห์ ใช้เพลงที่มีทำนองคุ้นหูมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ ใช้ท่ารำจากการรำวง ท่านาฏยศัพท์ และท่าออกกำลังกายที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ แบ่งการรำ 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 การอบอุ่นร่างกาย ช่วงที่ 2 การออกกำลังกายด้วยรำวง และ ช่วงที่ 3 การคลายกล้ามเนื้อ ใช้การเคลื่อนที่เน้นความแบบเรียบง่าย องค์รวมของผลงานออกแบบให้สอดรับกับการส่งเสริมสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

3.1 สุขภาวะด้านร่างกาย กำหนดให้ใช้กระบวนท่ารำที่สามารถส่งเสริมสุขภาวะด้านร่างกายโดยตรง ซึ่งในขณะปฏิบัติกระบวนท่ารำนั้นจะมีการเคลื่อนไหวอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายอย่างครบถ้วน ส่งผลต่อระบบกล้ามเนื้อ ระบบเส้นเอ็น และระบบของกระดูกต่าง ๆ ของผู้สูงวัย ในกระบวนท่ารำของรำวงสวัสดี มีความสอดคล้องกับการเคลื่อนไหวทางร่างกาย Anatomy หลายประการครอบคลุมตลอดศีรษะจรดปลายเท้า รวมทั้งมีการกระตุ้นให้ปอดได้รับออกซิเจนมากขึ้นจากการร้องหรือฮัมเพลงในขณะรำวง ผู้เขียนขอยกตัวอย่างข้อมูลความสอดคล้องระหว่างการเคลื่อนไหวในการปฏิบัติกระบวนท่ารำและระบบกล้ามเนื้อ กระดูกที่สำคัญ และประโยชน์ที่เกิดขึ้นด้านสุขภาวะทางกาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

**ตารางที่ 1 ความสอดคล้องระหว่างการเคลื่อนไหวในการปฏิบัติกระบวนท่ารำและระบบกล้ามเนื้อ**

| ท่ารำ/ภาพท่ารำ | ภาพกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้อง | คำอธิบาย |
|---|---|---|
| **ลำตัวส่วนบน** | | |
| การเอียงศีรษะ  |  **ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Sternocleidomastoid_muscle | การเอียงศีรษะเป็นการเคลื่อนไหวด้วยการยืด และการหดตัวของกล้ามเนื้อคอด้านหน้า (Sternocleidomastoid) ทำงานร่วมกับกลุ่มของกล้ามเนื้อ scalenus ซึ่งเป็นกลุ่มกล้ามเนื้อขนาดเล็กที่เกาะจากด้านข้างของกระดูกคอ โดยหน้าที่หลัก คือ ช่วยในการหมุนเอียงและก้มคอ ยกกระดูกซี่โครงขึ้น รวมทั้งทำงานร่วมกับกล้ามเนื้อ Sternocleidomastiod เพื่อช่วยหายใจเข้าลึก มีประโยชน์เพื่อช่วยในการเคลื่อนไหวของช่องอกระหว่างการหายใจ |

| ท่ารำ/ภาพท่ารำ | ภาพกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้อง | คำอธิบาย |
|---|---|---|
| การก้มศีรษะ  |   **ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://www.painawayclinic.com/th | การก้มและเงยศีรษะ เป็นการเคลื่อนไหวด้วยการยืด (Extension) และการหดตัว (Flexion) ของกล้ามเนื้อคอด้านหลัง ได้แก่ Splenius Capitis และ Splenius Cervicis ซึ่งกล้ามเนื้อดังกล่าวมีหน้าที่ยึดให้ศีรษะตั้งบนลำตัว และป้องกันกระดูกสันหลังบริเวณคอ เป็นการช่วยยืดเหยียดกล้ามเนื้อ ช่วยลดอาการปวดตึงบริเวณคอ บ่า ไหล่ ได้ |
| การหมุนไหล่  |   **ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://www.yoganatomy.com/the-deltoid-muscle-of-month-yoga-anatomy/ | การหมุนไหล่เป็นวงกลม เป็นการเคลื่อนไหวส่วนข้อต่อของหัวไหล่แบบหมุนควง โดยอาศัยการทำงานกล้ามเนื้อ Deltoid และ กล้ามเนื้อ Supraspinatus เป็นการทำงานร่วมกันกับกล้ามเนื้อ Trapezius และกล้ามเนื้อ Serratus Anterior ซึ่งจะช่วยสร้างความมั่นคงให้กับข้อไหล่ขณะเคลื่อนไหว และได้ประโยชน์โดยตรงเกี่ยวกับการลดความตึงตัวในข้อไหล่ และกล้ามเนื้อบริเวณรอบข้อจะมีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น |
| การจีบส่งหลังและแทงมือตั้งวงไปข้างหลัง   |   **ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://mesofitboca.com/2019-9-28-release-stretch-contract-pectoralis-major-clavicular-head-and-true-external-rotation/ | การจีบส่งหลังและแทงมือตั้งวงไปข้างหลัง จะช่วยในการบริหารกล้ามเนื้อหน้าอก Pectoralis Major ซึ่งเป็นกล้ามเนื้อ ที่ทำหน้าที่ หุบ และหมุนแขนเข้าหาลำตัว ช่วยในการผลัก และการปีนป่าย การบริหารกล้ามเนื้อมัดนี้จะมีส่วนช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพดูอกผาย ไหล่ตรง อีกทั้งยังช่วยยืดหลังส่วนบนให้ตรง ลดอาการไหล่ห่อ คอยื่น คลายอาการปวดตึงบริเวณหลัง และ คอ บ่า ไหล่ |

| ท่ารำ/ภาพท่ารำ | ภาพกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้อง | คำอธิบาย |
|---|---|---|
| การตั้งวงและการจีบ<br><br> | <br>**ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://www.kenhub.com/en/library/anatomy/the-superficial-flexors-of-the-forearm | การตั้งวง เป็นการทำงานของกล้ามเนื้อแขนท่อนล่างกลุ่มเหยียด หรือหลังแขน (Forearm extensor) และท้องแขน การตั้งวงจะสามารถช่วยลดความตึงกล้ามเนื้อนั้น ๆ โดยจะเกิดความผ่อนคลายมากขึ้น<br>ส่วนการจีบคว่ำและจีบหงาย เป็นการทำงานของกล้ามเนื้อแขนท่อนล่างกลุ่มงอหรือหลังแขน (Forearm flexor) การจีบสามารถช่วยลดความตึงกล้ามเนื้อนั้น ๆ โดยจะเกิดความผ่อนคลายมากขึ้น<br>กล้ามเนื้อกลุ่มงอและเหยียด จะยึดเกาะบริเวณกระดูกข้อมือ (Carpal bones) และ กระดูกฝ่ามือ (Metacarpal bones) เป็นกระดูกที่ประกอบกันเป็นส่วนประกอบหลักของข้อมือ (Wrist) ช่วยในการขยับ หยิบ จับ ถือ ยกให้มีความแข็งแรง มั่นคง ของมือ และฝ่ามือ |
| **ลำตัวส่วนล่าง** | | |
| การย่ำเท้า<br> | <br><br>**ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://www.thephysiocompany.com/blog/2020/12/11/running-injuries-which-muscles-should-runners-strengthen | การย่ำเท้าเป็นกระบวนการทำงานร่วมกันของกล้ามเนื้อกลุ่มเหยียดสะโพก (Gluteus Muscle) และกล้ามเนื้อกลุ่มงอสะโพก (Hip flexor, Quadriceps Muscle) ในการยกขาข้างใดข้างหนึ่งขึ้น กล้ามเนื้อกลุ่มงอสะโพกข้างนั้น ๆ จะทำงาน กล้ามเนื้อกลุ่มเหยียดสะโพกจะถูกยืด และในขณะที่งอเข่ายกเท้าลอยพ้นพื้นกลุ่มกล้ามเนื้อด้านหลังต้นขา (Hamstrings Muscle) และกล้ามเนื้อน่อง (Calf Muscle) จะทำงานร่วมกัน มีประโยชน์ด้านการช่วยเพิ่มความมั่นคงในการยืน เดิน การเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันแข็งแรง ไม่เกิดอุบัติเหตุล้มได้ง่าย |

| ท่ารำ/ภาพท่ารำ | ภาพกล้ามเนื้อที่เกี่ยวข้อง | คำอธิบาย |
|---|---|---|
| การเขย่งปลายเท้า  |  **ที่มา:** ออนไลน์, สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2567 จาก https://movebettergwent.nhs.wales/self_management/calf-muscle-stretching/ | การเขย่งปลายเท้า เป็นกระบวนการทำงานของกล้ามเนื้อน่อง (Calf Muscle) ร่วมกับการทำงานของกระดูกเท้า โดยเฉพาะกระดูกข้อเท้า (Talus Bone) และเส้นเอ็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการฝึกปฏิบัติท่านี้จะสามารถช่วยให้กล้ามเนื้อน่องและข้อเท้ามีความแข็งแรง สามารถทรงตัวได้ดี และลดการเกิดอุบัติเหตุข้อเท้าพลิก ซึ่งนำมาสู่การล้มในผู้สูงอายุได้ง่าย |

**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3.2 สุขภาวะด้านจิตใจ ในการรำวงสวัสดี ผู้สูงวัยจะได้รับการส่งเสริมสุขภาวะทางจิตใจให้มีความเบิกบาน แจ่มใส มีเมตตา ซึ่งการร้องรำทำเพลงมีส่วนช่วยให้อารมณ์ดีขึ้น ส่งผลต่อเนื่องมาถึงจิตใจถูกพัฒนาตามไปด้วยอย่างชัดเจน จากการศึกษาข้อมูล พบว่า เสียงดนตรีสามารถส่งผลให้เกิดความสุข ความบันเทิง และความรู้สึกที่ดีได้ (เสาวนีย์ สังฆโสภณ, 2553) รำวงสวัสดีมีองค์ประกอบสำคัญคือ เพลง ซึ่งเพลงดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่ลงความเห็นโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านสุขภาพและด้านดุริยางคศิลป์แล้วว่า สามารถก่อเกิดประโยชน์แก่ผู้สูงอายุได้อย่างแท้จริง ในด้านเนื้อเพลงรำวงสวัสดี นำเนื้อหาของดีที่ปรากฏในคำขวัญประจำจังหวัดนครปฐมมาแทรกอยู่ในเนื้อเพลง และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเกี้ยวพาราสีของหนุ่มสาว รวมทั้งเชิญชวนให้เที่ยวหรือชิมของดีของจังหวัดนครปฐม ผู้สูงอายุจะเพลิดเพลินไปกับของดีประจำท้องถิ่นของตนเอง เกิดเป็นความภาคภูมิใจในสถานที่ท่องเที่ยว และสินค้าของจังหวัดนครปฐม

ในด้านของจังหวะเพลง รำวงสวัสดีมีอัตราจังหวะ 90 BPM ซึ่งเป็นจังหวะปานกลาง จะทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย เหมาะสมกับการออกกำลังกาย หรือการเคลื่อนไหวของผู้สูงอายุ ในการฟังเพลง ร้องเพลง และรำตามเพลง จะส่งผลให้เกิดความรู้สึกกระฉับกระเฉง กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการขยับเขยื้อนร่างกาย ก่อให้เกิดเป็นความสนุกสนาน เพลิดเพลินจิตใจ มีความสุข

ในด้านทำนองเพลง คัดเลือกเพลงที่ผู้สูงอายุมีความคุ้นชิน สามารถร้องตามหรือเคยได้รับฟังมาก่อน เพื่อให้เกิดเป็นเพลงที่มีความง่ายต่อการเข้าถึง การเลือกใช้เพลงที่มีความคุ้นหูจะช่วยสร้างเสริมให้จิตใจมีความสุขมากยิ่งขึ้น สามารถกระตุ้นให้ผู้สูงอายุร่วมปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง

3.3 สุขภาวะด้านสังคม ในการรำวงสวัสดี ผู้สูงอายุจะได้รับการส่งเสริมสุขภาวะทางด้านสังคม โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมรำวง มีการแลกเปลี่ยนความคิด มีการสอนและช่วยเพื่อนร่วมรำวงให้เข้าใจ และสามารถปฏิบัติท่ารำร่วมกันได้อย่างมีความสุข ในกระบวนท่ารำวงสวัสดี มีท่าคู่ ท่าหมู่ ที่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างคู่รำและเพื่อนร่วมรำวง การปฏิบัติกระบวนท่ารำจะต้องมีความสมดุลระหว่างคู่และผู้รำคนอื่น เกิดความสวยงาม พร้อมเพรียง และได้ส่งเสริมสุขภาวะด้านสังคม มีการพูดคุยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เกิดเป็นเครือข่ายทางสังคมระหว่างผู้สูงอายุ ส่งผลต่อเนื่องให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพการเป็นอยู่ในสังคมที่มีความสุข มีความเข้าใจเห็นอกเห็นใจกันระหว่างกลุ่มเพื่อน

2) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม มีการสร้างเครือข่ายทางสังคมผ่านการรำวง ซึ่งถือเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีสถานะและความสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม สังคม เพื่อนฝูง ซึ่งสิ่งนี้เป็นการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุรู้สึกมีคุณค่า ลดความเหงาและมีคุณภาพชีวิตช่วงบั้นปลายอย่างมีความสุข นอกจากนั้นการมีปฏิสัมพันธ์ในวงกว้างจะสามารถช่วยลดความตึงเครียดและปัญหาทางด้านจิตใจต่าง ๆ

3.4 สุขภาวะทางปัญญา รำวงสวัสดีสามารถเสริมให้สุขภาวะของผู้สูงอายุดีขึ้นทุกด้าน ในด้านสุขภาวะทางปัญญา รำวงสวัสดีมีส่วนช่วยให้ผู้สูงอายุมีจิตใจที่เป็นสุข ได้ฝึกความจำ สมาธิและไหวพริบต่าง ๆ ในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าขณะรำวง เกิดเป็นการผ่อนคลายอารมณ์สร้างความสุข รื่นรมย์ ภาคภูมิใจในความสามารถของตนเองและกลุ่มเพื่อร่วมรำวง ตระหนักในคุณค่าของตนเองและของดีต่าง ๆ ในจังหวัดนครปฐม ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อสุขภาวะทางปัญญาอันประเสริฐ ไม่อิจฉาริษยา เข้าถึงความจริงทั้งหมด ลดละความเห็นแก่ตัวได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นผู้สูงอายุยังพบวิถีชีวิตที่เป็นสุขได้จากการเข้าร่วมรำวง เนื่องจากเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนร่วมวัยนับเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ร่วมกัน ได้พูดคุย ได้แลกเปลี่ยนความคิดเพิ่มมากขึ้น ลดความกดดันในการอยู่ร่วมกัน เกิดเป็นวิถีชีวิตที่เรียบง่ายมีความสุขอย่างแท้จริง



**ภาพที่ 3 เอกสารคู่มือการใช้รำวงสวัสดี**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**สรุปผล**

รำวงสวัสดี เป็นผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นจากกระบวนการวิจัยอย่างเป็นระบบหลังจากการสร้างสรรค์ การนำไปใช้พบว่าผู้สูงอายุมีสุขภาวะที่ดีขึ้นในทุกด้าน โดยเฉพาะด้านร่างกาย จึงเกิดเป็นองค์ความรู้จากการสร้างสรรค์ ที่คณะผู้เขียนสามารถสรุปได้ 3 ข้อ ดังนี้

1. แนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะในผู้สูงวัย ควรคำนึงถึงประเด็น ดังนี้

1) การกำหนดแนวคิด รูปแบบการแสดง และกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน

2) การคำนึงถึงสุขภาวะ ข้อจำกัดด้านร่างกาย และความปลอดภัยของผู้สูงวัย

3) การมีผู้ทรงคุณวุฒิให้คำแนะนำในกระบวนการสร้างสรรค์

4) การออกแบบองค์ประกอบให้เรียบง่าย สนุก ไม่น่าเบื่อ และไม่ใช้เวลานานเกินไป

5) การใช้เพลงจังหวะเหมาะสม ทำนองคุ้นหู และท่ารำง่าย

6) การทดลองใช้กับผู้สูงอายุและตรวจสอบความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริง

2. กระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะของผู้สูงวัย ควรมีขั้นตอนอย่างน้อย ดังนี้

1) ขั้นตอนการเตรียมการสร้างสรรค์ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย บทความ การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ภาคสนาม

2) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การกำหนดแนวคิด การกำหนดรูปแบบการแสดง การสร้างสรรค์เนื้อเพลง ดนตรี กระบวนท่ารำ การออกแบบพื้นที่ การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย การฝึกซ้อม การทดลองใช้ผลงาน การปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะและความเหมาะสม

3) ขั้นตอนการประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) เพื่อค้นหาความเหมาะสม และยืนยันความเหมาะสมของผลงาน และการปรับปรุง พัฒนา และแก้ไขตามข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิ

3. โครงสร้าง และลักษณะสำคัญของรำวงสวัสดี

โครงสร้างและลักษณะสำคัญของรำวงสวัสดีออกแบบให้เหมาะสมกับผู้สูงอายุผ่านการรำ 3 ช่วง ได้แก่ การอบอุ่นร่างกาย การออกกำลังกายด้วยรำวง และการคลายกล้ามเนื้อ โดยใช้ท่ารำและการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย ปลอดภัย และสอดคล้องกับสุขภาวะทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกายที่ช่วยกระตุ้นการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เส้นเอ็น กระดูก การทรงตัว และการหายใจ ด้านจิตใจที่ส่งเสริมความเบิกบาน ผ่อนคลาย ความสุข และแรงจูงใจจากเสียงเพลง จังหวะ 90 BPM และทำนองที่คุ้นหู ด้านสังคมที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมรำและผู้ชมเกิดการพูดคุย ช่วยเหลือกัน ลดความเหงา และสร้างเครือข่ายทางสังคม และด้านปัญญาที่ช่วยฝึกความจำ สมาธิ ไหวพริบ

การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ตลอดจนสร้างความภาคภูมิใจในตนเองและคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดนครปฐม จึงกล่าวได้ว่ารำวงสวัสดีเป็นนาฏศิลป์สร้างสรรค์ที่ส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุอย่างเป็นองค์รวม

อนึ่ง การนำองค์ความรู้จากรำวงสวัสดีไปปรับใช้ควรคำนึงถึงบริบท เนื้อหา แนวคิด และความเหมาะสมของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ โดยเฉพาะด้านความปลอดภัย หากผู้สูงอายุมีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว สามารถปรับท่ารำเป็นการนั่งบนเก้าอี้หรือยืนอยู่กับที่ได้ เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ ทั้งนี้ควรดำเนินกิจกรรมภายใต้การดูแลของนักกายภาพบำบัด นักวิทยาศาสตร์การกีฬา หรือผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

**รายการอ้างอิง**

เสาวนีย์ สังฆโสภณ. (2553). *ดนตรีเพื่อสุขภาพ (ตอนที่ 1)*. คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.

Grujičić, R. (2023, November 2). *Superficial anterior forearm muscles: Anatomy and function*. Kenhub. https://www.kenhub.com/en/library/anatomy/the-superficial-flexors-of-the-forearm

Keil, D. (2014, February 14). *The Deltoid Muscle*. Yoganatomy. https://www.yoganatomy.com/the-deltoid-muscle-of-month-yoga-anatomy/

Meso Fit. (2026). *Release-stretch-contract: Pectoralis major (clavicular head) and external rotation*. https://mesofitboca.com/2019-9-28-release-stretch-contract-pectoralis-major-clavicular-head-and-true-external-rotation/

Move Better Gwent. (2025). *Calf muscle stretching*. Aneurin Bevan University Health Board. https://movebettergwent.nhs.wales/self_management/calf-muscle-stretching/

Pain Away Clinic. (2566). *กล้ามเนื้อคอและอาการปวดคอ*. https://www.painawayclinic.com/th

Spectrum Health. (2024, September 30). *Running injuries: Which muscles should runners strengthen?* https://www.spectrumhealth.ie/blog/running-injuries-which-muscles-should-runners-strengthen

# ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ

# FON KHAEN IN KHON DON MAKLUEA

**พนิดา บุญทองขาว* อินทิรา พงษ์นาค* และสมคิด นารี***

PANIDA BOONTHONGKHAO INTIRA PONGNAK AND SOMKID NAREE

## บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน ที่สะท้อนอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกต และการถ่ายทอดองค์ความรู้จากปราชญ์ชุมชน คณะผู้สร้างสรรค์ดำเนินงานตามกระบวนการสร้างสรรค์ 8 ลำดับ ผลการสร้างสรรค์พบว่า การละเล่นอิ้นคอนเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่มีลักษณะคล้ายการเล่นลูกช่วงของไทย นิยมเล่นในช่วงเทศกาลสงกรานต์ เพื่อสร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย และเปิดโอกาสให้หนุ่มสาวได้สร้างความสัมพันธ์อันดี การออกแบบท่ารำได้นำท่าฟ้อนดั้งเดิมของชาวไทยทรงดำมาผสมผสานกับท่าพื้นฐานนาฏศิลป์ไทย พร้อมจำลองรูปแบบการละเล่นอิ้นคอนเพื่อถ่ายทอดวิถีชีวิต และประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน การแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ฟ้อนแคน การเล่นอิ้นคอน และฟ้อนเกี้ยว ด้านดนตรีนำทำนองลายเพลงดั้งเดิมมาประพันธ์ร่วมกับลายเพลงสร้างสรรค์ใหม่ ส่วนการแต่งกายยังคงอนุรักษ์รูปแบบการแต่งกายของชาวไทยทรงดำ ผลงานชุดนี้ได้รับการเผยแพร่ในเวทีระดับชาติ สะท้อนบทบาทของนาฏศิลป์สร้างสรรค์ในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม เสริมสร้างความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ และส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ในฐานะเมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรีขององค์การยูเนสโก

คำสำคัญ: ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ, ไทยทรงดำ, การแสดงสร้างสรรค์, นาฏศิลป์พื้นบ้าน, การละเล่นพื้นบ้าน

## Abstract

This creative work aimed to develop a folk dance performance entitled *Fon Khaen In Khon Don Maklue*, reflecting the identity and way of life of the Thai Song Dam community in Don Maklue Village, U Thong District, Suphan Buri Province. Data were collected through documentary research, interviews, participant observation, and knowledge transferred from local cultural experts. The creative process consisted of eight sequential stages. The findings

* ครู อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

revealed that *In Khon* is a traditional folk game resembling the Thai *Luk Chuang* game, commonly performed during the Songkran Festival to provide recreation, relieve fatigue, and encourage social interaction and courtship among young men and women. The choreography integrates traditional Thai Song Dam dance movements with fundamental Thai classical dance techniques while recreating the *In Khon* game to portray the community's distinctive way of life and cultural traditions. The performance comprises three sections: *Fon Khaen*, *In Khon* play, and a courtship dance. The musical composition combines traditional melodic patterns with newly composed melodies, whereas the costumes preserve the traditional attire of the Thai Song Dam people. The performance has been presented at the national level, demonstrating the role of creative dance in safeguarding, revitalizing, and transmitting cultural heritage, strengthening ethnic identity awareness, and promoting the cultural development of Suphan Buri as a UNESCO Creative City of Music.

Keywords: *Fon Khaen In Khon Don Makluea,* Thai Song Dam, Creative Performance, Folk Dance, Cultural Heritage.

**บทนำ**

สุพรรณบุรีเป็นพื้นที่ประวัติศาสตร์ที่หล่อหลอมผู้คนจากหลากหลายเชื้อชาติเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ปรากฏกลุ่มชาติพันธุ์ทั้งหมด 11 กลุ่ม ได้แก่ ไทยพื้นถิ่น ไทยจีน ไทยทรงดำ เขมร ญวน มอญ กะเหรี่ยง ละว้า ลาวเวียง ลาวครั่ง และลาวพวน ซึ่งแต่ละกลุ่มยังคงดำรงวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ที่โดดเด่นเอาไว้จนถึงปัจจุบัน

ไทยทรงดำ หรือ "โซ่ง" "ลาวโซ่ง" "ไทยโซ่ง" "ลาวทรงดำ" และ "ผู้ไทยดำ" เป็นชื่อเรียกที่คนไทยภาคกลางใช้เรียกชาติพันธุ์ที่อพยพจากเขตสิบสองจุไท ในประเทศเวียดนามตอนเหนือ พื้นที่อยู่ติดทางตอนเหนือของประเทศลาว และติดต่อกับชายแดนทางใต้ของประเทศจีน ตามพงศาวดารเมืองไล ในประชุมพงศาวดารภาคที่ 9 กล่าวว่าแต่เดิมนั้นแคว้นสิบสองจุไทได้แบ่งการปกครองเป็น 12 หัวเมืองหลัก ประกอบด้วยหัวเมืองของผู้ไทขาว 4 เมือง และหัวเมืองของผู้ไทดำ 8 เมือง โซ่งถูกกวาดต้อนเข้ามาในประเทศไทยหลายครั้งตั้งแต่สมัยกรุงธนบุรี พ.ศ. 2322 ถึงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น การเข้ามาอาศัยในประเทศไทยนั้นอยู่ในภาวะจำยอมในฐานะเชลยศึก ระยะแรกโดยมากจะถูกส่งให้มารวมกันที่จังหวัดเพชรบุรี ทั้งนี้ เพราะจังหวัดเพชรบุรีมีลักษณะภูมิประเทศคล้ายคลึงกับถิ่นฐานเดิม สมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงปฏิรูปการปกครอง จึงทำให้ลาวโซ่งพ้นฐานะทาสของระบบมูลนาย ลาวโซ่งจึงได้อพยพออกไปยังจังหวัดใกล้เคียง เช่น

จังหวัดราชบุรี จังหวัดนครปฐม จังหวัดสุพรรณบุรี จังหวัดพิจิตร เป็นต้น บรรพบุรุษของลาวโซ่ง บ้านดอนมะเกลือ ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ได้อพยพมาจากจังหวัดเพชรบุรี เพื่อหาที่ทำกินใหม่เมื่อราวปี พ.ศ. 2441 (มานิตา เขื่อนขันธ์, 2541)

ลาวโซ่งหรือชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำไร่ ทำนา เป็นอาชีพหลัก โดยชาวไทยทรงดำยังคงรักษาขนบธรรมเนียม ประเพณีไว้อย่างเหนียวแน่น ได้แก่ การแต่งกาย ภาษา การปลูกสร้างบ้านเรือน ประเพณีต่าง ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง แต่ในปัจจุบันลักษณะวัฒนธรรมเริ่มกลมกลืนไปกับสังคมปัจจุบัน การแต่งกายอันเป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธ์ส่วนใหญ่คงแต่งไปเฉพาะงานประเพณี พิธีสำคัญต่าง ๆ เท่านั้น (มานิตา เขื่อนขันธ์, 2541) ส่วนดนตรีและการแสดงคงมีให้เห็นอยู่ คือ การเล่นลูกช่วง โยนมะคอนหรืออิ้นคอน ซึ่งเป็นการละเล่นของหนุ่มสาวไทยทรงดำ โดยโยนลูกช่วง พร้อมกับการร้องรำทำเพลงเป่าแคนไปพร้อมกับการเล่นคอน หรือที่เรียก "การเล่นคอนฟ้อนแคน" ถือเป็นการละเล่นเก่าแก่ของกลุ่มชาวไทยทรงดำ มักจะเล่นกันช่วงเดือน 5 - 6 ในเทศกาลสงกรานต์ของชุมชน

การละเล่นของชาวไทยทรงดำ ที่เรียกว่า "การเล่นคอน" หรือ "อิ้นคอน" หมายถึงลูกคอนหรือลูกช่วง คำว่า "อิ้นคอน" คือการโยนลูกช่วง ในอดีตเป็นการละเล่นของหนุ่มสาวลาวโซ่ง เมื่อว่างจากฤดูทำนาทำไร่ ก็จะมานั่งรวมกันเป็นกลุ่มประมาณ 15 - 20 คนขึ้นไป ณ บ้านใดบ้านหนึ่งสำหรับเป็น "ข่วง" เพื่อให้สาว ๆ ได้มานั่งทำการฝีมือ และเป็นการเปิดโอกาสให้หนุ่มสาวได้เลือกคู่ครอง เมื่อถึงวัน 1 ค่ำเดือน 5 ลาวโซ่งจะจัดงานรื่นเริงตลอดทั้งเดือน หนุ่มสาวลาวโซ่งจะหยุดทำงาน ฝ่ายชายจะรวมตัวกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 15-20 คน ตระเวนไปตามหมู่บ้านต่าง ๆ เรียกว่า ไป "เล่นคอน" ซึ่งหมายถึงการเล่นทอดลูกช่วงนั่นเอง ถ้าฝ่ายชายทอดลูกช่วงไปถูกฝ่ายหญิงคนใด ย่อมรู้กันว่าเป็นการจองหญิงคนนั้นไว้แล้ว (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, ม.ป.ป.).

จากเหตุผลดังกล่าว คณะผู้สร้างสรรค์เห็นความสำคัญของชุมชนไทยทรงดำบ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนไว้ได้อย่างดี ถึงจะมีวัฒนธรรมบางประการที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ทั้งนี้เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตในสังคมใหม่ได้อย่างราบรื่น อาทิ การแต่งกาย ทรงผม รูปแบบการสร้างเรือนเริ่มสูญไปบ้าง แต่สิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงเลยคือความเชื่อ การนับถือผีบรรพบุรุษ รวมถึงวัฒนธรรมการละเล่นอิ้นคอน ซึ่งเป็นการละเล่นที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน นับเป็นจุดรวมในการช่วยรักษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคมกลุ่มชนของตน ก่อให้เกิดความสำนึกร่วมกันของชุมชน เป็นแรงบันดาลใจให้คณะผู้สร้างสรรค์สนใจศึกษาความเป็นมา ลักษณะ ท่าฟ้อน ดนตรี รูปแบบการละเล่นอิ้นคอนของชาวไทยทรงดำบ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี แล้วนำมาสู่การสร้างสรรค์การแสดงด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ในชุดการแสดงที่ชื่อว่า ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ ในรูปแบบ

นาฏศิลป์พื้นบ้าน เพื่อเป็นประโยชน์ทางวิชาการและเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์พื้นบ้านจากการละเล่นดั้งเดิม แสดงให้เห็นถึงมรดกทางศิลปะการแสดงที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดสุพรรณบุรีให้คนรุ่นใหม่และสังคมต่อไป

**วัตถุประสงค์**

เพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ ชุด ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ

**กระบวนการสร้างสรรค์**

การสร้างสรรค์การแสดงชุด ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ มีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลและความเป็นมาของการละเล่นอิ้นคอน ของชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี โดยรวบรวมจากตำรา หนังสือ งานวิจัย เอกสารทางวิชาการ
2. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลสัมภาษณ์และศึกษาการละเล่นอิ้นคอน กระบวนท่าฟ้อนจากชุมชนบ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี
3. ดำเนินการวางแผนออกแบบแนวคิดการสร้างสรรค์การแสดง ดนตรี การแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. ดำเนินการออกแบบการแสดง โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ
    4.1 การออกแบบลำดับการแสดง
    4.2 การออกแบบกระบวนท่ารำ โดยนำท่าฟ้อนแบบดั้งเดิม รูปแบบของชาวไทยทรงดำ การละเล่นอิ้นคอน และท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย นำมาผสมผสานออกแบบเป็นการแสดง
    4.3 การออกแบบเพลงอละดนตรี
    4.4 การออกแบบเครื่องแต่งกาย
5. ดำเนินการฝึกซ้อมการแสดงและปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่บกพร่อง
6. นำเสนอผลงานเพื่อคืนข้อมูลสู่ชุมชน ให้กับชุมชนบ้านดอนมะเกลือ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากชาวบ้าน เพื่อนำไปปรับปรุงข้อมูลให้สมบูรณ์ยิ่ง
7. นำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
8. นำเสนอการแสดงสู่สาธารณะชนในระดับชาติหรือนานาชาติ

**ผลการสร้างสรรค์**

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์

ผลงาน ชุด ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ ออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน โดยผู้สร้างสรรค์นำรูปแบบการละเล่นอิ้นคอนมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ชุดการแสดงจากแนวคิด 2 ด้าน ดังนี้

1.1 แนวคิดด้านนาฏศิลป์

คณะผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดการสร้างสรรค์การแสดงจากการละเล่นอิ้นคอนของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำ โดยศึกษาจากเอกสาร หนังสือ ที่เกี่ยวข้องและการลงพื้นที่เก็บข้อมูล คือ

การละเล่นอิ้นคอนหรือเล่นคอน มีลักษณะการเล่นคล้ายลูกช่วงของไทย มักจะเล่นกัน ภายหลังจากฤดูเก็บเกี่ยวหรือฤดูเพาะปลูกได้ผ่านพ้นไปแล้ว ประมาณเดือน 5 หรือเดือน 6 ของทุกปี เป็นเวลาสำคัญที่หนุ่มสาวชาวไทยทรงดำจะเล่นคอน ฟ้อนแคน เพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยจากหน้าที่การงาน และเป็นการเปิดโอกาสให้ชายหนุ่ม- หญิงสาวได้สร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมากขึ้น ก่อให้เกิดความรักจนเกิดเป็นความสัมพันธ์แบบสามีภรรยาในภายหลัง สำหรับบ้านดอนมะเกลือ ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มักจัดงานนี้ขึ้นกลางเดือน 5 และเดือน 6 โดยทำการเชิญหรือนัดหมายญาติพี่น้อง เครือญาติที่อยู่ตามถิ่นฐานต่าง ๆ เช่น ในจังหวัดเพชรบุรี และจังหวัดนครปฐมมาร่วมสนุกกัน เพื่อสืบทอดรูปแบบวัฒนธรรมและการละเล่นพื้นบ้านของชาวไทยทรงดำต่อไป

ขั้นตอนการละเล่นอิ้นคอน ของกลุ่มชาวไทยทรงดำ มีขั้นตอนดังนี้

1.1.1 เริ่มด้วยการเล่นเพลงแคน โดยหมอแคนจะเป่าแคนลงไปในลานบ้าน จากนั้นหนุ่มสาวจะออกมารำแคนเป็นคู่ มีหมอลำออกมาลำเกี้ยวสาวให้ครึกครื้นสนุกสนาน มีเด็ก ๆ ช่วยปรบมือให้จังหวะเข้ากับเพลงแคน หนุ่มสาวจะร้องรำเล่นเพลงแคนจนเหนื่อยจึงหยุดพักเพื่อเล่นคอนต่อไป (มานิตา เขื่อนขันธ์, 2541) เครื่องดนตรีนอกจากแคน ยังมี ฉิ่ง ฉาบ กลอง บรรเลงเป็นจังหวะให้เข้ากับการฟ้อน ในระหว่างการเล่นอิ้นคอน การรำแคนมี 3 จังหวะ คือ แกนยาง หรือแคนเดิน แกนแล่น หรือแคนแล่น และแกนแกรหรือแคนแกร (เรืองวิทย์ พลสารัมย์ และคณะ 2558)

1.1.2 การเล่นคอนหรืออิ้นคอน

1) อุปกรณ์การเล่น คือลูกคอน (ลูกช่วง) ซึ่งทำด้วย

ผ้าลายดอกหรือหลายสี เย็บเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดกว้างยาว 5-6 นิ้ว พับมุมทั้งสี่มาชนกัน ข้างในบรรจุเมล็ดนุ่นหรือเมล็ดมะขาม เพื่อถ่วงน้ำหนัก ที่มุมทั้งสี่จะติดพู่ ทำด้วยผ้าหลายสีติดเป็นริ้ว ขนาดยาวประมาณ 12 นิ้ว ตรงบริเวณจุดกึ่งกลางของลูกช่วงใช้ด้ายขวั่นเป็นเกลียวคล้ายเชือก เย็บติดไว้ให้มีความยาวพอที่จับโยนได้

2) ขั้นตอนในการเล่น โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย คือ ฝ่ายชายและฝ่ายหญิงฝ่ายละ 5-6 คน โดยฝ่ายชายจะแกว่งลูกคอนเป็นวงกลมและโยนลูกคอนไปให้ฝ่ายหญิง และเมื่อฝ่ายหญิงรับได้ก็จะโยนคืนกลับฝ่ายชายสลับกันไปมา ในการโยนลูกคอนนี้หากฝ่ายหญิงยึดลูกคอนไว้ได้แล้ว ฝ่ายชายไปขอคืนจะต้องมีสิ่งของแลกเปลี่ยนหรือทำโทษเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อความสนุกสนาน ในการไปขอลูกคอนคืนนี้ถือเป็นตอนสำคัญ เพราะจะทำให้ชายหนุ่มได้เข้าใกล้ชิดหญิงสาว และได้หมายตาสังเกตไว้เพื่อเป็นคู่คุยในตอนกลางคืน ในระหว่างที่มีการโยนลูกคอนกันนี้ จะมีพ่อขับแม่ขับร้องเพลงขับโต้ตอบกันไปมา มีกลุ่มลูกคู่ช่วยปรบมือและขับร้องไปด้วย แล้วสลับกันออกไปโยนลูกคอน เมื่อเล่นกันจนได้เวลาอันเหมาะสมแล้ว ประมาณพลบค่ำหนุ่มสาวก็จับคู่ฟ้อนรำ เล่นแคนกันต่อไป (เอื้อมพร เนาว์เย็นผล, 2539)



**ภาพที่ 1 การละเล่นลูกช่วง (การสาธิต) ในประเพณีอิ๋นก๋อนฟ้อนแก๊น**
**ที่มา: ชีวสิทธิ์ บุณยเกียรติ ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)**



**ภาพที่ 2 รำแคนย่าง งานประจำปีวัดดอนมะเกลือ**
**อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ปี 2565**
**ที่มา: ชมรมคนรักษ์สุขภาพบ้านดอนคา**

จากข้อมูลที่ได้ คณะผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เป็นการแสดง รูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน ออกแบบลำดับการแสดงเป็น 3 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 เปิดการแสดง ด้วยการฟ้อนแคน เป็นการฟ้อนประกอบเสียงแคนของหญิงสาวชาวไทยทรงดำ

ช่วงที่ 2 การละเล่นลูกคอน (อิ้นคอน) ระหว่างชาย-หญิง โดยฝ่ายชายจะชักชวนฝ่ายหญิงให้ออกมาเล่นลูกคอนกัน

ช่วงที่ 3 ฟ้อนเกี้ยว เป็นการฟ้อนรำประกอบเสียงแคนระหว่างชายหนุ่ม-หญิงสาว

1.2 แนวคิดด้านดนตรี

เครื่องดนตรีพื้นบ้านดั้งเดิมของชาวไทยทรงดำ คือ แคน ถือเป็นเครื่องดนตรีชนิดเดียวที่ใช้ประกอบการละเล่นอิ้นคอน ได้แก่ แคนเจ็ดหรือแคนแปด โดยมีหมอแคนอย่างน้อย 1 คน และมีหมอลำ ซึ่งมีความสามารถในการขับกลอนหรือแอ่วที่เรียกว่าแอ่วลาว ที่เหลือจะเป็นลูกคู่คอยปรบมือให้จังหวะประกอบด้วย ต่อมามีการนำ ฉิ่ง ฉาบ กลองทรีโอ หรือกลองสามใบ และกลองใหญ่มาร่วมบรรเลง

ลายเพลงที่ใช้เป็นลายแคนพื้นบ้านไทยทรงดำ คือ ลายสุดสะแนนเวียงช้า ใช้บรรเลงในการละเล่นอิ้นคอนฟ้อนแคน ประเพณีแต่งงาน ประเพณีงานบวช และประเพณีขึ้นบ้านใหม่ ถือว่าเป็นลายแคนที่สำคัญต่อประเพณีของชาวไทยทรงดำ มีความสนุกสนานไม่ช้าไม่เร็วจนเกินไป เป็นลายแคนที่ใช้บรรเลงมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีบทเพลงแคนลายเวียงที่จัดเป็นลายแคนที่มีความสำคัญอีกลายหนึ่ง ใช้บรรเลงต่อจากบทเพลงแคนลายสุดสะแนน คณะผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและรับการถ่ายทอดลายแคนจาก นายทน แสงอรุณ อายุ 80 ปี ซึ่งเป็นหมอแคนคนสำคัญของชุมชนไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ และเมื่อนำมาประกอบในการแสดง ได้มีการสร้างสรรค์ทำนองขึ้นใหม่ โดยยึดจากลายแคนดั้งเดิม มาเป็นทำนองเพลงในช่วงจังหวะเร็วเพิ่มขึ้นด้วย

2. องค์ประกอบในการแสดง

2.1 ผู้แสดง

ผู้แสดงแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้แสดงฝ่ายชาย จำนวน 6 คน ผู้แสดงฝ่ายหญิง จำนวน 6 คน (จำนวนผู้แสดงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมของโอกาสและสถานที่)

2.2 เครื่องแต่งกาย

ด้วยชาวไทยทรงดำมีรูปแบบการแต่งกายอันเป็นเอกลักษณ์ที่เด่นชัด การแสดงชุดฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ ยังคงรักษาเอกลักษณ์ของเครื่องแต่งกายไว้ดังเดิม โดยแบ่งออกเป็นเครื่องแต่งกายของฝ่ายชายและฝ่ายหญิงอย่างชัดเจน ดังนี้

22.1 เครื่องแต่งกายของผู้ชาย ได้แก่ เสื้อไท้ หรือ เสื้อซอน คือ เสื้อแขนยาวคอกลมหรือคอจีนสีกรมท่าหรือสีดำ กางเกงฮีหรือส่วงฮี เป็นกางเกงขายาวทรงกระเป๋าเป้าตื้นสีดำหรือสีครามเข้ม สะพายกระเป๋ากระเป๋าคาดเอว ทำด้วยผ้าสีแดงและเหลือง

ปลายสายเย็บกลึงให้กลมเรียวเล็ก ตอนปลายมีพู่ทำด้วยไหมสีต่าง ๆ ทั้งสองปลาย ตรงกลางเย็บผ้าติด คล้ายกระเป๋ามีฝา ใช้คาดทับเสื้อนอกตรงเอวสำหรับใส่ข้าวของ ทรงผมจะตัดผมสั้นทรงดอกกระทุ่มหรือรองทรงสูงตลอดชีวิตสำหรับผู้ชาย

2.2.2 เครื่องแต่งกายผู้หญิง นิยมสวมเสื้อก้อม คือ เสื้อแขนยาวพอดีตัว มักเป็นสีดำหรือสีครามเข้ม คอเสื้อตั้ง ผ้าซิ่น นิยมสวมซิ่นลายแตงโม ผ้าซิ่นลายแตงโมเป็นผ้าฝ้ายย้อมครามสีครามเข้มเกือบดำ ทอสลับกับสีขาวหรือสีฟ้าอ่อน เป็นลายทางยาวตรงลงมา ลายเส้นตรงตามแนวยาวนี้ มองดูโดยรวมคล้ายกับลายของผลแตงโม จึงนิยมเรียกกันว่า “ลายแตงโม” ผ้าซิ่นลายแตงโมหนึ่งผืนประกอบด้วยผ้า 3 ส่วน นำมาเย็บต่อให้เป็นผืนเดียว แบ่งเป็นส่วนหัวซิ่น ส่วนตัวซิ่น และส่วนตีนซิ่น เกล้ามวยผมทรงสูงหรือที่เรียกว่า “เป๋งเกล้า” หรือปั้นเกล้า ที่มีถึง 8 ลักษณะด้วยกัน และแสดงให้เห็นถึงสถานะหญิงสาวโสดหรือหญิงที่แต่งงานแล้ว ทั้งนี้คณะผู้สร้างสรรค์เลือกทรงปั้นเกล้าต่วง ใช้สำหรับหญิงสาวอายุ 20 ปีขึ้นไป เป็นสาวไปจนถึงผู้เฒ่า เกล้าผมตั้งไว้บนศีรษะคล้ายหูกระต่ายชายผมห้อยซ้าย ผมส่วนที่มัดไว้คล้ายกับการผูกหูกระต่ายนั้น ส่วนที่เห็นเด่นเรียกว่า “โมยผม” ส่วนที่อยู่ไปทางด้านหลังเรียกว่า “ต่วง” ซึ่งต่วงเป็นสิ่งแสดงความเป็นสาวเต็มตัว สามารถแต่งงานได้หรือมีสามีได้ หรืออีกนัยหนึ่ง หมายถึงอนุญาตให้สามารถพูดคุยกับผู้ชายได้

จากการแต่งกายของชาวไทยทรงดำดั้งเดิม คณะผู้สร้างสรรค์ นำมาออกแบบการแต่งกายสำหรับการแสดง ชุด ฟ้อนแคนอื้นคอนดอนมะเกลือ มีรายละเอียด ดังนี้



**ภาพที่ 3 เครื่องแต่งกายผู้แสดงชาย**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

เครื่องแต่งกายผู้แสดงชาย ประกอบด้วย เสื้อไท กางเกง (ส่วงฮี) กระเป๋าเครื่องประดับ สร้อยเงิน

เครื่องแต่งกายและทรงผมผู้แสดงหญิง



**ภาพที่ 4 เครื่องแต่งกายผู้แสดงหญิง**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

ประกอบด้วย เสื้อคอกว้างไม่มีแขน สีดำ สไบหรือเรียกว่า ผ้าเปียว คือ ผ้าโพกศีรษะและผ้าสารพัดประโยชน์ของหญิงชาวไทยทรงดำ ทอจากฝ้ายหรือผ้าไหมสีครามเข้มหรือสีดำ หน้าแคบ ตกแต่งชายผ้าด้วยการแซวด้ายสีสันเป็นลวดลายเรขาคณิต ผ้าซิ่นลายแตงโม เครื่องประดับ เข็มขัดเงิน สร้อยคอ ต่างหู ข้อเท้าเป็นลูกปัดเงิน เกล้าผมทรงปั้นเกล้าประดับด้วยดอกไม้และปิ่นเงิน เห็นได้ว่าในการแสดง คณะผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้สวมเสื้อห่มสไบด้วยผ้าเปียวนำกระเป๋ามาคาดเอวเหมือนผู้แสดงชาย เครื่องประดับ สร้อยเงิน เข็มขัดเงิน ต่างหูเงิน กำไลข้อมือเงิน และปิ่นเงิน

2.3 อุปกรณ์ประกอบการแสดง คือ ลูกคอน หรือลูกช่วง



**ภาพที่ 5 ลูกคอนหรือลูกช่วง**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

2.4 ดนตรีและเพลงร้อง

คณะผู้สร้างสรรค์นำเครื่องดนตรีดั้งเดิมของชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี คือ แคน และเครื่องดนตรีอีสานบางประเภทเข้ามาผสม เพื่อให้เสียงดนตรีมีความชัดเจนมากขึ้น ประกอบด้วย แคน กลองยาวอีสาน กลองตุ้ม เบสเกราะ ฉาบใหญ่ ฉาบเล็ก และโหม่ง

ทำนองเพลง ใช้ลายสุดสะแนนเวียง และลายแคนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ รายละเอียดเรียงตามลำดับขั้นตอนการบรรเลง ดังนี้

2.4.1 เพลงลายสาวไทดำ (เพลงที่ 1)

เป็นเพลงที่บรรเลงบรรยายถึงการฟ้อนรำที่อ่อนหวาน แสดงถึงความสวยงามของหญิงสาวชาวไทยทรงดำ มีจังหวะช้าเน้นความไพเราะอ่อนหวานของเพลง

2.4.2 เพลงลายสุดสะแนนเวียงช้า (เพลงที่ 2)

เป็นเพลงที่บรรเลงบรรยายถึงการฟ้อนรำที่อ่อนหวาน แสดงถึงความสวยงามของหญิงสาวชาวไททรงดำ มีจังหวะปานกลางเน้นไพเราะอ่อนหวานของเพลง

2.4.3 เพลงลายหนุ่มสาวไทดำ (เพลงที่ 3)

เป็นเพลงที่บรรเลงบรรยายถึงการฟ้อนรำเกี้ยวราพาสีระหว่างหนุ่มสาวชาวไทยทรงดำ และประเพณีอันดีงามในการเล่นโยนลูกคอน มีจังหวะเร็วเน้นความไพเราะและสนุกสนานของเพลงที่บรรเลงประกอบท่ารำ

2.4.4 เพลงลายสุดสะแนนเวียงเร็ว (เพลงที่ 4)

เป็นเพลงที่บรรเลงบรรยายถึงการฟ้อนรำที่แสดงออกถึงความสุข ความสมหวังของหนุ่มสาวชาวไทยทรงดำ ดนตรีมีจังหวะเร็วเน้นความสนุกสนาน

นอกเหนือจากนี้คณะผู้สร้างสรรค์ได้ นำเนื้อเพลง อะเมสซิ่ง สุพรรณบุรี ตรงคำร้องที่ว่า "ไปไหมแจ่มจันทร์ ไปเที่ยวสุพรรณยามค่ำ ตะวันต่ำ ต่ำ ดูไทยทรงดำลำแคน" มาขับร้องก่อนทำนองเพลงลายสาวไทดำซึ่งเป็นทำนองเพลงแรก ทั้งนี้ได้มีการขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

3. การออกแบบสร้างสรรค์ท่ารำ

หลักในการออกแบบสร้างสรรค์ท่ารำชุดฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ คณะผู้สร้างสรรค์ ได้นำจุดเด่นและเอกลักษณ์การฟ้อนของชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี จากการลงพื้นที่ได้รับการถ่ายทอดท่ารำ พบว่ากระบวนท่าดั้งเดิม มีด้วยกัน 4 ลักษณะ ดังนี้

3.1 ศีรษะ ในการใช้ศีรษะพบว่า มีการเอียงศีรษะมีบ้างเล็กน้อย เมื่อฟ้อนคู่กันระหว่างชายหญิง ไม่พบการก้มหรือเงยศีรษะ การเหลียวหรือหันหน้าในท่าฟ้อน

3.2 ลำตัว มีการโน้มตัวไปด้านหน้าเป็นส่วนใหญ่ ขณะทำท่าฟ้อน ทั้งผู้ชายและผู้หญิง

3.3 แขนและมือ มีการยกแขนขึ้นสูงประมาณระดับไหล่ และต่ำประมาณเหนือหัวเข่าเล็กน้อย ส่วนมือเน้นการม้วนมือจีบและคลายจีบขณะฟ้อน ในการจีบนั้นชาวไทยทรงดำใช้นิ้วหัวแม่มือชิดกับนิ้วชี้ประมาณข้อที่สอง ไม่มีการกรีดนิ้วมากเหมือนรำไทย

3.4 ขาและเท้า ใช้การย่ำเท้าเป็นส่วนใหญ่ เป็นการย่ำเท้าเต็มฝ่าเท้าย่อตัวลงทิ้งน้ำหนักลงตรงกลาง เมื่อทิ้งน้ำหนักลงผู้แสดงจะบิดสะโพกเล็กน้อยตามการเคลื่อนไหวของร่างกาย การย่ำเท้าพบว่ามี 2 ลักษณะ คือ ย่ำเท้าไขว้ แล้ววางหลังหรือก้าวหน้า และย่ำเท้าคู่

จากเอกลักษณ์ท่าฟ้อนที่พบ คณะทำงานได้นำเอกลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านี้มาสอดแทรกในท่าฟ้อนที่คิดประดิษฐ์ขึ้น ผสมผสานกับท่ารำพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย จากรูปแบบการแสดง 3 ช่วง รายละเอียด ดังนี้

ช่วงที่ 1 ฟ้อนแคน

ผู้แสดงหญิงออกมาในท่าฟ้อนตามจังหวะเพลงที่แช่มช้า ในทำนองเพลงลายสาวไทยทรงดำ และลายสุดสะแนนเวียงช้า จัดรูปแบบแถวและฟ้อนด้วยกันอย่างสวยงาม นำการใช้มือและแขนที่เป็นลักษณะท่าของชาวไทยทรงดำมาใช้และผสมผสานกับท่านาฏยศัพท์ การจีบ การตั้งวงของนาฏศิลป์ไทย และนำการย่ำเท้า มีการย่อตัวขณะย่ำเท้า มาใช้ในท่าเดินของผู้แสดงหญิง



**ภาพที่ 6 ฟ้อนลายสาวไทยทรงดำ**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**



**ภาพที่ 7 ฟ้อนลายสุดสะแนนเวียงช้า**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

ช่วงที่ 2 เล่นลูกคอน (อิ้นคอน)

ผู้แสดงชายฟ้อนออกมาตามจังหวะดนตรีที่คึกคักสนุกสนาน พร้อมนำลูกคอนออกมา และนัดแนะผู้แสดงหญิงโยนลูกคอนเล่น จัดเป็นการฟ้อนคู่ระหว่างชายหญิงในทำนองเพลงลายหนุ่มสาวไทดำ โดยใช้การแปรแถวและการกำหนดคู่ในการเล่นลูกคอนให้ใกล้เคียงกับการละเล่นดั้งเดิม



**ภาพที่ 8 ฟ้อนลายหนุ่มสาวไทดำคู่ที่ 1**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**



**ภาพที่ 9 ฟ้อนลายหนุ่มสาวไทดำคู่ที่ 2**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**



**ภาพที่ 10 ฟ้อนลายหนุ่มสาวไทดำคู่ที่ 3-6**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

ช่วงที่ 3 ฟ้อนเกี้ยว

หลังจากเล่นลูกคอนแล้ว ผู้แสดงชายและหญิงฟ้อนร่วมกันตามทำนองลายเพลงสุดสะแนนเวียงเร็ว มีลักษณะลีลากระชับ รวดเร็ว สนุกสนาน โดยกระบวนท่าที่สร้างสรรค์ในช่วงนี้เป็นการเกี้ยวพาราสี ในรูปแบบเปิดตีนซิ่นและปิดตีนซิ่น ซึ่งคณะผู้สร้างสรรค์ได้รับข้อมูลจากกลุ่มไทยทรงดำบ้านดอนมะเกลือ ในการฟ้อนผู้ชายจะมีการวาดมือมาตรงชายผ้าซิ่นลายแตงโม ส่วนฝ่ายหญิงจะใช้มือปิดชายผ้าซิ่นและปัดมือฝ่ายชายออกไป



**ภาพที่ 11 ฟ้อนลายสุดสะแนนเวียงเร็วปิดตีนซิ่น**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**



**ภาพที่ 12 ฟ้อนลายสุดสะแนนเวียงเร็วตั้งซุ้มการแสดง**
**ที่มา: คณะผู้สร้างสรรค์**

คณะผู้สร้างสรรค์ จัดให้มีการฝึกซ้อมการแสดง ฝึกความแม่นยำในกรบวนท่าเล่นลูกคอนและปรับปรุงแก้ไขในส่วนข้อบกพร่อง

4. นำเสนอผลงานเพื่อคืนข้อมูลสู่ชุมชนให้กับชุมชนบ้านดอนมะเกลือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากชาวบ้าน เพื่อนำไปปรับปรุงข้อมูลให้สมบูรณ์ ซึ่งได้รับความชื่นชม และมีข้อเสนอแนะเรื่องการแต่งกายให้สวยงามยิ่งขึ้น เพิ่มการประดับดอกไม้

5. นำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ งารเทศกาลเที่ยวเมืองไทย ที่เมืองทองธานี วิทยาลัยช่างศิลปลาดกระบัง และโรงละครแห่งชาติ กรุงเทพมหานคร

6. นำเสนอการแสดงสู่สาธารณะชนในระดับชาติหรือนานาชาติ ในงานประจำจังหวัดสุพรรณบุรี งานอุ่นไอรักคลายความหนาว งานเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทยเมืองยอกยาการ์ต้า สาธารณรัฐอินโดนีเซีย และศิษย์เก่าวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีนำไปแสดงเผยแพร่ให้กับชุมชนชาวไทย ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา

**สรุปผล**

ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ เป็นผลงานการสร้างสรรค์นาฏศิลป์พื้นบ้านจากการละเล่นอิ้นคอนของชุมชนชาติพันธุ์ไทยทรงดำ ในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยคณะผู้สร้างสรรค์ลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากชาวไทยทรงดำ บ้านดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์เป็นชุดการแสดงรูปแบบนาฏศิลป์ ผลที่ได้มีดังนี้

การละเล่นอิ้นคอนหรือเล่นคอน มีลักษณะการเล่นคล้ายลูกช่วงของไทย เล่นกันในเทศกาลสงกรานต์ หนุ่มสาวชาวไทยทรงดำจะเล่นคอน ฟ้อนแคน เพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยจากหน้าที่การงาน และเป็นการเปิดโอกาสให้ชายหนุ่ม-หญิงสาวได้สร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกันมากขึ้น ในการนี้คณะผู้สร้างสรรค์ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ตาม 8 ลำดับ คือ ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ การสัมภาษณ์ การสังเกต ชาวไทยทรงดำบ้านดอนมะเกลือ ในส่วนของการฟ้อนรำ ดนตรี การละเล่นอิ้นคอน หลังจากนั้นได้ออกแบบการฟ้อน โดยนำท่าฟ้อนดั้งเดิมมาร้อยเรียง ผสมผสานกับท่าพื้นฐานนาฏศิลป์ไทย และที่สำคัญจำลองรูปแบบการละเล่นอิ้นคอน เพื่อแสดงให้เห็นวิถีชีวิตและประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ของชาวไทยทรงดำ แบ่งรูปแบบการแสดงเป็น 3 ช่วง การแสดง คือช่วงที่ 1 ฟ้อนแคน เป็นการฟ้อนประกอบเสียงแคนของหญิงสาวชาวไทยทรงดำ ช่วงที่ 2 เล่นลูกคอน (อิ้นคอน) ระหว่างชาย-หญิง แสดงให้เห็นถึงวิถีการละเล่นอิ้นคอน และช่วงที่ 3 ฟ้อนเกี้ยว เป็นช่วงสุดท้ายหลังจากการเล่นอิ้นคอน หนุ่มสาวได้พบเจอคู่ของตนมีการฟ้อนเกี้ยวพาราสีกันเพื่อสร้างความสนุกสนานหลังการละเล่นเพลงและดนตรี นำทำนองลายเพลงดั้งเดิม คือ ลายสุดสะแนนเวียง และสร้างสรรค์ลายเพลงขึ้นใหม่ ได้แก่ ลายสาวไทดำ ส่วนการแต่งกาย เป็นการอนุรักษ์เครื่องแต่งกายดั้งเดิม เพิ่มเติมความสวยงามให้เหมาะกับ

การแสดงผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ แสดงให้ชุมชนบ้านดอนมะเกลือรับชม เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติม แล้วออกเผยแพร่ครั้งแรก เนื่องในงานเทศกาลเที่ยวเมืองไทย ระหว่างวันที่ 3-5 มิถุนายน 2552 ณ อาคารชาเลนเจอร์ เมืองทองธานี กรุงเทพมหานคร ได้รับความสนใจจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก ต่อจากนั้นได้นำเสนอในงานระดับชาติและนานาชาติตามลำดับต่อไป จากการสร้างสรรค์ผลงานเห็นได้ว่า ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ สะท้อนบทบาทในการร่วมอนุรักษ์ การละเล่น ดนตรี การแต่งกาย และวิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวไทยทรงดำ ให้คนรุ่นหลังได้ตระหนักในความเป็นชาติพันธุ์ของตน ไม่ให้สูญหาย สอดคล้องกับคำกล่าวโบราณที่ว่า “บ่เคยอิ้นฟ้อนแคน บ่แม่นผู้ลาว” และนำไปสู่การสืบสาน การต่อยอด การอนุรักษ์ และส่งเสริมด้านศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี เมืองสร้างสรรค์ด้านดนตรีขององค์การยูเนสโกต่อไป

**อภิปรายผล**

ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ จากกระบวนการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ พบว่าเกิดแนวทางและองค์ความรู้ 4 ประเด็น ดังนี้ 1) เป็นการนำการละเล่นพื้นบ้านสู่การแสดงผ่านกระบวนแถว และกระบวนท่าที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ สะท้อนบรรยากาศของการละเล่นพื้นบ้าน 2) การออกแบบภาษาท่านาฏศิลป์ ใช้ในการสื่อสารความสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง โดยฝ่ายหญิงแสดงจริตความอ่อนช้อย และความเหนียมอาย ขณะที่ฝ่ายชายสื่อถึงการหมายมอง และการเกี้ยวพาราสีผ่านท่าทางและการเคลื่อนไหว รวมถึงการออกแบบท่าเกี้ยวที่มาจากวิถีชีวิต ในท่าเปิดตีนซิ่นของฝ่ายชายและปิดตีนซิ่นของฝ่ายหญิง 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดง ลักษณะการเล่นลูกคอนด้วยการเหวี่ยง การหมุน การโยน และการรับใช้ในการแสดง ทั้งนี้ลูกคอนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความสมจริง แต่เป็นสร้างทักษะหลายด้านให้กับผู้แสดง คือ ทักษะควบคุมร่างกาย ทักษะการฟังจังหวะดนตรี ทักษะระหว่างผู้แสดงด้วยกัน ความแม่นยำในการใช้อุปกรณ์ ผู้แสดงต้องมีสมาธิและการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า องค์ประกอบดังกล่าวทำให้การโยนและรับลูกคอน กลายเป็นทักษะเฉพาะที่ต้องอาศัยการฝึกฝน 4) การฝึกซ้อมการแสดง คณะผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ผู้แสดงฝึกซ้อมเป็นคู่ เพื่อสร้างความเข้าใจในจังหวะ การกำหนดระยะห่างของการเล่นลูกคอน น้ำหนักของการโยน ช่วยลดความผิดพลาดขณะแสดงจริง และเพิ่มความสมบูรณ์ของภาพรวมการแสดงมากยิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะ**

1. ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์งานไปใช้

การแสดงชุด ฟ้อนแคนอิ้นคอนดอนมะเกลือ มีกระบวนการสร้างสรรค์งานอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ โดยนำการละเล่นมาสร้างสรรค์ในรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้าน เหมาะกับการนำไปเผยแพร่ในส่วนของการให้ความรู้เรื่องกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำในประเทศไทย ด้านการละเล่น ดนตรี การแต่งกายและวิถีชีวิตดั้งเดิมต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป

ควรมีการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ที่นำมาจากชุมชน โดยการเชื่อมโยงกับการใช้ประโยชน์งานวิจัยและนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาในเชิงการจัดการความรู้และการสืบทอด รวมถึงการใช้เทคโนโลยีเพื่อการต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่มต่อไป

**รายการอ้างอิง**

มานิตา เขื่อนขันธ์. (2541). *ภาษาและขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นชาวลาวโซ่ง บ้านดอนมะเกลือ ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (สืบค้นจากคลังข้อมูลงานวิจัยทางชาติพันธุ์ประเทศไทย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร).

เรืองวิทย์ พลสารัมย์, ธนภร เพ่งศรี และนิคม ศรีรักสูงเนิน. (2558). ดนตรีและการแสดงของกลุ่มชาติพันธุ์ลาวโซ่ง ตำบลดอนมะเกลือ อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. *รมยสาร, 13*(2), 87.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป.). *ฐานข้อมูลประเพณีท้องถิ่นในประเทศไทย*. https://rituals.sac.or.th/

เอื้อมพร เนาว์เย็นผล. (2539). *ฟ้อนไทยทรงดำ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

# การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

# THE DEVELOPMENT OF AN ACTIVITY PACKAGE FOR WESTERN MUSIC SKILLS ON MUSICAL SYMBOLS USING THE KODÁLY METHOD FOR GRADE 3 STUDENTS

**กรวรรณ มุระศรี* เปมิกา เตี้ยทอง* ศิรสา เฉลยกิจ* เศรษฐา คนหลัก***
**อุบลสิรี พุ่มช้าง* ธราธิป สิทธิชัย** และดารารัตน์ หุตะวัฒนะ****
KORRAWAN MURASRI* PEMIKA TAETHONG* SIRASA CHALEOYKIT*
SETTHA KHONLAK* UBONSIREE PHUMCHANG* THARATHIP SITTICHAI**
AND DARARAHT HUTAWATTANA**

## บทคัดย่อ

การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา วัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนดนตรีที่เน้นการท่องจำและขาดการมีส่วนร่วม ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะความเข้าใจสัญลักษณ์ทางดนตรีอันเป็นทฤษฎีพื้นฐานสำคัญ โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ งานวิจัย และการสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์จำแนกหมวดหมู่เพื่อกำหนดเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการประเมิน การสร้างชุดกิจกรรมใช้แนวคิดของสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) 11 ขั้นตอน ร่วมกับระบบการสอนดนตรีตามแนวคิดโคดายแบ่งกิจกรรมออกเป็น 3 กิจกรรมหลัก คือ 1) กิจกรรมเพลงเพลินเสียงสูงต่ำ 2) กิจกรรมดังเบาเล่าเป็นเพลง และ 3) กิจกรรมดนตรีสั้นยาวหรรษา ประเมินค่าความสอดคล้องถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ระดับ 0.87 และผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อผู้เรียนได้ใช้ชุดกิจกรรม ผู้เรียนทุกคนได้คะแนนการทดสอบหลังเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไปจากคะแนนทั้งหมด โดยระดับคะแนนการทดสอบหลังเรียนมีคะแนนมากกว่าการทดสอบก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรม มีคุณภาพสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะทางดนตรีของผู้เรียนได้

คำสำคัญ: ประถมศึกษาปีที่ 3, ชุดกิจกรรม, ทักษะดนตรีสากล, สัญลักษณ์ทางดนตรี, โคดาย

## Abstract

This research employed a research and development (R&D) approach to develop an activity package for Western music skills on musical symbols using the Kodály teaching method for Grade 3 students. The study was motivated by challenges in music instruction that emphasized rote memorization and offered limited opportunities for student participation, resulting in low motivation to learn, particularly in understanding musical symbols, which are fundamental to music theory. The activity package was developed based on an analysis of relevant documents, books, and previous research, as well as interviews conducted to determine the content, format, and assessment methods. The development process followed the 11-step instructional model proposed by Suwit Moolkham and Orathai Moolkham, integrated with the Kodály teaching method. The package consisted of three learning activities: 1) High and Low Pitch, 2) Loud and Soft Dynamics, and 3) Long and Short Note Values. The content validity of the activity package was evaluated by six experts, yielding a mean Item-Objective Congruence (IOC) index of 0.87. Its overall quality was evaluated by three experts, with a mean score of 4.33, indicating a high level of quality.

The results showed that all students achieved scores of at least 80% on the post-test, and every student obtained a higher post-test score than their pre-test score. These findings suggest that the developed activity package has potential for enhancing Grade 3 students' Western music skills.

Keywords: Grade 3 students, activity package, Western music skills, musical symbols, Kodály method

**บทนำ**

จากสภาพการศึกษาในปัจจุบัน ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษาส่วนใหญ่การจัดการเรียนการสอนที่ยึดติดกับหนังสือและตำราเรียนมากเกินไป เป็นลักษณะการท่องจำการอธิบายและบรรยายทางเดียว โดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงขาดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และในการเรียนรายวิชาดนตรีนั้นมีผู้สนใจที่จะศึกษาเนื้อหา ทฤษฎีดนตรีจำนวนมาก แต่ด้วยความยากของทฤษฎีดนตรีทำให้เกิดความท้อแท้ เบื่อหน่าย ต้องอาศัยระยะเวลาการเรียนรู้จนทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (กานต์นนท์ จุลกาญจน์นนท์, 2565) และตามตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลางหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนประกอบด้วย ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ สำหรับสาระดนตรี ถูกจัดไว้ในสาระที่ 2 ซึ่งหลักสูตรได้กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้ คือ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ และได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่ามาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่าดนตรีถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

โคดาย (Kodaly Approach) มีแนวคิดในการสอนดนตรี คือ การสอนดนตรีควรเริ่มต้นจากเสียงก่อนสัญลักษณ์เพราะดนตรีเป็นเรื่องของเสียง สัญลักษณ์เป็นเพียงภาษาเพื่อถ่ายทอดเสียงเด็กควรได้เรียนรู้เนื้อหาดนตรีที่มีคุณค่า (พงษ์ลดา ธรรมพิทักษ์กุล, 2545) ซึ่งวิธีการจัดการเรียนการสอนของโคดายในเรื่องของทำนอง โคดายเริ่มให้เด็กเรียนรู้โน้ตไปตามลำดับคือ จาก G ไปถึง Eจาก E ไปถึง A จากนั้นจึงนำไปสู่ C และ D ส่วน F กับ B ให้รู้เมื่อ C D E G A คล่องแล้ว หมายถึง เน้นการใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิค (Pentatonic Scale) ในระยะเบื้องต้น นอกจากนี้โคดายยังใช้การอ่านโน้ตในระบบซอล - ฟา (Sol – Fa Teaching) ได้แก่ การใช้ระบบการเรียกชื่อตัวโน้ตซึ่งมาจากภาษาลาติน คือ Do Re Mi Fa Sol La Ti ในการร้องและอ่านทำให้ผู้เรียนจดจำระดับเสียงต่าง ๆ ได้ง่าย และยังใช้สัญลักษณ์มือควบคู่ไปกับการอ่านโน้ตในระยะแรกหรือแม้กระทั่งในระยะต่อ ๆ มา เพราะช่วยให้การเรียนรู้ระดับเสียงเป็นรูปธรรมมากขึ้น สำหรับเรื่องของจังหวะโคดายได้ใช้สัญลักษณ์ของจังหวะเพื่อทำให้การเรียนรู้ เรื่องจังหวะ เป็นรูปธรรมโดยในระยะแรกการใช้สัญลักษณ์แทนจังหวะเป็นลักษณะของรูปภาพ ในระยะเวลาต่อมาเป็นสัญลักษณ์คล้ายตัวโน้ต โคดายเน้นการฟังไปสู่การร้องและการอ่านเมื่อทักษะ 3 ด้าน เกิดความชำนาญแล้วจึงนำไปสู่ทักษะอื่น ๆ ซึ่งบางครั้งอาจจะเคลื่อนไหวร่างกาย เล่นเครื่องประกอบจังหวะหรือเครื่องดนตรีอย่างง่าย ๆ หรือสร้างสรรค์ดนตรี

การจัดการเรียนการสอนดนตรีในปัจจุบันยังประสบปัญหาหลายประการ ครูผู้สอนขาดเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ส่วนใหญ่ไม่สอดคล้องกับ ประสบการณ์และความสนใจของนักเรียน อีกทั้งยังมีความหลากหลายน้อย ไม่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ การสอนส่วนใหญ่เน้นทฤษฎีมากกว่าการฝึกปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนขาดทักษะ พื้นฐานทางดนตรี เช่น การฟัง การร้อง และการอ่านโน้ต การขาดการบูรณาการระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติยังทำให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง ดังนั้นจึงควรพัฒนาวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีประสิทธิภาพในการเรียนดนตรีมากยิ่งขึ้น (สุวภัทร อุ่นศิริ, 2568)

จากการศึกษางานวิจัยและแหล่งข้อมูล คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เน้นกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การร่วมกิจกรรมตามวิธีการสอนในรูปแบบโคดาย เพื่อเสริมสร้างทักษะทางดนตรีให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อทดลองใช้ชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**วิธีการศึกษา**

การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยโดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา มีรายละเอียด ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

1.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน จากโรงเรียนวัดใหม่ผดุงเขต โดยการคัดเลือกแบบสุ่ม

1.2 ครูผู้สอนรายวิชาดนตรี จำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

- เป็นผู้ที่จบการศึกษาปริญญาตรีด้านดนตรีศึกษาหรือดนตรีคีตศิลป์ศึกษา
- เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานด้านดนตรี 3 ปีขึ้นไป
- เป็นผู้ที่มีประสบการณ์สอนดนตรี 3 ปีขึ้นไป

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ คณะผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ไปใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาโคดาย และด้านเนื้อหาทักษะดนตรีชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.2 แบบประเมินความสอดคล้องถูกต้องของชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้วยการใช้สูตรการหาค่า IOC

2.3 แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยรวมข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จัดเป็นหมวดต่าง ๆ ประกอบด้วย ข้อมูลที่เกี่ยวกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรม ข้อมูลที่เกี่ยวกับทักษะดนตรีสากลในเรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รวมถึงสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ นำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการสร้างเนื้อหาในการสร้างชุดกิจกรรม

จากนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ด้วยการใช้แบบประเมินคุณภาพ และค่าสถิติ IOC มาวิเคราะห์ เพื่อเตรียมที่จะสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

**ผลการศึกษา**

คณะผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ มาใช้ในการกำหนดกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัย 7 - 11 ปี ร่วมกับทฤษฎีการสอนดนตรีสากลตามรูปแบบโคดาย รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการสอนวิชาดนตรี ด้านหลักการสอนดนตรีสากลตามรูปแบบโคดาย มาสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี 3 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ ทฤษฎีการสอนดนตรีตามรูปแบบโคดาย และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้หลักการสร้างชุดกิจกรรมของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ซึ่งได้ชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1.1 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 1 หน่วย คือ สัญลักษณ์ทางดนตรี ใช้เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ข้อ ได้แก่ 1) ผู้เรียนสามารถบอกความแตกต่างของเสียงสูง–ต่ำ สั้น–ยาว และดัง–เบาได้ 2) ผู้เรียนสามารถร้องเสียงสูง–ต่ำ สั้น–ยาว และดัง–เบาได้อย่างถูกต้อง 3) ผู้เรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน และกิจกรรมบทเรียนจำนวน 3 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ใช้บทเพลงเพลงทักทายกัน เป็นเพลงขั้นนำเข้ากิจกรรมการเรียนการสอน โดยผู้สอนและผู้เรียนร้องเพลงและปรบมือร่วมกัน




**ภาพที่ 1 เพลงทักทายกัน เพลงประกอบการนำเข้าสู่บทเรียน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

กิจกรรมที่ 1 เพลงเพลินเสียงสูง–ต่ำ โดยจะเป็นการสอนเนื้อหาเรื่องเสียงสูง - ต่ำ โดยผู้สอนมีการสาธิตการฮัมเสียงตามแบบฝึกหัดการขับร้องเสียงสูงต่ำ พร้อมทำสัญลักษณ์มือของโคดาย ใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิค ประกอบด้วยโน้ตทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ ลา ซอล มี เร โด โดยใช้สื่อเป็นบทเพลง คือ เพลงคุกคูสูงต่ำ




**ภาพที่ 2 เพลงคุกคูสูงต่ำ เพลงประกอบกิจกรรมที่ 1 กิจกรรมเพลงเพลินเสียงสูง - ต่ำ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

กิจกรรมที่ 2 ดัง–เบา เล่าเป็นเพลง เป็นการสอนเนื้อหาเรื่องเสียง ดัง – เบา โดยผู้สอนสาธิตการร้องเพลงลมฝน รอบเสียงลมให้ร้องเบา เมื่อถึงท่อนลันลันลันลันลา ลันลันลันลันลา ให้ร้องเป็นเสียงลมกระซิบ และตบโต๊ะเบา ๆ ตามจังหวะ รอบฟ้าร้องให้ร้องเสียงดัง และให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม ช่วงกลางของกิจกรรมผู้สอนจะถามคำถามเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้สื่อเป็นบทเพลงคือ เพลงลมฝน



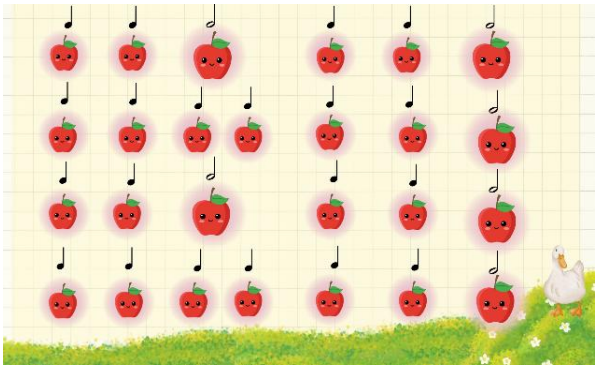

**ภาพที่ 3 เพลงลมฝน เพลงประกอบกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมดัง - เบา เล่าเป็นเพลง**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

กิจกรรมที่ 3 ดนตรีสั้น–ยาวหรรษา เป็นการสอนเนื้อหาเรื่อง เสียงสั้น-ยาว แบ่งเป็นกิจกรรมการร้องเพลง โดยใช้ทำนองเพลงจากแบบฝึกหัดการขับร้องทำนองเพลง แต่เปลี่ยนค่าตัวโน้ต จากนั้นผู้เรียนร้องเพลงเสียงสั้นยาว โดยใช้ทำนองที่ได้ทบทวนแล้ว พร้อมทำท่าประกอบตามเนื้อหาเพลงด้วยตนเอง และให้ร่วมแสดงความคิดเห็น ว่าเสียงในเพลงเป็นเสียงใดเป็นเสียงสั้นหรือเสียงยาว โดยใช้สื่อเป็นบทเพลงคือ เพลงเสียงสั้นยาว




**ภาพที่ 4 เพลงเสียงสั้นยาว เพลงประกอบกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมดนตรีสั้น - ยาวหรรษา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

จากนั้นผู้เรียนร้องเพลงสั้นยาวในใจ และปรบมือตามจังหวะที่ร้องในใจ กิจกรรมผู้สอนนำตัวอย่างของสัญลักษณ์ภาพให้ผู้เรียนปรบมือตามสัญลักษณ์ แทนค่าจังหวะสั้นยาว คือ ใช้รูปแอปเปิลลูกใหญ่แทนเสียงยาว แอปเปิลลูกเล็กแทนเสียงสั้น จากนั้นให้ผู้เรียนปรบมือตามจังหวะสัญลักษณ์ภาพที่สร้างขึ้น จากนั้นผู้สอนตั้งคำถามกับผู้เรียนจากกิจกรรมที่จบลง



**ภาพที่ 5 ภาพประกอบกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมดนตรีสั้น - ยาวหรรษา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

โดยทั้ง 4 บทเพลงเป็นบทเพลงที่แต่งขึ้นใหม่ (เพลงทักทายกัน, คุกคูสูง-ต่ำ, ลมฝน, เสียงสั้นยาว) โดยใช้ ทำนองเดียวกันทั้งหมด ในอัตราจังหวะ 4/4 และใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิค ร่วมกับคอร์ดพื้นฐาน (I, IV, V) เพื่อให้ผู้เรียนจดจำทำนองได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมชาติและชีวิตประจำวัน สื่อภาพและเสียงดังกล่าว จัดทำด้วยโปรแกรม Canva, BandLab, Sibelius และ CapCut

1.5 แบบวัดและประเมินผล ประกอบด้วย

1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนพร้อมเฉลย

2) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ความตั้งใจ และทักษะการจำแนกคุณสมบัติของเสียง

3) กำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 70 ของคะแนนหลังเรียน

โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้ ใช้หลักการสอนดนตรีตามรูปแบบโคดาย ได้แก่ การใช้สัญญาณมือโคดาย การร้องโน้ต การใช้จังหวะ การเคลื่อนไหว และการสร้างสรรค์กิจกรรม ควบคู่กับการออกแบบสื่อและกิจกรรมให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนวัย 7–11 ปีตามทฤษฎีของเพียเจต์

2. ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยนำชุดกิจกรรม ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยเป็นครูผู้สอนรายวิชาดนตรีที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านดนตรีศึกษาหรือดนตรีคีตศิลป์ศึกษา เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานด้านดนตรี 3 ปีขึ้นไป และเป็นผู้ที่มีประสบการณ์สอนดนตรี 3 ปีขึ้นไป ทำการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานแบบประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรม เรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

| ประเด็นพิจารณา | ระดับคุณภาพ | | | ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ | ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. | ผลลัพธ์ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | |
| 1. ชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เหมาะสมกับการเรียน | 5 | 4 | 5 | 4.66 | 0.3 | ดีมาก |
| 2. วิธีวัดผลมีความเหมาะสม | 5 | 4 | 5 | 4.66 | 0.3 | ดีมาก |
| 3. เนื้อหาของชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 5 | 4 | 5 | 4.66 | 0.3 | ดีมาก |
| 4. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 5 | 4 | 4 | 4.33 | 0.3 | ดีมาก |
| 5. ระดับความยากง่ายของชุดกิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 1 | ดีปานกลาง |

| ประเด็นพิจารณา | ระดับคุณภาพ | | | ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ | ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. | ผลลัพธ์ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | |
| 6. ชุดกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 5 | 4 | 5 | 4.66 | 0.3 | ดีมาก |
| 7. ชุดกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเข้าใจในเนื้อหา | 5 | 4 | 4 | 4.33 | 0.3 | ดีมาก |
| 8. ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมสำหรับใช้ประกอบการเรียนการสอนกับผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 0 | ดีมากที่สุด |
| คุณภาพของชุดกิจกรรมเรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | | | | | |
| 1. การประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมในภาพรวม | 5 | 4 | 5 | 4.66 | 0.3 | ดีมาก |
| **รวมค่าเฉลี่ยทั้งหมด** | 5 | 4 | 4 | 4.33 | 0.3 | ดีมาก |

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลจากการประเมินของชุดกิจกรรม เรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในค่าเฉลี่ยทุกข้อผ่านเกณฑ์มีข้อที่ได้ค่าเฉลี่ย 0 จำนวน 1 ข้อ ค่าเฉลี่ย 0.3 จำนวน 7 ข้อ และได้ค่าเฉลี่ย 1 จำนวน 1ข้อ และค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมดเท่ากับ 4.33 อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมเรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี เป็นชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพ

3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดใหม่ผดุงเขต จำนวน 6 คนโดยการเลือกแบบสุ่ม โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 1 ชั่วโมง เริ่มดำเนินกิจกรรมจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อให้ทราบระดับคะแนน ซึ่งแสดงถึงพื้นฐานของผู้เรียนแต่ละคน จากนั้นดำเนินกิจกรรมตามลำดับในชุดกิจกรรมจนแล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด และทำการทดสอบหลังเรียนเมื่อเสร็จกิจกรรมทั้งหมด นำคะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียน

มาวิเคราะห์เปรียบเทียบความพัฒนาของผู้เรียนเพื่อหาคุณภาพของชุดกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

| ผู้เรียนคนที่ | คะแนนการทดสอบก่อนเรียน | คะแนนการทดสอบหลังเรียน | ค่าร้อยละก่อนเรียน | ร้อยละหลังเรียน |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 8 | 60 | 80 |
| 2 | 9 | 10 | 90 | 100 |
| 3 | 8 | 9 | 80 | 90 |
| 4 | 6 | 8 | 60 | 80 |
| 5 | 10 | 10 | 100 | 100 |
| 6 | 6 | 8 | 60 | 80 |
| **ค่าเฉลี่ยรวม** | **7.5** | **8.8** | **75** | **88** |

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้เรียนที่ได้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียนต่ำกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด เมื่อได้ใช้ชุดกิจกรรมเรื่อง การสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี และทำการทดสอบหลังเรียนพบว่า ผู้เรียนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่ตั้งไว้ โดยได้คะแนนร้อยละ 80 ของคะแนนทั้งหมดขึ้นไปทุกคน และพบว่าระดับคะแนนการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนมากกว่าระดับคะแนนการทดสอบก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมเรื่องการสร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี เป็นชุดกิจกรรมที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะทางดนตรีของผู้เรียนได้

**สรุปผลการวิจัย**

คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามจุดประสงค์การวิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

1. สรุปผลการพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ ทฤษฎีการสอนดนตรีสากลตามรูปแบบโคดาย และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ พร้อมใช้หลักการสร้างชุดกิจกรรมของสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ผลการพัฒนาได้ชุดกิจกรรมที่ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้จำนวน 1 หน่วย เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี ใช้เวลาเรียน 1 ชั่วโมง มีจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ข้อ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนและกิจกรรมหลัก 3 กิจกรรม ได้แก่ เพลงเพลินเสียงสูง–ต่ำ ดัง–เบา เล่าเป็นเพลงและดนตรีสั้น–ยาวหรรษา โดยใช้หลักการสอนตามรูปแบบโคดาย ได้แก่ การใช้สัญญาณมือการร้องโน้ต การใช้จังหวะ การเคลื่อนไหว และการสร้างสรรค์กิจกรรม

สื่อประกอบชุดกิจกรรมประกอบด้วยบทเพลงที่แต่งขึ้นใหม่จำนวน 4 เพลง ได้แก่ เพลงทักทายกัน เพลงคุกคูสูง–ต่ำ เพลงลมฝน และเพลงเสียงสั้นยาว ซึ่งใช้ทำนองเดียวกันทั้งหมด

อยู่ในอัตราจังหวะ 4/4 ใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิคและคอร์ดพื้นฐาน I, IV และ V เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ยังมีสื่อภาพสัญลักษณ์ประกอบการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน พร้อมแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ 70 ของคะแนนหลังเรียน

2. สรุปผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า ชุดกิจกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 และทุกด้านผ่านเกณฑ์การประเมิน สามารถนำองค์ความรู้ด้านทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ และหลักการสอนดนตรีตามรูปแบบโคดายมาบูรณาการในการออกแบบกิจกรรม สื่อ และการวัดผลได้อย่างสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา กิจกรรม วิธีการวัดผล ความสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. สรุปผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดใหม่ผดุงเขต จำนวน 6 คน พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยรวม 7.50 คะแนน (ร้อยละ 75) และมีคะแนนหลังเรียนเฉลี่ยรวม 8.80 คะแนน (ร้อยละ 88) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ผู้เรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 และผู้เรียนที่มีคะแนนก่อนเรียนต่ำกว่าเกณฑ์สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์จนผ่านเกณฑ์ได้ทั้งหมด อีกทั้งคะแนนหลังเรียนของผู้เรียนทุกคนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ สามารถส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะดนตรีสากลด้านสัญลักษณ์ทางดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิผล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้จริง

**อภิปรายผล**

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย

ผลการวิจัยพบว่า คณะผู้วิจัยสามารถพัฒนาชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างเหมาะสม โดยใช้หลักการสร้างชุดกิจกรรมของ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) และนำทฤษฎี

พัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ร่วมกับแนวคิดการสอนดนตรีตามรูปแบบโคดายมาใช้ในการออกแบบกิจกรรม ทั้งการร้องเพลง การใช้สัญญาณมือโคดาย การเคลื่อนไหว การใช้จังหวะ และการใช้สื่อภาพประกอบ ทำให้กิจกรรมสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนวัย 7–11 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ การสังเกต และการใช้สื่อที่เป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget, 1972) เกี่ยวกับพัฒนาการขั้นปฏิบัติการทางรูปธรรม (Concrete Operational Stage) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณวุฒิ วรรณารุณ (2553) กล่าวถึงหลักการสอนตามแนวคิดของโคดาย (Kodály, 1974) เน้นการร้องเพลงเป็นพื้นฐานของการเรียนดนตรี การใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิค การอ่านโน้ตด้วยโซลเฟจ และการใช้สัญญาณมือช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจองค์ประกอบทางดนตรีอย่างเป็นลำดับขั้น และสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของแนวคิดโคดาย

2. ผลการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าชุดกิจกรรมมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย 4.33) แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา กิจกรรม วิธีการวัดและประเมินผล และความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทั้งนี้อาจเป็นผลจากการออกแบบกิจกรรม โดยยึดหลักการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง ทำให้กิจกรรมมีความถูกต้องตามหลักวิชาการ และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของศุภ์กฤดญา อัศวีระเดช (2562) ที่นำแนวคิดโคดายมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนดนตรี ซึ่งพบว่าการจัดกิจกรรมที่เน้นการร้องเพลง การใช้โซลเฟจ และการปฏิบัติจริง ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาดนตรีมากขึ้น มีความสนใจในการเรียน และเกิดทักษะทางดนตรีที่ดีขึ้น

3. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน พบว่า ผู้เรียนทุกคนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มจาก 7.50 คะแนน (ร้อยละ 75) เป็น 8.80 คะแนน (ร้อยละ 88) และผู้เรียนทุกคนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมสามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะเกี่ยวกับสัญลักษณ์ทางดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการร้องเพลง การใช้สัญญาณมือ การเคลื่อนไหว การปรบจังหวะ และการตอบคำถาม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สอดคล้องกับแนวคิดของเพียเจต์ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

และสอดคล้องกับหลักการของโคดายที่มุ่งพัฒนาความเป็นดนตรีผ่านการร้องเพลง การฟัง และการอ่านโน้ตอย่างเป็นลำดับขั้น

นอกจากนี้ การแต่งบทเพลงขึ้นใหม่โดยใช้ทำนองเดียวกันทั้งหมด ใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิคและคอร์ดพื้นฐาน (I, IV, V) ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำทำนองได้ง่าย ลดความซับซ้อนของบทเรียน และส่งเสริมให้ผู้เรียนมุ่งความสนใจไปที่การเรียนรู้คุณสมบัติของเสียง ได้แก่ เสียงสูง–ต่ำ เสียงดัง–เบา และเสียงสั้น–ยาว ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์ (2557) ที่ใช้หลักการของบันไดเสียงเพนตาโทนิกเป็นแนวทางในการสร้างทำนอง เพื่อให้ผู้เรียนจดจำได้ง่าย และสอดคล้องณรุทธ์ สุทธจิตต์ (2561) ที่กล่าว ถึงแนวคิดของโคดายที่เชื่อว่าการใช้บทเพลงที่เหมาะสมกับวัย และลำดับการเรียนรู้ที่เป็นระบบจะช่วยพัฒนาทักษะดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุป ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่อง สัญลักษณ์ทางดนตรี โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และสามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเหมาะสมสำหรับนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนดนตรีในระดับประถมศึกษาต่อไป

**ข้อเสนอแนะ**

จากการที่คณะผู้วิจัยได้สร้างชุดกิจกรรมด้านทักษะดนตรีสากล เรื่องสัญลักษณ์ทางดนตรี ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการสอนในรูปแบบโคดาย คณะผู้วิจัยพบข้อเสนอแนะในการจัดทำวิจัย ดังนี้

1. ควรส่งเสริมให้ครูใช้การสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ในเชิงคุณภาพ มากกว่าการวัดผลด้วยคะแนนเพียงอย่างเดียว

2. ควรเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้น และได้ข้อมูลที่ละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้น

3. ควรเพิ่มระยะเวลาในการใช้ชุดกิจกรรม แบ่งเนื้อหาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้มีระยะเวลาในการเก็บข้อมูลเพิ่มขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อการเก็บข้อมูล และได้ข้อมูลที่มีความละเอียดครบถ้วนยิ่งขึ้น

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *จิตวิทยาการสอนดนตรี*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์. (2557). การศึกษาเพื่อสร้างชุดการสอนคีย์บอร์ดเบื้องต้นโดยใช้วิธีการของโคดาย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, *16*(1), 57-66.

วรรณวุฒิ วรรณารุณ. (2553). *ผลของการใช้กิจกรรมดนตรีตามแนวคิดของโคไดที่มีต่อทักษะทางดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทรงธรรม อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ* [ปริญญานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศุภ์กฤดญา อัศวีระเดช. (2562). *การพัฒนาการได้ยินภายในสำหรับการอ่านโน้ตตามแนวคิดโคดายสำหรับนักเรียนเปียโนระดับชั้นต้น* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวภัทร อุ่นศิริ, วิจิตรา โสเพ็ง, และ นิราศ จันทรจิตร. (2568). การพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตสากล โดยใช้กิจกรรมการเรียน ตามแนวคิดการเรียนแบบรอบรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *19*(1), 411–419.

สุวิทย์ มูลคำ, และ อรทัย มูลคำ. (2550). *19 วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. ภาพพิมพ์.

# สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

# THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA LEARNING MATERIALS FOR THAI MUSIC NOTATION READING AMONG GRADE 4 STUDENTS

**กิตติวัฒน์ จิรวงศ์สกุล* ณัฐดนัย ตั้งวงศ์วิโรจน์* ณัฐวัฒน์ ทิพยโชตรัตน* พชรพร หนูนวล* มาริษา จงหวัง* รพีวิทย์ เรืองอยู่* วิวรรธณ์ ตรีเพ็ชร* วิชัย ภู่เพชร์** และโอภาส ชำนาญกิจ****

KITTIWAT JIRAWONGSAKUL NUTDANAI TANGWONGWIROJ NATTHAWAT THIPPHAYACHOTIRAT PATCHARAPORN NUNUAL MARISA JONGWANG RAPEEWIT REUNGYOO WIWAT TEEPHET WICHAI POOPECHRA AND OPHAS CHAMNANKIJ

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การพัฒนาสื่อดำเนินการตามแนวคิด ADDIE Model ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล กลุ่มผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน จำนวน 9 ท่าน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมหามงคล จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์และแบบประเมินคุณภาพสื่อ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.55–5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระหว่าง 0.00–0.50 ครอบคลุมด้านเนื้อหา การออกแบบ การใช้ภาษา และความเหมาะสมกับผู้เรียน ผลการทดลองใช้สื่อพบว่า นักเรียนร้อยละ 81.33 ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ที่กำหนด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการอ่านโน้ตดนตรีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: multimedia learning materials, Thai music notation reading, music education, Grade 4 students

---

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research employed a Research and Development (R&D) approach to develop and evaluate the quality of multimedia learning materials entitled Reading Thai Music Notation for Grade 4 students. The development process followed the ADDIE Model, consisting of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants included nine experts from three areas of expertise and 15 Grade 4 students from Suankularb Mahamongkol Palace School. The research instruments consisted of interview forms and a five-point rating scale for assessing media quality, which was validated for content validity. Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using percentages, means, and standard deviations.

The findings revealed that the developed multimedia learning materials achieved the highest level of quality across all evaluated aspects, with mean scores ranging from 4.55 to 5.00 and standard deviations ranging from 0.00 to 0.50. The evaluation covered content, design, language use, and learner suitability. The implementation results indicated that 81.33% of the students met the predetermined learning criterion, exceeding the established benchmark of 80%. These findings indicate that the developed multimedia learning materials were of high quality and effective in supporting Grade 4 students' learning of Thai music notation.

Keywords: Multimedia Learning Materials, Thai Music Notation Reading, Music Education, Grade 4 Students

**บทนำ**

ดนตรีไทยแบบดั้งเดิมนั้นมีความแตกต่างจากการเรียนดนตรีไทย ในสมัยปัจจุบันมาก ซึ่งในอดีตการเรียนดนตรีไทยไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจน มีแนวทางในการเรียนการสอนขึ้นอยู่กับครูผู้สอนว่าจะสอนอย่างไร การเรียนดนตรีไทยในอดีตจึงเรียกว่า เป็นวัฒนธรรมแบบมุขปาฐะ คือ การถ่ายทอดแบบปากต่อปาก ไม่มีการจดบันทึกโน้ตอย่างปัจจุบัน ซึ่งแต่เดิมดนตรีไทยมีการเรียนการสอนโดยระบบมุขปาฐะในสถาบันหลักของสังคมไทยมาแต่โบราณ 3 สถาบัน คือ บ้าน วัด วัง ต่อมาในปัจจุบันการเรียนการสอนดนตรีได้เข้ามีบทบาทมากขึ้น จึงได้เพิ่มการเรียนการสอนดนตรีไทยเข้าไปในระบบการศึกษาหรือในสถานศึกษา โดยเฉพาะการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นดนตรีไทยหรือดนตรีสากลต้องให้ความสำคัญ การส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ดนตรีของผู้เรียน

ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้บรรจุกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ในหลักสูตรให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วยทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ สำหรับสาระดนตรีถูกจัดไว้ในสาระที่ 2 ซึ่งหลักสูตรได้กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนต้องได้เรียนรู้ คือ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบของดนตรี แสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เมื่อจบชั้นประถมศึกษาตอนปลายจะสามารถเข้าใจ แสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย สากล รายวิชาพื้นฐานดนตรี-นาฏศิลป์ มีการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ในส่วนของการเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีการเรียนการสอนในรายวิชาดนตรี- นาฏศิลป์ โดยมีเนื้อหาตามหน่วยการเรียนรู้ มีมาตรฐาน

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนได้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลาย เพื่อกระตุ้นให้เกิดการจดจำ พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้สื่อยุคใหม่ เช่น สื่อดิจิทัล สื่อสังคมออนไลน์ สื่อสตรีมมิ่ง สื่อมัลติมีเดีย สื่อแบบโต้ตอบ สื่อความจริงเสมือน ดังนั้นผู้เรียนจึงมีความจำเป็นในการใช้สื่อเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในบทเรียนต่าง ๆ โดยเลือกใช้สื่อมัลติมีเดีย เพราะสามารถแสดงผลออกมาได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ข้อความ เสียง ภาพ วีดิทัศน์ การใช้สื่อมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยเปลี่ยนเนื้อหานามธรรมให้เป็นรูปธรรม ถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง (ศิริพล แสนบุญส่ง และคณะ, 2561) สื่อมัลติมีเดียเป็นการบูรณาการเทคโนโลยีหลายประเภท อาทิ ข้อความ เสียง ภาพ วีดิทัศน์ การปฏิสัมพันธ์ผู้เรียน (หัสนุ้ย รียาพันธ์, ม.ป.ป.) โดยสามารถใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น มีแรงจูงใจในการเรียน สามารถรับรู้ผลการเรียนรู้ได้ทันที ทั้งยังช่วยประหยัดเวลา บุคลากร งบประมาณในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งเมื่อสื่อมัลติมีเดียถูกนำมาใช้ร่วมการเรียนออนไลน์ ยังสามารถขยายโอกาสทางการศึกษาให้เข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้น เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการทบทวนหรือเรียนรู้ในเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะในรายวิชาที่ต้องอาศัยทั้งภาพ เสียง การมีส่วนร่วมอย่างวิชาดนตรี สื่อมัลติมีเดียจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจ ทันสมัย ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2553) จากที่กล่าวมาข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจสร้างสื่อมัลติมีเดียมาบูรณาการเข้ากับเนื้อหาทางการศึกษาเรื่องโน้ตดนตรีไทย เพื่อสร้างสื่อการสอนที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียน ส่งเสริมการจดจำเนื้อหาทางการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น โดยคณะผู้วิจัยสนใจสร้างสื่อมัลติมีเดียเรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย

รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาด้านดนตรีไทย ช่วยสืบสานและต่อยอดองค์ความรู้ด้านดนตรีไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อันดีงามของไทยให้คงไว้สืบไป

**วัตถุประสงค์**

เพื่อสร้างและประเมินสื่อมัลติมีเดีย เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยเรื่อง "สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4" เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและประเมินสื่อมัลติมีเดีย สำหรับใช้ประกอบการเรียนการสอน และประเมินคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาสื่อตามแนวคิด ADDIE Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) โดยมีการดำเนินการในแต่ละขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี รวมทั้งวิเคราะห์ผู้เรียนและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านโน้ตดนตรีไทย เพื่อศึกษาความต้องการปัญหาและความพร้อมของผู้เรียน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเกี่ยวกับสัญลักษณ์และวิธีการอ่านโน้ตดนตรีไทย ส่งผลให้เกิดความยากลำบากในการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตเนื้อหาที่สำคัญ ได้แก่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโน้ตดนตรีไทย สัญลักษณ์ทางดนตรีไทย วิธีการอ่านโน้ต และการฝึกปฏิบัติการอ่านโน้ตดนตรีไทยเบื้องต้น

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design) ผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างของสื่อมัลติมีเดียให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยกำหนดรูปแบบการนำเสนอเนื้อหาให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ประกอบด้วยส่วนแนะนำบทเรียน เนื้อหาหลัก ภาพประกอบ เสียงบรรยาย ตัวอย่างการอ่านโน้ตดนตรีไทย แบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน นอกจากนี้ยังออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) โดยเลือกใช้สี ตัวอักษร และองค์ประกอบกราฟิกที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) ผู้วิจัยได้สร้างสื่อมัลติมีเดียตามแบบที่ออกแบบไว้ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อ ประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพกราฟิก เสียงบรรยาย และสื่อประกอบการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่านโน้ตดนตรีไทย

จากนั้นนำสื่อที่พัฒนาขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ก่อนนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 4 การนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยได้นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมหามงคล จำนวน 15 คน โดยดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียตามลำดับเนื้อหาที่กำหนด พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ เพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการใช้งานจริง

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้ประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียโดยผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสื่อ และด้านการใช้งาน รวมทั้งประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อสรุปผลการวิจัยและประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้น

**ผลการศึกษา**

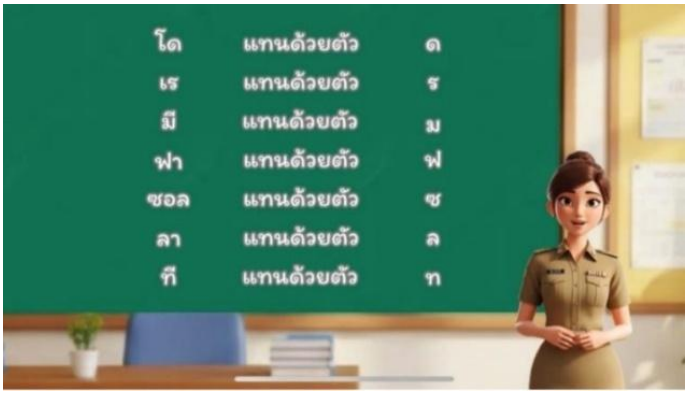
ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดีย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจในองค์ประกอบพื้นฐานของดนตรีไทย ได้แก่ การรู้จักชื่อโน้ตไทยทั้ง 7 เสียง การอ่านสัญลักษณ์ทางดนตรี การนับจังหวะ และการอ่านโน้ตประกอบทำนองเพลงไทย โดยควรจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปสู่ยาก เพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยมีความเห็นสอดคล้องกันว่า การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีไทย ควรให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะด้านจังหวะและทำนองเป็นลำดับแรก โดยเริ่มจากการทำความเข้าใจโครงสร้างห้องเพลง การนับจังหวะ และการออกเสียงโน้ตให้ตรงตามตำแหน่งจังหวะ ก่อนพัฒนาไปสู่การอ่านโน้ตประกอบบทเพลงไทยที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ทั้งนี้ควรใช้เครื่องดนตรีมาตรฐานหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นเสียงอ้างอิง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ระดับเสียงและออกเสียงโน้ตได้อย่างถูกต้อง

ในส่วนของการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดียเสนอว่าสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาควรมีลักษณะเรียบง่าย เข้าใจง่าย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้ข้อความที่กระชับ ภาพประกอบที่สื่อความหมายได้ชัดเจน สีสันที่สดใสเหมาะสมกับวัย และมีองค์ประกอบของเสียงหรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจ

นอกจากนี้ควรมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสื่อ เช่น แบบฝึกหัด เกมการศึกษา หรือกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตอบสนองต่อเนื้อหาได้ทันที เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างแรงจูงใจในการเรียน

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์และกำหนดแนวทางในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยจัดเนื้อหาให้มีลำดับการเรียนรู้จากง่ายไปสู่ยาก ใช้บทเพลงสั้นที่ผู้เรียนคุ้นเคยเป็นสื่อในการฝึกอ่านโน้ต มีการใช้ภาพประกอบ เสียงตัวอย่าง และกิจกรรมฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียที่มีความเหมาะสมสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4




**ภาพที่ 1 ตัวอย่างเนื้อหาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง**
**การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**




**ภาพที่ 2 ตัวอย่างเนื้อหาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง**
**การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**ภาพที่ 3 QR Code สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง**
**การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย รายวิชาดนตรี สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประสบผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่ตั้งไว้ทุกประการ โดยกระบวนการสร้างและพัฒนาสื่อ ซึ่งดำเนินตามกรอบแนวคิด ADDIE Model และบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Google AI Studio (Gemini) เข้ามาช่วยเรียบเรียงบทเรียนและสคริปต์ ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน ทั้งในด้านเนื้อหาดนตรีไทย ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านเทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งผลการประเมินพบว่าสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่าเนื้อหามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ มีการจัดลำดับจากง่ายไปยากตามระดับพัฒนาการของผู้เรียน และมีการออกแบบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และเสียงที่ส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้เมื่อนำสื่อมัลติมีเดียดังกล่าวไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 คน พบว่าผู้เรียนสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการอ่านโน้ตดนตรีไทย คิดเป็นร้อยละ 80.00 ซึ่งสูงกว่าและผ่านตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ผลสรุปเชิงประจักษ์นี้ยืนยันว่า สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิผลในการเปลี่ยนเนื้อหาดนตรีไทยที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและเข้าใจยาก ให้กลายเป็นรูปธรรมที่เด่นชัด ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างการจดจำสัญลักษณ์ ระดับเสียง และจังหวะ ตลอดจนส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**อภิปรายผล**

จากผลการศึกษาที่พบว่าสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทย มีประสิทธิภาพและช่วยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 80.00 สามารถผ่านเกณฑ์การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้นั้น สามารถอภิปรายได้ว่า ความสำเร็จดังกล่าวเป็นผลมาจากการที่คณะผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อโดยบูรณาการทฤษฎีพัฒนาการและทฤษฎีของบลูม (Bloom's Taxonomy) อย่างครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน ในด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) การจัดโครงสร้างเนื้อหาที่ชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความจำสัญลักษณ์และเข้าใจเรื่องระดับเสียง รวมถึงอัตราจังหวะได้ดีขึ้น ในด้านทักษะพิสัย (Psychomotor) สื่อได้เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะขั้นเลียนแบบพฤติกรรมผ่านการหัดเปล่งเสียงและเคาะจังหวะตามตัวอย่างในวิดีโอ และในด้านจิตพิสัย (Affective) การนำเสนอด้วยสีสันที่ทันสมัยประกอบกับการใช้ตัวละครดำเนินเรื่องอย่าง “ครูขวัญ” และ “แม็กกี้” ได้ช่วยสร้างความคุ้นเคย ลดความตึงเครียด กระตุ้นความสนใจ และปลูกฝังเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนดนตรีไทยเดิม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ศิริพล แสนบุญส่ง และคณะ (2561) รวมถึงแนวคิดของ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553) ที่ต่างระบุว่าสื่อมัลติมีเดียมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนเนื้อหาเชิงนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง รวมทั้งยังตอกย้ำถึงประโยชน์ของการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Google AI Studio) มาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์และออกแบบเนื้อหาการสอนในยุคดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงกลุ่มผู้เรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวนร้อยละ 20.00 (จำนวน 3 คน) พบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการสอนดนตรีปฏิบัติ ปัญหาดังกล่าวเกิดจากข้อจำกัดโดยธรรมชาติของสื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอที่มีรูปแบบการสื่อสารทางเดียว (One-way communication) แม้สื่อจะสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้องเที่ยงตรง แต่ก็ไม่สามารถรับฟัง ประเมิน หรือปรับแก้ระดับเสียงร้องและจังหวะที่เพี้ยนของผู้เรียนเป็นรายบุคคลแบบเรียลไทม์ (Real-time) ได้ในทันที จากข้อจำกัดนี้จึงสามารถอภิปรายต่อยอดได้ว่า สื่อมัลติมีเดียไม่สามารถทำหน้าที่แทนครูผู้สอนได้อย่างสมบูรณ์แบบในการเรียนการสอนดนตรี การนำสื่อชิ้นนี้ไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในห้องเรียนจริง จึงจำเป็นต้องมีครูผู้สอนเข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ร่วมด้วยเสมอ เพื่อคอยสังเกตพฤติกรรม ตรวจทานเสียงร้อง ให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ทันทีที่ผู้เรียนเกิดข้อผิดพลาด และเติมเต็มกระบวนการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ครบทั้งสามด้านอย่างแท้จริง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. การนำสื่อมัลติมีเดียชุดนี้ไปใช้ในห้องเรียน ครูผู้สอนควรทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ร่วมด้วย โดยคอยสังเกต ประเมินเสียงร้องโน้ตของนักเรียนเป็นรายบุคคล และให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) ทันทีเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดของการสื่อสารทางเดียว

2. ควรนำสื่อไปปรับใช้กับโรงเรียนที่มีบริบทห้องเรียนเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานหรือประยุกต์ใช้ในรูปแบบการเรียนรู้ผสมผสาน (Blended Learning)

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดนตรีไทยในมิติอื่น ๆ เช่น การสร้างระบบประเมินเสียงร้องโน้ตอัตโนมัติแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Real-time Feedback)

2. ควรมีการศึกษาและกำหนดแนวปฏิบัติเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของสื่อดิจิทัลและองค์ประกอบที่สร้างโดย AI ในงานวิจัยทางการศึกษาอย่างครอบคลุม

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ศิริพล แสนบุญส่ง, ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, และ ศรินทร์ทิพย์ ทินานนท์. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดสตรีมศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, *20*(4), 161–172.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.

# การสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

# CREATING ANIMATED LEARNING MEDIA TO ENHANCE MUSIC AURAL SKILLS AMONG GRADE 2 STUDENTS

**กรองกาญจน์ เกิดบ้านไทร* ธนภัทร ดุลยรัตน์* พิชญธิดา รักษ์จำรูญ* พีรณัฐ เส็มหมัด* อัครชา จิตติศักดิ์* ฤทธิพร แก้วดี** และพงศกร ศักดิ์ศิลปอุดม****

AKHARACHA JITTISAK KRONGKARN KERDBANSAI PEERANAT SEMMAD PICHAYATIDA RUKJUMRUN THANAPAT DULYARAT RITTIPORN KAEWDEE AND PONGSAKORN SAKSILLAPA-UDOM

## บทคัดย่อ

การสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันที่มีคุณภาพ โดยมีการให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านคุณภาพของสื่อ และเนื้อหาในการสร้างสื่อ คณะผู้วิจัยใช้วิธีการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนก่อนการสร้าง โดยมีการวิเคราะห์ที่มาของเนื้อหาโสตทักษะของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 เตรียมเนื้อเรื่อง ออกแบบเนื้อหา ออกแบบตัวละครและออกแบบฉาก 2) ขั้นตอนการสร้าง มีการสร้างตัวละคร ฉากหลัง ทำภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียง และทำดนตรีประกอบ 3) ขั้นตอนการตัดต่อเสียงและวิดีโอมารวมกัน จากนั้นจึงสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อและเนื้อหา ผลการประเมินพบว่า โดยรวมที่ 4.52 ด้านคุณภาพสื่อมีค่าที่ 4.10 และด้านเนื้อหาที่ 4.93 ซึ่งถือได้ว่าการประเมินคุณภาพทั้ง 2 ด้านผ่านและสามารถนำไปใช้งานได้ ในส่วนของผลการวิจัยจากการทดลองนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 5 คน สามารถทำกิจกรรมโสตทักษะได้ในระดับที่น่าพอใจ โดยพิจารณาจากผลการทำกิจกรรมเนื้อหาทั้ง 3 หมวด พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถตอบคำถามได้ถูกต้องเกินร้อยละ 70 ของคะแนนรวม สรุปได้ว่าสื่อการสอนแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการช่วยเสริมทักษะการฟัง

คำสำคัญ: สื่อการสอนแอนิเมชัน, โสตทักษะ, คุณสมบัติของเสียง

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research focused on the development of animation-based instructional media to enhance aural skills in the music curriculum for Grade 2 students. A mixed-methods research approach was employed. The objective was to develop high-quality animation-based instructional media, with experts evaluating both the quality of the media and the content. The development process consisted of three stages: 1) pre-production, which involved analyzing the content related to the aural skills of Grade 2 students, preparing the storyline, and designing the content, characters, and scenes; 2) production, which involved creating the characters and backgrounds, producing animations, recording audio, and composing accompanying music; and 3) post-production, which involved editing and integrating the audio and video components. Evaluation instruments were subsequently developed to assess the quality of the media and its content.

The evaluation results showed an overall mean score of 4.52, with a mean score of 4.10 for media quality and 4.93 for content quality. These results indicated that both aspects met the established quality criteria and that the instructional media was suitable for use. In the experimental phase, five students participated in the study and demonstrated satisfactory performance in the aural skills activities. Based on their performance across the three content categories, the majority of the students answered more than 70% of the questions correctly. The findings indicate that the developed animation-based instructional media was effective in enhancing students' listening skills.

Keywords: animation-based instructional media, aural skills, sound characteristics

**บทนำ**

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะด้านดนตรี มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทั้งทางศิลปะและด้านอื่นของเด็ก โดยช่วยเสริมสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการฟังความจำ จังหวะและการเคลื่อนไหว พร้อมทั้งพัฒนาคุณลักษณะทางอารมณ์ เช่น ความอดทน วินัยความมั่นใจในตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนส่งเสริมทักษะทางปัญญาในภาพรวม ซึ่งหนึ่งในรากฐานของการเรียนดนตรีคือ การฝึกทักษะการฟังหรือโสตทักษะมีวัตถุประสงค์ชัดเจนที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถบรรเลงบทเพลงได้ไพเราะมากขึ้น วิจารณ์สิ่งที่ได้ยิน ร้องเพลงได้ถูกต้อง และจำบทเพลงได้ดี รวมถึงสามารถจำแนกคุณสมบัติ

ของเสียง เช่น สูง-ต่ำ ดัง-เบา ยาว- สั้น ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเข้าใจทางดนตรี เพราะความรู้บางประการด้านดนตรีไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยการฟังที่ละเอียดและโสตประสาทที่พัฒนาแล้ว จึงจะเข้าใจได้อย่างแท้จริง (จารุวรรณ สุริยวรรณ์, 2549) ดังนั้น การส่งเสริมและพัฒนาโสตทักษะตั้งแต่ระดับประถมศึกษาตอนต้น จึงมีความจำเป็นต่อการเรียนด้านดนตรีและการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของเด็ก งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งศึกษาการสร้างสื่อแอนิเมชัน เพื่อเสริมสร้างโสตทักษะให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแนวทางในการพัฒนาโสตทักษะของนักเรียน

หนึ่งในสื่อที่มีการใช้กันในปัจจุบันคือสื่อแอนิเมชัน ซึ่งเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับอุดมศึกษา เพราะจากผลการศึกษาของนักวิชาการและนักวิจัยพบว่า สื่อแอนิเมชันมีผลต่อการทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการสอนแอนิเมชัน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (วราพร ดำจับ, 2566)

ดังนั้นการเรียนรู้ดนตรีในระดับประถมศึกษา การพัฒนาโสตทักษะมีบทบาทสำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเข้าใจดนตรีช่วยให้ผู้เรียนฟัง ร้องและบรรเลงได้ถูกต้อง รวมถึงแยกแยะคุณสมบัติของเสียงได้อย่างแม่นยำ เนื่องจากความรู้ทางดนตรีหลายอย่างไม่สามารถอธิบายด้วยคำพูดเพียงอย่างเดียว เพื่อพัฒนาโสตทักษะของผู้เรียน คณะผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการสร้างสื่อแอนิเมชันที่ช่วยพัฒนาโสตทักษะของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 อย่างเป็นระบบ โดยหวังว่าสื่อจะสามารถเป็นนวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ดนตรี และนอกจากนี้งานวิจัยฉบับนี้มิได้จำกัดการใช้เฉพาะสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 เท่านั้น หากแต่อาจารย์ ครูผู้สอน หรือบุคคลทั่วไป ที่มีความสนใจในด้านการจัดการเรียนรู้ดนตรีและการพัฒนาโสตทักษะ สามารถนำแนวทางหรือผลการวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้ หรือพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในระดับอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันสำหรับพัฒนาโสตทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อหาคุณภาพของสื่อการสอนแอนิเมชันสำหรับพัฒนาโสตทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน คณะผู้วิจัยได้มีการกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการสอน ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป ด้านศึกษาศาสตร์ สาขาดนตรีศึกษา 2) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการออกแบบสื่อการสอนการศึกษา เทคโนโลยีการศึกษา นิเทศศาสตร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล 3) เป็นผู้ที่เคยทำสื่อเพื่อการศึกษาที่มีผลงานภายใน 3 ปี

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาดนตรีประถมศึกษาตอนต้น คณะผู้วิจัยได้มีการกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนรายวิชาดนตรีประถมศึกษาตอนต้น ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไปด้านดนตรี 2) เป็นผู้สอนนักเรียนชั้นประถมศึกษา รายวิชาดนตรี ไม่ต่ำกว่า 7 ปี 3) เป็นบุคลากรที่วิทยาฐานะเป็นครูชำนาญการขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมาย ในการดำเนินการพัฒนาสื่อแอนิเมชันได้มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายการดำเนินการประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ เป็นครูและนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวนนักเรียน 5 คน

**เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา**

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 3 เครื่องมือ ดังนี้

1. สื่อการสอนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาโสตทักษะสำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2. แบบประเมินด้านคุณภาพเนื้อหา เรื่องโสตทักษะสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2

3. แบบประเมินด้านคุณภาพของสื่อการสอนแอนิเมชัน เรื่องโสตทักษะสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2

**วิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดของเครื่องมือแต่ละประเภทดังต่อไปนี้

1. สื่อการสอนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาโสตทักษะผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.1 ศึกษาเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโสตทักษะ

1.2 ศึกษาสาระที่ 2 ดนตรีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง โสตทักษะหรือคุณสมบัติของเสียงจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานดนตรี-นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระการเรียนรู้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จำนวน 3 เล่ม 3 สำนักพิมพ์

1.4 เขียนโครงรางของเนื้อหา เรื่องโสตทักษะหรือคุณสมบัติของเสียงในการสร้างสื่อการสอนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย

1) คุณสมบัติของเสียง สูง-ต่ำ
2) คุณสมบัติของเสียง ดัง-เบา
3) คุณสมบัติของเสียง ยาว-สั้น

2 แบบประเมินด้านคุณภาพเนื้อหา เรื่องโสตทักษะสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2

3 แบบประเมินด้านคุณภาพของสื่อการสอนแอนิเมชัน เรื่องโสตทักษะสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 2

ออกแบบข้อคำถามแบบประเมินด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน และด้านเนื้อหาเรื่องโสตทักษะ นำข้อคำถามแบบประเมินที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบข้อคำถามแบบประเมินด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน และด้านเนื้อหาเรื่องโสตทักษะ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ แล้วจึงนำไปใช้ประเมินด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน และด้านเนื้อหาเรื่องโสตทักษะ

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

ในขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษามาโดยใช้กระบวนการทางคณิตศาสตร์เพื่อหาค่า (IOC) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การหาค่าความตรงของข้อคำถามการพิจารณาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยโดยใช้การหาค่า IOC ซึ่งมีการกำหนดการประเมิน ดังนี้

+1 เห็นด้วยว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ในแบบประเมิน
0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ในแบบประเมิน
-1 ไม่เห็นด้วยว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ในแบบประเมิน

การพิจารณาระดับค่าดัชนีของข้อคำถามในแบบประเมินที่ได้จากการคำนวนสูตรจะมีค่าอยู่ระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 มีรายละเอียดการพิจารณา ดังนี้

มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าผ่าน
มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงแก้ไข

ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินคำถามคุณภาพสื่อและด้านเนื้อหาเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ผลการประเมินพบว่า ทุกรายการมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 แสดงว่าข้อคำถามทุกข้อมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถนำไปใช้ในการประเมินคุณภาพสื่อและเนื้อหาได้

2. การประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันโดยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale)

การหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การตรวจสอบคุณภาพของสื่อการสอนดนตรีในรูปแบบแอนิเมชัน ดำเนินการโดยนำเครื่องมือไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวมจำนวนนักเรียน 5 คน ซึ่งใช้การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

2.1 การหาค่าเฉลี่ย (mean : $\bar{X}$)

2.2 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD หรือ S)

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ด้านเนื้อหามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านคุณภาพของสื่ออยู่ในระดับ มาก แสดงว่าสื่อการสอนแอนิเมชันมีเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เกณฑ์การประเมินคุณภาพของงานวิจัยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการประเมินมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เกณฑ์ในการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย มีดังนี้

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

3.2 เกณฑ์ในการประเมินคุณภาพสื่อ มีดังนี้

5 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มากที่สุด
4 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก
3 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ น้อย
1 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีความเหมาะสมอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

**ผลการศึกษา**

งานวิจัยเรื่องการสร้างสื่อการสอนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของเพียเจต์ (Jean William- Fritz Piaget) อธิบายว่าเด็กในช่วงวัยเด็กตอนกลาง อยู่ในระยะพัฒนาความคิดถึงขั้นการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม (Concrete Operational Stage) การเรียนรู้ของเด็กในช่วงวัยนี้จึงได้ผลดีที่สุดเมื่อใช้สื่อที่สามารถมองเห็น จับต้อง และได้ยินเสียงจริง เพราะช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์กับเนื้อหาที่เรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม และเข้าใจได้ง่ายขึ้น การใช้สื่อแอนิเมชันที่ประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว สีสันสดใส และเสียงดนตรีที่ชัดเจน จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการจดจำ และเข้าใจเรื่องโสตทักษะ เช่น 3 ลักษณะความคิดของเด็กวัยตอนกลาง 1) รู้จักจำแนกเป็นหมู่พวก ผู้เรียนจำแนกประเภทของคุณสมบัติของเสียงได้ กิจกรรมนี้อยู่ในคุณสมบัติเสียงสูง-ต่ำ ดัง-เบา หรือยาว-สั้น 2) การจัดเรียงลำดับกลุ่มการจัดเรียงที่เป็นเสียงสูง-ต่ำ โดยกระบวนการคิดแบบเชื่อมโยงเหตุผล เหตุผลเพราะ

สุนัขพันธุ์ขนาดเล็กให้เสียงสูง และสุนัขพันธุ์ขนาดใหญ่ให้เสียงต่ำ 3) การทรงสภาพเดิม เสียงสุนัขที่ให้เสียงสูงและต่ำ ซึ่งยังเป็นเสียงของสัตว์เดียวกันอยู่ โดยเด็กไม่ขึ้นกับการรับรู้จากรูปร่างรูปภาพเท่านั้น แต่สามารถสร้างภาพในใจคิดย้อนกลับได้ มีความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์รูปร่าง รูปภาพ และสิ่งต่าง ๆ โดยให้สุนัขพันธุ์ขนาดใหญ่แทนเสียงต่ำ และสุนัขพันธุ์ขนาดเล็กแทนเสียงสูง



**ภาพที่ 1 ภาพตัวอย่างสุนัขพันธุ์ขนาดใหญ่ และสุนัขพันธุ์ขนาดเล็ก**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

การสร้างสื่อแอนิเมชันในครั้งนี้ ดำเนินการตามกระบวนการสร้างสื่อของจันทร์ณภา ขันติการ (2549) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นการผลิต (Production) และขั้นหลังการผลิต (Post-Production) เริ่มตั้งแต่การพัฒนาโครงเรื่อง การเขียนบท โดยมีการการออกแบบด้านเนื้อหากิจกรรมเรื่องโสตทักษะ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบเนื้อหาโสตทักษะในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน โดยการบูรณาการเนื้อหาเข้ากับทฤษฎีและการปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและพัฒนาโสตทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างการออกแบบเนื้อหาและกิจกรรม

ตารางที่ 1 กิจกรรมด้านเนื้อหาเรื่องโสตทักษะ

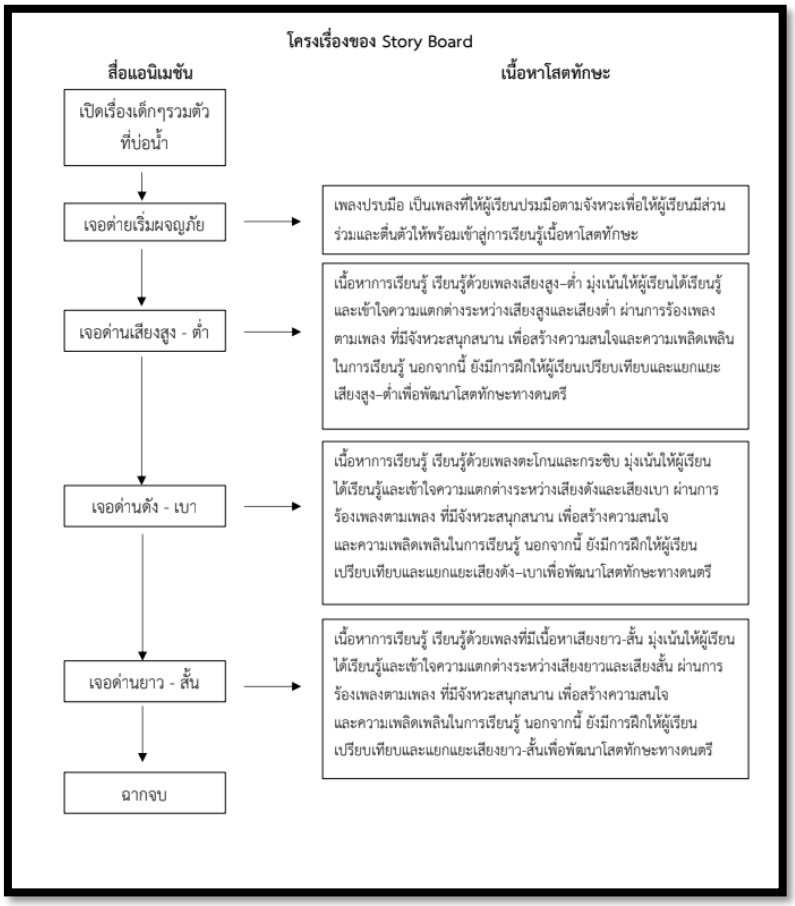
| **เนื้อหา** | **กิจกรรม สูง-ต่ำ** | **กิจกรรม ดัง-เบา** | **กิจกรรม ยาว-สั้น** |
|---|---|---|---|
| **สอน** | เพลงสอนเรื่อง สูง-ต่ำ | เพลงสอนเรื่อง ดัง-เบา | เพลงสอนเรื่อง ยาว-สั้น |
| **เสียงเปรียบเทียบ** | 1) สุนัข<br>2) นก<br>3) เปียโน | 1) คนพูด<br>2) กลอง<br>3) ระฆัง | 1) ทรัมเป็ต<br>2) แตรรถ<br>3) ผายลม |

การออกแบบตัวละคร ฉาก และการจัดทำสตอรี่บอร์ด เพื่อให้เนื้อหาและลำดับเหตุการณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เช่น การออกแบบตัวละคร คณะผู้วิจัยได้เลือกตัวละครที่เหมาะกับช่วงวัยของผู้เรียน ยกตัวอย่างการออกแบบตัวละครแมวมีลักษณะขนฟูสีส้ม มีบุคลิกน่ารัก เป็นมิตรขี้เล่น มีความอยากเรียนรู้ ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน



**ภาพที่ 2 ตัวละครแมว**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

การเขียนสตอรี่บอร์ด คณะผู้วิจัยได้เริ่มจากการศึกษาที่มาของเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องโสตทักษะและสื่อแอนิเมชันเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ซึ่งเนื้อหาที่พัฒนาโสตทักษะของผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่อยู่ในสื่อ ตัวอย่างการเขียนสตอรี่บอร์ด




**ภาพที่ 3 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ในขั้นตอนการผลิต คณะผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Dreamina AI เป็นโปรแกรมในการสร้างแอนิเมชัน โดยอิงจากสตอรี่บอร์ด เพื่อช่วยคิดชุดคำสั่งที่คณะผู้วิจัยได้เขียนเป็นภาษาไทยอย่างละเอียด นำมาปรับคำและแปลภาษาอังกฤษ โดยใช้โปรแกรม ChatGPT เพื่อนำชุดคำสั่งภาษาอังกฤษที่สมบูรณ์มาสร้างภาพ และนำภาพมาสร้างเป็นแอนิเมชัน ตัวอย่างชุดคำสั่งสำหรับสร้างตัวละครแมว คำสั่งที่คณะผู้วิจัยต้องการคือ “ลูกแมวสีส้มขนนุ่มฟูน่ารักตัวหนึ่งกำลังยืนสองขาเหมือนคน” นำคำสั่งภาษาไทยให้ ChatGPT แปลงเป็นภาษาอังกฤษ “A cute chlidorange cat Fluffy standing upright like a human” หลังจากที่ได้คำสั่ง จึงให้ Dreamina AI สร้างภาพ ตัวละครตามคำสั่งของคณะผู้วิจัย ที่คณะผู้วิจัยเลือกแมวสีส้มเพราะว่า สีส้มให้ความอบอุ่นเป็นมิตรความกระตือรือร้น ช่วยลดความเครียด



**ภาพที่ 4 ภาพแมว**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

พร้อมทั้งเพิ่มเสียงดนตรีและเสียงประกอบ เพื่อให้สื่อมีความน่าสนใจและสื่อสารเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนขั้นตอนหลังการผลิตได้ดำเนินการตัดต่อภาพและเสียงให้มีความสมบูรณ์พร้อมใช้งานจริง ซึ่งการดำเนินงานตามกระบวนการดังกล่าวทำให้สื่อแอนิเมชันที่สร้างขึ้น มีความครบถ้วนทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และคุณภาพ สอดคล้องกับหลักการผลิตสื่อของจันทร์ณภา ขันติการ (2549) ซึ่งเน้นความเป็นระบบและความละเอียดรอบคอบในทุกขั้นตอน ส่งผลให้สื่อที่ได้สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิผล คือเป็นสื่อที่เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน ใช้ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านโสตทักษะและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริงได้อย่างมีคุณภาพ



**ภาพที่ 5 สื่อการสอนแอนิเมชันเรื่องสัตว์หรรษาแห่งป่าดนตรี**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

จากการสร้างสื่อการสอนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการสอนแอนิเมชัน ประเมินคุณภาพโดยมีผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการหาคุณภาพด้านเนื้อหาของการสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันที่มีคุณภาพสำหรับพัฒนาโสตทักษะ ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนรายวิชาดนตรีประถมศึกษาตอนต้น

| **รายการประเมิน** | **ผลการประเมิน** | | **การประเมิน** |
|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | **S.D.** | |
| 1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดรายวิชาดนตรีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 2. เนื้อหาภายในสื่อมีความถูกต้อง | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 3. การจัดเรียงเนื้อหาภายในสื่อมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 4. คำถามในแบบฝึกหัดมีความเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 5. ภาพในสื่อสามารถสื่อสอดคล้องกับเนื้อหาความหมายได้ถูกต้อง | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| **เฉลี่ย** | **4.93** | **0.15** | **มากที่สุด** |

ตารางที่ 3 ผลการหาคุณภาพ ด้านคุณภาพของการสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันที่มีคุณภาพสำหรับพัฒนาโสตทักษะของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อการสอนดนตรี

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | การประเมิน |
|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | S.D. | |
| 1. ภาพที่ใช้มีความสวยงามและเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาในสื่อ | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 3. การจัดวางภาพนิ่งมีความเหมาะสม | 3.67 | 0.58 | มาก |
| 4. เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบภาพในสื่อมีความเหมาะสม | 4.00 | 1.00 | มาก |
| 5. รูปแบบและขนาดของตัวอักษรที่นำเสนอภายในสื่อมีความเหมาะสม | 3.67 | 1.55 | มาก |
| 6. คุณภาพของสื่อแอนิเมชันนี้มีความเหมาะสมในการนำไปเผยแพร่การเรียนรู้ได้ | 3.67 | 1.55 | มาก |
| 7. การนำเสนอเนื้อหาของสื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน | 4.33 | 0.58 | มาก |
| **เฉลี่ย** | **4.10** | **0.92** | **มาก** |

**สรุปผลการวิจัย**

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการสอนแอนิเมชันตามแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ซึ่งอธิบายว่าเด็กวัยประถมศึกษาอยู่ในขั้นการปฏิบัติการเชิงรูปธรรม (Concrete Operational Stage) จึงเรียนรู้ได้ดีผ่านสื่อที่มีภาพ เสียง และกิจกรรมที่เป็นรูปธรรม สื่อที่พัฒนาขึ้น จึงบูรณาการภาพเคลื่อนไหว สีสัน เสียงดนตรี และกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับโสตทักษะ ได้แก่ การจำแนกเสียงสูง-ต่ำ ดัง-เบา และยาว-สั้น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน

การพัฒนาสื่อดำเนินการตามกระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นการผลิต (Production) และขั้นหลังการผลิต (Post-production) โดยครอบคลุมการวิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบกิจกรรม การออกแบบตัวละคร ฉาก และสตอรี่บอร์ด การสร้างภาพและแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Dreamina AI ร่วมกับการใช้ ChatGPT เพื่อช่วยปรับชุดคำสั่งภาษาอังกฤษสำหรับสร้างภาพ ตลอดจนการตัดต่อภาพ เสียง และดนตรีประกอบ เพื่อให้สื่อมีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า คุณภาพด้านเนื้อหามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 (S.D. = 0.15) อยู่ในระดับ มากที่สุด แสดงว่าเนื้อหามีความถูกต้อง สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และเหมาะสมกับผู้เรียน ส่วนคุณภาพด้านสื่อการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 (S.D. = 0.92) อยู่ในระดับ มาก สะท้อนว่าสื่อมีความเหมาะสมทั้งด้านภาพ สี เสียง และการนำเสนอ

**อภิปรายผล**

จากการวิจัยเรื่อง การสร้างสื่อการสอนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาโสตทักษะตามรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าการพัฒนาสื่อแอนิเมชันในปัจจุบันสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งมีส่วนช่วยในการออกแบบตัวละคร ฉากหลัง และองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อการสอน อย่างไรก็ตามการใช้ AI ในการสร้างสื่อจำเป็นต้องมีการเขียนชุดคำสั่ง (Prompt) อย่างละเอียดและชัดเจน เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้ตรงตามความต้องการของผู้วิจัย อีกทั้งผู้สร้างสื่อยังต้องคัดเลือกภาพหรือวิดีโอที่เหมาะสมกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์ทางการสอนมากที่สุด ทั้งนี้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ AI คือ การประมวลผลภาพจากฐานข้อมูลที่มีอยู่เดิม ซึ่งอาจทำให้ภาพและตัวละครที่สร้างขึ้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับผลงานที่มีลิขสิทธิ์อยู่แล้ว แม้ในการวิจัยครั้งนี้จะยังไม่พบปัญหาทางกฎหมาย เนื่องจากคณะผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดชุดคำสั่งและออกแบบด้วยตนเอง แต่ในอนาคตผู้พัฒนาสื่อควรตระหนักและให้ความสำคัญกับกฎหมายลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างจาก AI เพื่อป้องกันปัญหาด้านจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา จากการนำสื่อการสอนแอนิเมชันไปทดลองใช้ พบว่าสื่อช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี เนื่องจากผู้เรียนอยู่ในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งอยู่ในพัฒนาการทางสติปัญญาระดับขั้นคิดเชิงรูปธรรมตามทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget) สื่อแอนิเมชันจึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวราพร ดำจับ (2566) ซึ่งพบว่าสื่อการสอนแอนิเมชันมีบทบาทสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในทุกระดับการศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น และผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อแอนิเมชันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพของสื่อที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น อย่างไรก็ตามการใช้สื่อนี้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีพื้นฐานการจำแนกคุณสมบัติเสียงสูง-ต่ำ ดัง-เบา และยาว-สั้น เนื่องจากสื่อมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจำแนกเสียง ไม่ใช่สอนเบื้องต้น ดังนั้นการใช้สื่อควรอยู่ภายใต้การดูแล และแนะแนวของครูผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องและบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการสอน

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

การสร้างสื่อแอนิเมชัน ควรจะมีการสร้างที่มีเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสาระดนตรี ได้แก่ แอนิเมชันเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ แอนิเมชันสัญลักษณ์ตัวโน้ต เพื่อให้ผู้เรียนดึงดูดในการเรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

การทำวิจัยครั้งนี้ ควรจะเป็นสื่อที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้เอง โดยไม่ต้องมีครูผู้สอนในการใช้สื่อเพื่อพัฒนาต่อไปในอนาคต

**รายการอ้างอิง**

จันทร์ณภา ขันติการ. (2549). *ทักษะการทำภาพการเคลื่อนไหวหลัก (Key animation) และภาพการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง (In between) ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ (2D animation)* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.

จารุวรรณ สุริยวรรณ์. (2549). *แนวทางการสอนดนตรี*. ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.

ราพร ดำจับ. (2566). การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, *9*(1), 1-20.

# การประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอนเรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

# SONG COMPOSITION FOR TEACHING THE HISTORICAL ERAS OF THAI MUSIC TO GRADE 6 STUDENTS

**กฤษณพงษ์ พะมอน* ครรชน ยิ่งเลิศ* จุลจักร ไชยจักร* ฐิติพล สิงห์โต***
**ณัฐวัตร ธรรมเจริญ* ธัญพงศ์ สุขชื่น* ธรรมศักดิ์ ศรีขาว* วัชรากร บุญเพ็ง****
**และฐกฤต สุกุลกิตติไกร****

KIDSANAPONG PAMON KHANCHON YINGLOET JULLAJAK CHAIYAJAK
THITIPOL SINGTO NATTAWAT TAMJAROEN THANYAPONG SOOKCHUEN
THAMMASAK SRIKHAO WATCHARAKORN BOONPHENG
AND TAKIT SUKUNKITTIKAI

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อประพันธ์บทเพลงสำหรับใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยบูรณาการแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาด้านดนตรี (Multiple Intelligences) เป็นฐานคิดสำคัญในการออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาดนตรี และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจพร้อมทั้งจดจำเนื้อหาประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการของดนตรีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิธีดำเนินการวิจัยใช้กระบวนการศึกษา และวิเคราะห์เอกสารเชิงเปรียบเทียบจากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จาก 3 สำนักพิมพ์ ควบคู่กับการศึกษาพัฒนาการของเครื่องดนตรีในสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 10) ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 6 ท่าน ประกอบด้วยครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาและประพันธ์เพลงผ่านแอปพลิเคชัน ข้อมูลที่ได้นำมาสังเคราะห์เพื่อออกแบบโครงสร้างทำนอง เรียบเรียงเสียงประสาน และประพันธ์คำร้องด้วยฉันทลักษณ์กลอนหก จากนั้นตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรี (สมัยสุโขทัยถึงสมัยรัตนโกสินทร์) และตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญรวม 6 ท่าน ก่อนนำไปทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมหามงคล จำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่า บทเพลงประกอบการเรียนการสอนที่ประพันธ์ขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญในเฉพาะด้านเนื้อหาอยู่ที่ 1.00 และในส่วนของมิติอื่น ๆ อยู่ในช่วง 0.67-1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ในทุกประเด็น ได้แก่ ความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของคำร้อง ระยะเวลาในการนำเสนอ และการจัดลำดับเนื้อหา สำหรับผลการนำไปทดลองใช้จริงพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเพลงในระดับสูงมาก โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 4.4-4.6 ประเด็นที่ได้รับคะแนนประเมินสูงสุด คือ บทเพลงสามารถช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหายุคสมัยของดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี สรุปผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอนโดยใช้ทฤษฎีพหุปัญญาด้านดนตรี สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และนำไปใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำเสนอข้อเสนอแนะทั่วไปและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต เพื่อเป็นแนวทางในการนำรูปแบบการประพันธ์เพลงนี้ ไปประยุกต์ใช้พัฒนาการศึกษาดนตรีไทยในมิติอื่น ๆ ต่อไป

คำสำคัญ: เพลงประกอบการเรียนการสอน, ยุคสมัยของดนตรีไทย

## Abstract

The primary objective of this research was to compose instructional songs as learning media for teaching the historical eras of Thai music to Grade 6 students. The study integrated the concept of Musical Intelligence from the Theory of Multiple Intelligences as a core framework for instructional design. This approach was aligned with the Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008) in the Arts Learning Area, specifically the Music subject, with the aim of enhancing students' understanding and retention of the history and development of Thai music through musical elements.

The research methodology involved a systematic documentary study and comparative analysis of Grade 6 music and dance textbooks from three publishers, together with a historical study of the development of Thai musical instruments during the Rattanakosin period, from the reign of King Rama I to King Rama X. In-depth interviews were conducted with six experts, including Grade 6 music teachers and specialists in applied music development and composition. The data were synthesized to develop melodic structures, arrange harmonies, and compose lyrics using the Klon Hok (six-syllable poetic meter). The accuracy of the historical content covering the Sukhothai through Rattanakosin periods, as well as the Index of Item-Objective Congruence (IOC), was validated by six experts prior to a field trial involving five Grade 6 students at Phratamnak Suankulaep Mahamongkol School.

The findings revealed that the composed instructional songs met the established quality criteria. The IOC values evaluated by the experts ranged from 0.67 to 1.00, indicating that the songs met the evaluation criteria across all assessed dimensions, including content accuracy, appropriateness of the lyrics, presentation duration, and content sequencing. Regarding the implementation results, students' satisfaction, measured using a five-point Likert scale, was rated at the highest level, with mean scores ranging from 4.40 to 4.60. The highest-rated aspect was the songs' contribution to students' understanding of the historical eras of Thai music.

The findings suggest that instructional song composition based on the Theory of Multiple Intelligences has potential as an instructional approach for supporting the teaching and learning of Thai music history among Grade 6 students. The study also provides recommendations for future research and for applying this composition model to the further development of Thai music education in other areas.

Keywords: instructional songs, historical eras of Thai music

**บทนำ**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้บรรจุรายวิชาศิลปะ ซึ่งมุ่งเน้นมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ โดยประกอบไปด้วย 3 สาระสำคัญ คือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ วิชาดนตรีจัดอยู่ในสาระที่ 2 ช่วยอธิบายถึงหลักการในทางปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนดนตรีไทย สามารถเข้าถึงดนตรีไทยได้อย่างเข้าใจ และสามารถที่จะเป็นพื้นฐานในการสืบทอดดนตรีไทยให้เป็นไปในแนวทางที่ถูกต้อง กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศให้โรงเรียนทั่วไปใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทุกชั้นเรียน ตั้งแต่ปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป เริ่มให้มีการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ประถมศึกษาตอนปลาย จนถึงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีเนื้อหาในเรื่องต่าง ๆ รวมถึงเรื่องดนตรีไทยในประวัติศาสตร์อีกด้วย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ดนตรีไทยมีประวัติศาสตร์ยาวนานและมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องตามสภาพสังคมและวัฒนธรรม เริ่มจากสมัยสุโขทัยที่ดนตรีมีความเรียบง่าย เน้นการขับร้องและการละเล่นพื้นบ้าน ใช้เครื่องดนตรีประเภทดีดและเป่า เช่น กระจับปี่ พิณน้ำเต้า และขลุ่ย โดยมีวงขับไม้เป็นวงดนตรีหลัก ต่อมาในสมัยอยุธยาดนตรีมีความซับซ้อนขึ้น เกิดการประสมวงอย่างเป็นระบบ เช่น วงปี่พาทย์ เครื่องห้า และวงมโหรี เครื่องหกที่เพิ่มขลุ่ยและรำมะนา

เมื่อเข้าสู่สมัยรัตนโกสินทร์ ดนตรีไทยได้รับการพัฒนาอย่างก้าวหน้า มีการประดิษฐ์เครื่องดนตรีใหม่ ๆ เช่น ระนาดทุ้ม ฆ้องวงเล็ก ระนาดเอก เหล็ก และระนาดทุ้มเหล็ก ก่อให้เกิดวงปี่พาทย์เครื่องคู่และเครื่องใหญ่ อีกทั้งยังมีการตั้งวงเครื่องสายที่เน้นในรัชกาลที่ 5 และ 6 มีการนำเครื่องดนตรีต่างชาติเข้ามาผสม จนถึงปัจจุบันดนตรีไทยยังคงปรับตัวและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีการผสมผสานกับดนตรีสากลเกิดแนวทางใหม่ ๆ เช่น การเรียบเรียงเพลงไทยเดิมในสไตล์ร่วมสมัย และการใช้เครื่องดนตรีไทยในเพลงสากล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น และคุณค่าที่สืบทอดมาของดนตรีไทย (ประทีป นักปี่, 2553) การเรียนประวัติศาสตร์ดนตรีไทยมีความสำคัญต่อการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจพัฒนาการของดนตรีไทยในแต่ละยุคสมัย ตระหนักถึงคุณค่าของศิลปินและภูมิปัญญาไทย กระทรวงศึกษาธิการได้บรรจุเนื้อหาดังกล่าวในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สาระที่ 2 ดนตรี ตัวชี้วัด ศ 2.2 ป.6/1 กำหนดให้ผู้เรียนสามารถอธิบายดนตรีไทยในประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะดนตรีในเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ ดนตรี ในยุคสมัยต่าง ๆ อิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีต่อดนตรี ซึ่งเป็นฐานความรู้สำคัญที่ชี้เห็นถึงความสำคัญของดนตรีไทย เชื่อมโยงความรู้ในชั้นที่สูงขึ้นตามมาตรฐานผู้เรียนที่หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551

ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนดนตรีในระดับประถมศึกษาของประเทศไทยมีความแตกต่างกัน ด้านมาตรฐานการดำเนินงาน บางสถานศึกษามีการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านหลักสูตร กิจกรรม และสื่อสนับสนุน ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนดนตรีมีคุณภาพและน่าสนับสนุน ขณะเดียวกันบางสถานศึกษาอาจมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทำให้การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางดนตรีอาจยังไม่เต็มศักยภาพของผู้เรียน ทั้งนี้ดนตรีเป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ทางดนตรีโดยตรง และด้านพัฒนาการทางอารมณ์และสติปัญญา จึงควรได้รับการส่งเสริมอย่างทั่วถึง และเท่าเทียมในทุกสถานศึกษา (ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์, 2555) ดังนั้นการที่จะเป็นผู้สอนให้ได้ประสิทธิภาพ ทางด้านดนตรีนอกจากการสอนด้วยการบรรยาย ผู้สอนต้องมีวิธีการสอนต่าง ๆ ที่สามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนอีกด้วย

สื่อการสอนเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและความมั่นคงมากขึ้น ผู้เรียนสามารถสัมผัสและลงมือปฏิบัติจริงโดยมีสื่อเป็นเครื่องมือสนับสนุน นอกจากนี้สื่อยังมีบทบาทในการเร้าความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความอยากเรียน อยากดู และอยากรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสื่อการสอน ยังทำหน้าที่ช่วยย่อขนาดของสิ่งต่าง ๆ ทั้งในด้านระยะทางและเวลา ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น และยังสามารถเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่จับต้องได้

ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ สุดท้ายสื่อยังมีคุณสมบัติในการทำสิ่งที่ยากให้เป็นสิ่งที่ง่าย (สมคิด พรมจุ้ย, 2547) หากพิจารณาตามคุณลักษณะสื่อการสอนสามารถแบ่งออกเป็นหลายประเภท ได้เป็นสื่อทัศน์ที่เน้นการรับรู้ทางสายตาและสื่อโสตทัศน์ซึ่งผสมผสานทั้งเสียงและภาพเข้าด้วยกัน ส่วนในด้านเทคโนโลยี ยังมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อโสตที่เน้นการรับรู้ทางเสียง โดยเฉพาะในทางดนตรีเสียงเป็นตัวกลางสำคัญในการถ่ายทอดเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร และสามารถนำไปประยุกต์สร้างเป็นสื่อการสอนผ่านเพลงประกอบการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพลงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสอน ช่วยทำให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนการสอน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ได้รับความรู้ความสามารถอย่างครอบคลุมด้วยเนื้อหาสาระของเพลงทั้งทางตรงและทางอ้อม (สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์, 2550) อีกทั้งเพลงยังช่วยในการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนในสนุกและด้านพัฒนาการของเด็กทั้งในด้านโสตประสาท กล่าวคือ เด็กจะสามารถแยกแยะเสียงร้องและอุปกรณ์ดนตรีต่าง ๆ รวมถึงในด้านสติปัญญา เพลงส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เมื่อเด็กได้ยินเสียงก็จะเกิดจินตนาการเห็นภาพ และเกิดความคิดริเริ่มอยากรู้ว่าเพลงสื่อความหมายอย่างไร (ชัยวัฒน์ เหล่าสืบสกุลไทย, 2549) ในรายวิชาดนตรีสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื้อหาเกี่ยวกับยุคสมัย ของดนตรีไทยเป็นประเด็นที่มีรายละเอียดมากและค่อนข้างซับซ้อน ทำให้นักเรียนบางส่วนจดจำได้ยาก ดังนั้นการสร้างบทร้องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับยุคสมัยของดนตรีไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ 6 ควบคู่กับการประพันธ์ทำนองเพลงเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนจะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาดังกล่าวได้ดียิ่งขึ้น จากความสำคัญดังกล่าวคณะผู้วิจัยมีความสนใจที่จะประพันธ์เพลงเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหา พัฒนาการของเครื่องดนตรีไทยในสมัยรัตนโกสินทร์ และจากการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ด้านดนตรีไทยและช่วยสืบสานและต่อยอดองค์ความรู้ด้านดนตรีไทย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทยให้คงไว้สืบไป

**วัตถุประสงค์**

เพื่อประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอนเรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลจากเอกสารหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมีลำดับการดำเนินงานดังนี้

1. คณะผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหายุคสมัยของดนตรีไทยจากหนังสือเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 สำนักพิมพ์ รวมถึงศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้วิเคราะห์สาระสำคัญและกำหนดแนวทางในการประพันธ์เพลง

2. คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนการสอน และด้านการประพันธ์เพลง โดยใช้แบบสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการประพันธ์เพลง

3. คณะผู้วิจัยออกแบบการประพันธ์เพลง โดยกำหนดรูปแบบเนื้อหา ทำนอง และจังหวะของเพลงให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ในรายวิชาดนตรี

4. หลังจากการประพันธ์เพลงตัวต้นแบบแล้ว คณะผู้วิจัยได้นำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพทั้งด้านความถูกต้องของเนื้อหา ด้านเนื้อหาและด้านการประพันธ์เพลง จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มดังกล่าวประเมินอีกครั้ง

5. คณะผู้วิจัยนำเพลงประกอบการเรียนการสอนเรื่องยุคสมัยของดนตรีไทยไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบมหามงคล จำนวน 5 คน โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน พร้อมทั้งประเมินความพึงพอใจเพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น หลังการใช้เพลงประกอบการสอน

6. คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้สื่อมาวิเคราะห์และสรุปผลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการประพันธ์เพลงประกอบการสอนเรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**ผลการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้จัดเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ที่บูรณาการทั้งระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณเข้าด้วยกัน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอนเรื่อง "ยุคสมัยของดนตรีไทย" สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบผ่านการศึกษาเอกสาร ตำราวิชาการ และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญสองกลุ่มหลัก ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรีและผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลง จากนั้นจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ผ่านกรอบแนวคิดสำคัญ 2 ประการ คือ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) และแนวคิดการประพันธ์เพลงของภัทร เอกกุล ซึ่งสามารถจำแนกผลการดำเนินงานออกเป็น 7 ประเด็นหลัก อย่างละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาหลักสูตรและทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ (Content Analysis) ในการออกแบบเนื้อหาสำหรับบทเพลง คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบจากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จาก 3 สำนักพิมพ์หลัก ได้แก่ สำนักพิมพ์บริษัทอักษรเจริญทัศน์ (อจท.) สำนักพิมพ์บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) และสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด ผลการวิเคราะห์พบเครื่องดนตรีที่ปรากฏในยุคแผ่นดินรัตนโกสินทร์รวมทั้งสิ้น 15 ชนิด เพื่อความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน คณะผู้วิจัยได้นำทัศนะจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนดนตรีระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้ง 3 ท่าน (นางสาวบุรารัตน์ มณีฉาย นายธีรวัฒน์ ลาวงศ์ และนายยงยุทธ กลิ่นถือศีล) มาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกเนื้อหา ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้องกันว่า เนื้อหาควรเรียงลำดับตามประวัติศาสตร์ยุคสมัย (สุโขทัย อยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์) ตามหลักสูตรแกนกลาง แต่ควรเน้นเฉพาะเครื่องดนตรีหลัก ๆ ไม่เจาะลึกจนเกินไปเพื่อไม่ให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย เกณฑ์การคัดเลือกเครื่องดนตรี คณะผู้วิจัยใช้เกณฑ์คัดเลือกเครื่องดนตรีที่ปรากฏซ้ำกันในเนื้อหาตั้งแต่ 2 สำนักพิมพ์ขึ้นไป ทำให้สรุปเครื่องดนตรีหลักที่จะนำมาแต่งเพลงได้ 8 ชนิด คือ กลองทัด 2 ใบ กลองสองหน้า ระนาดทุ้ม ฆ้องวงเล็ก ระนาดเอกเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ฆ้องหุ่ย 7 ใบ และอังกะลุง ในส่วนของแนวทางการแต่งเพลง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลง (ผศ.ดร.ดุษฎี มีป้อม ดร.สุชาดา โสวัตร และอาจารย์ดารารัตน์ หุตวัฒนะ) ได้ให้คำแนะนำว่า รูปแบบเพลงสำหรับเด็กวัยนี้ควรฟังง่าย ไม่ซับซ้อน มีการซ้ำทำนองและคำร้องเพื่อให้จดจำได้ดี คอร์ดที่ใช้ควรเป็นกลุ่มคอร์ดพื้นฐาน เช่น คอร์ดเมเจอร์และไมเนอร์ (รูปแบบ 1-4-5) มีจังหวะที่สนุกสนานรุกเร้า แต่ไม่ช้าหรือเร็วจนเกินไป ส่วนเนื้อหาต้องไม่ลึกซึ้งเกินไป โดยอาจนำเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์มาเชื่อมโยงเพื่อสร้าความน่าสนใจ

2. แนวคิดและโครงสร้างการประพันธ์ทำนองเพลง (Melody Composition) คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์มาจำแนกและออกแบบบทเพลงออกเป็น 2 บทเพลง โดยยึดคีย์ C Major เป็นหลักเพื่อให้ขับร้องได้ง่าย และกำหนดขั้นตอนการทำอย่างเป็นระบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดโครงสร้างเพลง การกำหนดอัตราจังหวะ การกำหนดบันไดเสียง การเลือกเครื่องดนตรี และการสร้างทำนองหลักร่วมกับเสียงประสาน โดยมีรายละเอียดโครงสร้างดังนี้ เพลงที่ 1 (แนวป๊อป - อัตราจังหวะ 4/4) มีการเดินคอร์ดหลัก 4 คอร์ด คือ C, Am, F, G โครงสร้างแบ่งเป็น 5 ส่วน เริ่มจากท่อนนำ (Intro) ที่ใช้เสียงสังเคราะห์เลียนแบบระนาดเอกร่วมกับดนตรีสากลเพื่อปูอารมณ์ ต่อด้วยทำนองหลักที่เรียบง่ายเพื่อการเล่าเรื่อง มีท่อนฮุค (Hook) ที่กระชับและใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติของกลองทัด (เช่น "ตุ้ม ตุ้ม ตุ่ม") เพื่อสร้างจุดจดจำ มีท่อนเชื่อม (Bridge) ที่นุ่มนวลลง เพื่อเน้นย้ำใจความสำคัญของการอนุรักษ์ และจบด้วยการค่อย ๆ ลดความดังของเสียง (Fade out) เพลงที่ 2 (แนวเทิดพระเกียรติ/มาร์ชชิ่ง-อัตราจังหวะ 2/4) เน้นจังหวะที่เข้มแข็งจากเสียงกลองชุด และกลองไทโกะสังเคราะห์ โครงสร้างแบ่งเป็น 8 ส่วน

เน้นการเล่าเรื่องราวเชิงประวัติศาสตร์ตามรายรัชกาล โดยไล่เรียงจากรัชกาลที่ 4 (ระนาดเอกเหล็กและระนาดทุ้มเหล็ก) รัชกาลที่ 5 (ฆ้องหุ่ย 7 ใบในวงปี่พาทย์ ดึกดำบรรพ์) และรัชกาลที่ 6 (อังกะลุงจากชวา) ก่อนจะจบด้วยท่อนสรุปที่กระชับและลงท้ายด้วยคำร้องย้ำเตือนใจความสำคัญ

3. การประพันธ์คำร้องและการประยุกต์ใช้ฉันทลักษณ์ (Lyric Composition) การออกแบบคำร้อง คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้ฉันทลักษณ์ “กลอนหก” มาเป็นแนวทางหลักในการขับเคลื่อนเนื้อหา อย่างไรก็ตามเพื่อให้สอดรับกับสัดส่วนของทำนองดนตรี คณะผู้วิจัยจึงได้ปรับแต่งการส่งสัมผัสและจำนวนคำในบางวรรคให้ยืดหยุ่น (บางวรรคมี 5 หรือ 7 คำ) โดยเนื้อหาคำร้องถูกแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาหลักดังนี้ ช่วงที่ 1 (เนื้อหารัชกาลที่ 1 - 3) เริ่มต้นด้วยท่อนเกริ่นนำเพื่อสร้างความภาคภูมิใจในความเป็นไทย จากนั้นเข้าสู่เนื้อหาหลักที่ผสมผสานคำเลียนเสียงเครื่องดนตรี (Onomatopoeia) เช่น “ตุ่มตุ่ม ตุ้มตุ้ม ต่อม” เพื่อสื่อถึงกลองทัด ในสมัยรัชกาลที่ 1 ต่อด้วยการบรรยายถึงกลองสองหน้าและซอสามสาย “สายฟ้าฟาด” ในสมัยรัชกาลที่ 2 และสิ้นสุดด้วยความสมบูรณ์ครบเครื่องของวงดนตรีในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่มีการเพิ่มฆ้องวงเล็กและระนาดทุ้ม ช่วงที่ 2 (เนื้อหารัชกาลที่ 4 - 6 และบทสรุป) เริ่มด้วยท่อนเกริ่นนำให้ทบทวนตำรา แล้วเข้าสู่เนื้อหาการประดิษฐ์ระนาดเอกเหล็กและระนาดทุ้มเหล็กในรัชกาลที่ 4 ต่อด้วยการกำเนิดฆ้องหุ่ย 7 ใบในวงปี่พาทย์ดึกดำบรรพ์ที่มีเสียงขลังนุ่มในรัชกาลที่ 5 และความเฟื่องฟูของอังกะลุงที่นำมาจากอินโดนีเซียในรัชกาลที่ 6 ก่อนจะปิดท้ายด้วยท่อนสรุปเชิงอบรมสั่งสอน กระตุ้นเตือนให้เยาวชนตระหนักถึงคุณค่าและร่วมกันสืบสานดนตรีไทยให้คงอยู่คู่ชาติ

4. การเรียบเรียงเสียงประสานและการวิเคราะห์แนวทำนอง (Harmony & Phrase Analysis) คณะผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิดการประสานเสียงของ Steve Riseh ที่เน้นการสร้างมิติในแนวตั้งผ่านขั้นคู่เสียง และการเดินคอร์ดระบบบันไดเสียงเมเจอร์ เพื่อให้บทเพลงมีความสดใสคึกคัก โดยมีกีตาร์และคีย์บอร์ด สร้างคอร์ดแบบ Homophony และมีเบสทำหน้าที่เป็นฐาน (Root) ร่วมกับการนำแนวคิดของ Charles Ives มาบูรณาการทำนองเสียงประสาน และคำร้องให้กลมกลืนกัน จากการวิเคราะห์โครงสร้างแนวทำนองรายประโยคของบทเพลง คณะผู้วิจัยได้จำแนกลักษณะทางดนตรีไว้ดังนี้ โดยทำนองเพลงที่ 1 คณะผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองมี “จังหวะสนุกสนาน” แสดงว่าเพลงนี้น่าจะอยู่ในจังหวะเร็ว (Allegro) หรือ Moderato ลักษณะทำนองมีการเคลื่อนไหวแบบขั้นคู่ (stepwise motion) มีการใช้เสียงซ้ำและโน้ตตกแต่งเพื่อเพิ่มความสดใส ทำนองมีแนวโน้มจะขึ้น-ลงแบบโค้ง (archshape) ซึ่งทำให้เพลงฟังดูมีพลังและไหลลื่น มีการใช้คอร์ด C – Am – Am – Am ซึ่งบ่งบอกถึงการใช้คอร์ดโทนิก (C) และซับมีเดียนต์ (Am) สลับกัน คอร์ด C ให้ความรู้สึกสดใส มั่นคง คอร์ด Am ให้ความรู้สึก อบอุ่น นุ่มนวล ทำนองเพลงที่ 2 คณะผู้วิจัยได้ประพันธ์ทำนองของเพลงเริ่มต้นด้วยเสียง “ม–ม–ม–รมฟ–ล–ซ–ลด–ร–ม” ซึ่งเป็นการเคลื่อนเสียงแบบขึ้น-ลงต่อเนื่อง (stepwise motion) ทำให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวลและ

ต่อเนื่องโดยเสียง "ม" และ "ฟ" ทำหน้าที่เป็นเสียงสำคัญของทำนอง (หลักเสียง) ช่วยเน้นให้เกิดความมั่นคงทางอารมณ์ลักษณะการไล่ระดับเสียงที่ค่อย ๆ สูงขึ้น แล้วลดลง ทำให้ทำนองมีมิติและน่าฟัง เสียงประสานในประโยคนี้ใช้คอร์ดหลัก ได้แก่ ล–ซ–ฟ–ม เป็นลักษณะของการเคลื่อนคอร์ดที่ช่วยสร้างความต่อเนื่องทางอารมณ์และความอิ่มของเสียง เสียงประสานมีบทบาทในการเสริมให้เสียงร้องมีความกลมกลืนและเด่นชัด โดยเฉพาะตอนจบของวรรคที่ลงเสียง "รม" ซึ่งให้ความรู้สึกสมบูรณ์ และสงบ

วิจัยงานสร้างสรรค์วิจัยชิ้นนี้ ตัวบทเพลงสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเรียนการสอน ที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการนำทำนองเพลงป๊อปและมาร์ชซิ่งร่วมสมัยเข้ามาช่วยลดทอนความซับซ้อนของเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีไทย ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำชื่อเครื่องดนตรีหลักและวิวัฒนาการในแต่ละยุคสมัย ผ่านคำร้องฉันทลักษณ์กลอนหกและทำนองดนตรีสากลประยุกต์ได้อย่างเป็นรูปธรรม จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำบทเพลงนี้ไปผ่านการประเมินคุณภาพจากอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาให้สมบูรณ์แบบต่อไป



**ภาพที่ 1 คิวอาร์โค้ดเพลงยุคสมัยของดนตรีไทย เพลงที่ 1 และเพลงที่ 2**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย สำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคณะผู้วิจัยได้บูรณาการกรอบแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) มาเป็นฐานคิดสำคัญในการออกแบบและขับเคลื่อนกระบวนการวิจัย ปัญญาด้านดนตรีถือเป็นความสามารถในการซึมซับ เข้าถึงสุนทรียะทางดนตรี ตลอดจนการรับรู้ การจดจำ การจำแนกจังหวะ ทำนอง และโครงสร้างทางดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ คณะผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดดังกล่าวมาแปรสภาพเนื้อหาบทเรียนประวัติศาสตร์ดนตรีที่มีความซับซ้อนและเข้าใจยาก ให้กลายเป็นสื่อการสอนในรูปแบบบทเพลงร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของดนตรีศึกษา

ในระดับประถมศึกษา คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ใน 2 ส่วนหลัก ส่วนแรกคือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จาก 3 สำนักพิมพ์ชั้นนำ ได้แก่ สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์ (อจท.) สำนักพิมพ์บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) / วัฒนาพานิช (วพ.) และสำนักพิมพ์เอมพันธ์ จำกัด แม้ว่าตำราทั้ง 3 สำนักพิมพ์จะมีการกล่าวถึงประวัติศาสตร์ดนตรีไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา ธนบุรี และรัตนโกสินทร์ ตลอดจนประเภทของวงดนตรีและเหตุการณ์สำคัญไว้อย่างกว้างขวาง แต่คณะผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการคัดเลือกเฉพาะ “เครื่องดนตรีไทยที่ปรากฏในยุคสมัยรัตนโกสินทร์” โดยตั้งเกณฑ์คัดเลือกเครื่องดนตรีที่ปรากฏซ้ำกันในตำราตั้งแต่ 2 สำนักพิมพ์ขึ้นไป ซึ่งผลจากการสังเคราะห์ทำให้ได้เครื่องดนตรีหลักจำนวน 8 ชนิด ได้แก่ กลองทัด 2 ใบ กลองสองหน้า ระนาดทุ้ม ฆ้องวงเล็ก ระนาดเอกเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ฆ้องหุ่ย 7 ใบ และอังกะลุง เพื่อนำมาใช้เป็นฐานข้อมูลในการประพันธ์คำร้อง ส่วนที่สองคือ การศึกษาข้อมูลเชิงลึกผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกคือ ครูผู้สอนรายวิชาดนตรีระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ นางสาวบุรารัตน์ มณีฉาย นายธีรวัฒน์ ลาวงศ์ และนายยงยุทธ กลิ่นถือศีล เพื่อทราบถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง ซึ่งพบว่าควรจัดลำดับเนื้อหาตามลำดับเวลาทางประวัติศาสตร์ (Chronological Order) และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจเครื่องดนตรีที่เกิด หรือปรากฏเด่นชัดในแต่ละยุคสมัยเป็นหลัก กลุ่มที่สองคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลงจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผศ.ดร.ดุษฎี มีป้อม ดร.สุชาดา โสวัตร และอาจารย์ดารารัตน์ หุตวัฒนะ ซึ่งได้ให้ฉันทามติว่าบทเพลงสำหรับเด็กวัยนี้ต้องเน้นความเรียบง่าย ทั้งทำนองและคำร้อง ใช้ถ้อยคำที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางภาษา ทำนองสั้น มีโครงสร้างที่มีการซ้ำทำนองและคำร้อง (Repetition) ใช้ระบบคอร์ดและเสียงประสานพื้นฐาน ควบคู่กับจังหวะที่สนุกสนานแต่ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป ตลอดจนมีการนำคำสำคัญ (Keywords) มาเรียงร้อยเชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ เพื่อให้จดจำง่ายและไม่ซับซ้อนจนเกินไป จากการประมวลข้อมูลข้างต้น คณะผู้วิจัยได้สร้างสรรค์และประพันธ์บทเพลงประกอบการสอนออกเป็น 2 บทเพลง โดยเลือกใช้บันไดเสียง C Major เป็นแกนหลักเนื่องจากเป็นบันไดเสียงพื้นฐานที่เอื้อต่อศักยภาพการขับร้องของเด็กประถมศึกษา โดยมีรายละเอียดโครงสร้างทางดนตรีกรรมดังนี้ เพลงที่ 1 ประพันธ์ขึ้นในแนวเพลงป๊อป (Pop) มีอัตราจังหวะ 4/4 มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีไทยในยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1–3) บทเพลงนี้ใช้รูปแบบการซ้ำทำนองเพื่อให้เกิดความคุ้นเคย เดินคอร์ดหลักสี่คอร์ดตามแบบแผนดนตรีร่วมสมัย คือ C - Am - F - G โครงสร้างบทเพลงแบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลัก เริ่มจากส่วนนำเข้า (Intro) ที่สร้างความตื่นตัวด้วยการผสมผสานเสียงสังเคราะห์เลียนแบบระนาดเอกเข้ากับเครื่องดนตรีสากล ถัดมาคือส่วนทำนองหลัก (Melody) ที่ดำเนินไปอย่างเรียบง่าย เพื่อพรรณนาเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ส่วนท่อนเด่นหรือท่อนฮุค (Chorus)

มีการใช้ลักษณะคำเลียนเสียงธรรมชาติ (Onomatopoeia) ของกลองทัดเพื่อสร้างอัตลักษณ์และจุดจดจำ ส่วนท่อนเชื่อม (Bridge) มีการปรับเปลี่ยนอารมณ์เพลง (Dynamic Change) ให้นุ่มนวลลงเพื่อเน้นย้ำ ใจความสำคัญเรื่องการอนุรักษ์ดนตรีไทย และจบลงด้วยส่วนสุดท้าย (Outro) ในลักษณะการค่อย ๆ ลดความดังของเสียงดนตรี (Fade out) พร้อมเสียงขับร้องย้ำเตือนข้อความสำคัญดนตรีกรรมในเพลงนี้ จึงเป็นการบูรณาการเครื่องดนตรีไทยสังเคราะห์ (Synthesized Instruments) ทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลัก ร่วมกับกลองชุดเบสและกีตาร์สากลที่ทำหน้าที่ควบคุมจังหวะและเสียงประสานอย่างลงตัว บทเพลงที่ 2 ประพันธ์ขึ้นในแนวมาร์ชชิ่ง (Marching) มีอัตราจังหวะ 1/2 มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีไทยในยุครัตนโกสินทร์ตอนกลางถึงตอนปลาย (รัชกาลที่ 4–6) ทำนองเพลงถูกออกแบบให้มีความหนักแน่น สม่ำเสมอ และให้ความรู้สึกฮึกเหิมตามลักษณะของเพลงมาร์ช ซึ่งสอดรับกับการเล่าสาระข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ที่เป็นทางการ โครงสร้างของเพลงแบ่งออกเป็น 8 ส่วนอย่างละเอียด เริ่มจากส่วนนำสั้น ๆ ที่เชื่อมโยงทำนองมาจากเพลงแรก เข้าสู่ส่วนทำนองเล่าเรื่องราวในสมัยรัชกาลที่ 4 และเครื่องดนตรีระนาดเอกเหล็กกับระนาดทุ้มเหล็ก มีท่อนบรรเลงสั้น ๆ คั่นเพื่อเปลี่ยนผ่านอารมณ์ก่อนจะเข้าสู่ทำนองบรรยายเรื่องฆ้องหุ่ย 7 ใบ ในสมัยรัชกาลที่ 5 และทำนองบรรยายเรื่องอังกะลุงในสมัยรัชกาลที่ 6 ตามลำดับ จากนั้นจึงเข้าสู่ท่อนเชื่อมเพื่อปรับอารมณ์ดนตรีและเข้าสู่ท่อนสรุป (Hook) ที่หยิบยกทำนองของเพลงแรกกลับมาฉายซ้ำเพื่อย้ำเตือนใจความสำคัญ ก่อนจะปิดท้ายด้วยส่วนจบที่ดนตรีค่อย ๆ เบาลง พร้อมเสียงร้องเน้นย้ำข้อความสะท้อนใจว่า "ร่วมรักษาคู่ชาติ เอย" เพลงนี้เน้นการใช้เสียงสังเคราะห์ของกลองชุดและกลองไทโกะ (Taiko) เพื่อขับเน้นพลังความหนักแน่นและสร้างความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ ด้านการประพันธ์คำร้อง คณะผู้วิจัยเลือกใช้ฉันทลักษณ์ "กลอนหก" เป็นแกนหลัก เนื่องจากมีจำนวนคำที่กระชับและสอดรับกับสัดส่วนจังหวะดนตรีสากลได้ดี โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ช่วงตามโครงสร้างบทเพลง ช่วงที่ 1 (รัชกาลที่ 1–3) บรรยายถึงกลองทัด 2 ใบ กลองสองหน้า ระนาดทุ้ม และฆ้องวงเล็ก ส่วนช่วงที่ 2 (รัชกาลที่ 4–6) บรรยายถึงระนาดเอกเหล็ก ระนาดทุ้มเหล็ก ฆ้องหุ่ย 7 ใบ และอังกะลุง ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ผ่อนปรนข้อจำกัดของฉันทลักษณ์ในบางวรรค โดยอนุญาตให้มีคำเกินหรือสัมผัสไม่ตรงตามตำราดั้งเดิมในกรณีที่จำเป็น เพื่อรักษาความถูกต้องของเนื้อหาสาระและความหมายตามบริบทประวัติศาสตร์ดนตรี ไม่ให้เกิดความบิดเบือนเนื่องจากการบังคับสัมผัสคำ สำหรับการเรียบเรียงเสียงประสาน (Arrangement & Harmony) คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ Steve Rise มาเป็นหลักในการออกแบบเสียงประสานในแนวตั้งเพื่อเพิ่มมิติ และความสมบูรณ์ให้แก่ทำนองหลักในแนวนอน โดยใช้บันไดเสียงเมเจอร์สร้างความสดใสและมีพลัง มีคีย์บอร์ดหรือซินธิไซเซอร์ และกีตาร์บรรเลงกลุ่มคอร์ดในลักษณะเนื้อดนตรี แบบร่วมทำนอง (Homophony) เพื่อความกลมกลืนโดยมีเสียงเบส (Bass) ทำหน้าที่เดินแนวฐานของคอร์ด (Root) สร้างความมั่นคง

ทางโครงสร้างในส่วนของทางด้านเสียงร้อง คณะผู้วิจัยได้เน้นความคมชัดของเสียงร้องนำ (Lead Vocal) ในการส่งผ่านเนื้อหาสาระ และสอดแทรกเสียงร้องประสาน (Backing Vocals) ในท่อนฮุคแบบแนวคู่ขนาน (Parallel Harmony) ซึ่งเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกับทำนองหลัก เพื่อเพิ่มความหนาแน่น อบอุ่น และสร้างอารมณ์ร่วม โดยกระบวนการทำงานเริ่มจากการคิดทำนองหลัก คัดเลือกขั้นคู่เสียงประสานที่เหมาะสม เรียบเรียงเสียงประสานตามขั้นคู่ และปรับอัตราส่วนความดังเบา (Mixing) ให้องค์ประกอบทั้งหมดหลอมรวมเป็นเอกภาพ หลังเสร็จสิ้นกระบวนการประพันธ์ คณะผู้วิจัยได้นำบทเพลงไปผ่านกระบวนการตรวจสอบคุณภาพทางวิชาการ โดยผลการประเมินค่าความสอดคล้องด้านความถูกต้องของเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 ซึ่งแสดงว่า บทเพลงมีความเที่ยงตรงและถูกต้องตามข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ดนตรีไทยในทุกยุคสมัย (สุโขทัย อยุธยา ธนบุรี รัตนโกสินทร์) ทั้งนี้เนื่องมาจากกระบวนการรวบรวมข้อมูลที่รอบด้านจากการเทียบเคียงหนังสือเรียน 3 สำนักพิมพ์ และครูผู้สอนอีก 3 ท่าน สำหรับผลการประเมินคุณภาพของเพลงประกอบการเรียนการสอนในภาพรวมพบว่า ค่าสอดคล้อง IOC ด้านความถูกต้องและความเหมาะสมทางดนตรีอยู่ในระดับ “ดีเยี่ยม” โดยมีจุดเด่นสำคัญในด้านกระบวนการสืบค้นข้อมูลและการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย 3 ท่าน ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประพันธ์เพลงอีก 3 ท่าน ทำให้บทเพลงมีความสมบูรณ์เชิงวิชาการ อย่างไรก็ตามผู้เชี่ยวชาญได้ระบุถึงข้อจำกัดหรือจุดด้อยบางประการว่า ในบางช่วงของบทเพลงอาจปรากฏความเหลื่อมล้ำ (Overlap) ระหว่างทำนองเพลงและบทร้องอยู่บ้าง ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ฟังเกิดความสับสนในเรื่องจังหวะคำร้องเล็กน้อย ในขณะที่ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้เพลงประกอบการเรียนการสอนก็อยู่ในระดับ “ดีเยี่ยม” เช่นเดียวกันโดยข้อที่มีระดับความพึงพอใจโดดเด่นที่สุดคือ บทเพลงนี้สามารถช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหายุคสมัยของดนตรีไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาในบทเรียนที่ยากและเป็นนามธรรมสูงให้กลายเป็นเรื่องที่เข้าใจง่ายและจดจำได้รวดเร็ว

**อภิปรายผล**

ผลจากการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า บทเพลงประกอบการสอนเรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย มีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ การนำทฤษฎีพหุปัญญาด้านดนตรีมาเป็นแกนกลางในการออกแบบทำนองเพลงป๊อปและมาร์ชชิ่งสั้น ๆ ซ้ำ ๆ ร่วมกับการใช้ฉันทลักษณ์กลอนหกที่กระชับ สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมความคิด พัฒนาการจินตนาการ และช่วยลดทอนความซับซ้อนของเนื้อหาลงได้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องอย่างยิ่งกับงานวิจัยของเลิศ อานันทนะ (2518) ที่ได้ศึกษาการนำเสียงดนตรีมาใช้ประกอบการสอนแบบสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ฝ่ายประถม (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1–4) ซึ่งพบว่าเสียงดนตรี มีคุณูปการในการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ตลอดจนสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประสาทตา หู และกล้ามเนื้อมือ ให้ทำงานประสานกันอย่างมีระบบ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน คลายความตึงเครียด และเหนื่อยช้าลงในระหว่างกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้การใช้บทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัจฉรีย์ คงอมรสายชล (2552) ที่ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อเรื่องเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง-พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเชียงใหม่คริสเตียน ซึ่งผลการวิจัยชี้ชัดว่า ความรู้และทักษะของผู้เรียนส่วนใหญ่พัฒนาขึ้นสู่ระดับดีหลังจากได้รับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบทเพลงที่มีโครงเรื่องพรรณนาเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยชิ้นนี้ จะเห็นได้ว่าการหลอมรวมเสียงประสานและการดำเนินคอร์ดที่ไพเราะช่วยส่งเสริมมิติเสียง ไม่ให้ทำนองหลักดูโดดเดี่ยวจนเกินไป ส่งผลให้ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถซึมซับ ตระหนักรู้ ตลอดจนจดจำวิวัฒนาการของเครื่องดนตรีไทยในแต่ละรัชกาลได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ ถือเป็นการขับเคลื่อนปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ให้ทำงานร่วมกับระบบการคิดจำจำอย่างเป็นรูปธรรม

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ในการประพันธ์คำร้องในการประพันธ์เพลงประกอบการสอน เรื่อง ประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรใช้คำที่จะมาประพันธ์เป็นคำร้องที่ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 สามารถเข้าใจได้ง่ายด้านการประพันธ์ทำนอง ควรให้ความสำคัญกับการออกแบบทำนองที่มีวรรคตอนไม่ยาวเกินไป และมีการใช้โครงสร้างทำนองที่หมุนเวียนซ้ำไปซ้ำมา (Melodic Repetition) เนื่องจากทำนองที่คุ้นหูและติดหูได้ง่าย จะช่วยกระตุ้นให้เด็กสามารถจดจำเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่เกาะเกี่ยวอยู่กับทำนองนั้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ในการประพันธ์ทำนองในการประพันธ์เพลงประกอบการสอน เรื่อง ประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ควรใช้ทำนองที่ซ้ำไป- มา เพื่อให้ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปี่ที่ 6 สามารถจดจำได้ง่าย ประวัติศาสตร์ชาติไทย เพื่อเป็นการขยายพรมแดนความรู้ และพัฒนาสื่อดนตรีศึกษาให้มีความหลากหลายและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

การประพันธ์เพลงประกอบการสอน เรื่อง ประพันธ์เพลงประกอบการเรียนการสอน เรื่อง ยุคสมัยของดนตรีไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มีขอบเขตการประพันธ์ในส่วนการปรากฏของเครื่องดนตรีในยุครัตนโกสินทร์เพียงอย่างเดียว สามารถนำไปปรับใช้ในเนื้อหาอื่นได้ เช่น บุคคลสำคัญทางดนตรีไทย เป็นต้น

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ชัยวัฒน์ เหล่าสืบสกุลไทย. (2549). *ผลของการใช้กิจกรรมดนตรีประกอบภาพที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กประถมวัย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์. (2555). *ดนตรีศึกษา: หลักการและสาระสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประทีป นักปี่. (2553). *การศึกษาบทบาทและการปรับเปลี่ยนของวงเครื่องสายไทยในบริบทสังคมร่วมสมัย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เลิศ อานันทนะ. (2518). *ศิลปกับเด็ก*. สำนักพิมพ์กราฟฟิคอาร์ต.

สมคิด พรมจุ้ย. (2547). *ผลของการใช้สื่อประสมต่อความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช].

สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์. (2550). *การใช้เพลงประกอบการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา*. สำนักพิมพ์ไทยศึกษา.

อัจฉรีย์ คงอมรสายชล. (2552). *การใช้กิจกรรมเพลงที่มีเนื้อเรื่องเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านคำศัพท์และทักษะการฟัง พูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. อัจฉรีย์ คงอมรสายชล - CMU DC

# การสร้างสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่องประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ในรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

# CREATING AN EDUCATIONAL CARD GAME ON THE HISTORY OF WESTERN MUSIC ERAS FOR GRADE 9 MUSIC STUDENTS

**กานต์สิรี มีนาค* ธนบดินทร์ พิศแลงาม* ศิวกร ตลาดเงิน* ศุภกฤต แกล้วทนงค์* สหรัถ สามขุนทด* อริสรา กระต่ายทอง* อลิชา มาลีเมาะ* อิศรา อยู่สกุล* ศรายุทธ หอมเย็น** และธีรพงษ์ ฉลาด****

KANSIRI MEENAK THANABODHIN PHISLAENGAM SIVAKORN TALADNGERN SUPAKRIT KLAEWTANONG SAHARAT SAMKHUNTHOD ARISARA KATAITHONG ALISHA MALIMOH AITSARA YOUSAKUN SARAYUT HOMYEN AND TEERAPONG CHALAD

## บทคัดย่อ

คณะผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการการออกแบบสื่อของ ADDIE Model มาใช้เป็นแนวคิดฐานในการดำเนินการออกแบบโดยมีทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) โดยศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหาจากหนังสือเรียน 3 สำนักพิมพ์และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน เพื่อนำข้อมูลที่วิเคราะห์ได้มาสู่ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design) โดยกำหนดโครงสร้าง เนื้อหา รูปแบบการ์ดและวิธีการเล่นของการ์ดเกม โดยอิงผลจากข้อมูลที่วิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 เมื่อออกแบบการ์ดเกมต้นแบบสำเร็จ จึงเข้าสู่ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development) โดยนำต้นแบบให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และผลิตเป็นชุดการ์ดเกมฉบับจริง จากนั้นในขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการ (Implementation) คณะผู้วิจัยนำสื่อการ์ดเกมไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 5 คน พร้อมสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เครื่องมือดังต่อไปนี้ แบบประเมินคุณภาพสื่อ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียน (Pre-test และ Post-test) และแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์นำมาใช้ในขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล (Evaluation) การวิเคราะห์โดยสถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อสรุปประสิทธิภาพของสื่อและยืนยันความสำเร็จของงานวิจัย

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการศึกษาพบว่า 1) การประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังการได้รับความรู้ (Post-test) มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 8.2) อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสูงกว่าการทดลองก่อนการเรียนรู้ (Pre-test) ที่อยู่ในระดับปรับปรุง นอกจากนี้ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลงจาก 1.82 เป็น 0.89 สะท้อนให้เห็นว่าสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถช่วยลดช่องว่างในการเรียนรู้ได้ ด้านเจตคติและความพึงพอใจ พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นด้านการออกแบบและการกระตุ้นการเรียนรู้

คำสำคัญ: ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก, การ์ดเกมการศึกษา, โมเดล ADDIE

## Abstract

The research team employed the ADDIE Model as the conceptual framework for the instructional media design process, which consisted of five stages. Stage 1: Analysis involved reviewing textbooks, documents, and related research, analyzing content from textbooks published by three publishers, and interviewing experts in three areas of expertise. The findings from this analysis were used in Stage 2: Design, in which the structure, content, card format, and gameplay mechanics of the card game were determined based on the information obtained in Stage 1. Upon completion of the prototype card game, the research proceeded to Stage 3: Development, in which the prototype was evaluated by experts for quality, revised according to their recommendations, and subsequently produced as the final card game set. In Stage 4: Implementation, the research team administered the card game to a sample of five Grade 9 students from Singburi School. The students' learning behaviors were observed, and data were collected using the following research instruments: a media quality assessment form, an academic achievement test consisting of a pre-test and post-test, and a student satisfaction questionnaire. The empirical data obtained were then used in Stage 5: Evaluation. The data were analyzed using means ($\bar{x}$) and standard deviations (S.D.) to determine the effectiveness of the instructional media and evaluate the overall success of the research.

The findings revealed that: 1) the quality assessment of the instructional media by experts in all three areas was rated from high to the highest level; 2) regarding academic achievement, the students' mean post-test score ($\bar{x}$ = 8.2)

was at a very good level, which was higher than their pre-test performance, which was rated at the improvement level. Furthermore, the standard deviation decreased from 1.82 to 0.89, indicating that the educational card game on the history of Western music eras for Grade 9 students could help reduce learning gaps; and 3) regarding students' attitudes and satisfaction, the overall satisfaction with the instructional media was rated at the highest level of agreement, particularly in terms of its design and ability to stimulate learning.

Keywords: Western music history, educational card game, ADDIE Model

**บทนำ**

ในปัจจุบันการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ๆ ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ได้สะดวกมากขึ้น การจัดการเรียนการสอนจึงไม่อาจจำกัดอยู่เพียงการบรรยายหรือการใช้หนังสือเรียนเท่านั้น แต่จำเป็นต้องอาศัยสื่อการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นแรงจูงใจ และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะของผู้เรียน สุวัทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี (2566) อธิบายว่าเกมถือเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์โดยตรง โดยเฉพาะเกมการ์ด สุคนธ์ สินธพานนท์ (2554) ชี้ว่าเป็นสื่อที่มีความยืดหยุ่นสูง ใช้อุปกรณ์ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย และสามารถดัดแปลงเนื้อหา ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สำหรับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นนั้น ทั้งนี้แนวทางดังกล่าวจำเป็นต้องสอดคล้องกับเป้าหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ซึ่งระบุว่ามุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ คุณธรรม จริยธรรมและทักษะในศตวรรษที่ 21

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ถือเป็นกรอบทิศทางสำคัญที่สะท้อนเจตนารมณ์ของชาติในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) โดยหลักสูตรนี้ถูกออกแบบให้เชื่อมโยงตั้งแต่ระดับปฐมวัย ประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษา โดยยึดหลักการพัฒนาตามยุทธศาสตร์ชาติด้านการศึกษา มีความต่อเนื่องเป็นระบบ และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้พร้อมตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตไปตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 โดยการนำเกมการศึกษาโดยเฉพาะเกมการ์ดมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ภายใต้กรอบหลักสูตรแกนกลางจะช่วยสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงเนื้อหาที่อาจเข้าใจยาก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนุกและยั่งยืนควรมีทักษะในการวิเคราะห์การแก้ปัญหาการสื่อสาร และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

การนำเกมการศึกษาเข้ามามีบทบาท สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เข้ากับคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดย นิดาพร อาจประจญ (2553) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า คือ เกมที่จัดทำเป็นการเป็นสื่อการเรียนรู้การสอนเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทางสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาเกมการศึกษาแต่ละชุดสามารถเล่นได้คนเดียว และเล่นได้เป็นกลุ่มผู้ตรวจสอบความถูกต้องได้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดความพึงพอใจและสนุกสนานเพื่อให้เด็กมีความพร้อมในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะในรายวิชาดนตรีสากลที่มีเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก ซึ่งต้องอาศัยการอธิบายเชิงลึกและการทำความเข้าใจบริบทในแต่ละยุคสมัย การใช้สื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมจึงเป็นแนวทางที่จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสาระได้ง่ายและมีความหมายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในรายวิชาดนตรีสากล หัวข้อประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก ซึ่งมีเนื้อหาจำนวนมาก ครอบคลุมข้อมูลเชิงลำดับเหตุการณ์ บุคคลสำคัญ แนวคิดทางดนตรี และพัฒนาการของรูปแบบดนตรีในแต่ละยุค การเรียนรู้หัวข้อดังกล่าวจึงต้องอาศัยความจำและความเข้าใจเชิงระบบ และการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบเกมการ์ด จึงสามารถเชื่อมโยงกับลักษณะของสาระการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม เพราะเกมการ์ดสามารถจัดหมวดหมู่ สร้างความสัมพันธ์ และนำเสนอข้อมูลในลักษณะกติกาเชิงโต้ตอบ ช่วยให้ผู้เรียนทบทวน จดจำ และเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกได้ ผู้เรียนจะได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของดนตรีตั้งแต่ยุคกลาง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ยุคบาโรก ยุคคลาสสิก ยุคโรแมนติก จนถึงยุคศตวรรษที่ 20 การเรียนรู้ เรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรี ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจรากฐานแนวคิดและรูปแบบดนตรีในแต่ละยุคการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการประพันธ์ รวมถึงความเชื่อมโยงกับบริบทสังคม วัฒนธรรม และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) การศึกษาเรื่องนี้ยังเป็นการฝึกทักษะคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงข้อมูล ผู้เรียนสามารถจัดลำดับเหตุการณ์ วิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรม และเห็นคุณค่าของงานดนตรีในเชิงประวัติศาสตร์ ทิศนา แขมมณี ( 2560) นอกจากนี้ การเรียนรู้เรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการร่วมมือระหว่างผู้เรียนเมื่อมีการทำกิจกรรมร่วมกัน ปรมินทร์ ธัญญะภู (2566) ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ด้วยเหตุนี้การบูรณาเกมการ์ด การศึกษาเข้ากับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม เพราะช่วยเชื่อมโยงเนื้อหาที่ซับซ้อนให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น (สุวัทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี, 2566) ขณะเดียวกันเกมการ์ดช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้พัฒนาการทางดนตรี และนักแต่งเพลงสำคัญในแต่ละยุคได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2554) พร้อมทั้งปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรีและการเข้าใจวัฒนธรรมตะวันตกอย่างรอบด้าน ทำให้ผู้เรียนไม่เพียงได้ความรู้เชิงเนื้อหา

แต่ยังเกิดความเข้าใจเชิงบริบท และสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การวิเคราะห์และสร้างสรรค์ดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คณะผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก และตระหนักได้ว่า เกมการ์ด เป็นเครื่องมือที่จะช่วยเชื่อมโยงความรู้เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานระหว่างการเรียน ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้เรียนรู้เนื้อหาในเชิงลึก ทำให้เข้าใจภาพรวมประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกอย่างเป็นระบบ สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ดนตรีได้อย่างแท้จริง

**วัตถุประสงค์**

เพื่อสร้างการ์ดเกมการศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตกและประเมินผลการใช้การ์ดเกม

**วิธีการศึกษา**

การวิจัย การสร้างสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่องประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ในรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์และรายงานผลการวิจัย โดยมีขั้นตอนและรายละเอียดการศึกษาดังต่อไปนี้

**1. กลุ่มเป้าหมาย**

กลุ่มเป้าหมายของการสร้างสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ในรายวิชาดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยจะใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก จำนวน 3 ท่าน

1.2 ด้านการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 3 ท่าน

1.3 ด้านนวัตกรรมสื่อการสอน จำนวน 3 ท่าน

และการทดลองใช้สื่อการ์ดเกมการคึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิงห์บุรี จำนวน 5 คน

**2. การสร้างแบบประเมินตรวจสอบคุณภาพของการ์ดเกมการศึกษา**

2.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ จำนวน 3 ด้าน 10 ข้อ

2.2 สร้างแบบประเมินและนำแบบประเมินที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ เพื่อปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำ

2.3 นำแบบประเมินและข้อคำถามที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาตรวจสอบ จำนวน 3 ท่าน

**3) ขอบเขตด้านเนื้อหา**

การวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหาโดยอ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 2 ดนตรี มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตัวชี้วัด บรรยายวิวัฒนาการของดนตรีแต่ละยุคสมัยต่าง ๆ สาระการเรียนรู้ประวัติดนตรีตะวันตกยุคสมัยต่าง ๆ โดยเลือกใช้จำนวน 6 ยุค ได้แก่ 1) ยุคกลาง 2) ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ 3) ยุคบาโรก 4) ยุคคลาสสิก 5) ยุคโรแมนติก 6) ยุคศตวรรษที่ 20

**4. การสร้างการ์ดเกมการศึกษาโดยใช้รูปแบบการพัฒนาสื่อของ ADDIE MODEL**

คณะผู้วิจัยดำเนินการสร้างการ์ดเกม เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก โดยใช้รูปแบบการพัฒนาสื่อของ ADDIE MODEL มีรายละเอียด ดังนี้

1) การวิเคราะห์ (Analysis) คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหาเรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก จากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 เล่ม ต่างสำนักพิมพ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาสังเคราะห์ และใช้เป็นฐานในการพัฒนาสื่อการ์ดเกมการศึกษาต่อไป

2) การออกแบบ (Design) คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบสื่อการ์ดเกมโดยอิงผลจากการวิเคราะห์การรวบรวมข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดองค์ประกอบเนื้อหาและรูปแบบของการ์ดเกม พร้อมทั้งออกแบบเกมในรูปแบบตัวแบบร่างเพื่อใช้ทดสอบและปรับปรุงก่อนการพัฒนาใช้งานจริง

3) การพัฒนา (Development) คณะผู้วิจัยได้นำต้นแบบสื่อการ์ดเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพ โดยพิจารณาจากความถูกต้องของเนื้อหาความเหมาะสม และความน่าสนใจของสื่อ ภายหลังจากได้รับข้อเสนอแนะ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขสื่อการ์ดเกมฉบับร่างให้มีความสมบูรณ์แล้วจึงผลิตออกมาเป็นชุดเกมการศึกษาฉบับจริง เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4) การดำเนินการ (Implementation) คณะผู้วิจัยนำสื่อการ์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยดำเนินกิจกรรมตามรูปแบบและกติกาที่กำหนดไว้ในเกม เพื่อสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และแรงจูงใจของผู้เรียน พร้อมทั้งเก็บข้อมูลเพื่อประเมินผลการใช้งานจริง

5) การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนสุดท้ายนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลลัพธ์ของสื่อการ์ดเกมที่พัฒนาขึ้น เพื่อตัดสินว่านวัตกรรมดังกล่าวบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่รวบรวมจากการทดลองใช้จริง ได้แก่ ผลจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test และ Post-test) และผลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ข้อมูลเหล่านี้

จะถูกนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อสรุปประสิทธิภาพของสื่อทั้งในด้านการพัฒนาความรู้ และด้านเจตคติ ซึ่งผลการวิเคราะห์นี้จะเป็นข้อสรุปสุดท้ายที่ยืนยันความสำเร็จของงานวิจัย

**ผลการศึกษา**

ขั้นที่ 1 คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิเคราะห์ตามแนวคิดพัฒนาการทางสติปัญญาของ Jean Piaget พบว่า ผู้เรียนอยู่ในช่วงที่สามารถคิดเชิงนามธรรม คิดอย่างมีเหตุผล และเชื่อมโยงข้อมูลได้ดี จึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบกลไกของการ์ดเกม การศึกษาให้มีลักษณะส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหา มากกว่าการจดจำเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน

นอกจากนี้ คณะผู้วิจัยยังได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาดนตรี โดยเลือกเนื้อหาเรื่อง ประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก มาใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้

ในด้านการออกแบบสื่อ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีสี (Color Theory) มาใช้ในการกำหนดรูปแบบของการ์ดเกม ทั้งด้านโทนสี องค์ประกอบศิลป์ และบรรยากาศของสื่อ เพื่อให้สามารถสะท้อนกลิ่นอายของดนตรีตะวันตกในแต่ละยุคสมัย และช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและเหมาะสมต่อการพัฒนาสื่อ คณะผู้วิจัยจึงดำเนินการรวบรวมข้อมูลจาก 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่

1) การวิเคราะห์เปรียบเทียบเนื้อหาจากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี – นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 สำนักพิมพ์

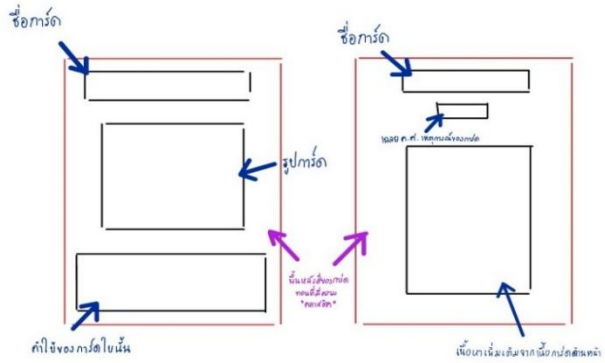
2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการสอนดนตรีระดับมัธยมศึกษา และด้านนวัตกรรมสื่อการสอน

จากนั้นคณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเนื้อหา รูปแบบเกม และองค์ประกอบต่าง ๆ ของสื่อการ์ดเกมการศึกษา ให้เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากที่สุด

ขั้นที่ 2 คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอนแรก รวมถึงข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ด้านการสอนวิชาดนตรีในระดับชั้นมัธยมศึกษา และนวัตกรรมสื่อการสอนมาประมวลผล และใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการ์ดเกม เรื่องประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ซึ่งมุ่งเน้นให้รูปแบบของเกมมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาดนตรีสากล โดยมีการดำเนินการออกแบบการ์ดเกมเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดโครงสร้างของการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ดนตรียุคสมัยตะวันตก

คณะผู้วิจัยดำเนินการกำหนดโครงสร้างของการ์ดเกมทามไลน์ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก โดยออกแบบองค์ประกอบของการ์ดแต่ละใบให้มีสองด้าน เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ด้านหน้าของการ์ดซึ่งใช้สำหรับเล่นเกมจะประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ชื่อการ์ดเพื่อระบุหัวข้อของการ์ดใบนั้น 2) ภาพประกอบที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา และ 3) คำใบ้ ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับให้ผู้เล่นใช้ในการวิเคราะห์และวางการ์ดได้ถูกต้องลงบนเส้นเวลา ส่วนด้านหลังของการ์ด ทำหน้าที่เป็นส่วนเฉลยและให้ความรู้เพิ่มเติม โดยประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ชื่อการ์ด 2) ปี ค.ศ. ที่ถูกต้องของเหตุการณ์ เพื่อใช้สำหรับการตรวจสอบความถูกต้องหรือเป็นข้อมูลยืนยันตำแหน่งบนเส้นเวลา และ 3) เนื้อหาขยายความ เพื่อสร้างความเข้าใจในบริบททางประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากองค์ประกอบด้านเนื้อหาแล้ว ในด้านการออกแบบกราฟิก คณะผู้วิจัยยังได้นำหลักการจิตวิทยาของสี (Color Psychology) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นหลังและองค์ประกอบศิลป์ของการ์ด โดยเลือกใช้โทนสีที่สื่อถึงความรู้สึกคลาสสิก และประวัติศาสตร์ เช่น สีน้ำตาลเข้มสีแดงเลือดหมู และสีทอง เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศ สุนทรียภาพ และความขรึมขลังน่าเชื่อถือให้สอดคล้องกับธีมหลักของเกม




**ภาพที่ 1 โครงสร้างการ์ดเกม**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. การกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่จะใส่ภายลงในการ์ดเกม

คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตกจากหนังสือเรียนรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต่างสำนักพิมพ์จำนวน 3 เล่ม พบว่าในส่วนของยุคสมัยมีเนื้อหาที่ครอบคลุมในประเด็นเดียวกัน รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ ยุคสมัยดนตรีตะวันตก และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาดนตรีในระดับชั้นมัธยมศึกษา ที่ให้การเสนอแนะในประเด็นต่าง ๆ ที่ควรตระหนักถึง ซึ่งได้นำไปสู่การวิเคราะห์เนื้อหาที่อ้างอิงจากทฤษฎี

พัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ในเด็กช่วงวัย 11 - 15 ปี หรือช่วงวัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และการวิเคราะห์รูปแบบของเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับนักเรียน จากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้ทำการประมวลและคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบการ์ดเกม โดยมีรายละเอียดเนื้อหาประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตกที่จะนำไปใส่ในการ์ดเกมดังต่อไปนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการประมวลและคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบการ์ดเกม โดยมีรายละเอียดเนื้อหา ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ที่จะนำไปใส่ในการ์ดเกมดังต่อไปนี้ เนื้อหาหลักที่ใช้ในการออกแบบการ์ดเกม ครอบคลุมวิวัฒนาการของดนตรีตะวันตก 6 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคกลาง (Medieval Period) ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance Period) ยุคบาโรก (Baroque Period) ยุคคลาสสิก (Classical Period) ยุคโรแมนติก (Romantic Period) และยุคศตวรรษที่ 20 (20th Century Period) เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบของเกมการศึกษา คณะผู้วิจัยได้จำแนกเนื้อหาสำคัญในแต่ละยุคสมัยออกเป็นองค์ประกอบหลัก 4 ประเภท สำหรับการออกแบบการ์ด ได้แก่

1) การ์ดเหตุการณ์สำคัญ (Key Events Card) เป็นการ์ดที่รวบรวมแนวคิดนวัตกรรม รูปแบบการประพันธ์หรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่มีนัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางดนตรีในยุคนั้น ๆ

2) การ์ดคีตกวี (Composer Card) เป็นการ์ดที่คัดเลือกชีวประวัติและผลงานเด่นของคีตกวีคนสำคัญ ที่มีอิทธิพลต่อยุคสมัย

3) การ์ดบทเพลง (Composition Card) เป็นการ์ดที่คัดเลือกบทเพลงชิ้นเอกที่เป็นตัวแทนของยุคสมัยนั้น ๆ โดยเน้นเพลงที่มีชื่อเสียงและง่ายต่อการจดจำ

4) การ์ดเครื่องดนตรี (Instrument Card) เป็นการ์ดที่คัดเลือกเครื่องดนตรีที่มีบทบาทสำคัญหรือถูกประดิษฐ์ขึ้นใหม่ในยุคสมัยนั้น ๆ ซึ่งมีอิทธิพลต่อเสียงและการประพันธ์เพลงในยุคต่อมา

โดยการ์ดแต่ละใบจะนำข้อมูลจากองค์ประกอบหลัก 4 ประเภทนี้มาสร้างสรรค์มีการกำหนด ชื่อการ์ด (เช่น ชื่อคีตกวี บทเพลง เหตุการณ์ เครื่องดนตรี) และคัดเลือกข้อมูลสำคัญที่จะปรากฏบนการ์ด ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ได้มาจากการสังเคราะห์เนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกทั้ง 6 ยุคสมัยอย่างละเอียด ทั้งนี้เนื่องจากรายละเอียดเนื้อหาฉบับสมบูรณ์ที่สังเคราะห์ได้สำหรับใช้ในการ์ดแต่ละใบมีปริมาณมาก จึงสามารถนำเสนอไว้ในเอกสารฉบับนี้ แต่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงข้อมูลเนื้อหาดังกล่าวได้ผ่าน QR Code โดยข้อมูลสำคัญที่คัดเลือกมาปรากฏบนการ์ดนี้ จะถูกใช้เป็นกลไกในการพัฒนาและการเล่นเกมต่อไป



**ภาพที่ 2 QR Code เนื้อหาในการ์ดเกม TimeLine**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3. การออกแบบการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ดนตรียุคสมัยตะวันตก

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่อง TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเริ่มจากการวาดภาพร่างและกำหนดแนวทางการจัดวางองค์ประกอบของการ์ด เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาในรายวิชาดนตรี และเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Canva และแอปพลิเคชัน Gemini AI เป็นเครื่องมือหลักในการออกแบบและพัฒนาสื่อ เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับแก้รูปแบบได้สะดวก รวดเร็ว และช่วยเพิ่มคุณภาพด้านการออกแบบให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น โดยดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการสอนอย่างเป็นระบบ

กระบวนการสร้างสื่อเริ่มจากการคัดเลือกและรวบรวมภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาของการ์ดแต่ละใบ จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ เช่น การเลือกใช้ภาพของคีตกวีหรือภาพเหตุการณ์สำคัญในแต่ละยุคสมัย จากนั้นจึงนำภาพเข้าสู่โปรแกรม Canva เพื่อจัดวางลงในแม่แบบการ์ดที่ออกแบบไว้ พร้อมกำหนดรูปแบบสีพื้นหลังโดยใช้โทนสีแดงอมน้ำตาลและสีน้ำตาลเข้ม ซึ่งอ้างอิงจากหลักจิตวิทยาของสี เพื่อสื่อถึงบรรยากาศแบบคลาสสิกและความเป็นประวัติศาสตร์ ต่อมาคณะผู้วิจัยได้นำต้นแบบที่สร้างขึ้นเข้าสู่กระบวนการปรับแต่งเพิ่มเติมด้วย Gemini AI เพื่อเพิ่มความสวยงาม ความสมจริง และคุณภาพด้านทัศนศิลป์ของการ์ดทั้งด้านหน้าและด้านหลัง รวมถึงจัดวางองค์ประกอบสำคัญ เช่น ชื่อการ์ด ปี ค.ศ. และเนื้อหาขยายความให้มีความชัดเจนและเป็นระบบ

ในด้านแนวคิดการออกแบบ คณะผู้วิจัยกำหนดให้การ์ดมีขนาดมาตรฐาน 63 × 88 มิลลิเมตร เพื่อให้สะดวกต่อการหยิบจับและใช้งานจริง โดยใช้โทนสีคลาสสิกที่มีความกลมกลืนไม่ฉูดฉาดจนเกินไป แต่ยังคงความน่าสนใจและสอดคล้องกับบรรยากาศของประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการจัดวางองค์ประกอบบนหน้าการ์ด ทั้งชื่อยุคดนตรี ภาพประกอบ และข้อความสำคัญ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถอ่านและจดจำข้อมูลได้ง่ายระหว่างเล่นเกม

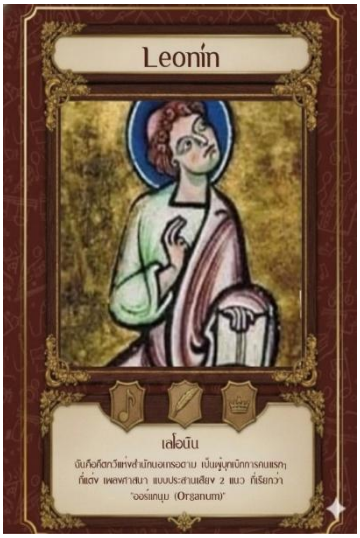
องค์ประกอบของการ์ดด้านหน้า ได้รับการออกแบบให้มีพื้นหลังโทนสีน้ำตาลเพื่อสร้างความรู้สึกย้อนยุคและเชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์ ข้อมูลบนการ์ดถูกออกแบบให้มีลักษณะกระชับ เข้าใจง่าย เน้นข้อความสำคัญที่สามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ส่วนการ์ดด้านหลังประกอบด้วยชื่อการ์ด ปี ค.ศ. และเกร็ดความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเหตุการณ์ คีตกวี บทเพลง หรือเครื่องดนตรี เพื่อช่วยขยายความรู้และเสริมสร้างความเข้าใจในบริบทของยุคสมัยต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังคงใช้โทนสีเดียวกับด้านหน้า เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพของชุดการ์ดทั้งหมด

หลังจากพัฒนาต้นแบบการ์ดแล้ว คณะผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการสอนดนตรี และด้านนวัตกรรมสื่อการสอน เพื่อประเมินคุณภาพและรับข้อเสนอแนะ ผลการประเมินพบว่าผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ารูปแบบของเกมมีความน่าสนใจและครอบคลุมเนื้อหาที่เหมาะสม แต่มีข้อเสนอแนะให้ปรับลดความลึกของเนื้อหาบางส่วน ให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากขึ้น รวมทั้งเสนอให้ปรับรูปแบบการใช้ปี ค.ศ. ในกลไกการเล่น เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความกดดันจากการจำปีที่แน่นอนมากเกินไป และควรให้ความสำคัญกับการเข้าใจลำดับพัฒนาการทางดนตรีมากกว่า นอกจากนี้ยังเสนอแนะให้ปรับรูปแบบตัวอักษรและขนาดข้อความให้เป็นมาตรฐานเดียวกันทั้งชุดการ์ด เพื่อให้อ่านง่ายและมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น

จากข้อเสนอแนะดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการปรับปรุงการออกแบบการ์ดเกมครั้งที่ 2 โดยกำหนดให้ใช้ฟอนต์ "Was MarinaNP" เหมือนกันทั้งสำรับ เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในการออกแบบ รวมทั้งกำหนดขนาดตัวอักษรอย่างเหมาะสม เช่น ชื่อการ์ดใช้ขนาดใหญ่เพื่อให้มองเห็นได้ชัดเจน ส่วนเนื้อหาใช้ขนาดที่อ่านง่ายและเหมาะสมกับพื้นที่บนการ์ด อีกทั้งยังปรับองค์ประกอบด้านหลังของการ์ดให้สามารถแสดงชื่อยุคดนตรี ชื่อการ์ด และเกร็ดความรู้ได้อย่างสมดุลและชัดเจนมากขึ้น

ผลจากกระบวนการออกแบบและปรับปรุงดังกล่าว ทำให้คณะผู้วิจัยได้สื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตกที่สมบูรณ์ จำนวนทั้งสิ้น 76 ใบ ครอบคลุมเนื้อหาดนตรีตะวันตก 6 ยุคสมัย ได้แก่ ยุคกลาง ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ยุคบาโรก ยุคคลาสสิก ยุคโรแมนติก และยุคศตวรรษที่ 20 โดยแบ่งประเภทการ์ดออกเป็นการ์ดเหตุการณ์สำคัญ การ์ดคีตกวี การ์ดบทเพลง และการ์ดเครื่องดนตรี ซึ่งทั้งหมดได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับผู้เรียน มีความสวยงาม น่าสนใจ และสามารถนำไปใช้เป็นสื่อ

ส่งเสริมการเรียนรู้ทางดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมสำหรับการนำไปทดลองใช้และพัฒนาต่อยอดในขั้นตอนถัดไป




**ภาพที่ 3 ตัวอย่างการ์ดเกม TimeLine ยุคกลาง (ด้านหน้า)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**




**ภาพที่ 4 ตัวอย่างการ์ดเกม TimeLine ยุคกลาง (ด้านหลัง)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

4. วิธีการเล่นการ์ดเกม

คณะผู้วิจัยได้ประมวลผล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรี ด้านการสอน และด้านการออกแบบเกม ร่วมกับการวิเคราะห์ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เพื่อออกแบบวิธีการเล่นและกลไกของการ์ดเกม

ให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นวัยที่มีความสามารถด้านการคิดเชิงตรรกะ การวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยการ์ดเกม TimeLine เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ถูกออกแบบให้ผู้เล่นเรียนรู้ผ่านการเรียงลำดับเหตุการณ์ทางดนตรีตามช่วงเวลา ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการคิด วิเคราะห์ และการคาดคะเนตำแหน่งของการ์ดบนเส้นเวลาให้ถูกต้อง เพื่อเป็นผู้ที่สามารถวางการ์ดหมดมือได้ก่อนและเป็นผู้ชนะ เกมประกอบด้วยการ์ดจำนวน 76 ใบ แบ่งออกเป็น 6 ยุคสมัยทางดนตรีตะวันตก ตั้งแต่ยุคกลางจนถึงยุคศตวรรษที่ 20 โดยการ์ดแต่ละใบมีทั้งด้านคำใบ้และด้านเฉลย พร้อมข้อมูลเสริมและ QR CODE สำหรับสแกนฟังบทเพลงตัวอย่างเพื่อเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เล่น

ในด้านกติกาการเล่น คณะผู้วิจัยได้ออกแบบขั้นตอนการเล่นให้มีความเข้าใจง่ายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เริ่มจากการแจกการ์ดให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ และเปิดการ์ดเริ่มต้นบนเส้นเวลา จากนั้นผู้เล่นจะผลัดกันเลือกการ์ดในมือไปวางในตำแหน่งที่คิดว่าถูกต้องก่อนหรือหลังเหตุการณ์ที่อยู่บนไทม์ไลน์ เมื่อวางแล้วจึงพลิกดูเฉลย หากวางถูก การ์ดจะถูกวางบนไทม์ไลน์อย่างถาวร แต่หากวางผิดจะต้องจั่วการ์ดเพิ่มตามกติกา นอกจากนี้ยังมีกฎพิเศษเพื่อเพิ่มความสนุกและสร้างความสมดุลในการเล่น เช่น การจั่วการ์ดเพิ่มเมื่อวางผิดติดต่อกัน และกฎบังคับแลกการ์ดสำหรับผู้เล่นที่มีการ์ดมากที่สุด จากกระบวนการออกแบบทั้งหมด คณะผู้วิจัยสรุปได้ว่า การ์ดเกมดังกล่าวสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงข้อมูล และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก โดยเป็นขั้นตอนต่อเนื่องจากกระบวนการออกแบบสื่อที่ได้จัดทำต้นแบบการ์ดเกมเสร็จสมบูรณ์แล้ว จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของสื่อก่อนนำไปผลิตจริง เพื่อให้มั่นใจว่าสื่อการเรียนรู้มีความถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการดำเนินงานครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้นำชุดการ์ดเกมการศึกษาฉบับสมบูรณ์ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรี ด้านการสอน และด้านนวัตกรรมสื่อการสอน ทำการประเมินคุณภาพของสื่อ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้ และประสิทธิภาพของการออกแบบ ก่อนดำเนินการส่งมอบต้นแบบให้กับโรงงานผลิตในขั้นตอนต่อไป

ขั้นที่ 4 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้สื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก โดยเริ่มจากการปฐมนิเทศนักเรียน อธิบายเนื้อหา วิธีการเล่น และให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดความรู้พื้นฐานเดิม จากนั้นให้นักเรียนเล่นเกมทั้งหมด 3 รอบ ได้แก่ รอบทำความเข้าใจกติกา รอบสังเกตการมีส่วนร่วม

และรอบประเมินการคิดวิเคราะห์และผลการเรียนรู้ ซึ่งตลอดการเล่นพบว่า นักเรียนมีความสนใจ สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก เช่น การสแกน QR Code เพื่อฟังเพลง การวิเคราะห์คำใบ้ และการเชื่อมโยงข้อมูลบนไทม์ไลน์

ภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม คณะผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง อีกทั้งยังมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ดเกมในระดับดีมาก สะท้อนให้เห็นว่าสื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างความสนุกสนาน และพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 5 ผลการประเมินสื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก พบว่าสื่อดังกล่าวมีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อย่างชัดเจน โดยจากการเปรียบเทียบผลคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก 4.4 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับ "ปรับปรุง" เป็น 8.2 คะแนน อยู่ในระดับ "ดีมาก" อีกทั้งค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ลดลงจาก 1.82 เหลือ 0.89 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจใกล้เคียงกันมากขึ้น และช่วยลดช่องว่างทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นในหลายหัวข้อ เช่น การเรียงลำดับยุคสมัยดนตรี คีตกวีเบโธเฟน ละครบรอดเวย์ และการกำเนิดดนตรีสมัยนิยม

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงการประเมินผลการตรวจสอบวัดพรีเทส (Pre - test)

| รายการประเมิน | คะแนนเต็ม | ระดับคุณภาพสื่อ | | | | | ค่าเฉลี่ย | S.D | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| 1. จงเรียงลำดับยุคสมัยดนตรีตะวันตก (ยุคศตวรรษที่ 20 ยุคกลาง ยุคเรเนซองส์) จากยุคเก่า-ใหม่ตามลำดับให้ ถูกต้อง | 2 | 2 | 0 | 1 | 2 | 2 | 1.4 | 0.89 | พอใช้ |
| 2. คีตกวี ลุดวิจ ฟาน เบโธเฟน (Ludvig Van Beethoven) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1.6 | 0.89 | ดีมาก |

**ตารางที่ 1** ตารางแสดงการประเมินผลการตรวจสอบวัดพรีเทส (Pre - test) (ต่อ)

| รายการประเมิน | คะแนนเต็ม | ระดับคุณภาพสื่อ | | | | | ค่าเฉลี่ย | S.D | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| 3. ละครบรอดเวย์ (Broadway Musical) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 1.2 | 1.10 | พอใช้ |
| 4. เครื่องดนตรีแซกโซโฟน (Saxophone) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | 0.00 | ปรับปรุง |
| 5. จงเขียนอธิบายการกำเนิดดนตรีสมัยนิยม พอสังเขปตามความเข้าใจของนักเรียน | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0.2 | 0.45 | ปรับปรุง |
| **ผลรวม** | 10 | 4 | 2 | 5 | 4 | 7 | 4.4 | 1.82 | ปรับปรุง |

ผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) สรุปได้ว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 10 คะแนน เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก ได้แก่การเรียงลำดับยุคสมัย เรื่อง คีตกวีเบโธเฟน เรื่อง ละครบรอดเวย์ และเรื่อง การกำเนิดดนตรีสมัยนิยม อย่างไรก็ตามยังมีหนึ่งหัวข้อที่นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับ พอใช้ คือ เรื่องเครื่องดนตรีแซกโซโฟน

**ตารางที่ 2** ตารางแสดงการประเมินผลการตรวจสอบวัดความรู้นักเรียนโพสเทส (Post - Test)

| รายการประเมิน | คะแนนเต็ม | ระดับคุณภาพสื่อ | | | | | ค่าเฉลี่ย | S.D | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| 1. จงเรียงลำดับยุคสมัยดนตรีตะวันตก (ยุคศตวรรษที่ 20 ยุคกลาง ยุคเรเนซองส์) จากยุคเก่า-ใหม่ตามลำดับให้ถูกต้อง | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2.0 | 0.00 | ดีมาก |
| 2. คีตกวี ลุดวิจ ฟาน เบโธเฟน (Ludvig Van Beethoven) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2.0 | 0.00 | ดีมาก |
| 3. ละครบรอดเวย์ (Broadway Musical) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 0 | 1.6 | 0.89 | ดีมาก |
| 4. เครื่องดนตรีแซกโซโฟน (Saxophone) อยู่ในยุคสมัยดนตรีตะวันตกใด | 2 | 2 | 2 | 0 | 0 | 2 | 1.2 | 1.10 | พอใช้ |
| 5. จงเขียนอธิบายการกำเนิดดนตรีสมัยนิยม พอสังเขปตามความเข้าใจของนักเรียน | 2 | 2 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1.6 | 0.89 | ดีมาก |
| **ผลรวม** | 10 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8.2 | 1.10 | ดีมาก |

จากตารางเปรียบเทียบผลคะแนนสรุปได้ว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกอย่างชัดเจน ก่อนการทดลอง (Pre-test) นักเรียนมีความรู้โดยรวมอยู่ในระดับที่ต้องปรับปรุง โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.4 และคะแนนมีการกระจายตัวค่อนข้างสูง (S.D. = 1.82) ซึ่งสะท้อนว่านักเรียนมีพื้นความรู้เดิมที่หลากหลายและไม่เท่ากัน หลังจากที่ได้ผ่านการทดลองเล่นสื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก แล้วผลการทดสอบหลังการทดลอง (Post-test) พบว่านักเรียนมีความรู้โดยรวมพุ่งขึ้นมาอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 8.4 นอกจากนี้ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในการทดสอบ Post-test ลดลงเหลือเพียง 0.89 จากเดิม 1.82 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาใกล้เคียงกันมากขึ้น

ในด้านความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ดเกมโดยรวมอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยเฉพาะด้านการออกแบบภาพประกอบ ความสวยงาม และความสามารถในการกระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าสื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน และบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างสมบูรณ์

**ตารางที่ 3** ตารางผลแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการ์ดเกมการศึกษา

| รายการ | ระดับคุณภาพสื่อ | | | | | ค่าเฉลี่ย | S.D. | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| 1. การ์ดเกมสร้างความรู้สึกสนุกสนานที่ได้เล่นการ์ดเกมนี้ | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4.8 | 0.45 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 2. การ์ดเกมนี้ช่วยให้การเรียนประวัติศาสตร์ดนตรีน่าสนใจมากขึ้น | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4.8 | 0.45 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 3. การ์ดเกมนี้ทำให้รู้สึกกระตือรือร้นและอยากเรียนรู้เนื้อหามากขึ้น | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | 0.00 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 4. การออกแบบและภาพประกอบของการ์ดมีความสวยงามและน่าสนใจ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5.00 | 0.00 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 5. การ์ดเกมนี้ช่วยให้ได้ทบทวนความรู้ประวัติศาสตร์ดนตรีได้ดีขึ้น | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4.8 | 0.45 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 6. การ์ดเกมนี้ช่วยให้ข้าใจและจดจำลำดับเหตุการณ์ (TimeLine) ของยุคดนตรีได้ง่ายขึ้น | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4.6 | 0.55 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |

**ตารางที่ 3** ตารางผลแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อการ์ดการ์ดเกมการศึกษา (ต่อ)

| รายการ | ระดับคุณภาพสื่อ | | | | | ค่าเฉลี่ย | S.D. | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 | | | |
| 7. กติกาและวิธีการเล่นการ์ดเกมนี้ เข้าใจง่ายและไม่ซับซ้อนเกินไป | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4.2 | 0.84 | เห็นด้วยในระดับมาก |
| 8. ข้อมูลและภาษาที่ใช้ในการ์ดมีความชัดเจน เข้าใจง่าย | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4.4 | 0.55 | เห็นด้วยในระดับมาก |
| ผลรวม | 37 | 36 | 40 | 36 | 39 | 4.50 | 0.60 | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |

ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนที่มีต่อสื่อการ์ดเกม พบว่าอยู่ในระดับ เห็นด้วยในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดใน 6 จาก 8 รายการ โดย 2 รายการที่ได้รับคะแนนเต็ม คือ การออกแบบและภาพประกอบ และการสร้างความกระตือรือร้น ส่วนรายการที่นักเรียนพึงพอใจในระดับมาก มี 2 รายการ ได้แก่ข้อมูลและภาษาที่ใช้ โดยสรุป นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ดเกมนี้ในระดับที่สูงมากในเกือบทุกด้าน โดยเฉพาะด้านความสวยงามและความสามารถในการกระตุ้นความสนใจ

**สรุปผลการวิจัย**

คณะผู้วิจัยสรุปผลการสร้างสื่อการ์ดเกมการศึกษา เรื่อง ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ว่าการพัฒนาสื่อดังกล่าวดำเนินการอย่างเป็นระบบตามแนวคิด ADDIE Model ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินการ และการประเมินผล โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน เนื้อหา และความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหา ด้านการสอน และด้านนวัตกรรมสื่อ เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบการ์ดเกมให้เหมาะสมกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งอยู่ในช่วงที่สามารถคิดเชิงนามธรรม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลได้ ส่งผลให้เกมถูกออกแบบให้เน้นการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ดนตรี และการเรียนรู้ผ่านการเล่นมากกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว โดยเนื้อหาครอบคลุมประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกทั้ง 6 ยุคสมัย พร้อมองค์ประกอบด้านภาพ สี และรูปแบบการ์ดที่ช่วยสร้าง

ความน่าสนใจและจดจำได้ง่ายในขั้นตอนการพัฒนาและการดำเนินการ คณะผู้วิจัยได้นำต้นแบบผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญก่อนผลิตจริง และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างผ่านกิจกรรมการเล่นเกม พร้อมเก็บข้อมูลด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) หลังเรียน (Post-test) และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการประเมินพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากระดับ "ปรับปรุง" เป็นระดับ "ดีมาก" และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลง แสดงให้เห็นว่าสื่อช่วยลดความแตกต่างทางการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อสื่อในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความสนุกสนาน ความสวยงาม และการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ จึงสรุปได้ว่า สื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตกเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนดนตรีให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิผล

**อภิปรายผล**

จากการดำเนินการวิจัยและพัฒนาสื่อการ์ดเกม TimeLine ประวัติศาสตร์ยุคสมัยดนตรีตะวันตก ตามกระบวนการ 5 ขั้นตอน คณะผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยเชิงสังเคราะห์ โดยเชื่อมโยงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้นตอน ซึ่งเป็นเหตุเป็นผลต่อเนื่องกันจนนำไปสู่ความสำเร็จของนวัตกรรม ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis Phase) คณะผู้วิจัยได้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาและบริบทของผู้เรียน ซึ่งพบว่า เนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกตามที่ปรากฏในเนื้อหาหนังสือเรียนและหลักสูตรแกนกลาง เป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดมาก ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ นอกจากนี้ผลการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) ที่ดำเนินการในภายหลังยังได้ช่วยยืนยันข้อค้นพบนี้ โดยสะท้อนว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเดิมในระดับที่ต้องปรับปรุง และมีระดับความรู้ที่หลากหลายแตกต่างกันจากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบ (Design Phase) คณะผู้วิจัยจึงได้ตัดสินใจเลือกใช้แนวทางเกมการศึกษา เพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้เนื้อหาที่ซับซ้อน โดยได้ออกแบบกลไกเกมที่มุ่งเน้นการจัดลำดับ ซึ่งการออกแบบนี้สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) ที่เน้นให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ได้ใช้การคิดเชิงตรรกะและการเชื่อมโยงข้อมูลที่ซับซ้อนแทนการท่องจำรายละเอียดปลีกย่อยเพียงอย่างเดียว ผลลัพธ์ที่สำคัญจากขั้นตอนนี้คือการปรับปรุงต้นแบบครั้งสำคัญ โดยเปลี่ยนกลไกการเฉลยจากการระบุ ปี ค.ศ. ที่เจาะจงมาเป็นการระบุชื่อยุคสมัย และช่วงเวลาของยุคแทน ซึ่งการตัดสินใจนี้มีความสอดคล้องโดยตรงกับทฤษฎีของ Piaget ที่ยึดถือคือ มุ่งเน้น ความเข้าใจเชิงวิวัฒนาการมากกว่าการท่องจำ นอกจากนี้การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ยังได้ประยุกต์ใช้จิตวิทยาของสี

จากหลักการทฤษฎีสี โดยเลือกใช้โทนสีคลาสสิกเพื่อสร้างบรรยากาศทางประวัติศาสตร์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตก

ขั้นตอนที่ 3 การพัฒนา (Development Phase) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ 3 ของการวิจัย คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการ 2 ส่วนสำคัญที่ต่อเนื่องกัน คือ การตรวจสอบคุณภาพและการผลิตสื่อในส่วนแรกคือ การตรวจสอบคุณภาพ คณะผู้วิจัยได้นำต้นแบบการ์ดเกมที่สมบูรณ์ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้านประเมิน ผลการประเมินยืนยันว่าต้นแบบมีคุณภาพด้านเนื้อหาและความเหมาะสมด้านการสอนในระดับสูงมาก และที่สำคัญ ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมสื่อการสอน ได้ประเมินและให้ความเห็นในระดับ มาก ถึง มากที่สุด ว่าการจัดวางข้อมูลและวัสดุที่ใช้ผลิต มีความเหมาะสม และมีคุณภาพ ซึ่งเป็นการยืนยันว่าข้อกำหนดที่คณะผู้วิจัยออกแบบไว้นั้น อยู่ในเกณฑ์มาตรฐานของสื่อการศึกษาทั่วไป ในส่วนที่สอง คือ การผลิตสื่อ หลังจากต้นแบบและข้อกำหนดวัสดุได้ผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว คณะผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการส่งต้นแบบให้โรงงานผลิตตามข้อกำหนดที่ตั้งไว้ ผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนนี้คือ ชุดการ์ดเกม TimeLine ที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นสื่อที่มีคุณภาพทางกายภาพที่เสร็จสมบูรณ์ และสอดคล้องกับผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรมที่ได้ให้การรับรองไว้ก่อนหน้า โดยชุดการ์ดเกมที่สมบูรณ์นี้ พร้อมสำหรับนำไปใช้จริงต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการ (Implementation Phase) เมื่อนำสื่อที่ผ่านการรับรองไปดำเนินการใช้จริงกับนักเรียน คณะผู้วิจัยได้สังเกตพบสิ่งที่ช่วยยืนยันความสำเร็จของการออกแบบในขั้นที่ 2 กล่าวคือ นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอย่างชัดเจนเช่น การสแกน QR Code เพื่อฟังเพลงประกอบการวิเคราะห์ หรือการเปรียบเทียบข้อมูลบนการ์ดที่เพื่อนวางไว้ และแสดงความสนใจสนุกสนานตลอดกิจกรรม ซึ่งสิ่งที่สังเกตเห็นนี้ สอดคล้องกับหลักการของเกมการศึกษาที่ว่า เมื่อผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน พวกเขาจะเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล (Evaluation Phase) ซึ่งเป็นการพิสูจน์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมทั้งหมด ผลลัพธ์เชิงปริมาณได้ช่วยยืนยันสิ่งที่เกิดขึ้นในขั้นตอนก่อนหน้าทั้งหมด ในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการทดสอบยืนยันว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (Post-test = 1.82) สูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test = 4.4) อย่างชัดเจน ความสำเร็จนี้จึงอภิปรายได้ว่า เป็นผลโดยตรงมาจากการออกแบบที่อิงทฤษฎีของ Piaget และการเรียนรู้เชิงรุกที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนี้ สื่อยังมีประสิทธิผลในการช่วยลดช่องว่างทางการเรียนรู้ สะท้อนจากค่า S.D. ที่ลดลงจาก 1.82 เหลือเพียง 0.89 ในขณะเดียวกัน ด้านเจตคติและความพึงพอใจ (Affective) ผลลัพธ์ยืนยันว่า ความพึงพอใจโดยรวมของนักเรียนอยู่ในระดับเห็นด้วยในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะด้าน "การออกแบบและภาพประกอบ" และ "การสร้างความกระตือรือร้น" ที่นักเรียนให้คะแนนเต็ม ความสำเร็จนี้จึงอภิปรายได้ว่าเป็นผลโดยตรงมาจากการวิเคราะห์ปัญหาในขั้นวิเคราะห์ขั้นตอนที่ 1 และความสำเร็จในการประยุกต์ใช้ทฤษฎีสี และหลักการของเกมการศึกษาในขั้นออกแบบขั้นที่ 2

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ผลการประเมิน กติกาและวิธีการเล่น มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานค่อนข้างสูง ซึ่งสอดคล้องกับการสังเกตในขั้นปฐมนิเทศว่านักเรียนยังมีความสับสน จึงเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป ควรปรับปรุงกติกาโดยลดขั้นตอนและใช้ภาษาที่กระชับเข้าใจง่ายขึ้น

2. ผลการวิจัยสะท้อนว่า เนื้อหาหรือคำใบ้บนการ์ดในบางส่วน ยังอาจมีความซับซ้อนหรือยากเกินไปสำหรับผู้เรียน จึงเสนอแนะว่าในการพัฒนาสื่อการ์ดเกมในครั้งต่อไป ควรมีการทบทวนและปรับปรุงเนื้อหาบนการ์ดในส่วนที่ผู้เรียนยังสับสน ให้มีความกระชับสั้นและเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงข้อมูลได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. สำหรับการวิจัยในอนาคตที่ยังคงมีข้อจำกัดในด้านเวลา เสนอแนะให้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยที่ยืดหยุ่นกว่า ADDIE Model เช่น การวิจัยเชิงปฏิบัติการหรือ Agile Development ซึ่งมีวงจรการพัฒนาที่รวดเร็ว เพื่อให้สามารถปรับปรุงนวัตกรรมได้ทันท่วงที

2. กลไกการเล่นแบบ TimeLine (การจัดลำดับเหตุการณ์) ที่พิสูจน์แล้วว่าประสบความสำเร็จในการสอนประวัติศาสตร์ดนตรีตะวันตกนี้ ควรถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยและพัฒนาสื่อการ์ดเกมสำหรับเนื้อหาอื่น ๆ ที่มีลักษณะเป็นการลำดับเหตุการณ์ เช่น ประวัติศาสตร์ไทยหรือประวัติศาสตร์ศิลปะ

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย

ทิศนา แขมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นิดาพร อาจประจญ. (2553). *ทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเน้นภาษา* [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปรมินทร์ ธัญญะภู. (2566). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริม ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ความน่าจะเป็น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วัทนา สงวนรัตน์ และชัยวัฒน์ วารี. (2566). เกมทางการศึกษา: ความสนุกสนานบนพื้นฐานทางวิชาการ. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, *8*(12), 754–772.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (2554). *นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เทคนิคพริ้นติ้ง.

# การประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง THE SCENT OF SUKHOTHAI: THE WAY OF LIFE จากบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล

# A CREATIVE COMPOSITION OF THE SCENT OF SUKHOTHAI: THE WAY OF LIFE BASED ON SUKHOTHAI FOLK LULLABIES FOR CHAMBER PIANO AND PERCUSSION ENSEMBLE

**รภัสสรณ์ พุฒิชวัลพัฒน์***
RAPASSORN PUTTHICHAVALPAT

## บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะทางดนตรีและบริบททางวัฒนธรรมของบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย กรณีศึกษาเพลง "เจ้านกกาเหว่า" และ 2) ประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในการรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และบทเพลงต้นแบบ

ผลการศึกษาพบว่า 1) บทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ ค่านิยม และภูมิปัญญาของชุมชนในสังคมเกษตรกรรม เนื้อหาของบทเพลงแสดงถึงความรัก ความห่วงใย และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว อีกทั้งยังสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและวิถีชีวิตของชาวสุโขทัยอย่างชัดเจน บทเพลงมีลักษณะทำนองเรียบง่าย เคลื่อนที่แบบขั้นคู่ ใช้ช่วงเสียงไม่กว้าง มีการใช้ลูกเอื้อนและจังหวะที่มีความยืดหยุ่น อันเป็นลักษณะสำคัญของเพลงกล่อมลูกในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง 2) แนวคิดในการประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life โดยออกแบบโครงสร้างบทเพลงในรูปแบบสองตอน (Binary Form: A–B) และประยุกต์ใช้เทคนิคการพัฒนาแนวทำนอง การประสานเสียง และการจัดวางบทบาทของเครื่องดนตรีภายในวงแชมเบอร์เปียโน และเครื่องกระทบสากล เพื่อถ่ายทอดภาพสะท้อนของวิถีชีวิต ความทรงจำ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนสุโขทัยในบริบทดนตรีร่วมสมัย

*อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางการนำบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัยมาประยุกต์ใช้เป็นวัตถุดิบทางดนตรีในการสร้างสรรค์บทประพันธ์ร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถอนุรักษ์ สืบทอด และเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นสู่สังคมร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การประพันธ์, เพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย, ดนตรีพื้นบ้าน, วงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบ

## Abstract

This creative research aimed to: 1) investigate the musical characteristics and cultural context of Sukhothai folk lullabies, using the traditional lullaby entitled Chao Nok Ka Wao as a case study; and 2) compose a creative musical work entitled The Scent of Sukhothai: The Way of Life for chamber piano and percussion ensemble. The study employed a qualitative research approach integrated with a creative research methodology through the collection, analysis, and synthesis of data from academic literature, related research, and the selected folk lullaby.

The findings revealed that: 1) Sukhothai folk lullabies constitute an important form of oral cultural heritage that reflects the lifestyles, beliefs, values, and local wisdom of communities within an agricultural society. The lyrical content expresses affection, care, and familial relationships while portraying the close interaction between humans and nature, which characterizes the traditional way of life of the Sukhothai community. Musical analysis indicated that the lullaby features a simple melodic contour with predominantly stepwise motion, a narrow vocal range, ornamental vocal inflections, and flexible rhythmic patterns, all of which are distinctive musical characteristics of folk lullabies in the Lower Northern region of Thailand. 2) Based on these findings, the creative composition, The Scent of Sukhothai: The Way of Life, was developed using a binary (A–B) formal structure. The composition incorporates melodic development, harmonic treatment, and the integration of instrumental roles within a chamber piano and percussion ensemble to portray the way of life, collective memory, and cultural identity of the Sukhothai community through a contemporary musical language.

The principal contribution of this study is the development of a creative compositional approach that transforms Sukhothai folk lullabies into contemporary musical materials while preserving their cultural identity.

The resulting composition demonstrates how traditional folk music can be reinterpreted as a contemporary artistic work, contributing to the preservation, transmission, and dissemination of local cultural heritage in contemporary society.

Keywords: composition, Sukhothai folk lullabies, folk music, chamber piano and percussion ensemble

**บทนำ**

ดนตรีพื้นบ้านเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ วิถีชีวิต ความเชื่อ และภูมิปัญญาของชุมชนในแต่ละท้องถิ่น โดยทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ประวัติศาสตร์ และค่านิยมทางสังคมจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งผ่านกระบวนการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม (Nettl, 2015) ดนตรีพื้นบ้านจึงมิได้เป็นเพียงศิลปะการแสดง หากแต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สังคม และสิ่งแวดล้อม (Merriam, 1964)

หนึ่งในรูปแบบของดนตรีพื้นบ้านที่มีความสำคัญต่อสังคมไทยคือ "เพลงกล่อมลูก" ซึ่งจัดเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะที่ได้รับการสืบทอดผ่านการขับร้องภายในครอบครัวและชุมชนมาอย่างยาวนาน เพลงกล่อมลูกมิได้มีหน้าที่เพียงเพื่อกล่อมเด็กให้หลับหรือสร้างความผ่อนคลายเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่ถ่ายทอดภาษา คติความเชื่อ คุณธรรม และค่านิยมของสังคม ตลอดจนสะท้อนภาพวิถีชีวิตและโลกทัศน์ของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น (ลมูล จันทน์หอม, 2526; พรรณเพ็ญ เครือไทย และคณะ, 2552) นอกจากนี้ เพลงกล่อมลูกยังถือเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะความรัก ความห่วงใย และบทบาทของผู้เลี้ยงดูที่มีต่อเด็กในสังคมไทยดั้งเดิม (กรมศิลปากร, 2564)

จังหวัดสุโขทัยเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในฐานะราชธานีแห่งแรกของชนชาติไทย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงอิทธิพลของวัฒนธรรมล้านนาและภาคกลาง ส่งผลให้เกิดรูปแบบทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ ทั้งด้านภาษา วรรณกรรม และดนตรีพื้นบ้าน บทเพลงกล่อมลูกของชุมชนสุโขทัย จึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ และภูมิปัญญาของผู้คนในท้องถิ่น โดยเฉพาะบทเพลง "นกกาเหว่า" หรือ "เจ้านกกาเหว่า" ซึ่งยังคงปรากฏอยู่ในความทรงจำของผู้สูงอายุและชุมชนในพื้นที่

จากการศึกษาของนักวิชาการด้านคติชนวิทยาและชาติพันธุ์ดนตรีวิทยาพบว่าเพลงกล่อมลูกในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย มีลักษณะทางภาษา สำเนียงการขับร้องและรูปแบบทำนองที่แตกต่างกันตามบริบททางวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ (พรรณเพ็ญ เครือไทย และคณะ, 2552; Ben-Amos, 1971) โดยเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัยมีลักษณะเด่นในด้านการใช้ทำนองที่เรียบง่าย การเคลื่อนที่ของทำนองแบบขั้นคู่ การใช้บันไดเสียงเพนทาทอนิก

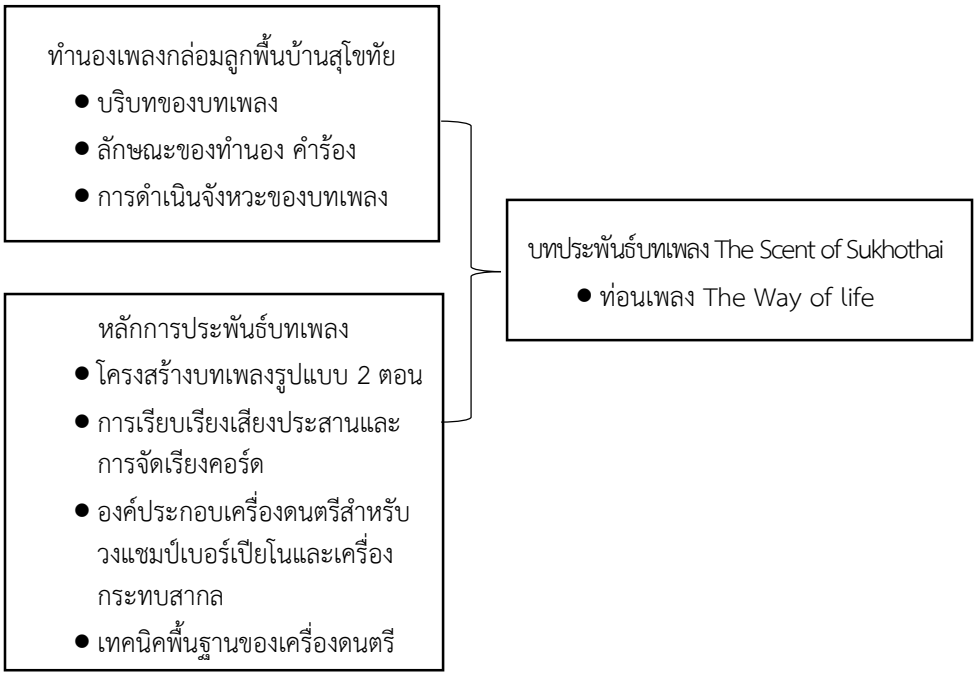
และการใช้ลูกเอื้อนที่สัมพันธ์กับสำเนียงภาษาพื้นถิ่น ซึ่งถือเป็นอัตลักษณ์ทางดนตรีที่สะท้อนความเป็นสุโขทัยได้อย่างชัดเจน ในบริบทของการสร้างสรรค์ดนตรีร่วมสมัย การนำองค์ประกอบทางดนตรีพื้นบ้านมาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์เพลง นับเป็นแนวทางสำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมสู่สังคมร่วมสมัย (Burnard, 2012; Campbell, 2018) โดยกระบวนการสร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรม (Culture-Based Composition) เป็นการนำวัสดุทางดนตรีที่มีรากฐานจากวัฒนธรรมท้องถิ่นมาวิเคราะห์สังเคราะห์ และพัฒนาเป็นผลงานใหม่ที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมไว้ ควบคู่กับการนำเสนอแนวคิดทางดนตรีร่วมสมัย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย ในฐานะแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรมและดนตรีวิทยา เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาพัฒนาสู่การประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล โดยเลือกใช้บทเพลงกล่อมลูก "เจ้านกกาเหว่า" เป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์ลักษณะทำนอง สำเนียงดนตรี และบริบททางวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทเพลง จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ทำนอง การพัฒนาเนื้อหาทางดนตรี และการเรียบเรียงเสียงประสาน เพื่อถ่ายทอดภาพสะท้อนของวิถีชีวิต ความทรงจำ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนสุโขทัย ผ่านผลงานดนตรีร่วมสมัย อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรม ในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมปัจจุบัน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางดนตรี องค์ประกอบทางทำนอง และบริบททางวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย
2. เพื่อสร้างสรรค์บทประพันธ์ดนตรีสำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบ

**กรอบแนวคิดการวิจัย**




**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่มุ่งศึกษาลักษณะทางดนตรีและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นกรอบในการศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่อประพันธ์ดนตรี โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาลักษณะของคำร้อง ทำนอง และจังหวะของบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ลักษณะทางทำนอง จังหวะ รูปแบบทางดนตรี และบริบททางวัฒนธรรมของบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย กรณีศึกษาเพลงกล่อมลูก "เจ้านกกาเหว่า" ซึ่งเป็นบทเพลงที่สะท้อนอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของชุมชนสุโขทัย โดยนำผลการวิเคราะห์มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดแนวคิดและทิศทางการประพันธ์บทเพลงสร้างสรรค์

2. กำหนดแนวคิดและเนื้อหาทางดนตรี

ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดหลักของบทประพันธ์จากบทเพลง "เจ้านกกาเหว่า" โดยพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางดนตรีและบริบททางวัฒนธรรมที่ปรากฏในบทเพลง เพื่อนำองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ทำนอง สำเนียงดนตรี และอารมณ์ความรู้สึก

มาประยุกต์ใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life ซึ่งมุ่งถ่ายทอดภาพสะท้อนของวิถีชีวิต ความทรงจำ และอัตลักษณ์ของชุมชนสุโขทัย

3. การออกแบบโครงสร้างบทประพันธ์

ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบโครงสร้างของบทประพันธ์โดยใช้รูปแบบสองตอน (Binary Form: A–B) เป็นกรอบในการพัฒนาเนื้อหาทางดนตรี ทั้งในด้านการนำเสนอแนวทำนอง การพัฒนาองค์ประกอบทางดนตรี และการสร้างความต่อเนื่องของแนวคิด เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการถ่ายทอดเรื่องราวและบรรยากาศของวิถีชีวิตสุโขทัย

4. การประพันธ์และการเรียบเรียงบทเพลง

ผู้วิจัยดำเนินการประพันธ์และเรียบเรียงบทเพลงโดยใช้โปรแกรม Sibelius สำหรับการบันทึกและจัดทำโน้ตดนตรีสากล เพื่อพัฒนาแนวทำนองการประสานเสียง จังหวะ และการจัดวางบทบาทของเครื่องดนตรีภายในวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล โดยมีเครื่องดนตรีได้แก่ เปียโน มาริมบา ไวบราโฟน และเครื่องประกอบจังหวะในการสร้างสีสันบทเพลง เพื่อให้สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางดนตรีพื้นบ้านสุโขทัยควบคู่ไปกับแนวคิดการประพันธ์ดนตรีร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม

**ผลการศึกษา**

จากการผลการศึกษาบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย ผู้วิจัยได้รายงานผลออกเป็นทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ 1) บริบทของเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย 2) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีของบทเพลงกล่อมลูกสุโขทัย 3) ผลการประพันธ์ดนตรี The Scent of Sukhothai: The Way of life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. บริบทของเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย

ผลการศึกษา พบว่า บทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย เป็นบทเพลงที่สะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของชุมชนสุโขทัย ผ่านรูปแบบการขับร้องแบบมุขปาฐะ ที่สืบทอดกันภายในครอบครัวและชุมชน โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงความรัก ความห่วงใย และความผูกพันระหว่างผู้เลี้ยงดูกับเด็ก โดยเนื้อหาของบทเพลงสามารถปรับเปลี่ยนได้ในหลากหลายบริบท เช่น การสะท้อนบริบทเรื่องของสังคมเกษตรกรรม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ วัฏจักรชีวิต คติความเชื่อ วิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น และค่านิยมทางวัฒนธรรมของชุมชน โดยเล่าเรื่องผ่านการร้อง จากการศึกษาบริบททางวัฒนธรรมบทเพลงกล่อมลูก พบว่า เพลงกล่อมลูกในแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกัน ผ่านการถ่ายทอดรูปแบบภาษาและสำเนียงในท้องถิ่น โดยบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย จะมีสำเนียงลูกเอื้อนที่เป็นเอกลักษณ์ โดยมีความสอดคล้องกับสำเนียงการพูดภาษาสุโขทัย โดยจากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีของบทเพลงพื้นบ้านสุโขทัย กรณีศึกษาเพลง “เจ้านกกาเหว่า” พบลักษณะสำคัญดังนี้

1.1 เนื้อเพลง (Lyrics) มีลักษณะเหมือนการเล่นนิทาน โดยบรรยายถึงวัฏจักรของชีวิตของสิ่งมีชีวิตที่ให้ความรักแก่กัน ซึ่งตัวละครหลักคือ นกกาเหว่า และแม่กา โดยกล่าวถึง ความรักของแม่กาที่ต่อลูกนกกาเหว่า ที่เผ้าดูแลต่อลูกนกกาเหว่าด้วยความรักความรักและความห่วงใย

**ตัวอย่างที่ 1** เนื้อเพลงเจ้านกกาเหว่า

| | |
|---|---|
| ยังมีกาเหว่า | ไข่ให้แม่กาฟัก |
| แม่กา หลังรัก | คิดว่าลูกในอุทร |
| คาบข้าวมาเผื่อ | เอาเหยื่อมาป้อน |
| ถนอมไว้รังนอน | เหยื่อก็ช้อนมาให้กิน |
| ปีกเจ้ายังคลอแคล | กาดำแม่จะสอนบิน |
| แล้วพาไปหากิน | ที่ปากน้ำพระคงคา |
| ตีนหนึ่งเหยียบสาหร่าย | ปากก็ไซ้หาปลา |
| กินกุ้งกินกั้ง | กินหอยกระพังแมงดา |
| กินแล้วก็โผมา | จับต้นหว้าโพธิ์ทอง |
| ยังมีนายพราน | หัวแกล้านกระจองงอง |
| เที่ยวเอยี้ยมๆ มองๆ | แล้วก็จ้องแม่กาดำ |
| ตัวนึ่งกูจะต้ม | อีกตัวนึ่งกูจะยำ |
| ยิงถูกแม่กาดำ | มันเป็นกรรมของแม่กา |

1.2 ทำนอง (Melody) ทำนองมีลักษณะเรียบง่าย เคลื่อนที่แบบขั้นคู่ (Stepwise Motion) เป็นส่วนใหญ่ มีช่วงเสียงไม่กว้างมาก และใช้การเอื้อนในการสอดแทรกในประโยคบางคำ โดยคำเอื้อนนั้น จะเป็นทำนองที่นิยมร้องเอื้อนในบทเพลงกล่อมลูกสุโขทัย

ตัวอย่างทำนองร้องและเอื้อนบทเพลงเจ้านกกาเหว่า




**ภาพที่ 1 ทำนองและเนื้องบทเพลงนกกว่าเหล่า**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 2 ในเป็นตัวอย่างของลักษณะคำร้องทำนองในรูปแบบโน้ตสากล ที่เป็นลักษณะของทำนองเพลงนกกว่าเหว่า ในแบบฉบับเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย โดยในการร้องนั้นจะมีการเพิ่มลูกเอื้อนในประโยคเพลง และทำนองอยู่ช่วงเสียงจะมีช่วงที่ไม่ห่างกันมาก โดยลักษณะทำนองอยู่ในโหมดบันไดเสียงเพนทาทอนิก (Pentatonic Scale)

1.3 จังหวะ (Rhythm) ลักษณะจังหวะมีความยืดหยุ่นและไม่ยึดติดกับกรอบจังหวะตายตัว สอดคล้องกับธรรมชาติของการขับร้อง เพื่อกล่อมเด็กให้เกิดความผ่อนคลายและสงบ

1.4 รูปแบบเพลง (Form) เพลงมีลักษณะเป็นเพลงท่อนเดียว ที่สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อร้องได้ตามบริบทของผู้ขับร้อง ขณะที่แนวทำนองหลักยังคงเดิม

1.5 การสื่ออารมณ์ทางดนตรี บทเพลงสื่ออารมณ์แห่งความอ่อนโยน ความอบอุ่น และความผูกพันภายในครอบครัว ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของเพลงกล่อมลูกในสังคมไทย

2. ผลการสร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of life

จากผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบทางดนตรีและบริบททางวัฒนธรรมของเพลง “เจ้านกกาเหว่า” มาสังเคราะห์เป็นแนวคิดในการประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล

2.1 แนวคิดในการประพันธ์

ผู้วิจัยมุ่งถ่ายทอดภาพสะท้อนของวิถีชีวิตชุมชนสุโขทัย ความเรียบง่ายของสังคมเกษตรกรรม และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการพัฒนาแนวทำนองจากวัสดุทางดนตรีที่ได้จากเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย โดยบทเพลงที่ประพันธ์ขึ้นเป็นหนึ่งในท่อนเพลงที่ชื่อว่า The Scent of Sukhothai มีชื่อท่อนว่า The Way of Life ทำนองหลักของท่อนนี้ จะใช้ทำนองเพลงกล่อมลูกสุโขทัย ชื่อว่า เพลงเจ้านกกาเหว่า

2.2 การใช้เครื่องดนตรี

ในการประพันธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบวงแชมเบอร์ ที่ผสมผสานระหว่างเครื่องดนตรีเปียโนและเครื่องกระทบ โดยเปียโน (Piano) และเครื่องประกอบประเภทมัลเล็ต (Mallets Percussion) ได้แก่ มาริมบา (Marimba) ไวบราโฟน (Vibraphone) และกล็อกเคนสปีล (Glockenspiel) จะทำหน้าที่นำเสนอแนวทำนองหลักและการประสานเสียง ขณะที่เครื่องกระทบสากลประเภทเครื่องกระทบประกอบจังหวะทำหน้าที่สร้างมิติทางจังหวะ สีสันของเสียง

2.3 โครงสร้างบทประพันธ์

โครงสร้างบทเพลง The scent of Sukhothai: The way of life มีท่อนเพลงทั้งหมด 7 ท่อน บทเพลงอยู่ในคีย์ Bb Major โดยแต่ละท่อนจะให้ความแตกต่างทางด้านพื้นผิวทางด้านดนตรี และแนวคิดของเสียงเครื่องกระทบดนตรีดังต่อไปนี้

โครงสร้างท่อนเกริ่นนำ (Intro)




**ภาพที่ 2 การแสดงทำนองท่อนเกริ่นนำ**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์ทำนองขึ้นมาใหม่ เพื่อเป็นทำนองเกริ่นนำก่อนเข้าทำนองหลักตอน A ในโครงสร้าง 2 ตอน ในท่อน A โดยทำนองเกริ่นจะนำเสนอในเครื่องดนตรี เปียโน โดยเครื่องดนตรี มาริมบา ไวบราโฟน และกล๊อกเคนสปีล เป็นเครื่องดำเนินทำนองประสาน โครงสร้างคอร์ด ได้แก่ I-VI-I-V

โครงสร้างท่อน A




**ภาพที่ 3 ท่อน A ทำนองหลักตอนที่ 1**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 3 เป็นท่อนทำนองหลักตอน A โดยผู้วิจัยได้นำทำนองของบทเพลง “เจ้านกกาเหว่า” มาเป็นทำนองหลัก ดำเนินทำนองโดยเครื่องดนตรีมาริมบา และมีเปียโนเป็นเครื่องดนตรีที่ดำเนินทำนองประสาน ในใช้เทคนิคการขยายคอร์ดรูปแบบอาร์เพจจิโอ (Arpeggio) ในโครงสร้างคอร์ดได้แก่ I – iii – IV – V – I – I – IV – iv – V – IV – I

โครงสร้างท่อน B




**ภาพที่ 4 ท่อน B ทำนองหลักตอนที่ 2**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 4 คือตัวอย่างของท่อน B โดยผู้วิจัยได้นำเสนอท่อนทำนองตอน B โดยดัดแปลงจากทำนองลูกเอื้อนที่เป็นที่นิยมของบทเพลงพื้นฐานสุโขทัย ดำเนินทำนองโดยเครื่องดนตรีเปียโน โดยมีเครื่องดนตรีมาริมบา เป็นทำนองประสานในรูปแบบขยายคอร์ดรูปแบบอาร์เพจจิโอ (Arpeggio) และกล๊อกเคนสปีนเป็นทำนองประสานในรูปแบบขั้นคู่ 3 ในคอร์ด มีโครงสร้างการจัดวางลำดับคอร์ดคือ IV – I – iv – iii – V – IV – V – I

โครงสร้างท่อน C



**ภาพที่ 5 โครงสร้างท่อน C ทำนองหลักตอนที่ 1**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 5 ในโครงสร้างท่อน C ผู้วิจัยได้นำทำนองหลักตอน A กลับมาดำเนินทำนอง โดยมีการเปลี่ยนแปลงทำนองหลัก ให้มีความแข็งแรงมากขึ้น ในรูปแบบขั้นคู่ 8 และการเพิ่มเครื่องดนตรีในการดำเนินทำนอง ได้แก่ เปียโน และกล๊อกเคนสปีล โดยมีเครื่องดนตรีมาริมบาดำเนินทำนองที่มีการกระจายของโน้ตที่มากขึ้น และเครื่องดนตรีไวบราโฟนดำเนินทำนองเป็นเสียงประสานที่ 2

โครงสร้างท่อน D



**ภาพที่ 6 โครงสร้างท่อน D ทำนองหลักตอนที่ 2**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 6 ในโครงสร้างท่อน D ผู้วิจัยได้นำทำนองหลักตอนที่ 2 กลับมาดำเนินทำนอง การดำเนินทำนองผู้วิจัยได้สร้างความแตกต่างคือ การประเสียงในรูปแบบโพลีโฟนี (Polyphony) โดยการใช้เทคนิคการไล่ล่อทำนอง (Cannon) โดยมีเครื่องดนตรีมาริมบาและไวบราโฟนเป็นทำนองหลัก และเครื่องดนตรีที่ดำเนินทำนองไล่ล้อคือ เปียโนและกล็อกเคนสปีล

โครงสร้างท่อน E




**ภาพที่ 7 โครงสร้างท่อน E ทำนองหลักตอนที่ 1**

**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 7 ในโครงสร้างท่อน E ผู้วิจัยได้นำทำนองหลักตอน A กลับมาดำเนินทำนองอีกครั้ง เพื่อเน้นย้ำความสำคัญของนำนองเพลงเจ้านกกาเหว่า ซึ่งเป็นแนวคิดหลักที่นำมาประพันธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปลี่ยนสีสันของทำนองประสาน โดยใช้เครื่องดนตรีมาริมบาเป็นทำนองประสานที่ 1 ไวบราโฟนเป็นทำนองประสานที่ 2 และกล็อกเคนสปีลเป็นทำนองประสานที่ 3 เพื่อทำให้พื้นผิวของบทเพลงนั้นที่ความหนาแน่นของบทเพลงให้มากขึ้น

**โครงสร้างท่อน F**




**ภาพที่ 8 โครงสร้างท่อน F ทำนองจบ**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

จากภาพที่ 8 เป็นท่อนจบของบทเพลง โดยอารมณ์ของบทเพลงจะมีพื้นผิวบททำนองของเพลงที่เบาบางลง ผู้วิจัยได้นำทำนองตอนที่ 1 มาเป็นทำนองจบ โดยทำนองหลักนั้นมีการตอบรับกันระหว่างกลุ่มเครื่องดนตรีที่ 1 ได้แก่ เปียโนและไวบราโฟน และกลุ่มเครื่องดนตรีที่ 2 ได้แก่ มาริมบาและกล็อกเคนสปีล โครงสร้างคอร์ดในท่อนได้ คือ I – IV – $It^{+6}$ – V – I

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทางดนตรีและบริบททางวัฒนธรรมของบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย และเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life สำหรับวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล

ผลการศึกษาพบว่า บทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย โดยเฉพาะเพลง "เจ้านกกาเหว่า" เป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเภทมุขปาฐะที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ ค่านิยม และความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของชุมชนสุโขทัยได้อย่างชัดเจน เนื้อหาของบทเพลงแสดงถึงความรัก ความห่วงใย และความผูกพันระหว่างผู้เลี้ยงดูกับเด็ก อีกทั้งยังสะท้อนบริบทของสังคมเกษตรกรรม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และโลกทัศน์ของชุมชนท้องถิ่น

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีพบว่า บทเพลงมีลักษณะทำนองเรียบง่าย เคลื่อนที่แบบขั้นคู่ (Stepwise Motion) ใช้ช่วงเสียงไม่กว้างมาก มีการใช้ลูกเอื้อนที่เป็นเอกลักษณ์ของสำเนียงสุโขทัย และมีลักษณะการดำเนินทำนองในระบบเสียงเพนทาทอนิก

(Pentatonic Scale) ขณะที่จังหวะมีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับธรรมชาติของการขับร้องเพลงกล่อมลูก

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบทางดนตรีและบริบททางวัฒนธรรมของบทเพลง "เจ้านกกาเหว่า" มาสังเคราะห์เป็นแนวคิดในการประพันธ์สร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life โดยออกแบบโครงสร้างบทเพลงในลักษณะการพัฒนาแนวคิดทางดนตรีจากทำนองต้นแบบ ผสมผสานกับเทคนิคการประพันธ์ดนตรีร่วมสมัย การประสานเสียง การขยายคอร์ด การใช้เทคนิคอาร์เพจจิโอ (Arpeggio) และการดำเนินแนวเสียงแบบโพลีโฟนี (Polyphony) เพื่อถ่ายทอดบทเพลงใหม่ที่เป็นภาพสะท้อนของวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนสุโขทัย ผ่านบริบทของวงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากล

**อภิปรายผล**

1. บทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัยในฐานะแหล่งข้อมูลทางวัฒนธรรม

ผลการศึกษาพบว่าบทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัยมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นสื่อในการกล่อมเด็กให้หลับเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดภาษา ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีชีวิตของชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Merriam (1964) ที่อธิบายว่าดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และมีหน้าที่ทางสังคมที่เชื่อมโยงผู้คนเข้ากับบริบทของชุมชน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Nettl (2015) ที่กล่าวว่าดนตรีพื้นบ้านเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์และความทรงจำร่วมของสังคม

เนื้อหาของเพลง "เจ้านกกาเหว่า" ที่กล่าวถึงความรักและการดูแลลูกของแม่กา สามารถตีความได้ในเชิงสัญลักษณ์ถึงความรัก ความเสียสละ และบทบาทของครอบครัวในการหล่อหลอมสมาชิกของสังคม ซึ่งเป็นค่านิยมสำคัญของสังคมไทยในอดีต

2. อัตลักษณ์ทางดนตรีของเพลงกล่อมลูกสุโขทัย

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรีพบว่า ลักษณะทำนองที่เคลื่อนที่แบบขั้นคู่ การใช้ลูกเอื้อน และการใช้บันไดเสียงเพนทาทอนิก เป็นลักษณะสำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ของเพลงกล่อมลูกสุโขทัย ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของพรรณเพ็ญ เครือไทย และคณะ (2552) ที่พบว่าเพลงกล่อมเด็กภาคเหนือและภาคเหนือตอนล่างมักมีทำนองเรียบง่าย ช่วงเสียงแคบ และใช้ลูกเอื้อนเพื่อสร้างความอ่อนโยนและความผ่อนคลายแก่ผู้ฟัง การใช้จังหวะอิสระและการร้องที่สัมพันธ์กับจังหวะการกล่อมเด็ก ยังสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของดนตรีพื้นบ้านที่เกิดขึ้นจากบริบททางสังคม และวัฒนธรรมของชุมชน

3. การประพันธ์สร้างสรรค์บนฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลการสร้างสรรค์บทเพลง The Scent of Sukhothai: The Way of Life แสดงให้เห็นว่าการนำองค์ประกอบทางดนตรีพื้นบ้าน มาประยุกต์ใช้ในการประพันธ์ดนตรีร่วมสมัย สามารถสร้างผลงานที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นไว้ได้

ขณะเดียวกันก็สามารถพัฒนาไปสู่รูปแบบการนำเสนอใหม่ ที่สอดคล้องกับบริบทการแสดงดนตรีร่วมสมัย

การนำทำนองเพลง “เจ้านกกาเหว่า” มาเป็นวัตถุดิบทางดนตรีหลักในการสร้างสรรค์ และพัฒนาผ่านเทคนิคการเรียบเรียงเสียงประสาน การขยายคอร์ด และการสร้างพื้นผิวทางดนตรีที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์ดนตรีบนฐานวัฒนธรรม (Culture-Based Composition) ที่มุ่งนำองค์ความรู้ดั้งเดิมมาพัฒนาเป็นผลงานใหม่ โดยไม่สูญเสียรากฐานทางวัฒนธรรม นอกจากนี้การเลือกใช้วงแชมเบอร์เปียโนและเครื่องกระทบสากลยังช่วยเพิ่มมิติทางสีสันของเสียง และศักยภาพในการสื่อสารทางดนตรี ทำให้สามารถถ่ายทอดบรรยากาศ ความทรงจำ และวิถีชีวิตของชุมชนสุโขทัยได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการวิจัย

องค์ความรู้ที่สำคัญจากการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางการประยุกต์ใช้บทเพลงกล่อมลูกพื้นบ้านสุโขทัย เป็นวัตถุดิบทางดนตรีในการประพันธ์สร้างสรรค์สำหรับวงดนตรีร่วมสมัย โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์องค์ประกอบทางดนตรี ควบคู่กับการศึกษาบริบททางวัฒนธรรม อันนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานดนตรีที่สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์ทางศิลปะในบริบทปัจจุบันได้อย่างเป็นรูปธรรม

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรศึกษาบทเพลงพื้นบ้านประเภทอื่นของจังหวัดสุโขทัย เช่น เพลงเกี่ยวข้าว เพลงแห่นาค หรือเพลงประกอบพิธีกรรม เพื่อนำองค์ประกอบทางดนตรีมาพัฒนาเป็นผลงานประพันธ์ร่วมสมัย และเปรียบเทียบอัตลักษณ์ทางดนตรีของเพลงพื้นบ้านแต่ละประเภท

2. ควรขยายขอบเขตการศึกษาสู่บทเพลงพื้นบ้านในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง เพื่อเปรียบเทียบลักษณะทางดนตรี สำเนียง และบริบททางวัฒนธรรมของแต่ละจังหวัด อันจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้านชาติพันธุ์ดนตรีวิทยาของภูมิภาค ได้อย่างครอบคลุมยิ่งขึ้น

3. ควรพัฒนาการประพันธ์สร้างสรรค์จากบทเพลงพื้นบ้านสุโขทัยสำหรับรูปแบบวงดนตรีที่หลากหลาย เช่น วงออร์เคสตรา วงเครื่องสาย วงประสานเสียง หรือวงเครื่องกระทบร่วมสมัย เพื่อเพิ่มโอกาสในการเผยแพร่และนำผลงานไปใช้ในเวทีการแสดงระดับชาติและนานาชาติ

4. ควรศึกษาการรับรู้และการตีความของผู้ฟังที่มีต่อบทประพันธ์สร้างสรรค์ซึ่งพัฒนาจากบทเพลงพื้นบ้าน โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพหรือเชิงผสม เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านดนตรีร่วมสมัย

**รายการอ้างอิง**

กรมศิลปากร. (2564). *เพลงกล่อมเด็กล้านนา*. สำนักศิลปากรที่ 7 เชียงใหม่.

พรรณเพ็ญ เครือไทย, ลมูล จันทน์หอม, และ รัชนี ศรีอ่อนศรี. (2552). *เพลงกล่อมเด็กล้านนา*. สุเทพการพิมพ์.

ลมูล จันทน์หอม. (2526). *โลกทัศน์ชาวล้านนาศึกษาจากเพลงกล่อมเด็กภาคเหนือ* [รายงานผลการวิจัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU Intellectual Repository).

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2542). *วัฒนธรรมพื้นบ้าน: รากเหง้าสังคมไทย*. มติชน.

อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2544). *มิติทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาสังคมไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Ben-Amos, D. (1971). Toward a definition of folklore in context. *The Journal of American Folklore*, *84*(331), 3–15.

Burnard, P. (2012). *Musical creativities in practice*. Oxford University Press.

Campbell, P. S. (2018). *Music, education, and diversity: Bridging cultures and communities*. Teachers College Press.

Merriam, A. P. (1964). *The anthropology of music*. Northwestern University Press.

Nettl, B. (2015). *The study of ethnomusicology: Thirty-three discussions* (3rd ed.). University of Illinois Press.

# แนวคิดการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะดนตรีไทยในอุปกรณ์หน้าทับบีท

# A DESIGN CONCEPT OF A TEMPO TRANSITION SYSTEM FOR THAI MUSICAL RHYTHMS IN NAATHAP BEAT

**กณพ กิ้มเฉี้ยง***

KANOP KIMCHIANG

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ นำเสนอแนวคิดการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วจังหวะในอุปกรณ์หน้าทับบีท เป็นอุปกรณ์เล่นเสียงจังหวะดนตรีไทยที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงความเร็วจังหวะในการบรรเลงดนตรีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เป็นอุปกรณ์สร้างเสียงจังหวะที่สามารถควบคุมและกำหนดเปลี่ยนแปลงความเร็วจังหวะได้อย่างยืดหยุ่น

การเปลี่ยนความเร็วจังหวะของอุปกรณ์หน้าทับบีทใช้ค่า BPM เป็นตัวแปรหลักในการกำหนดความเร็วของจังหวะ โดยออกแบบให้รองรับการเปลี่ยนความเร็ว 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุม ซึ่งผู้ใช้งานสามารถปรับความเร็วได้โดยตรงตามต้องการ 2) การเปลี่ยนความเร็วแบบขั้น ซึ่งกำหนดให้ความเร็วเปลี่ยนแปลงเป็นลำดับตามช่วงเวลาที่กำหนด และ 3) การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง ซึ่งสามารถกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วจากค่าเริ่มต้นไปยังค่าปลายทางได้ในรูปแบบตามระยะเวลาและตามจำนวนจังหวะ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วด้วยระบบพิกัดบนเส้นกราฟ เพื่อออกแบบลักษณะการเปลี่ยนความเร็วจังหวะให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การฝึกซ้อมและการบรรเลงได้อย่างหลากหลาย

คำสำคัญ: หน้าทับบีท, ระบบการเปลี่ยนความเร็วจังหวะ, จังหวะดนตรีไทย

## Abstract

This academic article presents a design concept of a tempo transition system implemented in Naathap Beat, a Thai rhythm sound device developed based on the concept of changes in the speed or pace in Thai musical performance. The objective of the device is to provide a rhythm-generating system that enables flexible control and customization of tempo changes.

The tempo transition system of Naathap Beat employs Beats Per Minute (BPM) as the primary parameter for determining tempo. The system is

* อาจารย์วิทยาลัย**นาฏศิลปนครศรีธรรมราช** สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

designed to support three types of tempo transition. The first is controlled tempo transition, which allows users to adjust the tempo directly according to their requirements. The second is step-based tempo transition, in which tempo changes progressively according to predetermined time intervals. The third is continuous tempo transition, which enables gradual changes from an initial tempo to a target tempo based on either a specified duration or a specified number of beats. In addition, the system provides a graph-coordinate interface that allows users to define tempo transition patterns visually, enabling a wide range of tempo transition designs that can be adapted to various practice and performance objectives.

Keywords: Naathap Beat, Tempo Transition System, Thai Music Rhythm

**เนื้อหา**

ที่มาและความสำคัญ

การใช้เครื่องมือเป็นตัวช่วยกำหนดจังหวะมีมานานแล้วในดนตรีตะวันตก ได้แก่ การใช้เมโทรนอม (Metronome) เป็นอุปกรณ์ช่วยสร้างเสียงจังหวะในการเล่นดนตรี มีหน่วยที่ใช้คือจำนวนจังหวะต่อนาที (Beat per Minute) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า BPM เป็นหน่วยกำหนดความเร็ว เมโทรนอมถูกจดสิทธิบัตรเมื่อปี ค.ศ. 1815 โดย Johann Nepomuk Maelzel ต่อมา Ludwig van Beethoven เป็นนักดนตรีคนสำคัญที่นำค่าเมโทรนอมมาใช้กำหนดความเร็วของบทประพันธ์อย่างเป็นระบบ จนกลายมาเป็นเครื่องมือมาตรฐานที่ใช้อ้างอิงในการกำหนดจังหวะของดนตรีตะวันตกในระยะเวลาต่อมา (Kluegel, 2021) ในปัจจุบัน เมโทรนอมได้รับการพัฒนาให้มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและลักษณะการใช้งาน โดยสามารถแบ่งได้เป็นหลายประเภท ได้แก่ เมโทรนอมแบบกลไก เมโทรนอมแบบอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงเมโทรนอมในรูปแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์และแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

สำหรับดนตรีไทย ก็มีประยุกต์ใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือในการช่วยสร้างเสียงจังหวะเช่นกัน ปรากฏทั้งในลักษณะของการใช้เมโทรนอมและการใช้เครื่องมือสร้างเสียงจังหวะหน้าทับแบบต่อเนื่อง โดยเครื่องมือที่ได้รับการยอมรับและเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายชิ้นหนึ่งคือ "เครื่องจังหวะไทย" (Thai Rhythm Box) ซึ่งพัฒนาโดยทีมงานไทยคิดซอฟต์แวร์กรุ๊ป ภายใต้การนำของอาจารย์ชนก สาคริก ซึ่งได้รับรางวัลชมเชยสาขาปรัชญาจากสภาวิจัยแห่งชาติ พ.ศ. 2543 (ศูนย์ข้อมูลกลาง กระทรวงวัฒนธรรม [ศข.วธ.], 2555) ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในการนำไปฝึกซ้อมและการบรรเลงดนตรีไทยในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ นอกจากนี้ ในปัจจุบันยังพบการนำสื่อดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยกำหนดจังหวะสำหรับการฝึกซ้อมดนตรีไทยอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะการใช้คลิปวิดีโอเสียงหน้าทับดนตรีไทยจาก

YouTube ซึ่งมีการจัดทำไว้ในอัตราความเร็ว (BPM) ที่หลากหลายในการใช้เป็นเสียงกำกับจังหวะระหว่างการฝึกซ้อม ตลอดจนการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันเล่นเสียงแบบวนซ้ำ (Loop) ที่สามารถปรับความเร็วและระดับเสียงสูง-ต่ำ ของไฟล์เสียงได้ตามต้องการ โดยสามารถบันทึกเสียงจังหวะหน้าทับและให้ทำการเล่นซ้ำได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ได้เสียงหน้าทับที่มีความเร็วคงที่ สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยกำหนดจังหวะและควบคุมความเร็วในการฝึกซ้อมดนตรีไทยได้

แม้ว่าเครื่องมือดังกล่าวจะสามารถใช้เป็นสื่อช่วยกำหนดจังหวะในการฝึกซ้อมดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี แต่ก็ยังมีลักษณะการใช้ความเร็วแบบคงที่เป็นหลัก จึงยังมีข้อจำกัดการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะที่ต้องการความยืดหยุ่น ซึ่งในทางปฏิบัติมักมีการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะที่แตกต่างกันไปตามบริบทของการบรรเลงอยู่เสมอ จึงเป็นที่มาของแนวคิดในการพัฒนาอุปกรณ์เสียงจังหวะดนตรีไทยที่สามารถควบคุมและกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้ เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะในการบรรเลงดนตรีไทย

หน้าทับบีท เป็นอุปกรณ์เล่นเสียงจังหวะดนตรีไทยที่ผู้เขียนได้ออกแบบและทดลองพัฒนาขึ้น เพื่อตอบสนองแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงความเร็วจังหวะในบริบทการบรรเลงดนตรีไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาอุปกรณ์เล่นเสียงจังหวะดนตรีไทยที่สามารถกำหนดและควบคุมรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะได้อย่างยืดหยุ่น บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งนำเสนอแนวคิด หลักการออกแบบ และแนวทางการพัฒนาระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะในอุปกรณ์หน้าทับบีท ซึ่งเป็นผลงานต้นแบบที่ผู้เขียนได้ทดลองสร้างขึ้น และยังอยู่ในกระบวนการพัฒนาคุณลักษณะสำคัญของอุปกรณ์ คือความสามารถในการกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะ ให้สอดคล้องกับลักษณะการฝึกซ้อมและการบรรเลงดนตรีไทยในรูปแบบต่าง ๆ ภายใต้แนวคิดของอุปกรณ์พกพาที่มีขนาดกะทัดรัด ซึ่งคาดว่าจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน การฝึกซ้อมส่วนบุคคล และการบรรเลงดนตรีไทยได้ในอนาคต

ข้อมูลพื้นฐานของอุปกรณ์หน้าทับบีท

1. ลักษณะทั่วไปของอุปกรณ์

หน้าทับบีท เป็นอุปกรณ์เล่นเสียงจังหวะดนตรีไทยแบบพกพาที่มีแบตเตอรี่ในตัว สามารถเล่นเสียงจังหวะดนตรีไทยผ่านลำโพงไร้สายด้วยการเชื่อมต่อสัญญาณบลูทูธ อุปกรณ์ถูกออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถควบคุมความเร็วของจังหวะได้ด้วยกลไกการหมุน พร้อมทั้งสามารถกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะได้หลากหลายลักษณะ โดยแสดงผลความเร็วในหน่วย BPM จุดเด่นของอุปกรณ์คือความสามารถในการกำหนดและควบคุมการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะการเปลี่ยนแปลงความเร็วที่เกิดขึ้นในการบรรเลงดนตรีไทย

2. รูปแบบการใช้งานอุปกรณ์

การทำงานของหน้าทับบีทเริ่มต้นจากการที่ผู้ใช้งานเลือกประเภทของหน้าทับดนตรีไทย ที่ต้องการใช้งานจากรายการหน้าทับในอุปกรณ์ จากนั้นสามารถกำหนดความเร็วของจังหวะได้ตามต้องการ โดยแสดงผลในหน่วย BPM เป็นค่ามาตรฐานในการอ้างอิงความเร็วของจังหวะ ซึ่งนอกจากการกำหนดความเร็วแบบคงที่แล้ว อุปกรณ์ยังได้รับการออกแบบให้สามารถกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้หลากหลายลักษณะ ทั้งการปรับความเร็วด้วยการควบคุมโดยตรง การกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วแบบเป็นขั้นการกำหนดการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามระยะเวลาและจำนวนรอบของหน้าทับ

เมื่อเริ่มการทำงาน อุปกรณ์จะประมวลผลข้อมูลหน้าทับและความเร็วที่กำหนดไว้ก่อนส่งออกเป็นเสียงจังหวะดนตรีไทยผ่านระบบบลูทูธไปยังลำโพงหรืออุปกรณ์รับสัญญาณเสียงที่เชื่อมต่ออยู่ ทำให้สามารถเล่นเสียงจังหวะได้อย่างชัดเจนโดยไม่จำเป็นต้องมีลำโพงติดตั้งอยู่ภายในตัวเครื่อง ซึ่งลำโพงบลูทูธนั้นเป็นอุปกรณ์ที่มีราคาย่อมเยาและสามารถหาซื้อได้ง่ายในปัจจุบัน




**ภาพที่ 1 ต้นแบบอุปกรณ์หน้าทับบีท**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

3. ระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะในอุปกรณ์หน้าทับบีท

การเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งของการบรรเลงดนตรีไทย โดยในทางปฏิบัติพบว่าการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะมีความหลากหลายและซับซ้อนแตกต่างกันไปตามลักษณะของบทเพลง รูปแบบการบรรเลง และวัตถุประสงค์ของการฝึกซ้อม ทั้งในลักษณะของการควบคุมความเร็วโดยผู้บรรเลง การเปลี่ยนแปลงความเร็วเป็นลำดับขั้นและการเปลี่ยนแปลงความเร็วอย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจกำหนดตามช่วงเวลาหรือตามความยาวของทำนองและวรรคเพลง การเปลี่ยนแปลงความเร็วเหล่านี้มักไม่ได้เกิดขึ้นในลักษณะของความเร็วคงที่ แต่มีความยืดหยุ่นและแปรผันไปตามบริบทการบรรเลง ตลอดจนผู้บรรเลงแต่ละคนที่มีลักษณะการรับรู้จังหวะภายในที่แตกต่างกัน

(สุวรรณี ชูเสน, 2548) ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะในการบรรเลงดนตรีไทยจึงมิใช่เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงค่าเชิงตัวเลขเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับกระบวนการรับรู้และการตอบสนองทางดนตรีของผู้บรรเลงอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงได้ศึกษาและทดลองพัฒนาแนวคิดการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะสำหรับอุปกรณ์หน้าทับบีทเพื่อให้สามารถรองรับลักษณะการเปลี่ยนความเร็วที่หลากหลายของดนตรีไทย โดยได้ออกแบบรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วไว้ 3 ลักษณะ ได้แก่ การเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุม การเปลี่ยนความเร็วแบบขั้น และการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง

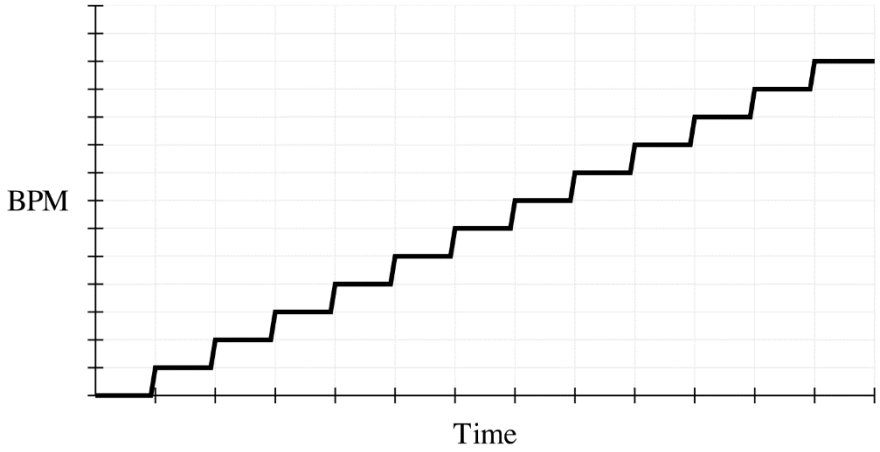
3.1 การเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุม

การเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุมคือการให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนความเร็วของจังหวะได้โดยตรง ซึ่งมีจุดประสงค์ให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนความเร็วของจังหวะได้ทันทีตามต้องการ มีที่มาจากบริบทการบรรเลงดนตรีไทยที่มีการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะที่ซับซ้อน จึงได้ออกแบบวิธีการเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุมขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้ทันทีตามต้องการ ซึ่งในกระบวนการทำงานของอุปกรณ์หน้าทับบีท จะใช้การควบคุมความเร็วของจังหวะผ่านกลไกการหมุน มีลักษณะเป็นการหมุนเพื่อปรับค่า BPM แล้วความเร็วของจังหวะก็จะเปลี่ยนแปลงไปตามค่า BPM ขณะนั้น ซึ่งผู้ใช้งานสามารถปรับเพิ่มหรือลดค่า BPM ได้อย่างอิสระ

3.2 การเปลี่ยนความเร็วแบบขั้น

การเปลี่ยนความเร็วแบบขั้นเป็นการกำหนดให้ความเร็วของจังหวะเปลี่ยนแปลงเป็นลำดับตามช่วงเวลา ลักษณะการทำงานของรูปแบบนี้จะคงค่าความเร็วของจังหวะไว้ โดยเมื่อครบระยะเวลาที่ตั้งไว้ก็จะเพิ่มความเร็วขึ้นไปอีกค่าหนึ่ง ซึ่งผู้ใช้งานจะเป็นผู้กำหนดช่วงเวลาสำหรับการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ เมื่อเริ่มการทำงานอุปกรณ์จะรักษาความเร็วของจังหวะไว้ตามค่าปัจจุบัน และเมื่อครบกำหนด ระบบจะปรับค่า BPM เพิ่มขึ้นครั้งละ 1 หน่วย ทำให้ความเร็วของจังหวะค่อย ๆ สูงขึ้นเป็นลำดับขั้นตามรอบเวลาที่กำหนด อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงความเร็วแบบขั้นไม่ได้เป็นการเปลี่ยนความเร็วจากค่าหนึ่งไปสู่อีกค่าหนึ่งโดยทันที แต่ระบบจะค่อย ๆ ปรับความเร็วเข้าสู่ค่า BPM ถัดไปภายในช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อให้การเปลี่ยนแปลงเป็นไปอย่างต่อเนื่องโดยไม่สะดุด

รูปแบบการเปลี่ยนความเร็วลักษณะนี้เหมาะสำหรับการฝึกซ้อมที่ต้องการเพิ่มระดับความเร็วอย่างเป็นขั้นตอน โดยผู้ฝึกสามารถปรับตัวต่อความเร็วในแต่ละระดับได้ก่อนที่จะเข้าสู่ระดับความเร็วถัดไป ช่วยสร้างความคุ้นเคยกับความเร็วที่สูงขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป



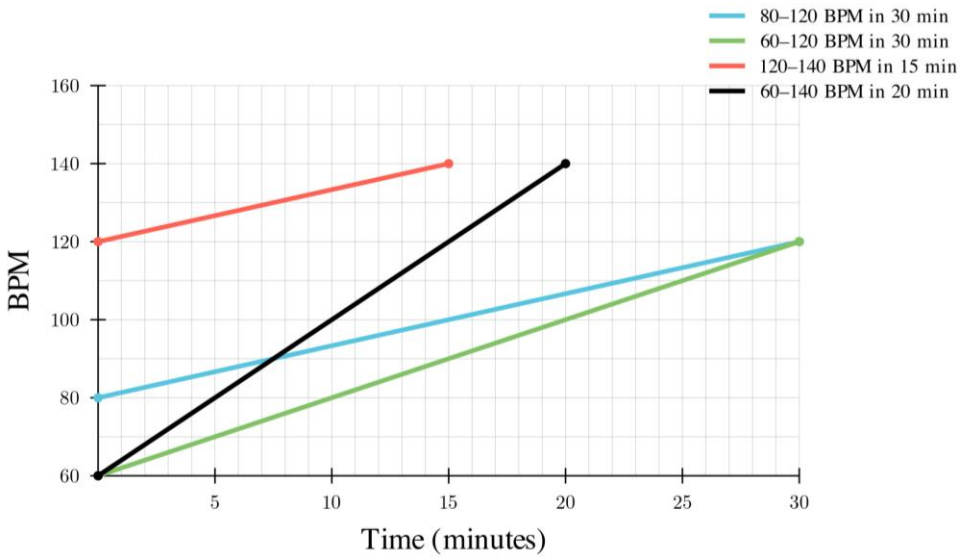

**ภาพที่ 2 กราฟแสดงแนวคิดการเปลี่ยนความเร็วแบบขั้น**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

3.3 การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง

การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องเป็นรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะจากค่า BPM เริ่มต้นไปยังค่า BPM ปลายทางแบบต่อเนื่องภายใต้กรอบเงื่อนไขที่กำหนด โดยลักษณะสำคัญของการเปลี่ยนความเร็วรูปแบบนี้คือ ความเร็วของจังหวะจะไม่เปลี่ยนแปลงเป็นลำดับขั้น แต่จะค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ทำให้แนวความเร็วมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงแบบต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้ใช้งานสามารถกำหนดระดับความเร็วตามเงื่อนไขได้ 2 ลักษณะ คือ การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลา และการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจำนวนจังหวะ ซึ่งทั้งสองลักษณะมีหลักการร่วมกันคือการเปลี่ยนความเร็วจากค่า BPM เริ่มต้นไปยังค่า BPM ปลายทางอย่างต่อเนื่องตามกรอบเงื่อนไขที่กำหนดไว้ ดังนี้

3.3.1 การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลา

การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลาเป็นการกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วเริ่มต้นไปจนถึงปลายทางภายในกรอบเวลาที่กำหนด โดยสามารถกำหนดค่า BPM เริ่มต้น BPM ปลายทาง และกรอบระยะเวลาที่ใช้ได้ ลักษณะการเปลี่ยนความเร็วจะเป็นการค่อย ๆ เพิ่มค่า BPM เป็นเส้นตรงตามเวลา ทำให้เมื่อครบเวลาที่กำหนดจะมีอัตราความเร็วเท่ากับที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า




**ภาพที่ 3 กราฟแสดงรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลา**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลา มีลักษณะการใช้งานที่โดดเด่นคือ สามารถกำหนดช่วงของความเร็วตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงปลายทางให้มีการเปลี่ยนแปลงภายในระยะเวลาที่กำหนดได้ โดยสามารถนำไปใช้ในบริบทการฝึกซ้อมได้อย่างหลากหลาย ทั้งการฝึกไล่มือที่ต้องการการเปลี่ยนแปลงความเร็วแบบค่อยเป็นค่อยไปในช่วงระยะเวลานาน หรือการฝึกซ้อมไล่แนวที่ต้องการการเพิ่มความเร็วในช่วงระยะเวลาสั้น ซึ่งสามารถออกแบบและกำหนดได้ตามการใช้งาน

3.3.2 การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจำนวนจังหวะ

การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจังหวะเป็นการกำหนดให้ความเร็วของจังหวะเปลี่ยนแปลงจากค่า BPM เริ่มต้นไปยังค่า BPM ปลายทางอย่างต่อเนื่อง โดยใช้จำนวนจังหวะเป็นกรอบในการเปลี่ยนแปลง กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถกำหนดค่า BPM เริ่มต้น ค่า BPM ปลายทาง และจำนวนจังหวะ (โดยเลือกตามจำนวนรอบหน้าทับ) ที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อเริ่มทำงาน ระบบจะค่อย ๆ เปลี่ยนความเร็วไปจนถึงค่า BPM ปลายทางตามจำนวนจังหวะที่กำหนดไว้

แนวคิดของการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจังหวะมีความแตกต่างจากการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามเวลา เนื่องจากไม่ได้กำหนดกรอบการเปลี่ยนแปลงด้วยเวลา แต่กำหนดด้วยจำนวนจังหวะ ดังนั้นลักษณะเด่นของการเปลี่ยนความเร็วรูปแบบนี้ จึงอยู่ที่การเชื่อมโยงการเปลี่ยนความเร็วเข้ากับจำนวนของจังหวะที่กำหนดไว้ ทำให้สามารถเลือกเปลี่ยนความเร็วตามความยาวของทำนองเพลงที่ต้องการ เพื่อให้สามารถกำหนดการเปลี่ยนความเร็วจังหวะให้สอดคล้องกับความยาวที่ไม่ตายตัวของแต่ละเพลง (ราชบัณฑิตสถาน, 2540) ได้อย่างเฉพาะเจาะจง

รูปแบบการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจำนวนจังหวะ ใช้การกระจายลดหลั่นช่วงเวลาระหว่างจังหวะตั้งแต่ค่า BPM เริ่มต้นไปจนถึงค่าปลายทางในการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ ซึ่งมีความแตกต่างจากการเปลี่ยนความเร็วด้วยการเพิ่มค่า BPM เป็นเส้นตรง ดังนี้

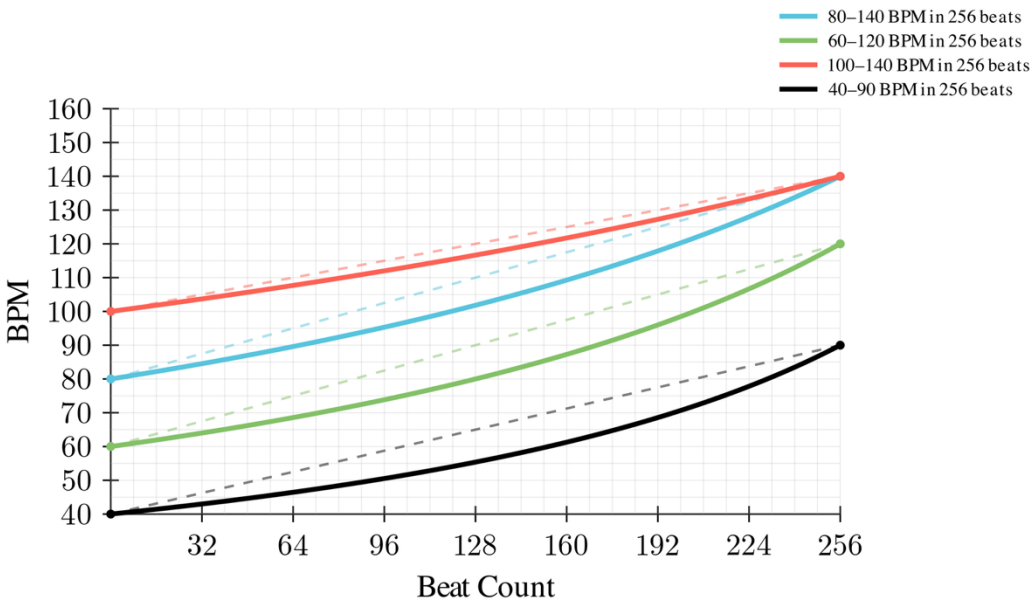
ช่วงเวลาระหว่างจังหวะหนึ่งครั้งสามารถคำนวณได้จากสูตร $T = \frac{60}{BPM}$

ตัวอย่าง 80 BPM $T = \frac{60}{80} = 0.75$ วินาที

120 BPM $T = \frac{60}{120} \approx 0.43$ วินาที

การเปลี่ยนความเร็วจะเป็นการค่อย ๆ ลดช่วงเวลาระหว่างจังหวะลง จาก 1 จังหวะที่มีระยะเวลา 0.75 วินาที ไปสู่ 1 จังหวะที่มีระยะเวลาประมาณ 0.43 วินาที อย่างสม่ำเสมอตามจำนวนจังหวะที่กำหนด การเปลี่ยนความเร็วลักษณะนี้แตกต่างจากการเพิ่ม BPM เป็นเส้นตรง เนื่องจากในช่วงความเร็วต่ำ การเพิ่มค่า BPM ครั้งละ 1 หน่วย จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของจังหวะค่อนข้างมาก แต่เมื่อค่า BPM สูงขึ้น อัตราการเปลี่ยนแปลงของจังหวะจะค่อย ๆ ลดลง โดยอัตราการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาระหว่างจังหวะต่ำกว่า 5 เปอร์เซ็นต์ตั้งแต่ประมาณ 20 BPM และจะต่ำกว่า 1 เปอร์เซ็นต์ตั้งแต่ประมาณ 100 BPM เป็นต้นไป การเปลี่ยนความเร็วตามจำนวนจังหวะ จึงใช้วิธีการเปลี่ยนความเร็วด้วยการกระจายการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาระหว่างจังหวะให้ลดหลั่นลงจากค่า BPM เริ่มต้นไปยังค่า BPM ปลายทางอย่างสม่ำเสมอ ทำให้การเปลี่ยนความเร็วมีการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาระหว่างจังหวะที่เท่ากันตลอดทุกช่วง BPM

เมื่อนำวิธีการเปลี่ยนความเร็วแบบกระจายลดหลั่นช่วงเวลาระหว่างจังหวะมาคำนวณย้อนกลับเทียบกับการเปลี่ยนความเร็วด้วยการเพิ่มค่า BPM เป็นเส้นตรง จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนความเร็วทั้งจะ 2 แบบ จะมีลักษณะแตกต่างกันอย่างชัดเจน

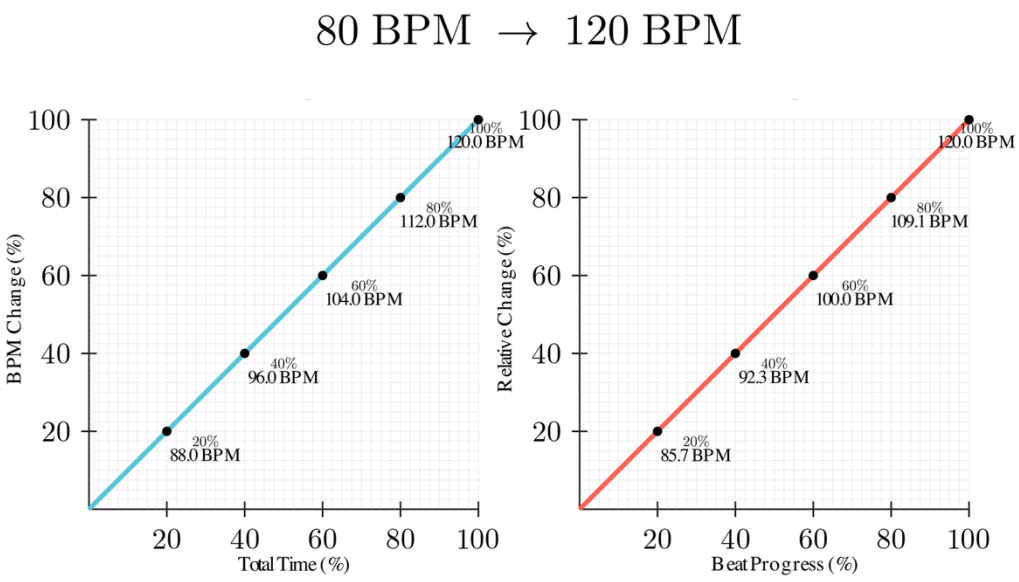



**ภาพที่ 4 กราฟเปรียบเทียบการเพิ่มความเร็วด้วยการเพิ่มค่า BPM เป็นเส้นตรง กับการเพิ่มความเร็วด้วยการลดหลั่นช่วงเวลาระหว่างจังหวะอย่างสม่ำเสมอ**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

การเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่องตามจำนวนจังหวะมีลักษณะเด่นที่สามารถออกแบบการเปลี่ยนแปลงความเร็วให้สอดคล้องกับความยาวของเพลงได้กับความยาวของเพลงได้ นอกจากนี้ยังมีการออกแบบวิธีการเพิ่มความเร็วด้วยการลดหลั่นระยะเวลาระหว่างจังหวะ ทำให้การเพิ่มความเร็วเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ สามารถนำไปใช้ฝึกซ้อมการบรรเลงที่ต้องการเร่งความเร็วตามทำนองหรือวรรคเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การกำหนดรูปแบบความเร็วบนเส้นกราฟ

การกำหนดรูปแบบความเร็วบนเส้นกราฟเป็นองค์ประกอบหนึ่งในระบบการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง ใช้สำหรับกำหนดลักษณะการเพิ่มความเร็วให้เป็นไปตามรูปแบบที่ต้องการ โดยรูปแบบพื้นฐานของการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง จะใช้การเปลี่ยนแปลงความเร็วในลักษณะเส้นตรง ทำให้ความเร็วเปลี่ยนแปลงอย่างสม่ำเสมอตลอดช่วงการทำงาน การกำหนดรูปแบบความเร็วบนเส้นกราฟ จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถออกแบบแนวการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้ด้วยตนเอง เพื่อให้รูปแบบการเปลี่ยนความเร็วมีความยืดหยุ่นและสอดคล้องกับลักษณะการบรรเลงดนตรีไทยยิ่งขึ้น

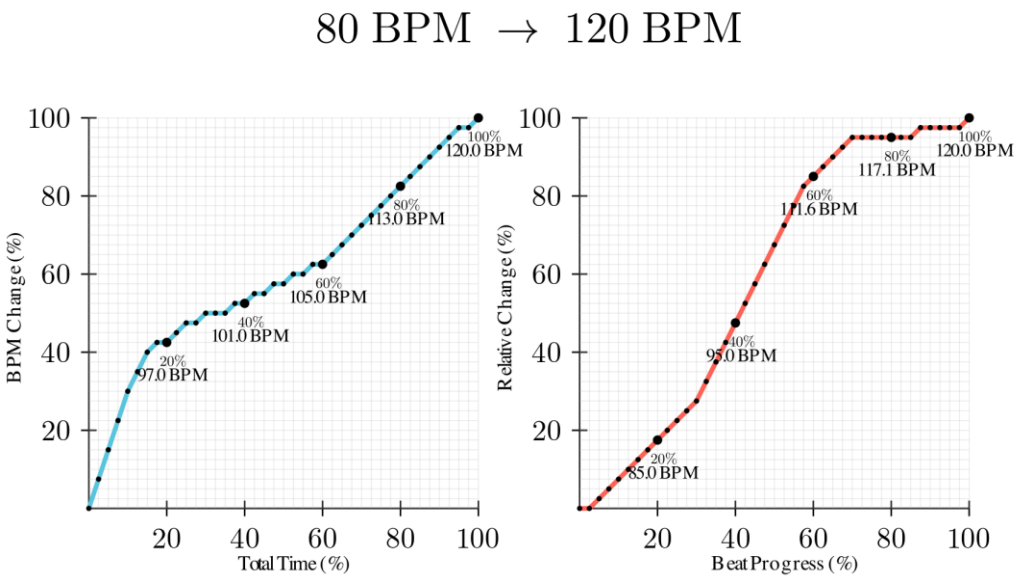



**ภาพที่ 5 กราฟแสดงการเพิ่มความเร็วด้วยการเพิ่มค่า BPM เป็นเส้นตรง และการเพิ่มความเร็วด้วยการลดหลั่นช่วงเวลาระหว่างจังหวะแบบเส้นตรง**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

การกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วบนเส้นกราฟทำงานบนหลักการของระบบพิกัดสัดส่วน โดยกำหนดให้แกนนอนแทนความก้าวหน้าของกระบวนการเปลี่ยนแปลง (เวลา, จำนวนจังหวะ) และกำหนดให้แกนตั้งแทนระดับของการเปลี่ยนความเร็ว แทนค่าร้อยละ 0 ถึง 100 โดยสามารถกำหนดค่าจุดบนกราฟเพื่อสร้างรูปแบบของเส้นความเร็วตามต้องการ ระบบจะนำค่าบนเส้นกราฟดังกล่าวมาแปลงเป็นสัดส่วนของการเปลี่ยนแปลงความเร็วระหว่างค่าเริ่มต้นและปลายทาง ทำให้สามารถสร้างรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วที่หลากหลาย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของผู้ใช้งานได้มากยิ่งขึ้น

การออกแบบระบบการกำหนดรูปแบบความเร็วบนเส้นกราฟในอุปกรณ์หน้าทับบีทได้รับอิทธิพลจากแนวคิดด้านภาพนิทัศน์จากข้อมูล (Data Visualization) ซึ่งเป็นการนำข้อมูลหรือแนวคิดที่มีความซับซ้อนมานำเสนอในรูปแบบของภาพ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถมองเห็นรูปแบบความสัมพันธ์และโครงสร้างของข้อมูลได้อย่างชัดเจน ทำให้เกิดความเข้าใจ ความคิดรวบยอด (Concepts) และการหยั่งรู้ (Insight) ได้อย่างรวดเร็ว (อานนท์ ศักดิ์วรวิชญ์, 2566) การประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวในการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ ทำให้การกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการระบุค่า BPM ในเชิงตัวเลข แต่สามารถแสดงและออกแบบลักษณะการเปลี่ยนแปลงของความเร็วในเชิงภาพได้ ส่งผลให้ผู้ใช้งานสามารถวิเคราะห์ เปรียบเทียบ

และออกแบบโครงสร้างของการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของจังหวะที่มีความซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น




**ภาพที่ 6 กราฟตัวอย่างการกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วบนเส้นกราฟ**
**ที่มา: กณพ กิ้มเฉี้ยง**

การกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วบนเส้นกราฟ เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยขยายขอบเขตของการควบคุมจังหวะไปสู่การออกแบบลักษณะของการเปลี่ยนแปลงความเร็วเชิงโครงสร้างได้อย่างยืดหยุ่น เปลี่ยนบทบาทของผู้ใช้งานจากการเป็นผู้กำหนดค่า BPM เริ่มต้นและปลายทาง ไปสู่การเป็นผู้ออกแบบโครงสร้างของการเปลี่ยนแปลงความเร็วอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถกำหนดลักษณะของการเปลี่ยนความเร็วในแต่ละช่วงได้ ซึ่งทำให้อุปกรณ์หน้าทับบีทมีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากอุปกรณ์เสียงจังหวะดนตรีไทยอื่น ๆ

5. ข้อจำกัดและความท้าทายในการพัฒนาอุปกรณ์หน้าทับบีท

การพัฒนาอุปกรณ์หน้าทับบีทมีความท้าทายที่แตกต่างจากการพัฒนาเครื่องกำหนดจังหวะหรือเมโทรนอมทั่วไป เนื่องจากแนวคิดพื้นฐานของอุปกรณ์มิได้มุ่งเน้นเพียงการสร้างเสียงจังหวะที่มีความเร็วคงที่ หากแต่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบที่สามารถควบคุมและกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะให้สอดคล้องกับลักษณะการฝึกซ้อมและการบรรเลงดนตรีไทย ซึ่งเป็นบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะอย่างหลากหลายและซับซ้อน

ความท้าทายประการสำคัญประการหนึ่งคือ การกำหนดกรอบแนวคิดเกี่ยวกับ “การเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ” ให้สามารถอธิบายและแปลงไปสู่กระบวนการเชิงระบบได้ เนื่องจากลักษณะการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะในการปฏิบัติดนตรีไทยนั้น มีลักษณะเป็นนามธรรม มิได้ปรากฏอยู่ในรูปของกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ที่ชัดเจน หากแต่เป็นองค์ความรู้เชิงปฏิบัติที่เกิดจากประสบการณ์ การรับรู้ และการตัดสินใจของผู้บรรเลงในแต่ละบริบท ดังนั้น การออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะจึงไม่ใช่เพียงการกำหนดค่าความเร็วเริ่มต้นและค่าความเร็วปลายทางเท่านั้น แต่ยังต้องพิจารณาถึงลักษณะของการเปลี่ยนผ่านระหว่างความเร็วแต่ละระดับว่าควรเกิดขึ้นอย่างไร จึงจะสามารถสะท้อนการรับรู้และความรู้สึกทางดนตรีของผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม

การนำหน่วยวัดความเร็วในรูปแบบ Beats Per Minute (BPM) ซึ่งเป็นระบบมาตรฐานที่ใช้ในดนตรีตะวันตก มาใช้เป็นตัวแปรหลักในการกำหนดความเร็วของจังหวะดนตรีไทย แม้ว่าระบบ BPM จะสามารถใช้เป็นหน่วยอ้างอิงเชิงปริมาณได้อย่างชัดเจน แต่ในทางปฏิบัติ การเปลี่ยนความเร็วของจังหวะดนตรีไทยไม่ได้กำหนดขึ้นจากค่าความเร็วแบบคงที่เพียงอย่างเดียว หากยังสัมพันธ์กับลักษณะหน้าทับ ความยาวของวรรคเพลง รูปแบบการดำเนินทำนอง และบริบทของการบรรเลงร่วมด้วย ดังนั้นการออกแบบระบบที่ใช้ค่า BPM เป็นฐานจึงจำเป็นต้องพัฒนาวิธีการควบคุม และการเปลี่ยนแปลงความเร็วในลักษณะที่สามารถตอบสนองต่อลักษณะทางดนตรีได้อย่างเหมาะสม

สำหรับการพัฒนารูปแบบการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง ถือเป็นความท้าทายที่สำคัญอีกประการหนึ่ง เนื่องจากการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะจากค่าหนึ่งไปยังอีกค่าหนึ่งสามารถออกแบบได้หลายวิธี โดยแต่ละวิธีให้ผลต่อการรับรู้จังหวะที่แตกต่างกัน ดังนั้นความท้าทายจึงไม่ได้อยู่ที่การทำให้จังหวะเร็วขึ้นหรือช้าลงเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่การออกแบบให้ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงความเร็วนั้น สอดคล้องกับการรับรู้และความรู้สึกทางดนตรีของผู้บรรเลงและผู้ฟัง ซึ่งการเลือกวิธีการเปลี่ยนความเร็วไม่ใช่เพียงปัญหาทางคณิตศาสตร์หรือวิศวกรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และสุนทรียศาสตร์ทางดนตรีอีกด้วย

**สรุปผล**

การใช้เครื่องมือช่วยกำหนดจังหวะเป็นแนวคิดที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องในวงการดนตรี โดยเฉพาะการใช้เมโทรนอมในดนตรีตะวันตกซึ่งอาศัยค่า BPM เป็นหน่วยมาตรฐานในการกำหนดความเร็วของจังหวะ ขณะที่ในบริบทของดนตรีไทยแม้จะมีการประยุกต์ใช้เครื่องมือช่วยสร้างเสียงจังหวะในหลายรูปแบบ แต่ส่วนใหญ่ยังคงอยู่บนพื้นฐานของการกำหนดความเร็วแบบคงที่ ส่งผลให้ยังมีข้อจำกัดในการรองรับลักษณะการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะที่มีความหลากหลายและยืดหยุ่นตามบริบทของการบรรเลงดนตรีไทย

บทความวิชาการฉบับนี้ได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะในอุปกรณ์หน้าทับบีท ซึ่งเป็นอุปกรณ์เสียงจังหวะดนตรีไทยที่ผู้เขียนได้ออกแบบและทดลองพัฒนาขึ้น เพื่อให้สามารถควบคุมและกำหนดการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะได้อย่างยืดหยุ่น โดยใช้ค่า BPM เป็นตัวแปรหลักในการกำหนดความเร็ว และออกแบบระบบให้รองรับการเปลี่ยนความเร็ว 3 ลักษณะ ได้แก่ การเปลี่ยนความเร็วแบบควบคุม การเปลี่ยนความเร็วแบบขั้น และการเปลี่ยนความเร็วแบบต่อเนื่อง ซึ่งสามารถกำหนดได้ทั้งตามระยะเวลาและตามจำนวนจังหวะ นอกจากนี้ยังได้พัฒนาแนวคิดการกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนความเร็วบนเส้นกราฟ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถออกแบบโครงสร้างของการเปลี่ยนแปลงความเร็วได้ด้วยตนเองอย่างมีความยืดหยุ่น

แนวคิดการออกแบบอุปกรณ์หน้าทับบีทในบทความฉบับนี้สะท้อนให้เห็นว่าการกำหนดและการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะในการบรรเลงดนตรีไทย มิได้เป็นเพียงการกำหนดค่า BPM ในเชิงตัวเลขเท่านั้น หากแต่ยังเกี่ยวข้องกับการรับรู้เวลา ความรู้สึกทางดนตรี และบริบทของการปฏิบัติดนตรีไทย การพัฒนาระบบการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะจึงมิใช่เพียงการออกแบบกลไกควบคุมความเร็ว แต่เป็นการพยายามเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางดนตรีไทยเข้ากับการออกแบบระบบควบคุมเชิงดิจิทัล ซึ่งอาจนำไปสู่แนวทางใหม่ในการพัฒนาเครื่องมือช่วยฝึกซ้อม การศึกษารูปแบบการเปลี่ยนแปลงความเร็วของจังหวะ และการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ด้านดนตรีไทยในบริบททางเทคโนโลยีต่อไปในอนาคต

**รายการอ้างอิง**

ราชบัณฑิตยสถาน. (2540). *สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคคีตะ-ดุริยางค์*.

ศูนย์ข้อมูลกลาง กระทรวงวัฒนธรรม. (2555, 29 ตุลาคม). *อาจารย์ชนก สาคริก*. http://m-culture.in.th/album/166072/js/

สุวรรณี ชูเสน. (2548). *รูปแบบของจังหวะฉิ่งในดนตรีไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อานนท์ ศักดิ์วรวิชญ์. (2566). *ภาพนิทัศน์จากข้อมูลในฐานะศิลปะเพื่อการใช้ประโยชน์: การวิเคราะห์, การออกแบบ, การวิจารณ์, และการออกแบบซ้ำ*. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Kluegel, C. (2021, August 12). *A brief history of the mechanical metronome*. Guarneri Hall. https://guarnerihall.org/a-brief-history-of-the-mechanical-metronome/

# ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่ กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก

# THE RELATIONSHIP BETWEEN THE PHYSICAL CHARACTERISTICS OF PI REEDS AND SOUND QUALITY OF PI NAI, PI KLANG, AND PI NOK

**ธนัท เอมโอด***

TANAT AMOD

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก โดยศึกษาจากเอกสาร ตำรา บทความวิชาการ และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านปี่ เนื้อหาครอบคลุมคุณสมบัติของใบตาล ขนาดและรูปทรงของลิ้นปี่ การตัดแต่ง การพักลิ้นหลังการตัด การควั่นเชือก และบทบาทของกำพวด ผลการสังเคราะห์พบว่า ลิ้นปี่ของปี่ทั้ง 3 ชนิด ใช้หลักการทำและรูปทรงเดียวกัน แต่ต้องปรับขนาดและความหนาให้ลดหลั่นตามขนาดของปี่ ใบตาล ที่เหมาะสมควรเป็นใบตาลแก่ที่ยังไม่ร่วงจากต้นและยังคงความเหนียว การเลือกความหนาของใบตาล ไม่สามารถกำหนดเป็นค่าตายตัวได้ ทั้งนี้ต้องสัมพันธ์กับขนาดของลิ้นปี่ กำพวด และเลาปี่ การปาดบริเวณส่วนบนของใบตาลช่วยให้เป่าเสียงสูงได้ดีขึ้น ส่วนเสียงต่ำสัมพันธ์กับความนิ่มของใบตาล กำพวดทำหน้าที่เชื่อมระหว่างใบตาลกับเลาปี่ โดยขนาดและวัสดุของกำพวดมีส่วนต่อระดับเสียงและสีสันเสียง เชือกควั่นลิ้นมีผลต่อความมั่นคงและความทนทานในการใช้งาน ลิ้นปี่ที่ดีต้องเป่าได้ครบทุกย่านเสียง มีความกังวาน รับลมได้เหมาะสม และควบคุมเสียงได้อย่างต่อเนื่อง องค์ความรู้ดังกล่าวเป็นแนวทางสำหรับการทำลิ้นปี่การเรียนการสอน และการถ่ายทอดภูมิปัญญาด้านปี่ไทยอย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ: ลักษณะของลิ้นปี่, คุณภาพเสียง, ปี่ใน, ปี่กลาง, ปี่นอก

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This academic article aims to synthesize knowledge on the relationship between the physical characteristics of pi reeds and sound quality of Pi Nai, Pi Klang, and Pi Nok. The study is based on books, textbooks, academic articles, and interviews with specialists in Thai *Pi*. The content covers the properties of palmyra palm leaves, the size and shape of the Pi reed, reed trimming, reed conditioning after cutting, reed binding, and the role of the staple. The synthesis indicates that the Pi reeds used for all three types of Pi share the same construction principles and general shape; however, their dimensions and the thickness of palmyra palm leaves must be adjusted according to the size of each instrument. Suitable palm leaves should be mature, remain attached to the trunk, and possess adequate toughness. The thickness of the palm leaf cannot be standardized but must correspond to the size of the Pi reed, the staple, and the body of the instrument. Trimming the upper part of the palm leaf facilitates the production of high notes, whereas the production of low notes is related to the softness of the palm leaf. The staple connects the palm leaf to the instrument and influences pitch and tone colour through its size and material. Reed binding contributes to the stability and durability of the reed during use. A well-made Pi reed should produce all registers, provide a resonant tone, respond appropriately to the player's breath, and enable stable and continuous sound control. This body of knowledge provides practical guidelines for Pi reed making, music instruction, and the systematic transmission of Thai *Pi* craftsmanship.

Keywords: Characteristics of Pi reeds, Sound Quality, Pi Nai, Pi Klang, Pi Nok

**บทนำ**

ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นเครื่องเป่าประเภทลิ้นคู่ที่มีบทบาทสำคัญในดนตรีไทย โดยเฉพาะในวงปี่พาทย์ ซึ่งใช้เสียงปี่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการดำเนินทำนอง สร้างสีสันเสียง และกำหนดอารมณ์ของบทเพลง ปี่แต่ละชนิดมีขนาดช่วงเสียงและลักษณะการใช้เสียงแตกต่างกัน ส่งผลให้การเลือกใช้ลิ้นปี่ต้องสัมพันธ์กับโครงสร้างและหน้าที่ของปี่แต่ละชนิด

ลิ้นปี่เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ปี่เกิดเสียง เมื่อผู้บรรเลงเป่าลมผ่านลิ้นปี่ ใบตาลจะสั่นสะเทือนและส่งผ่านลมเข้าสู่กำพวดและเลาปี่ การตอบสนองต่อแรงลมและความสามารถในการควบคุมเสียงสัมพันธ์กับคุณสมบัติและความหนาของใบตาล

ขนาดและรูปทรงของใบตาล รวมถึงการตัดแต่งใบตาล และความเหมาะสมระหว่างลิ้นปี่กับกำพวด ส่วนเชือกควั่นลิ้นมีบทบาทในการยึดใบตาลให้คงรูปและช่วยเพิ่มความมั่นคงในการใช้งาน

คุณภาพเสียงของปี่ในบริบทดนตรีไทยพิจารณาได้จากความชัดของเสียง ความกังวาน ความนุ่มนวล ความเสถียรของเสียง ความแม่นยำของระดับเสียง และความเหมาะสมกับบทบาทของปี่แต่ละชนิด เสียงปี่ที่ดีต้องสามารถทำให้เกิดเสียงที่ชัดเจน ควบคุมได้ต่อเนื่อง และสอดคล้องกับลักษณะทางดนตรีของบทเพลง คุณภาพเสียงดังกล่าวสัมพันธ์กับปัจจัยหลายประการ ได้แก่ องค์ประกอบของปี่ และทักษะของผู้บรรเลง

องค์ความรู้เกี่ยวกับการเลือกใบตาล การตัดแต่งใบตาล และการปรับแต่งลิ้นปี่ในดนตรีไทย ส่วนใหญ่ดำรงอยู่ในรูปแบบภูมิปัญญาปฏิบัติที่สืบทอดผ่านครูปี่และช่างทำลิ้นปี่โดยอาศัยการสังเกต การทดลอง และการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การรวบรวมและสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ยังมีอยู่อย่างจำกัด ส่งผลให้องค์ความรู้ดังกล่าวยังจำกัดอยู่ในเฉพาะกลุ่มครูปี่ ช่างทำลิ้นปี่ และผู้มีประสบการณ์เฉพาะทาง

บทความวิชาการนี้ จึงมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก โดยพิจารณาลักษณะทางกายภาพของลิ้นปี่ กระบวนการกำเนิดเสียง และคุณลักษณะเสียงที่ปรากฏในการบรรเลง เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการเลือกใบตาล การจัดทำและการปรับแต่งลิ้นปี่ให้เหมาะสมกับปี่แต่ละชนิด รวมทั้งเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทอดความรู้ด้านปี่ในระบบการศึกษาและวงการดนตรีไทย

**เนื้อหา**

ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นเครื่องเป่าที่มีลักษณะเสียงเฉพาะและมีบทบาทสำคัญในดนตรีไทย เสียงของปี่แต่ละชนิดเกิดจากการทำงานร่วมกันระหว่างลิ้นปี่ เลาปี่ แรงลม และทักษะของผู้บรรเลง ในบรรดาองค์ประกอบดังกล่าว ลิ้นปี่ถือเป็นส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อเสียงความชัดเจน ความกังวาน และการควบคุมเสียง บทความนี้จึงนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะของลิ้นปี่ คุณภาพเสียงของปี่ และความสัมพันธ์ระหว่างลิ้นปี่กับเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ตามลำดับดังนี้

1. ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ในบริบทดนตรีไทย

ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าในดนตรีไทยที่จัดอยู่ในกลุ่ม “ปี่” ซึ่งเป็นเครื่องเป่าที่อาศัยลิ้นเป็นแหล่งกำเนิดเสียง สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (ม.ป.ป.) อธิบายว่า เครื่องเป่าของไทยแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มสำคัญ คือ เครื่องเป่าที่มีลิ้น เช่น ปี่ และเครื่องเป่าที่ไม่มีลิ้น เช่น ขลุ่ย โดยปี่ใช้ลิ้นปี่ที่ทำจากวัสดุธรรมชาติสอดใส่เข้าไว้ เมื่อเป่าลมเข้าไป ลิ้นจะสั่นไหวและก่อให้เกิดเสียง แนวคิดดังกล่าว

ทำให้เห็นว่า "ลิ้นปี่" เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเกิดเสียงในปี่ไทย และเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่แต่ละชนิด



**ภาพที่ 1 ปี่นอก ปี่กลาง ปี่ใน (จากซ้ายไปขวา)**
**ที่มา: ธนัท เอมโอด**

ในเชิงโครงสร้าง ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก มีรูปร่างพื้นฐานใกล้เคียงกัน คือมีเลาปี่เป็นท่อกลวง เจาะรูนิ้วสำหรับเปิด–ปิด เพื่อกำหนดระดับเสียง และมีส่วนสำหรับเสียบลิ้นปี่ทางด้านบน สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (ม.ป.ป.) ระบุว่า ปี่ในทำด้วยไม้ชิงชันหรือไม้พะยูง กลึงให้ป่องกลางและบานปลายเล็กน้อย เจาะรูภายใน และมีรูนิ้ว 6 รู ส่วนลิ้นปี่ทำด้วยใบตาลตัดกลมมนซ้อน 4 ชั้น ผูกติดกับหลอดโลหะที่เรียกว่า "กำพวด" ข้อมูลนี้สอดคล้องกับราชบัณฑิตยสถาน (2545) อธิบายว่า เลาปี่ทำด้วยไม้แก่นหรือไม้จริง เช่น ไม้ชิงชัน ไม้พะยูง และมีลิ้นปี่ทำด้วยใบตาลซ้อน 4 ชั้น ผูกติดกับกำพวดซึ่งเป็นท่อลมโลหะขนาดเล็ก

การจำแนกปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก สัมพันธ์กับขนาดของเลาปี่ ระดับเสียง และบริบทการใช้งาน ราชบัณฑิตยสถาน (2545) อธิบายว่า ปี่ของไทยมี 3 ขนาด ได้แก่ ปี่นอก ซึ่งมีขนาดเล็ก ยาวประมาณ 31 เซนติเมตร กว้างประมาณ 3.5 เซนติเมตร ปี่กลางมีขนาดกลาง ยาวประมาณ 37 เซนติเมตร กว้างประมาณ 4 เซนติเมตร และปี่ในมีขนาดใหญ่ ยาวประมาณ 41–42 เซนติเมตร กว้างประมาณ 4.5 เซนติเมตร ความแตกต่างด้านขนาดนี้ ส่งผลต่อช่วงเสียงและลักษณะเสียงของปี่แต่ละชนิด โดยทั่วไปปี่ที่มีขนาดใหญ่ให้เสียงต่ำกว่าและมีน้ำเสียงหนักแน่นกว่า ส่วนปี่ที่มีขนาดเล็กให้เสียงสูงกว่า และมีความคล่องตัวของเสียงมากกว่า

ในด้านพัฒนาการและการใช้ในวงดนตรีไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2545) กล่าวว่า เดิมวงดนตรีใช้ปี่เพียงเลาเดียวสำหรับบรรเลงประกอบหนังใหญ่ โขน และละครนอก ต่อมามีการปรับขนาดและปรับเสียงของปี่ให้เหมาะกับบริบทการแสดงที่เปลี่ยนไป จึงเกิดการเรียกปี่ที่ปรับให้มีเสียงใหญ่และนุ่มนวลขึ้นว่า "ปี่ใน" เรียกปี่ที่ใช้มาแต่เดิมว่า "ปี่นอก" และเรียกปี่ที่มีขนาดและสำเนียงอยู่ระหว่างปี่นอกกับปี่ในว่า "ปี่กลาง"

ข้อมูลจากพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร กรมศิลปากร (ม.ป.ป.) ให้รายละเอียดไปในทิศทางเดียวกันว่า ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นกลุ่มเครื่องเป่าจำพวกปี่ ในอดีตใช้ปี่เพียงเลาเดียว ต่อมามีการปรับปรุงขนาดปี่ เพื่อให้เกิดเสียงใหม่ โดยปี่นอกเป็นปี่แบบดั้งเดิม ปี่ในเป็นปี่ที่ปรับขนาดใหม่ และปี่กลางมีเสียงอยู่ระหว่างปี่นอกกับปี่ใน

เมื่อพิจารณาบทบาททางดนตรี ปี่ในเป็นปี่ที่มีความสำคัญสูงในวงปี่พาทย์ไทย บทความวิชาการเรื่อง “ปี่ใน: บทบาทในวงปี่พาทย์” ของวรวิทย์ วราสินธ์ (2560) ซึ่งตีพิมพ์ในวารสารจันทรเกษมสาร ระบุว่า ปี่ในเป็นเครื่องเป่าที่มีบทบาทในวงปี่พาทย์เกือบทุกประเภท และทำหน้าที่ได้ทั้งในฐานะผู้ช่วยผู้นำวงและบางเวลาเป็นผู้นำวงเอง บทความเดียวกันยังกล่าวถึงลักษณะการบรรเลงปี่ในว่ามีทั้งการบรรเลงแบบโหยหวน การเก็บทำนอง การสร้างสำนวนจากทำนองหลัก และการใช้เทคนิคเฉพาะ เช่น การระบายลมเพื่อให้เสียงดังกังวานต่อเนื่อง ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่าปี่ในมีบทบาทมากกว่าการเพิ่มสีสันเสียง เพราะเกี่ยวข้องกับการนำทำนอง การสร้างอารมณ์ และการประคองการดำเนินเพลงในวงปี่พาทย์

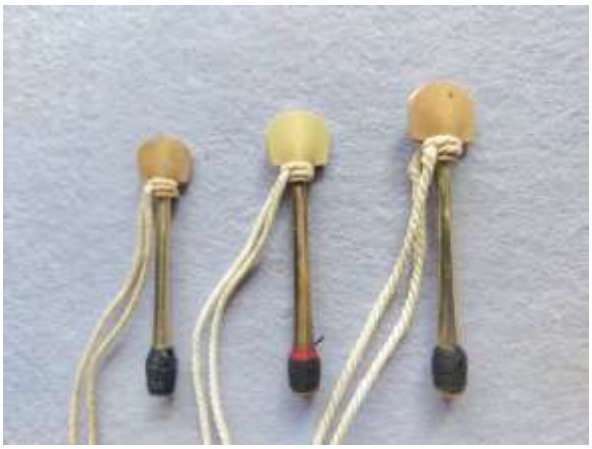
ปี่กลางและปี่นอกมีความสำคัญในฐานะปี่ที่สะท้อนพัฒนาการของปี่ไทยและบริบทการใช้งานเฉพาะ ปี่นอกเป็นปี่ขนาดเล็กและถือเป็นรูปแบบเดิมที่ใช้ในการบรรเลงประกอบหนังใหญ่ โขน และละครนอก ส่วนปี่กลางมีขนาดและสำเนียงอยู่ระหว่างปี่นอกกับปี่ใน และเกี่ยวข้องกับการบรรเลงประกอบหนังใหญ่ตามคำอธิบาย ในราชบัณฑิตยสถาน (2545) แม้ในปัจจุบันการบรรเลงวงปี่พาทย์โดยทั่วไปใช้ปี่ในเป็นหลักมากกว่า ปี่นอกและปี่กลาง แต่ปี่ทั้งสามชนิดยังคงมีความสำคัญต่อความเข้าใจพัฒนาการของเครื่องเป่าไทยและลักษณะเสียงที่สัมพันธ์กับขนาดของเลาปี่

จากข้อมูลข้างต้น ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ในบริบทดนตรีไทยมีความสัมพันธ์กันทั้งด้านโครงสร้าง ขนาด เสียง และหน้าที่ทางดนตรี ปี่ในมีบทบาทเด่นในวงปี่พาทย์และต้องการเสียงที่กังวาน หนักแน่น และต่อเนื่อง ปี่กลางมีลักษณะของช่วงเสียงอยู่ระหว่างปี่นอกกับปี่ใน และสัมพันธ์กับบริบทการแสดงหนังใหญ่ ส่วนปี่นอกมีขนาดเล็กกว่าและให้เสียงที่สูงกว่า การทำความเข้าใจบทบาทและลักษณะของปี่ทั้งสามชนิดจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการวิเคราะห์ลิ้นปี่ เพราะลิ้นปี่เป็นส่วนที่เชื่อมระหว่างแรงลมของผู้บรรเลง โครงสร้างของเลาปี่ และคุณภาพเสียงที่เกิดขึ้นจริงในการบรรเลง

2. ลิ้นปี่ โครงสร้าง วัสดุ และลักษณะที่สัมพันธ์กับเสียง

ลิ้นปี่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำเนิดเสียงของปี่ เนื่องจากทำหน้าที่รับแรงลมจากผู้บรรเลง และทำให้เกิดการสั่นสะเทือนก่อนส่งเสียงเข้าสู่เลาปี่ ราชบัณฑิตยสถาน (2545) อธิบายว่า ที่รูเป่าตอนทวนบนของปี่มีการใส่ลิ้นปี่สำหรับเป่า โดยลิ้นปี่ทำด้วยใบตาลซ้อน 4 ชั้น ตัดกลม แล้วผูกติดกับท่อลมโลหะขนาดเล็กที่เรียกว่า “กำพวด” ซึ่งทำด้วยทองเหลือง เงิน นาก หรือโลหะอื่น ๆ และมีลักษณะเรียว ยาวประมาณ

5 เซนติเมตร ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่า ลิ้นปี่มิได้เป็นเพียงแผ่นวัสดุที่ใช้เป่าให้เกิดเสียง แต่เป็นระบบย่อยของเครื่องดนตรีที่ประกอบด้วยใบตาล กำพวด และการผูกยึดที่ต้องทำงานสัมพันธ์กัน



**ภาพที่ 2 ลิ้นปี่นอก ปี่กลาง ปี่ใน (จากซ้ายไปขวา)**
**ที่มา: ธนัท เอมโอด**

ใบตาลเป็นวัสดุหลักของลิ้นปี่ และเป็นส่วนที่สั่นสะเทือนโดยตรงเมื่อได้รับแรงลม คุณสมบัติของใบตาลจึงสำคัญกับเนื้อเสียงและความทนทานของลิ้นปี่ ใบตาลที่เหมาะสมควรเป็นใบตาลแก่ที่ยังไม่ร่วงจากต้น โดยสังเกตจากปลายใบที่เริ่มแห้งหรือเปลี่ยนสี ขณะที่ส่วนโคนยังมีความเหนียวและความยืดหยุ่น ใบตาลที่ร่วงจากต้นแล้วมักมีลักษณะแห้งและกรอบ ทำให้ลิ้นปี่มีอายุการใช้งานสั้นลง ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*"ใบตาลแก่คือใบตาลที่ยังเขียวอยู่แต่ยังไม่ร่วง... ปลายใบแห้งครึ่งหนึ่ง เรียกว่าแก่แล้ว... ถ้าร่วงมานี่ใช้ไม่ได้แล้ว มันกรอบแล้ว"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนว่า การพิจารณาใบตาลสำหรับทำลิ้นปี่ต้องดูสภาพของเนื้อใบตาลมากกว่าสีของใบตาลเพียงอย่างเดียว ใบตาลที่ยังคงความเหนียวจะช่วยให้ใบตาลตอบสนองต่อแรงลมได้ดีและมีความทนทานต่อการใช้งาน

ลิ้นปี่ที่ดีต้องสามารถตอบสนองต่อแรงลมของผู้บรรเลง และเป่าได้ครบทุกย่านเสียงของปี่แต่ละชนิด ทั้งเสียงต่ำ เสียงกลาง และเสียงสูง โดยเสียงที่เกิดขึ้นต้องมีความชัดกังวาน และควบคุมได้อย่างต่อเนื่อง ลักษณะดังกล่าวสัมพันธ์กับคุณภาพของใบตาล วิธีการตัดแต่งใบตาล และความเหมาะสมระหว่างขนาดของใบตาล กำพวด และเลาปี่ ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*“ลิ้นปี่ที่ดีนะ สามารถเป่าได้ทุกย่านความถี่เสียงของลักษณะปี่... ส่วนเรื่องความทนไม่ทนอยู่ที่ใบตาล เนื้อเสียงอยู่ที่ใบตาล ส่วนบริบทของมันคือใบตาลกับการตัด”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การพิจารณาคุณภาพของลิ้นปี่ไม่ควรพิจารณาจากการออกเสียง ได้เพียงระดับใดระดับหนึ่ง แต่ต้องพิจารณาความสามารถในการรองรับการเป่าทุกย่านเสียง ลิ้นปี่ที่เป่าเสียงสูงได้แต่เป่าเสียงต่ำไม่ได้ หรือเป่าเสียงต่ำได้แต่เสียงสูงไม่ชัด ยังถือว่าไม่สมบูรณ์สำหรับการใช้งาน การทำลิ้นปี่ จึงต้องอาศัยการเลือกใบตาลที่เหมาะสม การตัดแต่งใบตาลอย่างละเอียด และการทดลองเป่าร่วมกับปี่แต่ละเลา เพื่อให้ลิ้นปี่สามารถตอบสนองต่อแรงลมได้อย่างสมดุล

ในด้านโครงสร้างลิ้นปี่ ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ ใบตาล กำพวด และเชือกผูกลิ้น ใบตาลทำหน้าที่เป็นส่วนสั่นสะเทือนโดยตรง กำพวดทำหน้าที่เป็นท่อลมที่เชื่อมระหว่างลิ้นกับเลาปี่ ส่วนเชือกผูกลิ้นทำหน้าที่ยึดใบตาลเข้ากับกำพวด และกำหนดความแน่นของลิ้นปี่ ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ระบุวิธีผูกลิ้นใบตาลติดกับกำพวดว่าเรียกว่า “ผูกตะกรุดเบ็ด” และกล่าวว่าหัวกำพวดด้านที่สอดเข้าไปในทวนบนมีขนาดโตกว่าด้านปลายที่ผูกลิ้นเล็กน้อย ลักษณะดังกล่าวทำให้เห็นว่า การประกอบลิ้นปี่ต้องอาศัยความละเอียดทั้งด้านวัสดุและสัดส่วน เพราะความแน่นของการผูกและตำแหน่งของใบตาลมีผลต่อการไหลของลมและการสั่นของลิ้น




**ภาพที่ 3 ส่วนประกอบของลิ้นปี่**
**ที่มา: ธนัท เอมโอด**

วัสดุหลักของลิ้นปี่คือใบตาล ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติที่มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อแรงลมได้ดี การใช้ใบตาลซ้อนหลายชั้นทำให้ลิ้นปี่มีความหนา ความแข็งแรง และแรงต้านลมในระดับที่เหมาะสมกับการเป่าปี่ จึงอาศัยคุณสมบัติของใบตาลในการสร้างเสียงที่มีความเข้ม กังวาน และมีลักษณะเฉพาะของเครื่องเป่าลิ้นคู่ ตำราการเป่าปี่ในขั้นพื้นฐาน

ของไชยวุธ โกศล (2552) ระบุว่าเนื้อหาการฝึกปี่ในสำหรับผู้เริ่มเรียนครอบคลุมเรื่องวิธีการตัดลิ้นปี่ ควบคู่กับท่านั่ง การวางนิ้ว และแบบฝึกหัดเบื้องต้น ข้อมูลนี้สะท้อนว่า การตัดลิ้นปี่เป็นความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการฝึกปี่โดยตรง และมีความสำคัญต่อการสร้างเสียงตั้งแต่ระดับเริ่มต้น

ความหนาของใบตาลเป็นปัจจัยสำคัญที่สัมพันธ์กับขนาดของปี่แต่ละชนิด เนื่องจากใบตาลทำหน้าที่เป็นส่วนสั่นสะเทือนของลิ้นปี่โดยตรง ปี่ในซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าปี่กลาง และปี่นอกควรใช้ใบตาลที่มีความหนามากกว่า ส่วนปี่กลางและปี่นอกควรใช้ใบตาลที่บางลงตามสัดส่วนของเครื่องดนตรี อย่างไรก็ตามความหนาของใบตาลต้องอยู่ในระดับที่เหมาะสม เพราะหากหนามากเกินไปจะทำให้ใบตาลตอบสนองต่อแรงลมได้ยาก โดยเฉพาะการเป่าเสียงต่ำ ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*"ค่อนข้างจะหนานิดหนึ่งก็เป็นปี่ใน... ปี่นอกก็จะบาง... ความหนาความบางมันจะตอบโจทย์เรื่องไซซ์"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

อีกทั้งครูจักรายุทธ ไหลสกุล ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

*"ใบตาลหนาก็จะเป่าต่ำไม่ค่อยออก... เหมือนเราใช้ลมเบาแล้วมันไม่เต้นมันหนา"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

นอกจากนี้ ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ยังให้ข้อสังเกตว่า ความหนาของใบตาลต้องพิจารณาร่วมกับขนาดของใบตาลและกำพวดว่า

*"ความหนาความบางมันจะบ่งบอกถึงความใหญ่เล็กของลิ้นด้วย... มันต้องเกิดความแมตช์กันระหว่างกำพวดกับใบตาล"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การเลือกความหนาของใบตาลไม่สามารถกำหนดเป็นค่าตายตัวได้ แต่ต้องพิจารณาความเหมาะสมระหว่างใบตาล ขนาดลิ้นปี่ กำพวด และเลาปี่ร่วมกัน ปี่ในใช้ใบตาลที่ค่อนข้างหนากว่า เพื่อรองรับขนาดของเครื่องดนตรีและแรงลม ส่วนปี่กลางและปี่นอกใช้ใบตาลที่บางลงตามลำดับ การเลือกใบตาลที่หนาหรือบางเกินไป จะทำให้ลิ้นปี่ตอบสนองต่อแรงลมได้ไม่สมดุล ส่งผลต่อการเป่าเสียงต่ำ เสียงสูง และความคล่องตัวในการควบคุมเสียง

กำพวดเป็นส่วนประกอบสำคัญของลิ้นปี่ ทำหน้าที่เชื่อมระหว่างใบตาลกับเลาปี่ และเป็นทางผ่านของลมจากผู้บรรเลงเข้าสู่ตัวปี่ ลักษณะของกำพวดต้องเหมาะสมกับการตอบสนองของลิ้นปี่ ระดับเสียง และสีสันเสียงที่เกิดขึ้น การเลือกใช้กำพวดต้องพิจารณาร่วมกับขนาดของใบตาล ขนาดของลิ้นปี่ และชนิดของปี่ เพื่อให้ส่วนประกอบทั้งหมดทำงานตอบสนองได้อย่างเหมาะสม

กำพวดของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ใช้หลักการเดียวกัน แต่มีขนาดลดหลั่นตามขนาดของปี่ใน ใช้กำพวดขนาดใหญ่กว่า ส่วนปี่กลางและปี่นอกใช้กำพวดที่มีขนาดเล็กลงตามลำดับ ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*“ทั้งหมดลดหลั่นเหมือนกันหมด... มันย่อส่วนลงมาเท่านั้นเอง... ใช้วิธีการเดียวกันหมด แต่มันย่อส่วนลงมา กำพวดก็ย่อส่วนเหมือนกัน”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก มีโครงสร้างพื้นฐานร่วมกัน แต่ต้องปรับขนาดของกำพวดให้สอดคล้องกับขนาดของเลาปี่ การใช้กำพวดขนาดเดียวกันกับปี่ทุกชนิดอาจทำให้การไหลของลมและการตอบสนองของลิ้นปี่ไม่เหมาะสม

วัสดุที่ใช้ทำกำพวดมีผลต่อสีสันเสียงของปี่ กำพวดที่ทำจากทองเหลืองให้เสียงที่มีความจ้าและชัดกว่า ส่วนกำพวดที่ทำจากทองขาวให้เสียงที่นุ่มนวลลง การเลือกวัสดุจึงขึ้นอยู่กับสีสันเสียงที่ผู้บรรเลงต้องการ ไม่ได้กำหนดตายตัวว่าปี่ชนิดใดต้องใช้วัสดุชนิดใด ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*“ถ้าทองเหลืองมันจะให้เสียงจ้าหน่อย ถ้าเป็นทองขาวเสียงจะนวลกว่าไปหน่อย เพราะทองเหลืองมันรับแรงสั่นสะเทือนได้ดีกว่า”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

อีกทั้งครูจักรายุทธ ไหลสกุล ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

*“ทองเหลืองจะให้สีเสียงดัง ทองขาวจะเบาลงมา ซอฟต์ลงมาหน่อยหนึ่ง จะไปใช้กับปี่ไหนก็เหมือนกันหมด”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า วัสดุของกำพวดเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกำหนดสีสันเสียง กำพวดทองเหลืองเหมาะกับลักษณะเสียงที่ต้องการความชัดและความจ้า ส่วนกำพวดทองขาวเหมาะกับลักษณะเสียงที่ต้องการความนุ่มนวล อย่างไรก็ตามการเลือกวัสดุต้องพิจารณาร่วมกับลิ้นปี่ เลาปี่ และความต้องการด้านเสียงของผู้บรรเลง

ตำแหน่งของกำพวดมีส่วนต่อการปรับระดับเสียง โดยเฉพาะการเป่าเสียงสูง ในกรณีที่เสียงสูงออกได้ไม่ชัด ผู้บรรเลงอาจเลื่อนกำพวดขึ้นเพื่อช่วยให้เสียงสูงขึ้นได้ชั่วคราว แต่การแก้ไขในระยะยาวควรใช้วิธีปาดแต่งบริเวณส่วนบนของใบตาลให้เหมาะสม ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

> “บางทีถ้ามันไม่ออกนะ เราขี้เกียจปาดบน ดันกำพวดขึ้นไปก็ออกแล้ว ... ดันขึ้นไปปุ๊บเสียงมันจะสูง”
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

อีกทั้งครูจักรายุทธ ไหลสกุล ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

> “แล้วรุ่งขึ้นอีกวันเราดึงกำพวดมาที่เดิม ออกหรือยัง ยังไม่ออก ถึงได้ปาด มีกรณีที่เราต้องการใช้ด่วน อาจจะดันกำพวดขึ้นไปได้”
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การปรับตำแหน่งกำพวดเป็นวิธีช่วยแก้ปัญหาการออกเสียงสูง ในกรณีเร่งด่วน ส่วนการปรับแต่งลิ้นปี่ให้เหมาะสมยังต้องอาศัยการปาดบริเวณส่วนบนของใบตาลและการทดลองเป่าร่วมกับปี่แต่ละเลา

กล่าวโดยสรุป กำพวดมีผลต่อคุณภาพเสียงของปี่ในหลายด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมระหว่างกำพวดกับใบตาล การปรับตำแหน่งกำพวดเพื่อควบคุมระดับเสียง การลดหลั่นของขนาดกำพวดตามชนิดของปี่ และการเลือกวัสดุเพื่อกำหนดสีสันเสียง กำพวดจึงเป็นองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาร่วมกับลิ้นปี่และเลาปี่ เพื่อให้เสียงที่เกิดขึ้นมีความเหมาะสมกับการบรรเลง

การควั่นเชือกและการผูกลิ้นเป็นกระบวนการสำคัญที่ส่งผลต่อความมั่นคงของลิ้นปี่ บทความวิชาการเรื่อง “กลวิธีขั้นเชือกลิ้นปี่” ของพงศธร สุธรรม (2559) อธิบายว่า การบรรเลงปี่ไทยต้องอาศัยความพร้อมขององค์ประกอบ 3 ส่วน คือ ผู้บรรเลง เลาปี่ และลิ้นปี่ โดยทั้งสามส่วนต้องทำหน้าที่ประสานสัมพันธ์กันอย่างสมบูรณ์ บทความดังกล่าวยังเสนอขั้นตอนของกลวิธีควั่นเชือกลิ้นปี่ ได้แก่ การเลือกใช้ด้าย อุปกรณ์ การวัดระยะ

การพันด้าย และการควั่นเชือก ประเด็นนี้ชี้ให้เห็นว่าเชือกผูกลิ้นมิใช่เพียงอุปกรณ์ประกอบ แต่เป็นส่วนที่ควบคุมความแน่น ความสมดุล และความพร้อมของลิ้นปี่ในการตอบสนองต่อแรงลม

เชือกที่ใช้ควั่นลิ้นปี่เป็นส่วนประกอบที่ช่วยยึดใบตาลเข้ากับกำพวดให้แน่น และคงรูปอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม แม้เชือกจะไม่ได้เป็นปัจจัยหลักในการกำหนดเนื้อเสียงของปี่ แต่มีผลต่อความมั่นคง ความคงทน และความสะดวกในการใช้งานของลิ้นปี่ หากเชือกหลวมเกินไป ใบตาลอาจเสียรูปหรือคลายตัวได้ง่าย แต่หากเชือกมีขนาดใหญ่หรือรัดแน่นเกินไป อาจทำให้คอลิ้นมีขนาดไม่เหมาะสมกับกำพวด ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*“เชือกไม่มีผลต่อคุณภาพเสียง มีผลต่อการใช้งานมากกว่า คุณภาพเสียงดูที่วิธีการตัดกับตัวใบตาล คุณภาพเสียงกับตัวกำพวด เชือกนี่แค่เป็นหลักเฉย ๆ”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

สำหรับวัสดุที่ใช้ทำเชือก ครูจักรายุทธ ไหลสกุล เสนอให้ใช้ด้ายดิบ เนื่องจากมีความเหมาะสมต่อการใช้งานและมีความคงทนมากกว่าเชือกทั่วไป โดยกล่าวว่า

*“ถ้าเราใช้ด้ายดิบ พอโดนน้ำปุ๊บมันจะแข็งกว่าเดิม... มันจะไม่เละ”*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า เชือกทำหน้าที่ช่วยรักษาความมั่นคงของลิ้นปี่ในระหว่างการใช้งานมากกว่าการกำหนดคุณภาพเสียงโดยตรง การเลือกใช้ด้ายดิบช่วยให้เชือกรัดลิ้นได้แน่น คงรูปได้ดี และทนต่อความชื้นจากการเป่า ลิ้นปี่จึงมีความพร้อมสำหรับการใช้งานต่อเนื่อง และลดโอกาสการคลายตัวของเชือกในระหว่างการบรรเลง

ในมิติของเสียง ลิ้นปี่ทำหน้าที่เป็นแหล่งกำเนิดการสั่นสะเทือน เมื่อผู้บรรเลงเป่าลมผ่านลิ้นปี่ ใบตาลที่ประกบกันจะเปิด–ปิด และสั่นสะเทือนอย่างต่อเนื่อง ก่อนส่งผ่านลมเข้าสู่กำพวดและเลาปี่ คุณภาพเสียงจึงขึ้นอยู่ความสัมพันธ์ระหว่างใบตาล กำพวด เลาปี่ และแรงลมของผู้บรรเลง การตัดแต่งใบตาลให้เหมาะสม ช่วยให้ปี่สามารถเป่าได้ครบทุกย่านเสียงและควบคุมเสียงได้อย่างต่อเนื่อง

ลิ้นปี่ใน ลิ้นปี่กลาง และลิ้นปี่ นอกใช้หลักการตัดรูปทรงเดียวกัน โดยมีลักษณะคล้ายเล็บมือ ความแตกต่างสำคัญอยู่ที่ขนาดของลิ้นปี่ ซึ่งต้องลดหลั่นตามขนาดของเลาปี่และกำพวด ปี่ในใช้ลิ้นปี่ขนาดใหญ่กว่า ส่วนปี่กลางและปี่นอกใช้ลิ้นปี่ที่มีขนาดเล็กลงตามลำดับ เพื่อให้ลิ้นปี่เหมาะสมกับช่องลมและโครงสร้างของปี่แต่ละชนิดได้อย่างเหมาะสม ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*"ลิ้นปี่ในใหญ่กว่าเพื่อน แล้วลิ้นปี่กลางก็ตามสัดส่วนของใบตาล... ไซซ์มันจะเป๊ะไม่ได้ มันต้องลองเป่าดู"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

เมื่อกล่าวถึงรูปทรงของลิ้นปี่ ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า

*"ก็รูปเล็บมือ... ปี่กลางแล้วก็ปี่นอกเหมือนกัน ตัดปี่หกรูใช้ทรงเดียวกันหมด แต่จะลดหลั่นกันลงมา"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

นอกจากนี้ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ยังอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของลิ้นกับขนาดของปี่ว่า

*"ถ้ามันตัดใหญ่เท่ากับปี่ใน มันก็เป่าไม่ออก เพราะปี่กลางมันสั้นกว่า เล็กกว่า ก็ลดลงมา... วิธีการเดียวกันทั้งหมด แต่เพียงย่อส่วนลงมาเท่านั้น"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า รูปทรงของลิ้นปี่ทั้งสามชนิดใช้หลักการเดียวกัน แต่ไม่สามารถใช้ขนาดเดียวกันได้ทั้งหมด การกำหนดขนาดของลิ้นปี่ต้องพิจารณาร่วมกับขนาดของเลาปี่และกำพวด รวมทั้งต้องทดลองเป่าหลังการตัดแต่ง เพราะปี่แต่ละเลามีรายละเอียดของโครงสร้างและการตอบสนองต่อแรงลมแตกต่างกัน การตัดลิ้นปี่จึงอาศัยหลักการลดหลั่นตามสัดส่วนควบคู่กับประสบการณ์ของผู้ทำลิ้นปี่

การตัดแต่งลิ้นปี่เป็นขั้นตอนที่สำคัญต่อการออกเสียงของปี่ เนื่องจากส่วนต่าง ๆ ของลิ้นปี่มีผลต่อการตอบสนองของเสียงในแต่ละย่าน การปาดบริเวณส่วนบนของใบตาลช่วยให้เป่าเสียงสูงได้ดีขึ้น ส่วนการเป่าเสียงต่ำขึ้นอยู่กับความนิ่ม ความยืดหยุ่นของใบตาล และการตัดลิ้นปี่ให้ไม่เกิดการรั่วของลม การตัดแต่งจึงต้องทำอย่างระมัดระวังและทดลองเป่าเป็นระยะ ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*"ข้างบนเป็นเสียงสูง ข้างบนถ้าสูงไม่ออก ปาดข้างบนลงมาก็จะสูง"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

เมื่อกล่าวถึงการเป่าเสียงต่ำ ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า

> *"ต่ำมันอยู่ที่ใบตาล ถ้าใบตาลกระด้างมันต่ำไม่ออก เพราะเสียงต่ำมันใช้ลมเบา พอใช้ลมเบาแล้วใบตาลไม่เต้นก็แสดงว่าใช้ไม่ได้"*
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

นอกจากนี้ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ยังอธิบายว่า ขนาดของลิ้นปี่ไม่สามารถกำหนดเป็นมาตรฐานตายตัวได้ แต่ต้องอาศัยการตัดแต่งและทดลองเป่าร่วมกับปี่แต่ละเลา โดยกล่าวว่า

> *"ไซซ์มันจะเป๊ะไม่ได้ มันก็ต้องลองเป่าดู... ความใหญ่ของลิ้นอยู่ที่การตัดแล้วลองเป่าดู แล้วเทียบไปเรื่อย ๆ"*
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การตัดแต่งลิ้นปี่ต้องพิจารณาทั้งตำแหน่งที่ตัด คุณสมบัติของใบตาล และการตอบสนองของเสียงหลังการทดลองเป่า การปรับแต่งบริเวณส่วนบนของใบตาลช่วยให้เสียงสูงออกได้ชัดขึ้น ส่วนการเป่าเสียงต่ำต้องอาศัยใบตาลที่มีความนิ่มและยืดหยุ่นเพียงพอ ลิ้นปี่แต่ละอันจึงต้องผ่านการทดลองเป่าและปรับแต่งอย่างค่อยเป็นค่อยไป เพื่อให้สามารถเป่าได้ครบทุกย่านเสียงและเหมาะสมกับปี่แต่ละเลา

หลังจากตัดลิ้นปี่แล้ว ควรพักลิ้นปี่ไว้ระยะหนึ่งก่อนปรับแต่งขั้นสุดท้าย เนื่องจากใบตาลยังอาจเปลี่ยนแปลงภายหลังการตัด ทั้งด้านความตึงตัว การตอบสนองต่อแรงลม และระดับเสียงที่เกิดขึ้น หากปรับแต่งลิ้นปี่จนพอดีทันที ใบตาลอาจเปลี่ยนสภาพเมื่อเวลาผ่านไป ทำให้เสียงสูงขึ้นหรือเกิดอาการเสียงเบิ้ล ในการใช้งานครั้งต่อไป ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

> *"ถ้าตัดเสร็จเลยทำให้พอดีเลย เดี๋ยวพรุ่งนี้เช้ามันจะไม่ได้แล้ว มันจะเบิ้ล แล้วใบตาลจะสูงเป็นเสียงสูงขึ้น เพราะฉะนั้นจะตัดทิ้งไว้คืนหนึ่งก่อน แล้ววันไปแต่งก็แต่งสักทีเดียว"*
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

อีกทั้งครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวเพิ่มเติมว่า

*"จะแต่งให้มันเบาเลยเดี๋ยวนั้นเลยก็ไม่ได้... เพราะว่าจะมีผลต่อการเป่าในวันหลัง"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การทำลิ้นปี่ต้องอาศัยระยะเวลาให้ใบตาลปรับตัวหลังการตัด ก่อนจะดำเนินการปรับแต่งให้เหมาะสมกับการใช้งาน การพักลิ้นปี่ไว้ประมาณหนึ่งคืนช่วยให้ผู้ทำลิ้นปี่สามารถประเมินการเปลี่ยนแปลงของเสียงได้ชัดเจนขึ้น และลดความเสี่ยงที่ลิ้นปี่จะมีเสียงสูงเกินไปหรือเกิดอาการเสียงเบิ้ล ในวันถัดมาการปรับแต่งลิ้นปี่จึงควรทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยทดลองเป่าหลังจากใบตาลอยู่ตัวแล้ว เพื่อให้ได้ลิ้นปี่ที่ตอบสนองต่อแรงลมได้เหมาะสมและมีความเสถียรในการใช้งาน

3. คุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก

คุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอกควรพิจารณาจากโครงสร้างของเลาปี่ ลิ้นปี่ แรงลมของผู้บรรเลง และบทบาทของปี่แต่ละชนิดในบริบทดนตรีไทย ปี่เป็นเครื่องเป่าที่กำเนิดเสียงจากลิ้นปี่ เมื่อผู้บรรเลงเป่าลมผ่านลิ้นปี่ ลิ้นปี่จะสั่นไหวและทำให้เกิดเสียง ส่วนเลาปี่ทำหน้าที่รับแรงสั่นสะเทือน ขยายเสียง และกำหนดระดับเสียงผ่านการเปิด-ปิด รูนิ้ว สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (ม.ป.ป.) อธิบายว่า เครื่องเป่าประเภทปี่เป็นเครื่องดนตรีที่มีลิ้น เมื่อเป่าลมเข้าไป ลิ้นปี่จะไหวและทำให้เกิดเสียง โดยปี่ในมีลิ้นปี่ทำด้วยใบตาลซ้อน 4 ชั้น ผูกติดกับกำพวดและเสียบเข้ากับเลาปี่ก่อนเป่า ดังนั้น คุณภาพเสียงของปี่จึงขึ้นอยู่กับลักษณะของลิ้นปี่และโครงสร้างของเลาปี่

คุณภาพเสียงของปี่ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายส่วน ได้แก่ ใบตาล กำพวด เลาปี่ วิธีการตัดแต่งลิ้นปี่ และทักษะของผู้บรรเลง ลิ้นปี่ทำหน้าที่เป็นจุดเริ่มต้นของการกำเนิดเสียง แต่คุณภาพเสียงที่เกิดขึ้นต้องอาศัยความเหมาะสมของส่วนประกอบอื่นร่วมด้วย หากขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง อาจทำให้เสียงออกยาก เสียงไม่กังวาน เป่าได้ไม่ครบทุกย่านเสียง หรือควบคุมเสียงได้ไม่ดี ดังที่ครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวว่า

*"เสียงดีไม่ดีมันอยู่ที่ตัวปี่ ตัวกำพวด ตัวใบตาล... มันบริบทมันเยอะ"*

*(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

อีกทั้งครูจักรายุทธ ไหลสกุล กล่าวเพิ่มเติมว่า

> *"คล่องไม่คล่องมันอยู่ที่ปี่ด้วย... ขึ้นสูงลงต่ำได้ไหม เพี้ยนไหม ควงได้ไหม มันลิงก์กันหมดทุกอย่าง"*
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

เมื่อกล่าวถึงลักษณะของลิ้นปี่ที่ดี ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ให้ข้อมูลว่า

> *"ลิ้นปี่ที่ดีนะ สามารถเป่าได้ทุกย่านความถี่เสียงของลักษณะปี่"*
>
> *(จักรายุทธ ไหลสกุล, สัมภาษณ์, 5 พฤษภาคม 2569)*

นอกจากนี้ ครูจักรายุทธ ไหลสกุล ยังยืนยันว่า ลิ้นปี่ที่เหมาะสมควรช่วยให้ผู้บรรเลงเป่าได้สะดวก มีความกังวาน รับลมได้ดี และไม่กินลมมากเกินไป

จากคำให้สัมภาษณ์สะท้อนว่า การพิจารณาคุณภาพเสียงไม่ควรมุ่งเฉพาะลิ้นปี่เพียงส่วนเดียว แต่ต้องพิจารณาถึงใบตาล กำพวด เลาปี่ และทักษะของผู้บรรเลงร่วมกัน ลิ้นปี่ที่ตัดแต่งอย่างเหมาะสม จะทำหน้าที่ได้เต็มประสิทธิภาพเมื่อใช้ร่วมกับกำพวดและเลาปี่ที่มีความสมดุล คุณภาพเสียงที่ดีจึงปรากฏในลักษณะของเสียงที่ชัด กังวาน ไม่กินลม เป่าได้ครบทุกย่านเสียง และควบคุมการบรรเลงได้คล่องตัว

ในเชิงโครงสร้าง ปี่ทั้งสามชนิดมีขนาดต่างกัน ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทำให้ช่วงเสียงและลักษณะเสียงต่างกัน ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ระบุว่า ปี่นอกมีขนาดเล็ก ยาวประมาณ 31 เซนติเมตร กว้างประมาณ 3.5 เซนติเมตร ปี่กลางมีขนาดกลาง ยาวประมาณ 37 เซนติเมตร กว้างประมาณ 4 เซนติเมตร และปี่ในมีขนาดใหญ่ ยาวประมาณ 41–42 เซนติเมตร กว้างประมาณ 4.5 เซนติเมตร ขนาดของเลาปี่มีผลต่อช่องอากาศภายใน แรงต้านลม ระดับเสียง และลักษณะการสะท้อนเสียง ปี่ขนาดใหญ่มีแนวโน้มให้เสียงทุ้ม หนักแน่น และกังวานกว่า ส่วนปี่ขนาดเล็กมีแนวโน้มให้เสียงสูง กระชับ และตอบสนองต่อแรงลมได้รวดเร็วกว่า

ลักษณะเสียงของปี่ในพิจารณาได้จากความหนักแน่น ความกังวาน ความต่อเนื่อง และความสามารถในการดำเนินทำนองในวงปี่พาทย์ ปี่ในเป็นปี่ที่ใช้เป็นพื้นในวงปี่พาทย์ปัจจุบัน และมีบทบาทสำคัญกว่าอีกสองชนิดในเชิงการบรรเลงวง ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ระบุว่า ปัจจุบันการบรรเลงวงปี่พาทย์ใช้ปี่ในเป็นพื้นมากกว่าปี่นอกและปี่กลาง ข้อมูลนี้สอดคล้องกับบทความของวรวิทย์ วราสินธ์ (2560) ซึ่งกล่าวว่าปี่ในเป็นเครื่องเป่าที่มีบทบาทในวงปี่พาทย์เกือบทุกประเภท และมีบทบาททั้งในฐานะผู้ช่วยผู้นำวงและบางเวลาเป็นผู้นำวงเอง ลักษณะเสียงของปี่ในจึงต้องเอื้อต่อการประคองทำนอง การส่งอารมณ์เพลง และการประสานกับเครื่องดนตรีหลักในวงปี่พาทย์

ลักษณะเสียงที่พึงประสงค์ของปี่ในควรมีความกังวานและต่อเนื่อง เพราะการบรรเลงปี่ในต้องใช้เทคนิคการดำเนินเสียงยาวและการระบายลมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของเสียง วรวิทย์ วราสินธ์ (2560) อธิบายว่า การบรรเลงปี่ในมีลักษณะทั้งการโหยหวน การเก็บทำนอง การสร้างสำนวนจากทำนองหลัก และการใช้เทคนิคการระบายลมเพื่อให้เสียงปี่ดังกังวานตลอดเวลา จากข้อมูลนี้ ลักษณะเสียงของปี่ในจึงมิได้หมายถึงเสียงที่ดังเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงเสียงที่มีน้ำหนัก มีความนิ่ง สามารถลากเสียงได้ต่อเนื่องและรองรับการสร้างสำนวนทางปี่ได้ชัดเจน

ลักษณะเสียงของปี่กลางมีลักษณะอยู่ระหว่างปี่ในกับปี่นอก ทั้งด้านระดับเสียง น้ำเสียง และบริบทการใช้ กรมศิลปากร (ม.ป.ป.) อธิบายว่า ปี่กลางเป็นปี่ที่ใช้เป่าประกอบการเล่นหนังใหญ่ และมีเสียงอยู่ระหว่างปี่นอกกับปี่ใน ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ให้ข้อมูลในทิศทางเดียวกันว่า ปี่กลางมีขนาดและสำเนียงอยู่กลางระหว่างปี่นอกกับปี่ใน จากข้อมูลดังกล่าว อาจพิจารณาได้ว่า ลักษณะเสียงของปี่กลางควรมีความสมดุลระหว่างความแน่นของเสียงและความคล่องตัว โดยมีความชัดเจนเหมาะสมกับการประกอบการแสดง และสามารถดำเนินเสียงให้สัมพันธ์กับจังหวะ อารมณ์ และภาพการแสดงได้

ลักษณะเสียงของปี่นอกสัมพันธ์กับขนาดเลาปี่ที่เล็กกว่าและประวัติการใช้งานในบริบทการแสดงเดิม ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ระบุว่า ปี่นอกเป็นปี่ที่ใช้อยู่เดิมก่อนมีการปรับขนาดเป็นปี่ใน และเป็นปี่ขนาดเล็กที่สุดในกลุ่มปี่ทั้งสามชนิด เมื่อพิจารณาจากขนาดและระดับเสียง ปี่นอกมีแนวโน้มให้เสียงสูง ชัด และกระชับ โดยการประเมินคุณภาพเสียง ควรพิจารณาความคล่องตัว ในการดำเนินทำนอง และความเหมาะสมกับบริบทการบรรเลงร่วมด้วย

เมื่อเปรียบเทียบปี่ทั้งสามชนิด ลักษณะเสียงของปี่ในเน้นความกังวาน ความหนักแน่นและความต่อเนื่อง ปี่กลางเน้นความสมดุลของน้ำเสียงและความเหมาะสมกับบริบทการแสดง ส่วนปี่นอกเน้นความชัด ความสูง และการตอบสนองที่รวดเร็ว ความแตกต่างเหล่านี้เกิดจากขนาดของเลาปี่ บทบาทการใช้งาน และลักษณะเสียงที่พึงประสงค์ของปี่แต่ละชนิด จึงควรประเมินจากหลายด้าน ได้แก่ ความชัดของเสียง ความกังวาน ความเสถียรของเสียง ความแม่นยำของระดับเสียง ความต่อเนื่องของการเป่า ความเหมาะสมกับชนิดปี่ และความสอดคล้องกับบริบทการบรรเลง

กล่าวโดยสรุป ลักษณะเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นผลจากการทำงานร่วมกันของลิ้นปี่ เลาปี่ และผู้บรรเลง ปี่ในต้องการเสียงที่กังวาน หนักแน่น เป่าได้สะดวกและต่อเนื่องเพื่อรองรับบทบาทในวงปี่พาทย์ ปี่กลาง ต้องการเสียงที่สมดุลเพื่อรองรับบริบทการแสดงหนังใหญ่ และปี่นอกต้องการเสียงที่ชัด กระชับ และตอบสนองเร็วตามลักษณะของปี่ขนาดเล็ก การทำความเข้าใจลักษณะเสียงของปี่ทั้งสามชนิด จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับเสียงที่เกิดขึ้นในการบรรเลงจริง

4. ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่แต่ละชนิด

ลิ้นปี่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำเนิดเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เนื่องจากทำหน้าที่รับแรงลมและเกิดการสั่นสะเทือนก่อนส่งผ่านเข้าสู่กำพวดและเลาปี่ คุณสมบัติของใบตาล ความหนา ขนาด รูปทรง การตัดแต่ง ความมั่นคงของเชือก และความเหมาะสมระหว่างลิ้นปี่กับกำพวด อย่างไรก็ตามลิ้นปี่ของปี่ทั้ง 3 ชนิด ใช้หลักการเดียวกัน โดยปรับลดหลั่นด้านขนาดและความหนาตามสัดส่วนของเครื่องดนตรี ลิ้นปี่ที่ดีต้องสามารถเป่าได้ครบทุกย่านเสียง มีความกังวาน รับลมได้เหมาะสม และควบคุมเสียงได้อย่างต่อเนื่อง

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของลิ้นปี่กับคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก

| **ปัจจัยของลิ้นปี่** | **ปัจจัยคุณสมบัติของลิ้นปี่** | **ผลที่เกิดต่อคุณภาพเสียงปี่** | **ปี่ใน** | **ปี่กลาง** | **ปี่นอก** |
|---|---|---|---|---|---|
| คุณสมบัติของใบตาล | ใบตาลที่ยังมีความเหนียวและยืดหยุ่น | ช่วยให้ลิ้นปี่ตอบสนองต่อแรงลมและมีความทนทาน | ใช้หลักการเดียวกัน | ใช้หลักการเดียวกัน | ใช้หลักการเดียวกัน |
| ความหนาของใบตาล | ความหนาต้องเหมาะสมกับขนาดปี่ | ใบตาลที่หนาเกินไปทำให้ต้องใช้แรงลมมากและเป่าเสียงต่ำได้ยาก | ค่อนข้างหนากว่า | ลดความหนาลงตามสัดส่วน | บางลงตามสัดส่วน |
| ขนาดของลิ้นปี่ | ขนาดของลิ้นปี่ต้องสัมพันธ์กับกำพวดและเลาปี่ | หากลิ้นปี่มีขนาดไม่เหมาะสมอาจทำให้เป่าไม่ได้ | ขนาดใหญ่กว่า | ลดขนาดลง | ขนาดเล็กกว่า |
| รูปทรงของลิ้นปี่ | ใช้รูปทรงเดียวกันทั้งปี่ 3 ชนิด | ใช้รูปทรงคล้ายเล็บมือหรือหยดน้ำ ขนาดของลิ้นปี่ ต้องลดหลั่นตามขนาดของเลาปี่และกำพวด | รูปทรงเดียวกัน | รูปทรงเดียวกัน | รูปทรงเดียวกัน |
| การตัดแต่งส่วนบนของลิ้นปี่ | การปาดบริเวณส่วนบนของลิ้นปี่ | ช่วยให้เป่าเสียงสูงได้ดีขึ้น | ปรับตามการทดลองเป่า | ปรับตามการทดลองเป่า | ปรับตามการทดลองเป่า |
| ความนิ่มของใบตาล | ใบตาลที่กระด้างเกินไป | ตอบสนองต่อแรงลมเบาได้ยาก ส่งผลให้เป่าเสียงต่ำไม่สะดวก | พิจารณาความพอดี | พิจารณาความพอดี | พิจารณาความพอดี |
| การพักลิ้นหลังการตัด | การพักลิ้นก่อนปรับแต่งขั้นสุดท้าย | ลดปัญหาเสียงสูงขึ้นและเสียงซ้อน ไม่เสถียร หรือเสียงเบี้ยในวันถัดมาส่งผลให้ใบตาลอยู่ตัว | ใช้หลักการเดียวกัน | ใช้หลักการเดียวกัน | ใช้หลักการเดียวกัน |

| ปัจจัยของลิ้นปี่ | ปัจจัยคุณสมบัติของลิ้นปี่ | ผลที่เกิดต่อคุณภาพเสียงปี่ | ปี่ใน | ปี่กลาง | ปี่นอก |
|---|---|---|---|---|---|
| เชือกควั่นลิ้น | ใช้ด้ายดิบในขนาดเหมาะสม | เชือกช่วยยึดใบตาลให้คงรูปและมั่นคง เชือกไม่ได้เป็นปัจจัยหลักที่กำหนดคุณภาพเสียงโดยตรง | เลือกขนาดให้เหมาะสมกับกำพวด | เลือกขนาดให้เหมาะสมกับกำพวด | เลือกขนาดให้เหมาะสมกับกำพวด |
| กำพวด | ขนาดของกำพวดต้องสัมพันธ์กับลิ้นและเลาปี่ | ตำแหน่งและวัสดุของกำพวดมีส่วนต่อระดับเสียงและสีสันเสียง | ขนาดใหญ่กว่า | ลดขนาดลง | ขนาดเล็กกว่า |

**ที่มา: สังเคราะห์โดยผู้เขียนจากเอกสารและการสัมภาษณ์จักรายุทธ ไหลสกุล เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม 2569**

จากตารางพบว่า ความแตกต่างของลิ้นปี่สำหรับปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก อยู่ที่การปรับลดหลั่นด้านขนาดต้องมีความสัมพันธ์กับกำพวดและเลาปี่ มากกว่าการใช้รูปทรงหรือหลักการตัดที่แตกต่างกัน ปี่ในใช้ลิ้นปี่ขนาดใหญ่และใบตาลค่อนข้างหนากว่าส่วนปี่กลางและปี่นอกลดขนาดและความหนาลงตามสัดส่วน การทำลิ้นปี่จึงต้องอาศัยการทดลองเป่าร่วมกับปี่แต่ละเลา เพื่อให้ลิ้นสามารถเป่าได้ครบทุกย่านเสียง และเหมาะสมกับการใช้งานจริง

**สรุปผล**

ปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก เป็นเครื่องเป่าที่มีโครงสร้างพื้นฐานใกล้เคียงกัน แต่แตกต่างกันด้านขนาด ระดับเสียง และบริบทการใช้งาน ความแตกต่างดังกล่าวทำให้การจัดทำลิ้นปี่ต้องปรับขนาดของลิ้นปี่ และความหนาของใบตาลให้ลดหลั่นตามชนิดของปี่ เพื่อให้สัมพันธ์กับกำพวดและเลาปี่แต่ละเลา

ลิ้นปี่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการกำเนิดเสียง เนื่องจากทำหน้าที่รับแรงลมจากผู้บรรเลงและเกิดการสั่นสะเทือนก่อนส่งผ่านเข้าสู่เลาปี่ ลิ้นปี่ประกอบด้วยใบตาล กำพวด และเชือกควั่นลิ้น โดยแต่ละส่วนมีหน้าที่แตกต่างกัน ใบตาลเป็นวัสดุหลักที่มีผลต่อเนื้อเสียง ความทนทาน และการตอบสนองของลิ้นปี่ กำพวดทำหน้าที่เชื่อมระหว่างใบตาลกับเลาปี่ และเป็นทางผ่านของลม ส่วนเชือกช่วยยึดใบตาลให้คงรูปและมีความมั่นคงในการใช้งาน

ใบตาลที่เหมาะสำหรับทำลิ้นปี่ควรเป็นใบตาลแก่ที่ยังไม่ร่วงจากต้น โดยส่วนปลายเริ่มแห้ง แต่ส่วนโคนยังคงมีความเหนียวและความยืดหยุ่น ความหนาของใบตาลต้องสัมพันธ์กับขนาดของปี่ ปี่ในใช้ใบตาลที่ค่อนข้างหนากว่า ส่วนปี่กลางและปี่นอกใช้ใบตาลที่บางลงตามสัดส่วน อย่างไรก็ตามความหนาของใบตาลไม่สามารถกำหนดเป็นค่าตายตัวได้ เพราะต้องพิจารณาร่วมกับขนาดของใบตาล กำพวด เลาปี่ และผลจากการทดลองเป่าจริง

กำพวดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ มีผลต่อคุณภาพเสียงหลายด้าน ขนาดของกำพวดต้องลดหลั่นตามขนาดของปี่และขนาดของลิ้นปี่ การใช้กำพวดขนาดเดียวกันกับปี่ทุกชนิดอาจทำให้การไหลของลมและการตอบสนองของลิ้นปี่ไม่เหมาะสม วัสดุของกำพวดมีส่วนต่อสีสันเสียง โดยกำพวดทองเหลืองให้เสียงที่จ้าและชัดกว่า ส่วนกำพวดทองขาวให้เสียงที่นุ่มนวลกว่า การเลือกกำพวดจึงต้องพิจารณาร่วมกับลักษณะเสียงที่ผู้บรรเลงต้องการ

ลิ้นปี่ของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอก ใช้หลักการตัดรูปทรงเดียวกัน โดยมีลักษณะคล้ายเล็บมือ แต่ปรับขนาดให้ลดหลั่นตามชนิดของปี่ การปาดบริเวณส่วนบนของใบตาลช่วยให้เป่าเสียงสูงได้ดีขึ้น ส่วนการเป่าเสียงต่ำขึ้นอยู่กับความนิ่มของใบตาล หลังการตัดควรพักลิ้นไว้ก่อนปรับแต่งขั้นสุดท้าย เพื่อให้ใบตาลอยู่ตัว และลดปัญหาเสียงสูงขึ้นหรือเกิดอาการเสียงซ้อนและไม่เสถียร ซึ่งผู้ปฏิบัติเรียกว่า “เสียงเบิ้ล”

เชือกที่ใช้ควั่นลิ้นปี่มีผลต่อความมั่นคงและความทนทานในการใช้งานมากกว่าการกำหนดเสียงโดยตรง ด้ายดิบเหมาะสำหรับการควั่นเชือก เนื่องจากจะแข็งตัวและรัดลิ้นได้แน่นขึ้นเมื่อสัมผัสความชื้น

กล่าวโดยสรุป คุณภาพเสียงของปี่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างใบตาล กำพวด เลาปี่ เชือก การตัดแต่ง และทักษะของผู้บรรเลง ลิ้นปี่ที่ดีต้องสามารถเป่าได้ครบทุกย่านเสียง มีความกังวาน รับลมได้เหมาะสม และควบคุมเสียงได้อย่างต่อเนื่อง การทำลิ้นปี่จึงเป็นภูมิปัญญาปฏิบัติที่อาศัยทั้งความรู้ด้านวัสดุ โครงสร้าง และประสบการณ์จากการทดลองเป่า การรวบรวมองค์ความรู้ดังกล่าว ช่วยให้การเรียนรู้และการถ่ายทอดวิธีทำลิ้นปี่มีความเป็นระบบมากขึ้น และเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาคุณภาพเสียงของปี่ใน ปี่กลาง และปี่นอกต่อไป

**รายการอ้างอิง**

กรมศิลปากร. (ม.ป.ป.). *ปี่ใน*. พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2569, จาก https://www.finearts.go.th/museumbangkok/view/42917

ไชยวุธ โกศล. (2552). *การเป่าปี่ในขั้นพื้นฐาน*. สงขลา: สาขาวิชาดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

พงศธร สุธรรม. (2559). กลวิธีขวั้นเชือกลิ้นปี่. *วารสารดนตรีและการแสดง, 2*(2), 97–116.

มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ. (ม.ป.ป.). *ดนตรีไทย*. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2569, จาก https://saranukromthai.or.th/oldchild/94

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *สารานุกรมศัพท์ดนตรีไทย ภาคคีตะ-ดุริยางค์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรวิทย์ วราสินธ์. (2560). ปี่ใน: บทบาทในวงปี่พาทย์. *วารสารจันทรเกษมสาร, 23*(44), 1–16.

# การศึกษาคุณสมบัติของไม้ไทยสำหรับการสร้างเครื่องดนตรีตะวันตกประเภทเครื่องสาย

# A STUDY OF THE PROPERTIES OF THAI WOOD FOR WESTERN STRING INSTRUMENT CONSTRUCTION

**วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์***
WATCHARAPONG SUPATTARACHAIYAWONG

## บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณสมบัติของไม้ไทยสำหรับการสร้างเครื่องดนตรีตะวันตกประเภทเครื่องสาย โดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ ศึกษาจากเอกสาร รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นนำมาวิเคราะห์เนื้อหาและวิเคราะห์เชิงคุณสมบัติทางกายภาพ กลศาสตร์ และทางอะคูสติกของไม้ไทย ได้แก่ ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้ชิงชัน และไม้ตะเคียนทอง เทียบเคียงกับไม้สนสปรูซและไม้เมเปิล ซึ่งใช้เป็นไม้มาตรฐานสำหรับการสร้างเครื่องสายดนตรีตะวันตก

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างเครื่องสายดนตรีตะวันตก ได้แก่ ไวโอลิน วิโอลา เชลโล และดับเบิลเบส นิยมใช้ไม้สนสปรูซและไม้เมเปิลเป็นวัสดุมาตรฐาน เนื่องจากมีคุณสมบัติทางกายภาพ กลศาสตร์ และทางอะคูสติกที่เหมาะสมต่อการผลิตเสียง อย่างไรก็ตามการลดลงของทรัพยากรไม้คุณภาพสูง ต้นทุนการนำเข้า และแนวคิดด้านการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน ทำให้เกิดความสนใจในการศึกษาศักยภาพของไม้ไทยเพื่อใช้เป็นวัสดุทดแทนซึ่งได้ผลดังต่อไปนี้ ไม้สักมีความคงตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของความชื้นสูง แต่มีความหนาแน่นมากกว่าไม้สนสปรูซ จึงเหมาะสำหรับชิ้นส่วนโครงสร้างมากกว่าแผ่นหน้า ไม้ประดู่และไม้ชิงชันมีความหนาแน่น ความแข็ง และความสามารถในการสะท้อนการสั่นสะเทือนใกล้เคียงหรือสูงกว่าไม้เมเปิล จึงมีศักยภาพในการใช้เป็นแผ่นหลังด้านข้าง และคอเครื่องดนตรี ขณะที่ไม้มะฮอกกานีมีความหนาแน่นปานกลาง ให้โทนเสียงอบอุ่นและสมดุล ส่วนไม้ตะเคียนทองมีคุณสมบัติทางกายภาพและกลศาสตร์ที่น่าสนใจ แต่ยังมีข้อมูลด้านอะคูสติกจำกัด เมื่อเปรียบเทียบกับไม้มาตรฐาน พบว่าไม้ไทยหลายชนิดมีคุณสมบัติที่สามารถประยุกต์ใช้เป็นวัสดุทางเลือกในการสร้างเครื่องสายดนตรีตะวันตกได้ โดยเฉพาะชิ้นส่วนแผ่นหลัง ด้านข้าง และคอเครื่องดนตรี ควรมีการทดสอบเชิงทดลองด้านอะคูสติกและการสร้างต้นแบบเครื่องดนตรีเพื่อยืนยันประสิทธิภาพในการใช้งานจริง

คำสำคัญ: ไม้ไทย, เครื่องสายดนตรีตะวันตก, ไวโอลิน, ดับเบิลเบส, คุณสมบัติทางเสียง

* อาจารย์คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

## Abstract

This article aims to investigate the properties of Thai wood species for use in the construction of Western string instruments. A qualitative research approach was employed through documentary research, with data collected from books, scholarly articles, and relevant research publications. The collected information was analyzed using content analysis and comparative analysis of the physical, mechanical, and acoustic properties of selected Thai wood species, namely *teak, padauk, Siamese rosewood, and takhian thong,* in comparison with spruce and maple, which are internationally recognized as the standard tonewoods for Western string instrument construction.

The findings indicate that Western string instruments, including the violin, viola, cello, and double bass, are traditionally constructed from spruce and maple because of their superior physical, mechanical, and acoustic properties, which are well suited for sound production. However, the declining availability of high-quality tonewoods, increasing import costs, and growing concerns regarding the sustainable use of natural resources have stimulated interest in the potential of Thai wood species as alternative materials. The results reveal that teak exhibits excellent dimensional stability under changing humidity conditions; however, its higher density than spruce makes it more suitable for structural components than for soundboards. Padauk and Siamese rosewood possess density, hardness, and vibrational reflection characteristics comparable to or exceeding maple, indicating strong potential for use in the back plate, ribs, and neck of string instruments. Mahogany demonstrates moderate density and produces a warm, well-balanced tonal character. Takhian thong exhibits promising physical and mechanical properties although studies on its acoustic characteristics remain limited. Overall, the comparative analysis suggests that several Thai wood species possess properties suitable for application as alternative tonewoods in the construction of Western string instruments, particularly for the back plate, ribs, and neck. Nevertheless, further experimental investigations, including acoustic performance testing and prototype instrument construction, are recommended to validate their practical suitability.

Keywords: Thai Woods, Western String Instruments, Violin, Double Bass, Tonewood

**บทนำ**

ดนตรีตะวันตกมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการศึกษาด้านดนตรีทั่วโลก โดยเฉพาะเครื่องสายตระกูลไวโอลิน ได้แก่ ไวโอลิน วิโอลา เชลโล และดับเบิลเบส ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีหลักในวงออร์เคสตรา วงดนตรีแชมเบอร์ และการจัดการเรียนการสอนดนตรีในสถาบันการศึกษาทุกระดับ เครื่องดนตรีในกลุ่มนี้ได้รับการพัฒนารูปแบบและกรรมวิธีการสร้างอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 16 โดยช่างทำเครื่องดนตรีชาวอิตาลี เช่น Antonio Stradivari และ Giuseppe Guarneri ซึ่งได้สร้างมาตรฐานด้านโครงสร้างและคุณภาพเสียงที่ยังคงเป็นต้นแบบของการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินในปัจจุบัน คุณภาพเสียงของเครื่องสายตระกูลไวโอลินไม่ได้ขึ้นอยู่กับทักษะของผู้บรรเลงเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในการสร้างเครื่องดนตรี โดยเฉพาะไม้ ซึ่งเป็นวัสดุพื้นฐานที่สำคัญที่สุดชนิดหนึ่งในการสร้างเครื่องดนตรีมาเป็นเวลาหลายศตวรรษ ไม้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการรับ ส่ง และขยายแรงสั่นสะเทือนที่เกิดจากสายเสียงผ่านหย่องไปยังกล่องเสียงของเครื่องดนตรี ส่งผลโดยตรงต่อความดัง ความกังวานการตอบสนองของเสียง และลักษณะของโทนเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละเครื่อง คุณสมบัติทางกายภาพและเชิงกลศาสตร์ของไม้ เช่น ความหนาแน่น ความแข็งแรงในการดัด ความยืดหยุ่น ความเร็วในการส่งผ่านคลื่นเสียง และความสามารถในการสั่นพ้องของเสียงล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพเสียงของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน ด้วยเหตุนี้ช่างสร้างเครื่องดนตรีในยุโรปจึงได้พัฒนาองค์ความรู้เกี่ยวกับการคัดเลือกไม้สำหรับการสร้างเครื่องดนตรีอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายร้อยปี (Bucur, 2016; Carlier et al., 2019)

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ไม้สนสปรูซ (Spruce) ได้รับการยอมรับให้เป็นวัสดุมาตรฐานสำหรับแผ่นหน้า (Top Plate) ของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน เนื่องจากมีน้ำหนักเบา มีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนักสูง และสามารถถ่ายทอดแรงสั่นสะเทือนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ไม้เมเปิล (Maple) นิยมใช้สำหรับแผ่นหลัง (Back Plate) ด้านข้าง (Ribs) และคอเครื่องดนตรี (Neck) เนื่องจากมีความแข็งแรงสูง สามารถสะท้อนคลื่นเสียงได้ดี และมีลวดลายที่สวยงาม ส่งผลให้ไม้ทั้งสองชนิดกลายเป็นมาตรฐานสากลในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินจนถึงปัจจุบัน นอกจากการออกแบบโครงสร้างของเครื่องดนตรีแล้ว ศาสตร์ด้านการสร้างเครื่องดนตรีให้ความสำคัญกับการคัดเลือกวัสดุไม้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของเครื่องดนตรีโดยตรง ช่างสร้างเครื่องดนตรีไม่ได้พิจารณาเพียงชนิดของไม้เท่านั้น แต่ยังประเมินคุณสมบัติของไม้ในหลายมิติ ได้แก่ ความหนาแน่น มีความยืดหยุ่น และอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนัก ค่าการสูญเสียพลังงานจากการสั่นสะเทือน ความเร็วในการส่งผ่านคลื่นเสียง และความสามารถในการสั่นพ้อง

เนื่องจากคุณสมบัติเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อการตอบสนองของเครื่องดนตรี ความสมดุลของย่านความถี่ ความกังวาน ความชัดเจนของเสียง และลักษณะโทนเสียง (Timbre) ของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน (Bucur, 2016; Carlier et al., 2019)

ปัจจุบันการสร้างเครื่องดนตรีไม่ได้เพียงอาศัยเพียงแค่ประสบการณ์ของช่างฝีมือเช่นในอดีต หากแต่ผสมผสานองค์ความรู้จากหลายสาขา ได้แก่ วิทยาศาสตร์เนื้อไม้ วัสดุศาสตร์ อะคูสติก วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยีการวิเคราะห์การสั่นสะเทือน เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างคุณสมบัติของวัสดุกับคุณภาพเสียงของเครื่องดนตรีอย่างเป็นระบบ องค์ความรู้ดังกล่าวทำให้การคัดเลือกไม้สำหรับการสร้างเครื่องดนตรีสามารถอาศัยข้อมูลเชิงวิทยาศาสตร์ร่วมกับประสบการณ์ของช่างสร้างเครื่องดนตรี ส่งผลให้เกิดการพัฒนาเครื่องดนตรีที่มีมาตรฐานด้านคุณภาพเสียง ความคงทน และความสม่ำเสมอในการผลิตมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยด้านการสร้างเครื่องดนตรีได้ให้ความสำคัญกับการค้นหาไม้ทดแทนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับไม้สนสปรูซ และไม้เมเปิลมากขึ้น เนื่องจากข้อจำกัดด้านทรัพยากรและการอนุรักษ์ป่าไม้ การศึกษาจะมุ่งเน้นไปทางการศึกษาคุณสมบัติทางเชิงวัสดุเชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติกของไม้ชนิดต่าง ๆ เพื่อประเมินศักยภาพในการนำมาใช้เป็นวัสดุสร้างเครื่องดนตรี โดยยึดหลักว่าหากไม้ชนิดใดมีค่าคุณสมบัติที่ใกล้เคียงกับไม้มาตรฐาน และสามารถตอบสนองต่อการสั่นสะเทือนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก็มีแนวโน้มที่จะสามารถนำมาใช้ทดแทนไม้ดั้งเดิมได้อย่างเหมาะสม ทั้งในด้านคุณภาพเสียง ความแข็งแรงของโครงสร้าง และความคุ้มค่าทางเศรษฐกิจ

ช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ทรัพยากรไม้คุณภาพสูงที่ใช้ในการสร้างเครื่องดนตรีเริ่มลดจำนวนลงอย่างต่อเนื่อง เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศ การใช้ประโยชน์จากทรัพยากรป่าไม้ และข้อจำกัดด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ นอกจากนี้คุณภาพของไม้ที่ใช้ในการสร้างเครื่องดนตรียังขึ้นอยู่กับอายุของต้นไม้ ขนาดของลำต้น และลักษณะการเจริญเติบโตของไม้แต่ละชนิด ส่งผลให้ไม้สนสปรูซและไม้เมเปิลที่มีคุณภาพสูง มีราคาสูงขึ้น และหาได้ยากมากขึ้นในตลาดโลก

ในประเทศไทยการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินยังคงต้องพึ่งพาการนำเข้าไม้สนสปรูซและไม้เมเปิลจากต่างประเทศเป็นหลัก ส่งผลให้ต้นทุนการผลิตเครื่องดนตรีมีราคาสูงและเป็นข้อจำกัดต่อการพัฒนางานช่างสร้างเครื่องดนตรีภายในประเทศ ขณะเดียวกันประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางทรัพยากรป่าไม้ และมีไม้เศรษฐกิจหลายชนิดที่มีคุณสมบัติทางกายภาพโดดเด่น อาทิ ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้ชิงชัน และไม้ตะเคียนทอง ซึ่งไม้เหล่านี้ได้รับการยอมรับในด้านความแข็งแรง ความทนทาน และความสวยงามของลายไม้ อีกทั้งยังถูกนำมาใช้ในการผลิตเครื่องเรือน งานสถาปัตยกรรม และเครื่องดนตรีพื้นบ้านไทยมาอย่างยาวนาน แม้ว่าไม้ไทยหลายชนิดจะมีคุณสมบัติที่น่าสนใจ และมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้สำหรับการสร้างเครื่องดนตรี แต่จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องยังพบว่า

งานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์เนื้อไม้ และอะคูสติกของเครื่องดนตรีส่วนใหญ่ยังคงมุ่งเน้นไปที่ไม้จากยุโรปและอเมริกาเหนือ ขณะที่ข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติทางเชิงวัสดุ เชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติกของไม้ไทย สำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินยังมีอยู่อย่างจำกัด และยังไม่ได้รับการรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้อย่างเป็นระบบ

ในบริบทของการศึกษาดนตรีร่วมสมัย การส่งเสริมองค์ความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการสร้างเครื่องดนตรีถือเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างศาสตร์ด้านดนตรี วิทยาศาสตร์ วัสดุศาสตร์ และเทคโนโลยี การศึกษาเกี่ยวกับศักยภาพของไม้ไทยสำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน จึงไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อวงการช่างสร้างเครื่องดนตรีเท่านั้น แต่ยังสามารถนำไปใช้เป็นองค์ความรู้ประกอบการเรียนการสอนในสถาบันดนตรี วิทยาลัยดนตรี และสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนด้านดนตรีศึกษาได้อีกด้วย

ผู้เขียนจึงมีความสนใจศึกษาคุณสมบัติของไม้ไทย ได้แก่ ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้ชิงชัน ไม้ตะเคียนทอง และไม้มะฮอกกานี กับไม้สนสปรูซและไม้เมเปิลที่เป็นมาตรฐานสากลสำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน โดยมุ่งวิเคราะห์คุณสมบัติทางเชิงวัสดุ เชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติกของไม้แต่ละชนิด เพื่อประเมินศักยภาพในการนำมาใช้ทดแทนไม้ต่างประเทศ ตลอดจนสร้างองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับการพัฒนางานวิจัยด้านการสร้างเครื่องดนตรีในประเทศไทย จะนำไปสู่การใช้ทรัพยากรภายในประเทศอย่างคุ้มค่า ส่งเสริมความยั่งยืนทางทรัพยากร และสนับสนุนการพัฒนาองค์ความรู้ด้านดนตรีศึกษาในอนาคต

**เนื้อหา**

1. แนวคิดเรื่องคุณสมบัติของเสียงไม้ Tonewood

Tonewood หมายถึง ไม้ที่มีคุณสมบัติทางเชิงวัสดุ เชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติกที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเครื่องดนตรี โดยเฉพาะเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย ซึ่งคุณสมบัติของไม้ มีผลโดยตรงต่อการสั่นสะเทือน การส่งผ่านพลังงานเสียง และคุณภาพเสียงของเครื่องดนตรี การพิจารณาว่าไม้ชนิดใดเหมาะสมสำหรับใช้เป็นลักษณะคุณภาพเสียงของเนื้อไม้ในแต่ล่ะชนิด มักพิจารณาจากปัจจัยสำคัญ ได้แก่ ความหนาแน่น ความแข็งแรง ค่าความยืดหยุ่น ความสามารถในการสั่นพ้อง การหน่วงการสั่นสะเทือน ลักษณะของเสี้ยนไม้ และความคงตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิและความชื้น (Brémaud, 2012) ในการสร้างเครื่องสายตะวันตก เช่น ไวโอลิน วิโอลา เชลโล และดับเบิลเบส ไม้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพเสียงของเครื่องดนตรี เนื่องจากทำหน้าที่รับและส่งผ่านแรงสั่นสะเทือนจากสายเครื่องดนตรีผ่านหย่อง (Bridge) ไปยังแผ่นหน้า แผ่นหลัง และโครงสร้างภายในของตัวเครื่อง ส่งผลต่อความดัง ความกังวาน ความชัดเจน และลักษณะเฉพาะของเสียงที่เกิดขึ้น ดังนั้นช่างสร้างเครื่องดนตรีจึงให้ความสำคัญกับการคัดเลือกไม้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสม สำหรับแต่ละส่วนของเครื่องดนตรีมาอย่างต่อเนื่องตลอดหลายศตวรรษ

จากแนวคิดดั้งเดิมของการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน ไม้สนสปรูซ (Spruce) นิยมใช้สำหรับแผ่นหน้า (Top Plate) เนื่องจากมีน้ำหนักเบาแต่มีความแข็งแรงสูง สามารถตอบสนองต่อแรงสั่นสะเทือนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ไม้เมเปิล (Maple) นิยมใช้สำหรับแผ่นหลัง ด้านข้าง และคอเครื่องดนตรี เนื่องจากมีความหนาแน่นและความแข็งแรงที่เหมาะสมต่อการสะท้อนคลื่นเสียง และรักษาโครงสร้างของเครื่องดนตรี (Carlier et al., 2019) ในปัจจุบันแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะคุณภาพเสียงของเนื้อไม้ (Tonewood) ได้ขยายขอบเขตจากการใช้ไม้ดั้งเดิมเพียงไม่กี่ชนิด ไปสู่การศึกษาวัสดุทางเลือกจากภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก เนื่องจากข้อจำกัดด้านทรัพยากร การอนุรักษ์ป่าไม้ และความต้องการพัฒนาวัสดุที่มีความยั่งยืนมากขึ้น นักวิจัยและช่างสร้างเครื่องดนตรีร่วมสมัยจึงเริ่มให้ความสนใจศึกษาคุณสมบัติของไม้ท้องถิ่น ที่อาจสามารถทดแทนไม้มาตรฐานได้ โดยพิจารณาจากคุณสมบัติทางกายภาพและทางอะคูสติกเป็นหลัก มากกว่าการยึดติดกับชนิดของไม้เพียงอย่างเดียว การศึกษาแนวคิดเรื่อง Tonewood จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างเครื่องสายตะวันตก และเป็นพื้นฐานสำคัญในการประเมินศักยภาพของไม้ไทย เช่น ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้ชิงชัน และไม้ตะเคียนทอง ว่าสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุทางเลือกสำหรับการสร้างเครื่องดนตรีได้มากน้อยเพียงใด ทั้งในด้านคุณภาพเสียง ความคงทน และความเหมาะสมต่อสภาพภูมิอากาศของประเทศไทย

2. ไม้มาตรฐานในเครื่องดนตรีตะวันตก

การเลือกใช้ไม้ในการสร้างเครื่องดนตรีตะวันตก เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพเสียง ความแข็งแรงของโครงสร้าง และอายุการใช้งานของเครื่องดนตรี โดยเฉพาะเครื่องสายตระกูลไวโอลิน ได้แก่ ไวโอลิน วิโอลา เชลโล และดับเบิลเบส ซึ่งต้องอาศัยคุณสมบัติทางกายภาพและทางอะคูสติกของไม้ในการรับ ส่งผ่าน และขยายแรงสั่นสะเทือนจากสายเสียงไปสู่ตัวเครื่องดนตรี (Bucur, 2016) จากการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์เนื้อไม้และการสร้างเครื่องดนตรีพบว่า ไม้สนสปรูซ (Spruce) และไม้เมเปิล (Maple) เป็นไม้ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง และถูกใช้เป็นมาตรฐานในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินมาเป็นเวลาหลายร้อยปี เนื่องจากมีคุณสมบัติที่เหมาะสมต่อการสร้างเสียงและการคงสภาพของเครื่องดนตรี ไม้สนสปรูซ โดยเฉพาะสายพันธุ์ Norway Spruce (Picea abies) นิยมใช้เป็นวัสดุสำหรับแผ่นหน้า (Top Plate) ของเครื่องดนตรี เนื่องจากมีน้ำหนักเบา มีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนัก (Strength-to-Weight Ratio) สูง และสามารถตอบสนองต่อแรงสั่นสะเทือนได้ดี ส่งผลให้เกิดการส่งผ่านพลังงานเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีค่าการหน่วงการสั่นสะเทือนต่ำ (Low Internal Damping) ทำให้เสียงมีความกังวานและตอบสนองได้รวดเร็ว คุณสมบัติเหล่านี้ทำให้ไม้สนสปรูซได้รับการยอมรับว่าเป็นไม้ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการสร้างแผ่นหน้าของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน รวมถึงเปียโน ตระกูลวิโอลิน และเครื่องดนตรีอะคูสติกหลายประเภท ส่วนไม้เมเปิลโดยเฉพาะสายพันธุ์ European Maple (Acer pseudoplatanus) นิยมใช้สำหรับแผ่นหลัง

(Back Plate) ด้านข้าง (Ribs) และคอเครื่องดนตรี (Neck) เนื่องจากมีความหนาแน่นและความแข็งแรงสูงกว่าไม้สนสปรูซ สามารถสะท้อนคลื่นเสียงได้ดี ช่วยเพิ่มความชัดเจนของเสียงและเสริมสมดุลของย่านความถี่ต่าง ๆ ภายในเครื่องดนตรี นอกจากนี้ไม้เมเปิลยังมีลวดลายไม้ที่สวยงาม โดยเฉพาะลายเฟลม (Flamed Maple) ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ได้รับความนิยมในเครื่องดนตรีระดับมืออาชีพ (Bucur, 2016)

การทำงานร่วมกันระหว่างไม้สนสปรูซและไม้เมเปิล ถือเป็นหลักการสำคัญในการออกแบบเครื่องสายตระกูลไวโอลิน โดยไม้สนสปรูซทำหน้าที่เป็นตัวรับและขยายแรงสั่นสะเทือน ขณะที่ไม้เมเปิลทำหน้าที่สะท้อนและควบคุมการกระจายพลังงานเสียงภายในตัวเครื่อง ส่งผลให้เกิดคุณภาพเสียงที่สมดุล มีความกังวาน และมีความชัดเจนในทุกย่านความถี่ ซึ่งเป็นลักษณะเสียงที่ได้รับการยอมรับในมาตรฐานของเครื่องดนตรีตะวันตก (Carlier et al., 2019)

จากปัญหาการลดลงของทรัพยากรไม้คุณภาพสูง และข้อจำกัดด้านการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ นักวิจัยและช่างสร้างเครื่องดนตรีร่วมสมัยจึงเริ่มให้ความสนใจศึกษาวัสดุทางเลือกจากภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก โดยเปรียบเทียบคุณสมบัติของไม้ท้องถิ่นกับไม้สนสปรูซและไม้เมเปิล เพื่อประเมินศักยภาพในการนำมาใช้ทดแทนวัสดุมาตรฐานในการสร้างเครื่องดนตรีตะวันตกในอนาคต

3. ความสัมพันธ์ระหว่างความหนาแน่นกับคุณภาพเสียง

ความหนาแน่นของไม้ (Wood Density) เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อคุณสมบัติทางอะคูสติกของเครื่องดนตรี เนื่องจากส่งผลโดยตรงต่อการส่งผ่านแรงสั่นสะเทือน ความเร็วของคลื่นเสียงภายในเนื้อไม้ และลักษณะการตอบสนองของเสียงที่เกิดขึ้นจากเครื่องดนตรี ในการสร้างเครื่องสายตะวันตก ช่างสร้างเครื่องดนตรีมักให้ความสำคัญกับการเลือกไม้ที่มีความหนาแน่น เหมาะสมกับหน้าที่ของแต่ละส่วนของเครื่องดนตรี เพื่อให้ได้คุณภาพเสียงตามต้องการ โดยทั่วไปไม้ที่มีความหนาแน่นสูงมักมีโครงสร้างภายในที่แข็งแรงและสามารถสะท้อนคลื่นเสียงได้ดี ส่งผลให้เสียงมีความชัดเจน การแยกแยะรายละเอียดของเสียงสูง และการคงอยู่ของเสียงที่ยาวนานกว่า และไม้ที่มีความหนาแน่นสูงยังมีแนวโน้มที่จะสร้างความซับซ้อนของฮาร์โมนิก (Harmonic Content) ได้มากขึ้น จึงได้รับความนิยมในการใช้เป็นแผ่นหลังและด้านข้างของเครื่องดนตรี เช่น ไม้เมเปิลและไม้ชิงชัน (Brémaud, 2012)

ในทางตรงกันข้ามกันนั้น ไม้ที่มีความหนาแน่นต่ำหรือปานกลางมักสามารถตอบสนองต่อแรงสั่นสะเทือนได้รวดเร็วกว่า เนื่องจากมีมวลน้อยกว่า ส่งผลให้การเริ่มต้นของเสียง เกิดขึ้นได้ง่าย และมีประสิทธิภาพ ไม้ประเภทนี้จึงมักให้ลักษณะเสียงที่เปิดกว้าง มีความเป็นธรรมชาติ และสามารถถ่ายทอดพลังงานจากสายเครื่องดนตรีสู่ตัวเครื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างที่สำคัญคือไม้สนสปรูซ ซึ่งเป็นวัสดุมาตรฐานสำหรับแผ่นหน้า

ของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน เนื่องจากมีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนักสูงและสามารถสั่นสะเทือนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bucur, 2016)

อย่างไรก็ตาม ความหนาแน่นของไม้เพียงอย่างเดียวไม่สามารถกำหนดคุณภาพเสียงของเครื่องดนตรีได้ทั้งหมด เนื่องจากยังมีปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ค่าความยืดหยุ่น ค่าการหน่วงการสั่นสะเทือน ความเร็วของคลื่นเสียงภายในเนื้อไม้ รวมถึงลักษณะของเสี้ยนไม้และกระบวนการปรับแต่งโครงสร้างของเครื่องดนตรี ดังนั้น การประเมินศักยภาพของไม้สำหรับการสร้างเครื่องดนตรีจึงจำเป็นต้องพิจารณาคุณสมบัติหลายด้านร่วมกัน สำหรับการศึกษาไม้ไทยเพื่อใช้ในการสร้างเครื่องสายตะวันตก ความหนาแน่นของไม้ถือเป็นตัวแปรสำคัญในการประเมินศักยภาพของไม้แต่ละชนิด โดยไม้ที่มีความหนาแน่นสูง เช่น ไม้ประดู่ และไม้ชิงชัน อาจมีความเหมาะสมสำหรับส่วนที่ต้องการการสะท้อนเสียงและความแข็งแรงของโครงสร้าง ขณะที่ไม้ที่มีความหนาแน่นปานกลาง เช่น ไม้มะฮอกกานี อาจเหมาะสมสำหรับส่วนคอเครื่องดนตรีหรือส่วนประกอบที่ต้องการความสมดุลระหว่างน้ำหนัก และความแข็งแรง ทั้งนี้การพิจารณาความเหมาะสมของไม้แต่ละชนิดควรอาศัยข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ และการทดสอบทางอะคูสติกประกอบร่วมด้วย (Carlier et al., 2019)

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษาเชิงเอกสารโดยใช้วิธีการรวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาเกี่ยวกับคุณสมบัติของไม้แต่ละชนิด และประเมินศักยภาพของไม้ไทยในการใช้ทดแทนไม้สนสปรูซ และไม้เมเปิลสำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษาเชิงเอกสาร มุ่งเน้นศึกษาการหาแนวทางการใช้ไม้ไทยเป็นวัสดุทดแทนในการผลิตเครื่องดนตรี

แหล่งข้อมูล

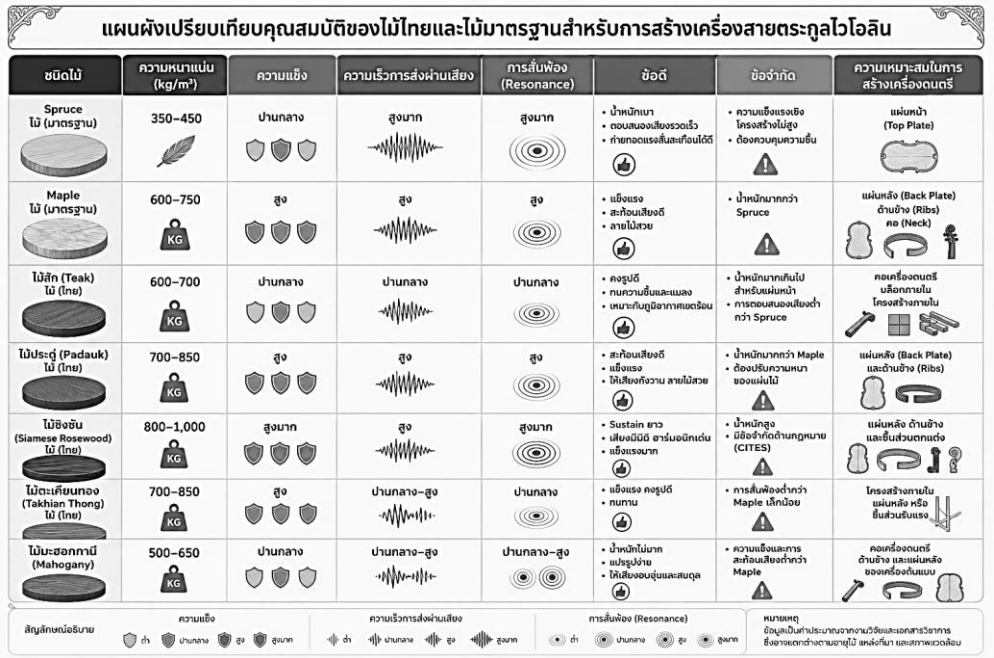
1. หนังสือด้านวิทยาศาสตร์เนื้อไม้
2. งานวิจัยด้านอะคูสติกของไม้
3. งานวิจัยด้านการสร้างเครื่องดนตรี
4. ฐานข้อมูลวิชาการ Scopus, Google Scholar และ TCI

ขั้นตอนการวิเคราะห์

1. รวบรวมข้อมูลไม้ไทย
2. วิเคราะห์ค่าความหนาแน่น
3. วิเคราะห์ค่าความแข็ง
4. วิเคราะห์คุณสมบัติทางเสียง
5. เปรียบเทียบกับไม้สนสปรูซ และเมเปิล

ตารางเปรียบเทียบความหนาแน่นชนิดของประเภทไม้ไทย

| ชนิดไม้ | ความหนาแน่น (kg/m³) | ความแข็ง | ความเร็วการส่งผ่านเสียง | การสั่นพ้อง (Resonance) | ข้อดี | ข้อจำกัด | ความเหมาะสมในการสร้างเครื่องดนตรี |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spruce ไม้(มาตรฐาน) | 350–450 | ปานกลาง | สูงมาก | สูงมาก | น้ำหนักเบา ตอบสนองเสียงรวดเร็ว | ความแข็งแรงเชิงโครงสร้างไม่สูง ต้อง | แผ่นหน้า (Top Plate) |
| | | | | | ถ่ายทอดแรงสั่นสะเทือนได้ดี | ควบคุมความชื้น | |
| Maple ไม้(มาตรฐาน) | 600–750 | สูง | สูง | สูง | แข็งแรง สะท้อนเสียงดี ลายไม้สวย | น้ำหนักมากกว่า Spruce | แผ่นหลัง (Back Plate), ด้านข้าง (Ribs), คอ (Neck) |
| ไม้มะฮอกกานี (Mahogany) | 500–650 | ปานกลาง | ปานกลาง–สูง | ปานกลาง–สูง | น้ำหนักไม่มาก แปรรูปง่าย ให้เสียงอบอุ่นและสมดุล | ความแข็งและการสะท้อนเสียงต่ำกว่า Maple | คอเครื่องดนตรี ด้านข้าง และแผ่นหลังของเครื่องดันแบบ |
| ไม้สัก (Teak) ไม้(ไทย) | 600–700 | ปานกลาง | ปานกลาง | ปานกลาง | คงรูปดี ทนความชื้นและแมลง เหมาะกับภูมิอากาศเขตร้อน | น้ำหนักมากเกินไปสำหรับแผ่นหน้า การตอบสนองเสียงต่ำกว่า Spruce | คอเครื่องดนตรี บล็อกภายใน โครงสร้างภายใน |
| ไม้ประดู่ (Padauk) ไม้(ไทย) | 700–850 | สูง | สูง | สูง | สะท้อนเสียงดี แข็งแรง ให้เสียงกังวาน ลายไม้สวย | น้ำหนักมากกว่า Maple ต้องปรับความหนาของแผ่นไม้ | แผ่นหลัง (Back Plate) และด้านข้าง (Ribs) |
| ไม้ชิงชัน (Siamese Rosewood) ไม้(ไทย) | 800–1,000 | สูงมาก | สูง | สูงมาก | Sustain ยาว เสียงมีมิติ ฮาร์มอนิกเด่น แข็งแรงมาก | น้ำหนักสูง และมีข้อจำกัดด้านกฎหมาย (CITES) | แผ่นหลัง ด้านข้าง และชิ้นส่วนตกแต่ง |
| ไม้ตะเคียนทอง (Takhian Thong) ไม้(ไทย) | 700–850 | สูง | ปานกลาง–สูง | ปานกลาง | แข็งแรง คงรูปดี ทนทาน | การสั่นพ้องต่ำกว่า Maple เล็กน้อย | โครงสร้างภายใน แผ่นหลัง หรือชิ้นส่วนรับแรง |



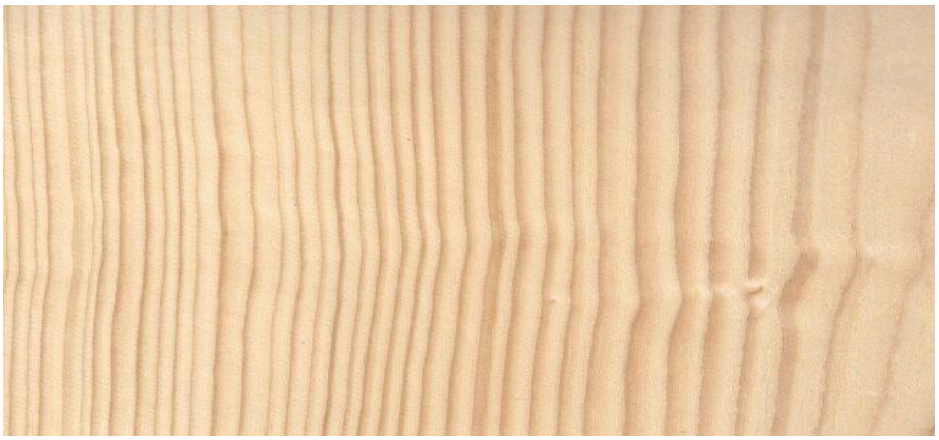
**แผนผังเปรียบเทียบคุณสมบัติของไม้ไทยและไม้มาตรฐานสำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน**

| ชนิดไม้ | ความหนาแน่น (kg/m³) | ความแข็ง | ความเร็วการส่งผ่านเสียง | การสั่นพ้อง (Resonance) | ข้อดี | ข้อจำกัด | ความเหมาะสมในการสร้างเครื่องดนตรี |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Spruce ไม้ (มาตรฐาน) | 350–450 | ปานกลาง | สูงมาก | สูงมาก | • น้ำหนักเบา<br>• ตอบสนองเสียงรวดเร็ว<br>• ก่ายทอดแรงสั่นสะเทือนได้ดี | • ความแข็งแรงเชิงโครงสร้างไม่สูง<br>• ต้องควบคุมความชื้น | แผ่นหน้า (Top Plate) |
| Maple ไม้ (มาตรฐาน) | 600–750 KG | สูง | สูง | สูง | • แข็งแรง<br>• สะท้อนเสียงดี<br>• ลายไม้สวย | • น้ำหนักมากกว่า Spruce | แผ่นหลัง (Back Plate) ด้านข้าง (Ribs) คอ (Neck) |
| ไม้สัก (Teak) ไม้ (ไทย) | 600–700 KG | ปานกลาง | ปานกลาง | ปานกลาง | • คงรูปดี<br>• ทนความชื้นและแมลง<br>• เหมาะกับภูมิอากาศเขตร้อน | • น้ำหนักมากเกินไปสำหรับแผ่นหน้า<br>• การตอบสนองเสียงต่ำกว่า Spruce | คอเครื่องดนตรี ยึดภายใน โครงสร้างภายใน |
| ไม้ประดู่ (Padauk) ไม้ (ไทย) | 700–850 KG | สูง | สูง | สูง | • สะท้อนเสียงดี<br>• แข็งแรง<br>• ให้เสียงกังวาน ลายไม้สวย | • น้ำหนักมากกว่า Maple<br>• ต้องปรับความหนาของแผ่นไม้ | แผ่นหลัง (Back Plate) และด้านข้าง (Ribs) |
| ไม้ชิงชัน (Siamese Rosewood) ไม้ (ไทย) | 800–1,000 KG | สูงมาก | สูง | สูงมาก | • Sustain ยาว<br>• เสียงมีมิติ ฮาร์มอนิกเด่น<br>• แข็งแรงมาก | • น้ำหนักสูง<br>• มีข้อจำกัดด้านกฎหมาย (CITES) | แผ่นหลัง ด้านข้าง และชิ้นส่วนตกแต่ง |
| ไม้ตะเคียนทอง (Takhian Thong) ไม้ (ไทย) | 700–850 KG | สูง | ปานกลาง–สูง | ปานกลาง | • แข็งแรง คงรูปดี<br>• ทนทาน | • การสั่นพ้องต่ำกว่า Maple เล็กน้อย | โครงสร้างภายใน แผ่นหลัง หรือชิ้นส่วนรับแรง |
| ไม้มะฮอกกานี (Mahogany) ไม้ (ไทย) | 500–650 KG | ปานกลาง | ปานกลาง–สูง | ปานกลาง–สูง | • น้ำหนักไม่มาก<br>• แปรรูปง่าย<br>• ให้เสียงอบอุ่นและสมดุล | • ความแข็งและการสะท้อนเสียงต่ำกว่า Maple | คอเครื่องดนตรี ด้านข้าง และแผ่นหลังของเครื่องต้นแบบ |

สัญลักษณ์อธิบาย — ความแข็ง: ต่ำ, ปานกลาง, สูง, สูงมาก | ความเร็วการส่งผ่านเสียง: ต่ำ, ปานกลาง, สูง, สูงมาก | การสั่นพ้อง (Resonance): ต่ำ, ปานกลาง, สูง, สูงมาก

หมายเหตุ: ข้อมูลเป็นค่าประมาณจากงานวิจัยและเอกสารวิชาการ ซึ่งอาจแตกต่างตามอายุไม้ แหล่งที่มา และสภาพแวดล้อม

**ภาพที่ 1 แผนผังเปรียบเทียบคุณสมบัติของไม้ไทยและไม่มาตรฐาน สำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**



**ภาพที่ 2 เนื้อไม้สปูซ**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้สนสปรูซเป็นไม้เนื้ออ่อนที่พบกระจายพันธุ์ในเขตอบอุ่นและเขตหนาวของยุโรป อเมริกาเหนือและเอเชีย มีลักษณะเนื้อไม้สีขาวครีมถึงเหลืองอ่อน เสี้ยนตรง เนื้อไม้ละเอียด และมีวงปีสม่ำเสมอ คุณสมบัติเด่นคือมีความหนาแน่นต่ำ ประมาณ 350–450 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร แต่มีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนักสูง สามารถถ่ายทอด

แรงสั่นสะเทือนและคลื่นเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าการสั่นพ้อง และความเร็วในการส่งผ่านเสียงสูง จึงให้การตอบสนองของเสียงที่รวดเร็ว มีความกังวาน และให้โทนเสียงที่ชัดเจน ด้วยคุณสมบัติทางเชิงวัสดุ เชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติกที่สมดุล ไม้สนสปรูซจึงได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นไม้มาตรฐาน (Tonewood) สำหรับการสร้างแผ่นหน้า (Top Plate) ของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน รวมถึงซาวด์บอร์ดของเครื่องดนตรีตะวันตกหลายประเภท และยังคงเป็นวัสดุอ้างอิงหลักในการศึกษาวิจัยด้านศาสตร์การสร้างเครื่องดนตรีในปัจจุบัน (Bucur, 2016; Wegst, 2006).



**ภาพที่ 3 เนื้อไม้เมเปิ้ล**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้เมเปิล เป็นไม้เนื้อแข็งที่สามารถพบการแพร่กระจายพันธุ์ในเขตอบอุ่นของซีกโลกเหนือ ทั้งในทวีปอเมริกาเหนือ ยุโรป และเอเชีย เนื้อไม้มีสีขาวนวลถึงน้ำตาลอ่อน มีลวดลายเสี้ยนที่เด่นชัด เช่น ลาย และมีโครงสร้างเนื้อไม้แน่นละเอียด โดยมีความหนาแน่นค่อนข้างสูง ประมาณ 600–750 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ส่งผลให้มีคุณสมบัติทางกลที่แข็งแรง ทนทาน และมีการสะท้อนคลื่นเสียงได้ดี อย่างไรก็ตามเมื่อเทียบกับไม้สนสปรูซ ไม้เมเปิลมีการส่งผ่านแรงสั่นสะเทือนที่ช้ากว่า แต่ให้คุณลักษณะเสียงที่มีความคมชัด การฉายเสียงที่ดี และช่วยเสริมโทนเสียงให้มีความสว่างและมีมิติชัดเจน ด้วยคุณสมบัติด้านความแข็งแรงและการสะท้อนเสียงดังกล่าว ไม้เมเปิลจึงมักถูกใช้เป็นวัสดุหลักในส่วนหลัง (Back Plate) ด้านข้าง (Ribs) และคอ (Neck) ของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน รวมถึงเครื่องดนตรีในตระกูลเครื่องสายระดับสูง และยังถือเป็นไม้สำคัญในการศึกษาด้านอะคูสติกของวัสดุเครื่องดนตรีร่วมสมัย (Bucur, 2016; Wegst, 2006).



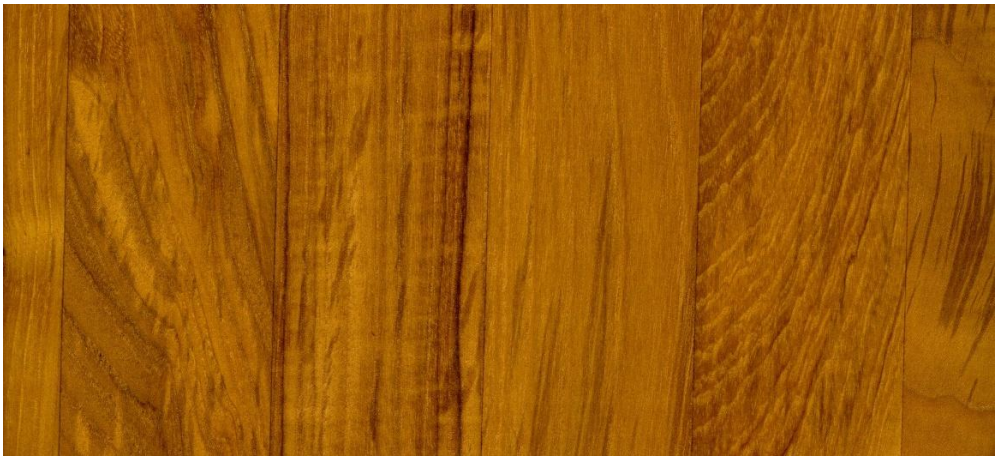
**ภาพที่ 4 เนื้อไม้มะฮอกกานี**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้มะฮอกกานี เป็นไม้เนื้อแข็งที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในอุตสาหกรรมการสร้างเครื่องดนตรีสากล โดยเฉพาะตระกูลวิโอลิน แมนโดลิน และเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายอื่น ๆ เนื่องจากมีคุณสมบัติด้านความแข็งแรง ความคงตัวของเนื้อไม้ และสามารถขึ้นรูปได้ง่ายกว่ากลุ่มไม้เนื้อแข็งที่มีความหนาแน่นสูงหลายชนิด ลักษณะทั่วไปของไม้มะฮอกกานี มีสีตั้งแต่น้ำตาลอมแดงจนถึงน้ำตาลแดงเข้ม เสี้ยนไม้ค่อนข้างตรงและสม่ำเสมอ มีเนื้อไม้ละเอียดและมีความสวยงามตามธรรมชาติ คุณสมบัติดังกล่าวทำให้ไม้มะฮอกกานีได้รับความนิยมทั้งในงานเฟอร์นิเจอร์ระดับสูงและงานช่างสร้างเครื่องดนตรี ในด้านคุณสมบัติทางกายภาพ ไม้มะฮอกกานีมีค่าความหนาแน่นปานกลาง โดยทั่วไปอยู่ในช่วงประมาณ 500–650 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ซึ่งใกล้เคียงกับไม้เมเปิลบางสายพันธุ์ แต่มีน้ำหนักเบากว่าไม้เนื้อแข็งหลายชนิด ส่งผลให้สามารถลดน้ำหนักโดยรวมของเครื่องดนตรีได้ ขณะเดียวกันยังคงรักษาความแข็งแรงเชิงโครงสร้างที่เพียงพอสำหรับการรองรับแรงดึงของสายเครื่องดนตรี (Bucur, 2016)

ในด้านคุณสมบัติทางอะคูสติก ไม้มะฮอกกานีมีค่าการหน่วงการสั่นสะเทือนในระดับปานกลาง ส่งผลให้การตอบสนองของเสียงมีความสมดุล โดยเฉพาะในย่านความถี่กลาง ซึ่งเป็นช่วงความถี่สำคัญต่อการรับรู้คุณภาพเสียงของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย คุณสมบัติดังกล่าวเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ไม้มะฮอกกานีได้รับความนิยมในการสร้างตระกูลวิโอลิน มาอย่างยาวนาน (Wegst, 2006; Bucur, 2016) เมื่อพิจารณาในบริบทของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน พบว่าไม้มะฮอกกานีมีศักยภาพในการนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับคอเครื่องดนตรี เนื่องจากมีอัตราส่วนความแข็งแรงต่อน้ำหนักที่ดี สามารถรองรับแรงดึงสะสมจากสายได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีความคงตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิและความชื้น ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญต่ออายุการใช้งานของเครื่องดนตรี นอกจากนี้ไม้มะฮอกกานียังอาจนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับแผ่นหลัง (Back Plate) หรือโครงสร้างบางส่วนของเครื่องดนตรีได้ โดยเฉพาะในงานสร้างเครื่องดนตรีร่วมสมัย

ที่มุ่งเน้นการทดลองใช้วัสดุทางเลือก คุณสมบัติการสะท้อนคลื่นเสียงของไม้มะฮอกกานีอาจไม่สูงเท่ากับไม้เมเปิลหรือไม้ชิงชัน จึงอาจส่งผลให้ลักษณะการตอบสนองของเสียงแตกต่างจากเครื่องดนตรีแบบดั้งเดิม

จากการศึกษาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ ผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าไม้มะฮอกกานีเป็นไม้ที่มีศักยภาพในการประยุกต์ใช้สำหรับคอเครื่องดนตรีและส่วนประกอบเชิงโครงสร้างของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน เนื่องจากมีน้ำหนักเหมาะสม ความแข็งแรงดี และมีความคงตัวสูงต่อสภาพแวดล้อม อีกทั้งยังเป็นไม้ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในอุตสาหกรรมการสร้างเครื่องดนตรีสากลมาเป็นเวลานาน



**ภาพที่ 5 เนื้อไม้สัก**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้สักเป็นไม้เนื้อแข็ง ที่มีถิ่นกำเนิดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเป็นหนึ่งในไม้เศรษฐกิจที่สำคัญของประเทศไทย เนื้อไม้มีสีน้ำตาลทองถึงน้ำตาลเข้ม เสี้ยนไม้ตรงถึงเป็นคลื่นเล็กน้อย มีน้ำมันธรรมชาติแทรกอยู่ภายในเนื้อไม้ ส่งผลให้มีความทนทานต่อความชื้น เชื้อรา และแมลงสูงกว่าไม้หลายชนิด ในด้านคุณสมบัติทางกายภาพ ไม้สักมีค่าความหนาแน่นเฉลี่ยประมาณ 600–700 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ซึ่งสูงกว่าไม้สนสปรูซที่นิยมใช้เป็นแผ่นหน้าของไวโอลิน ที่มีค่าความหนาแน่นเฉลี่ยประมาณ 350–450 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ส่งผลให้ไม้สักมีน้ำหนักมากกว่า และมีอัตราการตอบสนองต่อการสั่นสะเทือนต่ำกว่าไม้สนสปรูซ เมื่อพิจารณาในมุมมองของการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน พบว่าไม้สักอาจไม่เหมาะสมสำหรับการใช้เป็นแผ่นหน้า (Top Plate) เนื่องจากแผ่นหน้ามีหน้าที่หลักในการรับ และขยายแรงสั่นสะเทือนจากสายผ่านหย่อง (Bridge)

ไปยังตัวเครื่องดนตรี การใช้ไม้ที่มีน้ำหนักมากเกินไปอาจทำให้ประสิทธิภาพการสั่นพ้องของแผ่นหน้าลดลง ส่งผลให้ความดังและความไวในการตอบสนองของเสียงลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับไม้สนสปรูซ

ไม้สักมีคุณสมบัติที่โดดเด่นในด้านความคงตัว สามารถรักษารูปร่างและขนาดของชิ้นไม้ได้ดีภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงของอุณหภูมิและความชื้น ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบอย่างมากในภูมิอากาศเขตร้อนของประเทศไทย เนื่องจากเครื่องสายตระกูลไวโอลินมักประสบปัญหาการบิดงอ การแตกร้าว หรือการคลายตัวของรอยต่อกาวเมื่อใช้งานในสภาพอากาศที่มีความชื้นสูง จากการศึกษาวิเคราะห์เชิงโครงสร้างไม้สักจึงมีศักยภาพในการนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับส่วนประกอบที่ไม่ใช่ส่วนกำเนิดเสียงโดยตรง เช่น คอเครื่องดนตรี บล็อกภายในเครื่องดนตรี โครงสร้างเสริมภายในตัวเครื่อง ส่วนรองรับแรงกดจากสาย อุปกรณ์ประกอบของกล่องเสียง และลวดลายของไม้สักยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถเพิ่มมูลค่าทางด้านความสวยงามให้กับเครื่องดนตรีที่สร้างขึ้นในบริบทของงานช่างร่วม ที่เน้นการใช้วัสดุท้องถิ่นและความยั่งยืน แม้ว่าไม้สักจะไม่สามารถทดแทนไม้สนสปรูซสำหรับแผ่นหน้าของไวโอลิน วิโอลา เชลโล หรือดับเบิลเบสได้โดยตรง แต่สามารถเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับส่วนประกอบโครงสร้างของเครื่องดนตรี โดยเฉพาะในประเทศเขตร้อนที่ต้องเผชิญกับความชื้นสัมพัทธ์สูงตลอดทั้งปี



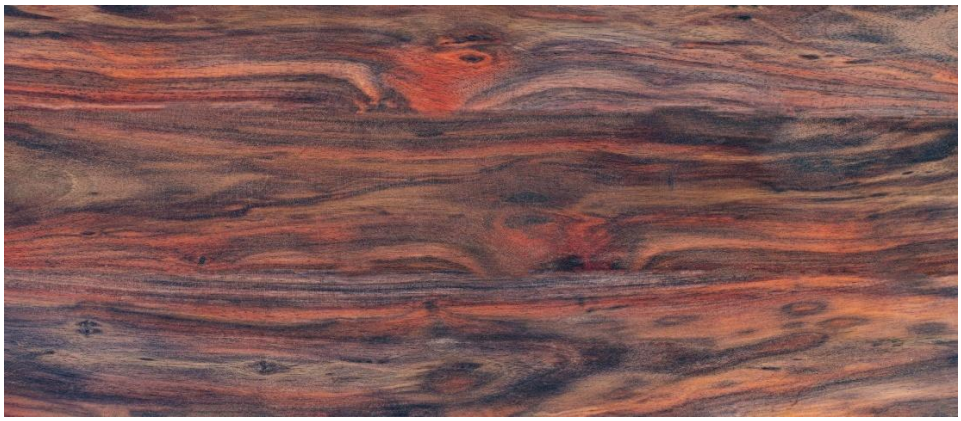
**ภาพที่ 6 เนื้อไม้ประดู่**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้ประดู่มีคุณสมบัติใกล้เคียงไม้กลุ่มโรสวูด คือมีความหนาแน่นสูง การสั่นพ้องดีและให้เสียงที่ชัดเจน เหมาะสำหรับแผ่นหลังและด้านข้างของตระกูลวิโอลิน เป็นไม้เนื้อแข็งที่พบได้ทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงประเทศไทย ลักษณะเด่นของไม้ประดู่คือมีสีเนื้อไม้ตั้งแต่ส้มอมแดงไปจนถึงน้ำตาลแดงเข้ม มีลวดลายไม้สวยงาม เสี้ยนไม้ค่อนข้างตรง

ถึงเป็นคลื่นเล็กน้อย และมีความเงางามตามธรรมชาติ จึงได้รับความนิยมในงานเฟอร์นิเจอร์ งานแกะสลัก และงานไม้คุณภาพสูง ในด้านคุณสมบัติทางกายภาพ ไม้ประดู่มีค่าความหนาแน่นเฉลี่ยประมาณ 700–850 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ซึ่งสูงกว่าไม้เมเปิลที่ใช้ในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน โดยมีความแข็งแรงในการดัดและความต้านทานแรงกระแทกสูง ส่งผลให้โครงสร้างของไม้มีความมั่นคง และสามารถรองรับแรงดึงจากสายเครื่องดนตรีได้เป็นอย่างดี ในด้านอะคูสติก ไม้ประดู่มีคุณสมบัติในการสะท้อนคลื่นเสียงและการสั่นพ้องอยู่ในระดับสูง เสียงที่ได้จากไม้ประดู่มักมีลักษณะชัดเจน ให้พลังเสียงดี และมีความกังวานต่อเนื่อง ค่อนข้างยาว คุณสมบัติดังกล่าวมีลักษณะใกล้เคียงกับไม้ในกลุ่มไม้โรสวูด ซึ่งนิยมใช้ในการสร้างตระกลูวิโอลิน และตระกลูวิโอลิน อะคูสติกระดับมืออาชีพ เมื่อพิจารณาสำหรับเครื่องสายตระกูลไวโอลิน พบว่าไม้ประดู่มีศักยภาพสูงในการนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับแผ่นหลัง (Back Plate) และด้านข้าง (Ribs) เนื่องจากส่วนดังกล่าวมีหน้าที่สะท้อนและควบคุมพลังงานเสียงที่ส่งมาจากแผ่นหน้า การมีความหนาแน่นและความแข็งแรงสูงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสะท้อนคลื่นเสียงภายในตัวเครื่องดนตรี ส่งผลให้เสียงมีความคมชัดและมีมิติทางเสียงมากขึ้น (Bucur, 2016)

นอกจากนี้ ไม้ประดู่ยังมีความคงตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมค่อนข้างดี สามารถทนต่อความชื้นในเขตร้อนได้ดีกว่าไม้หลายชนิดจากเขตอบอุ่น ซึ่งเป็นข้อได้เปรียบสำหรับการสร้างเครื่องดนตรีในประเทศไทย และประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีความชื้นสัมพัทธ์สูงตลอดปี ความหนาแน่นที่สูงกว่าไม้เมเปิลอาจส่งผลให้เครื่องดนตรีมีน้ำหนักเพิ่มขึ้น และอาจลดความไวในการตอบสนองของเสียงในบางช่วงความถี่ โดยเฉพาะในเครื่องดนตรีขนาดเล็ก เช่น ไวโอลิน ดังนั้นการนำไม้ประดู่มาใช้ในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินอาจต้องมีการปรับความหนาของแผ่นไม้ (Plate Graduation) และการออกแบบโครงสร้างภายในให้เหมาะสม เพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างความแข็งแรงและประสิทธิภาพทางอะคูสติก (Bucur, 2016)

จากการศึกษาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ พบว่าไม้ประดู่เป็นหนึ่งในไม้ไทยที่มีศักยภาพสูงที่สุดในการใช้ทดแทนไม้เมเปิลสำหรับส่วนแผ่นหลัง และด้านข้างของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน เนื่องจากมีคุณสมบัติด้านความแข็งแรง ความสวยงามของลายไม้ และการสะท้อนเสียงที่เหมาะสม อีกทั้งยังเป็นทรัพยากรที่สามารถหาได้ภายในประเทศ ซึ่งอาจช่วยลดต้นทุนการนำเข้าไม้จากต่างประเทศและส่งเสริมการพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างเครื่องดนตรีในประเทศไทยได้ในอนาคต



**ภาพที่ 7 เนื้อไม้ชิงชัน**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้ชิงชัน เป็นไม้เนื้อแข็งมีค่าที่พบในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะประเทศไทย ลาว กัมพูชา และเวียดนาม เนื้อไม้มีสีน้ำตาลแดงเข้มถึงน้ำตาลอมม่วง มีลวดลายสวยงาม และมีความละเอียดของเนื้อไม้สูง จัดอยู่ในสกุล (Dalbergia) ซึ่งเป็นสกุลเดียวกับไม้โรสวูด ที่นิยมใช้ในการสร้างเครื่องดนตรีคุณภาพสูงทั่วโลก ในด้านคุณสมบัติทางกายภาพ ไม้ชิงชันมีค่าความหนาแน่นสูง โดยทั่วไปอยู่ในช่วงประมาณ 800–1,000 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ซึ่งสูงกว่าไม้เมเปิลที่ใช้ในเครื่องสายตระกูลไวโอลิน ความหนาแน่นที่สูงส่งผลให้ไม้มีความแข็งแรงเชิงโครงสร้างดีเยี่ยม มีความทนทานต่อการสึกหรอ และสามารถคงรูปได้ดีเมื่อใช้งานเป็นระยะเวลานาน ในด้านคุณสมบัติทางอะคูสติก ไม้ชิงชันมีลักษณะเด่นด้านการสะท้อนคลื่นเสียง และการสั่นพ้องในระดับสูง เนื่องจากมีโครงสร้างเซลล์ไม้ที่หนาแน่น ส่งผลให้เกิดการสูญเสียพลังงานเสียงภายในเนื้อไม้น้อย คุณสมบัติดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับการเกิดเสียงที่มีความชัดเจน ความกังวาน และการคงอยู่ของเสียงที่ยาวนาน ซึ่งเป็นลักษณะที่พบได้ในไม้โรสวูดที่ใช้สำหรับเครื่องดนตรีระดับมืออาชีพ (Brémaud, 2012; Bucur, 2016)

เมื่อพิจารณาในบริบทของเครื่องสายตระกูลไวโอลิน พบว่าไม้ชิงชันมีศักยภาพในการใช้เป็นวัสดุสำหรับแผ่นหลัง (Back Plate) ด้านข้าง (Ribs) และชิ้นส่วนตกแต่งบางประเภท เนื่องจากสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสะท้อนคลื่นเสียงภายในตัวเครื่องดนตรี ส่งผลให้เสียงมีมิติและความซับซ้อนของฮาร์มอนิกมากขึ้น และความแข็งแรงของเนื้อไม้ยังช่วยเสริมความมั่นคงของโครงสร้างเครื่องดนตรีในระยะยาว มีความหนาแน่นที่สูงของไม้ชิงชันทำให้มีน้ำหนักมากกว่าไม้เมเปิล ซึ่งอาจส่งผลต่อการตอบสนองของเครื่องดนตรีหากไม่ได้รับการออกแบบ และปรับความหนาของแผ่นไม้อย่างเหมาะสม ดังนั้นการนำไม้ชิงชันมาใช้ในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน จึงควรคำนึงถึงการออกแบบทางอะคูสติกและการควบคุมน้ำหนักของโครงสร้างร่วมด้วย

อีกประเด็นสำคัญคือ ไม้ชิงชันเป็นไม้ที่ได้รับการคุ้มครองภายใต้อนุสัญญาไซเตส เนื่องจากปริมาณในธรรมชาติลดลงอย่างมากจากการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ การนำไม้ชิงชันมาใช้ในอุตสาหกรรมเครื่องดนตรีจึงต้องดำเนินการภายใต้ข้อกำหนดทางกฎหมาย และหลักการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน (CITES, 2025) จากการศึกษาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่าไม้ชิงชันเป็นหนึ่งในไม้ไทยที่มีศักยภาพสูงที่สุดในการทดแทนไม้กลุ่มโรสวูด และอาจประยุกต์ใช้แทนไม้เมเปิลในส่วนแผ่นหลังและด้านข้างของเครื่องสายตระกูลไวโอลินได้ เนื่องจากมีคุณสมบัติด้านความแข็งแรง ความสวยงามของลายไม้ และคุณสมบัติทางอะคูสติกที่เอื้อต่อการสร้างเสียงที่มีความกังวานและความซับซ้อนของฮาร์มอนิก สิ่งสำคัญอีกประการควรคำนึงถึงข้อจำกัดด้านการอนุรักษ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้องควบคู่กันไป



**ภาพที่ 8 เนื้อไม้ตะเคียนทอง**
**ที่มา: วัชรพงศ์ สุภัทรชัยวงศ์**

ไม้ตะเคียนทอง เป็นไม้เนื้อแข็ง ที่พบกระจายพันธุ์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงประเทศไทย มักขึ้นในป่าดิบชื้นและพื้นที่ลุ่มใกล้แม่น้ำ เนื้อไม้มีสีน้ำตาลทองถึงน้ำตาลเข้ม เสี้ยนตรงถึงค่อนข้างสลับเล็กน้อย เนื้อไม้ละเอียดและมีความแน่นสูง โดยมีความหนาแน่นค่อนข้างมาก ประมาณ 800–950 กิโลกรัมต่อลูกบาศก์เมตร ส่งผลให้มีความแข็งแรง ทนทานต่อแรงกด แรงกระแทก และมีความทนทานต่อสภาพแวดล้อมและความชื้นได้ดี ด้วยคุณสมบัติทางกายภาพดังกล่าว ไม้ตะเคียนทองจึงมักถูกนำไปใช้ในงานก่อสร้างที่ต้องการความแข็งแรงสูง เช่น เสา พื้นบ้าน งานสะพาน งานเรือ และงานโครงสร้างหนักต่าง ๆ มากกว่าจะใช้ในงานที่เน้นคุณสมบัติทางอะคูสติกโดยตรง อย่างไรก็ตามด้วยความหนาแน่น ความเสถียรของเนื้อไม้จึงยังถือเป็นไม้ที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ และภูมิปัญญาท้องถิ่นของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างต่อเนื่อง (Bucur, 2016).

**สรุปผล**

จากการศึกษาและวิเคราะห์คุณสมบัติของไม้ไทย เชิงวัสดุ เชิงกลศาสตร์ และทางอะคูสติก พบว่าไม้แต่ละชนิดมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้สำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลินแตกต่างกัน โดยขึ้นอยู่กับคุณสมบัติเฉพาะของเนื้อไม้ และบทบาทของส่วนประกอบแต่ละส่วนของเครื่องดนตรี

ไม้ที่มีความหนาแน่นและความแข็งในระดับปานกลาง มีความคงตัวสูง และทนทานต่อสภาพแวดล้อม เหมาะสำหรับการใช้งานในส่วนประกอบเชิงโครงสร้างของเครื่องดนตรี เนื่องจากมีความแข็งแรง และรักษารูปทรงได้ดี แม้จะไม่เหมาะสำหรับส่วนที่ต้องการการตอบสนองต่อการสั่นสะเทือนอย่างรวดเร็ว แต่สามารถรองรับแรงและเพิ่มความมั่นคงให้โครงสร้างโดยรวมของเครื่องดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ไม้ที่มีความหนาแน่นและความแข็งสูง สามารถสะท้อนและถ่ายทอดพลังงานเสียงได้ดี ทำให้เสียงมีความชัดเจนกังวาน และมีการฉายเสียงที่เด่นชัด จึงมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้ในส่วนแผ่นหลังและด้านข้างของเครื่องดนตรี การใช้งานจึงจำเป็นต้องพิจารณาน้ำหนักของวัสดุและการปรับความหนาให้เหมาะสม เพื่อรักษาสมดุลระหว่างคุณภาพเสียง และโครงสร้างทางกายภาพ สำหรับไม้ที่มีความหนาแน่นและความแข็งสูงมาก มีคุณสมบัติเด่นด้านการสะท้อนคลื่นเสียง การสั่นพ้อง และการคงอยู่ของเสียง ส่งผลให้เกิดเสียงที่มีความกังวานมีมิติ และมีฮาร์มอนิกที่ชัดเจน จึงสามารถนำไปใช้ในส่วนแผ่นหลัง ด้านข้าง และชิ้นส่วนตกแต่งของเครื่องดนตรีได้ อย่างไรก็ตามการใช้งานต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านน้ำหนักและข้อกำหนดด้านการอนุรักษ์ทรัพยากร

เมื่อเปรียบเทียบกับวัสดุมาตรฐานในการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน พบว่าไม้แต่ละประเภทมีข้อเด่นและข้อจำกัดแตกต่างกัน จึงไม่สามารถใช้ทดแทนวัสดุมาตรฐานได้ทุกส่วนของเครื่องดนตรี แต่สามารถประยุกต์ใช้ได้ตามหน้าที่เฉพาะของแต่ละองค์ประกอบ โดยส่วนที่ต้องการความแข็งแรงเชิงโครงสร้าง เหมาะกับไม้ที่มีความคงตัวสูง ขณะที่ส่วนที่ต้องการคุณสมบัติด้านอะคูสติกเหมาะกับไม้ที่มีความสามารถในการสะท้อนและส่งผ่านให้ได้มาซึ่งเสียงที่ดี

โดยสรุปไม้ไทยมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นวัสดุทางเลือกสำหรับการสร้างเครื่องสายตระกูลไวโอลิน หากมีการคัดเลือกชนิดไม้ให้เหมาะสมกับหน้าที่ของแต่ละส่วน และมีการออกแบบโครงสร้างร่วมกับการควบคุมความหนา และคุณสมบัติทางอะคูสติกอย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถนำไปสู่การใช้ทรัพยากรภายในประเทศอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน รวมทั้งเป็นฐานข้อมูลสำคัญสำหรับการพัฒนางานวิจัยด้านวัสดุศาสตร์และการสร้างเครื่องดนตรีในอนาคต

**รายการอ้างอิง**

Brémaud, I. (2012). Acoustical properties of wood. *Maderas: Ciencia y Tecnología, 14*(2), 205–216.

Brémaud, I. (2012). Acoustical properties of wood in string instruments soundboards and tuned idiophones: Biological and cultural diversity. *The Journal of the Acoustical Society of America, 131*(1), 807–818.

Brémaud, I., et al. (2011). Wood density and musical performance. *Annals of Forest Science, 68*(4), 735–747.

Bucur, V. (2006). *Acoustics of wood*. Springer.

Bucur, V. (2016). *Handbook of materials for string musical instruments*. Springer.

Carlier, C., Alkadri, A., Gril, J., & Brémaud, I. (2019). Revisiting the notion of resonance wood choice: A decompartmentalised approach from violin makers' opinion and perception to characterization of material properties variability. *Applied Acoustics, 151*, 128–141.

Convention on International Trade in Endangered Species of Wild Fauna and Flora. (2025). *The CITES appendices*. https://cites.org

Dinwoodie, J. M. (2000). *Timber: Its nature and behaviour*. Taylor & Francis.

Fletcher, N. H., & Rossing, T. D. (1998). *The physics of musical instruments* (2nd ed.). Springer.

Forest Products Laboratory. (2021). *Wood handbook: Wood as an engineering material*. U.S. Department of Agriculture, Forest Service, Forest Products Laboratory.

Hoadley, R. B. (2000). *Understanding wood: A craftsman's guide to wood technology* (2nd ed.). Taunton Press.

Johnson, C., & Courtnall, R. (1999). *The art of violin making*. Robert Hale.

Kollmann, F. F. P., & Côté, W. A., Jr. (1984). *Principles of wood science and technology*. Springer.

Malaysian Timber Council. (2018). *Wood properties handbook*. Malaysian Timber Council.

Matsunaga, M., et al. (1996). Acoustic properties of wood. *Mokuzai Gakkaishi, 42*(2), 122–129.

Obataya, E. (2017). Effects of wood properties on musical instruments. *Journal of Wood Science, 63*(3), 123–135.

Placet, V., Passard, J., & Perré, P. (2009). Viscoelastic properties of wood. *Wood Science and Technology, 43*(1), 45–58.

Rossing, T. D. (Ed.). (2010). *The science of string instruments*. Springer.

Spycher, M., et al. (2008). Influence of wood density on musical acoustics. *Wood Research, 53*(4), 77–88.

Tsoumis, G. (1991). *Science and technology of wood: Structure, properties, utilization*. Van Nostrand Reinhold.

Wegst, U. G. K. (2006). Wood for sound. *American Journal of Botany, 93*(10), 1439–1448.

Yoshikawa, S. (2007). Acoustical classification of woods for string instruments. *The Journal of the Acoustical Society of America, 122*(1), 568–573.

Zadrozny, T., et al. (2019). Acoustic characterization of tonewood. *Applied Acoustics, 150*, 1–10.

# กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน
# PHIN PLAYING TECHNIQUES OF MR. THONGSAI THAPTHANON

**โยธิน พลเขต* นคร วงศ์ไชยรัตนกุล* พุฒธิพงษ์ พาหา***
**และณัฐพงศ์ กุมผัน***
**YOTHIN PHONKHET NAKHON WONGCHAIRATTANAKUL PUTTIPONG PAHA AND NUTTAPONG KOOMPAN**

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน การศึกษานี้ใช้วิธีการศึกษาจากการสัมภาษณ์และค้นคว้าเอกสาร (Documentary research) โดยวิเคราะห์ผลงานและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่ากลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน ได้แก่ 1) การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน 2) การเปลี่ยนบันไดเสียง 3) การดีดสอดแทรก 4) การตั้งสายพิณ มี 5 แบบ คือ 1) การตั้งแบบลายใหญ่ 2) การตั้งสายแบบลายน้อย 3) การตั้งสายแบบลายทางสั้น 4) การตั้งสายแบบลายปูป่าหลาน 5) การตั้งสายแบบพลิกกลับ ส่วนการบรรเลงลายเดี่ยวคือ ลายปูป่าหลาน ลายกาเต้นก้อน และลายเต้ย ส่วนวิธีถ่ายทอดพิณของนายทองใส ทับถนน ไม่สอนการอ่านโน้ต ไม่บอกโน้ตของลายพิณว่าเป็นเสียงอะไร โดยเน้นการจับพิณ การจับไม้ดีด การดีดลงช้า ๆ เน้นการดีดตามจังหวะตกของห้องเพลงและดีดตามเสียงพูด

คำสำคัญ: กลวิธีการดีดพิณ, นายทองใส ทับถนน

## Abstract

This academic article aimed to study techniques of playing the phin of Mr. Thongsai Thapthanon. A documentary research methodology was employed through analysis of his works and a study of related documents. The results showed that Mr. Thongsai Thapthanon's phin playing techniques included 1) creating harmonic or syllable blends, 2) changing scales, 3) overlapping notes, and 4) tuning the lute which covers five ways as follows: 1) large pattern tuning; 2) small pattern tuning; 3) short pattern tuning; 4) Pu Pa Lan pattern tuning; and 5) inverted tuning. His solo performances included the Pu Pa Lan, Ka Ten Kon, and Toey. Mr. Thongsai Thapthanon's methods of teaching the phin did not involve musical notation or identifying the notes of the melodies.

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

In other words, he emphasized holding the phin, gripping the plectrum, and plucking the strings slowly. The focus was on following the downbeat of a musical bar and spoken sound.

Keywords: Phin Playing Techniques, Mr. Thongsai Thapthanon

**บทนำ**

ดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ และอัตลักษณ์ของประชาชน ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะ "พิณ" เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานที่มีบทบาทสำคัญในการบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานอื่น ๆ รวมทั้งการขับร้องหมอลำและการแสดงพื้นบ้านอีสานต่าง ๆ ด้วยคุณลักษณะเฉพาะของเสียงและเทคนิคการบรรเลงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และลีลาทางดนตรีได้อย่างหลากหลาย ทำให้พิณได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นำมาสู่การพัฒนาและสืบทอดจากครูดนตรีพื้นบ้านอีสาน เป็นเอกลักษณ์สำคัญของดนตรีพื้นบ้านอีสานในปัจจุบัน

ผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาและสืบทอดการบรรเลงพิณคือ นายทองใส ทับถนน ถือเป็นครูพิณผู้มีคุณูปการต่อดนตรีพื้นบ้านอีสาน ได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินมรดกอีสาน สาขาศิลปะการแสดง นายทองใส ทับถนน เป็นครูภูมิปัญญาดนตรีพื้นบ้านอีสานที่มีความเชี่ยวชาญในการบรรเลงพิณ และถือว่าเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของคนในประเทศ มีผลงานการแสดงดนตรีพื้นบ้าน การบันทึกเสียง การเผยแพร่วัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านในต่างประเทศ และยังได้รับรางวัลต่าง ๆ มากมาย รวมถึงได้รับพระราชทานปริญญามหาบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาดนตรีศึกษา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ปี พ.ศ. 2547 (อดินันท์ แก้วนิล, 2549)

ครูทองใส ทับถนน เกิดในครอบครัวหมอลำของจังหวัดอุบลราชธานี ได้รับการถ่ายทอดและปลูกฝังการเป็นศิลปินพื้นบ้านจากบิดา คือ หมอลำปิ่น เริ่มสนใจฝึกหัดบรรเลงพิณตั้งแต่อายุ 8 ขวบ ได้รับการถ่ายทอดพิณโบราณจากบิดาและครูพิณพื้นบ้านในวงดนตรีของครอบครัว ได้รับการถ่ายทอดลายลำเพลินจากครูบุญ (ญาติทางฝ่ายแม่) และได้รับการถ่ายทอดลายพิณโบราณ คือ ลายลุ่ยตุ๋ย (ทำนองต้นแบบลายปู่ป่าหลาน) จากศิลปินพิณพื้นบ้านพิการตาบอด ที่ได้รับการยอมรับว่ามีฝีมือในการบรรเลงพิณลายโบราณ คือครูบุญชู โนนแก้ว ชาวบ้านโนนสังข์ อำเภอกันทรารมย์ จังหวัดศรีสะเกษ (กฤษฎา ดาวเรือง, 2021)

การบรรเลงพิณของศิลปินแต่ละคนมีแตกต่างกัน แต่มีทักษะพื้นฐานการบรรเลงที่คล้ายคลึงกัน คือ การจับพิณ การจับได้ดี การตั้งสายพิณ การดีดสาย และการใช้นิ้ว การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน การเปลี่ยนบันไดเสียง และการปรับแต่งเสียง สวนเทคนิคที่เป็นเอกลักษณเฉพาะตัวของนายทองใส ทับถนน มีเทคนิคดีดแบบรัวเสียงและการทำเสียงประสานเฉพาะลายเพลง (วีรยุทธ สีคุณหลิ่ว, 2554)

ด้วยความสามารถอันโดดเด่นในการบรรเลงพิณ การประพันธ์ทำนองลายพิณ และการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านพิณอีสานสู่ลูกศิษย์จำนวนมาก ผลงานและรูปแบบการบรรเลงพิณของนายทองใส ทับถนน ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการดนตรีพื้นบ้านอีสาน โดยเฉพาะลีลาการดีดพิณที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และการดำเนินแนวเสียงที่มีความสัมพันธ์กับลายพิณอีสานแบบดั้งเดิม และประยุกต์สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ แม้มีการศึกษาประวัติ ผลงาน และกลวิธีการบรรเลงพิณของนายทองใส ทับถนนอยู่บ้าง แต่การศึกษาที่มุ่งวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับกลวิธีการดีดพิณในทางเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์ทางดนตรียังคงมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะการวิเคราะห์การใช้นิ้วและเทคนิคเฉพาะที่ส่งผลต่ออัตลักษณ์ทางดนตรีของศิลปิน ซึ่งเป็นความรู้สำคัญต่อการอนุรักษ์ การสืบทอดและพัฒนาการเรียนการสอนพิณอีสานในอนาคต

การศึกษากลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการรวบรวมองค์ความรู้ทางดนตรีพื้นบ้านอีสาน เป็นการทำความเข้าใจแนวคิดและเทคนิคการบรรเลงของครูดนตรีผู้มีบทบาทสำคัญในวงการพิณอีสาน ตลอดจนเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมด้านดนตรีพื้นบ้านอีสานให้คงอยู่สืบไป อันจะเป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาการดนตรี การศึกษาด้านชาติพันธุ์ดนตรีวิทยา และการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านอีสานในอนาคต

**เนื้อหา**

1. กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน แบ่งออกได้ดังนี้

1.1 การจับพิณ นายทองใส ทับถนน มี 2 ทา ได้แก่

1) ท่ายืน นายทองใส ทับถนน ใช้สายสะพายที่ทำจากผ้าผูกติดกับคอพิณและเต้าพิณ ทำมุมตามความเหมาะสม โดยเต้าพิณอยู่บริเวณหน้าท้อง ตัวพิณทำมุม 30 – 60 องศา ดังภาพประกอบ



**ภาพที่ 1 ท่าจับพิณของนายทองใส ทับถนน**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

2) ท่านั่ง นายทองใส ทับถนน นั่งบนเก้าอี้วางพิณไว้บนตักทางด้านขวา โดยเต้าพิณอยู่บริเวณหน้าท้อง ตัวพิณทำมุมประมาณ 30 – 60 องศา เช่นเดียวกับท่ายืน การจับคอพิณ ใช้มือซ้ายจับ ให้คอพิณอยู่ระหว่างนิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้ ใหมือที่จับคอพิณเลื่อนไปมาได้สะดวกและใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนางกดสายตามขั้นพิณเสียงต่าง ๆ ดังภาพประกอบ



**ภาพที่ 2 ท่านั่งดีดพิณของนายทองใส ทับถนน**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

1.2 การจับไม้ดีดพิณ(ปิ๊ก)

ไม้ดีดพิณ (ปิ๊ก) นายทองใส ทับถนน เรียกวาไม้ต่อยซุง ทำจากเขาควาย มีความยาวประมาณ 1.5 นิ้ว กว้าง 0.5 นิ้ว การจับไม้ดีดพิณของนายทองใส ทับถนน อยู่ระหว่างนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลางมือด้านขวา โดยไม้ดีดจะยื่นออกมาจากนิ้วเพื่อดีดสายพิณประมาณ 3 เซนติเมตร



**ภาพที่ 3 การจับไมดีดหรือใช้ปิ๊กของนายทองใส ทับถนน**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

1.3 การตั้งสายพิณ

พิณทั่วไปนิยมใช้ 3 สาย แต่นายทองใส ทับถนนใช้พิณที่มีเพียง 2 สาย มีขั้นเสียง 11 ขั้น เพราะสะดวกในการตั้งสายได้เร็ว การตั้งสายพิณจะตั้งตามลายพิณที่บรรเลง สรุปได้ 5 แบบดังนี้

1) การตั้งสายระดับเสียงเทียบได้กับลายใหญ่ (ลา – มี) คือ
สายที่ 1 ตั้งเสียง มี สายที่ 2 ตั้งเสียง
เพื่อใช้บรรเลงลายเต้ยธรรมดา ลายเต้ยโขง ลายเต้ยพม่า ลายผู้ไท ลายลำเพลิน

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ม | ร | ด | ท | ล | ซ | ฟ | ม | ร | ด | ท | ล 2 |
| ท | ล | ซ | ฟ | ม | ร | ด | ท | ล | ซ | ฟ# | ม 1 |

**ภาพที่ 4 การตั้งสายแบบลายใหญ่ (ลา - มี)**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

2) การตั้งสายระดับเสียงเทียบได้กับลายน้อย (เร – ลา)
สายที่ 1 ตั้งเสียง เร
สายที่ 2 ตั้งเสียง ลา โดยตั้งเสียงเป็นคู่ 4
เพื่อใช้บรรเลงลายเซิ้งบั้งไฟ ลายรถไฟไต่ราง เป็นตน

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ม | ร | ด | ท | ล | ซ | ฟ | ม | ร | ด | ท | ล 2 |
| ล | ซ | ฟ | ร | ด | ท | ล | ซ | ฟ | ม | ร# | ร 1 |

**ภาพที่ 5 การตั้งสายแบบลายน้อย (เร – ลา)**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

3) การตั้งสายแบบลายทางสั้น คือ ลายสุดสะแนน
สายที่ 1 ตั้งเสียง เร
สายที่ 2 ตั้งเสียง โด ตั้งเสียงเป็นคู่ 2
ไม่มีการเลื่อนขั้นพิณลายที่ใช้บรรเลงคือ ลายสุดสะแนน เป็นต้น

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ล | ซ | ฟ | ร | ด | ท | ล | ซ | ฟ | ม | ร | ด 2 |
| ร | ด | ล | ซ | ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ม | ร 1 |

**ภาพที่ 6 การตั้งสายแบบลายทางสั้น**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

4) การตั้งสายแบบลายปูป่าหลาน
สายที่ 1 ตั้งเสียง เร
สายที่ 2 ตั้งเสียง เร ตั้งเสียงเป็นคู่ 1

ลายที่ใช้บรรเลง คือ ลายกาเต้นก้อน ลายปู่ป่าหลาน เป็นต้น

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ร | ด | ล | ซ | ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ม | ร 2 |
| ร | ด | ล | ซ | ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ม | ร |

**ภาพที่ 7 การตั้งสายแบบลายปู่ป่าหลาน**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

5) การตั้งสายแบบพลิกกลับ
สายที่ 1 ตั้งเสียง ลา
สายที่ 2 ตั้งเสียง มี ลายที่ใช้บรรเลงคือลายวัวบักโซงลงกินน้ำ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ม 2 |
| ล | ซ | ฟ | ร | ด | ล | ซ | ฟ | ร | ด | ท | ล 1 |

**ภาพที่ 8 การตั้งสายแบบพลิกกลับ**
**ที่มา: โยธิน พลเขต**

1.4 การดีดสายและการใชนิ้ว นายทองใส ทับถนน ใช้วัสดุดีดพิณที่เรียกว่า "ปิ๊ก" ทำจากเขาควาย มีรูปร่างเป็นรูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วยาว โดยการดีดสลับขึ้น-ลง โดยเน้นจังหวะหนักเบา ส่วนใหญ่จะดีดเน้นหนักการดีดลง โดยใชนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง เป็นหลักในการกดสายพิณ

1.5 การดีดแบบตบสาย หมายถึง การดีดโน้ตตัวแรก (เสียงต่ำ) ก่อน แล้วใช้นิ้วตบสายไปยังโน้ตตัวหลัง (เสียงสูง) โดยไม่ดีดสายโน้ตตัวหลัง

1.6 การดีดแบบเกี่ยวสาย หมายถึง การดีดโน้ตตัวหลัง (เสียงสูง) ก่อน แล้วใช้นิ้วเกี่ยวสายไปยังโน้ตตัวแรก ตรงข้ามกับการดีดแบบตบสาย

1.7 การดีดแบบลื่นไหล หมายถึง การดีดต่อเนื่องกันมากกวา 2 เสียง มี 2 แบบคือ 1) การดีดแบบลื่นไหลขาขึ้น เชน ดีดสายที่เสียง โด แล้วใช้นิ้วตบสายไปยังเสียง เร และตบสายอีกครั้งไปยังเสียง มี 2) การดีดแบบลื่นไหลขาลง เชน ดีดสายที่เสียง มี แล้วใช้นิ้วเกี่ยวสายไปยังเสียง เร และเกี่ยวสายอีกครั้งไปยังเสียงโด

1.8 การดีดแบบรัวเสียง คือ โดยดีดสลับขึ้นลง สม่ำเสมอแล้วค่อย ๆ เพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งนายทองใส ทับถนน ใชนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง เป็นหลักในการกดสายพิณ

1.9 การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน

นายทองใส ทับถนน ทำเสียงประสานโดยการดีดสายพิณ สาย 1 สาย 2 โดยใชนิ้วของมือซ้ายกดที่สายพิณ และใชมือขวาซึ่งเป็นมือข้างที่ดีด โดยดีดลงพร้อมกันสองสาย ทำให้เกิดเสียงเสพหรือเสียงประสาน แต่ในการทำเสียงประสาน จะใช้สายที่ 1 ดีดเป็นทำนองหลัก และใช้สายที่ 2 เป็นเสียงประสาน โดยการดีดสายลงพร้อมกันเมื่อบรรเลง

เช่น ลายกาเต้นก้อน ลายปู่ป่าหลาน ลายสุดสะแนน ลายตังหวาย เป็นตน

1.10 การเปลี่ยนบันไดเสียง

วิธีบรรเลงเปลี่ยนบันไดเสียง นายทองใส ทับถนน จะตั้งเสียงพิณใหม่จากบันไดเสียงเอไมเนอร์ เป็นบันไดเสียงอีไมเนอร์ โดยตั้งสายสองสูงขึ้นจากเสียงลาเป็นเสียงเร เปลี่ยนมาดีดสายหนึ่งเป็นทำนองหลัก ถ้าต้องเล่นกับเครื่องดนตรีชนิดอื่นตองปรับตั้งสายใหม่เพื่อสามารถบรรเลงได้ลงตัวกับเครื่องดนตรีชนิดนั้น

1.11 การดีดเสียงสอดแทรก

นายทองใส ทับถนน มีเทคนิคการทำเสียงพิณให้เกิดเสียงแปลก ๆ คล้ายกับเสียงกลอง โดยใชมือซ้ายกดที่สายเบา ๆ เลื่อนมือไปมาบนคอพิณ ส่วนมือขวาดีดเป็นจังหวะกลอง

1.12 การปรับเสียง

การปรับเสียงพิณของนายทองใส ทับถนน จะเน้นเสียงที่เป็นธรรมชาติที่สุด ซึ่งเสียงพิณของท่านดีอยู่แล้ว จึงเพียงแค่ปรับเสียง Reverb ในตูแอมป์ แอมป์ที่ใช้ คือ Peavey รุน Scorpion Equipped Special 112

2. การบรรเลงลายเดี่ยวพิณ

การบรรเลงลายเดี่ยวพิณของนายทองใส ทับถนน ที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับคือ ลายปู่ป่าหลาน ลายกาเต้นก้อน และลายเต้ย มีรายละเอียดดังนี้

1) ลายปู่ป่าหลาน มีความหมายว่า ปู่ทิ้งหลาน เป็นลายพิณที่พรรณนาถึงความแห้งแล้งของทุ่งกุลาร้อง ใครที่ผ่านเข้าไปอาจจะเสียชีวิต เพราะสภาพท้องทุ่งนามีแต่ความแห้งแล้ง ทุรกันดาร ไม่มีแม้น้ำจะดื่มกิน ดังนั้นลายพิณปู่ป่าหลานจึงมีจังหวะช้าเร็วสลับกัน ตามจินตนาการของปู่ต้องทิ้งหลานไว้เพียงลำพัง มีนิทานพื้นบ้านเล่ากันว่า "ครั้งหนึ่งมีปู่กับหลานเดินทางไกลผ่านมายังทุ่งกุลาร้องไห้ แม้จะเดินข้ามอย่างไรก็ไม่พ้นสักทีจนปู่จวนเจียนจะหมดแรง ส่วนหลานก็ได้แต่ร้องไห้ด้วยความเหนื่อยล้า ทั้งยังกระหายน้ำจนกระทั่งหลับไปด้วยความอ่อนเพลีย ปู่จึงใช้ผ้าขาวม้าห่อหุ้มหลานเอาไว้ แล้วนำไปไว้ยังโคนพุ่มไม้แห่งหนึ่งเพื่อบังแดดให้แก่หลาน ปู่จึงรีบเดินทางต่อโดยหวังว่าจะได้พบหมู่บ้านที่ใกล้ที่สุดที่มีน้ำเพื่อจะนำไปให้หลานดื่ม เมื่อปู่เดินทางมาถึงหมู่บ้านก็รีบไปขอน้ำดื่มจากชาวบ้านในหมู่บ้านเพื่อนำไปให้หลาน ส่วนหลานเมื่อตื่นขึ้นมาไม่พบปู่ก็ร้องไห้ด้วยความเสียใจและด้วยความกลัวจึงออกตามหาปู่ของตนว่าอยู่ไหน ด้วยความน้อยเนื้อต่ำใจว่าปู่ไม่รักตนเองในที่สุดหลานก็หมดแรงล้มลง ส่วนปู่เมื่อได้น้ำมาแล้วก็รีบนำมาให้หลานด้วยความเป็นห่วงแต่เมื่อมาถึงพุ่มไม้ก็ไม่พบหลานแล้ว ปู่จึงรีบออกค้นหาหลานไปทั่วบริเวณนั้น กระทั่งปู่ได้มาพบหลานนอนตายอยู่กลางแดดจ้าของท้องทุ่งอย่างน่าหดหู่ เมื่อเห็นสภาพหลานก็แทบใจขาดน้ำตาร่วงหล่นด้วยความสงสารในชะตากรรมของหลานที่ต้องมาตายอย่างทุกข์ทรมานทั้งยังโทษตัวเองว่าทำไมจึงทิ้งหลานให้อยู่คนเดียว ปู่ได้อุ้มหลานพากลับไปยังหมู่บ้านแห่งนั้นด้วยความเศร้าโศกเสียใจ ชาวบ้านจึงมีการไว้อาลัยด้วยเสียงพิณ ต่อมาจึงมีผู้นำโอ่งน้ำมาตั้งไว้

เพื่อให้คนเดินทางผ่านทุ่งกุลาได้ดื่มกินเพื่อประทังชีวิต ต่อมาทุ่งกุลาร้องไห้ มีชาวบ้านย้ายเข้ามาอยู่อาศัยมากขึ้น จึงเรียกว่า “บ้านป่าหลาน” พอมีคนมาอยู่จำนวนมากเข้าจากหมู่บ้านกลายเป็น “อำเภอป่าหลาน” ต่อมานายอำเภอที่มาจากส่วนกลางเห็นว่าชื่ออำเภอป่าหลานอ่านยาก จึงขอทางการเปลี่ยนชื่ออำเภอใหม่เป็นชื่อ “อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย” จังหวัดมหาสารคาม ในปัจจุบัน (ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2561)

ทำนองดั้งเดิมลายปู่ป่าหลานนั้น นายทองใส ทับถนน จดจำลายพิณจากนายบุญชู โนนแก้ว ซึ่งแต่เดิมเรียกลายนี้ว่า “ลายหลนตุ่ย” นายทองใส ทับถนน ได้นำมาเรียบเรียงด้วยจินตนาการของตัวเองให้มีทำนองเพิ่มขึ้น และออกแสดงในนามวง" “เพชรพิณทอง” จนเป็นที่ยอมรับ หัวหน้าคณะเพชรพิณทอง คือนายนพดล ดวงพร ได้เปลี่ยนชื่อใหม่ว่า “ลายปู่ป่าหลาน”

ลายปู่ป่าหลาน มีจังหวะค่อนข้างเร็ว ผู้เล่นจึงต้องมีทักษะในระดับสูง เพราะเป็นลายที่เล่นยาก ใช้เทคนิคการดีดแบบรัวสาย โดยเน้นเสียงจังหวะตกของห้องเพลง ระหว่างบรรเลงจะมีเสียงประสานตลอด โดยการดีดสายที่ 1 เป็นทำนองหลัก สายที่ 2 ทำหน้าที่เป็นเสียงประสาน วิธีบรรเลงคือดีดสายพิณลงพร้อมกันทั้งสองสาย ลายอ่านหนังสือที่บรรเลงในลายปู่ป่าหลาน เลียนแบบทำนองมาจากลำล่องธาตุพนมของหมอลำทองหยุน ซึ่งเป็นลำทางยาว เรียกลายนี้วา “ลายอ่านหนังสือ” การดีดสายสลับขึ้น-ลงตามทำนองลาย ใช้เทคนิคการดีดแบบรัวสาย การดีดเน้นเสียง จังหวะตกของห้องเพลง การบรรเลงในลายนี้ไม่ยึดจังหวะตายตัว เพราะนายทองใส ทับถนน ต้องการเลียนเสียงทำนองลำให้ได้มากที่สุด

2) ลายกาเต้นก้อน

นายทองใส ทับถนน ใช้ความคิดสร้างสรรค์กับจินตนาการของตัวเอง ซึ่งศิลปินอีสานต้องการสื่อให้เห็นถึงการทำไร่ไถนา มักจะมีนกหรืออีกากระโดดตามก้อนดินเพื่อกินไส้เดือนและแมลง ใช้เทคนิคการดีดสายลงเป็นส่วนมากและสอดแทรกการดีดแบบรัวเสียงตามความพอใจของผู้เล่นในขณะนั้น ส่วนเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น คือ การทำเสียงประสานตลอดการบรรเลง คล้ายกับลายปู่ป่าหลาน

3) ลายเตย

นายทองใส ทับถนนนำทำนองมาจากทำนองลำเต้ยของหมอลำเคน ดาเหลา ประกอบด้วยลายเต้ยธรรมดาและลายเต้ยโขง ใช้เทคนิคการดีดสลับขึ้นลงตามทำนองของลายพิณ

3. การถ่ายทอดการดีดพิณ

จากการศึกษาวิธีถ่ายทอดการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน พบว่า การเรียนดีดพิณแตกต่างกว่าการเรียนอย่างอื่น เพราะผู้เรียนดีดพิณจะต้องเรียนรู้จากการฟัง สังเกต จดจำ ปฏิบัติ ถือว่าการฝึกดีดพิณไม่ใช่เรื่องยากจนเกินไปสำหรับผู้ที่สนใจ ถ้าผู้เรียนมีใจรัก

มีความอดทน ขยันหมั่นเพียร ข้อที่สำคัญที่สุดในการฝึกดนตรีต้องอาศัยการฟัง การปฏิบัติ และเข้าใจวิธีการใช้นิ้ว วิธีการดีดเสียก่อน เสียงพิณจึงจะเกิดความไพเราะ ที่สำคัญผู้เรียนต้องมีพิณเป็นของตัวเองในการฝึกดีด

การสอนดีดพิณของนายทองใส ทับถนน พบว่า ท่านไม่สอนการอ่านโน้ต ไม่บอกโน้ตของลายพิณว่าเป็นเสียงอะไร เน้นการจับพิณ การจับไม้ดีด และการดีดลายที่ง่าย ๆ ช้า ๆ เสียก่อน โดยเน้นการดีดลงตามจังหวะตกของห้องเพลง และตามเสียงพูดมากกว่าเสียงโน้ต เช่น ลายตังหวาย ก็จะสอนทำนองด้วยปากว่า ติ้วติว ติวติ้วติว ติ้ว ติว หรือ ตื่นอย นอยตื่น นอยตื้น้อย โดยให้ดีดลงอย่างเดียว เป็นการฝึกดีดพื้นฐาน ถ้ายังดีดไม่ได้ก็จะให้ดีดซ้ำจนสามารถดีดได้ เมื่อฝึกดีดได้คล่องแคล่วแล้ว นายทองใส ทับถนน จึงค่อยสอนลายใหม่ให้ลูกศิษย์ นายทองใส ทับถนน มีเทคนิคการสอนดีดพิณคือ จะไม่ดุด่าผู้เรียน แต่จะพูดทีเล่นทีจริง และคอยให้กำลังใจอยู่เสมอ เปรียบลูกศิษย์เหมือนเป็นลูกเป็นหลาน ข้อเด่นของการถ่ายทอดการดีดพิณคือ ทำให้เกิดการสืบทอดการดีดพิณจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ชุมชนและผู้สนใจได้เรียนรู้ลายพิณต่าง ๆ ทำให้เกิดอาชีพดีดพิณของเยาวชนและผู้สนใจ เป็นการสร้างอาชีพทำรายได้ให้กับครอบครัวอีกทางหนึ่ง

สรุปวิธีการถ่ายทอดการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน จะเน้นการใช้ปิ๊กดีดลง ส่วนการใช้นิ้วจะใช้ปลายนิ้วกดสาย โดยใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง การฝึกใช้นิ้วลักษณะนี้ นายทองใส ทับถนน ทำให้มีความคล่องตัวในการเคลื่อนนิ้วและเกิดความสวยงาม การกดสายพิณ ต้องใช้นิ้วทั้งสามนิ้วจึงจะมีความคล่องตัวและต้องดีดให้ได้น้ำหนัก จะทำให้พิณมีความไพเราะและหนักแน่น การเลือกพิณของนายทองใส ทับถนน นั้นสังเกตที่เนื้อไม้ว่ามีความคงทนแน่นหนา เนื้อไม้มีอายุเหมาะสม โดยทดลองดีดว่าเสียงมันกล่อมกัน หรือเสียงสูงเสียงต่ำระดับตรงกัน ไม่เพี้ยน ฟังเสียงพาดว่าเข้ากันได้ไพเราะ เช่น เสียง ลา-มี ลา-เร ที-มี หรือโด-ซอล ถ้าเสียงตรง คือ ลา-ลา เร-เร การดีดพิณของนายทองใส ทับถนน มีลักษณะท่าทางการดีดพิณคล้ายศิลปินพื้นบ้านท่านอื่น ๆ ต่างกันที่การวางนิ้วกดสายใช้เฉพาะนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนางเท่านั้น จะไม่ใช้นิ้วก้อยกดสายเด็ดขาด ปัญหาและอุปสรรคการถ่ายทอดการดีดพิณต้องเรียนแบบตัวต่อตัว ผู้เรียนจึงจะประสบผลสำเร็จสามารถดีดพิณเพื่อเป็นมืออาชีพได้

**สรุปผล**

1. กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน ประกอบด้วย

1) การจับพิณ ของนายทองใส ทับถนน มี 2 ทาคือ ท่ายืนและท่านั่ง

2) การจับไม้ดีด ของนายทองใส ทับถนน อยู่ระหว่างนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลางมือด้านขวา โดยไม้ดีดจะยื่นจากนิ้วประมาณ 3 เซนติเมตร

3) การตั้งสายพิณ จะตั้งตามลายพิณที่บรรเลง สรุปได้ 5 แบบคือ 1) การตั้งแบบลายใหญ่ 2) การตั้งสายแบบลายน้อย 3) การตั้งสายแบบลายทางสั้น 4) การตั้งสายแบบลายปูป่าหลาน 5) การตั้งสายแบบพลิกกลับ

4) การดีดสายและการใช้นิ้ว นายทองใส ทับถนน ใช้นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง เป็นหลักในการกดสายพิณ

5) การดีดแบบตบสาย หมายถึง ดีดโน้ตตัวแรกก่อน แล้วใช้นิ้วตบสายไปยังโน้ตตัวหลัง (เสียงสูง) โดยไม่ดีดสายโน้ตตัวหลัง

6) การดีดแบบเกี่ยวสาย หมายถึง ดีดโน้ตตัวหลังก่อน แล้วใช้นิ้วเกี่ยวสายไปยังโน้ตตัวแรก โดยไม่ต้องดีดโน้ตตัวแรก ตรงข้ามกับการดีดแบบตบสาย

7) การดีดแบบลื่นไหล หมายถึง การดีดแบบตบสายต่อเนื่องกันมากกว่า 2 เสียง คือ การดีดแบบลื่นไหลขาขึ้นและการดีดแบบลื่นไหลขาลง

8) การดีดแบบรัวเสียง หมายถึง การดีดสลับขึ้นลงสม่ำเสมอค่อย ๆ เพิ่มความเร็วขึ้น

9) การทำเสียงเสพหรือเสียงประสาน โดยดีดสายพิณสายที่ 1 สายที่ 2 ใช้นิ้วทั้งสามนิ้วของมือซ้ายกดที่สายพิณ และใช้มือขวาซึ่งเป็นมือข้างที่ดีดให้ดีดลงพร้อมกัน ทำให้เกิดเสียงประสาน แต่การทำเสียงประสานเฉพาะลาย โดยใช้สายที่ 1 ดีดทำนองหลัก และใช้สายที่ 2 เป็นเสียงประสานโดยการดีดสายลงพร้อมกัน เช่น ลายกาเต้นก้อน ลายปูป่าหลาน ลายสุดสะแนน ลายตั๋งหวาย

10) การเปลี่ยนบันไดเสียง จะตั้งเสียงพิณใหม่โดยตั้งสายที่ 2 ให้สูงขึ้นจากเสียงลาเป็นเสียงเร แล้วเปลี่ยนมาดีดสายหนึ่งเป็นทำนองหลัก

11) การดีดเสียงสอดแทรก เอ้เสียง โดยการตั้งสายบนเป็นเสียงประสาน (ตั้งแบบคู่ 1) ใช้มือขวาดีดลงพร้อมกัน ตั้งแต่สองสายขึ้นไป และการทำเสียงแปลก โดยการดีดสายให้คล้ายจังหวะกลองยาว ใช้มือซ้ายกดที่สายเบา ๆ เลื่อนมือไปมาบนคอพิณ ส่วนมือขวาดีดสายเป็นจังหวะกลอง

12) การปรับเสียง นายทองใส ทับถนน จะเน้นเสียงพิณที่เป็นธรรมชาติที่สุด ซึ่งเสียงพิณของท่านมีความไพเราะอยู่แล้ว จึงเพียงแค่ปรับเสียง Reverb ในตูแอมป์เท่านั้น

2. การบรรเลงเดี่ยวพิณของนายทองใส ทับถนน ที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ คือ ลายปูป่าหลาน ลายกาเต้นก้อน และลายเต้ย

3. การถ่ายทอดการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน พบว่า ท่านไม่สอนการอ่านโน้ต ไม่บอกโน้ตของลายพิณว่าเป็นเสียงอะไร เน้นการจับพิณ การจับไม้ดีด และการดีดลายที่ง่าย ๆ ช้า ๆ เสียก่อนโดยเน้นการดีดลงตามจังหวะตกของห้องเพลง และตามเสียงพูดมากกว่าเสียงโน้ต

บทความวิชาการฉบับนี้ ได้รวบรวมและวิเคราะห์กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน ศิลปินครูพิณพื้นบ้านอีสาน พบว่า อัตลักษณ์อันโดดเด่นประกอบด้วยการทำเสียงเสพหรือเสียงประสานที่ให้ความไพเราะและกังวานอย่างมีเอกลักษณ์ การเปลี่ยนบันไดเสียงเพื่อสร้างมิติและความหลากหลายให้แก่ท่วงทำนอง การดีดแบบตบสายและการดีดแบบเกี่ยวสาย รวมไปถึงการจับไม้ดีดที่ทำจากเขาควายด้วยปลายนิ้วหัวแม่มือและนิ้วกลาง

ช่วยเพิ่มความพริ้วไหวในขณะบรรเลง สะท้อนให้เห็นถึงอัจฉริยภาพและภูมิปัญญาเชิงสร้างสรรค์ของนายทองใส ทับถนน ในกลวิธีการดีดพิณและพัฒนาให้ก้าวข้ามขีดจำกัดเดิม เป็นต้นแบบพิณให้แก่คนรุ่นหลังสืบไป

การอนุรักษ์และขับเคลื่อนกลวิธีการดีดพิณอีสานให้ยั่งยืน จำเป็นต้องอาศัยการถอดบทเรียนทักษะปฏิบัติอย่างเป็นระบบ และการถ่ายทอดความรู้ดังกล่าวสู่สาธารณะ ดังนั้นบทความนี้จึงสรุปได้ว่า กลวิธีการดีดพิณของนายทองใส ทับถนน ไม่ได้เป็นเพียงแค่การแสดงทักษะทางดนตรีพื้นบ้านอีสาน แต่ถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสานที่มีคุณค่า สืบทอดจิตวิญญาณ และพัฒนาศิลปะการดีดพิณอีสานให้ดำรงอยู่ในสังคมสืบไป

**รายการอ้างอิง**

กฤษฎา ดาวเรือง. (2021). การวิเคราะห์กระบวนการถ่ายทอดเพลงพิณตามภูมิปัญญาครูทองใส ทับถนน. *มนุษยศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, *22*(1), 65–85.

วีรยุทธ สีคุณหลิ่ว. (2554). *เทคนิคการบรรเลงพิณของศิลปินพื้นบ้านอีสาน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2561). *หนังสือนิทานพื้นบ้านเมืองเลย*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

อดินันท์ แก้วนิล. (2549). *การศึกษาวิธีการบรรเลงและการถ่ายทอดศิลปะการบรรเลงพิณอาจารย์ทองใส ทับถนน* [รายงานผลการวิจัย]. สาขาวิชาดนตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

# สะไนเครื่องดนตรีพื้นบ้านชาวเยอแห่งที่ราบลุ่มราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ

# SANAI: A TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENT OF THE YER ETHNIC GROUP IN RASI SALAI DISTRICT, SISAKET PROVINCE, THAILAND

**คีตารัก ร่มโพธิ์***
KEYTALUX ROMPHO

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความเป็นมา ความเชื่อ บทบาท และคุณค่าทางวัฒนธรรมของเครื่องดนตรีสะไนของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ อำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ และ 2) ศึกษารูปแบบการบรรเลง โครงสร้างเสียง และกระบวนการสืบทอดองค์ความรู้การบรรเลงสะไนของนายวิทิต กตะศิลา การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และการลงพื้นที่ภาคสนาม ผู้ให้ข้อมูลสำคัญประกอบด้วยปราชญ์ชาวบ้าน นักดนตรีพื้นบ้าน ผู้สืบทอดวัฒนธรรม และบุคคลผู้มีความรู้เกี่ยวกับสะไนในเขตตำบลเมืองคง อำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีการพรรณนา วิเคราะห์และตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า

ผลการวิจัยพบว่า สะไนเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านโบราณ ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต ความเชื่อ และอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอมาอย่างยาวนาน โดยมีบทบาทเป็นทั้งเครื่องส่งสัญญาณ เครื่องประกอบพิธีกรรม และเครื่องดนตรี เพื่อความบันเทิงในชุมชน ความเชื่อเกี่ยวกับสะไนมีความสัมพันธ์กับการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ บรรพบุรุษ พระแม่ธรณี และพระแม่คงคา โดยเฉพาะในประเพณีแข่งเรือและพิธีกรรมสำคัญของชุมชน ด้านการบรรเลงพบว่า สะไนมีระบบเสียงหลัก 3 ระดับ ได้แก่ เสียงมี เสียงเร และเสียงโด ซึ่งเกิดจากเทคนิคการดูดลมและการควบคุมระดับเสียงด้วยการปิดเปิดตำแหน่งต่าง ๆ ของเครื่องดนตรี นอกจากนี้ยังพบว่าทำนองหลักของสะไนมี 3 ทำนอง ได้แก่ ทำนองรวมพล ทำนองล่องและทำนองเทียบท่า องค์ความรู้ด้านการสร้าง การบรรเลง และการใช้สะไนสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาทางดนตรี อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมซึ่งกระบวนการสืบทอดองค์ความรู้ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ ยังคงได้รับการอนุรักษ์และถ่ายทอดสู่คนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

คำสำคัญ: สะไน, กลุ่มชาติพันธุ์เยอ, ดนตรีพื้นบ้าน, การสืบทอดวัฒนธรรม, ศรีสะเกษ

*อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปนครราชสีมา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This study aimed to 1) investigate the historical background, beliefs, roles, and cultural values of the Sanai, a traditional musical instrument of the Yer ethnic group in Rasi Salai District, Sisaket Province, Thailand and 2) examine the performance styles, tonal structure, and knowledge transmission process of Sanai performance as practiced by Mr. Witit Katasila. This study employed a qualitative research approach, using documentary research, in-depth interviews, participant observation, and fieldwork. Key informants included local scholars, folk musicians, cultural practitioners, and individuals with knowledge of the Sanai tradition in Muang Khong Subdistrict, Rasi Salai District, Sisaket Province. Data were analyzed using descriptive analysis and triangulation techniques.

The findings revealed that the Sanai is an ancient folk musical instrument closely associated with the way of life, beliefs, and cultural identity of the Yer ethnic group. It has long functioned as a signaling instrument, a ritual instrument, and a form of community entertainment. Beliefs related to the Sanai are associated with the worship of sacred beings, ancestral spirits, the Earth Goddess, and the Water Goddess, particularly in traditional boat racing festivals and important community rituals. In terms of performance practice, the Sanai employs a three-pitch system consisting of Mi, Re, and Do, produced through inhalation techniques and pitch control achieved by opening and closing finger holes and adjusting the bell opening of the instrument. Furthermore, three principal melodies were identified: Ruam Phon, Long, and Tiep Tha. The knowledge related to the construction, performance, and use of the Sanai which reflects musical wisdom, cultural identity, and knowledge transmission processes within the Yer ethnic community continues to be preserved and transmitted to younger generations in contemporary society.

Keywords: Sanai, Yer Ethnic Group, Folk Music, Cultural Transmission, Sisaket Province

**บทนำ**

ดนตรีพื้นบ้านเป็นองค์ประกอบสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม ที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญา ความเชื่อ วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของกลุ่มชนในแต่ละท้องถิ่น เครื่องดนตรีพื้นบ้านมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความบันเทิงเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เครื่องมือในการประกอบพิธีกรรม ตลอดจนเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้และคุณค่าทางสังคมจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง (Merriam, 1964) การศึกษาดนตรีพื้นบ้านจึงเป็นการศึกษาทั้งในมิติทางดนตรี มานุษยวิทยา และวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมและสิ่งแวดล้อมทางวัฒนธรรมได้อย่างลึกซึ้ง (ประสิทธิ์ ถาวร, 2553) กลุ่มชาติพันธุ์เยอเป็นหนึ่งในกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานและการสืบทอดวัฒนธรรมมาอย่างยาวนาน ในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดยเฉพาะในเขตอำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ ชาวเยอมีภาษา วัฒนธรรม ประเพณี และศิลปะการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงรากฐานทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของชุมชน (กาญจนา แก้วเทพ, 2548) สะไนเป็นเครื่องดนตรีที่มีความแตกต่างจากเครื่องเป่าทั่วไป กล่าวคือ เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้เทคนิคการดูดลมเข้าเพื่อให้เกิดเสียงแทนการเป่าลมออก จึงนับเป็นภูมิปัญญาทางดนตรีที่มีความโดดเด่นและหายาก นอกจากนี้สะไนยังมีบทบาทสำคัญในฐานะเครื่องประกอบพิธีกรรม เครื่องส่งสัญญาณ และเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์และธรรมชาติ (ประสิทธิ์ ถาวร, 2553) การศึกษารูปแบบการบรรเลง โครงสร้างเสียง และกระบวนการสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับสะไน มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ ให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนในสังคมร่วมสมัย (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2555)

จากการวิเคราะห์เชิงมานุษยดนตรีวิทยาพบว่า สุนทรียภาพของสะไนมิได้เกิดจากความซับซ้อนของระบบเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการบรรเลง ความเชื่อ พิธีกรรม และบริบททางสังคมวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาดนตรีในฐานะวัฒนธรรมของ Merriam (1964) ที่เสนอว่าดนตรีต้องได้รับการศึกษาในบริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่ดนตรีนั้นดำรงอยู่

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาความเป็นมา ความเชื่อ และบทบาททางสังคมวัฒนธรรมของเครื่องดนตรีสะไนของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ อำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ

2. เพื่อศึกษารูปแบบการบรรเลง โครงสร้างเสียง และกระบวนการสืบทอดองค์ความรู้การบรรเลงสะไนของนายวิทิต กตะศิลา ผู้สืบทอดภูมิปัญญาด้านดนตรีพื้นบ้านชาวเยอ

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) มุ่งศึกษาองค์ความรู้ด้านดนตรีชาติพันธุ์และการสืบทอดภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ โดยใช้การวิจัยภาคสนามเป็นหลักร่วมกับการศึกษาข้อมูลเอกสาร พื้นที่ศึกษา คือ ตำบลเมืองคง อำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ และยังคงมีการอนุรักษ์ประเพณี พิธีกรรม และการบรรเลงสะไนอย่างต่อเนื่อง ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. นายวิทิต กตะศิลา ผู้สืบทอดองค์ความรู้และผู้บรรเลงสะไน
2. ปราชญ์ชาวบ้านและผู้อาวุโสของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ
3. นักดนตรีพื้นบ้านและผู้ร่วมประกอบพิธีกรรมในชุมชน
4. ผู้ที่มีบทบาทในการอนุรักษ์และถ่ายทอดวัฒนธรรมชาวเยอ

ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากประสบการณ์ ความรู้ และบทบาทในการสืบทอดวัฒนธรรมสะไน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) 2) แบบบันทึกการสังเกตภาคสนาม 3) เครื่องบันทึกภาพและเสียง 4) แบบบันทึกข้อมูลทางดนตรี 5) เอกสาร งานวิจัย และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการดังต่อไปนี้

1. การศึกษาเอกสาร หนังสือ บทความวิชาการ งานวิจัย และข้อมูลทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์เยอ เครื่องดนตรีสะไน ดนตรีพื้นบ้านอีสาน และมานุษยดนตรีวิทยา

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความเชื่อ การสร้าง การบรรเลง และการสืบทอดเครื่องดนตรีสะไน

3. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยเข้าร่วมสังเกตกิจกรรมทางวัฒนธรรม พิธีกรรม การแสดง และการบรรเลงสะไนในพื้นที่ศึกษา

4. การบันทึกข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยทำการบันทึกภาพ เสียง วีดิทัศน์ และบันทึกภาคสนามเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ การสังเกต และการเก็บข้อมูลภาคสนาม มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation)

**ผลการศึกษา**

ตอนที่ 1 ความเป็นมา ความเชื่อ และบทบาททางสังคมวัฒนธรรมของเครื่องดนตรีสะไน



**ภาพที่ 1 ศาลพระยากตะศิลา**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

ตารางที่ 1 ความเป็นมา ความเชื่อ และบทบาททางสังคม

| ประเด็น | สาระสำคัญ |
|---|---|
| ประวัติความเป็นมา | สะไนเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านโบราณของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ ที่อพยพจากลุ่มแม่น้ำโขงและตั้งถิ่นฐานในอำเภอราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ |
| ความเชื่อ | สะไนเป็นเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ ใช้สื่อสารกับบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และเกี่ยวข้องกับพิธีกรรมและความเชื่อของชุมชน |
| บทบาทด้านการสื่อสาร | ใช้เป็นเครื่องส่งสัญญาณในการรวมพล แจ้งเตือนภัย และการเดินทาง เนื่องจากมีเสียงดังและก้องไกล |
| บทบาททางสังคมและวัฒนธรรม | ใช้ในพิธีกรรม ประเพณี การแสดง และเป็นสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวเยอ |
| การสืบทอดภูมิปัญญา | เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมสู่คนรุ่นใหม่ |

ที่มา: ผู้วิจัย

1. ประวัติความเป็นมาและความเชื่อของสะไน



**ภาพที่ 2 การบูชาสะไน**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

ผลการศึกษาพบว่า สะไนเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านโบราณและเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ ที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชนมาอย่างยาวนาน โดยมีบทบาททั้งด้านการสื่อสาร การประกอบพิธีกรรม และการดำรงชีวิต ชาวเยอเชื่อว่าสะไนเป็นสื่อกลางในการติดต่อกับบรรพบุรุษ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และธรรมชาติ อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับความเป็นสิริมงคลและการคุ้มครองในการดำเนินชีวิต ความเชื่อและการใช้สะไนดังกล่าว ได้ถูกสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น จนกลายเป็นส่วนสำคัญของ
อัตลักษณ์ ภูมิปัญญา และมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เยอที่ยังคงได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

2. บทบาทของสะไนในสังคมและวัฒนธรรมชาวเยอ

ผลการศึกษาพบว่า สะไนมีบทบาทสำคัญในสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ ดังนี้

1) ด้านพิธีกรรมและความเชื่อ เป็นเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรม และสื่อสารกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์

2) ด้านการสื่อสารและการส่งสัญญาณ ใช้ในการรวมพล แจ้งเตือนภัย และการเดินทาง เนื่องจากมีเสียงดังและก้องไกล

3) ด้านประเพณีและเทศกาล เป็นองค์ประกอบสำคัญในประเพณีแข่งเรือ การแสดง และกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชน

4) ด้านการอนุรักษ์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์และภูมิปัญญาของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ

5) ด้านการศึกษาและการสืบทอดภูมิปัญญา เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้และมรดกทางวัฒนธรรมสู่คนรุ่นใหม่

ตอนที่ 2 รูปแบบการบรรเลงสะไน โครงสร้างเสียง และทำนองหลักของนายวิทิต กตะศิลา



**ภาพที่ 3 นายวิทิต กตะศิลา**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

ตารางที่ 2 ลักษณะทางกายภาพของเครื่องดนตรีสะไน

| องค์ประกอบ | รายละเอียด | คุณลักษณะทางดนตรี |
|---|---|---|
| วัสดุหลัก | เขาควาย ลิ้นเสียงไม้ไผ่ และปากลำโพง | เป็นวัสดุธรรมชาติทั้งหมด |
| รูปทรง | รูปกรวยโค้งตามธรรมชาติของเขาควาย | ช่วยขยายเสียงตามหลักการสั่นพ้อง |
| ระบบกำเนิดเสียง | ใช้วิธีดูดลมเข้า | แตกต่างจากเครื่องเป่าทั่วไป |
| คุณภาพเสียง | กังวาน แหลมชัด ส่งเสียงได้ไกล | เหมาะกับพิธีกรรมและการส่งสัญญาณ |
| ปัจจัยการสร้าง | ขนาด ความโค้ง ความหนาของเขา และลิ้นเสียง | มีผลต่อคุณภาพเสียงและการบรรเลง |

ที่มา: ผู้วิจัย

สะไนเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมของกลุ่มชาติพันธุ์เยอที่มีลักษณะทางกายภาพและเทคนิคการบรรเลงเฉพาะตัว สร้างจากวัสดุธรรมชาติ โดยใช้เขาควายเป็นตัวขยายเสียง ทำให้เกิดเสียงที่กังวานและส่งได้ไกล การบรรเลงสะไนใช้เทคนิคการดูดลมเข้าแทนการเป่าลมออก ซึ่งต้องอาศัยการควบคุมลมหายใจ การเคลื่อนไหวของมือและจังหวะอย่างแม่นยำ นอกจากนี้ สะไนยังมีระบบเสียงพื้นฐาน 3 ระดับเสียง ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งการปิด-เปิดของส่วนประกอบของเครื่องดนตรี อันสะท้อนถึงภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ทางดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ

ตารางที่ 3 ระบบโครงสร้างเสียงของสะไน

| ระดับเสียง | วิธีการสร้างเสียง | หน้าที่ทางดนตรี | ลักษณะเสียง |
|---|---|---|---|
| เสียงมี (Mi) | ดูดลมโดยไม่ปิดช่องลม | เสียงหลักและศูนย์กลางทำนอง | กังวานสูง คมชัด ศักดิ์สิทธิ์ |
| เสียงเร (Re) | ปิดช่องลมปลายเขาบางส่วน | เชื่อมโยงทำนอง | นุ่มนวล ต่อเนื่อง ใช้บ่อย |
| เสียงโด (Do) | ปิดปลายเขาและปากลำโพงบางส่วน | จุดพักของทำนอง | หนักแน่น เสียงต่ำสุด |

ที่มา: ผู้วิจัย

สะไนเป็นเครื่องดนตรีที่มีระบบการกำเนิดเสียง และเทคนิคการบรรเลงที่เป็นเอกลักษณ์ โดยใช้วิธีการดูดลมเข้าแทนการเป่าลมออก ทำให้เกิดการสั่นสะเทือนของลิ้นเสียงภายในเครื่อง การบรรเลงต้องอาศัยการประสานสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมลมหายใจ การใช้มือและการควบคุมจังหวะอย่างแม่นยำ โดยเฉพาะการดูดลมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดความต่อเนื่องของเสียง ความสมบูรณ์ของทำนอง และเอกลักษณ์ทางดนตรีของสะไน ระบบเสียงของสะไนมีลักษณะเป็นระบบเสียงสามระดับ (Three-tone System) เสียงมี (Mi), เสียงเร (Re), และเสียงโด (Do) ซึ่งเป็นระบบเสียงที่มีความเรียบง่าย แต่สามารถสร้างรูปแบบทำนองและสำเนียงดนตรีที่มีความหลากหลายได้อย่างน่าสนใจ สะไนของนายวิทิต กตะศิลา มีระบบเสียงพื้นฐานจำนวน 3 ระดับเสียง ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งการปิดเปิดของปลายเขาและปากลำโพง ดังนี้



**ภาพที่ 4 เสียง มี**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

เสียงมี (Mi) เป็นระดับเสียงพื้นฐานและเป็นเสียงหลักของระบบเสียงสะไน เกิดจากการดูดลมเข้า โดยไม่มีการปิดปลายเขาหรือปรับแต่งตำแหน่งนิ้ว ทำให้เกิดเสียงที่มีความกังวานสูง มีความคมชัด และสามารถส่งเสียงได้ไกล โดยเสียงมีทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของระบบทำนอง มักใช้เป็นจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของการบรรเลง อีกทั้งยังให้ความรู้สึกสง่างามและศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญของการบรรเลงสะไน



**ภาพที่ 5 เสียง เร**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

เสียงเร (Re) เป็นระดับเสียงที่เกิดจากการใช้นิ้วหัวแม่มือปิดช่องลมบริเวณปลายเขา ขณะที่ปากลำโพงยังคงเปิดอยู่ ทำให้เกิดระดับเสียงที่ต่ำกว่าเสียงมีหนึ่งระดับ โดยเสียงเรมีลักษณะนุ่มนวลและทำหน้าที่สำคัญในการเชื่อมโยงวลีดนตรี สร้างความต่อเนื่องและความเคลื่อนไหวของทำนอง อีกทั้งยังเป็นระดับเสียงที่ใช้บ่อยที่สุดในการบรรเลงสะไน



**ภาพที่ 6 เสียง โด**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

เสียงโด (Do) เป็นระดับเสียงต่ำที่สุดของระบบเสียงสะไน เกิดจากการปิดปลายเขาอย่างสมบูรณ์ร่วมกับการควบคุมปากลำโพงบางส่วน ซึ่งต้องอาศัยความแม่นยำในการควบคุมแรงลมและตำแหน่งการปิด-เปิดของเครื่องดนตรี เสียงโดมีลักษณะหนักแน่น ทำหน้าที่เป็นจุดพักของทำนอง และมีความสำคัญต่อการสร้างความสมบูรณ์ของโครงสร้างทางดนตรีของสะไน

ทำนองหลักของนายวิทิต กตะศิลา

ทำนองหลักของสะไนที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมีด้วยกัน 3 ทำนองมีลักษณะและชื่อเรียก ดังนี้

1. ทำนอง รวมพล

ทำนองรวมพลเป็นการเป่าเพื่อเป็นสัญญาณในการรวมพล เพื่อจะกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่นเป็นการรวมพลระดมฝีพาย เพื่อที่จะพายเรือไปตามแม่น้ำเมื่อได้ยินเสียงสะไนในลักษณะทำนองเช่นนี้จะทราบทันทีว่าเป็นการเรียกรวมพล

2. ทำนอง ล่อง

เป็นทำนองที่เป่าเพื่อให้จังหวะแกะฝีพายทั้งหมดในเรือเพื่อให้มีขวัญกำลังใจและมีความพร้อมเพรียงในเวลาพายเรือ

3. ทำนอง เทียบท่า

มีลักษณะเป็นจังหวะเร็วกระชับแสดงถึงความดีใจที่พบฝั่งที่อยู่อาศัยที่ทำมาหากิน

1. โน้ตเพลงทำนองรวมพล

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - -ม | - - - - | - - - - | - - - - |
| - - - - | - - - - | - - - - | - - - ร | - - - - | - ม - ร | ม ร ม ร | ม ร ม ร |

2. โน้ตเพลงทำนองล่อง

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - - - - | - - - - | - - - - | - - - ม | - - - ม | - ม ร ม | - ร ร ร | - ม ร ม |
| - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - ม ร ม | - ร ร ร | - ม ร ร |
| - - - ม | - ร ร ร | - - - - | - - - - | - - - - | - - - ร | - ม - ด | - ม ร ม |
| - ร ร ร | - ม ร | - - - - | - - - - | - - - - | - - - ม | - - ร ร | - ม - ด |
| - ม ร ด | - ร ร ร | - ม ร ม | -- - - | - - - - | - ม ร ม | - ร ร ร | - ม ร ร |
| - - - ม | - ร ร ร | - - - - | - - - - | - - - - | - - - ร | - ม ร ร | - ร - ด |
| - ม ร ม | - ร ร ร | - ม ร ร | - - - - | - - - - | - ม ร ม | - ร ร ร | - ม ร ร |
| - - - ม | - ร - ร | - ม - ม | - ร ร ร | - - - ม | - ร - ร | - ม - ม | - ร ร ร |

3. โน้ตเพลงทำนองเทียบท่า

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - ม | - ม - ม | - ม - ม |
| - - - - | - - - ร | - ร - ร | - ร - ร | - - - ม | - ร - ร | - ร - ม | - ร ร ร |
| - - - - | - ม ร ม | - ม - ม | - ร - ร | - - - ด | - ร - ด | - ม ร ด | - ร - ด |
| - - - ด | - ร - ด | - ม ร ด | - ร - ร | - - - ด | - ร - ร | - - - ม | - ร - ร |

โน้ตเพลงทำนองหลักของสะไนที่นายวิทิต กตะศิลา สืบทอดและบรรเลง มีจำนวน 3 ทำนอง ได้แก่ ทำนองรวมพล ทำนองล่อง และทำนองเทียบท่า ซึ่งแต่ละทำนองมีลักษณะทางดนตรีและหน้าที่แตกต่างกันตามบริบทของการใช้งาน โดยทำนองรวมพลมีลักษณะจังหวะหนักแน่น ใช้เป็นสัญญาณในการเรียกรวมตัวและกระตุ้นการตอบสนองของผู้คน ทำนองล่องมีจังหวะต่อเนื่องและนุ่มนวล ใช้ประกอบการเดินทางและสร้างความพร้อมเพรียงในการพายเรือ ส่วนทำนองเทียบท่ามีจังหวะกระชับและเร้าใจ ใช้แสดงถึงความสำเร็จ ความยินดี และการเฉลิมฉลองหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม ทั้งนี้ ทำนองทั้ง 3 ทำนองสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เยออย่างชัดเจน




**ภาพที่ 7 รูปแบบการบรรเลงสะไนของนายวิทิต กตะศิลา**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

ลักษณะจังหวะและสุนทรียภาพทางดนตรี การบรรเลงสะไนสามารถแบ่งลักษณะจังหวะออกเป็น 2 รูปแบบหลัก คือ

1. การบรรเลงแบบช้า

เป็นการบรรเลงที่ใช้ในพิธีกรรม การบวงสรวง และการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีลักษณะทำนองที่สงบ เคร่งขรึม และแสดงออกถึงความศักดิ์สิทธิ์

2. การบรรเลงแบบเร็ว

เป็นการบรรเลงเพื่อความสนุกสนาน การฟ้อนรำ และการแสดงพื้นบ้าน มีลักษณะจังหวะกระชับ เร้าใจ และมีการเปลี่ยนระดับเสียงอย่างรวดเร็ว จากการวิเคราะห์เชิงมานุษยดนตรีวิทยาพบว่า การบรรเลงสะไนเพื่อความสนุกสนาน การฟ้อนรำ และการแสดงพื้นบ้าน มีลักษณะทางดนตรีที่โดดเด่นด้วยจังหวะกระชับ เร้าใจ และการเปลี่ยนระดับเสียงอย่างรวดเร็ว ซึ่งมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศแห่งความรื่นเริงและการมีส่วนร่วมของผู้คนในชุมชน ทั้งนี้ สุนทรียภาพของสะไนมิได้เกิดจากความซับซ้อนของระบบเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการบรรเลง ความเชื่อ พิธีกรรม และบริบททางสังคมวัฒนธรรม อันสะท้อนให้เห็นว่าสะไนมิใช่เพียงเครื่องดนตรีพื้นบ้าน หากยังเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอที่ยังคงได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัย

**สรุปผลการวิจัย**

สะไนเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านโบราณ และเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอแห่งที่ราบลุ่มราษีไศล จังหวัดศรีสะเกษ ที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชนมาอย่างยาวนาน สะไนมีบทบาทสำคัญทั้งด้านพิธีกรรม การสื่อสาร ประเพณี และการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ลักษณะทางกายภาพของสะไนสร้างจากวัสดุธรรมชาติ โดยใช้เขาควายเป็นตัวขยายเสียง ทำให้เกิดเสียงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ การบรรเลงใช้เทคนิคการดูดลมเข้าแทนการเป่าลมออก ซึ่งต้องอาศัยทักษะและความชำนาญสูง ระบบเสียงของสะไนประกอบด้วย 3 ระดับเสียง ได้แก่ เสียงมี เสียงเร และเสียงโด และมีทำนองหลัก 3 ทำนอง ได้แก่ ทำนองรวมพล ทำนองล่อง และทำนองเทียบท่า จากการวิเคราะห์เชิงมานุษยดนตรีวิทยาพบว่า สุนทรียภาพของสะไนเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคการบรรเลง ความเชื่อ พิธีกรรม และบริบททางสังคมวัฒนธรรม อันสะท้อนให้เห็นว่าสะไนเป็นทั้งมรดกทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ และภูมิปัญญาที่สำคัญของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ ซึ่งยังคงได้รับการอนุรักษ์และสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

**อภิปรายผล**

สะไนเป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านและเครื่องดนตรีศักดิ์สิทธิ์ของกลุ่มชาติพันธุ์เยอที่มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมของชุมชนมาอย่างยาวนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Merriam (1964) ที่มองว่าดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของบริบท

ทางสังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้สะไนยังมีบทบาทสำคัญด้านพิธีกรรม การสื่อสาร และการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ลักษณะทางกายภาพ ระบบเสียง และเทคนิคการบรรเลงที่เป็นเอกลักษณ์ สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาทางดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์เยอ โดยสุนทรียภาพของสะไนมิได้เกิดจากความซับซ้อนของระบบเสียงเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ความเชื่อ พิธีกรรม และบริบททางสังคมวัฒนธรรม อันแสดงให้เห็นว่าสะไนเป็นทั้งอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของชุมชน

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับสะไนของกลุ่มชาติพันธุ์เยออย่างเป็นระบบ ผ่านความร่วมมือระหว่างชุมชน สถาบันการศึกษา และหน่วยงานด้านวัฒนธรรม

2. ควรพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และการถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับสะไนแก่เยาวชนและคนรุ่นใหม่ เพื่อสร้างความตระหนักและความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น

3. ควรมีการรวบรวม บันทึก และจัดทำฐานข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ รูปแบบการบรรเลง และองค์ความรู้เกี่ยวกับสะไนในรูปแบบสื่อดิจิทัล เพื่อการอนุรักษ์และเผยแพร่อย่างยั่งยืน

4. ควรศึกษาวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับระบบเสียง เทคนิคการบรรเลง และบริบททางสังคมวัฒนธรรมของสะไน เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการในอนาคต

5. ควรส่งเสริมการนำสะไนไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมทางวัฒนธรรม การศึกษา และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์และคุณค่าดั้งเดิมของชุมชนไว้

**รายการอ้างอิง**

กาญจนา แก้วเทพ. (2548). *วัฒนธรรมชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). *ดนตรีศึกษา: หลักการและสาระสำคัญ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประสิทธิ์ ถาวร. (2553). *มานุษยดนตรีวิทยา: แนวคิดและวิธีการศึกษา*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Merriam, A. P. (1964). *The anthropology of music*. Northwestern University Press.

# "พระราชาบนท้องฟ้าอันเป็นนิจนิรันดร์" สำหรับวงดุริยางค์เครื่องลม
# MUSIC COMPOSITION: THE ETERNAL KING IN THE SKY FOR WIND ENSEMBLE

**ธีร์นิธิธรณ์ กลีบสมุทร***
THIINITHITHORN KLEEBSAMUTH

## บทคัดย่อ

บทความสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอผลงานประพันธ์เพลง "THE ETERNAL KING IN THE SKY" สำหรับวงดุริยางค์เครื่องลม (Wind Ensemble) ในรูปแบบยืดหยุ่น 5 แนวเสียง (Flexible 5-Part) เพื่อน้อมรำลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณและพระเกียรติคุณของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9) โดยถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอันหลากหลาย ทั้งความอบอุ่น ความยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ และความรักอันเป็นนิรันดร์ผ่านวงดุริยางค์เครื่องลม

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีความยาวประมาณ 6 นาที 10 วินาที ถูกจัดอยู่ในระดับความยากขั้นกลางค่อนข้างสูง (Grade 4) ตามเกณฑ์ของ American Band College ในด้านเทคนิคการประพันธ์ ผู้เขียนเลือกใช้โครงสร้างทางดนตรีแบบสามตอน (Ternary Form) เริ่มต้นด้วยท่อนนำที่เน้นความนุ่มนวลและโศกเศร้าในอัตราความเร็ว Adagio ก่อนจะพัฒนาเข้าสู่ท่อนกลางที่แสดงถึงความกล้าหาญและความยิ่งใหญ่ โดยใช้เทคนิคการเปลี่ยนมาตรอัตราจังหวะผสม (Mixed Meters) ในอัตราส่วน 7/8 และ 5/8 เพื่อสร้างแรงขับเคลื่อนทางจังหวะ จากนั้นจึงส่งต่อเข้าสู่ท่อนสรรเสริญในอัตราความเร็ว Andante ด้วยพลังเสียงเต็มวง (Tutti) และจบลงอย่างสงบสง่างาม เพื่อสื่อถึงการเสด็จสู่สรวงสวรรค์

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์นี้ ไม่เพียงแต่นำเสนอผลงานดนตรีโปรแกรมที่มีคุณค่าทางจิตใจ แต่ยังเป็นการพัฒนาแนวทางการประพันธ์เพลงประเภท Flexible Band ระดับสูง ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านการจัดสรรเครื่องดนตรีของวงโยธวาทิตขนาดเล็ก ในขณะเดียวกันก็ช่วยพัฒนาทักษะการบรรเลงจังหวะที่ซับซ้อนให้แก่นักดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การประพันธ์เพลงสำหรับวงเครื่องลม, วงดนตรีรูปแบบยืดหยุ่น 5 แนวเสียง, ดนตรีโปรแกรม

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปนครศรีธรรมราช สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This creative research paper presents the music composition entitled "The Eternal King in the Sky" for Wind Ensemble in a Flexible 5-Part format, serving as a profound artistic tribute in remembrance of His Majesty King Bhumibol Adulyadej The Great (King Rama IX), capturing a rich emotional palette of warmth, greatness, bravery, and eternal love through a wind ensemble.

This creative piece is designed with a total duration of roughly 6:10 minutes. It is graded at approximately Grade 4 according to the American Band College Music Grading Chart. Structurally, the work employs a ternary form. It opens with a gentle and somber introduction in an Adagio tempo. The music then transitions into a dynamic middle section that symbolizes bravery and majesty through the rigorous application of mixed meters, specifically alternating between 7/8 and 5/8 time signatures. This section utilizes heavy marcato articulations to create strong rhythmic drive. The composition reaches its emotional climax in a grand Andante section with full-ensemble tutti, before concluding peacefully in an Adagio coda that reflects a serene ascension to the sky.

This creation does not only present the program music that holds sentimental value, but it also provides the development of guidelines for composing a high-level repertoire for flexible ensembles, helping reduce instrumentation constraints of small marching bands. Meanwhile, complex rhythmic challenges and profound programmatic themes enable musicians to effectively improve the skills of playing musical instruments.

Keywords: Music Composition for Wind Ensemble, Flexible 5-Part Band, Program Music

**บทนำ**

ดนตรีเป็นศิลปะและสื่อกลางที่มีอานุภาพลึกซึ้งในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่าของมนุษยชาติ ในบริบทของสังคมไทย พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9) ทรงเป็นศูนย์รวมจิตใจอันยิ่งใหญ่ และทรงเป็นที่รักยิ่งของปวงชนชาวไทย พระองค์ไม่เพียงแต่ทรงปกครองแผ่นดินด้วยพระมหากรุณาธิคุณอันหาที่สุดมิได้ แต่ยังทรงเป็น "องค์อัครศิลปิน" ผู้ทรงพระราชนิพนธ์บทเพลงอันทรงคุณค่าไว้มากมาย การเสด็จสู่สวรรคาลัยของพระองค์นำมาซึ่งความโศกเศร้าอย่างสุดซึ้ง แต่ในขณะเดียวกันก็จุดประกายแรงบันดาลใจ

ให้แก่ศิลปินและผู้ประพันธ์เพลงในการรังสรรค์ผลงานดนตรี เพื่อน้อมรำลึกถึงพระเกียรติคุณอันยิ่งใหญ่ชั่วนิรันดร์

จากแรงบันดาลใจดังกล่าว ผู้ประพันธ์จึงได้รังสรรค์บทเพลงสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อบอกเล่าถึงพระมหากษัตริย์ผู้เสด็จสู่สรวงสวรรค์อันกว้างใหญ่และงดงาม โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดเฉดอารมณ์ที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น ความยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ ความรัก และพระเมตตา เพื่อเป็นสิ่งอนุสรณ์แห่งความระลึกถึงตราบนานเท่านาน ทั้งนี้ในกระบวนการพัฒนาบทเพลง ผู้ประพันธ์ได้เล็งเห็นถึงปัญหาเชิงปฏิบัติการของวงโยธวาทิตหรือวงเครื่องลม (Wind Ensemble) ในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งมักประสบปัญหาข้อจำกัดด้านเครื่องดนตรีและจำนวนนักดนตรีที่ไม่ครบตามมาตรฐานการจัดวงทั่วไป (Limited Instrumentation) ส่งผลให้วงดนตรีขนาดกลางและขนาดเล็กขาดโอกาสในการเข้าถึงบทเพลงที่มีคุณภาพและมีความท้าทายในระดับสูง

เพื่อแก้ไขปัญหาและอุดช่องว่างดังกล่าว บทเพลงนี้จึงถูกประพันธ์ขึ้นภายใต้รูปแบบการจัดวงยืดหยุ่น 5 แนวเสียง (Flexible 5-Part Ensemble) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียบเรียงเสียงประสานที่เปิดโอกาสให้เครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ ภายในวงสามารถร่วมบรรเลงในแนวเสียงเดียวกันได้ตามความเหมาะสม อย่างไรก็ตามเพลงในรูปแบบ Flexible Band ส่วนใหญ่มักถูกจำกัดไว้สำหรับนักดนตรีในระดับเริ่มต้นหรือระดับประถมศึกษา (Grade 1–3) ผู้ประพันธ์จึงได้ยกระดับความท้าทายของบทเพลงนี้ให้อยู่ในระดับความยากขั้นกลางค่อนข้างสูง (Grade 4) ตามเกณฑ์มาตรฐานของ American Band College Music Grading Chart โดยมีการนำเทคนิคทางดนตรีร่วมสมัย เช่น มาตรอัตราจังหวะผสม (Mixed Meters) ในอัตราร่วม 7/8 และ 5/8 เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างมิติทางจังหวะที่ซับซ้อนและเร้าอารมณ์ รายละเอียดของแนวคิด โครงสร้าง และการจัดสรรแนวเสียงทั้งหมดได้รับการประพันธ์ในบทเพลง THE ETERNAL KING IN THE SKY

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงพรรณนา (Program Music) สำหรับวงดุริยางค์เครื่องลมในรูปแบบ Flexible 5-Part format เพื่อเทิดพระเกียรติและน้อมรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9)

2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวทางการประพันธ์เพลงสำหรับวงดุริยางค์เครื่องลมที่มีข้อจำกัดด้านเครื่องดนตรี โดยการบูรณาการเครื่องหมายกำหนดจังหวะผสม (Mixed Meters) และเทคนิคการประพันธ์ในระดับความยาก Grade 4

**กระบวนการสร้างสรรค์**

1. กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีดนตรีสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์บทเพลงนี้ตั้งอยู่บนกรอบแนวคิดของ ดนตรีพรรณนา (Program Music) ซึ่งเป็นการใช้เสียงดนตรีถ่ายทอดเรื่องราวหรืออารมณ์ความรู้สึก ตามโปรแกรมที่ผู้ประพันธ์กำหนด ร่วมกับระบบ Flexible Ensemble (Flexible 5-Part) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดสรรกลุ่มเสียงดนตรี ให้ออกเป็น 5 พาร์ทหลักเพื่อแก้ปัญหาเชิงการศึกษาดนตรี (Pedagogical Gap) ในวงดนตรีที่มีสัดส่วนเครื่องดนตรีไม่สมบูรณ์

2. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลและตกผลึกแนวคิด (Inspiration and Conceptualization)

2.1 การกำหนดแรงบันดาลใจ

ผู้ประพันธ์เริ่มต้นจากการรวบรวมความรู้สึกและภาพจำที่มีต่อในหลวงรัชกาลที่ 9 โดยตกผลึกอารมณ์หลักออกเป็น 5 มิติ คือ ความอบอุ่น ความยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ ความรัก และความพระเมตตา โดยการจัดสรรโครงสร้างและรูปแบบบทเพลง (Form & Emotional Dimensions) ซึ่งบทเพลงนี้ใช้โครงสร้างแบบสากล Ternary Form (ABA) โดยการพรรณนาทำนองผู้ประพันธ์ได้บ่มเพาะมิติอารมณ์หลักทั้ง 5 มิติ ร้อยเรียงผ่านเทคนิคดนตรีสากล ดังนี้

มิติด้านความรักและความอบอุ่น ถ่ายทอดผ่านท่วงทำนองในกลุ่มเครื่องลมไม้ทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลัก (Cantabile) ด้วยเสียงที่นุ่มนวลแผ่วเบา (Piano) สะท้อนถึงความรักและความผูกพันอันอบอุ่นที่ปวงชนมีต่อพระองค์

มิติด้านความพระเมตตา มีการใช้คู่เสียงฮาร์โมนีที่ประสานสอดคล้องแบบค่อย ๆ แผ่ขยาย (Crescendo) เปรียบเสมือนน้ำพระทัยและพระเมตตาของพระองค์ที่แผ่ไพศาลไปทั่วผืนแผ่นดิน

มิติด้านความยิ่งใหญ่และความกล้าหาญ ดนตรีจะเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นในปลายท่อน A ก่อนส่งต่อไปยังท่อน B โดยการใช้เทคนิค Marcato ในกลุ่มเครื่องเป่าทองเหลืองและการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ จังหวะผสม (Mixed Meters) 7/8 และ 5/8 เพื่อพรรณนาถึงความยิ่งใหญ่ เกียรติยศ และความกล้าหาญในการก้าวข้ามผ่านช่วงเวลาแห่งความสูญเสียอย่างเข้มแข็ง

2.2 การศึกษาข้อจำกัดทางเทคนิค (Flexible Band Framework) ศึกษาข้อจำกัดของวงดนตรีที่มีเครื่องดนตรีไม่ครบครัน (Limited Instrumentation) เพื่อนำมาเป็นโจทย์ในการออกแบบแนวเสียง โดยตั้งเป้าหมายว่าจะต้องประพันธ์เพลงในระดับความยากเกรด 4 (Grade 4) ที่มีความท้าทาย แต่ระบบการจัดวงต้องยืดหยุ่นพอที่วงขนาดเล็กจะบรรเลงได้

2. ขั้นตอนการวางโครงสร้างและรูปแบบบทเพลง (Structural Design and Formal Analysis) ผู้ประพันธ์เลือกใช้โครงสร้างสามตอน (Ternary Form: A-B-A') ในการดำเนินเรื่องราวเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดดนตรีโปรแกรม (Program Music) โดยกำหนดสัดส่วนความยาวรวมไว้ที่ประมาณ 06:10 นาที ดังนี้

ท่อน A (น้อมรำลึกและความอาลัย) อัตราความเร็ว Adagio เน้นการใช้แนวทำนองที่พริ้วไหว นุ่มนวล และสร้างบรรยากาศแห่งความอบอุ่นและคิดถึง

ท่อน B (ความกล้าหาญและความยิ่งใหญ่) เปลี่ยนอัตราความเร็วและพื้นผิวทางดนตรีเพื่อสร้างความขัดแย้ง (Contrast) โดยมีการนำมาตรอัตราจังหวะผสม (Mixed Meters) เช่น 7/8 และ 5/8 มาใช้ชั่วคราวเพื่อขับเคลื่อนความรู้สึกตื่นตัวและความกล้าหาญ

ท่อน A' (การสรรเสริญและการเสด็จสู่สรวงสวรรค์) กลับเข้าสู่ท่อนอารมณ์หลักในอัตราความเร็ว Andante และ Adagio โดยขยายเสียงให้ยิ่งใหญ่เต็มวง (Tutti) ในช่วง Allargando ก่อนจะค่อย ๆ ลดความเข้มเสียงลงเพื่อสื่อถึงการเสด็จสู่สรวงสวรรค์ชั่วนิรันดร์

3. ขั้นตอนการประพันธ์และการจัดสรรแนวเสียง (Composition and Orchestration)

ในขั้นตอนนี้ ผู้ประพันธ์ได้ดำเนินการเรียบเรียงและบันทึกโน้ตลงในโปรแกรมเขียนโน้ตดนตรีสากล โดยมีหลักการจัดสรรแนวเสียงยืดหยุ่น 5 แนว (Flexible 5-Part) ดังนี้

Part 1 (High Voices) กำหนดให้เครื่องดนตรีเสียงสูง เช่น Flute, Clarinet 1, Soprano Saxophone และ Trumpet 1 ทำหน้าที่บรรเลงแนวทำนองหลัก (Melody)

Part 2 & 3 (Medium-High & Mid Voices) จัดสรรให้ Clarinet 2, Alto Saxophone, Trumpet 2 และ Horn in F บรรเลงแนวทำนองรอง (Counter-melody) หรือประสานเสียงขั้นคู่เพื่อเติมเต็มเนื้อเสียง

Part 4 & 5 (Low-Medium & Bass Voices) มอบหมายให้ Tenor Saxophone, Trombone, Baritone/Euphonium, Bass Clarinet, Tuba และ Double Bass ทำหน้าที่ขับเคลื่อนฐานคอร์ดดนตรีและจังหวะ (Bass Line & Harmonic Foundation)

Percussion Integration ออกแบบแนวเครื่องกระทบ (Timpani, Glockenspiel, Bass Drum, Cymbals, Tambourine) ให้ทำหน้าที่เสริมมิติความลึกและความยิ่งใหญ่ในท่อนสรรเสริญ

4. ขั้นตอนการตรวจสอบ ทบทวน และปรับปรุงผลงาน (Review and Verification)

การทดสอบเสียงผ่านระบบจำลอง (MIDI Simulation) ผู้ประพันธ์ตรวจสอบความสมบูรณ์ของการประสานเสียง (Sonority) และความสมดุลของความดัง-เบา (Dynamics) ผ่านระบบเสียงจำลอง เพื่อให้มั่นใจว่าเมื่อเครื่องดนตรีต่างตระกูลกันมาบรรเลงร่วมกันในแนว (Part) เดียวกัน เสียงจะไม่ตีกันหรือจมหายไป

การตรวจสอบความสอดคล้องกับระดับความยาก เกรด 4 ตรวจเช็คช่วงเสียง (Range) ของเครื่องดนตรีแต่ละชิ้น อัตราจังหวะ และความยากง่ายของเทคนิคการบรรเลง (เช่น การใช้ลิ่มนิ้ว ลม และข้อกำหนด Marcato) ให้ตรงตามเกณฑ์มาตรฐานของ American Band College Music Grading Chart เพื่อให้เหมาะสมกับวงเครื่องลมระดับกลางค่อนข้างสูง

**ผลการสร้างสรรค์**

1. ผลสำเร็จด้านกายภาพและรูปแบบการจัดวง (Physical and Instrumentation Results) ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นบทเพลงประเภทดนตรีโปรแกรม (Program Music) ที่มีความยาวรวมประมาณ 05:30 นาที ถูกจัดอยู่ในระดับความยากเกรด 4 (Grade 4) ตามเกณฑ์มาตรฐานของ American Band College Music Grading Chart โดยผลลัพธ์ที่สำคัญคือการบรรลุรูปแบบการจัดวงยืดหยุ่น 5 แนวเสียง (Flexible 5-Part Format) ร่วมกับกลุ่มเครื่องกระทบ (Percussion) ซึ่งเปิดโอกาสให้วงเครื่องลมที่มีข้อจำกัดด้านเครื่องดนตรี สามารถนำไปบรรเลงได้จริง โดยมีการกระจายเครื่องดนตรีในแต่ละแนวเสียง (Part) ดังนี้

Part 1 รองรับเครื่องดนตรีเสียงสูง ได้แก่ Flute, Clarinet in B♭ (แนวที่ 1) Soprano Saxophone และ Trumpet in B♭ (แนวที่ 1)

Part 2 รองรับ Clarinet in B♭ (แนวที่ 2) Clarinet in E♭, Alto Saxophone (แนวที่ 1) และ Trumpet in B♭ (แนวที่ 2)

Part 3 รองรับ Alto Saxophone (แนวที่ 2) Tenor Saxophone (แนวที่ 1) และ Horn in F (แนวที่ 1)

Part 4 รองรับ Tenor Saxophone (แนวที่ 2) Horn in F (แนวที่ 2) Bassoon (แนวที่ 1) Trombone (แนวที่ 1) และ Euphonium (แนวที่ 1)

Part 5 รองรับ Bass Clarinet, Baritone Saxophone, Bassoon (แนวที่ 2) Trombone (แนวที่ 2) Euphonium (แนวที่ 2) Tuba และ Double Bass

Percussion: ประกอบด้วย Timpani, Glockenspiel, Bass Drum, Cymbals (Suspended/Crash), Tambourine, Triangle และ Tom-toms

2. ผลการวิเคราะห์โครงสร้างและการดำเนินทำนอง (Structural and Rhythmic Analysis)

บทเพลงมีการดำเนินโครงสร้างแบบสามตอน (Ternary Form) โดยมีรายละเอียดการจัดลำดับท่อนและเทคนิคทางดนตรีที่ตอบสนองต่อแนวคิดดนตรีโปรแกรม ดังนี้

ท่อนนำและท่อน A (ห้องที่ 1–67) เริ่มต้นด้วยอัตราความเร็ว Adagio เปิดตัวด้วยความนุ่มนวลเบาบางในระดับความเข้มเสียง Piano (p) เน้นการสร้างเฉดอารมณ์ที่อบอุ่น ลึกซึ้ง และความอาลัยระลึกถึง ก่อนจะค่อย ๆ เพิ่มพลังเสียงขึ้นในท่อนถัดมา

ท่อน B (ห้องที่ 68–102) เป็นท่อนที่แสดงถึงความกล้าหาญและความยิ่งใหญ่ ผลการสร้างสรรค์พบการใช้เทคนิคมาตรอัตราจังหวะผสม (Mixed Meters) โดยมีการสลับมาตรจังหวะระหว่าง 7/8 และ 5/8 อย่างต่อเนื่อง ร่วมกับการใช้ลิ่มนิ้วและลมในลักษณะ Marcato เพื่อสร้างแรงขับเคลื่อนและมิติทางจังหวะที่แปลกใหม่และท้าทายความสามารถของนักดนตรีระดับเกรด 4 ก่อนจะคลายอารมณ์ลงด้วยเทคนิค Allargando

ท่อน A' และส่วนท้าย (ห้องที่ 103–จบ) ปรับเข้าสู่อัตราความเร็ว Andante เพื่อนำเสนอทำนองหลักในรูปแบบที่สง่างามและยิ่งใหญ่ มีการใช้พลังเสียงเต็มวง (Tutti) ในระดับ Fortissimo (ff) เพื่อสรรเสริญพระเกียรติคุณ จากนั้นบทเพลงจะค่อย ๆ ผ่อนคลายความเข้มเสียงลง (Decrescendo) และกลับสู่ความเร็วในช่วงท้าย สื่อความหมายถึงความสงบและการเสด็จสู่สรวงสวรรค์ชั่วนิรันดร์อย่างงดงาม

3. ผลสัมฤทธิ์ในเชิงการตอบสนองแนวคิดสร้างสรรค์ (Conceptual Achievements)

ผลการประพันธ์สามารถหลอมรวมอารมณ์ความรู้สึกอันเป็นนามธรรม ทั้งความอบอุ่น ความยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ ความรัก และความพระเมตตา ออกมาเป็นรูปธรรมผ่านทางเสียงดนตรีได้อย่างครบถ้วน บทเพลง “THE ETERNAL KING IN THE SKY” ประสบความสำเร็จในการทำหน้าที่เป็นสื่อกลางน้อมรำลึกถึงในหลวงรัชกาลที่ 9 ในขณะเดียวกัน ผลงานชิ้นนี้ยังทำหน้าที่เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอนและการจัดวงเครื่องลมระดับเกรด 4 ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนบทเพลงสำหรับวงดนตรีที่มีเครื่องดนตรีจำกัดได้อย่างเป็นรูปธรรม

**สรุปผล**

การวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ประสบความสำเร็จในการประพันธ์บทเพลง “THE ETERNAL KING IN THE SKY” สำหรับวงเครื่องลม (Wind Ensemble) ในรูปแบบยืดหยุ่น 5 แนวเสียง (Flexible 5-Part Format) ร่วมกับกลุ่มเครื่องกระทบ (Percussion) โดยผลงานมีความยาวรวมประมาณ 05:30 นาที และถูกจัดอยู่ในระดับความยากเกรด 4 (Grade 4) ตามเกณฑ์มาตรฐานของ American Band College Music Grading Chart

ในด้านเนื้อหาและแนวคิดดนตรีโปรแกรม (Program Music) บทเพลงนี้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอันหลากหลาย เพื่อน้อมรำลึกถึงพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (ในหลวงรัชกาลที่ 9) ผ่านโครงสร้างสามตอน (Ternary Form) ได้อย่างสมบูรณ์ โดยแบ่งเฉดอารมณ์ออกเป็นท่อนนำและท่อน A ที่แฝงไปด้วยความอาลัยและความอบอุ่นลึกซึ้ง ท่อน B ที่ใช้มาตรอัตราจังหวะผสม (Mixed Meters) 7/8 และ 5/8 ร่วมกับความเข้มเสียงระดับ Forte Marcato เพื่อสะท้อนถึงความกล้าหาญและความยิ่งใหญ่ ก่อนจะส่งท้ายด้วยท่อน A' และส่วนท้าย (Coda) ที่ขยายเสียงสู่ความยิ่งใหญ่เต็มวง (Tutti) ในระดับ Fortissimo ($ff$) แล้วจึงผ่อนคลายลงอย่างสงบสง่างามเพื่อสื่อถึงการเสด็จสู่สรวงสวรรค์ชั่วนิรันดร์

**ตัวอย่าง Score เพลง THE ETERNAL KING IN THE SKY**

**ตัวอย่าง VDO Score เพลง THE ETERNAL KING IN THE SKY**

**อภิปรายผล**

จากผลการสร้างสรรค์บทเพลง "THE ETERNAL KING IN THE SKY" มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. การบรรลุเป้าหมายดนตรีโปรแกรมด้วยการตัดสลับอารมณ์ (Contrast)

แม้ว่าบทเพลงนี้จะมีความยาวเพียง 5:30 นาที แต่ผู้ประพันธ์สามารถบรรจุความรู้สึกอันหลากหลาย ทั้งความอบอุ่น ความยิ่งใหญ่ ความกล้าหาญ ความรัก และความพระเมตตาลงไปได้ผ่านการเปลี่ยนอัตราความเร็ว (Tempo) และมาตรจังหวะอย่างมีชั้นเชิง การที่ท่อนกลาง (ท่อน B) มีการใช้มาตรอัตราจังหวะผสม 7/8 และ 5/8 ชั่วคราว ช่วยสร้างจุดเปลี่ยน (Turning Point) ที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกถึงความท้าทายและความตื่นตัวอย่างเด่นชัด ก่อนที่จะคลายความตึงเครียดกลับเข้าสู่ท่อนสรรเสริญ ซึ่งกระบวนการเปลี่ยนผ่านทางอารมณ์ดนตรีเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของดนตรีโปรแกรมยุคโรแมนติกที่มุ่งเน้นการใช้สีสันของเสียงและจังหวะในการเล่าเรื่องราวเชิงนามธรรมให้เป็นรูปธรรม

2. นวัตกรรมการแก้ปัญหาข้อจำกัดของวงดนตรี (Flexible Framework)

สิ่งที่เป็นจุดเด่นทางวิชาการของผลงานชิ้นนี้คือ การทลายข้อจำกัดของบทเพลงประเภท Flexible 5-Part ในอดีต เพลงในรูปแบบนี้มักถูกมองว่าเป็นเพลงสำหรับนักดนตรีฝึกหัด (Grade 1–3) เนื่องจากผู้ประพันธ์มักหลีกเลี่ยงการเขียนจังหวะที่ซับซ้อน แต่บทเพลงนี้พิสูจน์ให้เห็นว่า การประพันธ์เพลง Flexible ในระดับเกรด 4 (Grade 4) สามารถทำได้จริง การจัดสรรกลุ่มเครื่องดนตรีต่างตระกูล (เช่น Woodwinds และ Brass) ให้แชร์พาร์ทร่วมกันในไฟล์โน้ตเพลงฉบับสมบูรณ์ โดยที่ยังมีเนื้อเสียงประสาน (Sonority) ที่หนาแน่นและไม่เกิดการกลืนเสียงกัน (Acoustic Masking) ถือเป็นการเปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์บทเรียนและบทเพลงที่มีคุณภาพให้แก่กลุ่มวงโยธวาทิตขนาดกลางและขนาดเล็กที่มีเครื่องดนตรีจำกัด

**ข้อเสนอแนะ**

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ (Suggestions for Practical Application)

1) สำหรับการฝึกซ้อมของวงดนตรี เนื่องจากท่อนกลาง (ท่อน B) มีการใช้มาตรอัตราจังหวะผสม 7/8 และ 5/8 ผู้ควบคุมวง (Conductor) ควรฝึกซ้อมแยกส่วน (Sectional Rehearsal) โดยเน้นย้ำการนับจังหวะย่อย (Subdivision) เช่น $2+2+3$ หรือ $3+2+2$ เพื่อให้นักดนตรีสามารถบรรเลงเครื่องหมาย Marcato ได้อย่างแม่นยำและพร้อมเพรียงกัน

2) การจัดสรรเครื่องดนตรีในวงขนาดเล็ก ในการนำเพลงนี้ไปบรรเลงจริง หากวงดนตรีมีเครื่องดนตรีจำนวนจำกัด ควรให้ความสำคัญกับการจัดสรรนักดนตรีลงใน Part 1 (แนวทำนองหลัก) และ Part 5 (แนวเสียงเบส) ให้มีความสมดุลกันก่อน เพื่อรักษาโครงสร้างหลักของบทเพลงไว้ จากนั้นจึงค่อยเติมเต็มใน Part 2, 3 และ 4 ตามลำดับ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยและสร้างสรรค์ครั้งต่อไป (Suggestions for Future Research)

1) ควรมีการศึกษาและประพันธ์บทเพลงสำหรับวงดนตรียืดหยุ่น (Flexible Ensemble) ในระดับความยากที่สูงขึ้น เช่น ระดับเกรด 5 หรือเกรด 6 เพื่อขยายขอบเขตทางวิชาการ และเพิ่มความหลากหลายของวรรณกรรมดนตรีประเภทนี้

2) ควรมีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยการนำบทเพลงนี้ไปทดลองปฏิบัติจริงกับวงโยธวาทิตในสถานศึกษาที่มีข้อจำกัดด้านเครื่องดนตรี เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักดนตรี และนำผลตอบรับ (Feedback) มาพัฒนาเทคนิคการเรียบเรียงเสียงประสานในอนาคตต่อไป

**รายการอ้างอิง**

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). *พฤติกรรมการสอนดนตรี*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรพล สุดารา. (2559). *การประพันธ์และการเรียบเรียงเสียงประสานสำหรับวงเครื่องลมร่วมสมัย*. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

American Band College. (n.d.). *ABC Music Grading Chart: Band Repertoire Grading System*. https://www.bandworld.org/abc-grading-chart/

Miles, R. (Ed.). (2010). *Teaching Music through Performance in Band* (Vol. 1, 2nd ed.). GIA Publications. *(แหล่งอ้างอิงสากลสำหรับอ้างอิงเกณฑ์ความยากระดับเกรด 4 และมาตรฐานวงโยธวาทิต)*

# การพัฒนาทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาเอกดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

# DEVELOPING NOTATION SINGING SKILLS IN NORTHERN THAI FOLK SONGS THROUGH A PRACTICE-BASED APPROACH FOR GRADE 8 STUDENTS MAJORING IN NORTHERN THAI FOLK MUSIC AT CHIANG MAI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS

**สาวิน มูลธิมา***
SAWIN MUNTIMA

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 6 คน ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยจัดกิจกรรมการฝึกอย่างเป็นลำดับขั้นจากง่ายไปยาก มุ่งเน้นการฝึกอ่านและร้องโน้ตให้ถูกต้องทั้งระดับเสียงและอัตราจังหวะ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในโครงสร้างของบทเพลง สามารถจดจำทำนองและจังหวะได้อย่างแม่นยำ อันจะช่วยให้การต่อเพลงและการปฏิบัติบทเพลงเป็นไปอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ แบบประเมินทักษะการร้องโน้ต และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ ผลการวิจัย

พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 10.50 คะแนน (SD = 0.55) อยู่ในระดับควรพัฒนา และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 15.00 คะแนน (SD = 0.89) อยู่ในระดับดี นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้น นอกจากนี้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.74 (SD = 0.46)

คำสำคัญ: แบบฝึกทักษะ, การร้องโน้ต, ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This classroom research aims to: 1) investigate students' learning achievement after using Northern Thai folk song solfège skill exercises, and 2) examine students' satisfaction with the use of the exercises. The participants consisted of six Grade 8 students majoring in Northern Thai Folk Music at Chiang Mai College of Dramatic Arts during the first semester of the 2026 academic year, whose learning achievement was below the prescribed criterion. The research instruments included a set of Northern Thai folk song solfège skill exercises developed by the researcher. The exercises were systematically organized from basic to advanced levels and emphasized accurate pitch and rhythmic reading and singing. They were designed to enhance students' understanding of the musical structure, improve their ability to memorize melodies and rhythms, and facilitate more accurate and effective learning and performance of musical pieces. Additional instruments included a singing skills assessment form and a student satisfaction questionnaire. Data was analyzed using mean, standard deviation, and percentage.

The findings revealed that the pre-test mean score was 10.50 (SD = 0.55), indicating a level requiring improvement, whereas the post-test mean score increased to 15.00 (SD = 0.89), indicating a good level of achievement. All students demonstrated improvement after participating in the learning activities. Furthermore, students' overall satisfaction with the skill exercises was at the highest level, with a mean score of 4.74 (SD = 0.46).

Keywords: Skill Exercises, Solfège Singing, Northern Thai Folk Music, Learning Achievement

**บทนำ**

ดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ความเชื่อ และอัตลักษณ์ของชาวล้านนา ซึ่งได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้ทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา การจัดการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือจึงมิได้มุ่งเน้นเพียงการสร้างความรู้และทักษะทางดนตรีเท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการอนุรักษ์ ฟื้นฟู และสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่ต่อไปอย่างยั่งยืน (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2567)

วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ในฐานะสถาบันการศึกษาที่มีภารกิจในการผลิตและพัฒนากำลังคนด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะด้านการปฏิบัติทางดนตรีอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านการบรรเลง การขับร้อง การอ่านโน้ต และการแสดงออกทางดนตรี เพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562)

การร้องโน้ตเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนดนตรี เนื่องจากเป็นกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างการรับรู้ระดับเสียง การเข้าใจจังหวะ และการถ่ายทอดออกมาเป็นเสียงร้องอย่างถูกต้อง ผู้เรียนที่มีทักษะการร้องโน้ตที่ดีจะสามารถพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องดนตรี การขับร้อง และการเรียนรู้บทเพลงใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Campbell & Scott-Kassner, 2019)

จากการจัดการเรียนการสอนของผู้วิจัย พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ยังมีปัญหาในการร้องโน้ตด้านความถูกต้องของระดับเสียง ความแม่นยำของจังหวะ การออกเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเหนือ การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง และความมั่นใจในการร้อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ปัญหาดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2564) ที่กล่าวว่า การพัฒนาทักษะจำเป็นต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและการจัดกิจกรรมที่เอื้อต่อการลงมือกระทำจริงของผู้เรียน

แบบฝึกทักษะเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนซ้ำอย่างเป็นลำดับขั้น มีการเสริมแรงและตรวจสอบความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียน (Good, 1973) นอกจากนี้ แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) ของ Kolb (1984) ยังชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิด และการทดลองนำความรู้ไปใช้จริง

แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีจุดเด่นคือการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ โดยเน้นการฝึกอ่านและร้องโน้ตให้ถูกต้อง ทั้งระดับเสียงและอัตราจังหวะควบคู่กับการฝึกออกเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเหนือจากบทเพลงจริง ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้น ตั้งแต่การอ่านโน้ต การเชื่อมโยงเสียงกับจังหวะ การออกเสียงคำร้องตามสำเนียงท้องถิ่น ไปจนถึงการถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง พร้อมทั้งได้รับข้อเสนอแนะจากผู้สอนอย่างต่อเนื่อง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในโครงสร้างของบทเพลง จดจำทำนองและจังหวะได้แม่นยำ ส่งผลให้สามารถต่อเพลงและปฏิบัติบทเพลงได้อย่างถูกต้อง ตลอดจนพัฒนาการออกเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเหนือได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการร้องโน้ตของนักเรียน และศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมทั้งความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แบบฝึกดังกล่าว อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาเอกดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาเอกดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

**วิธีการศึกษา**

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกดังกล่าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) โดยใช้แผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One-Group Pretest–Posttest Design) เพื่อศึกษาผลของการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นต่อการพัฒนาทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ การวิจัยดำเนินการโดยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Pretest) จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภายหลังเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรม (Posttest) เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบและศึกษาการเปลี่ยนแปลงของทักษะการร้องโน้ตของผู้เรียน ทั้งนี้รูปแบบการวิจัยดังกล่าวเหมาะสมสำหรับการศึกษาผลของนวัตกรรมทางการเรียนการสอนในบริบทของชั้นเรียน (Creswell & Creswell, 2018)

$$O_1 \longrightarrow X \longrightarrow O_2$$

เมื่อ

$O_1$ หมายถึง การวัดผลก่อนเรียน (Pretest)

X หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ

$O_2$ หมายถึง การวัดผลหลังเรียน (Posttest)

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ภาควิชาดุริยางคศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 6 คน ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการร้องโน้ตต่ำกว่าร้อยละ 60 ของคะแนนเต็ม ตามเกณฑ์การประเมินของรายวิชา จึงได้รับการคัดเลือกโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

1. แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสาร หลักสูตร และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาครอบคลุมการฝึกอ่านและร้องระดับเสียง การรักษาจังหวะ การออกเสียงภาษาถิ่นเหนือ การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง และเทคนิคการขับร้องพื้นบ้านภาคเหนือ

2. แบบประเมินทักษะการร้องโน้ต เป็นแบบประเมินชนิด เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) ใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึก ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่

2.1 ความถูกต้องของระดับเสียง

2.2 ความถูกต้องของจังหวะ

2.3 การออกเสียงภาษาถิ่นเหนือ

2.4 การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง

2.5 ความมั่นใจในการร้องและการแสดงออก

แต่ละด้านกำหนดระดับคุณภาพ 4 ระดับ (4–1 คะแนน) คะแนนเต็ม 20 คะแนน

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน เป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Five-point Likert Rating Scale) ครอบคลุมด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนการสอน การใช้สื่อ การวัดและประเมินผล และการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำเครื่องมือทั้งหมดเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item–Objective Congruence: IOC) ตามแนวทางของประสาท เนืองเฉลิม (2552) ผลการตรวจสอบพบว่า แบบฝึกทักษะ แบบประเมินทักษะ และแบบสอบถามความพึงพอใจมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.95 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จากนั้นผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

การดำเนินการศึกษาและการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร หลักสูตร งานวิจัย และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและแนวทางในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ

2. สร้างแบบฝึกทักษะ แบบประเมินทักษะการร้องโน้ต และแบบสอบถามความพึงพอใจ จากนั้นนำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้

3. ดำเนินการทดสอบทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนก่อนเรียน (Pretest)

4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง ฝึกซ้ำ และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้สอนอย่างต่อเนื่อง

5. ดำเนินการทดสอบทักษะการร้องโน้ตหลังเรียน (Posttest)

6. ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจภายหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้

7. วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล และอภิปรายผลการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนการประเมินทักษะการร้องโน้ตก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการร้องโน้ตของนักเรียน

2. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายด้าน ได้แก่ ความถูกต้องของระดับเสียง ความถูกต้องของจังหวะ การออกเสียงภาษาถิ่นเหนือ การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง และความมั่นใจในการร้องและการแสดงออก โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD)

3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ โดยใช้ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) พร้อมแปลผลตามเกณฑ์การประเมินระดับความคิดเห็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Rating Scale)

**ผลการศึกษา**

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะดังกล่าวกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 สาขาวิชาดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ จำนวน 6 คน ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต

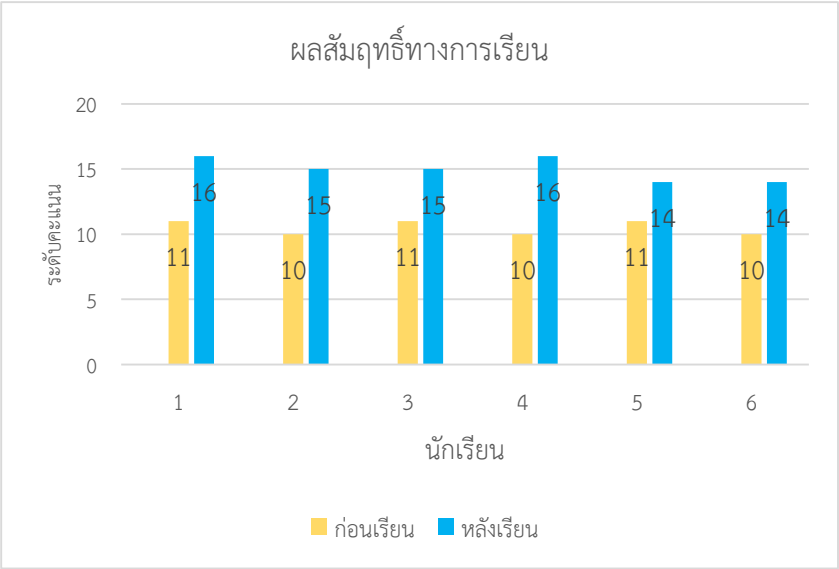
| ผลสัมฤทธิ์ | จำนวน (N) | ผลการทดสอบ | | แปลผล |
|---|---|---|---|---|
| | | $\bar{X}$ | SD | |
| ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) | 6 | 10.50 | 0.55 | ควรพัฒนา |
| ทดสอบหลังเรียน (Post-test) | 6 | 15.00 | 0.89 | ดี |

ที่มา: ผู้วิจัย

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 10.50 คะแนน (SD = 0.55) อยู่ในระดับควรพัฒนา ขณะที่คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 15.00 คะแนน (SD = 0.89) อยู่ในระดับดี แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนทั้ง 6 คน มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการร้องโน้ตที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ

แผนภูมิที่ 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต




**ที่มา: ผู้วิจัย**

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายด้าน

ตารางที่ 2 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบทักษะการร้องโน้ตของนักเรียนก่อนและหลังเรียน (รายด้าน)

| รายการประเมิน | ก่อนเรียน | | | หลังเรียน | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | SD | แปลผล | $\bar{X}$ | SD | แปลผล |
| 1. ความถูกต้องของระดับเสียง | 2.00 | 0.63 | พอใช้ | 3.17 | 0.41 | ดี |
| 2. ความถูกต้องของจังหวะ | 1.83 | 0.75 | ควรพัฒนา | 3.00 | 0.63 | ดี |
| 3. การออกเสียงภาษาถิ่นเหนือ | 2.17 | 0.41 | พอใช้ | 2.67 | 0.52 | พอใช้ |
| 4. การถ่ายทอดอารมณ์ของเพลง | 2.33 | 0.52 | พอใช้ | 3.17 | 0.75 | ดี |
| 5. ความมั่นใจในการร้องโน้ต/ท่าทาง | 2.17 | 0.41 | พอใช้ | 3.00 | 0.63 | ดี |
| **ผลสัมฤทธิ์รายด้าน** | **2.10** | **0.54** | **พอใช้** | **3.00** | **0.59** | **ดี** |

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการศึกษารายด้าน พบว่า ก่อนเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์โดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X}$ = 2.10, SD = 0.54) โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง ($\bar{X}$ = 2.33, SD = 0.52) ขณะที่ด้านความถูกต้องของจังหวะมีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X}$ = 1.83, SD = 0.75)

ภายหลังการใช้แบบฝึกทักษะ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X}$ = 3.00, SD = 0.59) โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ความถูกต้องของระดับเสียง ($\bar{X}$ = 3.17, SD = 0.41) และการถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง ($\bar{X}$ = 3.17, SD = 0.75) รองลงมา คือ ความถูกต้องของจังหวะ ($\bar{X}$ = 3.00, SD = 0.63) และความมั่นใจในการร้องและการแสดงออก ($\bar{X}$ = 3.00, SD = 0.63) ส่วนด้านการออกเสียงภาษาถิ่นเหนือแม้ยังอยู่ในระดับพอใช้ แต่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 2.67, SD = 0.52)

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะ

ตารางที่ 3 ภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ต

| รายการ | ผลการประเมิน | | แปลผล |
|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | SD | |
| 1. ด้านการจัดการเรียนรู้ | 4.73 | 0.49 | มากที่สุด |
| 2. ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนการสอน | 4.55 | 0.66 | มากที่สุด |
| 3. ด้านการใช้สื่อของครูผู้สอน | 4.88 | 0.28 | มากที่สุด |
| 4. ด้านการวัดและประเมินผล | 4.79 | 0.40 | มากที่สุด |
| 5. ด้านการนำความรู้ไปใช้และต่อยอด | 4.75 | 0.47 | มากที่สุด |
| **ความพึงพอใจโดยรวม** | **4.74** | **0.46** | **มากที่สุด** |

ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.74, SD = 0.46)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการใช้สื่อของครูผู้สอนมีระดับความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.88, SD = 0.28) รองลงมา ได้แก่ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$= 4.79, SD = 0.40) ด้านการนำความรู้ไปใช้และต่อยอด ($\bar{X}$ = 4.75, SD = 0.47) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านเนื้อหาการจัดการเรียนการสอน ตามลำดับนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 79.26/93.94 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

**สรุปผลการวิจัย**

แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนอย่างเป็นลำดับขั้น มีการเสริมแรงและตรวจสอบความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดของ Good (1973) ที่เน้นการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบ และแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสะท้อนคิด และการประยุกต์ใช้ความรู้

แบบฝึกดังกล่าวมีจุดเด่นในการบูรณาการการร้องโน้ตเข้ากับบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือจริง โดยเน้นทั้งระดับเสียง อัตราจังหวะ และการออกเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเหนืออย่างเป็นขั้นตอน ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยาก พร้อมรับข้อมูลย้อนกลับจากผู้สอนอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจในโครงสร้างบทเพลง สามารถจดจำทำนองและจังหวะได้แม่นยำ ลดความซับซ้อนในการเรียนรู้ และเพิ่มความมั่นใจในการร้องและการต่อเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษายืนยันว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังเรียน และมีความพึงพอใจต่อการใช้แบบฝึกในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะดังกล่าวเป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือได้อย่างเหมาะสม

**อภิปรายผล**

ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีพัฒนาการในทุกด้านของการประเมิน ได้แก่ ความถูกต้องของระดับเสียง ความถูกต้องของจังหวะ การออกเสียงภาษาถิ่นเหนือ การถ่ายทอดอารมณ์ของบทเพลง และความมั่นใจในการร้อง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและร้องโน้ตให้ถูกต้องทั้งระดับเสียงและอัตราจังหวะ ควบคู่กับการฝึกออกเสียงสำเนียงภาษาถิ่นเหนือ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้สอนระหว่างการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเพลงและสามารถพัฒนาทักษะการร้องโน้ตได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Good (1973) ที่กล่าวว่า แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญจากการฝึกปฏิบัติซ้ำอย่างเป็นระบบ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory: ELT) ของ Kolb (1984) ซึ่งอธิบายว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการได้รับประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างองค์ความรู้ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

ผลการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lively (2001) ที่พบว่าการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb ในการจัดการเรียนการสอนดนตรีสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้และทักษะทางดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งสอดคล้องกับงานของ Russell-Bowie ที่รายงานว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าว ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการปฏิบัติทางดนตรีของผู้เรียนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ผลการศึกษายังสอดคล้องในภาพรวมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสะท้อนคิด และการนำไปประยุกต์ใช้

ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้แม้ว่างานวิจัยครั้งนี้จะเป็นการวิจัยในชั้นเรียนที่มีกลุ่มเป้าหมายขนาดเล็กเพียง 6 คน แต่ผลการวิจัยแสดงแนวโน้มเชิงบวกที่สอดคล้องกับงานวิจัยและแนวคิดดังกล่าว สะท้อนให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะการร้องโน้ตสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตามการนำผลการวิจัยไปใช้ในวงกว้างควรมีการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนมากขึ้น หรือออกแบบการวิจัยเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เพื่อยืนยันประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะในบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น

ผลการศึกษาด้านความพึงพอใจที่พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ ทั้งด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา สื่อการสอน และการวัดประเมินผล โดยเฉพาะด้านการใช้สื่อของครูผู้สอนที่ได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด แสดงให้เห็นว่าสื่อและกิจกรรมที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนผลจากประสบการณ์ ทั้งยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Russell-Bowie ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายช่วยเสริมสร้างความมั่นใจของผู้เรียนด้านดนตรี และการศึกษาของ Jiang (2024) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ครูผู้สอนควรนำแบบฝึกทักษะการร้องโน้ตบทเพลงพื้นบ้านภาคเหนือไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-centered Learning) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ควบคู่กับการฝึกซ้ำอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความแม่นยำในการร้องโน้ต ความเข้าใจในจังหวะ และความมั่นใจในการปฏิบัติทักษะ ซึ่งจะส่งผลต่อประสิทธิภาพของการใช้แบบฝึกทักษะอย่างเป็นรูปธรรม

2. ครูผู้สอนควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการฝึกปฏิบัติ เช่น บรรยากาศที่ปลอดภัยทางการเรียนรู้ (Learning Safety) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองผิด–ถูก และได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างต่อเนื่อง ควบคู่กับการส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกซ้อมด้วยตนเองทั้งในและนอกเวลาเรียน เพื่อพัฒนาความชำนาญ ความจำทางดนตรี และความมั่นใจในการร้องโน้ต

3. ครูผู้สอนควรใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ไฟล์เสียงมาตรฐาน วิดีโอสาธิตการร้องโน้ต และสื่อดิจิทัลประกอบแบบฝึกทักษะ โดยจัดให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ของผู้เรียน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบยืดหยุ่นและช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้ตามศักยภาพของตนเอง

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาประสิทธิผลของแบบฝึกทักษะโดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มควบคุม (Control Group) หรือเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เพื่อให้สามารถอธิบายความสัมพันธ์เชิงเหตุ–ผลได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และสามารถอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้างได้อย่างน่าเชื่อถือ

2. ควรพัฒนาแบบฝึกทักษะให้อยู่ในรูปแบบสื่อดิจิทัลหรือแอปพลิเคชันการเรียนรู้ (Digital Learning Tools / Mobile Learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning) เพิ่มความสะดวกในการเข้าถึง และรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

3. ควรศึกษาการประยุกต์ใช้แบบฝึกทักษะการร้องโน้ตกับการเรียนการสอนดนตรีพื้นบ้านประเภทอื่น เช่น การบรรเลงเครื่องดนตรีพื้นบ้าน การขับร้องเพลงพื้นบ้านในรูปแบบต่าง ๆ หรือการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีร่วมสมัย เพื่อขยายองค์ความรู้และพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีพื้นบ้านไทยอย่างต่อเนื่อง

**กิตติกรรมประกาศ**

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยทุนสนับสนุนจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ตามประกาศลงวันที่ 24 ตุลาคม พ.ศ. 2568 จำนวน 20,000 บาท (สองหมื่นบาทถ้วน)

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิตา ไกรเพชร อาจารย์รักเกียรติ ปัญญายศ และอาจารย์ธีรวัฒน์ หมื่นทา ที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและนวัตกรรมการเรียนรู้

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ผู้บริหาร คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาชีพเฉพาะดนตรีพื้นบ้านภาคเหนือ ที่ให้ความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่สนับสนุนให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงด้วยดี

**รายการอ้างอิง**

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2567). *แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. กระทรวงวัฒนธรรม.

ทิศนา แขมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

ประสาท เนืองเฉลิม. (2552). *การวิจัยการเรียนการสอน*. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562). *หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง พ.ศ. 2562)*.

Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2019). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades* (5th ed.). Cengage Learning.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Good, C. V. (1973). *Dictionary of education* (3rd ed.). McGraw-Hill.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Lively, M. (2001). *D. A. Kolb's theory of experiential learning: Implications for the development of music theory instructional material* [Master's thesis, University of North Texas].

# การพัฒนาการสอนเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท

# DEVELOPMENT OF PIANO TEACHING METHODS FOR VISUALLY IMPAIRED STUDENTS USING EXPLICIT INSTRUCTION

**นคร วงศ์ไชยรัตนกุล* อัจฉริยะ วงศ์ศรี* และศตายุ สองจันทร์***
NAKHON WONGCHAIRATTANAKULL ATCHARIYA WONGSRI AND SATAYU SONGCHAN

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัญหาและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด และ 2) ศึกษาความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้เปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1-2 วิชาเอกเปียโนที่เป็นผู้พิการทางสายตา วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 คน ซึ่งเลือกมาโดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาเปียโนโดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท จำนวน 5 แผน รวมเวลา 16 ชั่วโมง โดยใช้บทเพลงบทเรียน Piano Sonata ในกุญแจเสียงซีเมเจอร์ (C Major) ผลงานลำดับที่ 545 (K. 545) ท่อนที่ 1 ของโวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมสาร์ท (Wolfgang Amadeus Mozart) 2) แบบประเมินทักษะทางการปฏิบัติเปียโน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคปฏิบัติ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เปียโนโดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Instruction) มีประสิทธิภาพสูงในการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะปฏิบัติของนักเรียนผู้พิการทางสายตาอย่างมีนัยสำคัญ กระบวนการสอนที่มีการอธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจน เข้าใจง่าย มีการสาธิตที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนจดจำเสียงและสัมผัส รวมถึงการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback) เมื่อเกิดข้อผิดพลาด ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องแม่นยำ และจดจำโครงสร้างบทเพลงได้ดีขึ้น

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้, วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท, การสอนเปียโนสำหรับผู้พิการทางสายตา

*อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

The objectives of this research are: 1) to study the pedagogical problems and develop an effective learning management plan for piano instruction for visually impaired students at the vocational certificate 1 level at Roi Et College of Dramatic Arts, and 2) to investigate students' satisfaction and opinions toward the implemented learning management plan. The research population and sample consisted of the first and second year vocational certificate students majoring in piano who are visually impaired at Roi Et College of Dramatic Arts, enrolled in the first semester of the academic year 2025. The sample was selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) 5 explicit instruction lesson plans totaling 16 hours of instruction, focusing on the first movement of Piano Sonata in C major, K. 545 by Wolfgang Amadeus Mozart, 2) a practical piano skill assessment form, 3) a practical achievement test, and 4) a student satisfaction questionnaire. The results revealed that: 1) the development of piano teaching methods utilizing explicit instruction effectively stimulated students' cognitive and learning processes, resulting in a significant enhancement of their practical performance skills. Essential factors contributing to successful instruction for visually impaired music students included providing structured, explicit, and easy-to-understand explanations, clear auditory demonstrations for sound-tactile memorization, and offering immediate corrective feedback to ensure accurate execution.

Keywords: Lesson Plans, Explicit Instruction, Piano Instruction for Students with Visual Impairments.

**บทนำ**

ดนตรีเป็นศาสตร์และศิลป์ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ทั้งด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเรียนดนตรีช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะทางสังคม ตลอดจนความฉลาดทางอารมณ์และสติปัญญา (อรุณี โคตรสมบัติ, 2559) โดยเฉพาะการเรียนเปียโน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีสากลที่ได้รับความนิยม เนื่องจากมีช่วงเสียงกว้าง สามารถบรรเลงได้ทั้งแนวทำนองและแนวประสาน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาการทำงานของกล้ามเนื้อ การประสานงานของประสาทสัมผัส และการสั่งการจากสมอง (ศุภ์กฤดญา อัศววีระเดช, 2562)

อย่างไรก็ตาม สำหรับผู้พิการทางสายตา การเรียนเปียโนยังเป็นความท้าทาย เนื่องจากไม่สามารถมองเห็นสัญลักษณ์โน้ตดนตรี ตำแหน่งลิ่มเปียโน และการเคลื่อนไหว

ของมือได้โดยตรง ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ที่อาศัยการมองเห็นเป็นหลักไม่สามารถตอบสนองต่อผู้เรียนกลุ่มนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าผู้พิการทางสายตาจะมีข้อจำกัดด้านการมองเห็น แต่สามารถพัฒนาทักษะดนตรีผ่านการใช้ประสาทสัมผัสด้านการฟังและการสัมผัสได้เป็นอย่างดี หากได้รับการฝึกฝนและส่งเสริมอย่างเหมาะสม (พรหมมาศ สุวภัทร, 2561)

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนดนตรีสำหรับผู้พิการทางสายตายังประสบปัญหาด้านรูปแบบการสอนที่เหมาะสม รวมถึงการขาดแนวทางการพัฒนาทักษะการปฏิบัติที่เป็นระบบ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Instruction) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นการอธิบายอย่างชัดเจน เป็นลำดับขั้น มีการสาธิตและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง (ทิศนา แขมมณี, 2557; Archer & Hughes, 2011) มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา

การวิจัยครั้งนี้เลือกใช้บทเพลง Piano Sonata in C Major, K.545 ท่อนที่ 1 ของโวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมสาร์ท ซึ่งเป็นบทเพลงมาตรฐานที่มีโครงสร้างชัดเจนและเหมาะสำหรับการฝึกทักษะการวางมือ การใช้นิ้ว และการควบคุมเทคนิคการบรรเลงเปียโน (ภาวไล ตันจันทร์พงศ์, 2562) โดยดำเนินการศึกษากับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาเปียโนที่เป็นผู้พิการทางสายตา ณ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ดนตรีที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มดังกล่าว

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาปัญหาและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด โดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท
2. ศึกษาความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้เปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา

**วิธีการศึกษา**

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลและประชากรในการศึกษาคือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 1-2 วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 คน ซึ่งเลือกมาจากนักเรียนวิชาเอกเปียโนที่เป็นผู้พิการทางสายตา โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
2. ขอบเขตด้านระยะเวลา การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในช่วงระหว่างปีการศึกษา 2568 รวมระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง
3. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้คือ ทักษะการปฏิบัติเปียโนผ่านบทเพลงคลาสสิกมาตรฐาน ได้แก่ บทเพลง Piano Sonata ในกุญแจเสียงซีเมเจอร์ ผลงานลำดับที่ 545

ท่อนที่ 1 (Allegro) ประพันธ์โดย โวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมสาร์ท โดยจำแนกสาระสำคัญในการฝึกฝนออกเป็น 7 ด้าน คือ 1) โน้ตในบทเพลง (Notes in a song) 2) ตำแหน่งของมือ (Position) 3) การใช้นิ้วมือ (Fingering) 4) จังหวะ (Tempo) 5) การใช้เพเดิล (Pedalling) 6) ความสั้น-ยาวของเสียงหรือสำเนียงเสียง (Articulation) และ 7) สัญลักษณ์ทางดนตรี

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ดำเนินการตามวงจรเชิงปฏิบัติการ ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ การวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกตการณ์ (Observation) และการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติเปียโนอย่างเป็นระบบ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาและการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้พัฒนาและสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Instruction Lesson Plans) จำนวน 5 แผน รวมระยะเวลา 16 ชั่วโมง แต่ละแผนมีโครงสร้างกิจกรรม 6 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ 1) การทบทวนเนื้อหา 2) การเสนอเนื้อหาใหม่ 3) ปฏิบัติโดยครูแนะนำ 4) การให้ข้อมูลย้อนกลับ 5) การฝึกอย่างอิสระ 6) การทบทวน แผนการสอนนี้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ (IOC มีค่าตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00)

1.2 แบบประเมินทักษะทางการปฏิบัติเปียโนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ สร้างขึ้นตามสภาพจริงครอบคลุมเทคนิคเฉพาะของเปียโน ได้แก่ 1) โน้ตในบทเพลง (Notes in a song) 2) ตำแหน่งของมือ (Position) 3) การใช้นิ้วมือ (Fingering) 4) จังหวะ (Tempo) 5) การใช้เพเดิล (Pedalling) 6) ความสั้น-ยาวของเสียง (Articulation) และ 7) สัญลักษณ์ทางดนตรี

**ผลการศึกษา**

ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยในระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยทำการสังเกตพฤติกรรม บันทึกผลการเรียนรู้ประเมินทักษะการปฏิบัติ ทุกครั้งหลังใช้แผนการจัดการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเอ็กซ์พลิซิท มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) การทบทวนเนื้อหาและการตรวจการบ้าน ครูทบทวนความรู้ทักษะที่เรียนไปแล้ว ก่อนจะเพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ และมีการอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคในการปฏิบัติแบบฝึกหัดหรือการบ้าน

2) การเสนอเนื้อหาใหม่ ความรู้มีความชัดเจนและนักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยขั้นตอนแรกครูจะแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้แล้วจึงสอนเนื้อหาอย่างละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน ตามรายละเอียดของบทเพลงซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไป

3) การปฏิบัติทักษะตามคำแนะนำของครู ในขั้นนี้อาจมีการฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ และมีการตั้งคำถามในระหว่างดำเนินกิจกรรมการสอน เพื่อตรวจสอบและทบทวนความเข้าใจให้กับนักเรียน

4) การให้ข้อมูลย้อนกลับ และตั้งคำถามที่หลากหลาย เพื่อให้นักเรียนมีความมั่นใจในการฝึก

5) การให้ฝึกโดยอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาขั้นตอนการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความชำนาญในแบบฝึกนั้น ๆ และแก้ปัญหาในแต่ละจุดที่แตกต่างกัน

6) การทบทวน เป็นการทบทวนความรู้และเทคนิคการปฏิบัติทั้งหมดเพื่อให้เกิดการจดจำอย่างที่ดีขึ้นของเนื้อหาสาระ และนำไปสู่การฝึกเองนอกเวลาเรียน

กิจกรรมที่ 1 การทบทวนเนื้อหา (5 นาที)

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมเริ่มต้นที่ผู้วิจัยจัดขึ้นเป็นอันดับแรกในแผนการจัดการเรียนรู้ (ครอบคลุมต่อเนื่องตั้งแต่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2, 3, 4 จนถึงแผนที่ 5) โดยมีรูปแบบเป็นกระบวนการที่ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาและทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับบทเพลงโซนาตา ในกุญแจเสียงซีเมเจอร์ ผลงานลำดับที่ 545 ท่อนที่หนึ่ง (Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement) ซึ่งเน้นการทบทวนในเรื่องของจังหวะ คีย์ สัญลักษณ์ทางดนตรีและฟอร์มของบทเพลง พร้อมทั้งมีการทบทวนพื้นฐานเทคนิคการปฏิบัติ ได้แก่ การไล่บันไดเสียง (Scale) และการปฏิบัติอาร์เพจจิโอ (Arpeggio)

วัตถุประสงค์หลักของกิจกรรมนี้ จัดทำขึ้นเพื่อทบทวนพื้นฐาน ทักษะการปฏิบัติเปียโนของตัวนักเรียนเอง ควบคู่ไปกับการเตรียมความพร้อมและอบอุ่นกล้ามเนื้อนิ้วมือ (Warm-up) ให้มีความพร้อมสูงสุดสำหรับกิจกรรมการเรียนในลำดับถัดไป

ในเชิงกระบวนการศึกษา ผู้วิจัยใช้กิจกรรมนี้เป็นเครื่องมือในการสำรวจพื้นฐานความรู้และทักษะดนตรีของนักเรียน เพื่อให้ทราบถึงแนวทางการพัฒนาทักษะหรือสามารถดำเนินการแก้ไขปัญหาเชิงเทคนิคได้อย่างถูกต้องและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้นในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นช่วงเวลาสำคัญที่ผู้วิจัยจะได้สังเกตลักษณะพฤติกรรมการปฏิบัติเปียโนจริง ตลอดจนการรับฟังและสังเกตการแสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้อีกด้วย เพื่อต่อยอดกิจกรรมในแผนการเรียนรู้ที่ยังมีการจัดสรรกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น ให้แก่นักเรียนได้ฝึกซ้อมบทเพลงอย่างอิสระโดยมีครูผู้สอนคอยดูแลและติดตามความคืบหน้าอย่างใกล้ชิดเป็นระยะในทุก ๆ 10 นาที เพื่อคอยกระตุ้นด้วยการถามคำถาม อธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมสั้น ๆ และเน้นย้ำข้อควรระวังในห้องเพลงที่ยากเป็นพิเศษ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมการซ้อมอิสระและกิจกรรมถัดไปนี้ยังมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในบทเพลงให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยนักเรียนสามารถใช้เวลาเพิ่มเติมนอกเหนือจากที่กำหนดไว้ หรือใช้เวลาภายหลังสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อฝึกฝนตนเองให้เกิดความชำนาญและมีความคุ้นเคยกับบทเพลงอย่างสูงสุด

กิจกรรมที่ 2 การเสนอเนื้อหาใหม่ (10 นาที)

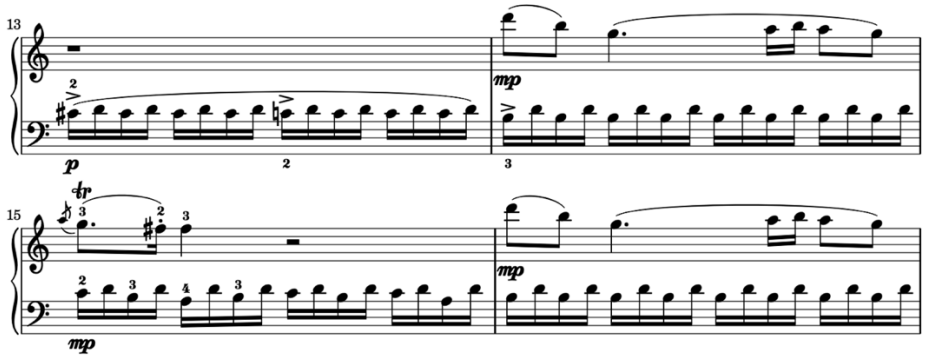
กิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่เพื่อเพิ่มพูนพื้นฐานความรู้ดนตรีที่จะนำไปสู่ทักษะการปฏิบัติเปียโนของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้พิการทางสายตา โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรีต่าง ๆ ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการปฏิบัติจริง เน้นการรับฟังการบรรยายควบคู่ไปกับการยกตัวอย่างจากครูผู้สอนเป็นหลัก เริ่มต้นด้วยการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนทราบ จากนั้นครูจะให้ผู้เรียนฟังบทเพลงโซนาตา ท่อนอัลเลโกร (Allegro) ของโมสาร์ท (KV 545) ในแต่ละช่วงห้องเพลง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทดลองกดคีย์เปียโนเพื่อฟังเสียงและสร้างความคุ้นเคยกับคีย์ของบทเพลงที่มีการเปลี่ยนตำแหน่งการวางมือไปตามเนื้อหา ผู้วิจัยได้แบ่งการอธิบายโครงสร้างบทเพลงออกเป็นช่วงห้องอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ห้องที่ 1–13 เป็นส่วนแรกของบทเพลงที่นำเสนอเครื่องหมายพื้นฐานในอัตราจังหวะ 4/4 ประกอบด้วยสัญลักษณ์ควบคุมความดังเบาอย่างเครื่องหมายโยงเสียง (Slur) เครสเซนโดและดิเครสเซนโด (Crescendo–Decrescendo) เครื่องหมายทริล (Trill) และเครื่องหมายเล่นให้สั้น (Staccato) โดยในห้องที่ 1–4 จะเป็นทำนองหลักที่หนึ่ง (First Theme) ในกุญแจเสียงหลักซีเมเจอร์ (C Major) ซึ่งใช้เทคนิคการแตกคอร์ดที่มือซ้าย (Alberti Bass) และห้องที่ 5 จะเป็นจุดเริ่มต้นของช่วงเชื่อม (Transition) ที่มีการไล่โน้ตในห้องที่ 5–10 เพื่อนำไปสู่ทำนองหลักที่สองในกุญแจเสียงจีเมเจอร์ (G Major) ที่ห้อง 14



**ภาพที่ 1 โน้ตเพลง Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement ห้องที่ 4–13**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ห้องที่ 14–28 ครูอธิบายถึงทำนองหลักในคีย์จีเมเจอร์ พร้อมชี้แจงระดับความดังเบาเฉพาะเจาะจง ได้แก่ p (เบา) mp (เบาปานกลาง) และ f (ดัง) โดยในส่วนเทคนิคการปฏิบัตินั้น มือซ้ายในห้องที่ 14–17 และ 24–25 จะใช้เทคนิค Alberti Bass ส่วนห้องที่ 18–21 จะใช้การกระจายโน้ตแบบอาร์เพจจิโอ (Arpeggio) แล้วจึงกลับมาเล่นคอร์ดคู่เสียงในห้องที่ 22–23 นอกจากนี้ ในห้องที่ 26–28 มีการเพิ่มเทคนิคอาร์เพจจิโอที่มือขวาขณะที่มือซ้ายยังคงรักษาแนวเทคนิค Alberti Bass เอาไว้




**ภาพที่ 2 โน้ตเพลง Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement ห้องที่ 13–16**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ห้องที่ 29–41 เน้นเนื้อหาการควบคุมน้ำหนักเสียงผ่านเครื่องหมาย sf (Sforzato) ซึ่งหมายถึงการเน้นเสียงโดยใช้ความเร็วของนิ้ว ขยับลงไปที่คีย์อย่างรวดเร็ว โดยไม่มีการขยับตำแหน่งมือ ในช่วงห้องนี้มีการไล่โน้ตขึ้นและลงสลับไปมา มีการใช้เทคนิคเลียนแบบหางทำนอง (Imitation) สำหรับเสียงประสาน และมีการเปลี่ยนกุญแจเสียงบ่อยครั้ง เริ่มต้นจากจีไมเนอร์ (G minor) สลับด้วยคอร์ดดีเมเจอร์ (D Major) และเคลื่อนลงเป็นคู่ 5 จากซีเมเจอร์ในห้องที่ 37 ลงมา จนกระทั่งถึงห้องที่ 41 ซึ่งเป็นการไล่บันไดเสียงทั้งขึ้นและลงสลับมือกันในลักษณะล้อกัน (Canon/Contrapuntal) ระหว่างมือซ้ายและมือขวา



**ภาพที่ 3 โน้ตเพลง Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement ห้องที่ 36–43**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ห้องที่ 42–58 เป็นการอธิบายทำนองหลักในคีย์เอฟเมเจอร์ (F Major) ที่มีเครื่องหมายความดังเบา p, mp และ f ควบคุมอยู่ โดยห้องที่ 42–45 มือขวาจะเน้นการเล่นเสียงต่อเนื่อง ซึ่งต้องใช้นิ้วที่ดีและมีการวางแผนการใช้นิ้วเพื่อให้เสียงเชื่อมต่อกันอย่างราบรื่น ส่วนมือซ้ายเป็นการเล่นแบบ Alberti Bass สลับกับการเล่นโน้ตขั้นคู่ (Interval) เพื่อรักษาเสียงให้สม่ำเสมอโดยไม่รบกวนแนวทำนองหลัก สำหรับห้องที่ 46–49 จะเน้นให้มือขวาปฏิบัติการไล่บันไดเสียง และในห้องที่ 50–58 จะสลับไปใช้เทคนิคเดียวกันแต่เปลี่ยนมาเน้นที่มือซ้ายแทน

ห้องที่ 59–73 ครูอธิบายถึงช่วงทำนองหลักในคีย์เอฟเมเจอร์ต่อเนื่องจนจบ โดยในห้องที่ 59–62 มือขวายังคงเน้นการเล่นเสียงต่อเนื่องและมือซ้ายเล่นโน้ตขั้นคู่ จากนั้นในห้องที่ 63–66 จะเป็นการใช้เทคนิคอาร์เพจจิโอสลับไปมาระหว่างมือซ้ายและมือขวา และปิดท้ายในห้องที่ 67–73 ด้วยการใช้เทคนิคขั้นคู่เสียงและคอร์ดในมือซ้ายเพื่อบรรเลงรองรับแนวทำนองหลักที่อยู่ในมือขวาอย่างสมบูรณ์




**ภาพที่ 4 โน้ตเพลง Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement ห้องที่ 60–63**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

กิจกรรมที่ 3 ปฏิบัติโดยครูแนะนำ (15 นาที)

กิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนการลงมือปฏิบัติที่ต่อเนื่องมาจากขั้นการเสนอเนื้อหาใหม่ โดยเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองฝึกปฏิบัติปฏิบัติบทเพลงโซนาตา (Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement) ผ่านกระบวนการฟังและการรับคำแนะนำจากครูผู้สอนอย่างใกล้ชิดในแต่ละห้องเพลงอย่างละเอียด กระบวนการจัดการเรียนรู้เริ่มต้นจากการที่ครูให้นักเรียนฟังแนวทางการบรรเลงจากครูก่อน จากนั้นครูจะช่วยอธิบายเชิงปฏิบัติในเรื่องของเทคนิคการวางมือ ตลอดจนการจัดวางตำแหน่งนิ้วมือทั้งสองข้างให้ถูกต้อง แม่นยำ และเหมาะสมตามที่บทเพลงกำหนด เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรเลงบทเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ในการฝึกปฏิบัติขั้นนี้ นักเรียนจะต้องฝึกฝนการเล่นตามสัญลักษณ์และเครื่องหมายดนตรีต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในบทเพลงผ่านประสาทสัมผัสทางการฟังและการอธิบายของครู ซึ่งครอบคลุมสัญลักษณ์พื้นฐานร่วมกันในทุกแผนการเรียนรู้ ได้แก่ เครื่องหมายเชื่อมเสียงหรือโยงเสียง (Slur) เพื่อฝึกการเล่นให้โน้ตมีความต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน เครื่องหมายเครสเซนโดและดิเครสเซนโด (Crescendo–Decrescendo) สำหรับควบคุมความดังเบาของเสียง เครื่องหมายทริล (Trill) และเครื่องหมายสแตคคาโต (Staccato) เพื่อฝึกทักษะการเล่นเสียงสั้น

นอกจากเครื่องหมายพื้นฐานข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยยังได้จำแนกการเน้นย้ำรายละเอียดเทคนิคเฉพาะเจาะจงตามลำดับเนื้อหาของแต่ละช่วงห้องเพลง ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ช่วงห้องเพลงที่ 1–13 มุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจและสามารถอธิบายลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นจากเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ทางดนตรีต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการจัดวางตำแหน่งมือได้อย่างเหมาะสม

ช่วงห้องเพลงที่ 14–28 เสริมการควบคุมน้ำหนักเสียงและไดนามิกที่ซับซ้อนขึ้น ตามเครื่องหมายกำหนดระดับความดังเบาภายในห้อง ได้แก่ ระดับเสียงเบา (p) ระดับเสียงเบาปานกลาง (mp) และระดับเสียงดัง (f)

ช่วงห้องเพลงที่ 29–41 เน้นการปฏิบัติเทคนิคพิเศษตามเครื่องหมาย sf (Sforzato) ซึ่งผู้เรียนต้องฝึกทักษะการเน้นเสียงโดยใช้ความเร็วของนิ้วขยับลงไปที่คีย์อย่างรวดเร็ว ฉับพลันโดยไม่มีการเคลื่อนขยับตำแหน่งของมือ

ช่วงห้องเพลงที่ 42–58 และ 59–73 มุ่งเน้นการปฏิบัติตามเครื่องหมายกำหนดระดับความดังเบา p (เบา) mp (เบาปานกลาง) และ f (ดัง) ตามโครงสร้างทำนอง โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง สามารถอธิบายลักษณะเสียงที่เกิดขึ้น และถ่ายทอดอารมณ์เพลงตามสัญลักษณ์ดนตรีได้อย่างถูกต้องในทุก ๆ ห้องเพลง

เป้าหมายรวมของกิจกรรมในขั้นนี้ จึงไม่ใช่เพียงแค่การให้ผู้เรียนสามารถบรรเลงโน้ตได้ตรงตามจังหวะเท่านั้น แต่เป็นการสร้างความสามารถในการอธิบายลักษณะเสียงที่เกิดขึ้นจากเครื่องหมายดนตรี ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการวางตำแหน่งมือและการใช้นิ้วอย่างเหมาะสม โดยมีครูผู้สอนคอยทำหน้าที่สังเกตพฤติกรรม ตรวจสอบน้ำหนักเสียง และให้คำแนะนำแก้ไขปัญหาเชิงเทคนิคเฉพาะบุคคลในแต่ละห้องเพลงอย่างใกล้ชิดและเป็นระบบ

กิจกรรมที่ 4 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (5 นาที)

กิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำข้อมูลจากการปฏิบัติเปียโนบทเพลง Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement ของผู้เรียนในแต่ละช่วงห้องเพลง มาวิเคราะห์และสะท้อนกลับให้ผู้เรียนรับรู้ถึงจุดเด่นและข้อที่ควรพัฒนาอย่างเป็นระบบ ทันทีหลังจากการเรียนรายบุคคล

กระบวนการให้ข้อมูลย้อนกลับจะมุ่งเน้นการพัฒนาผ่านเกณฑ์ 2 ด้าน คือ ด้านทักษะการปฏิบัติเปียโนตามสัญลักษณ์ และ ด้านความสามารถในการอธิบายลักษณะเสียง โดยเปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็นผู้ประเมินฝ่ายเดียว มาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำ (Facilitator)" ควบคู่กับการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการประเมินตนเอง (Self-assessment) ซึ่งมีรายละเอียดการให้ข้อมูลย้อนกลับเฉพาะเจาะจงตามช่วงห้องเพลง ดังนี้

ช่วงห้องเพลงที่ 1–13 และ 14–28 ครูและผู้เรียนร่วมกันสะท้อนความรู้สึกเกี่ยวกับน้ำหนักเสียงสะท้อนจากเครื่องหมาย Slur, Crescendo-Decrescendo, Trill, และ Staccato รวมถึงระดับความดังเบา (p, mp, f) ครูจะให้คำแนะนำเชิงรุกเกี่ยวกับตำแหน่งมือที่ถูกต้อง และชวนผู้เรียนคิดคำพูดสะท้อนลักษณะเสียงที่เกิดขึ้น เพื่อปรับปรุงการรับรู้ทางโสตประสาท (Aural Awareness) ให้ตรงกับสัญลักษณ์บนโน้ตเพลง

ช่วงห้องเพลงที่ 29–41 (การควบคุมน้ำหนักเสียงแบบฉับพลัน) เน้นการสะท้อนกลับเกี่ยวกับการใช้เทคนิคและความเร็วของนิ้วในการถ่ายเทน้ำหนักลงสู่คีย์เมื่อเจอเครื่องหมาย sf (Sforzato) ครูจะให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลในกรณีที่มือมีการขยับเขยื้อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพวิธีการตรึงตำแหน่งมือให้มั่นคงแต่ไม่เกร็ง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนวิเคราะห์ความแตกต่างของเสียงที่เกิดจากการลงน้ำหนักที่ถูกต้อง

ช่วงห้องเพลงที่ 42–58 และ 59–73 (ความต่อเนื่องและความสมดุลของเสียง) ครูและผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ความสมดุล (Balance) ระหว่างแนวทำนองหลัก (Melody) และแนวเสียงประสานรองรับ (Accompaniment) ครูจะให้ข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับความต่อเนื่องของเนื้อหาดนตรี (Continuity) และความดังเบา พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อธิบายความรู้สึกต่อเสียงที่ตนเองบรรเลง เพื่อร่วมกันหาแนวทางการตีความบทเพลงที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เป้าหมายสำคัญของขั้นนี้ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในความก้าวหน้าและข้อบกพร่องของตนเองในแต่ละห้องเพลงทันที ข้อมูลสะท้อนกลับทั้งหมดจะถูกนำไปใช้ร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียน เพื่อออกแบบแนวทางการซ้อม การแก้ไขปัญหาทางเทคนิค และการพัฒนาทักษะการปฏิบัติเปียโนในแผนการจัดการเรียนรู้ลำดับถัดไปได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพสูงสุด

กิจกรรมที่ 5 การฝึกอย่างอิสระ (20 นาที)

กิจกรรมนี้เป็นขั้นตอนที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะการปฏิบัติเปียโนด้วยตนเองอย่างเป็นอิสระภายในชั่วโมงเรียน หลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการประเมินผลและให้ข้อมูลย้อนกลับเรียบร้อยแล้ว โดยมีกำหนดระยะเวลาดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 20 นาที รูปแบบของกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกฝึกซ้อมบทเพลงโซนาตา (Sonata in C Major, K. 545, 1st Movement) ตามอัธยาศัย โดยมุ่งเน้นไปที่ทักษะความต่อเนื่องในการเล่น การจัดระเบียบและตำแหน่งของนิ้วมือ รวมถึงการทบทวนเรื่องการถ่ายทอดน้ำหนักเสียงและไดนามิกตามเครื่องหมายดนตรีต่าง ๆ ที่ได้รับคำแนะนำจากครูไปก่อนหน้านี้

ในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังฝึกซ้อมอย่างอิสระ ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา (Facilitator) คอยสอดส่องดูแล แนะนำ และติดตามความก้าวหน้าอย่างใกล้ชิดในทุก ๆ 10 นาที โดยครูจะเข้าไปพูดคุย อธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมสั้น ๆ ตลอดจนเน้นย้ำจุดหรือห้องเพลงที่ผู้เรียนควรระมัดระวังเป็นพิเศษ เป้าหมายสำคัญของกิจกรรมนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเพลงอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น สามารถวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการบรรเลงได้ด้วยตนเอง ซึ่งในเชิงกระบวนการวิจัย ช่วงเวลานี้ยังเป็นโอกาสดีที่ผู้วิจัยจะได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการตอบสนองของผู้เรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้ในสภาวะที่ไม่มีแรงกดดันจากการทดสอบ

กิจกรรมที่ 6 การทบทวน (5นาที)

กิจกรรมในขั้นนี้เป็นกระบวนการเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์ทางดนตรีที่ต่อยอดออกมาจากกิจกรรมซ้อมอิสระในชั้นเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทบทวนจากครูผู้สอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาศักยภาพการปฏิบัติเปียโนอย่างต่อเนื่องภายนอกเวลาเรียนปกติด้วยตนเอง รูปแบบกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาและพื้นที่ส่วนตัวในการฝึกฝนทบทวนบทเพลงโซนาตาอย่างเป็นระบบตามคำแนะนำนำไปสู่การทบทวนตามความพร้อมของตนเอง โดยสามารถเลือกใช้เวลาฝึกซ้อมที่ยืดหยุ่นยาวนานกว่าที่กำหนดไว้ในแผนการสอน หรือจัดสรรเป็นกิจกรรมหลังเลิกเรียนเพิ่มเติมตามความเหมาะสม แม้จะเป็นการฝึกซ้อมนอกเวลาเรียน แต่กระบวนการยังคงอยู่ภายใต้การดูแลของครูผู้สอนที่จะคอยติดตามความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอ เพื่อคอยให้คำแนะนำเชิงเทคนิคและย้ำเตือนข้อควรระวังในห้องเพลงที่ยาก ผลลัพธ์สูงสุดที่คาดหวังจากกิจกรรมนี้คือการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเชี่ยวชาญ มีความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อนิ้วมือและสร้างความคุ้นเคยกับบทเพลงอย่างสูงสุด จนกระทั่งสามารถจดจำทำนอง โครงสร้างและบรรเลงบทเพลงได้อย่างถูกต้อง แม่นยำ และเป็นธรรมชาติตามมาตรฐานดนตรีคลาสสิก

**สรุปผลการวิจัย**

การศึกษาปัญหาและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตา

การศึกษาปัญหาของนักเรียนผู้พิการทางสายตา วิชาเอกเปียโน วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด จำนวน 2 คน ผู้วิจัยใช้การสังเกตและสัมภาษณ์เพื่อศึกษาปัญหาในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการปฏิบัติพบว่า นักเรียนมีพื้นฐานการเรียนรู้จากการฟังและฝึกซ้อมด้วยตนเอง ทำให้เทคนิคการบรรเลงบางส่วนยังไม่ถูกต้องตามหลักการปฏิบัติเปียโนแบบคลาสสิก โดยเฉพาะการวางตำแหน่งมือและการใช้นิ้วมือที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการจำนวน 5 วงจร รวม 16 ครั้ง ซึ่งแต่ละวงจรสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการวางตำแหน่งมือและการใช้นิ้วมือ ทั้งยังพบประเด็นด้านการบริหารเวลาในแต่ละขั้นตอนของการสอน ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละวงจร ดังนี้

วงจรที่ 1 ศึกษาการบรรเลงทำนองหลักในคีย์ซีเมเจอร์และจีเมเจอร์ ห้องที่ 1–13 จากบทเพลง Sonata in C Major, K.545 ท่อนที่ 1 (Allegro) พบว่า นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ดีเมื่อได้รับคำแนะนำจากครูในขั้นปฏิบัติโดยครูแนะนำ ซึ่งช่วยเตรียมความพร้อมก่อนการฝึกด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามนักเรียนยังมีปัญหาการวางมือและการใช้นิ้วไม่ถูกต้องส่งผลต่อประสิทธิภาพการฝึกซ้อม

วงจรที่ 2 ศึกษาการบรรเลงห้องที่ 14–28 พบว่า การฝึกเป็นรายบุคคลร่วมกับการเล่นซ้ำช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วของนิ้วได้ แต่ยังพบปัญหาความแม่นยำในการเล่นเทคนิคอาร์เพจจิโอ (Arpeggio) และกำลังนิ้วสำหรับการเล่นเครื่องหมายทริล (Trill)

วงจรที่ 3 ศึกษาการไล่บันไดเสียงในห้องที่ 29–41 พบว่า นักเรียนมีความแม่นยำในการเล่นอาร์เพจจิโอและบันไดเสียงมากขึ้น แต่ยังจดจำโน้ตได้ไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากมีการเปลี่ยนกุญแจเสียงบ่อย ผู้วิจัยจึงเพิ่มเวลาฝึกอย่างอิสระจาก 20 เป็น 25 นาที และเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามเพิ่มเติมระหว่างการฝึก

วงจรที่ 4 ศึกษาการบรรเลงทำนองหลักในคีย์เอฟเมเจอร์ ห้องที่ 42–58 พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการควบคุมระดับเสียง (Dynamic) ผู้วิจัยจึงเพิ่มเวลาในขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับจาก 5 เป็น 10 นาที พร้อมให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดก่อนเข้าสู่การฝึกอย่างอิสระ ส่งผลให้การควบคุมการบรรเลงดีขึ้น

วงจรที่ 5 ศึกษาห้องที่ 59–73 พบว่า นักเรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ การสาธิต การจัดวางมือและนิ้วอย่างถูกต้อง การสังเกตอย่างใกล้ชิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ผู้วิจัยจึงปรับเวลาในขั้นการให้ข้อมูลย้อนกลับเป็น 10 นาที และลดเวลาฝึกอย่างอิสระจาก 20 เหลือ 15 นาที เนื่องจากพบว่าหากนักเรียนยังไม่เข้าใจบทเพลง การฝึกด้วยตนเองเป็นเวลานานอาจไม่ก่อให้เกิดประโยชน์และเพิ่มความกดดันในการเรียนรู้

การศึกษาความคิดเห็นต่อแผนการจัดการเรียนรู้

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อแผนการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.68) โดยนักเรียนมีความพึงพอใจสูงต่อการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้และเกณฑ์การประเมินที่สามารถสะท้อนคุณภาพการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับแนวคิดของสุชัณษา รักยินดี (2557) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจของผู้เรียนมีผลต่อประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.

การใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Teaching Method)

การพัฒนาการสอนวิชาเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตาโดยใช้วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิท (Explicit Teaching Method) พบว่า วิธีการสอนดังกล่าวมีความเหมาะสมกับผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นกระบวนการสอนที่เน้นการทบทวนและการฝึกปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้น ทำให้นักเรียนได้ฝึกซ้ำในทักษะที่ยังบกพร่อง พร้อมทั้งได้รับการตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความคุ้นเคยกับแบบฝึกและบทเพลงที่กำหนด โดยเฉพาะในขั้นการสอนที่ 5 (การฝึกอย่างอิสระ) และขั้นการสอนที่ 6 (การทบทวน)

นอกจากนี้ วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทยังมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย และมุ่งสู่ผลลัพธ์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยครูสามารถให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ได้อย่างตรงประเด็นและทันท่วงทีในขั้นการสอนที่ 4 ซึ่งช่วยให้นักเรียนปรับปรุงการปฏิบัติได้ทันทีและพัฒนาทักษะได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป้าหมายสำคัญของวิธีการสอนนี้ คือการส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ตามที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของชนิกานต์ ทองใบ (2565) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทเป็นกระบวนการสอนที่เน้นการทบทวนอย่างสม่ำเสมอ การตรวจสอบการฝึกปฏิบัติและการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ชัดเจน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้**

1. ควรเลือกระยะเวลาในแต่ละขั้นการสอนให้เหมาะสม โดยคำนึงความพร้อมของนักเรียนและเนื้อหาการสอน เพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาของนักเรียนอย่างเต็มตามศักยภาพ

2. ควรเลือกระยะเวลาตลอดการวิจัยให้เหมาะสมกับความพร้อมของนักเรียน โดยคำนึงถึงพื้นฐานการปฏิบัติเปียโน ทั้งนี้ต้องใช้เป็นรายกรณี

3. ควรจัดสรรเวลาฝึกฝนนอกตารางให้เพียงพอแก่นักเรียน เพื่อการทบทวนบทเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การเลือกใช้แผนการจัดการเรียนรู้ต้องการเตรียมความพร้อมเรื่องอุปกรณ์ที่เอื้อต่อเทคนิคต่าง ๆ เช่น เปียโนอะคูสติก ชนิดต่าง ๆ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น

2. งานวิจัยนี้เหมาะสำหรับการทบทวนเนื้อหาเป็นหลัก ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะด้านการปฏิบัติเปียโนด้วยวิธีการสอนอื่น ๆ

3. ในการเลือกใช้บทเพลงควรศึกษาว่าบทเพลงไหนที่สามารถส่งผลต่อการแก้ปัญหาอย่างไรต่อการพัฒนาทักษะของนักเรียน ซึ่งการพัฒนาทักษะการปฏิบัติก็สามารถแยกเป็นหลายประเด็น โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล

**รายการอ้างอิง**

ชนิกานต์ ทองใบ. (2565). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีการสอนแบบเอ็กซ์พลิซิทที่มีต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนเรื่องตามจินตนาการวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มโรงเรียนแก่งคอยร่วมใจ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด*, *16*(3), 89–101.

ทิศนา แขมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 18). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรหมมาศ สุวภัทร. (2561). การสร้างชุดการสอนเปียโนสำหรับนักเรียนผู้พิการทางสายตาในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, *11*(1), 232–240.

ภาวไล ตันจันทร์พงศ์. (2562). แนวทางการซ้อมบทเพลงเปียโนโซนาตาในกุญแจเสียงซีเมเจอร์ ผลงานลำดับที่ 545 ท่อนที่หนึ่ง ประพันธ์โดยโวล์ฟกัง อะมาเดอุส โมสาร์ท. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, *6*(2), 114–126.

ศุภ์กฤดญา อัศววีระเดช. (2562). *การพัฒนาการได้ยินภายในสำหรับการอ่านโน้ตตามแนวคิดโคดายสำหรับนักเรียนเปียโนระดับชั้นต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

สุชัณษา รักยินดี และ ณัฐรดี ผลผลาหาร. (2557). *ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี (ศูนย์ดนตรี)*. โรงเรียนอัสสัมชัญธนบุรี.

อรุณี โคตรสมบัติ. (2559). *ผลของการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้บทเพลงดนตรีไทยเดิมที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Archer, A. L., & Hughes, C. A. (2011). *Explicit instruction: Effective and efficient teaching*. Guilford Press.

Mozart, W. A. (1788). *Piano sonata no. 16 in C major, K. 545* [Musical score].

# เทคนิคการสอนเครื่องลมทองเหลืองสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตร วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ตามแนวคิดของเดวีส์

# BRASS INSTRUMENT TEACHING TECHNIQUES FOR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS AT ROI ET COLLEGE OF DRAMATIC ARTS BASED ON DAVIES' INSTRUCTIONAL MODEL

**นคร วงศ์ไชยรัตนกุล* อัจฉริยะ วงศ์ศรี* และศตายุ สองจันทร์***
NAKHON WONGCHAIRATTANAKULL ATCHARIYA WONGSRI
AND SATAYU SONGCHAN

## บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลืองสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies, 1971) โดยมุ่งศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองอย่างเป็นระบบ ผ่านการประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนาทักษะพิสัยร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นการสาธิต การฝึกปฏิบัติ และการพัฒนาความชำนาญอย่างเป็นลำดับขั้น กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาเอกเครื่องลมทองเหลือง วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ และแบบฝึกทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองโดยใช้บันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เป็นเนื้อหาหลักในการพัฒนาทักษะ

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลือง เนื่องจากเป็นกระบวนการที่มีโครงสร้างการเรียนรู้เป็นลำดับขั้น ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับความชำนาญได้อย่างเป็นระบบ โดยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ และ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ ซึ่งแต่ละขั้นมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันในการส่งเสริมการเรียนรู้ การควบคุมการปฏิบัติ และการพัฒนาความสามารถในการบรรเลงเครื่องดนตรี โดยแบบฝึกทักษะที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยกิจกรรมการฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) จำนวน 5 แบบฝึก โดยมีการเพิ่มระดับความซับซ้อนของทักษะตามลำดับ

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เริ่มจากเสียงโด (C) และเสียงเร (D) ไปจนถึงเสียงมี (E) เสียงฟา (F) เสียงซอล (G) เสียงลา (A) เสียงที (B) และเสียงโดสูง (C) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการควบคุมลมหายใจ การวางตำแหน่งริมฝีปาก (Embouchure) การใช้ระบบนิ้ว การควบคุมความแม่นยำของระดับเสียง (Intonation) และการประสานสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของการบรรเลง ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ สามารถสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน สามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบพื้นฐานของการบรรเลง และพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: แนวคิดการสอนของเดวีส์, แบบฝึกทักษะเครื่องลมทองเหลือง, แผนการจัดการเรียนรู้

## Abstract

This study aims to investigate brass instrument teaching techniques for vocational certificate students at Roi Et College of Dramatic Arts based on Davies' instructional model (Davies, 1971). The study focused on the development of systematic brass instrument performance skills through an instructional process emphasizing demonstration, guided practice, skill refinement, and mastery development. The instructional framework integrated Davies' psychomotor skill development concept with Simpson's psychomotor domain theory (Simpson, 1972). The participants were vocational certificate students majoring in brass instruments at Roi Et College of Dramatic Arts, selected by purposive sampling. The research instruments consisted of a learning management process based on Davies' instructional model and brass instrument skill exercises using the C Major scale as the primary content for skill development.

The results indicated that Davies' instructional model is appropriate for developing brass instrument performance skills, as it provides a structured and sequential learning process that enable students to progress from fundamental skills toward mastery. The instructional process consisted of five stages: 1) Demonstration, 2) Guided Practice, 3) Independent Practice of Sub-skills, 4) Instruction on Techniques, and 5) Integration and Mastery. Each stage contributed to students' understanding of performance techniques, improvement of motor coordination, and development of effective musical performance abilities. The developed skill exercises consisted of five progressive exercises based on the C Major scale, beginning with basic pitches (C and D) and gradually extending to higher pitches, including E, F, G, A, B, and high C.

The exercises were designed to enhance essential brass instrument performance components, including breath control, embouchure formation, fingering coordination, intonation accuracy, rhythm control, and sound production. The findings demonstrated that Davies' instructional model effectively supports students' systematic development of brass instrument performance skills by enabling them to integrate fundamental techniques and progressively achieve greater accuracy, confidence, and performance proficiency.

Keywords: Davies' instructional concept, Brass instrument skill exercises, Lesson plans

**บทนำ**

การจัดการศึกษาด้านดนตรีมีความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทั้งด้านองค์ความรู้ ทักษะการปฏิบัติ และความสามารถในการสร้างสรรค์ทางดนตรี โดยเฉพาะการเรียนการสอนเครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments) ซึ่งเป็นศาสตร์ทางดนตรีที่มีลักษณะเฉพาะและต้องอาศัยการพัฒนาทักษะอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกฝนองค์ประกอบหลายด้านควบคู่กัน ได้แก่ การอ่านและทำความเข้าใจสัญลักษณ์ทางดนตรี การควบคุมลมหายใจ การใช้กล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปากและการวางตำแหน่งปาก (Embouchure) การควบคุมคุณภาพของเสียง ความแม่นยำของระดับเสียง ตลอดจนการถ่ายทอดอารมณ์และการตีความบทเพลง ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลืองจึงจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีขั้นตอนที่ชัดเจน และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะจากพื้นฐานไปสู่ความสามารถในการปฏิบัติที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด เป็นสถาบันการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านศิลปวัฒนธรรมและดนตรี โดยมุ่งเน้นการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะทางวิชาชีพด้านศิลปกรรมและดนตรี ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2560) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560–2579 อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลืองในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพยังมีความท้าทาย เนื่องจากผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งด้านพื้นฐานทางดนตรี ประสบการณ์ในการปฏิบัติเครื่องดนตรี ความเข้าใจในทฤษฎีดนตรี และความสามารถในการควบคุมเทคนิคเฉพาะของเครื่องดนตรี ความแตกต่างดังกล่าวส่งผลให้ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และเลือกใช้เทคนิคการสอนที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองได้อย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ (Davies) เป็นแนวคิดหนึ่งที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะด้านการปฏิบัติ เนื่องจากมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้น โดยผู้สอนมีบทบาทในการนำเสนอความรู้ อธิบายขั้นตอนการปฏิบัติ

สาธิตวิธีการที่ถูกต้อง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงได้รับข้อมูลย้อนกลับ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาทักษะของตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในหลักการปฏิบัติ สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริง และพัฒนาความชำนาญได้อย่างเป็นระบบ (Davies, 1971; Joyce et al., 2015) นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะพิสัย ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติจากระดับการรับรู้ การตอบสนอง การฝึกฝน จนถึงระดับความชำนาญในการปฏิบัติ (Simpson, 1972)

จากความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลือง และความเหมาะสมของแนวคิดการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเทคนิคการสอนเครื่องลมทองเหลืองสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ตามแนวคิดของเดวีส์ โดยกำหนดเนื้อหาการฝึกปฏิบัติผ่านกุญแจเสียงซีเมเจอร์ (C Major) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องลมทองเหลือง พร้อมทั้งใช้แบบฝึกทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองเป็นเครื่องมือในการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาเอกเครื่องลมทองเหลือง วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ซึ่งได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทั้งนี้ ผลจากการศึกษาจะเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลือง และส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางดนตรีของผู้เรียนในระดับอาชีวศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**เนื้อหา**

ทฤษฎีแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies' Psychomotor Skill Development Concept) แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies, 1971) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ผ่านกระบวนการฝึกปฏิบัติอย่างเป็นระบบและมีลำดับขั้นตอน โดยมีพื้นฐานสำคัญจากแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์และพุทธิปัญญา ซึ่งอธิบายว่าการพัฒนาความชำนาญของผู้เรียนไม่ได้เกิดขึ้นจากการฝึกซ้ำเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างความรู้ความเข้าใจ การรับรู้กระบวนการปฏิบัติ และการลงมือปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง (Joyce et al., 2015) นอกจากแนวคิดของเดวีส์แล้วยังสอดคล้องกับแนวคิดของแฮร์โรว์ ซึ่งมองว่าการเรียนรู้ทักษะเกิดจากการฝึกฝนตามลำดับขั้นจากการสังเกตไปสู่การปฏิบัติอย่างอัตโนมัติ (Harrow, 1972) โดยผู้เรียนต้องผ่านกระบวนการเลียนแบบ การฝึกตามคำสั่ง และการฝึกจนเกิดความคล่องแคล่ว แนวคิดดังกล่าวเหมาะกับการเรียนเครื่องลมทองเหลืองที่ต้องอาศัยการควบคุมลมหายใจ ริมฝีปาก และการใช้นิ้วอย่างประสานกัน นอกจากนี้แนวคิดของบลูมยังช่วยอธิบายการเรียนรู้ที่เริ่มจากความเข้าใจพื้นฐาน ไปสู่การนำไปใช้และการฝึกปฏิบัติจริง ทำให้การเรียนเครื่องดนตรีมีลำดับการพัฒนาที่ชัดเจน (Bloom, 1956) ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว

ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจในขั้นตอนของทักษะ ควบคุมการปฏิบัติ และพัฒนาความสามารถจนเกิดความคล่องแคล่ว และความชำนาญได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดดังกล่าวมีความเหมาะสมอย่างยิ่งต่อการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลือง (Brass Instruments) เนื่องจากการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการประสานสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการคิด การควบคุมระบบหายใจ การทำงานของกล้ามเนื้อบริเวณริมฝีปาก การวางตำแหน่งปาก และการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายให้สัมพันธ์กับการสร้างเสียงดนตรี การพัฒนาทักษะดังกล่าวจึงจำเป็นต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างถูกต้องตามลำดับขั้น ตั้งแต่การสร้างความเข้าใจพื้นฐาน การสาธิตวิธีการปฏิบัติ การฝึกปฏิบัติภายใต้การแนะนำของผู้สอน ไปจนถึงการประยุกต์ใช้ในการบรรเลงจริง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องลมทองเหลืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความชำนาญตามเป้าหมายของการเรียนรู้ แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies, 1971) ได้จำแนกโครงสร้างลำดับขั้นของการสอนทักษะปฏิบัติออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก โดยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะ สามารถฝึกปฏิบัติอย่างเป็นลำดับขั้นและพัฒนาไปสู่ความชำนาญ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (Demonstration)

ขั้นนี้เป็นขั้นเริ่มต้นของกระบวนการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเห็นภาพรวมของทักษะหรือกระบวนการปฏิบัติที่ถูกต้องก่อนลงมือฝึกจริง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นแบบอย่างในการสาธิตทักษะทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุด โดยการสาธิตควรดำเนินไปอย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับลักษณะการปฏิบัติจริง ไม่ควรช้าหรือเร็วเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน ก่อนเริ่มการสาธิต ผู้สอนควรชี้แจงแนวทางการสังเกต พร้อมทั้งเน้นย้ำองค์ประกอบสำคัญที่ผู้เรียนควรให้ความสนใจเป็นพิเศษ เช่น การจัดวางริมฝีปาก (Embouchure) การควบคุมลมหายใจ ลักษณะการออกเสียง การวางนิ้ว และความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านโน้ตกับการปฏิบัติเครื่องดนตรี เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะที่ต้องพัฒนาได้อย่างถูกต้อง

สำหรับแบบฝึกทักษะที่ 1 เป็นกิจกรรมการฝึกปฏิบัติโน้ตพื้นฐานในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) โดยมุ่งเน้นการสร้างความคุ้นเคยกับตำแหน่งเสียงขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 ได้แก่ เสียงโด (C) และเสียงเร (D) ผ่านรูปแบบตัวโน้ตที่มีความหลากหลาย ประกอบด้วย ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างค่าจังหวะ การควบคุมลมหายใจ และการผลิตเสียงบนเครื่องลมทองเหลืองตั้งแต่ระดับพื้นฐาน ทั้งนี้ ผู้สอนจะสาธิตลักษณะการปฏิบัติที่ถูกต้อง เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนนำไปใช้ในการฝึกปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป



**ภาพที่ 1 แบบฝึกทักษะที่ 1 การฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เสียงโด (C) และเสียงเร (D) โดยใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (Guided Practice)

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนเริ่มพัฒนาทักษะจากความเข้าใจภาพรวมของการปฏิบัติไปสู่การฝึกฝนองค์ประกอบย่อยของทักษะ โดยผู้สอนทำการวิเคราะห์และแบ่งทักษะที่มีความซับซ้อนออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติได้อย่างเป็นลำดับขั้น จากนั้นผู้สอนจะสาธิตวิธีการปฏิบัติในแต่ละส่วนอย่างละเอียด พร้อมให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามทีละขั้นตอน โดยเน้นความถูกต้องของกระบวนการปฏิบัติมากกว่า

ความรวดเร็ว ทั้งนี้ ผู้สอนจะคอยให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นระหว่างการฝึก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานได้อย่างถูกต้องและมั่นคง

สำหรับแบบฝึกทักษะที่ 2 เป็นกิจกรรมการฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) โดยเพิ่มระดับเสียงจากแบบฝึกทักษะที่ 1 ได้แก่ เสียงมี (E) และเสียงฟา (F) ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตการควบคุมเสียงของผู้เรียนให้สูงขึ้นตามลำดับ การฝึกยังคงใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านโน้ต การควบคุมจังหวะ และการผลิตเสียงบนเครื่องลมทองเหลือง




**ภาพที่ 2 แบบฝึกทักษะที่ 2 การฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เสียงมี (E) และเสียงฟา (F) โดยใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะเน้นการสาธิตและให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคการควบคุมลมหายใจ การสร้างแรงสั่นสะเทือนของริมฝีปาก (Embouchure) การประสานสัมพันธ์ระหว่างการกดนิ้ว การใช้ลิ้นในการออกเสียง (Tonguing) และการควบคุมคุณภาพเสียง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของการบรรเลงเข้าด้วยกัน และเตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาทักษะในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (Independent Practice of Sub-skills)

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนเริ่มฝึกปฏิบัติทักษะย่อยด้วยตนเอง โดยลดการพึ่งพาการสาธิตหรือแบบอย่างจากผู้สอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การควบคุมการปฏิบัติ และการแก้ไขข้อบกพร่องด้วยตนเอง ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำคอยติดตาม และช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการฝึก เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะย่อยแต่ละส่วนได้อย่างถูกต้องแล้ว ผู้สอนจึงดำเนินการเพิ่มทักษะย่อยในส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้ครบทุกองค์ประกอบของทักษะที่กำหนดไว้



**ภาพที่ 3 แบบฝึกทักษะที่ 3 การฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เสียงซอล (G) และเสียงลา (A) โดยใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

สำหรับแบบฝึกทักษะที่ 3 เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ และปฏิบัติโน้ตในระดับที่สูงขึ้น โดยเพิ่มเสียงในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) ได้แก่ เสียงซอล (G) และเสียงลา (A) ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตของระดับเสียงจากแบบฝึกทักษะที่ผ่านมา การฝึกยังคงใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างสัญลักษณ์ทางดนตรีกับการปฏิบัติจริงบนเครื่องลมทองเหลือง

ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนให้ผู้เรียนวิเคราะห์ลักษณะของตัวโน้ต ตำแหน่งเสียง และความสัมพันธ์ระหว่างระบบนิ้วกับระดับเสียงก่อนลงมือปฏิบัติ แม้ว่ารูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ตจะมีลักษณะเช่นเดียวกับแบบฝึกทักษะที่ 1 และ 2 แต่ผู้เรียนต้องปรับการควบคุมลมหายใจ การวางตำแหน่งริมฝีปาก (Embouchure) และการประสานงานระหว่างลิ้นกับนิ้วให้เหมาะสมกับระดับเสียงที่สูงขึ้น จากนั้นผู้เรียนจึงฝึกปฏิบัติตามผลการวิเคราะห์ เพื่อพัฒนาความแม่นยำในการบรรเลงและเสริมสร้างความมั่นคงของทักษะพื้นฐานในการเล่นเครื่องลมทองเหลือง

ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ (Instruction on Techniques)

ขั้นนี้เป็นขั้นที่มุ่งพัฒนาคุณภาพของการปฏิบัติ หลังจากผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะพื้นฐานและทักษะย่อยต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องแล้ว ผู้สอนจะเพิ่มเติมเทคนิคและวิธีการเฉพาะที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความประณีต และคุณภาพของผลงาน โดยผู้สอนจะทำหน้าที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับแนวทางการปรับปรุงการปฏิบัติ เช่น การลดความผิดพลาด การเพิ่มความแม่นยำ การใช้แรงและพลังงานอย่างเหมาะสม รวมถึงการพัฒนาเทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิผลมากขึ้น

สำหรับแบบฝึกทักษะที่ 4 เป็นกิจกรรมการฝึกปฏิบัติโน้ตที่ขยายขอบเขตของระดับเสียงในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) โดยเพิ่มเสียงขั้นที่ 7 และขั้นที่ 8 ได้แก่ เสียงที (B) และเสียงโดสูง (C) เพื่อพัฒนาความสามารถในการควบคุมระดับเสียงที่สูงขึ้น การฝึกยังคงใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านโน้ต จังหวะ และการบรรเลงจริงบนเครื่องลมทองเหลือง

ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะเน้นการเพิ่มเติมเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับการบรรเลง เช่น การควบคุมลมหายใจให้เหมาะสมกับระดับเสียง การรักษาความตรงของระดับเสียง (Intonation) การสร้างคุณภาพเสียงที่มีความชัดเจนและไพเราะ รวมถึงการควบคุมความต่อเนื่องของเสียงขณะเปลี่ยนระดับเสียง นอกจากนี้ผู้สอนยังแนะนำเทคนิคการอ่านโน้ตอย่างรวดเร็ว เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถประมวลผลสัญลักษณ์ทางดนตรีและตอบสนองต่อการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะการบรรเลงในระดับที่สูงขึ้น




**ภาพที่ 4 แบบฝึกทักษะที่ 4 การฝึกปฏิบัติโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เสียงที (B) และเสียงโดสูง (C) โดยใช้รูปแบบค่าจังหวะของตัวโน้ต ได้แก่ ตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และเขบ็ตหนึ่งชั้น**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ (Integration and Mastery)

ขั้นนี้เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการพัฒนาทักษะปฏิบัติตามแนวคิดของเดวีส์ ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนนำทักษะย่อยต่าง ๆ ที่ผ่านการฝึกฝนและพัฒนาแล้วมาเชื่อมโยงและบูรณาการเข้าด้วยกัน จนสามารถปฏิบัติเป็นทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติกระบวนการทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นจนสิ้นสุด โดยเน้นการประสานสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบรรเลงเครื่องลมทองเหลือง ได้แก่ การควบคุมลมหายใจ การวางตำแหน่งริมฝีปาก (Embouchure) การใช้ระบบนิ้ว การควบคุมระดับเสียง และการรักษาจังหวะ

การฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและทำซ้ำหลายครั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่ว ความแม่นยำ และสามารถควบคุมทักษะการบรรเลงได้อย่างเป็นธรรมชาติ จนนำไปสู่ระดับความชำนาญในการปฏิบัติ ทั้งนี้ ผลจากการเรียนรู้ตามรูปแบบดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความมั่นใจในการปฏิบัติ และสามารถถ่ายทอดความหมายทางดนตรีได้อย่างเหมาะสม




**ภาพที่ 5 แบบฝึกทักษะที่ 5 การฝึกปฏิบัติโน้ตโดยเชื่อมโยงทักษะย่อยอย่างต่อเนื่องในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เพื่อพัฒนาความสามารถในการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองอย่างเป็นระบบ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**สรุปผล**

ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนเครื่องลมทองเหลืองสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies, 1971) สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองได้อย่างเป็นระบบ เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวมีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ตั้งแต่การสร้างความเข้าใจพื้นฐาน การสาธิตวิธีการปฏิบัติ การฝึกฝนทักษะย่อย การเพิ่มเติมเทคนิคเฉพาะ และการบูรณาการทักษะต่าง ๆ ไปสู่การปฏิบัติที่สมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของการเรียนเครื่องดนตรีประเภทเครื่องลมทองเหลืองที่จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาทักษะทางกายภาพควบคู่กับกระบวนการคิดและการควบคุมร่างกายอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ (Demonstration) 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (Guided Practice) 3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย (Independent Practice of Sub-skills) 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ (Instruction on Techniques) และ 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ (Integration and Mastery) โดยแต่ละขั้นมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับความชำนาญได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในขั้นแรก ผู้เรียนได้รับการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการบรรเลงเครื่องลมทองเหลืองผ่านการอธิบายและการสาธิตของผู้สอน โดยเน้นองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การจัดวางริมฝีปาก (Embouchure) การควบคุมลมหายใจ การออกเสียง การวางระบบนิ้ว และลักษณะของเสียงที่ถูกต้อง การสาธิตดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดภาพรวมของทักษะที่ต้องพัฒนาและสามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับการฝึกปฏิบัติจริงได้อย่างเหมาะสม โดยแบบฝึกทักษะแรกเริ่มจากการฝึกปฏิบัติโน้ตเสียงโด (C) และเสียงเร (D) ในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) เพื่อสร้างพื้นฐานด้านการอ่านโน้ต การควบคุมจังหวะ และการผลิตเสียงบนเครื่องลมทองเหลือง

ในขั้นการฝึกปฏิบัติทักษะย่อย ผู้สอนได้แบ่งองค์ประกอบของการบรรเลงออกเป็นส่วนย่อย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกฝนได้ง่ายขึ้น โดยเพิ่มระดับเสียงตามลำดับ ได้แก่ เสียงมี (E) และเสียงฟา (F) จากนั้นพัฒนาไปสู่เสียงซอล (G) และเสียงลา (A) ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตความสามารถในการควบคุมระดับเสียงของผู้เรียน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการอ่านสัญลักษณ์ทางดนตรี การใช้ระบบนิ้ว การควบคุมลมหายใจ และการผลิตเสียงได้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้สอนทำหน้าที่ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อผิดพลาดระหว่างการฝึก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างพื้นฐานการบรรเลงที่ถูกต้องและมั่นคง

ในขั้นการให้เทคนิควิธีการ ผู้สอนได้เพิ่มเติมรายละเอียดด้านเทคนิคเฉพาะของเครื่องลมทองเหลือง ได้แก่ การควบคุมลมหายใจให้เหมาะสมกับระดับเสียง การรักษาความตรงของระดับเสียง (Intonation) การสร้างคุณภาพเสียง การควบคุมความดังเบาของเสียง (Dynamics) และการอ่านโน้ตอย่างรวดเร็ว เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาจากการปฏิบัติที่ถูกต้องไปสู่การบรรเลงที่มีคุณภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ขั้นการเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ ยังช่วยให้ผู้เรียนนำทักษะต่าง ๆ ที่ผ่านการฝึกฝนมาประกอบรวมกัน สามารถบรรเลงโน้ตในบันไดเสียงซีเมเจอร์ (C Major) ได้อย่างต่อเนื่อง มีความคล่องแคล่วและมีความมั่นใจในการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น

โดยสรุป ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า เทคนิคการสอนเครื่องลมทองเหลืองตามแนวคิดของเดวีส์ เป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะปฏิบัติของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการฝึก

อย่างเป็นขั้นตอน การได้รับแบบอย่างที่ถูกต้อง การฝึกปฏิบัติซ้ำ และการพัฒนาสู่ความชำนาญ ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการบรรเลงเครื่องลมทองเหลือง ทั้งด้านการควบคุมร่างกาย การผลิตเสียง การอ่านโน้ต และการเชื่อมโยงองค์ประกอบทางดนตรีเข้าด้วยกัน ส่งผลให้เกิดความสามารถในการบรรเลงที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติดนตรีจริงได้ต่อไป

**รายการอ้างอิง**

Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. Longmans, Green.

Davies, I. K. (1971). The management of learning. McGraw-Hill.

Harrow, A. J. (1972). A taxonomy for the psychomotor domain. David McKay Company.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). Models of teaching (9th ed.). Pearson.

Simpson, E. J. (1972). The classification of educational objectives in the psychomotor domain. Gryphon House.

# แนวคิดกระบวนการทางวิชาการเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สามชั้น สำเนียงมอญ

# CONCEPTUAL KNOWLEDGE FRAMEWORK FOR THE CHAKHE SOLO IN HOK BOT SAM CHAN WITH MON MUSICAL ACCENT

**บรรพต โปทา***
BANPHOT POTA

## บทคัดย่อ

จากผลการศึกษาวิธีการบรรเลงจะเข้เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ ผู้วิจัยพบลักษณะเฉพาะวิธีการบรรเลงและสำนวนกลอนต่าง ๆ รวม 7 วิธี การบรรเลง และ 6 สำนวนกลอน โดยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะที่ปรากฏได้ดังนี้ พบลักษณะเฉพาะของวิธีการบรรเลงเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้ วิธีการสะบัดสามเสียง พบ 44 ครั้ง วิธีการเปิดสายเอกเปล่า พบ 13 ครั้ง วิธีการสะบัดสองเสียง พบ 10 ครั้ง วิธีการดีดขยี้ พบ 10 ครั้ง วิธีการสะบัดเสียงเดียว พบ 8 ครั้ง วิธีการกรอแบบเชื่อมเสียง พบ 3 ครั้ง และวิธีการรูดสายลวด พบ 2 ครั้ง พบลักษณะเฉพาะของสำนวนกลอนในเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้ สำนวนกลอนเสียงชิดข้าม พบ 24 ครั้ง สำนวนกลอนการดีดสลับสาย พบ 15 ครั้ง สำนวนกลอนเสียงชิด พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนกึ่งเก็บกึ่งกรอ พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนวิถีลงเชื่อมต่อกัน พบ 2 ครั้ง และสำนวนกลอนการเท่าเสียง พบ 2 ครั้ง

คำสำคัญ: เดี่ยวจะเข้, หกบท สามชั้น, เดี่ยว สำเนียงมอญ

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

According to the study, there are seven distinctive methods and six melodic lines. The distinctive methods are three-pitch triplet (Deet Sabat Sam Siang) 44 times, strumming the high-pitched alternating with an open string (Poet Siang Ek Plao) 13 times, two-pitch triplet (Deet Sabat Song Siang) 10 times, Playing eighth note pitch (Khayee) 10 times, one-pitch triplet (Deet Sabat Siang Diaoi) eight times, euphonized gliding two notes three times and sliding on the wire strings three times. As for the latter methods, the melodic lines are: playing adjacent-punctuated notes (Siang Chit Kham) 24 times, switching string 15 times, playing adjacent notes (Siang Chit) 11 times, semi-tapping and semi-strumming (Kueng Kep Kueng Kro) 11 times, alternating between high notes to bass notes two times and playing the series of adjacent notes two times.

Keywords: Jakhay solo**,** Hok Bot Sam Chan song, solo with Mon accent

**บทนำ**

การสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นสิ่งใด หากแต่มีการคิดริเริ่มก็ประจักษ์ได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของสิ่งใหม่เสมอศาสตร์แห่งดนตรีก็เช่นกัน การรังสรรค์จากนักดนตรีไทยที่มีความสามารถ มีภูมิรู้ที่ได้สั่งสมมาเป็นระยะเวลานาน ผ่านกระบวนการทางความคิด อีกทั้งมีกลไกในการสร้างแนวทางปฏิบัติระเบียบวิธีการประพฤติ ซึ่งนับเป็นการสร้างสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นจนกลายเป็นวิวัฒนาการ จึงนับได้ว่าการประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ โดยยังคงยึดหลักจารีตและคงอยู่ในกรอบของแนวทางการบรรเลงที่ถูกต้องจากโบราณ จะส่งผลให้บทเพลงไทยมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น และเป็นการแสดงถึงพัฒนาการของผู้ที่ยังคงสืบทอดและได้รับความรู้ที่ตกทอดจากลูกศิษย์ของครูที่มีชื่อเสียงจากรุ่นสู่รุ่น บทเพลงไทยที่ผ่านการเวลาอันเนินนานจนมาถึงปัจจุบันนี้ ถือเป็นศิลปะวิทยาการอันทรงคุณค่า อันเป็นสิ่งที่หลอมรวมเอาความรู้ที่มีมาแต่ดั่งเดิมจนตกผลึกทางความคิด ให้นักดนตรีในปัจจุบันได้ซาบซึ้งในรสของบทเพลง และตระหนักถึงความสามารถของผู้ประพันธ์ในอดีตได้เป็นอย่างดี

การบรรเลงเพลงเดี่ยวนับแต่โบราณมา ผู้ที่สามารถบรรเลงเดี่ยวต่อสาธารณชนได้ต้องเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับจากครูผู้สอน ว่าเป็นผู้ที่มีทักษะการบรรเลงที่ดี และเหมาะกับเพลงที่จะได้รับการถ่ายทอดเพลงเดี่ยวได้ เนื่องจากเพลงเดี่ยวจัดเป็นเพลงที่ประกอบไปด้วยการดำเนินทำนองด้วยเทคนิคพิเศษ ที่แสดงถึงสักยภาพของผู้บรรเลง กอปรกับในแต่ละทางเพลงแต่ละสำนัก จะมีกลวิธีพิเศษเพื่อใช้ในการประพันธ์เพลงเดี่ยว ก็จะมีความยากง่าย

แตกต่างกันออกไป ผู้บรรเลงจะต้องมีปฏิภาณไหวพริบ ประสบการณ์ และความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดี ฉะนั้นผู้บรรเลงต้องมีความสามารถที่หลากหลาย และเกิดความชำนาญในการบรรเลงมากกว่าการบรรเลงจะเข้าในเพลงทั่วไป ดังคำกล่าวของนายมนตรี ตราโมท (2540) ว่าไว้ดังนี้

> *“การเดี่ยว เป็นการบรรเลงชนิดหนึ่ง ซึ่งใช้เครื่องดนตรีบรรเลงแต่อย่างเดียว (ไม่นับเครื่องประกอบจังหวะ) การบรรเลงชนิดนี้มีความประสงค์อยู่ ๓ ประการ คือ เพื่ออวดทาง (วิธีการดำเนินของทำนองเพลง) เพื่ออวดความแม่นยำและอวดฝีมือ เพราะฉะนั้นที่เรียกว่าการเดี่ยวจึงมิได้มีความหมายแคบ ๆ แต่เพียงการบรรเลงคนเดียวต้องหมายตลอดถึงทางก็สมควรจะเป็นทางเดี่ยว เช่น มีโอดพัน หรือวิธีการโลดโผนต่าง ๆ ตามสมควรแก่เครื่องดนตรีนั้น ๆ เพื่อให้ถูกความประสงค์ทั้ง ประการที่กล่าวมาแล้วนั้น”*
>
> (มนตรี ตราโมท, 2540, น. 38)

การบรรเลงเพลงเดี่ยว ซึ่งใช้แสดงถึงฝีมือของผู้บรรเลงแล้ว ก็นับเป็นการแสดงถึงความยากของการคิดค้นแนวทางการดำเนินกลอนของเพลงที่นำมาบรรเลง ซึ่งถือเป็นส่วนสำคัญประการหนึ่งเลยก็ว่าได้ เนื่องด้วยเพลงเดี่ยวที่นำมาบรรเลงจะต้องมีการแสดงถึง ท่วงทำนอง จังหวะ และอารมณ์ของเพลง และจะเห็นได้ว่าเพลงที่จะนำมาประดิษฐ์เป็นเพลงเดี่ยวนั้นมีไม่มาก

เพลงหกบท สามชั้น ถือเป็นเพลงที่มีการดำเนินกลอนที่หลากหลายลึกซึ้ง จึงมีความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นประดิษฐ์ขึ้นเป็นเพลงเดี่ยวเป็นอย่างมาก และเป็นเพลงที่แสดงอารมณ์ของความเศร้าโศก มนตรี ตราโมท (2523) ให้อธิบายเกี่ยวกับเพลงหกบทสามชั้น ไว้ดังนี้

> *“...พระประดิษฐ์ไพเราะ (มี ดุริยางกูร หรือครูมีแขก) เป็นผู้แต่งขึ้นเป็นอัตรา 3 ชั้น เพิ่งมาครบเป็นเถาขึ้นเมื่อมีผู้ตัดลงเป็นชั้นเดียวในสมัยรัชกาลที่ 6 ความหมายของเพลงนี้ เป็นไปในทางรำพึงรำพันด้วยความโศกสลด”*
>
> (มนตรี ตราโมท, 2523, น. 506)

เพลงนี้จึงเป็นที่นิยมนำมาประดิษฐ์ขึ้นเป็นเพลงเดี่ยวสำหรับเครื่องสี อาทิ ซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ หากแต่ในการประดิษฐ์ขึ้นเป็นเพลงเดี่ยวจะเข้นั้น ยังไม่ปรากฏเป็นที่แพร่หลายเท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญต่อการนำองค์ความรู้จากผู้มีชื่อเสียงในการบรรเลงจะเข้ในปัจจุบันและกลั่นกรองออกมา ทั้งนี้ในสำเนียงเพลงและสำนวนกลอน

ที่ผู้วิจัยเล็งเห็นเป็นสำคัญคือ การใช้สำเนียงเพลงของชาติอื่นเข้ามาผสมผสานในการประพันธ์เพลง เนื่องจากเพลงหกบท สามชั้น แต่เดิมนั้นมีสำเนียงมอญคละเคล้าอยู่ ผู้วิจัยจึงมีความต้องการสร้างสรรค์เพลงเดี่ยวจะเข้ ที่มีสำเนียงมอญเข้ามาผสมอยู่ในเดี่ยวจะเข้เพลงนี้ด้วย จึงเล็งเห็นว่าสำเนียงมอญเป็นสำเนียงเพลงที่มีความใกล้เคียงกับกลอนเพลงที่มีอยู่ในเพลงหกบท สามชั้นอยู่มาก จึงทำให้เห็นสมควรที่จะใช้สำเนียงมอญเข้ามาใช้ในการประพันธ์เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาแนวคิดกระบวนการทางวิชาการเพลงเดี่ยวจะเข้
2. เพื่อสร้างสรรค์เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ

**วิธีการศึกษา**

1. ศึกษาแนวคิดหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. สร้างเครื่องมือในการวิจัย
3. เก็บรวบรวมข้อมูล
4. ตรวจสอบข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการดีดและการดำเนินกลอนของจะเข้

1. วิธีการดีดจะเข้

จริยา สันต์สวัสติกุล (2555) อธิบายเกี่ยวกับลักษณะการใช้วิธีการดีดจะเข้ในบทความเรื่องการหัดจะเข้ในแบบครูทองดี สุจริตกุล ลงในหนังสือที่ระลึกงานหนึ่งศตวรรษครูทองดี ศรีแผ่นดิน ความว่า

> *เมื่อดีดได้สม่ำเสมอและชัดเจนดีแล้ว ควรจะสระบัดให้เป็นคือ ดีดอย่างรัวสามเสียงกล้ำกัน ใช้ไม้ดีด "เข้า ออก เข้า" พร้อมกับมือซ้ายกดที่เสียงเดียว (อยู่กับที่) หรือนิ้วกดสามเสียงให้เร็วเท่ากับจังหวะที่ดีดต่อไปก็จะหัดทำเสียงตบ (ดีดไม้ดีดหนึ่งครั้งให้ได้สองเสียง) โดยใช้นิ้วนางคงที่และนิ้วชี้กระทบไปบนเสียงที่ต้องการจะได้เสียงเป็น "แต๋ว" เสียงโปรย (อย่างเสียงเอื้อนของซอ) ฯลฯ ซึ่งเป็นเสียงที่เพิ่มเสน่ห์ให้กับการเล่นจะเข้*
>
> (จริยา สันต์สวัสติกุล, 2555, น. 35)

ขำคม พรประสิทธิ์. (2566) ได้เขียนหนังสือ เรื่อง "การดีดจะเข้เบื้องต้น" ซึ่งได้กล่าวถึงพื้นฐานการดีดจะเข้ที่ถูกต้องตามหลักการในการดีดจะเข้ตามขนบของดนตรีไทย ซึ่งมีใจความสำคัญ ดังนี้

> *ไม้ดีดจะเข้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดเสียง ไม้ดีดจะเข้นั้นมีการใช้วัสดุที่หลากหลาย เช่น ไม้เนื้อแข็ง เขาสัตว์ กระดูกสัตว์ และงาช้าง และรูปทรงของไม้ดีดก็หลากหลาย เช่น ไม้ดีดปลานแหลม ไม้ดีดรงจำปี ไม้ดีดสั้น หรือยาว ซึ่งรูปทรงนั้นมีผลตอเสียงในการดีดด้วย*
>
> *ท่านั่งดีดจะเข้ ผู้บรรเลงต้องนั่งพับเพียบ โดยตัวผู้บรรเลงลำตัวเฉียงไปทางหางของจะเข้เพียงเล็กน้อย มือขวาที่พันไม้ดีดจะเข้นั้นวางไว้ที่ตรงกลางระหว่างนมที่ 11 กับโต๊ะ ผู้ดีดควรวางมือค่อนมาทางนมจะเข้เล็กน้อย แขนและลำตัวอยู่ในท่าที่สบาย ไม่เหยียดเกร็งจนเกินไป มือซ้ายอยู่ในลักษณะหย่งนิ้วไม้เหยียดนิ้วตรง ใช้ปลายนิ้วกดที่ด้านซ้ายของสาบนม นิ้วหัวแม่มือเกาะไปที่ขอบจะเข้*
>
> *ในการกดนิ้วของมือซ้ายนั้น ผู้ดีดจะต้องกดนิ้วมือซ้ายให้แน่นเพื่อให้ได้เสียงที่ชัดเจนเมื่อใช้มือขวาดีด หากผู้บรรเลงใช้กำลังกดของมือซ้ายให้มากเข้าไว้ และใช้กำลังดีดของมือขวาให้น้อยกว่ามือซ้ายเล็กน้อย จะทำให้เสียงจะเข้มีความไพเราะและได้เสียงที่พอดี*
>
> (ขำคม พรประสิทธิ์, 2566, น. 5, 11-12)

จากข้อความข้างต้น ผู้เขียนสรุปได้ว่า เมื่อดีดจะเข้ได้สม่ำเสมอและชัดเจนแล้ว ควรฝึกสระบัดให้เป็นจังหวะ ดีดรัว ดีดสะบัด โดยใช้ไม้ดีดดีด “เข้า-ออก-เข้า” พร้อมกับมือซ้ายกดค้างที่เสียงเดียว หรือมือซ้ายกดสามเสียง จากนั้นจึงหัดทำเสียงตบ(ดีดไม้ดีดหนึ่งครั้งแต่มีสองเสียง) ฯลฯ ลักษณะการบรรเลงและการใช้ไม้ดีดจะเข้ เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดเสียงที่ไพเราะ สำหรับท่านั่งผู้บรรเลงควรนั่งพับเพียบ โดยลำตัวเฉียงไปทางหางจะเข้เล็กน้อย มือที่พันไม้ดีดควรอยู่กึ่งกลางระหว่างนมจะเข้ตัวสุดท้ายกับโต๊ะจะเข้ มือขวาควรวางนิ้วชี้ นิ้วกลางและนิ้วนางให้อยู่ในลักษณะโค้งเล็กน้อยและไม่เกร็ง นิ้วหัวแม่มือและนิ้วก้อย ควรอยู่ในลักษณะชี้ลงไปด้านล่าง การดีดจะเข้ควรใช้นิ้วกดให้มิดชิด เพื่อให้เกิดเสียงที่ชัดเจนและมีความใสกังวาน

แนวคิดกระบวนการทางวิชาการเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สามชั้น สำเนียงมอญ เป็นการประพันธ์เพลงเดี่ยวจะเข้ในรูปแบบผสมผสานสำเนียงมอญ ซึ่งเป็นการนำเสนอกลวิธีขั้นสูงสำหรับบรรเลงเดี่ยว เพื่ออวดฝีมือโดยนำสำเนียงมอญเข้ามาให้เกิดมิติ

ของท่วงทำนองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ปัจจัยในการสร้างสรรค์การประพันธ์นี้จะประกอบไปด้วยวิธีการดีดจะเข้และการดำเนินกลอนจะเข้ ซึ่งถือเป็นกรอบแนวทางในการสร้างสรรค์การประพันธ์

2. การดำเนินกลอนของจะเข้

ประสิทธิ์ ถาวร (2532) อธิบายถึง "กลอน" (กลอนเพลง) ไว้ในหนังสือที่ระลึกในโอกาสแสดงมุทิตาจิตของ ศิษย์อาจารย์ประสิทธิ์ ถาวร ความว่า

> *กลอน หมายถึง กลุ่มของเสียงที่มีความไพเราะและรับส่งสัมผัสกันในท่วงทำนองดนตรีเป็นกลุ่ม ๆ กลุ่มหนึ่ง ๆ ตามปกติ แบ่งเป็น 2 วรรค วรรคแรกหนึ่งจังหวะฉิ่งฉับ วรรคหลังหนึ่งจังหวะฉิ่งฉับ*
>
> *ทำนอง หมายถึง เสียงสูง ๆ ต่ำ ๆ ซึ่งสลับสับสนกัน จะมีความสั้นยาวเยาแรงได้อย่างไรก็แล้วแต่ความประสงค์ของผู้แต่ง*
>
> *ดนตรีของไทยเรานั้น เครื่องดนตรีแต่ละชิ้นต่างมีวิธีดำเนินทำนองเป็นเฉพาะตนลักษณะอย่างนี้เรียกเป็นศัพท์สังคีตว่า ทาง*
>
> (ประสิทธิ์ ถาวร, 2532, น. 49)

ขำคม พรประสิทธิ์ เขียนบทความอธิบายเรื่องการประดิษฐ์กลอนจะเข้ ในหนังสือโครงการประกวดดนตรีไทยระดับมัธยมศึกษา ภาคเหนือ ครั้งที่ 5 ชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จัดโดยสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย ภาควิชาดนตรีวิทยา คณะมนุษย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้นำมาทำการสรุปเนื้อหา ความว่า

การประดิษฐ์กลอนเพลงสำหรับจะเข้ มีหลักการอยู่ 6 ประการที่ควรพิจารณา

ประการแรก กลอนจะเข้ อาจมีการประดิษฐ์ให้ซับซ้อนหรือไม่ซับซ้อนได้ แต่ควรมีทำนองบางช่วง บางตอน แสดงทำนองจาว ๆ ให้ปรากฏอยู่บ้าง ด้วยบทบาทหน้าที่ของจะเข้นั้นเป็นที่ทราบกันทั่วไปว่าทำหน้าที่ดำเนินทำนองหลักให้กับวงเครื่องสาย เพราะฉะนั้นบางครั้งกลอนเพลงต้องสอดคล้องไปกับทำนองหลักหรือแสดงทำนองหลักรูปแบบทำนองจาว ๆ

ประการที่สอง กลอนจะเข้ควรแสดงความสามารถในการใช้เสียงที่มีอยู่จำนวนมากให้ครบถ้วนโดยหลักคือ การดำเนินทำนองไปทางเสียงสูง ก็ต้องดำเนินทำนองไปจนหมดเสียงแล้วจึงวกเสียงกลับลงมาทางเสียงต่ำ และหากเป็นการดำเนินทำนองลงไปทางเสียงต่ำก็ต้องใช้เสียงต่ำไปจนหมดเสียงเช่นกัน หมดเสียงเมื่อใดแล้วจึงจะวกเสียงกลับขึ้นมาทางเสียงสูง อาจกล่าวโดยง่ายคือต้องใช้เสียงไปให้สุดทาง หากไปทางเสียงสูงก็ต้องไปจนสุดทางของจำนวนเสียงที่มีใช้งาน หากไปทางเสียงต่ำก็ต้องใช้ไปจนสุดทางเช่นกัน ยกเว้นผู้ประพันธ์มีทำนองเฉพาะก็ถือเป็นอีกกรณีหนึ่ง

ประการที่สาม กลอนจะเข้าที่ดีควรมีทำนองที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างวรรคย่อย กล่าวคือกลอนของวรรคท้าและวรรครับมีความสัมพันธ์กัน อาจกล่าวได้ว่าคล้ายประโยคถามตอบลักษณะกลอนเช่นนี้ อาจนำไปใช้กับเครื่องดนตรีลิ้นอื่นได้เช่นกัน เพราะความสัมพันธ์กันระหว่างกลอนที่อยู่ใกล้ชิดติดกัน ย่อมทำให้น้ำหนักและอัตราส่วนของพยางค์เสียงมีความลงตัว ทำให้กลอนเพลงดังกล่าวมีความไพเราะได้อีรูปแบบหนึ่ง

ประการที่สี่ กลอนจะเข้าที่ดีควรมีการสอดแทรกกลวิธีการบรรเลงที่มีลักษณะเฉพาะของเครื่องดนตรีได้แก่ การดีดทิงนอย การดีดรูดสายลวด การดีดกระทบสายหรือดีดฉ่าง ให้ปรากฏในทำนองเพลงบางช่วงบางตอน ที่เอื้อให้ประดิษฐ์กลอนโดยใช้กลวิธีการบรรเลงที่กล่าวมาข้างต้น

ประการที่ห้า กลอนจะเข้าที่ดี ควรหลีกเลี่ยงการหักสำนวนอย่างซอด้วง ซออู้ ประเด็นนี้มีปรากฏอยู่เนือง ๆ ผู้ดีดจะเข้าบางคนนำโน้ตเพลงของซอด้วงหรือซออู้มาดีดแล้วดีดไปตามโน้ตนั้น ทำให้เกิดกลอนเพลงที่มีลักษณะ หลบเสียงไปมา กล่าวคือการใช้เสียงไม่เหมาะสมตามที่ควรจะเป็นนั่นเอง

ประการที่หก กลอนจะเข้าที่ดี ในที่นี้กล่าวถึงกลอนจะเข้สำหรับการบรรเลงรวมวง ไม่ควรเลือกใช้กลวิธีการบรรเลงที่ใช้สำหรับเพลวเดี่ยวมาร่วม กลวิธีการบรรเลงที่เลือกใช้ได้ได้แก่ การดีดเก็บ การดีดรัว การดีดทิงนอย การดีดสะบัดเสียงเดียว การดีดสะบัดสองเสียง การดีดสะบัดสามเสียง การดีดกระทบสามสาย การดีดรูดสายลวด การดีดปริบ สำหรับกลวิธีพิเศษที่ใช้สำหรับเพลงเดี่ยวได้แก่ การดีดขยี้การดีดตบสาย การดีดรัวรูด การดีดรูดสายเป็นเสียง ติ๋ว การดีดตบสายเป็นเสียง แต๋ว เป็นต้น (ขำคม พรประสิทธิ์, 2555)

ขำคม พรประสิทธิ์. (2555) ได้เขียนบทความเรื่อง “การผูกกลอนเพลงของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของไทย” ในหนังสือที่ระงานส่งเสริมดนตรีไทยภาคใต้ ครั้งที่ 16 มีใจความสำคัญ ดังนี้

กลอนเพลงเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งในการนำเสนอการบรรเลงทำนองเพลงไทยที่สามารถนำไปสู่ความไพเราะ ความเหมาะสม และเป็นลักษณะเฉพาะตน โดยเฉพาะซอด้วง ซออู้ จะเข้ ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีไทยประเภทเครื่องสายไทยที่มีการดำเนินทำนองในลักษณะที่เหมือนกันทั้งสามเครื่องมือ หากแต่ในการผูกกลอนเพลงของแต่ละเครื่องดนตรีนั้น ๆ มีความแตกต่างกันตามข้อจำกัดของขอบเขตเสียงที่มีช่วงกว้างของเสียงไม่เท่ากัน โดยเฉพาะจะเข้มีโอกาสเลือกเสียงเพื่อไปใช้ในการผูกกลอนได้มากกว่าซอด้วงและซออู้ ทำให้การดำเนินกลอนของทั้งสองเครื่องมือต้องมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะเมื่อต้องมีการดำเนินทำนองเพลงในโครงสร้างเสียงเดียวกัน

หน้าที่ของแต่ละเครื่องดนตรี ย่อมเป็นที่ทราบอยู่โดยทั่วไปว่าซอด้วงนั้น มีบทบาทเป็นผู้นำวง จะเข้มีหน้าที่ในการดำเนินทำนองหลักให้กับวงเครื่องสาย ส่วนซออู้นั้นมีหน้าที่เป็นผู้ตามในวงเครื่องสายและดำเนินทำนองหยอกเย้าไปกับวงดนตรีเพื่อความสนุกสนาน

การผูกกลอนเพลงที่ดีนั้นต้องมีลักษณะของกลอนที่มีความสัมพันธ์อย่างใดอย่างหนึ่งของทุก ๆ เครื่องดนตรีที่นำมาสอดทำนองร่วมกัน และสามารถแสดงลักษณะที่เป็นเอกลักษณะเฉพาะของเครื่องดนตรี มิได้บรรเลงไปอย่างเดียวกันทุก ๆ เครื่องมือ ซึ่งเป็นลักษณะของการผูกกลอนสำหรับผู้ที่ฝึกหัดใหม่ที่ยังต้องมีการพึ่งพาอาศัยกัน (ขำคม พรประสิทธิ์, 2546)

จากข้อความข้างต้น ผู้เขียนสรุปได้ว่ากลอนเพลง คือ กลุ่มเสียงที่มีการส่งสัมผัสกันในแต่ละท่วงทำนอง โดยแบ่งออกเป็นความเหมาะสมของแต่ละเครื่องดนตรีที่นำมาบรรเลง ซึ่งการดำเนินกลอนของจะเข้นั้นหน้าที่หลัก คือ เป็นทำนองหลักให้กับวงเครื่องสาย โดยใช้เสียงที่กว้างของจะเข้เป็นองค์ประกอบในการประดิษฐ์กลอนให้เกิดความสัมพันธ์กันระหว่างกลอนที่สร้างขึ้นมา แต่ให้คำนึงถึงหลักและวิธีการที่จะไม่นำสำนวนกลอนของเครื่องดนตรีอื่นเข้ามาใช้ และหาความเหมาะสมที่จะนำกลอนเพลงนั้น ๆ เข้ามาใช้ในการบรรเลงตามประเภทของวงที่ได้บรรเลง อาจมีบางท่วงทำนองสอดแทรกกลวิธีการบรรเลงที่มีลักษณะเฉพาะของจะเข้เข้าไป เพื่อให้เกิดความไพเราะและเป็นอัตลักษณ์ของจะเข้อีกด้วย

3. การประพันธ์เพลงไทย

สงัด ภูเขาทอง (2532) ได้อธิบายเกี่ยวกับหลักการประพันธ์เพลงไทย ไว้ในหนังสือ "การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย" มีใจความสำคัญดังนี้

การประดิษฐ์ทำนองเพลงไทยก็เหมือนกับการเขียนหนังสือทำนองเพลงมีลักษณะคล้ายกับคำประพันธ์ประเภทร้อยกรองที่จะต้องคำนึงถึงความไพเราะของเสียงเป็นสำคัญจริงอยู่ทำนองเพลงนั้นหากนำเอาเสียงสูง ๆ ต่ำ ๆ วางลงแล้วใส่จังหวะลงไปก็จะกลายเป็นเพลงทันที

ผู้ประพันธ์เพลงที่มีชื่อเสียง นอกจากจะอาศัยความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง ประสบการณ์การฝึกฝน เพื่อให้เกิดความชำนาญ และการค้นคว้าหาความรู้อยู่เสมอแล้วยังต้องอาศัยจินตนาการที่สูง ทั้งยังต้องรู้จักสังเกตในทุปรูปแบบของเสียงดนตรี ไม่ว่าเสียงดนตรีในระดับใด แม้ว่าจะเป็นเสียงที่เกิดมาจากเด็กเป็นผู้กระทำและต้องยอมรับในเสียงดนตรีนั้น (สงัด ภูเขาทอง, 2532)

ปิยพันธ์ แสนทวีสุข (2546) ได้อธิบายเกี่ยวกับการประพันธ์เพลงดนตรีไทย ไว้ในหนังสือ บทกวีโดยทั่วไปไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมหรือคีตกรรมมีสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นเช่นเดียวกันคือ มีความลงตัวอยู่ในตัวเอง ความลงตัวกล่าวหมายถึงรูปแบบ (Form) ที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์ เช่น การมีวลี มีประโยค มีบาท และมีบาทที่ร่วมกัน และจะเป็นบทกวีชิ้นหนึ่ง บทกวีชิ้นหนึ่ง ๆ จะต้องมีความลงตัวเสมอ หากไม่มีรูปแบบหรือฉันทลักษณ์ที่แน่นอนแล้ว จะหาความงามหรือความไพเราะในบทกวีนั้นไม่ได้

บทเพลงเป็นคีตกรรมที่ต้องอาศัยการสร้างรูปแบบเฉพาะตัว การสร้างแนวทำนองก็ต้องเอื้ออำนวยให้กับเนื้อร้อง ซึ่งเป็นวรรณกรรมชนิดหนึ่งที่ต้องอาศัยฉันทลักษณ์เช่นกัน ในแง่ของผู้ฟังนอกจากจะฟังดนตรีประกอบแนวทำนองอันไพเราะแล้ว ยังหาความไพเราะและความงดงามได้อีก จากลีลาและความหมายในคำร้องร้อง นักประพันธ์ที่มีความสามารถหลาย ๆ ท่านของไทย ผลงานท่านนั้นเพียงได้อ่านรูปสัญลักษณ์ของภาษาที่ใช้แต่งคำร้องก็ไพเราะแล้ว ทั้งที่ยังไม่ได้ฟังทำนองของเพลงและดนตรีประกอบ รูปแบบของเพลงจึงเป็นเรื่องสำคัญฐที่ไม่อาจมองข้ามได้

บทเพลงหนึ่ง ๆ อาจมีหลายบท ในแต่ละบทจะมีทำนองที่ซ้ำหรือแตกต่างกันก็ได้ขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ของผู้แต่งทุก ๆ บท จะมีขั้นตอนการสร้างเช่นเดียวกันคือเริ่มสร้างขึ้นจากวลีแล้วขยายมาเป็นเพลง เมื่อเป็นเช่นนี้เพลงก็จะมีรูปแบบที่แน่นอนไปในทิศทางเดียวกัน ต่อเนื่องเป็นอารมณ์เดียวกัน ไม่กระจัดกระจาย (ปิยพันธ์ แสนทวีสุข, 2546)

การสร้างสรรค์ทำนองเพลง

การสร้างสรรค์ทำนองเพลงเดียวจะเข้หกบท สามชั้นนี้ ผู้เขียนมีแรงบันดาลใจและการสร้างสรรค์ทำนอง ดังต่อไปนี้

แรงบันดาลใจการสร้างสรรค์ทำนอง

การสร้างสรรค์ทำนองเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สามชั้นนี้ ผู้เขียนได้แรงบันดาลใจเพลงเดี่ยวจะเข้ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบัน ยังไม่ปรากฏเพลงหกบท สามชั้น กอรปทำนองหลักของเพลงพบว่าบันไดเสียงของเพลงนั้นเอื้อต่อการใช้สำเนียงมอญประกอบในการสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังพบว่าเพลงหกบท สามชั้นมีสำนวนกลอนเดิม
ตัวอย่างสำนวนกลอนสำเนียงมอญ ที่ใช้ในเดี่ยวจะเข้

พบในประโยคที่ 4 เที่ยวหวาน

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - - | ซฟร - ด | - - - - | - - - - | - ฟ - ล | ลซฟ ซ ท | - - รٌดٌท | ล ซ ฟ ร |
| สายทุ้ม | - ซ - - | - - - - | ซ ล ท ด | ท ร ด ท | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

พบในประโยคที่ 9 เที่ยวหวาน

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | ล ซ ฟ ด | รٌดٌท ล ซ | ลซฟ ซ ล | ท รٌ ดٌ ท | ซ ฟ ร ฟ | - ซ - ท | - - รٌดٌท | ล ซ ฟ ซ |
| สายทุ้ม | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

**ผลการศึกษา**

ผลจากการวิเคราะห์เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญข้างต้น โดยอธิบายตามประเด็นหลัก 2 ประเด็น ได้แก่ วิธีการบรรเลงและสำนวนกลอน ได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์วิธีการบรรเลง

วิธีการบรรเลงพบจำนวน 7 วิธีการ ได้แก่ การสะบัดเสียงเดียว การสะบัดสองเสียง การสะบัดสามเสียง การเปิดสายเอกเปล่า การกรอเชื่อมเสียง การรูดสายลวด การดีดขยี้ สามารถอธิบายวิธีการใช้วิธีการบรรเลงได้ ดังนี้

1.1 วิธีการสะบัดเสียงเดียว หมายถึง ลักษณะการดีดเสียงเดียวกันสามครั้งในสองพยางค์ โดยใช้ไม้ดีดในลักษณะเข้าออกเข้า –xxx พบจำนวน 8 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 10 ห้องเพลงที่ 2

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายทุ้ม | - มร ดทล | **- ล มมม** | ร ด ม ร | ด ท ร ด | ทลซ ล ท | ดทล ท ด | รดท ด ร | มรด ร ม |
| สายลวด | - - - - | **ม - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

1.2 วิธีการสะบัดสองเสียง หมายถึง ลักษณะการดีดสองเสียงในสองพยางค์ โดยใช้ไม้ดีดในลักษณะเข้าออกเข้า—xyx พบจำนวน ๑๐ ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 3 ห้องเพลงที่ 7

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - ทลซ | - ซ - ด | ร์ด์ท ด์ ทล | ทลซ ลซม | ซ ด ร ม | ฟ ซ ฟ ล | **ลด์ล ซ ฟ** | ม ร ด ร |
| สายทุ้ม | - - - - | ร - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | - - - - |

1.3 วิธีการสะบัดสามเสียง หมายถึง ลักษณะการดีดสามเสียงในสองพยางค์ โดยใช้ไม้ดีดในลักษณะเข้าออกเข้า --xyz พบจำนวน 44 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 1 ห้องเพลงที่ 5

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - ร | - ฟ - ซ | ทด์ร์ด์ทซทด์ | ร์ทด์ร์- ด์ | **- - ซ์ฟ์ร์** | - ด์ -ท | ด์ ร์ ด์ ท | - ล - ซ |
| สายทุ้ม | - ท ด - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - |

1.4 วิธีการดีดสายเอกเปล่า หมายถึง ลักษณะการดีดในวิถีขึ้นหรือลง หากแต่มีการประสมกับสายเอกเปล่าซึ่งเป็นเสียงโด ทำให้เกิดการผสมผสานของระดับเสียง พบจำนวน 13 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 4 ห้องเพลงที่ 2

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - - | **ซฟร - ด** | - - - - | - - - - | - ฟ - ล | ลซฟ ซ ท | - - รˊดˊท | ล ซ ฟ ร |
| สายทุ้ม | - ซ - - | **- - - -** | ซ ล ท ด | ท ร ด ท | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

1.5 วิธีการกรอแบบเชื่อมเสียง หมายถึง ลักษณะการกรอเชื่อมจากเสียงหนึ่งไปอีกเสียงหนึ่งในขณะที่ยังกรอไม่ดีดพบจำนวน 3 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 6 ห้องเพลงที่ 2

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - - | **- ด - ฟ** | - - ลซฟ | ม ฟ ซ ล | - ซ - ดˊ | รˊดˊท - ล | ลซฟ - ฟ | ซ ล ท ดˊ |
| สายทุ้ม | ด ท - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - ด - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

1.6 วิธีการรูดสายลวด หมายถึง ลักษณะของการดีดตามพยางค์ของเสียงที่ต้องการบรรเลงหากแต่อยู่ในสายลวดจึงทำให้เกิดเสียงที่สัมพันธ์กัน พบจำนวน 2 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 18 ห้องเพลงที่ 5 และ 6

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | ฟซลทดˊ-ซ | ล ซ ฟ ด | มรด - ด | ร ม ฟ ซ | **ซ - - -** | **- - - ซ** | ด - - - | - - - ดˊ |
| สายทุ้ม | - - - - | - - - - | - - ซ - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- ด ร ม** | **ฟ ซ - -** | - ฟ ซ ล | ท ดˊ - - |

1.7 วิธีการดีดขยี้ หมายถึง การดีดโน้ตเพลงในอัตราจังหวะที่เร็วกว่าจังหวะปกติหากแต่ยังคงอยู่ในจังหวะที่กำหนดแต่ต้องดีดให้ครบตัวโน้ตที่เพิ่มเข้ามา พบจำนวน 10 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 1 ห้องเพลงที่ 3 และ 4

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายเอก | - - - ร | - ฟ - ซ | **ทดˊรˊดˊทซทดˊ** | **รˊทดˊรˊ-ดˊ** | - - ซˊฟˊรˊ | - ดˊ -ท | ดˊ รˊ ดˊ ท | - ล - ซ |
| สายทุ้ม | - ท ด - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

2. สำนวนกลอน

สำนวนกลอนจะเข้าที่พบ มีจำนวน 6 สำนวน ได้แก่ สำนวนกลอนเสียงชิด สำนวนกลอนเสียงชิดข้าม สำนวนกลอนการดีดสลับสาย สำนวนกลอนวิถีลงเชื่อมต่อกัน สำนวนกลอนกึ่งเก็บกึ่งกรอ สำนวนกลอนการเท่าเสียง สามารถอธิบายลักษณะการดำเนินทำนองของสำนวนข้างต้นได้ ดังนี้

2.1 สำนวนกลอนเสียงชิด หมายถึง ลักษณะการใช้สำนวนกลอนที่เสียงใกล้กันทำให้มีลักษณะเสียงชิดและการบรรเลงไม่โดดเสียงไปมาพบจำนวน 11 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 1 ห้องเพลงที่ 3 และ 4

| สายเอก | - - - ร | - ฟ - ซ | **ทดำรดำทซทดำ** | **รำทดำรำ-ดำ** | - - ซ๋ฟ๋รำ | - ดำ -ท | ดำ รำ ดำ ท | - ล - ซ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | - ท ด - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

2.2 สำนวนกลอนเสียงชิดข้าม หมายถึง ลักษณะการใช้สำนวนกลอนที่เสียงใกล้กันสลับกับเสียงห่างกันทำให้การบรรเลงมีการสับเสียงไปมา พบจำนวน 24 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 3 ห้องเพลงที่ 5, 6, 7 และ 8

| สายเอก | - - ทลซ | - ซ - ดำ | รำดำท ดำ ทล | ทลซ ลซม | **ซ ด ร ม** | **ฟ ซ ฟ ล** | **ลดำล ซ ฟ** | **ม ร ด ร** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | - - - - | ร - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** |

2.3 สำนวนกลอนการดีดสลับสาย หมายถึง ลักษณะการใช้เสียงจากสายจะเข้ในพยางค์ใดพยางค์หนึ่ง สลับกับสายใดสายหนึ่ง อาทิ สายเอกสลับกับสายทุ้มหรือสายทุ้มสลับกับสายลวด เพื่อเป็นการเปลี่ยนระดับเสียง พบจำนวน 15 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 2 ห้องเพลงที่ 3

| สายเอก | - - - ด | - - ร ม | **ร ด - ด** | ร ม ฟ ซ | - - ทดำรำ | ดำ ท ล ซ | ลซฟ - ฟ | ซ ล ท ดำ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | - - - - | - - - - | **- - ซ -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - ด - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

2.4 สำนวนกลอนวิถีลงเชื่อมต่อกัน หมายถึง ลักษณะการใช้สำนวนเดียวกันในวิถีลงหากแต่เสียงที่ใช้เป็นการไล่ลงมาตามลำดับพบจำนวน 2 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 3 ห้องเพลงที่ 3 และ 4

| สายเอก | - - ทลซ | - ซ - ด | **รด์ท ด์ ทล** | **ทลซ ลซม** | ซ ด ร ม | ฟ ซ ฟ ล | ลดล ซ ฟ | ม ร ด ร |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | - - - - | ร - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
| สายลวด | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |

2.5 สำนวนกลอนกึ่งเก็บกึ่งกรอ หมายถึง ลักษณะการใช้สำนวนกลอนแบบจาวสลับกับการใช้สำนวนกลอนแบบเก็บเพื่อเป็นการดำเนินทำนอง พบจำนวน 11 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 1 ห้องเพลงที่ 6, 7 และ 8

| สายเอก | - - - ร | - ฟ - ซ | ทด์รด์ทซทด์ | รทดรำ-ด์ | - - ซ์ฟรำ | **- ด์ -ท** | **ด์ รำ ด์ ท** | **- ล - ซ** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | - ท ด - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** |
| สายลวด | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | **- - - -** | **- - - -** | **- - - -** |

2.6 สำนวนกลอนการเท่าเสียง หมายถึง ลักษณะการดำเนินทำนองแบบเท่าเสียงเดิมตามอัตราจังหวะ พบจำนวน 2 ครั้ง ดังนี้

ตัวอย่าง ประโยคที่ 25 ห้องเพลงที่ 1 และ 2

| สายเอก | **ม ร มมม** | **ม ซ มมม** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| สายทุ้ม | **- - - -** | **- - - -** | ม ร มมม | ม ซ มมม | ซ ล ซ ร | มซม ร ด | ท-ดร มรด | ท ล ซ - |
| สายลวด | **- - - -** | **- - - -** | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - - | - - - ม |

**สรุปผลการวิจัย**

จากผลการศึกษาวิธีการบรรเลงจะเข้เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ พบลักษณะเฉพาะวิธีการบรรเลงและสำนวนกลอนต่าง ๆ รวม 7 วิธีการบรรเลงและ 6 สำนวนกลอน โดยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะที่ปรากฏไว้ในตาราง ได้ดังนี้

ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะของวิธีการบรรเลงเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ได้ดังนี้ วิธีการสะบัดสามเสียง พบ 44 ครั้ง วิธีการเปิดสายเอกเปล่า พบ 13 ครั้ง วิธีการสะบัดสองเสียง พบ 10 ครั้ง วิธีการดีดขยี้ พบ 10 ครั้ง วิธีการสะบัดเสียงเดียว พบ 8 ครั้ง วิธีการกรอแบบเชื่อมเสียง พบ 3 ครั้ง และวิธีการรูดสายลวด พบ 2 ครั้ง

ผู้วิจัยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะของสำนวนกลอนในเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ได้ดังนี้ สำนวนกลอนเสียงชิดข้าม พบ 24 ครั้ง สำนวนกลอนการดีดสลับสาย พบ 15 ครั้ง สำนวนกลอนเสียงชิด พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนกึ่งเก็บกึ่งกรอ พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนวิถีลงเชื่อมต่อกัน พบ 2 ครั้ง และสำนวนกลอนการเท่าเสียง พบ 2 ครั้ง

**อภิปรายผล**

เพลงหกบท สามชั้นเป็นเพลงที่นิยมนำมาประดิษฐ์ขึ้นเป็นเพลงเดี่ยวสำหรับเครื่องสี่ อาทิ ซอสามสาย ซอด้วง และซออู้ แต่ไม่ปรากฏครูดนตรีท่านใดประดิษฐ์ขึ้นเป็นเพลงเดี่ยวสำหรับจะเข้ ทั้งนี้สำเนียงเพลงและสำนวนกลอนที่น่าสนใจจึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญ โดยเฉพาะการนำสำเนียงเพลงของชาติอื่นเข้ามาผสมผสานในการประพันธ์เพลงเดี่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์อยู่ 2 ประการ 1) เพื่อศึกษาแนวคิดกระบวนการทางวิชาการเพลงเดี่ยวจะเข้ 2) เพื่อสร้างสรรค์เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้เป็นการนำเพลงหกบท สามชั้น มาประพันธ์ขึ้นเป็นเดี่ยวจะเข้ที่ให้สำเนียงมอญสอดแทรกอยู่ในทางการบรรเลง โดยการศึกษาวิธีการดีดจะเข้และการดำเนินกลอนได้ ดังนี้ 1) วิธีการดีดจะเข้ตาม มุ่งเน้นการดีดจะเข้ที่ได้ความสม่ำเสมอและชัดเจน กล่าวคือผู้บรรเลงต้องใช้วิธีการบรรเลงที่ถูกต้องชัดเจน การใช้ไม้ดีดเข้าและออกนั้นต้องให้เสียงที่สม่ำเสมอเท่ากับจังหวะที่กำหนด หากผู้บรรเลงปฏิบัติตามได้ดังนี้จะถือว่ามีความพร้อมที่สามารถพัฒนาต่อไปให้กลายเป็นทักษะขั้นสูงสำหรับการเดี่ยวจะเข้ได้ 2) การดำเนินกลอนของจะเข้ควรคำนึงถึงทำนองหลักของเพลง การใช้เสียงที่มีอยู่จำนวนมากให้ครบถ้วนโดยที่ต้องใช้เสียงสูงไปจนหมดเสียงแล้วจึงวกกลับมาในทางกลับกันถ้าเป็นการดำเนินทำนองในทางเสียงต่ำก็ควรจะไปจนสุดเสียงต่ำเช่นกัน ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวรรคท้าและวรรครับให้เกิดความสัมพันธ์กัน ควรสอดแทรกวิธีการบรรเลงที่มีลักษณะเฉพาะของจะเข้ อาทิ การดีดทิงนอย การดีดรูดสายลวด การดีดกระทบสาย การดำเนินทำนองนั้น ควรหลีกเลี่ยงการหักสำนวนกลอน หรือนำสำนวนกลอนของเครื่องดนตรีอื่นมาใช้ ในการบรรเลงทุกครั้งควรคำนึงถึงสำนวนกลอนที่จะนำมาใช้นั้นเป็นสำนวนกลอนสำหรับเพลงเดี่ยวหรือสำนวนกลอนสำหรับการบรรเลงรวมวง 3) วิธีการดีดจะเข้ในลักษณะเพลงเดี่ยว ควรคำนึงถึงทางเพลงที่จะนำมาใช้หากทางเพลงนั้นยากไปสำหรับผู้บรรเลงจะส่งผลให้การบรรเลงนั้นได้ผลออกมาไม่ดีเท่าที่ควร ผู้บรรเลงต้องให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อม เพื่อให้เกิดความคล่องตัวสำหรับการบรรเลงเดี่ยว ผู้บรรเลงต้องมีความขยันในการไล่มือ เพื่อสร้างทักษะและพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ผู้บรรเลงต้องฝึกฝนวิธีการพิเศษที่เกิดขึ้นในการบรรเลงเดี่ยวเพลงนั้น ๆ ให้เกิดความชำนาญ

วิธีการบรรเลงและลักษณะเฉพาะการบรรเลงจะเข้ เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ ประกอบไปด้วย 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนวิเคราะห์วิธีการบรรเลงเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยมีการกำหนดสัญลักษณ์แทนเสียง สัญลักษณ์แทนเสียงลูกฆ้องวงใหญ่ สัญลักษณ์แทนกลุ่มเสียงหรือบันไดเสียง ตารางการบันทึกโน้ต แสดงลักษณะการวิเคราะห์ทำนองเพลง โน้ตเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ ในการวิเคราะห์นี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทำนองเพลงครั้งละ 1 ประโยค (1 บรรทัด) โดยจะแบ่งออกเป็นวรรคหน้า (ห้องเพลงที่ 1-4) วรรคหลัง (ห้องเพลงที่ 5-8) โดยมีทั้งหมด 32 ประโยค โดยประโยคที่ 1-16 นั้นเป็นเที่ยวแรกและประโยคที่ 17-32 นั้นเป็นเที่ยวกลับ บันไดเสียงที่ปรากฏในเพลงนี้มีทั้งหมด 3 บันไดเสียง การนับจำนวนบันไดเสียงผู้วิจัยได้นับตามจำนวนวรรคหน้าและวรรคหลัง รวมทั้งหมด 64 วรรค บันไดเสียงที่ปรากฏมากที่สุด คือ บันไดเสียงทางกลาง ทดรxฟซx พบ 40 ครั้ง/ รองลงมา คือ บันไดเสียงทางชวา พบ 18 ครั้ง/ น้อยที่สุด คือ บันไดเสียงทางเพียงออบน พบ 6 ครั้ง

จากผลการศึกษาวิธีการบรรเลงจะเข้เดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ ผู้วิจัยพบลักษณะเฉพาะวิธีการบรรเลงและสำนวนกลอนต่าง ๆ รวม 7 วิธีการบรรเลง และ 6 สำนวนกลอน โดยสามารถสรุปลักษณะเฉพาะที่ปรากฏ ได้ดังนี้ พบลักษณะเฉพาะของวิธีการบรรเลงเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้ วิธีการสะบัดสามเสียง พบ 44 ครั้ง วิธีการเปิดสายเอกเปล่า พบ 13 ครั้ง วิธีการสะบัดสองเสียง พบ 10 ครั้ง วิธีการดีดขยี้ พบ 10 ครั้ง วิธีการสะบัดเสียงเดียว พบ 8 ครั้ง วิธีการกรอแบบเชื่อมเสียง พบ 3 ครั้ง และวิธีการรูดสายลวด พบ 2 ครั้ง พบลักษณะเฉพาะของสำนวนกลอนในเดี่ยวจะเข้เพลงหกบท สามชั้น สำเนียงมอญ โดยเรียงจากลักษณะที่พบมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุดได้ดังนี้ สำนวนกลอนเสียงชิดข้าม พบ 24 ครั้ง สำนวนกลอนการดีดสลับสาย พบ 15 ครั้ง สำนวนกลอนเสียงชิด พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนกึ่งเก็บกึ่งกรอ พบ 11 ครั้ง สำนวนกลอนวิถีลงเชื่อมต่อกัน พบ 2 ครั้ง และสำนวนกลอนการเท่าเสียง พบ 2 ครั้ง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ผู้ที่สนใจสามารถนำเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สำเนียงมอญไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนจะเข้ได้ เนื่องจากเป็นเพลงที่สั้นและมีเพียงท่อนเดียวเหมาะกับผู้ที่กำลังฝึกหัดและพัฒนาทักษะการดีดจะเข้

2. ผู้ที่สนใจสามารถนำเพลงเดี่ยวจะเข้หกบท สำเนียงมอญใช้เป็นแบบฝึกหัดในการประดิษฐ์กลอนจะเข้ได้เนื่องจากมีการซ้ำสำนวนกลอนหลายครั้ง

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

จากการดำเนินการวิจัยครั้งนี้พบว่า เพลงเดี่ยวจะเข้มีมากมาย แต่เพลงเดี่ยวที่มีสำเนียงของชาติอื่นนั้นมีน้อยมาก จึงเห็นควรให้มีการส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานเพลงเดี่ยวจะเข้ ให้มีความหลากหลายของสำเนียงมากขึ้นเพื่อเป็นการพัฒนาวงการดนตรีไทยให้เกิดสิ่งใหม่เสมอ

**รายการอ้างอิง**

ขำคม พรประสิทธิ์. (2546). การผูกกลอนเพลงของเครื่องดนตรีไทยประเภทเครื่องสายของไทย. ใน *หนังสือที่ระลึกงานส่งเสริมดนตรีไทยภาคใต้ ครั้งที่ 16*. มหาวิทยาลัยทักษิณ.

ขำคม พรประสิทธิ์. (2555). กลอนเพลงสำหรับจะเข้. ใน *หนังสือที่ระลึกการประกวดดนตรีไทย ระดับมัธยมศึกษา ภาคเหนือ ครั้งที่ 5 ชิงถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ประสิทธิ์ ถาวร. (2532). *กลอนระนาด: ที่ระลึกในโอกาสแสดงมุทิตาจิตของศิษย์อาจารย์ประสิทธิ์ ถาวร วันเสาร์ที่ 4 มีนาคม 2532 ณ เรือนไทย ศูนย์ส่งเสริมวัฒนธรรมแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. รักษ์สิปป์.

ปิยพันธ์ แสนทวีสุข. (2546). *เอกสารประกอบคำสอนวิชา การประพันธ์เพลง ภาควิชาดุริยางคศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โรงพิมพ์ประสานการพิมพ์.

มนตรี ตราโมท. (2540). *ดุริยางคศาสตร์ไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). มติชน.

สงัด ภูเขาทอง. (2532). *การดนตรีไทยและทางเข้าสู่ดนตรีไทย*. โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.

# อักษรย่อ คำสแลง และการสวมบทบาท: กลยุทธ์ช่วยจำและการเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

# ABBREVIATIONS, SLANG, AND ROLE-PLAYING: MNEMONIC STRATEGIES AND ENHANCEMENT OF THE LEARNING ATMOSPHERE IN A THAI ART HISTORY CLASSROOM

**ญาณี พรหมเดชะ***
YANEE PROMDECHA

## บทคัดย่อ

ประวัติศาสตร์ศิลปะไทยเป็นรายวิชาที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนศิลปะ เพื่อเรียนรู้งานศิลปกรรมที่เคยถูกสร้างในอดีต เป็นข้อมูลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์ในอนาคตได้ แต่ปัจจุบันผู้สอนมักพบเจอปัญหาในการสอนรายวิชาทฤษฎีที่ใช้การบรรยายว่าผู้เรียนรู้สึกเบื่อ จดจำเนื้อหาได้ยาก และไม่สามารถจดบันทึกความรู้ได้ทันเวลา จึงนำเทคนิคการใช้อักษรย่อในการจดบันทึกเพื่อจำง่าย การใช้คำสแลงระหว่างการบรรยาย และการสวมบทบาทสมมติระหว่างเล่าเรื่อง มาเป็นแนวทางใหม่ให้ผู้สอนรายวิชาทางด้านทฤษฎีได้ปรับใช้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนจดจำข้อมูล เรียนรู้เนื้อหาภาคทฤษฎีได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข

คำสำคัญ: การจดจำ, การเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน, วิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย

## Abstract

Thai Art History is an important subject for art students, providing knowledge of historical artworks and artistic traditions while helping them develop their own creative approaches. However, instructors often face challenges when teaching theoretical contents through traditional lectures. Students feel bored as they find the material difficult to remember and they are unable to take effective notes. To address these issues, several teaching techniques are introduced, including the use of abbreviations in taking notes to support memorization, the incorporation of relatable slang during lectures to increase engagement, and role-playing activities during storytelling. These

* อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

strategies aim to help students be able to review and retain theoretical contents more effectively, while creating a more engaging and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Mnemonic, The Learning Atmosphere's Enhancement, Thai Art History Subject

**บทนำ**

การฝึกปฏิบัติในรายวิชาทางด้านศิลปะ เป็นที่ทราบกันดีว่าช่วยพัฒนาทักษะฝีมือของผู้เรียนให้มีความแม่นยำและชำนาญมากยิ่งขึ้น ยิ่งปฏิบัติยิ่งฝึกฝนมากเท่าไหร่ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากความผิดพลาด มีโอกาสทำซ้ำมากพอจนเกิดการจดจำ เกิดความเคยชิน และสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณภาพได้ เช่นเดียวกับรายวิชาทางด้านทฤษฎีศิลปะ ก็มีความจำเป็นสำคัญต่อผู้เรียนไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าวิชาใด ศิลปินจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะการสร้างสรรค์แค่ไหน ก็ต้องฝึกฝนการเรียบเรียงเนื้อหา แนวความคิด ที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เช่นกัน ความสามารถเหล่านั้นก่อกำเนิดขึ้นได้ด้วยการเรียนรู้รายวิชาทางด้านทฤษฎีศิลปะนั่นเอง หนึ่งในรายวิชาที่สำคัญของภาคทฤษฎี คือวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นที่ระลึกกันเสมอในวงการศิลปะว่าการจะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้นั้นเราต้องเรียนรู้อดีตเสียก่อน เมื่อเรานั้นเกิดเป็นคนไทย เป็นชนชาติที่มีศิลปวัฒนธรรมเป็นของตนเอง การศึกษาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยจึงมีความจำเป็นกับนักศึกษาศิลปะอย่างยิ่ง แต่เมื่อเอ่ยถึงวิชานี้ ผู้เรียนหลายคนมีอาการเบื่อหน่ายส่ายหน้าด้วยเนื้อหาสาระการเรียนรู้มากมายที่ต้องอาศัยการจำเป็นหลัก อีกทั้งรายละเอียดชื่อเฉพาะ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาต่าง ๆ ของศิลปะไทยมีจำนวนมาก ก็ยากที่จะจดจำได้ทั้งหมด จำไม่ได้ก็ไม่รู้จะทำอย่างไร ฟังอาจารย์พูดก็เกิดความง่วงความเบื่อ เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนหลายคนเกิดความเครียดในการเรียนวิชานี้ และอาจเป็นรายวิชาที่ผู้เรียนมีมุมมองว่าเป็นวิชายากรวมถึงเป็นวิชาที่ไม่ชอบ เพราะฉะนั้นการปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยจึงมีความจำเป็นเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ สามารถจดจำเนื้อหาได้ เสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ไม่น่าเบื่อ สนุกสนาน และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อรายวิชา อันจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมอย่างครบถ้วน ทั้งการฝึกปฏิบัติทักษะฝีมือ และการฝึกเรียบเรียงความเป็นมา แนวความคิด แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

**เนื้อหา**

ประวัติศาสตร์ศิลปะเป็นวิชาที่มีความสำคัญต่อผู้เรียนศิลปะทุกแขนง เพื่อเรียนรู้สิ่งที่ศิลปินในอดีตเคยสร้างสรรค์มาแล้ว ผ่านหลักฐานทางด้านงานศิลปกรรมประเภทต่าง ๆ ศึกษาวัฒนธรรม ประเพณี สังคม วิถีชีวิต และความเชื่อของผู้คนแต่ละชนชาติ แต่ละยุคสมัยที่ปรากฏในรายละเอียดของผลงานศิลปกรรมเหล่านั้น ทำให้เข้าใจระบบการคิด เหตุผล

ที่มาในการสร้างสรรค์ เพื่อที่ศิลปินในยุคปัจจุบันจะสามารถนำข้อมูลความรู้ จากการศึกษาประวัติศาสตร์มาปรับปรุง ประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยเฉพาะวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ก่อนจะมาเป็นศิลปะไทยแบบที่เราเห็นในปัจจุบัน ประเทศไทยเคยมีสถานะเป็นอาณาจักรอื่น ๆ มาก่อนหลายยุคหลายสมัย มีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่แตกต่างกันไปตามแต่ความเชื่อ ค่านิยม สังคม ประเพณีวัฒนธรรมที่ยึดถือปฏิบัติของอาณาจักรนั้น ๆ ทำให้นักศึกษาศิลปะต้องเรียนรู้อดีตของการสร้างสรรค์เหล่านั้นผ่านวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยจึงมีความจำเป็นเพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

ปัจจุบัน ประเทศไทยกำลังเผชิญกับผลกระทบจากภาวะถดถอยของการเรียนรู้ (Learning Loss) อันเป็นผลมาจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เมื่อหลายปีก่อนส่งผลเสียต่อระบบต่าง ๆ ของประเทศอย่างมหาศาล โดยเฉพาะระบบการศึกษาที่ถูกบีบบังคับให้ปิดโรงเรียน และต้องปรับการเรียนการสอนทั้งหมดเป็นรูปแบบออนไลน์ เป็นสถานการณ์ที่เหนี่ยวนำให้เกิดวิกฤตภาวะการเรียนรู้ถดถอยของผู้เรียน การไม่ได้พบเพื่อนร่วมชั้นหรือรู้ ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการเข้าสังคม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เกิดปัญหาทางด้านจิตใจตามมา ทั้งพฤติกรรมซึมเศร้าหรือพฤติกรรมของการแยกตัวออกจากเพื่อน ซึ่งล้วนเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ ไม่เฉพาะเด็กปฐมวัยเท่านั้น แต่ผู้เรียนในระดับที่สูงขึ้นทั้งมัธยมศึกษา อาชีวศึกษา หรืออุดมศึกษา ก็ล้วนเผชิญปัญหาเหล่านี้ อีกทั้งในช่วงเวลาของศตวรรษที่ 21 ทุกอย่างแปรเปลี่ยนผันไปตามเทคโนโลยีและความเป็นดิจิทัล แหล่งความรู้ข้อมูลต่าง ๆ สามารถสืบค้น นำเสนอผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่เข้าถึงได้จากทุกมุมโลก ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อและรับสารจากแพลตฟอร์มผู้ให้บริการที่หลากหลายได้ในระยะเวลาอันสั้น ความรวดเร็วของโลกในจอสัมผัสเหล่านี้ ส่งผลให้ความสนใจจดจ่ออยู่กับการเรียนต่ำลง การเรียนวิชาทฤษฎีโดยการท่องจำจากตำรากลายเป็นสิ่งล้าสมัยที่น่าเบื่อหน่าย ยิ่งผู้สอนพูดกล่าวบรรยายอธิบายไปเรื่อย ๆ โดยขาดความน่าสนใจก็ยากที่จะทำให้ผู้เรียนมีจิตใจจดจ่อกับการเรียนวิชานั้น ๆ จึงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญในการพัฒนาการสอนรายวิชาทฤษฎี ที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจมากพอที่จะใคร่รู้จนทำให้เกิดความรู้สึกสนุกในการเรียน สนุกที่จะจดจำ พัฒนาเป็นความรู้สึกเชิงบวกต่อรายวิชา ซึ่งมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้

วิธีคิดเช่นนี้มีความเชื่อมโยงกับทฤษฎีการพัฒนาตนเองของคอมบ์ส (Arthur Wright Combs ค.ศ.1912-1999) ผู้มีความเชื่อว่า “พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลเป็นผลมาจากการรับรู้สิ่งแวดล้อมในช่วงนั้นและเวลานั้น” เป็นแนวคิดที่ชี้ให้เห็นว่าผู้สอนควรพยายามเข้าใจสภาพการเรียนการสอน โดยการทำความเข้าใจว่าผู้เรียนมองสิ่งต่าง ๆ อย่างไรการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนนั้น จะต้องชักจูงให้ผู้เรียนปรับทั้งความเชื่อและการรับรู้จนกระทั่งสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ต่างไปจากเดิม และแสดงพฤติกรรมที่ต่างไปจากเดิม

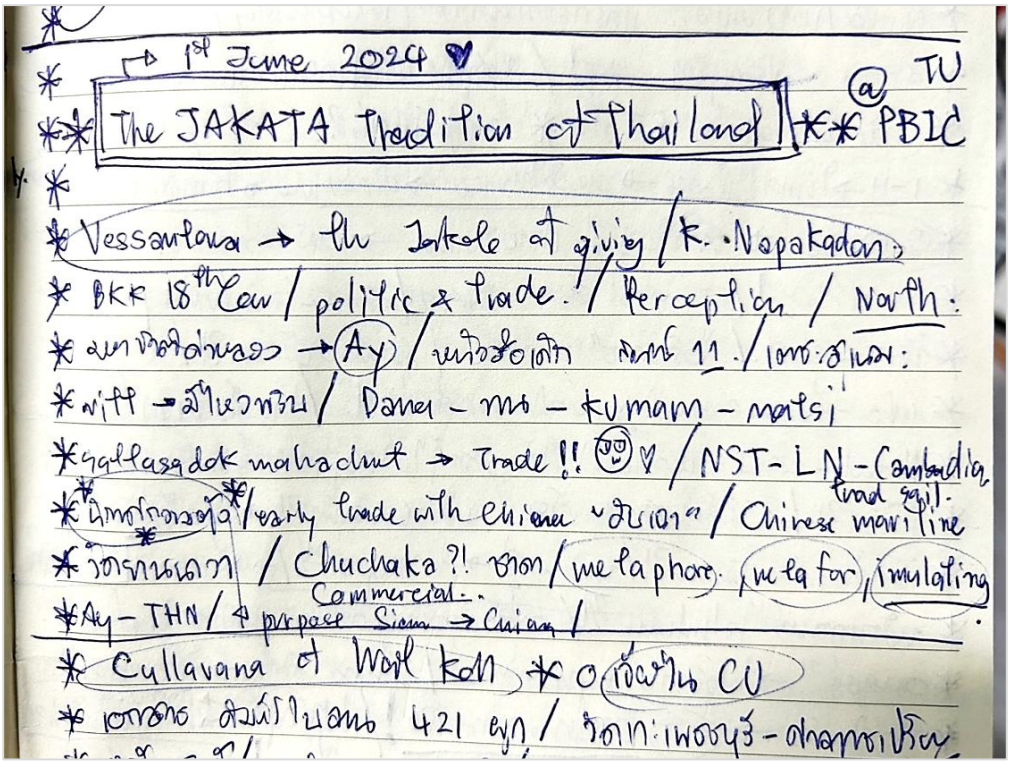
ที่คอมบ์สได้ให้แนวคิดว่างานของครูผู้สอนไม่ใช่แค่การตั้งข้อกำหนด ขู่บังคับ เยินยอ หรือช่วยเหลือ แต่งานของครูผู้สอนควรเป็นไปในลักษณะผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือ เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมเป็นผู้ร่วมคิด และเป็นเพื่อนกับผู้เรียน ได้จากความเชื่อของคอมบ์สดังกล่าว จึงเสนอลักษณะที่ดีของผู้สอนไว้ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีความรู้ 2) เป็นเพื่อนร่วมงานกับผู้เรียน 3) มีความศรัทธาและเชื่อว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้ได้ 4) เป็นผู้ที่มีความคิดในเชิงบวกกับตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกนึกคิดในเชิงบวกกับผู้อื่น 5) มีความเชื่อว่าจะสามารถช่วยเหลือผู้เรียนทุกคนให้ทำดีที่สุดเท่าที่ตัวผู้เรียนจะทำได้ 6) สามารถประยุกต์หลักทฤษฎีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน จาก 6 นี้ จะเห็นได้ว่าผู้สอนมีบทบาทต่อผู้เรียนมากกว่าจะเป็นเพียงผู้ให้ความรู้เท่านั้น เพราะการจัดการเรียนการสอน นอกจากสาระความรู้แล้ว ต้องคำนึงถึงรูปแบบ กระบวนการที่มีประสิทธิภาพและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จริง มีความมั่นใจในตัวผู้สอน มีความรู้สึกไว้เนื้อเชื่อใจ และรู้สึกสบายใจที่จะอยู่ในห้องเรียนที่ผู้สอนกำลังปฏิบัติการ (สมชาย รัตนทองคำ, 2550)

จากการสังเกตการสอนในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ทั้งในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และปริญญาตรี มีความสนใจในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยพอสมควร ด้วยเป็นเนื้อหาใหม่ที่ไม่เคยเรียนมาก่อน มีรายละเอียดที่น่าสนใจหลายประการ ผู้เรียนที่มีความชื่นชอบก็จะมีความตั้งใจเรียนและสามารถจดจำเนื้อหาสาระได้ แต่สำหรับผู้เรียนบางคนมีอุปสรรคสำคัญคือความยากในการจดจำเนื้อหาสาระทั้งหมด การนั่งฟังบรรยายภาคทฤษฎีเป็นระยะเวลานานก็ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ความง่วง แม้ผู้สอนจะมีความมั่นในว่ารูปแบบการบรรยายของตนนั้นไม่ใช่แค่การมาอ่านตัวหนังสือให้ผู้เรียนฟัง แต่พยายามใช้รูปแบบการเล่าเรื่องเหมือนการเล่าเหตุการณ์ที่มีความสนุกสนาน พยายามปรับบุคลิกให้เป็นกันเอง สร้างบรรยากาศผ่อนคลายให้นักศึกษามีความสบายใจ ไม่กลัวเกร็ง และแม้จะอนุญาตให้นำอาหาร เครื่องดื่มมารับประทานระหว่างเรียนนั้น แต่ผู้เรียนบางส่วนยังคงขาดความสนใจ ผู้สอนจึงจำเป็นต้องหาวิธีการเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาสาระที่สำคัญได้ และให้ความสำคัญสร้างสถานการณ์บรรยากาศภายในห้องเรียนให้มีความเป็นมิตร เสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้มากขึ้น

บทความความ เรื่อง ทรงจำคืออะไร พจ ธรรมพีร (2565) ได้อธิบายไว้ว่า ความทรงจำ หมายถึงการบันทึกประสบการณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ที่ผ่านการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเรียนรู้สิ่งใดมาก็ตาม ก็จะถูกบันทึกเข้าความทรงจำของบุคคลนั้น ความทรงจำประกอบไปด้วยกระบวนการเก็บ ดึงออกมา และการใช้ข้อมูลที่เกี่ยวกับสิ่งเร้าต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูป เหตุการณ์ แนวคิด หรือทักษะต่าง ๆ หลังจากที่ข้อมูลดั้งเดิมไม่ได้มีอยู่แล้วตรงหน้าแล้ว เช่น ความทรงจำเกี่ยวกับเมื่อวานตอนเย็นทานอะไรเป็นอาหารเย็นหรือไม่ได้ทานเลย เป็นต้น ความทรงจำถือเป็นสิ่งหนึ่ง

ที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต ถ้าหากไม่มีกลไกที่ทำให้เราจำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น มนุษย์ก็จะไม่สามารถเรียนรู้อะไรได้เลย จากการศึกษาและงานวิจัยต่าง ๆ พบว่า การเปลี่ยนแปลงในการเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างเซลล์ สัมพันธ์กับการเรียนรู้และการเก็บรักษาข้อมูลใหม่ การเสริมสร้างการเชื่อมต่อนี้จะช่วยส่งข้อมูลไปยังหน่วยความจำ เพราะฉะนั้นหากต้องการที่จะจำอะไรได้ จะต้องมีการทวนซ้ำข้อมูลที่ต้องการจำ เพราะการทวนซ้ำช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำข้อมูล ทุกครั้งที่ทวนซ้ำจะทำให้การเชื่อมต่อระหว่างเซลล์ประสาทมีความแข็งแกร่งมากขึ้น และทำให้จดจำข้อมูลนั้นได้ จำได้มาก ยิ่งเรียนรู้ได้มาก และจะเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในอนาคตได้อีกมาก จนอาจส่งต่อความรู้ที่จดจำระหว่างเรียนไปจนถึงการประกอบอาชีพได้

จากการพูดคุยสอบถามเบื้องต้นกับผู้เรียน พบว่าบางส่วนมีความกังวลว่าตนเองไม่สามารถจำเนื้อหาสาระได้เท่าทีควร และไม่สามารถจดบันทึกสาระความรู้ที่ผู้สอนอธิบายได้ทัน การบรรยายของผู้สอนเป็นการอธิบายไปเรื่อย ๆ โดยไม่หยุด ซึ่งผู้เรียนมีความเข้าใจว่าการสอนภาคทฤษฎีมีรูปแบบการอธิบายเช่นนี้เป็นเรื่องปกติ แต่ก็ยังยากที่จะจดบันทึกสาระให้ครบใจความสำคัญ ผู้เรียนจึงต้องการคำแนะนำการจดบันทึกจากการฟังบรรยาย ที่สามารถจดได้ทันเวลาและยังคงสาระความรู้ครบถ้วน สามารถกลับมาอ่านแล้วจำเนื้อหาง่าย ไม่เยอะเกินไป และไม่ต้องไปอ่านทบทวนเนื้อหาในบทเรียนซ้ำใหม่ทั้งหมด กลยุทธ์แรกที่ได้แนะนำคือการใช้อักษรย่อในการจด เนื่องจากเป็นเทคนิคที่ผู้สอนใช้จดบันทึกส่วนตัวของตนเอง เมื่อไปฟังบรรยายในงานเสวนาต่าง ๆ โดยการกำหนดตัวย่อของคำ เป็นตัวอักษรที่ตนเองเข้าใจ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษก็ได้ หรือจะเป็นภาษาอื่น ๆ ที่ผู้เรียนเข้าใจ จากนั้นเมื่อฟังบรรยายจึงจดบันทึกโดยใช้อักษรย่อแทนคำนั้น ๆ เพื่อลดระยะเวลาในการจด ทำให้จดได้ทันเวลา คงสาระความรู้ครบถ้วน และกลับมาอ่านที่จดบันทึกอีกครั้งก็สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้ทันที แม้จะไม่ได้จดทุกคำพูด ทุกประโยคก็ตาม และเมื่อต้องการทบทวนอ่านซ้ำ ก็ช่วยลดระยะเวลาจากการอ่านเนื้อหาใหม่ทั้งหมด อ่านเฉพาะที่ตนเองจดก็เพียงพอที่จะได้รับสาระความรู้ครบถ้วน




**ภาพที่ 1 ตัวอย่างการจดบันทึกส่วนตัว จากการเข้าร่วมกิจกรรมเสวนา**
**ที่มา: ญาณี พรหมเดชะ**

ในส่วนของรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย สิ่งที่จำเป็นต้องจำเป็นหลักคือเรื่องของยุคสมัย เทคนิคกระบวนการ และสถานที่สำคัญทางศิลปกรรมต่าง ๆ ซึ่งบางคำเป็นคำที่ค่อนข้างยาว ใช้เวลาในการจด และอาจเสียเวลาหากต้องเขียนหรือพิมพ์จดลงไปให้ครบเต็มคำ จึงมีข้อแนะนำการจดบันทึกโดยใช้อักษรย่อภาษาไทยและภาษาอังกฤษตามความถนัดของผู้เรียน ตัวอย่างการใช้อักษรย่อแทนชื่อเต็มของยุคสมัย เช่น ทวารวดี จดเป็นอักษรย่อภาษาไทย 'ทว.' หรือภาษาอังกฤษ 'TW' เมื่อจดลงไปในอุปกรณ์จดบันทึกก็สามารถใช้อักษรย่อเหล่านี้แทนการจดลงไปเต็มคำว่าทวารวดี ซึ่งช่วยลดเวลาจดเป็นอย่างมาก และเมื่อกลับมาอ่านอีกครั้ง ก็ยังเข้าใจ สามารถเข้าใจบทเรียนทั้งหมดได้ อ่านซ้ำก็ไม่เสียเวลา โดยการใช้อักษรย่อนี้ไม่ได้บังคับว่าต้องจดตามคำแนะนำของผู้สอน ผู้เรียนสามารถหาตัวย่อที่ตนเองเข้าใจ และเน้นย้ำว่าเมื่อย้อนกลับมาอ่านในสิ่งที่ตนเองจดต้องสามารถเข้าใจคำนั้น เข้าใจสาระนั้นได้

ตัวอย่างการใช้อักษรย่อแทนชื่อเต็มของยุคสมัย

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ทวารวดี | = | ทว. | = | TW |
| ลพบุรี | = | ลพ. | = | LP |
| สุโขทัย | = | สข. | = | SK |
| อยุธยา | = | อย. | = | AY |
| รัตนโกสินทร์ | = | รก. | = | RT |

ข้อมูลที่จำเป็นอีกอย่างในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย คือสถานที่หรือเมืองที่ปรากฏศิลปวัตถุหรือโบราณสถานต่าง ๆ ในบางยุคสมัยบางดินแดน อาจมีงานศิลปกรรมกระจายอยู่หลากหลายจังหวัดหรือหลายประเทศ การใช้อักษรย่อแทนชื่อสถานที่ชื่อเมืองหรือชื่อประเทศ ก็มีส่วนช่วยให้การจดบันทึกเป็นไปอย่างรวดเร็ว สามารถกลับมาอ่านซ้ำแล้วยังเข้าใจเช่นเดียวกัน โดยเน้นย้ำว่าการจดบันทึกลักษณ์นี้ ตัวเองต้องการแล้วเข้าใจ เพื่อนร่วมชั้น อาจารย์ หรือผู้อื่นมาอ่านแล้วไม่เข้าใจไม่เป็นไร ขอให้ตัวผู้เรียนที่จดเองเข้าใจก็พอ

ตัวอย่างการใช้อักษรย่อแทนชื่อเต็มของสถานที่ เมือง ประเทศ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| กรุงเทพฯ | = | กทม. | = | BKK |
| เชียงใหม่ | = | ชม. | = | CNX |
| พม่า | = | พม. | = | MYR |
| ญี่ปุ่น | = | ญป. | = | JP |
| สนามหลวง | = | สนล. | = | SNL |

การเลือกอักษรย่อสำหรับชื่อเมือง ชื่อสถานที่ ชื่อประเทศ อาจสามารถใช้คำย่อที่ถูกใช้โดยทั่วไปได้อยู่แล้ว หรือหากถนัดการใช้อักษรภาษาอังกฤษ ชื่อเมืองสามารถใช้ตัวย่อของท่าอากาศยาน (Airport Code) ได้ ซึ่งก็มีความสะดวกและมีความเป็นสากล สามารถสืบค้นและเข้าใจได้ง่าย หรือจะเป็นตัวย่อของสกุลเงินตราเฉพาะประเทศนั้น ๆ หรือหากเป็นสถานที่เฉพาะที่ไม่มีอักษรย่อ สามารถใช้อักษรย่อที่กำหนดขึ้นเองเพื่อความสะดวกและเข้าใจง่าย โดยกระทรวงศึกษาธิการได้เผยแพร่บทความ หลักเกณฑ์การเขียนคำย่อง ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดอักษรย่อของตนเอง เช่น ใช้พยัญชนะต้นของพยางค์แรกของคำเป็นตัวย่อ ถ้าใช้ตัวย่อเพียงตัวเดียวแล้วทำให้เกิดความสับสน อาจใช้พยัญชนะต้นของคำถัดไปเป็นตัวย่อด้วยก็ได้ ถ้าคำประสมประกอบด้วยคำหลายคำ มีความยาวมาก อาจเลือกเฉพาะพยัญชนะต้นของคำที่เป็นใจความสำคัญ ทั้งนี้ไม่ควรเกิน 4 ตัว เป็นต้น การใช้ตัวย่ออีกประเภทคือการย่อคำให้สั้นลง คำบางคำอาจรู้สึกว่าหาตัวย่อที่เข้าใจได้ยาก จึงใช้การย่อคำให้สั้นลงเพื่อที่จะสามารถจดได้รวดเร็วแทนการจดคำนั้น ๆ เต็มคำ โดยข้อแนะนำในการใช้อักษรย่อแทนสถานที่ ไม่จำเป็นต้องใช้แบบทางการ หรือตามตัวย่อของท่าอากาศยานเท่านั้น ผู้เรียนสามารถหาอักษรย่อที่ตนเองจำได้

โดยยังคงเน้นย้ำว่า ต้องสามารถเข้าใจเนื้อความที่จดไว้เมื่อตนเองกลับมาอ่านซ้ำ ผู้อื่นอ่านแล้วไม่เข้าใจไม่เป็นไร ขอให้ตัวเองเข้าใจก็พอ เพื่อประโยชน์ในการทบทวนความรู้ของตัวผู้เรียนเป็นหลัก

<u>ตัวอย่างการย่อคำให้สั้นลง</u>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| จิตรกรรม | = | จิตร | = | PNT |
| ประติมากรรม | = | ปติ | = | SCLP |
| สถาปัตยกรรม | = | สถา | = | ARCH |
| เครื่องเคลือบดินเผา | = | เซ | = | CE |
| ศตวรรษ | = | ศต | = | CEN |

ประเด็นต่อมาที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย คือ การเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหรืองง่วง คือการใช้คำอธิบายที่เข้าใจได้ง่าย สร้างความรู้สึกเห็นด้วยคล้อยตามหรือรู้สึกประหลาดใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและมีส่วนร่วมกับการเรียนมากขึ้น เช่น การอธิบายที่มาที่ไปและลักษณะของศิลปะแบบพระราชนิยมของรัชกาลที่ 3 ในช่วงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ว่าทรงชื่นชอบศิลปะแบบจีน จึงได้นำมาผสมผสานกับสถาปัตยกรรมไทยออกมาเป็นรูปแบบเฉพาะตัว ตัวอย่างสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยม เช่น วัดราชโอรสาราม และวัดเทพธิดาราม กรุงเทพฯ ลักษณะเด่นคือโรงสร้างอาคารแบบไทย เน้นโชว์ด้านหน้า ไม่ใช่โชว์ด้านข้างที่เป็นสันหลังคา แต่การประดับตกแต่งใช้แบบจีน อาทิ หน้าบันเรียบง่าย ไม่มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ ประดับลวดลายด้วยประเบื้องเคลือบตามแบบศิลปะจีน ภายในเขียนภาพจิตรกรรมกระบวนจีน ซุ้มเสมา บานประตู หน้าต่าง ล้วนตกแต่งด้วยลวดลายแบบจีน แต่วัดนี้ไม่ใช่วัดจีน กล่าวคือ ไม่ได้มีพระภิกษุจีนจำพรรษาอยู่และไม่ใช่วัดที่มีการทำพิธีกรรมความเชื่อแบบจีน พระภิกษุที่จำพรรษาเป็นพระไทย สวมมนต์แบบคนไทย พิธีกรรมแบบที่ชาวพุทธไทยทำตามปกติ เพียงแต่สถานที่ตกแต่งแบบจีนเท่านั้น ไม่ได้นำเอาพิธีกรรมแบบจีนมาด้วย และการใช้คำว่าพระราชนิยมในรูปแบบศิลปะนั้น จะหมายถึงศิลปะจีนตามแบบรัชกาลที่ 3 เท่านั้น ไม่ได้รวมถึงรสนิยมของการสร้างศิลปะของกษัตริย์องค์อื่น ๆ ดังนั้น ศิลปะแบบพระราชนิยมจึงเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป ในยุครัชกาลที่ 3 ไม่ได้มีกษัตริย์องค์ใดนำเอารสนิยมนี้ไปสร้างสรรค์ต่อ

หรือการอธิบายลักษณะของจักรวาลตามความเชื่อของพุทธศาสนา ซึ่งเป็นพื้นฐานหนึ่งที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย เพราะเป็นพื้นฐานความเชื่อในการสร้างศิลปกรรมไทยแทบทั้งหมดในอดีต ว่ามีลักษณะไม่เหมือนจักรวาลของจริงในอวกาศที่เราเห็นตามสารคดี แต่มีลักษณะคล้ายขันน้ำหรือกะลาที่ใส่น้ำไว้ มีปลาตัวใหญ่นอนหนุนใต้ขันชื่อปลาอานนท์ กลางขันมีตะเกียบปักอยู่ตรงกลาง ซึ่งก็คือแกนกลางของจักรวาล เรียกว่าเขาพระสุเมรุ ระบบจักรวาลตามความเชื่อมีลักษณะแตกต่างไปจากระบบสุริยจักรวาลที่จะมีดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลาง แล้วมีดาวเคราะห์ต่าง ๆ

โคจรอยู่โดยรอบ แต่ในจักรวาลของพุทธศาสนาจะมีวงโคจรของเทพนพเคราะห์อยู่รอบยอดเขาพระสุเมรุ เช่น พระอาทิตย์ พระจันทร์ พระราหู พระพุธ พระศุกร์ เป็นต้น



**ภาพที่ 2 วัดราชโอรสาราม และ โลกสัณฐานของจักรวาลตามคติไตรภูมิ**
**ที่มาภาพ : https://readthecloud.com/art-and-culture/wat/wat-ratchaorasaram/**
**และ https://www.pinterest.com/pin/660762576560373977/**

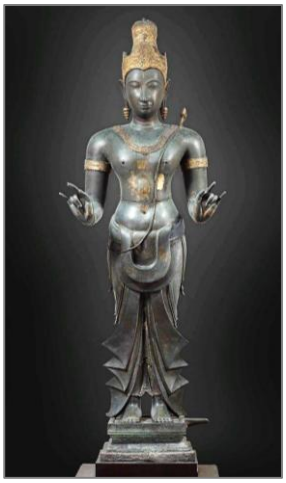
อีกแนวทางหนึ่งที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน คือการเข้าถึงภาษาคำศัพท์ที่กำลังเป็นกระแสนิยม มีการแพร่กระจายใช้กันทั่วไปในโลกอินเทอร์เน็ตช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือที่เรียกกันว่า "คำสแลง (Slang)" ช่วยในการอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากยิ่งขึ้น สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2550) ได้ให้ความหมายของคำสแลง หมายถึง ถ้อยคำหรือสำนวนที่เข้าใจกันเฉพาะในคนบางกลุ่ม หรือในชั่วระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง ใช้ในภาษาพูดที่ไม่เป็นทางการ และไม่ใช้ในภาษาเขียน เช่นคำว่า เค้ก (แปลว่าโกหก) วีน (แปลว่าโมโห) เป็นต้น ส่วนของ Digital School Club ได้ให้ความหมายของคำสแลงไว้ว่า ภาษาสแลง คำสแลง หรือคำคะนอง (Slang) คือถ้อยคำ สำนวน หรือภาษาพูดที่ใช้สร้างความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในวัยหนุ่มสาว เป็นภาษาที่สร้างขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาไม่สุภาพ เป็นภาษาไม่เป็นแบบแผน แต่ไม่ใช่คำหยาบหรือคำต่ำ แต่เป็นคำพิเศษที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดคำแปลก ๆ ผิดไปจากปรกติทั้งด้านเสียง รูป คำ และความหมายเป็นภาษาที่ไม่ปรากฏในพจนานุกรม หรือปรากฏในพจนานุกรมแต่ระบุว่าเป็นภาษาปาก คำสแลงมีระยะเวลาการใช้ไม่นานก็จะสูญหายไปเพราะหมดความนิยม หรือเกิดใหม่เพราะกระแสสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ

การนำคำสแลงมาใช้ในการเรียนการสอน จะยิ่งส่งเสริมให้บรรยากาศการเรียนเป็นกันเองและสนุกมากยิ่งขึ้น เช่น พระเทวทัต<u>สลิ้งแตก</u>ตอนรู้ว่าพระพุทธเจ้าได้รับความเคารพนับถือจากผู้คน คำว่าสลิ้งแตก ที่ใช้ปัจจุบัน หมายถึง โกรธ โมโห โวยวาย คาดว่าเพี้ยนมาจากคำว่า ปรอทแตก ซึ่งปัจจุบันอาจฟังดูโบราณ ส่วน สลิ้ง หมายถึง ไซรินจ์ (Syringe)

หรือที่คนไทยออกเสียงว่าไซริงหรือสลิ้ง แปลว่า หลอดฉีด คำพูดเหล่านี้สามารถศึกษาหรือสังเกตการใช้งานได้จากแอปพลิเคชันที่เป็นที่นิยม เช่น ติ๊กต็อก (TikTok) เอ็กซ์ หรือ ทวิตเตอร์ (X or Twitter) ซึ่งเป็นแหล่งการใช้คำสแลงและภาษาในรูปแบบที่ถูกคิดค้นความหมายใหม่สร้างขึ้นใหม่ และกลายมาเป็นคำศัพท์ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และในระยะเวลาต่อไปอาจมีคำศัพท์ใหม่ในบริบทใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาเรื่อย ๆ ไม่จบสิ้น หากมีความเท่าทันการใช้คำตามบริบทในโลกอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ สามารถช่วยส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียน รวมทั้งช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์บุคลิกความก้าวทันโลกทันสมัย ซึ่งการนำคำเหล่านี้มาใช้ในชั้นเรียนผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาความหมายของคำและมีความเท่าทันบริบทการใช้งานของคำเหล่านี้ ถ้านำมาพูดหรือโดยไม่ทราบบริบทความหมายที่แท้จริงของสแลงนั้น ๆ อาจยิ่งตอกย้ำภาพลักษณ์ที่ไม่ทันสมัยของผู้สอน เพราะไม่ทราบบริบทการใช้คำตามความหมายที่สังคมขณะนั้นได้นิยามไว้ เพียงแต่จำมาพูดเพราะคิดว่ามันเท่หรือเก๋เท่านั้น

แต่ทั้งนี้ การใช้คำอธิบายแบบเป็นกันเองหรือการใช้คำสแลงในแนวทางนี้ผู้คนบางส่วนอาจมีความเห็นว่าไม่เหมาะสมในการสอนรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย เนื่องจากมีศิลปวัตถุที่เกี่ยวข้องกับศรัทธา ความเชื่อ ศาสนา และชนชั้นสูง การใช้คำพูดบางอย่างอาจถูกมองว่าเป็นการหลบหลู่ดูหมิ่น หรือเป็นการไม่ให้เกียรติ ไม่ให้ความเคารพ จึงเป็นประเด็นที่ต้องขบคิดเพิ่มเติมและเป็นข้อควรระวัง ผู้สอนควรคำนึงถึงความเชื่อและศาสนาของผู้เรียน เพื่อเลี่ยงสถานการณ์ที่อาจสร้างความไม่สบายใจ โดยความตั้งใจของการใช้คำพูดหรือคำอธิบายเหล่านี้ มีเป้าประสงค์ไปเพื่อส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียนเท่านั้น ไม่ได้มีเจตนาที่จะหลบหลู่ดูหมิ่น ซึ่งโดยส่วนใหญ่ผู้เรียนไม่ขัดข้องเมื่อมีการนำคำพูดที่เป็นกันเองหรือตามสมัยนิยมมาใช้ในการบรรยายอธิบายศิลปวัตถุและเนื้อหาที่เกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ แต่กลับเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ เป็นแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเข้าถึงสาระได้ง่าย ไม่น่าเบื่อ จดจ่อกับการเรียนและผู้สอนมากขึ้น





***ทิ้งโพกได้แต่อย่าทิ้งพี่***
***อกเอวดุ้ง***
***ตัวแม่ ตัวมารดา***
***หุ่นคุณมิลค์***
***เดอะเฟส เดอะเทค***
***ฆ่าได้ฆ่า ใครตายช่าง***
***มัน***
***จริตวอนยอง***

**ภาพที่ 3 ภาพพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ศิลปะศรีวิชัย, เทวรูปพระอีศวร ศิลปะสุโขทัย และตัวอย่างการอธิบายโดยใช้ภาษาแสลง เพื่อความเข้าใจและเสริมสร้างบรรยากาศ**
**ที่มาภาพ : https://seaarts.sac.or.th/artwork/228 และ https://www.facebook.com/share/1JAyzd4n3z/**

แนวทางต่อมาที่ช่วยส่งเสริมการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย คือการแสดงบทบาทสมมติ หรือการทดลองสวมบทบาท (Role-Playing) ซึ่งการแสดงบทบาทสมมติ เป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งเทคนิคการสอนรูปแบบนี้ นับว่าเป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมตินั้น เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมติตามเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการแสดงออก ทั้งจากการแสดงออกทางกายและการเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดผ่านตัวละคร เรื่องราว สถานการณ์ ตามสภาพความเป็นจริง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีทักษะในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวเองและรู้จักที่จะทำงานทีม โดยในการสอนรูปแบบนี้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร คือการแสดงบทบาทสมมุติโดยที่มีเรื่องราวกำหนดอยู่ก่อนแล้ว ผู้เรียนทราบถึงเรื่องราวคร่าว ๆ และแสดงเรื่องราวตามบทบาทตัวละครที่ได้รับ และการแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหา คือการสมมุติสถานการณ์ แล้วให้ผู้เรียนแสดงบทบาทสมมุติเพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองกับสถานการณ์นั้นตามความคิดเห็นของตัวเอง ประโยชน์ของการสอนในลักษณะนี้ คือ การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจ เรื่องราวหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองที่มาจากบทบาทการแสดง ได้มีการร่วมมือกับเพื่อน ซึ่งเป็นผลดีต่อพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม เป็นแนวการสอนที่สนุกสนาน ท้าทาย

ส่งเสริมความกล้าแสดงออกให้กับผู้เรียน และยังแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อีกด้วย

ในส่วนของการทดลองสวมบทบาทในรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย อาจจะไม่ถึงขั้นให้ผู้เรียนออกมาแสดงละครหน้าชั้นเรียนตามบทบาทที่ได้รับ แต่เป็นการทดลองแสดงท่าทางตามงานศิลปะ เพื่อช่วยให้เข้าใจความงาม สุนทรียภาพ และรูปแบบทางศิลปกรรมมากขึ้น เช่น ท่ายืนของเทวรูป ปางของพระพุทธรูป ยกตัวอย่างพระพุทธรูปสมัยสุโขทัยที่นิยมสร้างปางลีลาเป็นหลัก และมีรูปร่างการแสดงออกทางศิลปกรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ มีทรวดทรงร่างกายคล้ายผู้หญิง ไหล่กว้าง อกตั้ง เอวเล็ก สะโพกใหญ่ ต้นขาต้นแขนใหญ่ นิ้วมือเรียวงาม ท่าทางการเคลื่อนไหวคล้ายเส้นโค้ง จีวรมีความพลิ้วไหวแนบเนื้อเหมือนผ้าเปียกน้ำ แขนโค้งงอเหมือนงวงช้าง มีจริตความงาม ร่างกายโค้งเว้าราวกับไร้กระดูก ผู้สอนจึงได้เชื่อมโยงท่าทางการเดินของพระพุทธรูปปางลีลาเข้ากับการเดินบนเวทีของนางแบบมืออาชีพ จึงได้ให้ผู้เรียนลุกขึ้นยืนในห้องเรียนและทดลองเดินให้เหมือนกับท่าทางของพระพุทธรูปปางลีลาว่าจะสามารถเดินได้จริงหรือไม่ ช่วยให้ผู้เรียนทราบโครงสร้างลักษณะของร่างกายที่บิดพลิ้วไปตามทรวดทรงความงามของงานศิลปกรรม การแสดงท่าทางทางกาย การเคลื่อนไหวท่าทาง ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เกิดความสนุกสนาน นอกเหนือไปจากการนั่งฟังหรือพูดคุยเพียงอย่างเดียว แต่ผู้เรียนเกิดความสนุก เกิดความสงสัยศิลปกรรมที่ถูกสร้างขึ้นในรูปทรงของมนุษย์ที่งามเกินจริง ถ้ามนุษย์จริง ๆ ลองทำท่าทางเหล่านั้นจะทำได้หรือไม่ นอกจากสนุกสนานแล้ว และยังเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับเพื่อนร่วมชั้นได้ดี



**ภาพที่ 4 พระพุทธรูปปางลีลา ศิลปะสุโขทัย**
**ที่มาภาพ : https://www.facebook.com/share/1CvbQ6esbq/,**
**https://www.dhammathai.org/pang/dbview.php?No=43**

อีกวิธีหนึ่งการเล่าเรื่องตำนานหรือเรื่องเล่าประกอบการสอนประวัติศาสตร์ ผู้สอนจะเป็นผู้สวมบทบาทเป็นตัวละครนั้น ๆ ระหว่างการเล่าเรื่อง เสริมด้วยบทสนทนาของตัวละครที่ผู้สอนด้นสดตามภาษาพูดที่มีความเป็นกันเอง ใช้ภาษาสแลงหรือลักษณะการพูดที่สร้างความขบขันตามสถานการณ์และเนื้อเรื่อง มีการแสดงอารมณ์ สีหน้าท่าทางให้ผู้เรียนเข้าใจ และเสริมสร้างบรรยากาศสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างการเล่าตำนานมาฆมาณพและพระอินทร์ โดยมากตำราหรือแหล่งความรู้ทั่วไปจะมีการเขียนอธิบายด้วยภาษาการใช้คำที่เป็นทางการเฉกเช่นย่อหน้าด้านล่าง

*เมื่อครั้งท่านยังกำเนิดเป็นมนุษย์มีนามว่า “มาฆมาณพ” ผู้มีสหายสหายอีก 32 คน และภรรยา ช่วยกันถางทางเป็นถนนและสร้างศาลาเพื่อเป็นที่พักผ่อนแก่ผู้คนที่เมื่อบุคคลเหล่านี้สิ้นบุญจึงบังเกิดเป็นเทวดาบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ในเวลานั้น พวกอสูรอยู่ในภพดาวดึงส์ ซึ่งเป็นเทพเทวดารุ่นเห่า คิดว่าเทพบุตรใหม่ ๆ ได้มาบังเกิดแล้ว จึงเตรียมน้ำทิพย์เพื่อดื่มเฉลิมฉลอง แต่มาฆมาณพได้นัดหมายกับสหายว่าประสงค์มิให้ใคร ๆ ดื่ม แสร้งทำเป็นดื่มเพื่อเข้ากับพวกเดิมแค่นั้น เมื่อพวกอสูรดื่มน้ำทิพย์เมาทั่วกันแล้ว มาฆมาณพนัดแนะกับสหาย ช่วยกันจับอสูรเหล่านั้นเหวี่ยงลงไปในมหาสมุทร จากนั้นให้สถาปนาตนเป็นท้าวสักกะหรือพระอินทร์ผู้ครองดาวดึงส์ ส่วนอสูรเหล่านั้นศีรษะปักดิ่งตกลงไปในสมุทร อสูรวิมานได้เกิดที่พื้นใต้แห่งเขาสิเนรุด้วยอานุภาพแห่งบุญของพวกเขาแต่เดิม มีแต่ความโกรธแค้นพระอินทร์ที่ทำให้พวกตนต้องตกมาอยู่เบื้องล่าง สงครามระหว่างเทวดาและอสูรจึงเกิดขึ้นเนือง ๆ อยู่ที่เขาพระสุเมรุนั่นเอง*

แต่เมื่อผู้สอนสวมต้องเล่าเรื่องราวเหล่านี้ให้ผู้เรียนได้ฟัง จึงได้สวมบทบาทเป็นตัวละครเหล่านั้น ใส่อารมณ์ผ่านน้ำเสียงท่าทาง เพื่อส่งเสริมบรรยากาศให้เกิดความสนุกยิ่งขึ้น ตัวอย่างการเล่าโดยใช้ภาษาพูดที่ไม่เป็นทางการในย่อหน้าด้านล่าง เปรียบเทียบกับภาษาที่เป็นทางการของย่อหน้าด้านบน

*มาฆมาณพคือชาติก่อนของพระอินทร์ สมัยเป็นคนก็เป็นคนดีนะ มีเพื่อนอีก 32 คน รวมตัวเองเป็น 33 และภรรยาอีก 4 คนก็ช่วยกันทำความดีต่าง ๆ ในหมู่บ้าน ตายไปก็มีบุญมากไปเกิดในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์เลย ละบนนั้นดันมีเทวดารุ่นพี่อยู่ก่อนแล้ว รุ่นพี่เห็นรุ่นน้องเพิ่งขึ้นสวรรค์มาก็จัดสุรามาเลี้ยงฉลองน้อง แต่รุ่นน้องดันกระซิบกันเอง (แสดงท่าทาง ทำท่ากระซิบ เอามือป้องปาก พูดด้วยน้ำเสียงเหมือนคนกระซิบ) แก ๆ ไม่ต้องกินจริงนะแค่ทำท่ากินก็พอ ปรากฏรุ่นพี่เมามาย รุ่นน้องแกล้งเมา พี่เมาหลับหมดแล้วน้องได้ทีจับพี่โยนลงทะเลย แก๊งน้องก็ปราบดาขึ้นเป็นพระอินทร์และเทวดาครองดาวดึงส์ ส่วนพี่ ๆ ทั้งหลายตกสวรรค์ตื่นมางัวเงีย อ้าว อิน้องเล่นซะแล้ว โกรธมาก เจอแน่ทั้ง 33 คน ไม่รอดหรอก (ทำสีหน้าโกรธ ทำมือชี้หน้าเหมือนหาเรื่องด้วยความเคียดแค้น) แต่ด้วยมีบุญ จึงเกิดเมืองอสูรที่ใต้เขาพระสุเมรุมีความงามเทียบเท่าดาวดึงส์ แต่ความแค้นไม่หาย อสูรก็เลยยกทัพท้าตีกับเทวดาที่เขาพระสุเมรุอยู่ตลอด*

หรืออีกตัวอย่าง คือการเล่าที่มาของรูปแบบศิลปะในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่นำเอาศิลปะตะวันตกมาสร้างในประเทศไทย หากสืบค้นข้อมูลวิชาการ มักมีการอธิบายตามหลักการและใช้คำที่เป็นทางการ ถูกต้อง เช่นบางส่วนที่ได้คัดลอกมาจากบทความ สถาปัตยกรรมอันทันสมัยในรัชสมัยรัชกาลที่ 4 (อารยา ศรีบัวบาน, 2566)

*ในรัชสมัยของรัชกาลที่ 4 ได้หันไปหาความนิยมที่ไปสู่แบบตะวันตกแทน พระมหาปราสาทราชมณเฑียรรับเอารูปลักษณะแบบฝรั่งมาใช้มากขึ้น ซึ่งรูปแบบศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากทางฝรั่งเศสนั้น เรียกว่า "Neo-Classic" พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าฯ เจ้าอยู่หัว โปรดเกล้าฯ ให้สร้างหมู่พระอภิเนาวนิเวศน์ขึ้นในที่สวนขวาใหม่ทั้งหมู่ รูปแบบสถาปัตยกรรมได้ผสมผสานอิทธิพลทางสถาปัตยกรรมแบบนีโอคลาสสิกของทางตะวันตกร่วมกับสถาปัตยกรรมจีน รวมทั้งได้นำสถาปัตยกรรมไทยประเพณีเข้ามาผสมผสานด้วย แนวคิดหลักที่ใช้ออกแบบ คือโปรดเกล้าสร้างในรูปแบบที่พระมหากษัตริย์จะประทับและทรงดำรงชีวิตอย่างสมัยใหม่ ทั้งเป็นสถานที่เสด็จออกว่าราชการ เสด็จออกแขกเมือง และเป็นพิพิธภัณฑ์แสดงเครื่องราชบรรณาการต่าง ๆ ด้วยมีพระราชดำริว่าพระมหากษัตริย์ควรปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์และวิถีดำรงชีวิตให้เหมือนกับพระมหากษัตริย์ในสากล นอกจากนี้กระบวนการช่างศิลปะอย่างยุโรปได้แพร่หลายออกไปสู่วัดวาอารามและวังเจ้านายในท้องที่ต่าง ๆ จนกล่าวได้ว่า รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นสมัยเริ่มแรกของศิลปะตะวันตกในยุครัตนโกสินทร์*

ด้านล่างคือรูปแบบการใช้ภาษาของผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์และสนใจเนื้อหา จะเล่าโดยใช้ภาษาพูดที่เข้าใจง่ายขึ้น ไม่ทางการจนเกิดไป ใส่สีหน้าท่าทางและน้ำเสียงไปตามสถานการณ์นั้น ๆ

*สมัย ร.4 มีความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองระดับโลก คือการล่าอาณานิยมต่าง ๆ จึงมีแนวคิดรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาในไทย เพื่อแสดงความมีอารยะตามแบบฝรั่ง แสดงถึงความทันสมัย คือฝรั่งมาเห็นบ้านเราแล้วก็เหมือนที่เขาล่าเพื่อนบ้านเราไปหมด เขาจะอยากเอาเราไปด้วย ร.4 ก็ต้องหาวิธีที่จะไม่ให้เขามายึด ก็คือต้องแสดงตัวว่าเราเสมอเท่าเทียมกัน ก็เลยนำเอาตึกแบบฝรั่ง ซึ่งเป็นศิลปะแบบนีโอคลาสสิก เข้ามาสร้างในบ้านเรา เริ่มแรกเป็นอาคารพระราชวังและออฟฟิศสถานที่ราชการต่าง ๆ ฝรั่งมาไทยจะได้เห็นว่าเราเหมือนกันนะ ไม่มายึดเป็นเมืองขึ้นกันนะ นับเป็นจุกเปลี่ยนของศิลปะในสมัยรัตนโกสินทร์ที่ต้องนำเอาวัฒนธรรมแบบตะวันตกเข้ามา ไม่ใช่แค่อาคาร ยุคนั้นภาพถ่ายจิตรกรรมภาพเหมือน ร.4 ได้ทำเป็นตัวอย่างให้ทุกคนดู เพื่อที่จะได้ยอมรับวัฒนธรรมตะวันตกและนำพาประเทศไปสู่ความเจริญเทียบเท่าสากล*

การเล่าเรื่องประกอบการสวมบทบาทสมมติช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ไม่เบื่อง่วง จดจ่ออยู่กับผู้สอน ตั้งใจฟัง เกิดความเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสนุก เป็นกันเอง ไม่เครียดเกร็ง ผู้เรียนก็จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาและสาระการเรียนมากขึ้น การสวมบทบาทจะแตกต่างกันไปตามตัวละคร

สถานการณ์ อารมณ์ความรู้สึกตามเรื่องเล่า ตามตำนานนั้น ๆ การใช้น้ำเสียงและท่าทางประกอบเพื่อเพิ่มอรรถรสในการสื่อสาร สามารถดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ ทำให้การเรียนวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทยไม่น่าเบื่อ ผู้เรียนมีความสนใจที่จะฟังและติดตามเรื่องเล่า เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ เป็นการปรับแนวทางการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับปัญหาคลาสสิกในการสอนทฤษฎีคือเนื้อหาจดจำยาก และผู้เรียนรู้สึกเบื่อง่วง

**สรุปผล**

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ ล้วนประสบปัญหาที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นวิชาภาคปฏิบัติหรือภาคทฤษฎี ในส่วนของรายวิชาทฤษฎีที่ต้องอาศัยการบรรยายอธิบายของผู้สอน มักมีเสียงตอบรับจากผู้เรียนว่าขาดความน่าสนใจ น่าเบื่อ เนื้อหาเยอะ และจดจำยาก การเสนอแนวทางจัดการเรียนการสอนวิชาทางด้านทฤษฎี กรณีของรายวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยการใช้อักษรย่อในการจดบันทึกมาเป็นกลยุทธ์ช่วยจดจำ และการใช้คำแสลง การสวมบทบาทของผู้สอนเพื่อส่งเสริมบรรยากาศในชั้นเรียน จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ สามารถจดจำเนื้อหาสาระที่สำคัญได้ นอกจากการปลูกฝังค่านิยมหรือความสำคัญของรายวิชาให้ผู้เรียนทราบแล้วนั้น ความสุขของผู้เรียนก็เป็นสิ่งสำคัญในการจัดการเรียนการสอน อาการง่วงนอน ความรู้สึกเบื่อหน่ายแม้จะเป็นเพียงปฏิกิริยาเล็กน้อย แต่ก็นับเป็นสิ่งที่บั่นทอนความสุขของผู้เรียน เพราะฉะนั้น แนวทางเหล่านี้จึงถือได้ว่ามีส่วนช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขมากยิ่งขึ้นไม่มากก็น้อย เป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดบันทึกจากการฟังบรรยายได้ทันเวลา เมื่อกลับไปอ่านทบทวนก็สามารถจดจำสาระได้ตามที่ต้องการ ระหว่างเรียนก็เต็มไปด้วยความบันเทิง ไม่รู้สึกว่าประวัติศาสตร์ศิลปะไทยเป็นเรื่องไกลตัวหรือน่าเบื่ออีกต่อไป ผู้เรียนได้ประโยชน์และความสุขอย่างแท้จริง เมื่อผู้เรียนมีความสุข ก็จะเปิดใจให้กับรายวิชาและนำไปสู่ความชื่นชอบ ความสนใจในสาขาวิชาเหล่านี้ อันจะนำไปสู่ความรัก ความหวงแหนและเห็นคุณค่าความสำคัญในศิลปวัฒนธรรมของชาติ

**รายการอ้างอิง**

ฐานข้อมูลศิลปกรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. (2559). *พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร*. sac.or.th

ธนภัทร์ ลิ้มหัสนัยกุล. (2562, 19 มีนาคม). *'วัดราชโอรสาราม' วัดแรกแห่งยุคเรเนซองส์ของสยามที่สร้างด้วยผังแบบฮวงจุ้ยจีน*. The Cloud. readthecloud.co

ธรรมะไทย. (ม.ป.ป.). 43.*ปางลีลา*. https://www.dhammathai.org/pang/dbview.php?No=43

นรรัชต์ ฝันเชียร. (2562, 29 ตุลาคม). *เทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing)*. ทรูปลูกปัญญา. trueplookpanya.com

พจ ธรรมพีร. (2565, 5 พฤษภาคม). *ความทรงจำคืออะไร?*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/memory/

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร. (2558, 13 พฤศจิกายน). *เทวรูปพระอีศวร* [รูปภาพ]. Facebook. facebook.com

ภัคจิรา มาตาพิทักษ์. (2565, 20 กันยายน). *เข้าใจ 'วิกฤตการเรียนรู้ถดถอย' บาดแผลจากโรคระบาดที่ตอกย้ำปัญหาใต้พรมการศึกษาไทย*. กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. https://www.eef.or.th/learning-loss-policy-forum/

โลกในนิทรรศการ - World in Exhibits. (2561, 23 มิถุนายน). *ภาพ: พระพุทธรูปปูนปั้นปางลีลา ราวพุทธศตวรรษที่ 17-18* [รูปภาพ]. Facebook. facebook.com

สมชาย รัตนทองคำ. (2550). *ทฤษฎีการเรียนรู้พื้นฐาน*. คณะเทคนิคการแพทย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. kku.ac.th

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2550, 14 ตุลาคม). *สแลง-แสลง*. orst.go.th 14-ตุลาคม-2550

อารยา ศรีบัวบาน. (2566, 23 สิงหาคม). *สถาปัตยกรรมอันทันสมัยในรัชสมัย ร.4*. Contributor Platform มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. https://contributor.lib.kmutt.ac.th/@arayasri/สถาปัตยกรรมอันทันสมัยในรัชสมัย-ร4-99f52933-d9f4-40cd-a84e-85b0c457564b

Digital School Club. (ม.ป.ป.). *คำสแลงหรือคำคะนอง*. digitalschool.club

Pinterest. (ม.ป.ป.). *ไตรภูมิ* [รูปภาพ]. https://www.pinterest.com/pin/660762576560373977/

Secret Magazine (Thailand). (2563). *อดีตชาติของพระอินทร์* [โพสต์]. Facebook. facebook.com

# การสาธิตที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความเข้าใจในรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว

# ENHANCING COMPREHENSION IN THE HALF-BODY RELIEF SCULPTURE COURSE THROUGH DIVERSE DEMONSTRATIONS

**ปรมะ โอภาสภัทรธาดา***

PORRAMA OPARDPUTTARATADA

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การสาธิตที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความเข้าใจในรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว และเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของผู้เรียน กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 ที่เรียนรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว แนวทางการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยการสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติงานหน้าชั้นเรียน การสาธิตเฉพาะจุดในประเด็นที่ผู้เรียนมักเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน การใช้ตัวอย่างผลงานเพื่อเปรียบเทียบลักษณะรูปทรงที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง และการสาธิตพร้อมให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลระหว่างการปฏิบัติงาน โดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตและแนวคิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ

คำสำคัญ: การสาธิตที่หลากหลาย, ประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว, การเรียนรู้โดยการสังเกต, การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ, ศิลปศึกษา

## Abstract

This study aimed to investigate the use of diverse demonstrations to enhance the students' comprehension in the Half-Body Relief Sculpture course and to develop their sculpture-making skills. The target group consisted of second-year vocational certificate students enrolled in the Half-Body Relief Sculpture course. The instructional approach incorporated a variety of demonstration methods, including demonstrations of practical procedures in front of the classroom, demonstrations emphasized only on the issues that students commonly misunderstood, the use of sample works to compare correct and incorrect sculptural forms, and individualized demonstrations with personal guidance on practical work. These instructional strategies integrated

* อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

the principles of Observational Learning with Learning by Doing to promote the students' understanding and practical skills in relief sculpture.

Keywords: Diverse Demonstrations, Half-body Relief Sculpture, Observation Learning, Learning by Doing, Arts Education

**บทนำ**

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว ในรูปแบบประติมากรรมนูนต่ำและนูนสูง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาความรู้และทักษะด้านการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของผู้เรียน โดยผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจทั้งด้านทฤษฎีและการปฏิบัติ เนื่องจากผลงานประติมากรรมมีลักษณะเป็นรูปทรงที่ประกอบด้วยมิติของความกว้าง ความยาว และความลึก จึงต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับมุมมองเชิงพื้นที่ (Spatial Perspective) ซึ่งครอบคลุมถึงความสัมพันธ์ของระยะใกล้–ไกล ความเอียง ความเว้า–นูน ตลอดจนลักษณะพื้นผิวของรูปทรง องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมรูปนูนให้มีความสมจริง มีเอกภาพทางรูปทรง และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพ นอกจากนี้การศึกษาสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ในลักษณะคนครึ่งตัว ยังเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านการวาดภาพ การปั้น และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในแขนงอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสาธิตจากผู้สอนนับเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความเข้าใจของผู้เรียน โดยช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นกระบวนการทำงานอย่างเป็นรูปธรรม สามารถเรียนรู้ลำดับขั้นตอน เทคนิค วิธีการแก้ปัญหา และหลักการทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการปฏิบัติงานในแต่ละขั้นตอน และนำตัวอย่างที่ได้รับจากการสาธิตไปใช้เปรียบเทียบวิเคราะห์ และพัฒนาผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสม จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนพบว่า ผู้เรียนจำนวนมากประสบปัญหาในการทำความเข้าใจลักษณะรูปทรง มิติ และกระบวนการปั้นจากการบรรยายหรือการอธิบายหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความลึกของรูปทรง ความสัมพันธ์ระหว่างระนาบต่าง ๆ และเทคนิคการสร้างรูปทรงในงานประติมากรรม ส่งผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการปฏิบัติงาน ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และไม่สามารถถ่ายทอดลักษณะของรูปทรงได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา ด้วยเหตุนี้จึงได้นำวิธีการสาธิต (Demonstration Method) มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยดำเนินการผ่านการสาธิตที่หลากหลาย ได้แก่ การสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติงานหน้าชั้นเรียน การสาธิตเฉพาะจุดในประเด็นที่ผู้เรียนมักเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน การใช้ตัวอย่างผลงานเพื่อเปรียบเทียบลักษณะรูปทรงที่ถูกต้องและไม่ถูกต้อง ตลอดจนการสาธิตและให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลระหว่างการปฏิบัติงาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นกระบวนการสร้างรูปทรง เข้าใจเทคนิคการปั้น และแก้ไขข้อผิดพลาดได้อย่างเหมาะสม

ตามศักยภาพของแต่ละบุคคล แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) ของ Bandura, A. (1977) ซึ่งอธิบายว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรม กระบวนการ และผลลัพธ์ของบุคคลต้นแบบก่อนนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติของตนเอง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ของ Dewey, J. (1938) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การทดลอง และการปฏิบัติจริง อันจะนำไปสู่ความเข้าใจเชิงลึกและการพัฒนาทักษะอย่างยั่งยืน

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การสาธิตที่หลากหลายร่วมกับการปฏิบัติจริงในรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัว เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมของผู้เรียน ตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปศึกษาให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในปัจจุบัน



**ภาพที่ 1 ผลงานผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2**
**ที่มา: ปรมะ โอภาสภัทรธาดา**

**เนื้อหา**

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัวสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ชั้นปีที่ 2 พบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังประสบปัญหาในการทำความเข้าใจหลักการ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม โดยเฉพาะการมองเห็นโครงสร้างและสัดส่วนของรูปทรง การกำหนดระดับความลึกของรูปนูน การวิเคราะห์ระนาบและมิติของรูปทรง ตลอดจนเทคนิคการปั้น

ในขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การเติมดิน การขุดดิน การปาดดิน และการปรับแต่งพื้นผิว ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถถ่ายทอดรูปทรงได้อย่างถูกต้อง เกิดความคลาดเคลื่อนของสัดส่วน ขาดความต่อเนื่องในการทำงาน และไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้แล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด สาเหตุสำคัญประการหนึ่งเกิดจากลักษณะของเนื้อหารายวิชาที่มีความซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงมิติ ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องอาศัยการสังเกต การจินตนาการ และการลงมือปฏิบัติจริงควบคู่กัน การอธิบายด้วยวาจาหรือการบรรยายเพียงอย่างเดียว จึงอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างความเข้าใจในกระบวนการสร้างรูปทรงและเทคนิคการปฏิบัติงาน ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ



**ภาพที่ 2 ห้องปฏิบัติงาน**
**ที่มา: ปรมะ โอภาสภัทรธาดา**

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำวิธีการสาธิต (Demonstration Method) มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยเริ่มจากการสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนได้สังเกต เรียนรู้ และทำความเข้าใจกระบวนการสร้างรูปทรงก่อนลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งมีการสาธิตซ้ำในประเด็นที่ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน และให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลระหว่างการปฏิบัติงาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นกระบวนการสร้างรูปทรง เข้าใจเทคนิคการปั้น และแก้ไขข้อผิดพลาดได้อย่างถูกต้อง แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) ของ Bandura, A. (1977) ซึ่งอธิบายว่าผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรม กระบวนการ และแบบอย่างของผู้สอน ก่อนนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติของตนเอง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำวิธีการสาธิตมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการจัดการเรียนการสอน

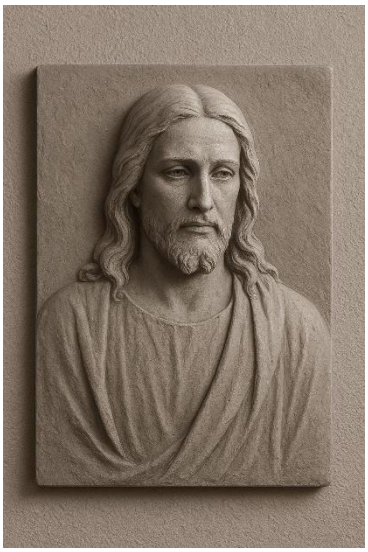
โดยเริ่มจากการสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนได้สังเกต เรียนรู้ และทำความเข้าใจกระบวนการสร้างรูปทรงประติมากรรมรูปนูนก่อนลงมือปฏิบัติจริง เริ่มตั้งแต่การเตรียมพื้นรองปั้น การขึ้นโครงสร้างสัดส่วนอนาโตมี (Anatomy) ของคนครึ่งตัว การกำหนดตำแหน่งจากส่วนหัวกระโหลกของคนไปจนถึงหน้าท้องบริเวณหน้าท้อง รวมทั้งมีการสาธิตซ้ำในประเด็นที่ผู้เรียนเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน เช่น การปาดดินเพื่อสร้างระนาบแสงเงา (Plane) หรือการเก็บรายละเอียดพื้นผิว (Texture) ของเส้นผมและเสื้อผ้า และให้คำแนะนำเป็นรายบุคคลระหว่างการปฏิบัติงาน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นกระบวนการสร้างรูปทรง เข้าใจเทคนิคการปั้นรูปนูน และแก้ไขข้อผิดพลาดในเรื่องสัดส่วนหรือการบิดเบี้ยวของมิติได้อย่างถูกต้อง



**ภาพที่ 3 หุ่นกล้ามเนื้อที่นำมาใช้เป็นแบบ**
**ที่มา: ปรมะ โอภาสภัทรธาดา**

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) ของ Dewey, J. (1938) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับเนื้อดินประติมากรรมโดยตรง ตั้งแต่กระบวนการนวดดิน การคำนวณน้ำหนักเพื่อพอกแต่งปริมาตร (Volume) บนระนาบแบน ตลอดจนการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในเรื่องของโครงสร้างสัดส่วนของรูปทรง ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ที่ไม่อาจทดแทนได้ด้วยการบรรยายภาคทฤษฎี ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง สามารถเปลี่ยนผ่านความรู้เชิงนามธรรมเกี่ยวกับสัดส่วนมนุษย์และระบบแสงเงา สู่ทักษะการบังคับฝีมือเชิงรูปธรรมได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติ และพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัวที่มีความซับซ้อน ทั้งในด้านกายวิภาคและอารมณ์ความรู้สึกของตัวแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

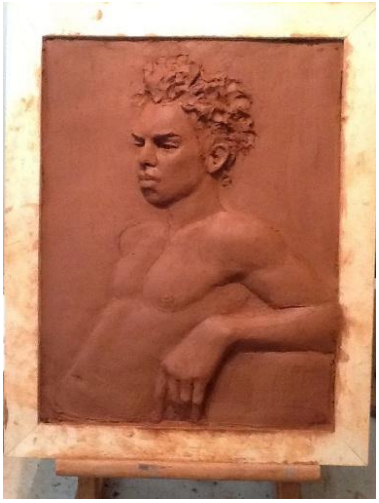
จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มักประสบปัญหาไม่สามารถแปรค่าสัดส่วนของบุคคลจากตัวแบบจริงที่กำหนดให้เป็นผลงานประติมากรรมรูปนูนที่มีมิติความตื้นลึกได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์โครงสร้าง สัดส่วน และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ บนร่างกายมนุษย์ เช่น สัดส่วนของศีรษะ ใบหน้า ลำคอ และช่วงไหล่ รวมถึงการกำหนดระดับความนูนต่ำและนูนสูงให้สอดคล้องกับลักษณะทางกายวิภาคของตัวแบบ ผู้เรียนจำนวนมากมักเกิดความคลาดเคลื่อนในการประเมินระยะใกล้–ไกล การมองเห็นระนาบของรูปทรง และการถ่ายทอดปริมาตรของรูปทรงจากลักษณะสามมิติ ไปสู่ผลงานรูปนูนบนระนาบแบน ส่งผลให้ผลงานขาดความสมจริง ขาดเอกภาพทางรูปทรง และไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก หรือบุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เรียนจำนวนหนึ่งมีความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทางทฤษฎีในระดับหนึ่ง แต่ไม่สามารถนำความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างถูกต้อง เมื่อเริ่มลงมือปั้นมักประสบปัญหาในการกำหนดโครงสร้างเบื้องต้นของรูปทรง การควบคุมปริมาณดินให้เหมาะสมกับส่วนต่าง ๆ ของชิ้นงาน การสร้างระนาบของใบหน้า และการปรับแก้รายละเอียดให้เกิดความสมดุลของสัดส่วน ส่งผลให้ต้องแก้ไขชิ้นงานซ้ำหลายครั้ง ใช้เวลาปฏิบัติงานมากกว่าที่กำหนด และเกิดความรู้สึกไม่มั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาคปฏิบัติที่ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งในด้านคุณภาพของชิ้นงาน ความถูกต้องของสัดส่วน และความสามารถในการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของตัวแบบ



**ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงานที่สมบูรณ์**
**ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/592012313558531124/**

สาเหตุสำคัญของปัญหาดังกล่าวอาจเกิดจากธรรมชาติของรายวิชาประติมากรรมที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้เชิงทักษะ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติจริงควบคู่กัน ผู้เรียนจำเป็นต้องฝึกฝนการสังเกต การวิเคราะห์รูปทรง การรับรู้มิติสัมพันธ์และการตัดสินใจแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการอธิบายหรือการบรรยายเพียงอย่างเดียว อาจไม่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะการเปลี่ยนแปลงของรูปทรง ปริมาตร และมิติความลึกในงานประติมากรรมได้อย่างชัดเจน เนื่องจากผู้เรียนไม่สามารถมองเห็นกระบวนการคิดและขั้นตอนการปฏิบัติที่เกิดขึ้นจริงของผู้สอนได้ อีกทั้งผู้เรียนจำนวนมากยังขาดโอกาสในการฝึกฝนและแก้ไขปัญหาบนเนื้อดินอย่างสม่ำเสมอ ทำให้ไม่เกิดความคุ้นเคยกับคุณสมบัติของวัสดุ ไม่สามารถควบคุมปริมาตรของดินให้สอดคล้องกับรูปทรงที่ต้องการ และยังไม่สามารถประเมินความถูกต้องของสัดส่วนระหว่างขั้นตอนการทำงานได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดสะสมตั้งแต่กระบวนการวางโครงสร้างเบื้องต้นจนถึงการเก็บรายละเอียดขั้นสุดท้ายของผลงาน

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการนำวิธีการสาธิต เข้ามาเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นขั้นตอนการปฏิบัติงานจริงอย่างเป็นรูปธรรม ตั้งแต่การสังเกตตัวแบบ การวิเคราะห์สัดส่วน การกำหนดตำแหน่งองค์ประกอบหลัก การสร้างปริมาตร การเพิ่มและลดเนื้อดิน การสร้างระนาบของรูปทรง ตลอดจนการแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติงาน ผู้เรียนจึงสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างหลักการทางทฤษฎีกับการปฏิบัติได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และสามารถนำวิธีการที่สังเกตเห็นจากผู้สอนไปประยุกต์ใช้กับชิ้นงานของตนเองได้อย่างเหมาะสม

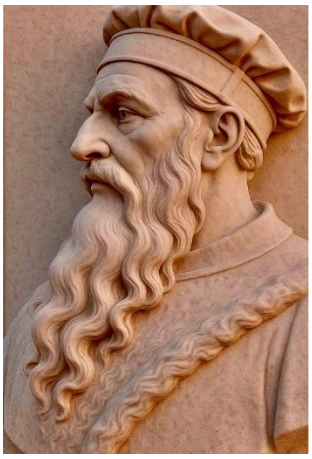


**ภาพที่ 5 ตัวอย่างงานที่เน้นเรื่องของระยะใกล้-ไกลชัดเจน**
**ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/396598310911054273/**

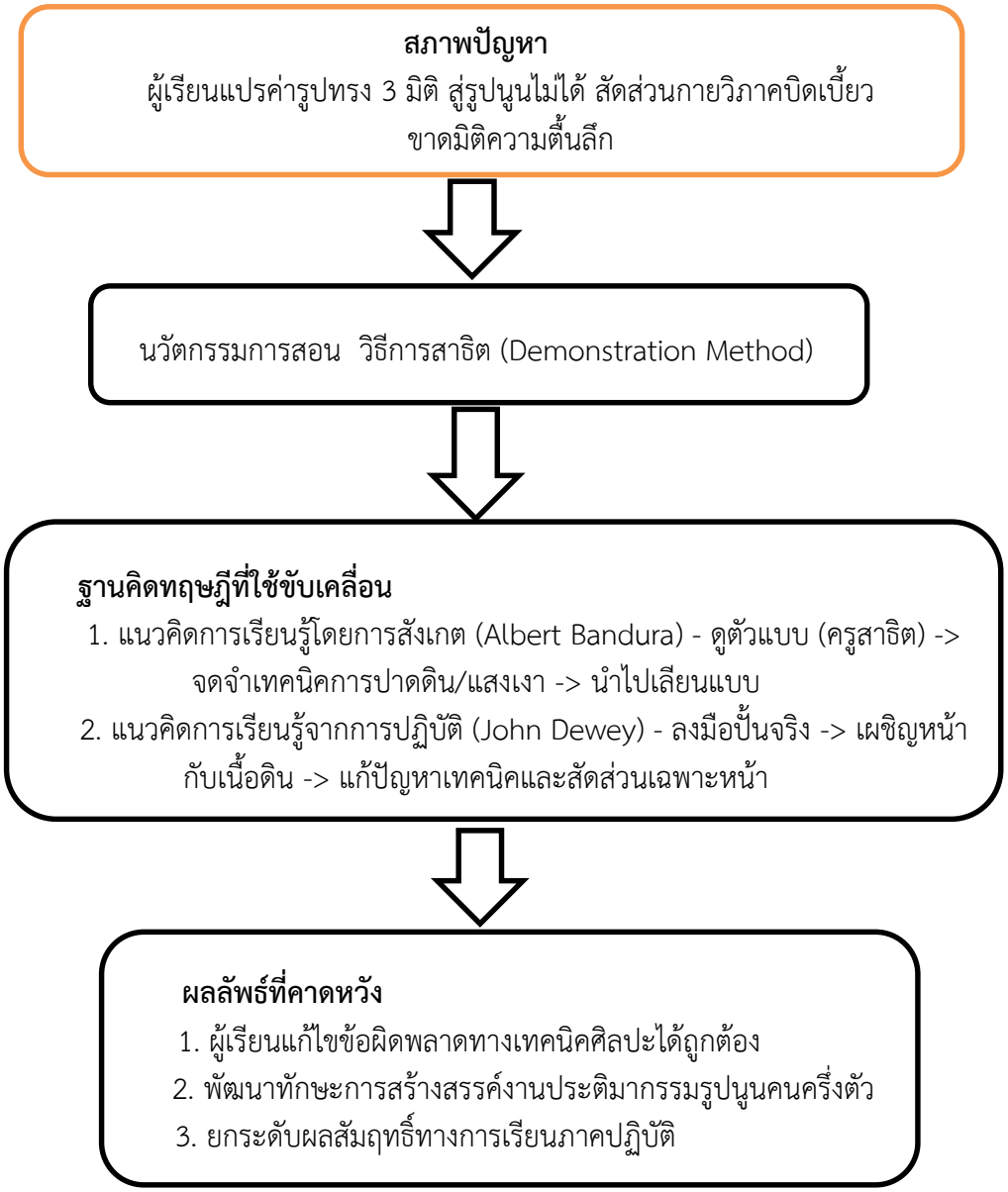
ผู้วิจัยยังได้ผสานแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเฝ้าสังเกตพฤติกรรม กระบวนการ และผลลัพธ์จากต้นแบบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและนำไปปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง ควบคู่ไปกับแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติและการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การทดลอง การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับรูปทรง มิติ และสัดส่วนของมนุษย์ สามารถพัฒนาทักษะการปั้นได้อย่างเป็นระบบ และเกิดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยพยายามที่จะสาธิตวิธีการจัดการกับรูปทรงที่หลากหลาย เช่น การสร้างรูปทรงด้วยวิธีการเพิ่มดินทีละส่วน ๆ ให้เกิดรูปทรงตามแบบทีละจังหวะกับการสร้างรูปทรงด้วยการขุด แกะดินที่พอกไว้ปริมาณเกินกว่ารูปทรงนั้น ๆ เพื่อที่จะสามารถขุดหรือแกะให้เป็นรูปทรงที่ต้องการได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกวิธีที่ตนเองถนัดปฏิบัติหรือเข้ากับวิธีคิดของแต่ละคนนั้น ๆ

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสาธิตร่วมกับแนวคิดเชิงประสบการณ์นี้ เพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขข้อผิดพลาดทางเทคนิค พัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้น



**ภาพที่ 6 ตัวอย่างของผลงานที่สมบูรณ์**
**ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/389350330306594571/**




**สรุปผล**

แนวความคิดหลักของงานวิจัยนี้ คือการมุ่งแก้ปัญหาทักษะการปฏิบัติงานศิลปะของผู้เรียน ในการแปรค่าปริมาตรจากแบบจริงสามมิติสู่ผลงานประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัวที่มีความซับซ้อน โดยเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยายทฤษฎีมาสู่การใช้ "กระบวนการเรียนรู้เชิงประจักษ์ผ่านการผสานสองฐานคิดทฤษฎี" ได้แก่

1. การสร้างภาพจำและเทคนิคผ่านสายตา (Visual & Procedural Mastery) อาศัยแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) ของ Bandura, A. (1977) ผ่านวิธีการสาธิต (Demonstration Method) ของผู้สอน เพื่อทำหน้าที่เป็นตัวแบบที่มีชีวิต (Live Model) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อ บันทึกขั้นตอน และจดจำรูปแบบการขึ้นโครงสร้างสัดส่วนอนาโตมี ตลอดจนการจัดระนาบแสงเงาที่ถูกต้องลงสู่ระบบความคิด

2. การตกผลึกทักษะผ่านประสบการณ์ตรง (Experiential & Tactical Mastery) อาศัยแนวคิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) ของ Dewey, J. (1938) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำภาพจำที่ได้จากการสังเกตมาเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมการลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อดินประติมากรรม เผชิญหน้าและฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าทางเทคนิคศิลปะด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ (Feedback) เป็นรายบุคคล เพื่อปรับปรุงข้อผิดพลาดได้ทันท่วงที

เป้าหมายสูงสุดของแนวความคิดนี้ จึงไม่ใช่เพียงแค่การให้ผู้เรียนปั้นตามต้นแบบได้อย่างถูกสัดส่วนเท่านั้น แต่เป็นการบูรณาการระหว่าง "การดูเพื่อสร้างความเข้าใจ" (สังเกต) และ "การทำเพื่อสร้างความเชี่ยวชาญ" (ปฏิบัติ) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประติมากรรมรูปนูนคนครึ่งตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ แก้ไขข้อผิดพลาดทางเทคนิคได้อย่างถูกต้อง และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคปฏิบัติในรายวิชาดังกล่าวให้สูงขึ้นอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

**รายการอ้างอิง**

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.

Read, H. (1956). *The Art of Sculpture*. Princeton University Press.

# การออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์ สู่ผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัย

# NARRATIVE RELATIONSHIP DESIGN FROM THE RAMAKIEN TO CONTEMPORARY HANDMADE SOAP AND PACKAGING

**ญาฐณา ภควัตธนโกศล***
YATHANA PAKAWATTANAKOSON

**บทคัดย่อ**

บทความสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ที่ใช้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์ และเพื่อประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย แนวคิดหลักของผลงานได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ "หนุมานเก็บสังกรณีตรีชวา" จากวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยกำหนดให้ตัวสบู่สื่อแทนเขาสรรพยา ขณะที่ฟิล์มพลาสติกใสและสติกเกอร์ใสลายหนุมานทำหน้าที่เชื่อมโยงตัวละครกับองค์ประกอบของเรื่องเล่า กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วยการศึกษาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในท้องตลาด การวิเคราะห์องค์ประกอบจากวรรณคดีรามเกียรติ์ การสังเคราะห์องค์ประกอบเชิงเรื่องเล่าสู่ภาษาทางการออกแบบ การทดลองพัฒนาต้นแบบ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับบรรจุภัณฑ์ภายใต้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า ผลการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่าแนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าสามารถใช้เป็นกรอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้ทำงานร่วมกันภายใต้ระบบการออกแบบเดียวกัน โดยกำหนดบทบาทของรูปทรง สี วัสดุ กราฟิก และการจัดวางองค์ประกอบให้สอดคล้องกับโครงสร้างของเรื่องเล่า การใช้ฟิล์มพลาสติกใสร่วมกับสติกเกอร์ใสช่วยรักษาความละเอียดของกราฟิก และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบภายนอกกับตัวผลิตภัณฑ์ภายใน ขณะที่การตีความองค์ประกอบจากวรรณคดีแทนการคัดลอกรูปลักษณ์ดั้งเดิม สะท้อนแนวทางการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยผ่านการออกแบบร่วมสมัย ผลงานสร้างสรรค์นี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า ในฐานะกรอบการออกแบบที่สามารถประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการออกแบบร่วมสมัย และสามารถต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นได้

คำสำคัญ : รามเกียรติ์, ทุนทางวัฒนธรรม, การออกแบบผลิตภัณฑ์, บรรจุภัณฑ์เชิงเรื่องเล่า, สบู่ทำมือ

* อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

## Abstract

This creative research aimed (1) to design and develop a handmade soap product and its packaging based on the concept of Narrative Relationship derived from the Ramakien, and (2) to apply Thai cultural heritage to create a contemporary product identity. The design concept was inspired by the episode Hanuman Collecting the Sangkorni Trichawa Herb from the Ramakien, in which the handmade soap represents Mount Sanphaya, while a transparent plastic film and a transparent sticker featuring Hanuman serve as visual elements linking the character to the narrative. The creative process consisted of studying existing handmade soap products in the market, analyzing narrative elements from the Ramakien, synthesizing these elements into a contemporary design language, developing design prototypes, and integrating the product with its packaging through the concept of Narrative Relationship.

The creative outcomes demonstrate that the Narrative Relationship concept can serve as a design framework for integrating the product and its packaging into a unified design system. The roles of form, color, material, graphic elements, and composition were systematically defined according to the narrative structure. The use of transparent plastic film and transparent graphic stickers preserved graphic details while visually connecting the external graphic elements with the product inside. Rather than reproducing traditional motifs, the design interprets narrative structures and cultural meanings to communicate Thai cultural heritage through a contemporary design approach. This work demonstrates the potential of the Narrative Relationship concept as a design framework for developing creative products that integrate cultural heritage into contemporary product design and also provides a foundation for future design in other creative products.

Keywords: Ramakien, Cultural Capital, Product Design, Narrative Packaging, Handmade Soap

**บทนำ**

ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งในฐานะผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ ของฝาก และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ร่วมสมัย เนื่องจากผู้บริโภคให้ความสำคัญกับประสบการณ์การใช้งาน ความสวยงาม และอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์มากขึ้น (ตุลยา สอิ้งทอง, 2559) อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณารูปแบบของผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในท้องตลาด พบว่า ผลิตภัณฑ์จำนวนมากยังมีลักษณะใกล้เคียงกัน ทั้งด้านรูปทรง สีสัน กลิ่น และบรรจุภัณฑ์ โดยส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นการตกแต่งพื้นผิวของตัวสบู่หรือการออกแบบฉลากเพื่อสร้างความสวยงามในเชิงภาพลักษณ์เพียงระดับพื้นผิว (พวงทอง แก้วมาลา, 2562) ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้ผลิตภัณฑ์จำนวนมากยังขาดความแตกต่างด้านอัตลักษณ์และไม่สามารถสื่อสารเรื่องราวหรือคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านการออกแบบได้อย่างชัดเจน ทำให้การแข่งขันของผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในระดับของความงามภายนอกมากกว่าการสร้างคุณค่าจากประสบการณ์ และความหมายที่ผู้บริโภคได้รับจากผลิตภัณฑ์ ขณะที่ความสัมพันธ์ระหว่าง “ผลิตภัณฑ์” และ “บรรจุภัณฑ์” ยังไม่ได้ถูกออกแบบให้ทำงานร่วมกันอย่างมีนัยสำคัญในเชิงเรื่องเล่าและประสบการณ์การรับรู้ แม้ว่าผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในปัจจุบันจะมีการพัฒนาด้านรูปทรง สีสัน วัสดุ และภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง แต่การออกแบบส่วนใหญ่ยังคงให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในฐานะองค์ประกอบที่แยกจากกัน มากกว่าการออกแบบให้ทั้งสองส่วนทำงานร่วมกันเพื่อสื่อสารเรื่องราวหรือสร้างประสบการณ์การรับรู้ในภาพรวม

ในบริบทของการออกแบบร่วมสมัย ผลิตภัณฑ์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงตอบสนองประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ ความหมาย และคุณค่าทางวัฒนธรรมแก่ผู้บริโภค การออกแบบจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการกำหนดรูปทรง วัสดุ หรือกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ แต่รวมถึงการสร้าง “ความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า” ระหว่างผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และผู้บริโภค เพื่อให้เกิดประสบการณ์ร่วมผ่านการมองเห็น การตีความ และความจดจำ (van der Velden & Mörtberg, 2014) แนวคิดด้านทุนทางวัฒนธรรม จึงกลายเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่สามารถสร้างอัตลักษณ์และความแตกต่างได้ (กรชนก สนิทวงค์, 2565) วรรณคดีรามเกียรติ์ถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมไทยที่มีศักยภาพสูงในการนำมาต่อยอดสู่งานออกแบบ เนื่องจากมีองค์ประกอบด้านตัวละคร ท่าทาง การเคลื่อนไหว สีสัน และโครงสร้างเรื่องเล่าที่ชัดเจน (ชลลดา มงคล, 2560) โดยเฉพาะตัวละคร “หนุมาน” ซึ่งมีลักษณะโดดเด่นด้านบุคลิกความคล่องแคล่ว ความสนุกสนาน และท่วงท่าที่มีพลังทางภาพ สามารถนำมาตีความใหม่ให้มีความร่วมสมัย เป็นมิตร และเข้าถึงผู้บริโภครุ่นใหม่ได้ (กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี, 2559) อย่างไรก็ตาม การนำรามเกียรติ์มาใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ มักอยู่ในรูปแบบของการใช้ลวดลายไทยหรือภาพตัวละครเพื่อการตกแต่งเป็นหลัก ซึ่งยังไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในระดับโครงสร้างเรื่องเล่าได้อย่างชัดเจน

จากการทบทวนวรรณกรรมและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง พบว่า การประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในงานออกแบบส่วนใหญ่ มุ่งเน้นการถ่ายทอดอัตลักษณ์ผ่านลวดลาย สี หรือรูปทรงของผลิตภัณฑ์ ขณะที่การออกแบบ "ความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า" ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในฐานะระบบเดียวกันยังมีการศึกษาค่อนข้างจำกัด ซึ่งเป็นช่องว่างสำคัญที่งานสร้างสรรค์นี้มุ่งนำเสนอ

จากข้อจำกัดดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในปัจจุบันยังขาดแนวทางที่เชื่อมโยงผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้ทำงานร่วมกัน ในฐานะระบบการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ผ่านโครงสร้างเรื่องเล่าสามารถเพิ่มคุณค่าทั้งในเชิงการสื่อสาร อัตลักษณ์ และประสบการณ์ของผู้บริโภคได้ จึงนำไปสู่การพัฒนาแนวคิดการออกแบบในงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาแนวทางการออกแบบที่ใช้ "เรื่องเล่า" เป็นกลไกหลักในการเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์เข้าด้วยกัน งานสร้างสรรค์นี้จึงนำฉาก "หนุมาน เก็บสังกรณีตรีชวา" จากวรรณคดีรามเกียรติ์ ตอนพระลักษมณ์ต้องหอกโมกขศักดิ์ของอินทรชิต มาใช้เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ โดยกำหนดให้ตัวสบู่ทำหน้าที่แทน "เขาสรรพยา" ขณะที่ฟิล์มพลาสติกใสและสติกเกอร์ใสลายหนุมานทำหน้าที่เป็นพื้นที่สื่อสารตัวละคร และเส้นทางการเคลื่อนไหวของหางหนุมาน เมื่อผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ถูกจัดวางร่วมกัน จึงเกิดภาพเรื่องเล่าที่สมบูรณ์ และสร้างปฏิสัมพันธ์ทางการรับรู้แก่ผู้บริโภคผ่านการมองเห็นและการตีความ แนวทางดังกล่าวสะท้อนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในฐานะ "ระบบการเล่าเรื่องร่วมกัน" มากกว่าการทำหน้าที่แยกส่วน กล่าวคือ ผลิตภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงวัตถุเพื่อการใช้งาน ขณะที่บรรจุภัณฑ์ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงห่อหุ้มหรือปกป้องสินค้าเท่านั้น แต่ทั้งสองส่วนทำงานร่วมกันในการสร้างความหมาย อัตลักษณ์และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมร่วมสมัยแก่ผู้บริโภค ผลงานสร้างสรรค์นี้จึงไม่ได้มุ่งเพียงการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์เป็นรายส่วน แต่เสนอแนวทางการออกแบบที่ใช้ "ความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า" เป็นกลไกในการเชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดให้ทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมในบริบทอื่นต่อไปได้

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ โดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เพื่อสื่อสารเรื่องราวผ่านการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบการออกแบบ

2. เพื่อประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัยผ่านการออกแบบเชิงเรื่องเล่า

**กระบวนการสร้างสรรค์**

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ใช้กระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงการศึกษาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือ การวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจากวรรณคดีรามเกียรติ์ และการแปลองค์ประกอบเชิงเรื่องเล่าสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ปัญหาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือ

ขั้นตอนแรกของการสร้างสรรค์มุ่งศึกษาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ที่จำหน่ายในท้องตลาด เพื่อวิเคราะห์ลักษณะร่วม แนวทางการออกแบบ และข้อจำกัดของการสื่อสารอัตลักษณ์ โดยพิจารณาด้านรูปทรง สีสัน พื้นผิว ลวดลาย วัสดุบรรจุภัณฑ์ และการจัดวางองค์ประกอบกราฟิก ผลการสำรวจพบว่า ผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือส่วนใหญ่มุ่งเน้นการออกแบบด้านรูปทรง สี กลิ่น และการตกแต่งพื้นผิวเป็นหลัก ขณะที่การสร้างลวดลายที่มีรายละเอียดซับซ้อนบนเนื้อสบู่มีข้อจำกัดด้านการผลิต ส่งผลให้การออกแบบส่วนใหญ่ยังให้ความสำคัญกับตัวผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในฐานะแยกส่วน โดยบรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่เพียงห่อหุ้มหรือแสดงข้อมูลสินค้า มากกว่าการทำงานร่วมกับผลิตภัณฑ์เพื่อสื่อสารเรื่องเล่าหรือสร้างอัตลักษณ์ร่วมกัน เพื่อแสดงลักษณะร่วมของผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในท้องตลาด ผู้วิจัยจึงรวบรวมตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบแตกต่างกันมาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ ดังแสดงในภาพที่ 1



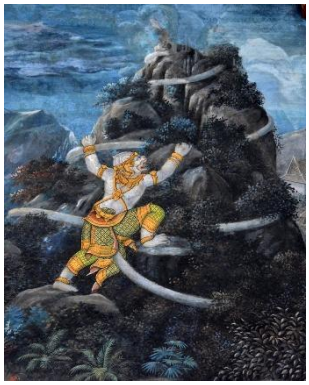

**ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ในท้องตลาด**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

จากการพิจารณาภาพที่ 1 ซึ่งแสดงตัวอย่างผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ในท้องตลาด ผู้วิจัยสังเกตว่า การออกแบบในหลายกรณียังคงแยกบทบาทของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ออกจากกัน โดยตัวผลิตภัณฑ์มุ่งเน้นความสวยงาม ส่วนบรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่ห่อหุ้มและแสดงข้อมูลสินค้าเป็นหลัก มากกว่าการทำงานร่วมกันเพื่อสื่อสารเรื่องเล่า

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทางการออกแบบให้ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทำงานร่วมกันในฐานะ "ระบบการเล่าเรื่อง" โดยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสื่อสารความหมายและเปิดโอกาสให้ผู้บริโภคตีความเรื่องราวผ่านการรับรู้ร่วมกัน

2. การคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมและวิเคราะห์เรื่องเล่า

ภายหลังการวิเคราะห์ข้อจำกัดของผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือในท้องตลาด ผู้วิจัยได้คัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ โดยพิจารณาจากศักยภาพในการถ่ายทอดเรื่องเล่า ความโดดเด่นของตัวละคร และความสามารถในการแปลองค์ประกอบทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบร่วมสมัย ผลการศึกษาพบว่า วรรณคดีรามเกียรติ์มีองค์ประกอบด้านตัวละคร การเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ และโครงสร้างเรื่องเล่าที่ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละคร หนุมาน ซึ่งมีบุคลิกและลักษณะทางภาพที่โดดเด่น เหมาะสำหรับการนำมาตีความและสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย จากการศึกษาฉากสำคัญในวรรณคดี ผู้วิจัยเลือกเหตุการณ์ "หนุมานเก็บสังกรณีตรีชวา" จากตอนพระลักษมณ์ต้องหอกโมกขศักดิ์เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร วัตถุ และการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน โดยหนุมานเป็นตัวละครหลัก ขณะที่เขาสรรพยาเป็นวัตถุสำคัญของเรื่อง และการใช้หางโอบรอบภูเขาเป็นภาพจำที่สามารถแปลงสู่ความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น การเลือกใช้เหตุการณ์ดังกล่าวจึงไม่ได้อาศัยเพียงคุณค่าหรือความนิยมของวรรณคดี แต่เป็นผลจากการวิเคราะห์ศักยภาพของโครงสร้างเรื่องเล่าและองค์ประกอบเชิงภาพที่สามารถนำมาพัฒนาเป็น ระบบการออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า (Narrative Relationship) ซึ่งเชื่อมโยงบทบาทของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ



**ภาพที่ 2 จิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม ตอนหนุมานเก็บสังกรณีตรีชวา ซึ่งใช้เป็นต้นแบบในการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงเรื่องเล่าและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับวัตถุ**

**ที่มา: https://sihawatchara.blogspot.com/2018/12/blog-post.html**

จากการศึกษาฉากดังกล่าว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่าทั้งด้านตัวละครการเคลื่อนไหว วัตถุ บรรยากาศ และความหมายเชิงสัญลักษณ์ ก่อนนำมาสังเคราะห์เป็นองค์ประกอบทางการออกแบบเพื่ออธิบายกระบวนการแปลองค์ประกอบจากวรรณคดีสู่การออกแบบอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงสรุปความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเรื่องเล่า ความหมายเชิงวัฒนธรรม และการแปลงสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1 การแปลงองค์ประกอบจากวรรณคดีรามเกียรติ์สู่แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์**

| องค์ประกอบจากเรื่องเล่า | ความหมายเชิงเรื่องเล่า | การแปลงสู่การออกแบบ |
|---|---|---|
| หนุมาน | ตัวละครหลักผู้ทำหน้าที่ช่วยเหลือและเยียวยา | กราฟิกหลักบนบรรจุภัณฑ์ |
| เขาสรรพยา | แหล่งของสมุนไพรวิเศษ | รูปทรงหลักของผลิตภัณฑ์สบู่ |
| หางหนุมาน | การเคลื่อนไหวและการโอบล้อม | เส้นเชื่อมองค์ประกอบของบรรจุภัณฑ์ |
| บรรยากาศยามค่ำคืน | ความสงบ ความหวัง และการเยียวยา | กำหนดโทนสี บรรยากาศ และกลิ่นหอมของผลิตภัณฑ์ |
| การโอบภูเขา | ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับวัตถุ | ความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ |

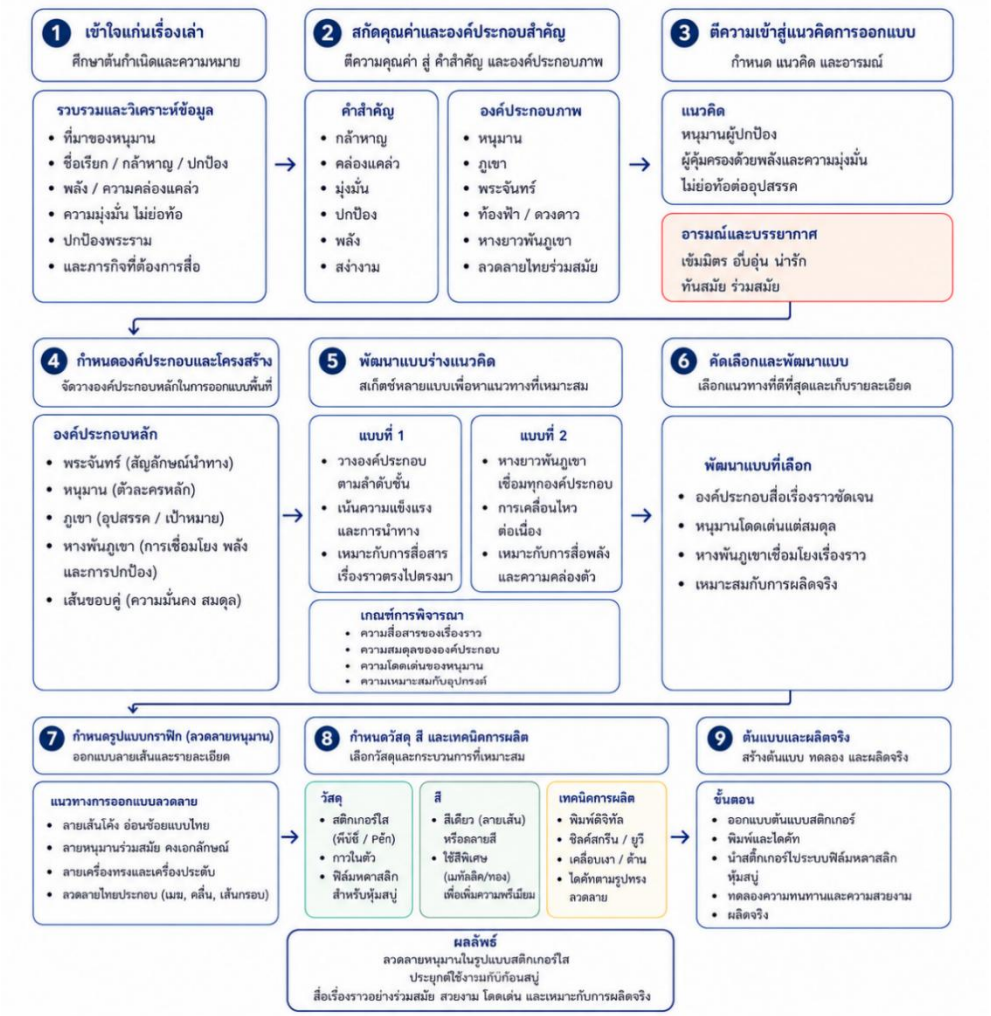
ตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า การแปลองค์ประกอบจากวรรณคดีไม่ได้มุ่งถ่ายทอดรูปลักษณ์ของตัวละครโดยตรง แต่เป็นการสังเคราะห์บทบาท ความหมาย และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดหน้าที่ของแต่ละส่วนในระบบการออกแบบ กล่าวคือ เขาสรรพยาถูกแปลงเป็นรูปทรงหลักของผลิตภัณฑ์สบู่ หนุมานเป็นกราฟิกหลักบนบรรจุภัณฑ์ และหางหนุมานทำหน้าที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดให้เกิดความต่อเนื่องของเรื่องเล่าในฐานะระบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

จากการศึกษาวรรณคดี ผู้วิจัยพบว่าเหตุการณ์หนุมานเก็บสังกรณีตรีชวาเกิดขึ้นในช่วงเวลากลางคืนก่อนพระอาทิตย์ขึ้น ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สะท้อนความสงบ ความหวัง และการเยียวยา ผู้วิจัยจึงเลือกถ่ายทอดบรรยากาศของเหตุการณ์มากกว่ารายละเอียดของเรื่อง โดยนำองค์ประกอบของท้องฟ้ายามค่ำคืน ดวงจันทร์ และแสงดาวมาประยุกต์ใช้ในการกำหนดโทนสีและพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กลิ่น Night Blooming Jasmine (มะลิซ้อนยามราตรี) เป็นองค์ประกอบสำคัญของผลิตภัณฑ์ เนื่องจากมะลิเป็นดอกไม้ที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรมไทย สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความอ่อนโยน และความสงบ

อีกทั้งสอดคล้องกับบรรยากาศแห่งการเยียวยาในเรื่องเล่า ทำให้กลิ่นหอมเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารแนวคิดผ่านประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส ควบคู่ไปกับรูปทรง สี และพื้นผิวของผลิตภัณฑ์ แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบครั้งนี้ไม่ได้มุ่งจำลองภาพจากวรรณคดีโดยตรง แต่ใช้การตีความและสังเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าให้กลายเป็นระบบการออกแบบที่เชื่อมโยงผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ รูปทรง สี กลิ่น และกราฟิกเข้าด้วยกัน เพื่อถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมไทยในรูปแบบร่วมสมัย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาต้นแบบในขั้นตอนถัดไป

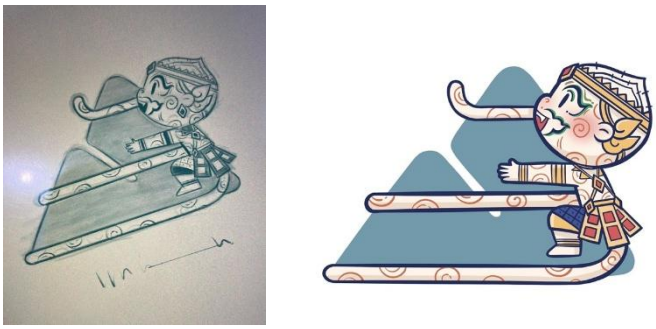
3. การพัฒนาแนวคิดและทดลองรูปแบบ

ภายหลังการกำหนดแนวคิดหลัก ผู้วิจัยได้ทดลองพัฒนารูปแบบของสบู่และบรรจุภัณฑ์ในหลายแนวทาง ได้แก่ การออกแบบรูปทรงภูเขา การไล่เฉดสี การสร้างพื้นผิวท้องฟ้ายามค่ำคืน และการใช้ฟิล์มพลาสติกใสร่วมกับสติกเกอร์ใส เพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงภาพระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ในระยะแรก ผู้วิจัยทดลองถ่ายทอดองค์ประกอบของเรื่องเล่าลงบนตัวสบู่โดยตรง แต่พบข้อจำกัดด้านความละเอียดของลวดลาย ความคงทน และความสามารถในการถ่ายทอดรายละเอียดของตัวละครบนวัสดุสบู่ทำมือ จึงปรับแนวทางการออกแบบโดยแยกบทบาทขององค์ประกอบต่าง ๆ ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ และพัฒนาเป็นกระบวนการออกแบบเชิงระบบ ดังแสดงในภาพที่ 3




**ภาพที่ 3 แผนภาพกระบวนการแปลงเรื่องเล่าสู่การออกแบบ**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

แผนภาพดังกล่าวแสดงลำดับการพัฒนาผลงาน ตั้งแต่การศึกษาทุนทางวัฒนธรรม การสังเคราะห์องค์ประกอบเชิงเรื่องเล่า การกำหนดแนวคิดการออกแบบ จนถึงการพัฒนาต้นแบบ สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่ดำเนินอย่างเป็นลำดับและอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละขั้นตอน จากข้อจำกัดในการถ่ายทอดรายละเอียดของตัวละครบนพื้นผิวสบู่ ผู้วิจัยจึงปรับแนวทางการออกแบบโดยกำหนดให้ตัวสบู่สื่อแทนเขาสรรพยาและบรรยากาศยามค่ำคืน ขณะที่ตัวละครหนุมานถูกนำเสนอผ่านสติกเกอร์ใสบนฟิล์มพลาสติกใส เพื่อคงความละเอียดของกราฟิกและเปิดเผยรูปทรงของผลิตภัณฑ์ภายใน แนวทางดังกล่าวทำให้บรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องเล่า ขณะที่ผลิตภัณฑ์เป็นองค์ประกอบหลักของฉาก ส่งผลให้ทั้งสองส่วนทำงานร่วมกันในฐานะระบบการออกแบบเดียวกัน



**ภาพที่ 4 แบบร่างแนวคิดการจัดวางตัวละครหนุมานร่วมกับผลิตภัณฑ์สบู่**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

ผู้วิจัยได้ทดลองจัดวางตำแหน่งของตัวละคร เส้นหาง และพื้นที่ว่างบนบรรจุภัณฑ์ โดยใช้เส้นหางของหนุมานเป็นองค์ประกอบเชื่อมโยงระหว่างกราฟิกและรูปทรงของสบู่ เพื่อสร้างความต่อเนื่องของเรื่องเล่า ดังภาพที่ 4 แสดงแบบร่างแนวคิดการจัดวางตัวละครหนุมาน เส้นหาง และตำแหน่งของผลิตภัณฑ์สบู่ เพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงภาพระหว่างกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และตัวสบู่ภายใน โดยผลการทดลองนำไปสู่การกำหนดบทบาทขององค์ประกอบแต่ละส่วนให้ทำงานร่วมกันในฐานะระบบการออกแบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาต้นแบบในขั้นตอนถัดไป

4. การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ภายหลังการสังเคราะห์องค์ประกอบจากวรรณคดีรามเกียรติ์ ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ โดยกำหนดบทบาทของรูปทรง วัสดุ สี กราฟิก และการจัดวางองค์ประกอบให้เชื่อมโยงกันภายใต้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าเพื่อถ่ายทอดความหมายผ่านการทำงานร่วมกันของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2 องค์ประกอบด้านการออกแบบของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์**

| องค์ประกอบ | แนวคิดการออกแบบ | บทบาทต่อความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า |
|---|---|---|
| รูปทรงสบู่ | ใช้รูปทรงภูเขา | ผลิตภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่า |
| ฟิล์มพลาสติกใส | เปิดให้เห็นตัวสบู่ภายใน | สร้างความสัมพันธ์ระหว่างภายนอกและภายใน |
| สติกเกอร์ใส | ถ่ายทอดตัวละครหนุมาน | เพิ่มความสมบูรณ์ของเรื่องเล่า |
| จุดแสงสีขาว | แทนดวงดาวยามค่ำคืน | สร้างบรรยากาศร่วมสมัย |
| โทนสีดำ–น้ำเงิน | ใช้แทนฉากกลางคืน | สร้างโทนสี บรรยากาศ ของผลิตภัณฑ์ |

ตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบทุกส่วนของการออกแบบได้รับการกำหนดบทบาทอย่างเป็นระบบ โดยรูปทรงของสบู่ทำหน้าที่แทนเขาสรรพยา ขณะที่ฟิล์มพลาสติกใสและสติกเกอร์ใสทำหน้าที่เป็นพื้นที่สื่อสารตัวละครและการเคลื่อนไหวของเรื่องเล่า ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สามารถทำงานร่วมกัน เพื่อสร้างการรับรู้ที่ต่อเนื่องแก่ผู้บริโภค องค์ประกอบเหล่านี้จึงไม่ได้ทำหน้าที่แยกจากกัน แต่ร่วมกันสร้างการรับรู้เรื่องเล่าและอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ นอกจากการออกแบบรูปทรงและบรรจุภัณฑ์แล้ว ผู้วิจัยยังคำนึงถึงคุณลักษณะพื้นฐานของผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือให้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ โดยเลือกใช้สบู่ทำมือชนิดกลีเซอรีน (Glycerin Soap Base) ซึ่งมีคุณสมบัติขึ้นรูปได้ง่าย ให้พื้นผิวเรียบ และสามารถไล่เฉดสีได้อย่างชัดเจน จึงเหมาะสำหรับการถ่ายทอดรูปทรงของเขาสรรพยาและบรรยากาศยามค่ำคืนตามแนวคิดของผลงาน นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กลิ่นมะลิซ้อนที่หอมยามราตรี (Night Blooming Jasmine) เนื่องจากเป็นกลิ่นที่ให้ความรู้สึกสงบผ่อนคลาย และมีความหมายเชิงวัฒนธรรมไทยที่สื่อถึงความบริสุทธิ์และความอ่อนโยน ซึ่งสอดคล้องกับบรรยากาศแห่งการเยียวยาในเหตุการณ์หนุมานเก็บสังกรณีตรีชวา ส่งผลให้คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ทั้งด้านรูปทรง สี และกลิ่น ทำงานร่วมกับบรรจุภัณฑ์ในการถ่ายทอดเรื่องเล่าและสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ

ผลจากการพัฒนาต้นแบบพบว่า เมื่อผู้บริโภคมองเห็นผลิตภัณฑ์สบู่เพียงอย่างเดียว จะรับรู้รูปทรงของภูเขาและบรรยากาศของท้องฟ้ายามค่ำคืน แต่เมื่อประกอบเข้ากับฟิล์มพลาสติกใสที่มีกราฟิกตัวละครหนุมาน ภาพทั้งหมดจะเชื่อมโยงกันจนเกิดความหมายใหม่ในฐานะ “หนุมานกำลังโอบล้อมเขาสรรพยา” ทำให้การรับรู้ไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง หากเกิดจากการทำงานร่วมกันของทุกองค์ประกอบภายในระบบการออกแบบ



**ภาพที่ 5 ต้นแบบผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือก่อนประกอบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

ภาพที่ 5 แสดงต้นแบบผลิตภัณฑ์ในระยะเริ่มต้น ซึ่งใช้ฟิล์มพลาสติกใส เพื่อเปิดเผยตัวผลิตภัณฑ์ภายใน และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงของสบู่กับบรรจุภัณฑ์ อันเป็นพื้นฐานของการพัฒนาแนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า จากการทดลองหลายรูปแบบ ผู้วิจัยพบว่าการย้ายตัวละครหนุมานจากพื้นผิวของสบู่ไปอยู่บนสติกเกอร์ใส ที่ติดบนฟิล์มพลาสติกใส สามารถรักษาความละเอียดของกราฟิกได้ดีกว่าการสร้างลวดลายบนเนื้อสบู่โดยตรง อีกทั้งยังทำให้กราฟิกและรูปทรงของผลิตภัณฑ์ทำงานร่วมกันได้อย่างชัดเจน จึงนำแนวทางดังกล่าวไปใช้ในการพัฒนาต้นแบบในขั้นตอนถัดไป



**ภาพที่ 6 ต้นแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์หลังประกอบกราฟิกตัวละครหนุมาน ซึ่งแสดงความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

ภาพที่ 6 แสดงพัฒนาการของต้นแบบตั้งแต่ผลิตภัณฑ์เพียงอย่างเดียว ไปจนถึงการประกอบร่วมกับกราฟิกบนฟิล์มพลาสติกใส ซึ่งทำให้เห็นว่าความหมายของเรื่องเล่าเกิดขึ้นจากการรับรู้ภาพรวมขององค์ประกอบทั้งหมด ไม่ใช่จากกราฟิกหรือผลิตภัณฑ์เพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง การประกอบกราฟิกเข้ากับบรรจุภัณฑ์ทำให้เกิดการรับรู้ใหม่จากการซ้อนทับระหว่างภาพตัวละครกับรูปทรงของสบู่ ผู้บริโภคจึงสามารถตีความความสัมพันธ์ระหว่างหนุมานและเขาสรรพยาได้จากการมองเห็นองค์ประกอบทั้งหมดพร้อมกัน

**ผลการสร้างสรรค์**

จากผลการพัฒนาผลงานผู้วิจัยพบว่า การออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงของผลิตภัณฑ์ คุณลักษณะด้านสีและกลิ่นของสบู่ รวมถึงกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ สามารถทำให้องค์ประกอบทั้งหมดทำงานร่วมกันในฐานะระบบการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นเอกภาพ โดยผู้บริโภครับรู้แนวคิดการออกแบบผ่านการผสานกันของรูปทรง วัสดุ สี กลิ่น และกราฟิก มากกว่าการรับรู้จากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงลำพัง




**ภาพที่ 7 ผลงานสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

ภาพที่ 7 แสดงผลงานสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์ที่ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ ซึ่งได้รับการออกแบบให้ทำงานร่วมกันในฐานะระบบการเล่าเรื่อง โดยตัวสบู่ใช้รูปทรงภูเขาและโทนสีที่สื่อถึงเขาสรรพยาในยามค่ำคืน พร้อมเลือกใช้กลิ่นมะลิยามราตรี เพื่อสร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับแนวคิดของผลงาน ขณะที่กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่ถ่ายทอดบทบาทของตัวละครหนุมาน และเชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดให้เกิดการรับรู้ในฐานะเรื่องเล่าเดียวกัน เพื่ออธิบายผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกำหนดบทบาทขององค์ประกอบแต่ละส่วน ผู้วิจัยได้สรุปความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการออกแบบกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อการรับรู้ของผู้บริโภค ดังแสดงในตารางที่ 3

**ตารางที่ 3 ผลลัพธ์ของการออกแบบในแต่ละองค์ประกอบ**

| องค์ประกอบ | ลักษณะการออกแบบ | ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น |
|---|---|---|
| รูปทรงสบู่ | ใช้รูปทรงภูเขา | ผลิตภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องเล่า |
| ฟิล์มพลาสติกใส | เปิดให้มองเห็นตัวสบู่ภายใน | สร้างความสัมพันธ์ระหว่างภายนอกและภายใน |
| สติกเกอร์ใสลายหนุมาน | ถ่ายทอดตัวละครและเส้นหาง | สร้างความต่อเนื่องของเรื่องเล่า |
| จุดแสงสีขาว | แทนดวงดาวยามค่ำคืน | สร้างบรรยากาศร่วมสมัย |
| โทนสีดำ–น้ำเงิน | ใช้แทนฉากกลางคืน | สร้างโทนสี และบรรยากาศ |
| การจัดวางร่วมกัน | ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทำงานร่วมกัน | เกิดประสบการณ์ทางการรับรู้ |

ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบแต่ละส่วนได้รับการออกแบบให้ทำงานร่วมกันภายใต้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า โดยการซ้อนทับระหว่างกราฟิกบนฟิล์มพลาสติกใสกับรูปทรงของสบู่ ทำหน้าที่เชื่อมโยงผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้เป็นระบบการออกแบบเดียวกัน ส่งผลให้ความหมายของผลงานเกิดจากการทำงานร่วมกันขององค์ประกอบทั้งหมด มากกว่าการพิจารณาผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์เพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง ผลการสร้างสรรค์สะท้อนให้เห็นว่า แนวคิดการออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าสามารถใช้เป็นกรอบในการเชื่อมโยงรูปทรง สี วัสดุ กราฟิก และบรรจุภัณฑ์ให้สื่อสารเรื่องเล่าร่วมกันโดยไม่ต้องอาศัยข้อความอธิบายเป็นองค์ประกอบหลัก ทั้งยังแสดงศักยภาพของการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ผ่านการจัดวางองค์ประกอบอย่างเป็นระบบ เพื่อสรุปผลการสร้างสรรค์ในภาพรวม ผู้วิจัยจึงเชื่อมโยงผลการออกแบบกับแนวคิดทางการออกแบบที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน ดังแสดงในตารางที่ 4

**ตารางที่ 4 การเชื่อมโยงผลการสร้างสรรค์กับแนวคิดทางการออกแบบ**

| แนวคิดทางการออกแบบ | ลักษณะที่ปรากฏในผลงาน | ความสอดคล้องเชิงแนวคิด |
|---|---|---|
| การออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า | ใช้ฉากหนุมานโอบภูเขาเป็นโครงสร้างหลัก | ถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านองค์ประกอบการออกแบบ |
| การออกแบบเพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ | ใช้โทนสี กลิ่น และบรรยากาศร่วมสมัย | สื่อสารบรรยากาศของเรื่องเล่า |
| การออกแบบความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ | ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ทำงานร่วมกัน | เชื่อมโยงองค์ประกอบให้เป็นระบบเดียวกัน |
| การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบ | ใช้วรรณคดีรามเกียรติ์เป็นแนวคิดหลัก | ถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการออกแบบ |
| การออกแบบเพื่อการรับรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ | เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ตีความเรื่องเล่า | สนับสนุนการมีส่วนร่วมในการรับรู้ความหมาย |

ผลการสร้างสรรค์ครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าสามารถใช้เป็นกรอบในการแปลองค์ประกอบจากวรรณคดีไทยสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย โดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่าเป็นพื้นฐานในการกำหนดบทบาทของผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ รูปทรง สี วัสดุ และกราฟิกให้เชื่อมโยงกันภายใต้ระบบการออกแบบเดียวกัน แนวทางดังกล่าวสะท้อนการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยผ่านการตีความโครงสร้างเรื่องเล่า มากกว่าการนำลวดลายหรือรูปแบบดั้งเดิมมาใช้เพื่อการตกแต่งเพียงอย่างเดียว และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประเภทอื่นที่อาศัยทุนทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานของการออกแบบได้

**สรุปผล**

การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ โดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์เป็นกรอบในการออกแบบ และประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ผลการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่า ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สามารถได้รับการออกแบบให้ทำงานร่วมกันภายใต้ระบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า โดยแต่ละองค์ประกอบมีบทบาทในการถ่ายทอดความหมายผ่านรูปทรง สี วัสดุ กราฟิก และการจัดวางองค์ประกอบแนวคิดหลักของผลงานเกิดจากการตีความเหตุการณ์ “หนุมานเก็บสังกรณีตรีชวา” จากวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยกำหนดให้ตัวสบู่สื่อแทนเขาสรรพยา ขณะที่กราฟิกตัวละครหนุมานบนฟิล์มพลาสติกใส ทำหน้าที่เชื่อมโยงเรื่องเล่ากับรูปทรงของผลิตภัณฑ์ แนวทางดังกล่าวสะท้อนการแปลองค์ประกอบทางวัฒนธรรมสู่ภาษาของการออกแบบ โดยไม่ได้มุ่งถ่ายทอดรูปลักษณ์ของวรรณคดีโดยตรง แต่เน้นการสังเคราะห์บทบาท ความหมาย และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดเป็นระบบการออกแบบร่วมสมัย

กระบวนการพัฒนาต้นแบบยังแสดงให้เห็นว่า ข้อจำกัดของวัสดุสบู่ทำมือสามารถนำไปสู่การปรับแนวทางการออกแบบได้อย่างเหมาะสม โดยการแยกบทบาทของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ให้ทำงานร่วมกันผ่านการใช้ฟิล์มพลาสติกใสและสติกเกอร์ใส ซึ่งช่วยรักษาความละเอียดของกราฟิกและเปิดเผยรูปทรงของผลิตภัณฑ์ภายใน ส่งผลให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ภายใต้แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย โดยใช้โครงสร้างเรื่องเล่าเป็นกรอบในการกำหนดบทบาทของผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์มากกว่าการใช้ลวดลายไทยเพื่อการตกแต่งเพียงอย่างเดียว แนวทางดังกล่าวสามารถใช้เป็นกรอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการออกแบบร่วมสมัย และเป็นแนวทางสำหรับการต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นในอนาคต




**ภาพที่ 8 ลำดับการรับรู้ของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์**
**ที่มา: ผู้สร้างสรรค์**

ภาพที่ 8 แสดงลำดับการรับรู้ของผู้บริโภคตั้งแต่การมองเห็นบรรจุภัณฑ์ การเชื่อมโยงกราฟิกกับตัวผลิตภัณฑ์ และการรับรู้เรื่องเล่าที่สมบูรณ์เมื่อสบู่และบรรจุภัณฑ์ถูกจัดวางร่วมกัน ลักษณะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์มิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความสวยงามทางกายภาพ แต่ยังเป็นสื่อกลางในการสื่อสารอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม ควบคู่กับการสร้างการรับรู้ถึงคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ เช่น ความเป็นสบู่สมุนไพรที่มีส่วนผสมจากสารสกัดธรรมชาติ ประโยชน์ในการทำความสะอาดและดูแลผิว รวมถึงการสร้างความเชื่อมั่นต่อคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อของผู้บริโภค นอกจากนั้นการผสานคุณค่าด้านการใช้งานเข้ากับเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย ทำให้ผู้บริโภคจดจำทั้งผลิตภัณฑ์และอัตลักษณ์ของแบรนด์ได้อย่างยั่งยืน

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า แนวคิดการออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่า (Narrative Relationship Design) สามารถใช้เป็นกรอบในการแปลองค์ประกอบจากวรรณคดีไทยสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยได้อย่างเป็นระบบ โดยกำหนดบทบาทของผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ รูปทรง สี วัสดุ กราฟิก และประสบการณ์การรับรู้ของผู้บริโภคให้ทำงานร่วมกันภายใต้โครงสร้างเรื่องเล่า ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมได้มากกว่าการใช้ลวดลายหรือสัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว ทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประเภทอื่น ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการออกแบบ ทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ประเภทอื่นที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการพัฒนาได้

**อภิปรายผล**

1. การอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เป็นแนวคิดในการออกแบบ

ผลการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่า แนวคิดความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าสามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบผลิตภัณฑ์สบู่ทำมือและบรรจุภัณฑ์ โดยกำหนดบทบาทของรูปทรง วัสดุ สี กลิ่น และกราฟิกให้เชื่อมโยงกันภายใต้โครงสร้างเรื่องเล่า มากกว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เป็นองค์ประกอบที่แยกจากกัน แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Van der Velden and Mörtberg (2014) ที่เสนอว่าการออกแบบไม่ได้มุ่งตอบสนองเพียงหน้าที่การใช้งานของผลิตภัณฑ์ แต่ยังให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ ผู้ใช้ และบริบทโดยรอบ การกำหนดให้สบู่ทำหน้าที่สื่อแทนเขาสรรพยา ขณะที่กราฟิกตัวละครหนุมานอยู่บนบรรจุภัณฑ์ สะท้อนแนวคิดการออกแบบเชิงสัญญะ (Semiotic Design) ซึ่งอธิบายว่าผลิตภัณฑ์สามารถสื่อสารความหมายผ่านรูปทรง สี และองค์ประกอบทางภาพ (Krippendorff & Butter, 1984) การออกแบบในลักษณะนี้จึงไม่ได้มุ่งตกแต่งรูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการกำหนดบทบาทขององค์ประกอบแต่ละส่วนให้ร่วมกันถ่ายทอดเรื่องเล่า นอกจากนี้การปรับบทบาทของบรรจุภัณฑ์จากสิ่งห่อหุ้มไปสู่พื้นที่สื่อสารเรื่องเล่ายังสอดคล้องกับแนวคิดของ Krippendorff (2006) ที่มองว่าความหมายของผลิตภัณฑ์เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในระบบการออกแบบ

2. การอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมไทยในการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ร่วมสมัยผ่านการออกแบบเชิงเรื่องเล่า

ผลการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่า วรรณคดีรามเกียรติ์สามารถประยุกต์ใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยได้ โดยผู้วิจัยเลือกตีความโครงสร้างเรื่องเล่า ความสัมพันธ์ของตัวละคร และองค์ประกอบทางภาพ มากกว่าการคัดลอกรูปลักษณ์หรือลวดลายไทยโดยตรง แนวทางดังกล่าวทำให้ทุนทางวัฒนธรรมถูกถ่ายทอดผ่านภาษาของการออกแบบในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทของผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย ผลการสร้างสรรค์นี้สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบบนฐานทุนทางวัฒนธรรมของ Moalosi et al. (2010) ที่เสนอว่าการออกแบบสามารถสร้างคุณค่าใหม่จากทุนทางวัฒนธรรมได้ โดยเลือกประยุกต์องค์ประกอบสำคัญของวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับบริบทและผู้ใช้ร่วมสมัย แทนการจำลองรูปแบบดั้งเดิมทั้งหมด การเลือกใช้ตัวละครหนุมานในลักษณะที่เรียบง่ายและร่วมสมัย รวมทั้งการใช้โครงสร้างเรื่องเล่าเป็นแกนกลางของการออกแบบ จึงสะท้อนแนวทางการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ยังคงอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยควบคู่กับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรพัฒนาผลงานต่อยอดเป็นชุดผลิตภัณฑ์ที่ใช้ตัวละครหรือฉากอื่นจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เพื่อสร้างคอลเลกชันผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาการรับรู้ของผู้บริโภคเพิ่มเติม เช่น ความเข้าใจเรื่องเล่า ความสามารถในการจดจำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์และอิทธิพลของบรรจุภัณฑ์ต่อการตัดสินใจซื้อ

3. ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการผลิตจริงในระดับอุตสาหกรรม โดยคำนึงถึงวัสดุต้นทุน ความคงทนของฟิล์มพลาสติกใส คุณภาพของสติกเกอร์ใส และความเหมาะสมในการขนส่งและจัดจำหน่าย

4. ควรพัฒนาแนวคิดการออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น เช่น เครื่องหอม ของที่ระลึก ผลิตภัณฑ์สมุนไพร หรือผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

5. ควรศึกษาการใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ทางเลือกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบร่วมสมัยและแนวคิดด้านความยั่งยืนในอนาคต

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรพัฒนาผลงานต่อยอดเป็นชุดผลิตภัณฑ์ที่ใช้ตัวละครหรือฉากอื่นจากวรรณคดีรามเกียรติ์ เพื่อสร้างคอลเลกชันผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาการรับรู้ของผู้บริโภคเพิ่มเติม เช่น ความเข้าใจเรื่องเล่า ความสามารถในการจดจำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์และอิทธิพลของบรรจุภัณฑ์ต่อการตัดสินใจซื้อ

3. ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการผลิตจริงในระดับอุตสาหกรรม โดยคำนึงถึงวัสดุต้นทุน ความคงทนของฟิล์มพลาสติกใส คุณภาพของสติกเกอร์ใส และความเหมาะสมในการขนส่งและจัดจำหน่าย

4. ควรพัฒนาแนวคิดการออกแบบความสัมพันธ์เชิงเรื่องเล่าระหว่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น เช่น เครื่องหอม ของที่ระลึก ผลิตภัณฑ์สมุนไพรหรือผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

5. ควรศึกษาการใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ทางเลือกที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบร่วมสมัยและแนวคิดด้านความยั่งยืนในอนาคต

**รายการอ้างอิง**

กรชนก สนิทวงค์. (2565). การยกระดับคุณภาพชีวิตด้วยทุนทางวัฒนธรรม: กรณีชุมชนเมืองเก่าสบสม-หาดไคร้ อำเภอเชียงของ จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิจัยสังคม*, *45*(2), 96–116.

กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี. (2559). *ท่วงทีลีลาและท่ารำตัวละครนาง: องค์ความรู้นาฏศิลป์ไทยของคุณครูบุนนาค ทรรทรานนท์* (รายงานผลการวิจัย). สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และประยุกต์ศิลป์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

ชลลดา มงคล. (2560). *การศึกษาเปรียบเทียบตัวละครทศกัณฐ์ในรามเกียรติ์ฉบับต่าง ๆ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ตุลยา สอิ้งทอง. (2559). *แผนธุรกิจเครื่องสำอางออนไลน์ผลิตภัณฑ์สบู่* [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

พวงทอง แก้วมาลา. (2562). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์สบู่ของผู้ประกอบการในโครงการบ่มเพาะหน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม* (รายงานผลการวิจัย). หน่วยบ่มเพาะวิสาหกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. CRC Press.

Krippendorff, K., & Butter, R. (1984). Product semantics: Exploring the symbolic qualities of form. *Innovation*, *3*(2), 4–9.

Moalosi, R., Popovic, V., & Hickling-Hudson, A. (2010). Culture-oriented product design. *International Journal of Technology and Design Education*, *20*(2), 175–190.

van der Velden, M., & Mörtberg, C. (2014). Participatory design and design for values. In J. van den Hoven, P. E. Vermaas, & I. van de Poel (Eds.), *Handbook of ethics, values, and technological design* (pp. 1–22). Springer.

# การสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัยคาบสมุทรสทิงพระ
# CREATIVE DEVELOPMENT OF CONTEMPORARY BUDDHIST SCULPTURE IN THE SATHING PHRA PENINSULA

**พลากร พันธุ์มณี* และรื่นฤทัย กล้าแข็ง***
PALAGORN PUNMANEE AND RUENRUETHAI KLAKHAENG

## บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์พุทธศิลป์ประติมากรรมร่วมสมัยคาบสมุทรสทิงพระ มีวัตถุประสงค์จะศึกษาพุทธศิลป์ในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ เพื่อสร้างสรรค์งานพุทธศิลป์ร่วมสมัยประเภทประติมากรรม ได้ศึกษาเนื้อหา คือ 1) เรื่องเล่าและตำนาน 2) รูปแบบประติมาณวิทยา 3) หลักธรรมของพระพุทธศาสนา โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย พระ ผู้นำชุมชน ชาวบ้าน ช่างฝีมือในพื้นที่ หรือผู้เชียวชาญด้านพุทธศิลป์ และนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ โดยการเก็บข้อมูลเอกสาร ข้อมูลภาพ การสังเกต และการสัมภาษณ์ ทำการวิเคราะห์สังเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผลการสร้างสรรค์โดยการจัดแสดงและการจัดกิจกรรมการมีส่วนร่วม จากการศึกษาพบว่าสามารถสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมลอยตัวได้จำนวน 3 ผลงาน มีรูปแบบแสดงเนื้อหาของสมเด็จเจ้าพะโคะ จำนวน 2 ผลงาน คือ ไตรลักษณะกับเหยียบน้ำทะเลจืด และอีก 1 ผลงาน ได้นำเอาลักษณะรูปแบบของพระเจดีย์วัดสทิงพระมาแสดงเรื่องราวชื่อ วัฏสงสาร โดยเฉพาะผลงานวัฏสงสาร เป็นงานศิลปะแบบมีส่วนร่วมที่ให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งผลการตอบรับของผู้ชมอยู่ในระดับดีมาก เป็นผลจากการนำเนื้อหาที่ผู้ชมที่อยู่ในพื้นที่คุ้นเคยรูปประติมาณวิทยา สามารถแทรกหลักธรรมที่เป็นแก่นของพระพุทธศาสนาเข้าไปจึงเป็นสิ่งแปลกใหม่ การสร้างผลงานพุทธศิลป์ในรูปแบบนี้เป็นการเสริมช่วยให้พุทธศาสนิกชนเข้าใจหลักคำสอนที่ถูกต้อง ไม่หลงไปยึดถือความงมงายที่ไม่ใช่หลักคำสอนที่แทรกมาในพระพุทธศาสนาในปัจจุบัน

คำสำคัญ: ประติมากรรมพุทธศิลป์, คาบสมุทรสทิงพระ, หลักธรรม, ประติมาณวิทยา

*สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

## Abstract

This creative research on contemporary Buddhist sculpture in the Sathing Phra Peninsula aims to study Buddhist art in the Sathing Phra Peninsula area in order to develop contemporary Buddhist sculptures. The study focused on three main areas of content: (1) local narratives and legends, (2) iconographic forms, and (3) Buddhist doctrinal principles. Key informants included monks, community leaders, local residents, artisans, experts in Buddhist art, and scholars in art history. Data was collected through document analysis, visual documentation, field observation, and interviews. The data was then analyzed and synthesized to guide the creative process, leading to the production of artworks and their presentation through exhibitions and participatory activities.

The findings revealed that three freestanding sculptural works were created. Two works, The Three Characteristics and Walking on Fresh Seawater, were inspired by the narrative of Somdet Chao Pha Kho. The third work, entitled Samsara (Cycle of Rebirth), was inspired by the architectural form of the stupa at Wat Sathing Phra. In particular, *Samsara* is a participatory artwork that allows viewers to become part of the creative process.

The exhibition received highly positive responses from audiences. This success is attributed to the integration of locally familiar narratives and iconographic forms with fundamental Buddhist teachings, resulting in a novel artistic experience. The study suggests that contemporary Buddhist sculpture can serve as an effective medium for communicating Buddhist doctrine, promoting correct understanding among Buddhists, and helping to reduce misconceptions and superstitious beliefs that are not aligned with core Buddhist teachings in contemporary society.

Keywords: Buddhist Sculpture, Sathing Phra Peninsula, Buddhist Doctrines, Iconography

**บทนำ**

พุทธศิลป์คือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นจากความศรัทธาในพุทธศาสนา ซึ่งตั้งแต่สมัยพุทธกาลพุทธศาสนิกชนนับถือ พระพุทธเจ้า พระธรรมคำสั่งสอน และพระสงฆ์พุทธสาวก เรียกรวมว่า พระไตรสรณ-คมน์ หลังจากพระพุทธเจ้าดับขันธ์ปรินิพพานแล้ว มีการสร้างเจดีย์และวัตถุอื่น ๆ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ อันสิ่งที่ระลึกถึงพระพุทธเจ้า เรียกว่า พุทธเจดีย์ กำหนดไว้ 4 อย่าง คือ 1) ธาตุเจดีย์ คือ เจดีย์บรรจุพระอัฐิธาตุของพระพุทธเจ้า 2) บริโภคเจดีย์ คือ

สิ่งของ เครื่องใช้หรือสถานที่ที่เคยเป็นที่ประทับของพระพุทธเจ้า เมื่อครั้งยังทรงมีพระชนม์อยู่ 3) ธรรมเจดีย์ คือ พระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า 4) อุเทสิกเจดีย์ คือ สิ่งที่สร้างขึ้นโดยมีเจตนาอุทิศหรือใช้เป็นเครื่องระลึกแทนพระพุทธเจ้า ได้แก่ พระพุทธรูป รอยพระพุทธบาท พระธรรมจักร เป็นต้น (สมชาย มณีโชติ, 2529) ด้วยความต้องการที่จะระลึกถึงพระพุทธเจ้าและยึดมั่น ศรัทธาในคำสอนของพระพุทธศาสนา มีหลักฐานพบภาพนูนต่ำ รูปสัญลักษณ์แทนพระพุทธเจ้าสลักเสาหิน ประดับสถานที่ประสูติของพระพุทธเจ้าในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช แห่งราชวงศ์โมริยะของอินเดียโบราณ ราวพุทธศตวรรษ ที่ 4-5 (พัชรินทร์ ศุขประมูล และคณะ, 2532) ซึ่งถือเป็นการสร้างงานพุทธศิลป์ขึ้นครั้งแรก จากนั้นก็มีพัฒนาการการสร้างงานพุทธศิลป์เปลี่ยนแปลงมาตามพื้นที่ ตามยุคสมัยเรื่อยมา ในคาบสมุทรสทิงพระมีการนับถือพระพุทธศาสนามายาวนาน พบหลักฐานทางโบราณคดีพบที่คาบสมุทรสทิงพระ แสดงถึงการติดต่อกับชาวต่างชาติมากมาย โดยเฉพาะอินเดีย พบโบราณวัตถุที่เกี่ยวเนื่องในพุทธศาสนามหายาน และศาสนาพราหมณ์ ที่มีอายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 11-13 รูปแบบศิลปะสมัยคุปตะของอินเดียเหนือและศิลปะปัลลวะของอินเดียใต้ เช่น ประติมากรรมพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร พระปัทมปาณิโพธิสัตว์ พระมัญชุศรีโพธิสัตว์ ศิว-ลึงค์ที่หน้าถ้ำเขาคูหา ศิวลึงค์ที่พังเภา เทวรูปพระคเณศที่พังหนุน เทวรูปพระวิษณุที่วัดขุนช้าง-บ้านสามี รวมถึงจิตรกรรมสัญลักษณ์ "โอม" ภาษาทมิฬ และศิวลึงค์ ที่ถ้ำเขาคูหา เป็นต้น (อุไร จันทร์เจ้า, 2560)

ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่คู่พระพุทธศาสนามาตั้งแต่สมัยพุทธกาลมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบตามแนวคิดตามความนิยมของแต่ละยุคสมัย ปัจจุบันแนวคิดของศิลปะได้เข้าสู่ศตวรรษที่ 20 แนวคิดและความนิยมการเสพงานศิลปะก็มีรูปแบบเปลี่ยนแปลงไป ศิลปะได้ถูกพัฒนาให้พุ่งตรงเข้าสู่จิตใจมนุษย์ กระทบความรู้สึกให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจมากขึ้น รวมถึงการสะท้อนสภาวะของมนุษย์โดยรวมแล้วหมายถึง ศิลปะร่วมสมัย ซึ่งเป็นที่เข้าใจว่าเป็นศิลปะที่เกิดขึ้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ปลายศตวรรษที่ 20 โดยศิลปินส่วนใหญ่จะได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและความหลากหลายทางวัฒนธรรม งานศิลปะร่วมสมัยจึงเป็นการผสมผสานทั้งในด้านความคิด วิธีการและวัสดุสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แตกต่างจากงานศิลปะแบบดั้งเดิม โดยมีความเป็นสากลเป็นจุดร่วมท่ามกลางความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแนวคิดงานศิลปะที่สร้างขึ้นในปัจจุบัน

ในสมัยอยุธยา ปรากฏแผนที่กัลปนาวัดบนคาบสมุทรสทิงพระที่เขียนขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2142 - 2223 จากการศึกษาของบรรจง ทองสร้าง (2556) พบว่าในปัจจุบันสามารถระบุพิกัดวัดได้ 62 วัดจาก 69 วัด การกระจายตัวของวัดสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่หนึ่ง กระจายตัวอยู่ตอนเหนือของคาบสมุทรสทิงพระบริเวณอำเภอหัวไทรและอำเภอเชียรใหญ่ จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 4 วัด โดยกระจายอยู่ตามแนวเขาพระบาทรอยต่ออำเภอเชียรใหญ่และอำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 3 วัด และในพื้นที่ราบระหว่างเขาพระบาทกับสทิงพระ 1 วัด กลุ่มที่สอง และในพื้นที่กระจายตัว

อยู่ตอนกลางของคาบสมุทรบริเวณอำเภอระโนด อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา จำนวน 56 วัด ในกลุ่มนี้เป็นเขตที่กระจายตัวหนาแน่นมากที่สุด โดยการกระจายตัวมี 2 ลักษณะคือ กระจายตัวเป็นแนวเส้นตรงตามแนวถนนสายหลักของคาบสมุทรที่ตั้งอยู่ทางฝั่งตะวันออกใกล้กับทะเลอ่าวไทยและลักษณะที่ 2 คือกระจายตัวตามแนวขอบทะเลสาบทางด้านตะวันตกของคาบสมุทร กลุ่มที่สามกระจายตัวอยู่ทางตอนล่างของคาบสมุทรบริเวณอำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลาจำนวน 2 วัด โดยมีวัดชะแล้ ในเขตอำเภอสิงหนครอยู่ใต้สุด เมื่อพิจารณาจากการกระจายตัวของวัด ชี้ให้เห็นว่าในสมัยอยุธยาบริเวณสทิงพระเป็นเมืองขนาดใหญ่ที่มีประชากรนับพุทธศาสนาอยู่หนาแน่น มีวัดพะโคะเป็นศูนย์กลาง (บรรจง ทองสร้าง, 2556) เห็นได้ว่าบริเวณคาบสมุทรสทิงพระนับถือพระพุทธศาสนามานาน ทำให้เกิดตำนาน เรื่องเล่า ลักษณะประติมาณวิทยาที่มีลักษณะเฉพาะ เกิดเป็นพุทธศิลป์ขึ้นจำนวนมาก พุทธศิลป์ เป็นศิลปกรรมที่สร้างขึ้นมาเพื่อสนองตอบและรับใช้พระพุทธศาสนาโดยตรงทั้งรูปแบบจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม สร้างสรรค์ขึ้นโดยแฝงด้วยปรัชญาธรรมทางวัตถุถวายเพื่อเป็นพุทธบูชา

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาพุทธศิลป์ในรูปแบบเรื่องเล่า ตำนานและประติมาณวิทยาที่ปรากฏในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมพุทธศิลป์ที่สื่อคำสอนของพระพุทธศาสนาในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัยได้กำหนดวิธีการดำเนินงานโดยกำหนดขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนที่ 1 สำรวจและศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวกับการเลือกเนื้อหา 3 ด้าน ที่จะนำมาเป็นแนวคิดงานประติมากรรมแบ่งเป็นข้อมูล ดังนี้

1.1 ด้านข้อมูลตำนานและเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาบริเวณคาบสมุทรสทิงพระ

1.2 ด้านลักษณะรูปแบบประติมาวิทยาของบุคลาธิษฐานและโบราณวัตถุที่มีเกี่ยวกับพุทธศิลป์บริเวณคาบสมุทรสทิงพระ

1.3 ด้านหลักธรรมะที่จะนำมาเป็นแนวคิดหลักของงานประติมากรรมแต่ละผลงาน

2. ขั้นตอนที่ 2 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลมาวิเคราะห์ความเหมาะสมของแนวคิดที่สามารถสัมพันธ์กับรูปแบบเพื่อออกแบบงานประติมากรรมจำนวน 3 ผลงาน โดยได้ตั้งเกณฑ์ความสัมพันธ์ ดังนี้

2.1 รูปทรงของงานประติมากรรม (ประติมาณวิทยา)

2.2 หลักธรรมที่จะนำมาเป็นกรอบแนวคิดหลักของงานแต่ละผลงาน

2.3 รูปแบบของผลงานที่แสดงออกถึงคุณค่าทางศิลปะ

3. ขั้นตอนที่ 3 จัดกระทำกับข้อมูล

สรุปข้อมูลเพื่อออกแบบผลงานประติมากรรมจำนวน 3 ผลงาน ดังนี้

3.1 ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ "ไตรลักษณ์"

3.2 ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ "วัฏสงสาร"

3.3 ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ "เหยียบน้ำทะเลจืด"

4. ขั้นตอนที่ 4 กระบวนการสร้างงานประติมากรรม

กระบวนการสร้างงานประติมากรรม แบ่งดังนี้

กระบวนการที่ 1 ปั้นต้นแบบด้วยดินเหนียวและดินน้ำมัน

กระบวนการที่ 2 ทำแม่พิมพ์ด้วยกระบวนการแม่พิมพ์ชิ้นและแม่พิมพ์ทุบ

กระบวนการที่ 3 หล่อชิ้นงานด้วยเทคนิคไฟเบอร์กลาส

กระบวนการที่ 4 ประกอบชิ้นงาน

กระบวนการที่ 5 ขัดแต่งชิ้นงานและทำสี

5. ขั้นตอนที่ 5 จัดแสดงผลงานแบ่งเป็น

5.1 นำผลงานจัดกิจกรรมการเรียนรู้ "ศิลปะแบบมีส่วนร่วม"ร่วมกับชุมชน

5.2 จัดแสดงนิทรรศการศิลปะในหอศิลป์สงขลา

6. ขั้นตอนที่ 6 สรุปและประเมินผล

กระบวนการสังเคราะห์ข้อมูล

จากการสำรวจ ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวกับการเลือกเนื้อหา 3 ด้าน ที่จะนำมาเป็นแนวคิดสร้างงานประติมากรรมจำนวน 3 ผลงาน สรุปได้แบ่งเป็นข้อมูลด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านข้อมูลตำนานและเรื่องเล่าเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาบริเวณคาบสมุทรสทิงพระ พบตำนานที่ควรนำมาเป็นแนวคิดการสร้างงานประติมากรรมพุทธศิลป์ได้มี ดังนี้ 1) ตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด 2) ตำนานสามสมเด็จ 3) ตำนานพระนางเลือดขาว 4) ตำนานแม่อยู่หัว 5) ตำนานวัดพระโคะ 6) ประเพณีลากพระในงานบุญเดือนสิบ จังหวัดสงขลา คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเกณฑ์มาทั้งหมด 3 ข้อ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ออกแบบภาพร่างผลงาน ความสอดคล้อง ความเหมาะสม เพื่อจะได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด

สรุปผล คือ ตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด มีความชัดเจนของเนื้อหาตำนานมีความชัดเจนในรูปแบบบุคลาธิษฐานเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สามารถออกแบบให้ออกมาเป็นศิลปะที่มีรูปทรงได้ง่าย ส่วนตำนาน 3 สมเด็จ ตำนานพระนางเลือดขาว ตำนานแม่อยู่หัว ตำนานวัดพระโคะ ถึงแม้จะเป็นตำนานที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายแต่ในส่วนของภาพบุคลาธิษฐานนั้น ยังมีความชัดเจนน้อย ออกแบบผลงานได้ยาก ส่วนประเพณีลากพระบุญเดือนสิบนั้น

ถึงแม้จะสามารถออกแบบเป็นงานศิลปะที่มีความสวยงามได้แต่เพื่อให้ผลงานสื่อถึงหลักธรรมด้วยยังเป็นข้อที่ทำได้ยาก ดังนั้นตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืดจึงมีความเหมาะสมสำหรับการออกแบบเป็นผลงานศิลปะมากที่สุด

2. ด้านลักษณะรูปแบบประติมาณวิทยาของบุคลาธิษฐานและโบราณวัตถุที่มีเกี่ยวกับพุทธศิลป์บริเวณคาบสมุทรสทิงพระ พบรูปแบบประติมาณวิทยาที่มีความเหมาะสมควรนำมาเป็นแนวคิดการสร้างงานประติมากรรมพุทธศิลป์ได้มี ดังนี้ 1) รูปแบบพระธาตุเจดีย์วัดสทิงพระ 2) รูปบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวด 3) รูปปั้นสำริดพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร 4) รูปแบบเรือพระจากประเพณีลากพระบุญเดือนสิบ จังหวัดสงขลา คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเกณฑ์มาทั้งหมด 3 ข้อ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ออกแบบภาพร่างผลงาน และเพื่อหาความสอดคล้องความเหมาะสมเพื่อจะได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด

สรุปผล คือ รูปแบบพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระ รูปบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวด มีความชัดเจนของรูปทรง มีความชัดเจนในรูปแบบบุคลาธิษฐานเป็นที่รู้จักในวงกว้าง สามารถออกแบบให้ออกมาเป็นศิลปะที่มีรูปทรงได้ง่าย ส่วนรูปปั้นสำริดพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร มีรูปแบบไม่เป็นเฉพาะถิ่น เพราะมีรูปแบบคล้ายศิลปะอินเดียและศิลปะชวามากเกินไป และรูปแบบเรือพระจากประเพณีลากพระบุญเดือนสิบ ถึงแม้จะสามารถออกแบบเป็นงานศิลปะที่มีความสวยงามได้แต่เพื่อให้ผลงานสื่อถึงหลักธรรมด้วยยังเป็นข้อที่ทำได้ยาก ดังนั้นรูปแบบพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระและรูปบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวด จึงมีความเหมาะสมสำหรับการออกแบบเป็นผลงานศิลปะมากที่สุด

3. ด้านหลักธรรมะที่จะนำมาเป็นแนวคิดหลักของงานประติมากรรมแต่ละผลงาน คณะผู้วิจัยต้องการคัดเลือกหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่เป็นหลักธรรมะ เป็นแก่นและพอที่พุทธศาสนิกชนคุ้นชิน ดังนี้ 1) อริยสัจ 4 2) ไตรลักษณ์ 3) วัฏสงสาร 4) หลักเวทนา คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเกณฑ์มาทั้งหมด 3 ข้อ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ออกแบบภาพร่างผลงาน และเพื่อหาความสอดคล้อง ความเหมาะสมเพื่อจะได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด

สรุปผล คือ หลักไตรลักษณ์ หลักวัฏสงสาร หลักเวทนา ผู้วิจัยมีความเข้าใจในหลักธรรมที่มองว่าสามารถสร้างงานที่สัมพันธ์กันทั้ง 3 ข้อได้ ส่วนอริยสัจ 4 คณะผู้วิจัยเห็นว่าผลงานควรจะเป็นศิลปะแบบจัดวาง (Installation) มากกว่าที่จะออกแบบเป็นผลงานเดี่ยวชิ้นเดียวได้ ดังนั้นหลักไตรลักษณ์ หลักวัฏสงสาร หลักเวทนา จึงมีความเหมาะสมสำหรับการออกแบบเป็นผลงานศิลปะมากที่สุด

จากการสังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด สรุปเนื้อหาที่มีความเหมาะสม สามารถเป็นแนวความคิดนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมได้ ซึ่งผลงานประติมากรรมพุทธศิลป์จะสร้างสรรค์ภายใต้กรอบแนวคิด ดังนี้

| เรื่องเล่า/ตำนาน | รูปแบบประติมาณวิทยา | หลักธรรมะ |
|---|---|---|
| ตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด | บุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวด | ไตรลักษณ์ |
| - | รูปแบบพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระ | วัฏสงสาร |
| - | - | หลักเวทนา |

กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมพุทธศิลป์

1. ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อผลงาน "ไตรลักษณ์"

1.1 แนวความคิดหลักธรรมที่นำมาสื่อ

หลักของไตรลักษณ์เป็นแนวคิดหลักของพุทธศาสนา คือ ลักษณะความจริง 3 ประการ เป็นแนวคิดหลักของพระธศาสนาของทุกสรรพสิ่งในความเชื่อของพุทธศาสนา แบ่งออกเป็น

1) อนิจจัง คือ ความไม่เที่ยงเป็นลักษณะมีความเปลี่ยนแปลงของทุกสิ่งที่มีอยู่ตลอด ไม่มีสิ่งใดตั้งคงอยู่โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง เป็นไปตามคำที่ว่าทุกสิ่งต้องมีการเกิด ตั้งอยู่และดับไป

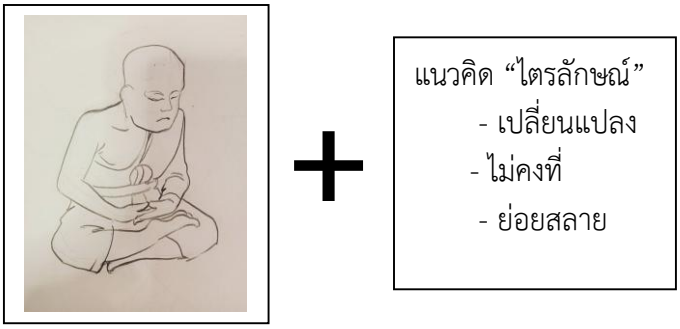
2) ทุกข์ขัง คือ การทนอยู่ได้ยาก เพราะแนวคิดการเกิดเป็นทุกข์ เมื่อมีการเกิดก็จะมีขันธ์เกิดมาด้วย และการเป็นมนุษย์ต้องมีขันธ์ 5 เกิดมาด้วย เพื่อให้มีชีวิตอยู่ก็ต้องพยายามรักษาขันธ์ ซึ่งพระพุทธเจ้าสอนว่าการรักษาขันเป็นความทุกข์

3) อนัตตา คือ ความไม่มีตัวตน พุทธศาสนามองทุกอย่างเป็นสิ่งสมมุติไม่มีจริง มีแต่สิ่งที่จิตปรุงแต่งเรื่องราวสมมุติขึ้นเท่านั้น

ซึ่งหลักธรรมนี้ สอนให้พุทธศาสนิกชนไม่ควรไปยึดมั่นถือมั่นกับสิ่งใด แม้แต่ร่างกายที่คิดว่าเป็นของเรา แต่เราไม่สามารถจะควบคุมการแก่ การตายได้ หากเป็นของเราจริง ต้องสั่งไม่ให้แก่ เจ็บ ตายได้ เป็นต้น

1.2 การความเชื่อมโยงเนื้อหากับรูปทรงศิลปะ

นำรูปบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวดมาเป็นสื่อเล่าเรื่อง แทนค่ารูปร่างกายของมนุษย์ที่มีชีวิตอยู่ในโลกนี้ ใช้หลักธรรมะเรื่องไตรลักษณ์มาอธิบายการเปลี่ยนแปลง ย่อยสลาย และแสดงความว่าง ความสว่างภายในที่บ่งบอกถึงลักษณะความจริงของธรรมชาติ ซึ่งเป็นธรรมะที่อธิบายผ่านคำสอนของพระพุทธเจ้า




**ภาพที่ 1 แสดงความเชื่อมโยงของเนื้อหากับรูปทรงศิลปะผลงาน "ไตรลักษณ์"**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

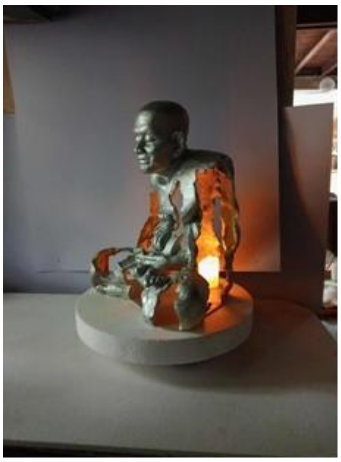
1.3 ลักษณะผลงานสำเร็จ

ผลงานไตรลักษณ์สร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้เทคนิคกระบวนการสร้างประติมากรรมลอยตัว ขนาดความสูง 50 เซนติเมตร วัสดุไฟเบอร์กลาส สีบรอนซ์เงิน ประกอบกับแท่งเทียนพลาสติก

1.4 ความหมายแฝงแสดงในผลงาน

ผลงาน "ไตรลักษณ์" ได้นำรูปบุคลาธิษฐานหลวงปู่ทวด มาใช้เป็นสื่อการแสดงออกหลักของผลงาน เพื่อใช้พลังแรงศรัทธาเป็นเครื่องดึงดูดความสนใจ ใช้เทคนิคการหล่อไฟเบอร์กลาสเพื่อให้รูปทรงมีความแข็งแรง เพราะผลงานจะต้องมีการเจาะช่องทะลุเพื่อแสดงความว่างเปล่าภายใน รูปทรงจึงต้องมีความหนาไม่เกิน 1 เซนติเมตร วัสดุไฟเบอร์กลาสจึงมีความเหมาะสม การเจาะทะลุรูปทรง เลียนแบบการกัดกร่อนของสนิมที่กัดกร่อนเหล็กให้ผุพัง ย่อยจนสูญสลายไป เป็นการแทนค่าสื่อถึงการย่อยสลาย ซึ่งเป็นไปตามกฎของไตรลักษณ์ ส่วนการจงใจสร้างรูปทรงให้กลวงนั้น ต้องการสื่อถึงความว่างหรืออนัตตา ที่เป็นความจริงที่ว่าเมื่อทุกสิ่งเป็นสิ่งสมมุติขึ้น มันจึงไม่มีอะไรเลย มันจึงว่างเปล่า และคำสอนเรื่องไตรลักษณ์ได้สอนและแสดงเรื่องนี้ไว้ เมื่ออธิบายความจริง อธิบายธรรมชาติ คำสอนของศาสนาพุทธจึงเป็นสัจธรรมที่ส่องสว่าง คู่โลกตลอดกาล





**ภาพที่ 2 ผลงาน "ไตรลักษณ์" ด้านหน้า ภาพที่ 3 ผลงาน "ไตรลักษณ์" ด้านข้าง**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อผลงาน "วัฏสงสาร"

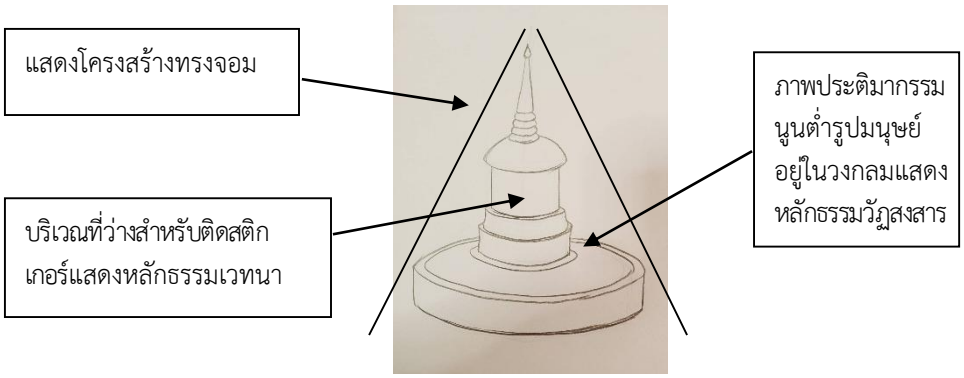
2.1 แนวความคิดหลักธรรมที่นำมาสื่อ

1) วัฏสงสาร เป็นกระบวนการของเหตุปัจจัยที่อาศัยกันเกิดขึ้นและสืบเนื่องกันไป นั่นคือ การเวียนว่ายตายเกิดแห่งชีวิต เป็นวงจรหรือวงกลมหมุนเวียนกันอยู่เรื่อยไป ตราบใดที่ยังมีเหตุปัจจัยอยู่ กล่าวคือ กิเลสเป็นเหตุให้ทำกรรม เมื่อเกิดการกระทำ (กรรม) ก็ก่อให้เกิดผล คือวิบาก (ของกรรม) (ทองหล่อ วงษ์ธรรมา, 2536) ดังนั้นแต่ละอย่างเป็นเหตุปัจจัยเกื้อหนุนกันจนเกิดเป็นการวนเวียน วงกลมไม่รู้จบ

2) หลักเวทนา คือความรู้สึกทุกชนิดทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ ความรู้สึกต่าง ๆ เหล่านั้น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือความรู้สึกสุขสบาย ถูกใจ ความรู้สึกทุกข์ไม่สบาย และความรู้สึกเฉย ๆ เป็นกลาง ไม่สุข ไม่ทุกข์ (ทองหล่อ วงษ์ธรรมา, 2536) เวทนาเป็นหลักธรรมสำคัญที่ไปเป็นส่วนหนึ่งของหลักธรรมอื่น เช่น ขันธ์ 5 และหลักปฏิจจสมุปบาท โดยจะเป็นอารมณ์พื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ซึ่งพระพุทธเจ้าค้นพบและทรงบอกให้พุทธศาสนิกชนให้ปฏิบัติถ้าเกิดผัสสะก็แค่ให้รู้ว่าเกิดผัสสะ แต่อย่าให้เกิดเวทนา เพราะเวทนาคืออารมณ์ความรู้สึก ชอบ ไม่ชอบ และเฉย ๆ และเวทนาจะส่งผลให้เกิดกรรม เมื่อเกิดกรรมก็จะเกิดเป็นวัฏสงสาร ที่เกิดเป็นวงเวียนไม่รู้จบ

2.2 การความเชื่อมโยงเนื้อหากับรูปทรงศิลปะ

ผลงาน "วัฏสงสาร" ต้องการใช้รูปทรงของพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ซึ่งพระธาตุเจดีย์วัดสทิงพระ เป็นที่ยึดถือ ยึดเหนี่ยวจิตใจของคนพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระมาช้านาน ผู้วิจัยได้นำมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่องหลักและออกแบบแผ่นวงกลมมาประกอบเป็นฐาน รูปทรงทั้งหมดจะออกมาเป็นทรงจอมแห ใช้หลักธรรม 2 เรื่องอธิบายเนื้อหา คือ หลักธรรมวัฏสงสาร และหลักธรรมเวทนา




**ภาพที่ 4 แสดงความเชื่อมโยงของเนื้อหากับรูปทรงศิลปะผลงาน "วัฏสงสาร"**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2.3 ลักษณะผลงานสำเร็จ

ผลงาน วัฏสงสาร สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคกระบวนการสร้างประติมากรรมลอยตัว ขนาดความสูง 70 เซนติเมตร วัสดุไฟเบอร์กลาส องค์เจดีย์และฐานกลมสีขาว ยอดเจดีย์สีทอง รูปปั้นนูนต่ำบริเวณฐานกลมสีทองเหลืองรมดำ ช่องว่างกลางองค์เจดีย์ติดสติกเกอร์สีขนาด 1 นิ้ว x 1 นิ้ว

2.4 ความหมายแฝงแสดงในผลงาน

ความหมายแฝงที่แสดงในผลงาน"วัฏสงสาร" ได้สอดแทรกคำสอนถึง 2 หลักธรรม ดังนี้

1) วัฏสงสาร กฎของการเวียนว่าย ตายเกิด หมุนวนเป็นวงกลม แสดงเป็นภาพประติมากรรมนูนต่ำจำกัดพื้นที่อยู่ในวงกลม สร้างสรรค์เป็นรูปมนุษย์หลากช่วงอายุ หลากเพศ เปลือยกาย กิริยาเสมือนลอยน้ำตามคลอง ตามแม่น้ำ เปรียบได้กับการล่องลอย เวียนว่ายอยู่ในวงกลมวัฏสงสารไม่รู้จบ เพราะไม่เข้าใจธรรมะในคำสอนพระพุทธเจ้าค้นพบแล้วนำมาสอน เพื่อให้พุทธศาสนิกชนปฏิบัติตามเพื่อการหลุดพ้นวัฏจักรจนสามารถพ้นทุกข์ได้

2) หลักเวทนา เป็นการออกแบบงานศิลปะที่มีกิจกรรม ที่ผู้ชมต้องมีส่วนร่วมทำงานเป็นส่วนหนึ่งของผลงานด้วย ด้วยมองเห็นว่าปุถุชนคนปกติทั่วไปยังไม่ละกิเลส ซึ่งกิเลสเป็นส่วนที่ทำให้เกิดเวทนา ผู้วิจัยได้ออกแบบใช้สติกเกอร์ 3 สี แต่ละสีแทนค่าอารมณ์ 3 รูปแบบของหลักเวทนา คือ "ความสุข" แทนค่าด้วยสติกเกอร์สีฟ้า "ความทุกข์" แทนค่าด้วยสติกเกอร์สีแดง "อารมณ์เฉย ๆ" แทนค่าด้วยสติกเกอร์สีเขียว จากนั้นเชิญชวนให้ผู้ชมสำรวจอารมณ์ของตนเอง ว่าเป็นแบบไหนใน 3 อารมณ์ของเวทนา แล้วให้เลือกสติกเกอร์ตามอารมณ์ ณ ตอนนั้น แล้วนำไปติดที่ว่างบริเวณช่องตรงกลางของเจดีย์ เป็นการนำเอาจิตที่ฟุ้งซ่านที่ความคิดออกนอกตัวไปไกลกลับมาอยู่กับตัวเอง ทำให้สามารถ

เป็นศิลปะบำบัดไปในตัวได้ด้วย และด้านความงามเนื่องจากสีของเจดีย์เป็นสีขาว ยอดเจดีย์สีทอง เมื่อมีสติกเกอร์สีมาติด ทำให้ผลงานมีสีสันสวยงามมากขึ้น



**ภาพที่ 5 ผลงาน "วัฏสงสาร"**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3. ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด"

3.1 แนวความคิดหลักธรรมที่นำมาสื่อ

1) "เหยียบน้ำทะเลจืด" เป็นอภินิหารที่เกิดขึ้นในตำนานหลวงปู่ทวด พระอริยะสงฆ์ตามตำนานโบราณ ตามข้อมูลระบุช่วงเวลาอยู่ในสมัยอยุธยา ว่าพระภิกษุปู่ (หลวงปู่ทวด) ลงเรือที่ท่าเมือง จะทิ้งพระไปกรุงศรีอยุธยาพระนครหลวงเพื่อศึกษาเพิ่มเติม วันหนึ่งเกิดท้องฟ้าวิปริต เกิดพายุฝนตกมืดฟ้ามัวดิน คลื่นคะนองเป็นบ้าคลั่ง เรือแล่นต่อไปไม่ได้ จึงลดใบทอดสมอสู้คลื่นลมอยู่ 3 วัน 3 คืน จนพายุร้ายสงบเงียบลงเป็นปกติ แต่น้ำจืดบนเรือที่ลำเลียงมาหมดลง คนเรือไม่มีน้ำจืดดื่มและหุงต้มอาหาร นายอินทร์เจ้าของเรือเป็นเดือดเป็นแค้นในเหตุการณ์ครั้งนั้น หาว่าเป็นเพราะพระภิกษุปู่อาศัยมา จึงทำให้เกิดเหตุร้าย เขาจึงไล่ภิกษุปู่ลงเรือ ใช้ให้ลูกเรือนำไปขึ้นฝั่ง ขณะที่ภิกษุปู่ลงนั่งอยู่ในเรือเล็กท่านได้ยื่นเท้าลงเหยียบน้ำทะเล แล้วบอกให้ลูกเรือคนนั้นตักน้ำขึ้นดื่มกินดู ปรากฏว่าน้ำทะเลที่เค็มจัดตรงนั้น แปรสภาพเป็นน้ำที่มีรสจืดสนิท (ประวัติหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด, 2529) จากนั้นภิกษุปู่ได้ศึกษาพุทธศาสนาอยู่ที่กรุงศรีอยุธยา ต่อมามีพราหมณ์ 7 คน จากกรุงลังกานำอักษรทองคำมาหลอมหล่อเป็นตัวอักษรเท่าใบมะขาม จำนวน 84,000 เมล็ด มายังกรุงศรีอยุธยา เพื่อให้พระภิกษุเรียบเรียงและแปลตามลำดับอักษรให้ได้ภายในเวลา 7 วัน ถ้าไม่สามารถแปลได้ก็จะยึดเป็นเมืองขึ้น แต่เมื่อเวลาผ่านไปถึง 6 วัน ก็ยังไม่มีใครแปลและเรียบเรียงได้ สุดท้ายศรีธนชัยได้ไปนิมนต์ภิกษุปู่มาช่วยแก้ไข ขณะที่ภิกษุปู่เรียงและแปลอักษรไปได้มากแล้ว ปรากฏว่าเมล็ดทองคำตัวอักษรขาดหายไป 7 ตัว คือ สัง วิ ธา ปุ กะ ยะ ปะ ท่านจึงทวงถามเอาที่พราหมณ์ พราหมณ์ทั้ง 7 คนยอมจำนน จึงประเคนเมล็ดทองคำที่ตนซ่อนไว้ให้ท่านแต่โดยดี เป็นการชนะพราหมณ์ในเวลาเย็นของวันนั้น

กรุงศรีอยุธยาจึงรอดพ้นจากการเป็นเมืองขึ้นของกงเจ้ากรุงลงกา จากคุณความดีและสิ่งเหนือธรรมชาติที่ท่านทำเป็นการสอนให้ลูกหลานพุทธศาสนิกชนหมั่นร่ำเรียนศึกษาและหมั่นถือศีล ทำความดี ผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด" เป็นการเชิดชูเกียรติและระลึกถึงคุณความดีของหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืดด้วย

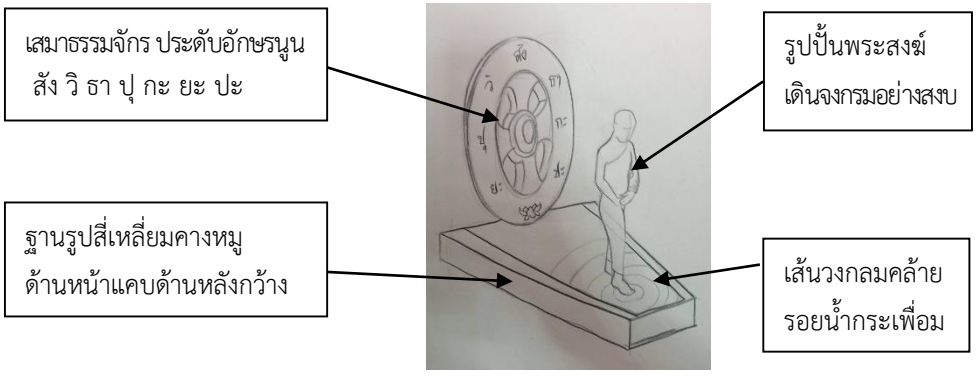
3.2 การความเชื่อมโยงเนื้อหากับรูปทรงศิลปะ

ผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด" ต้องการใช้เนื้อหาตำนานหลวงปู่ทวดมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่องหลัก ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานให้ครอบคลุมเนื้อทั้งหมด ซึ่งได้แบ่งองค์ประกอบของรูปทรง ดังนี้

1) ฐานออกแบบเป็นสี่เหลี่ยมคางหมูโดยมีมุมด้านหน้าแคบด้านหลังกว้างคล้ายรูปแบบพุ่งไปข้างหน้าของลูกศร

2) พื้นที่ด้านหน้ามีรูปปั้นพระสงฆ์ อิริยาบถเดินจงกลมอย่างสงบและมีท่าทางเดินก้าวเท้า แต่เท้าหน้าให้อารมณ์แตะ และใต้เท้ามีเส้นวงกลมซ้อนกันหลายเส้นแทนค่าเป็นการกระเพื่อมของน้ำ

3) ด้านหลังของฐานเป็นที่ตั้งเสมาธรรมจักรรูปวงกลม ด้านหน้ามีคำ 7 คำ (คำที่พราหมณ์ซ่อน) เรียงอยู่ เสมาธรรมจักรนี้มีขนาดสูงกว่ารูปปั้นพระสงฆ์ นอกจากจะทำหน้าที่เล่าเรื่องแล้ว ยังทำหน้าที่เป็นฉากหลังอีกด้วย




**ภาพที่ 6 แสดงความเชื่อมโยงของเนื้อหากับรูปทรงศิลปะผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด"**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3.3 ลักษณะผลงานสำเร็จ

ผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด" สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้ เทคนิคกระบวนการสร้างประติมากรรมลอยตัว ขนาดความสูง 60 เซนติเมตร ความยาวของฐาน 75 เซนติเมตร วัสดุไฟเบอร์กลาส ทั้งหมดเป็นสีขาว ยกเว้นส่วนที่เป็นพื้นน้ำเป็นสีทอง

3.4 ความหมายแฝงแสดงในผลงาน

ผลงาน "เหยียบน้ำทะเลจืด" มีจุดประสงค์ต้องการเชิดชูเกียรติหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด ซึ่งใช้เนื้อหาตำนานหลวงปู่ทวดมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่อง ผลงานชิ้นนี้ได้สอดแทรกความหมายไว้ ดังนี้

1) ฐานออกแบบเป็นสี่เหลี่ยมคางหมูโดยมีมุมด้านหน้าแคบด้านหลังกว้าง คล้ายรูปแบบพุ่งไปข้างหน้าของลูกศร เปรียบเสมือนกาละเวลาที่ไม่หยุดเดินแม้วินาทีสอนให้พุทธศาสนิกชนไม่ควรหย่อนยานในความเพียรที่จะสละกิเลส

2) พื้นที่ด้านหน้ามีรูปปั้นพระสงฆ์ อิริยาบถเดินจงกลมอย่างสงบและมีท่าทางเดินก้าวเท้า แต่เท้าหน้าให้อารมณ์แตะและใต้เท้ามีเส้นวงกลมซ้อนกันหลายเส้นแทนค่าเป็นการกระเพื่อมของน้ำ บอกเล่าถึงประวัติของปาฏิหาริย์การเหยียบน้ำทะเลเป็นน้ำจืด

3) ด้านหลังของฐานเป็นที่ตั้งเสมาธรรมจักรรูปวงกลม ด้านหน้ามีคำ 7 คำ (คำที่พราหมณ์ซ่อน) เรียงอยู่ เสมาธรรมจักรนี้มีขนาดสูงกว่ารูปปั้นพระสงฆ์ นอกจากจะทำหน้าที่เล่าเรื่องแล้วยังทำหน้าที่เป็นฉากหลังอีกด้วย เสมาธรรมจักรมีความหมายการหมุนกงล้อของการเผยแผ่พระพุทธศาสนา ตัวอักษร 7 ตัว แสดงถึงความเพียรหมั่นเล่าเรียน ศึกษาก็จะมีความรู้ไว้รักษาตน เป็นการสอนลูกหลานด้วยนัยยะทางศิลปะ



**ภาพที่ 7 ผลงาน "วัฏสงสาร"**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

4. กิจกรรมการเรียนรู้ "ศิลปะแบบมีส่วนร่วม" ร่วมกับชุมชน

นำผลงานศิลปะร่วมจัดกิจกรรมกับชุมชน จำนวน 3 ครั้ง แบ่งเป็น

4.1 ครั้งที่ 1 ร่วมกับวัดเกาะใหญ่ อำเภอกระแสสินธุ์ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569 ในงานสมโภชเจ้าเกาะใหญ่



**ภาพที่ 8 จัดกิจกรรมวัดเกาะใหญ่**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**รูปที่ 9 นักเรียนร่วมกิจกรรม**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

4.2 ครั้งที่ 2 ร่วมกับวัดต้นเลียบ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 3 มีนาคม 2569 ในงานฉลองวิหารหลวงปู่ทวด



**ภาพที่ 10 จัดกิจกรรมวัดต้นเลียบ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 11 ผู้สนใจร่วมกิจกรรม**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

5. จัดแสดงนิทรรศการศิลปะในหอศิลป์สงขลา

ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปะ “พุทธศิลปะร่วมสมัยคาบสมุทรสทิงพระ” ณ หอศิลป์สงขลา จังหวัดสงขลา โดยจัดแสดงตั้งแต่ 25 กุมภาพันธ์ ถึง 20 มีนาคม 2569



**ภาพที่ 12 แสดงนิทรรศการหอศิลป์สงขลา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 13 ผู้วิจัยอธิบายในงานนิทรรศการ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**ผลการศึกษา**

ผลการศึกษาผลงานชุดการสืบทอดและสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัย คาบสมุทรสทิงพระ แบ่งขั้นตอนวิธีการศึกษาการวิจัยไว้ 6 ขั้นตอน และให้เกิดผลงานประติมากรรมพุทธศิลป์ขึ้น 3 ผลงาน โดย ขั้นตอนที่ 1 กับ 2 เป็นการสำรวจและศึกษารวบรวมข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลปฐมภูมิ ของงานพุทธศิลป์ที่มีอยู่ในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ ซึ่งการวิจัยได้กำหนดขอบเขตข้อมูล 3 ด้าน ที่จะนำมาเป็นกรอบความคิดหลักของงานประติมากรรมได้ผลดังนี้

1. ด้านตำนานและเรื่องเล่าที่เหมาะสม คือ ตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด

2. ด้านรูปแบบประติมานวิทยาของงานพุทธศิลป์ที่เหมาะสม มีรูปแบบบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวด กับรูปแบบพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระ

3. หลักธรรมะของพระพุทธศาสนา ที่เหมาะสมมี หลักไตรลักษณ์ หลักวัฏสงสาร หลักเวทนา

ขั้นตอนที่ 3 กับ 4 จัดกระทำข้อมูลได้สรุปแนวคิดที่เหมาะสมนำมาออกแบบงานประติมากรรมจำนวน 3 ผลงาน ดังนี้

1. ผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ "ไตรลักษณ์" มีรูปแบบบุคลาธิษฐานรูปเหมือนหลวงปู่ทวดมาเป็นสื่อร่วมกับหลักธรรมะเรื่องไตรลักษณ์

2. ผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ "วัฏสงสาร" รูปแบบใช้รูปทรงของพระธาตุเจดีย์ วัดสทิงพระ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา เป็นสื่อหลักและใช้หลักธรรม 2 เรื่องอธิบายเนื้อหา คือ หลักธรรมวัฏสงสารและหลักธรรมเวทนา

3. ผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ "เหยียบน้ำทะเลจืด" มีจุดประสงค์ต้องการเชิดชูเกียรติหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด จึงใช้เนื้อหาตำนานหลวงปู่ทวดมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่องกับรูปปั้นพระสงฆ์และเสมาธรรมจักร

ขั้นตอนที่ 4 เป็นขั้นตอนของการสร้างงานประติมากรรมทั้ง 3 ผลงาน โดยใช้กระบวนการสร้างงานประติมากรรม แบ่งเป็นกระบวนการดังนี้

กระบวนการที่ 1 ปั้นต้นแบบด้วยดินเหนียวและดินน้ำมัน
กระบวนการที่ 2 ทำแม่พิมพ์ด้วยกระบวนการแม่พิมพ์ชิ้นและแม่พิมพ์ทุบ
กระบวนการที่ 3 หล่อชิ้นงานด้วยเทคนิคไฟเบอร์กลาส
กระบวนการที่ 4 ประกอบชิ้นงาน
กระบวนการที่ 5 ขัดแต่งชิ้นงานและทำสี

ขั้นตอนที่ 5 เป็นการนำเอาผลงานประติมากรรมที่สำเร็จ จัดแสดงผลงานตามกิจกรรมที่ระบุไว้ในวิธีการศึกษา แบ่งออกเป็น

1. นำผลงานจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสืบทอดแบบ "ศิลปะแบบมีส่วนร่วม" ร่วมกับชุมชน ในขั้นตอนนี้ คณะผู้วิจัยได้นำผลงานประติมากรรมไปจัดกิจกรรม จำนวน 2 กิจกรรม คือ

ครั้งที่ 1 ร่วมกับวัดเกาะใหญ่ อำเภอกระแสสินธุ์ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569 ในงานสมโภชเจ้าเกาะใหญ่

ครั้งที่ 2 ร่วมกับวัดต้นเลียบ อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา ในวันที่ 3 มีนาคม 2569 ในงานฉลองสมโภชวิหารหลวงปู่ทวด

2. จัดแสดงนิทรรศการศิลปะในหอศิลป์สงขลาในงานแสดงนิทรรศการผลงานศิลปะการสืบทอดและการสร้างสรรค์พุทธศิลป์ร่วมสมัยคาบสมุทรสทิงพระ ณ หอศิลป์สงขลา จังหวัดสงขลา โดยจัดแสดงตั้งแต่ 25 กุมภาพันธ์ ถึง 20 มีนาคม 2569

**สรุปผลการวิจัย**

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทประติมากรรมที่นำเนื้อหาเรื่องเล่า รวมถึงตำนานต่าง ๆ ที่มีอยู่ในพื้นที่คาบสมุทรสทิงพระ มาสร้างสรรค์เป็นงานพุทธศิลป์ร่วมสมัย พบเรื่องเล่าและตำนานหลากหลายเรื่อง แต่หลายเรื่องมีข้อมูลไม่เพียงพอ มีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นจินตนาการ ทำให้การสังเคราะห์ข้อมูลเป็นไปได้ยาก การสังเคราะห์ข้อมูลจะต้องจินตนาการรูปแบบของประติมากรรมควบคู่ ซึ่งส่วนนี้ก็จะต้องสอดคล้องกับลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของศิลปินผู้สร้างสรรค์งานด้วย ดังนั้นการสังเคราะห์ข้อมูลต้องใช้เวลานาน ประกอบกับงานพุทธศิลป์เป็นงานที่เกี่ยวเนื่องกับความศรัทธาที่อาจทำให้เกิดความไม่พอใจหรือต่อต้านขึ้นได้ แต่กระนั้นในมุมมองของศิลปินผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเป็นสิ่งที่ดี เพราะต้องการสร้างผลงานที่สามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมอยู่แล้ว ยิ่งเกิดอารมณ์มาก ก็ยิ่งจะทำให้เกิดความสนใจมากขึ้น และนำมาสู่การพิจารณาผลงานมากขึ้นด้วย นั่นคือผลงานประติมากรรมทั้ง 3 ได้รับความสนใจจากผู้ชมในระดับดี ส่วนคณะผู้วิจัยที่เป็นผู้สร้างสรรค์ด้วยมองผลงานชุดนี้มีข้อดีอยู่ 3 ประการ คือ

1. เป็นผลงานศิลปะที่นำเอาเรื่องเล่า ตำนานพื้นถิ่นที่ทุกคนรู้จักดี มานำเสนอรูปแบบศิลปะประเภทประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัย แบบกึ่งเล่าเรื่องคือ รูปแบบผลงานเป็นสมัยใหม่แต่ยังมีเนื้อหาที่เล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ และมุ่งเจาะไปที่อารมณ์คนดูโดยเฉพาะ แตกต่างจากงานพื้นถิ่นทั่วไปที่มักแสดงออกในระบบจารีตไทยประเพณีนำเสนอแบบเล่าเรื่อง มีความประณีตสวยงาม มีความอ่อนช้อย แต่กระนั้นก็ดึงดูดความสนใจได้น้อย

2. จุดประสงค์งานวิจัยต้องการนำหลักธรรมะของพุทธศาสนา นำเสนอในรูปแบบศิลปะประเภทประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัย ด้วยการนำเอาเรื่องเล่าตำนานพื้นถิ่นมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจให้คนสนใจธรรมะ สนใจหลักธรรมพื้นฐานของพระพุทธศาสนามากกว่าจะไปสนใจตัวบุคคลยึดมั่นในตัวบุคคลจนเกินไปในปัจจุบัน

3. งานวิจัยชุดนี้มีการจัดกิจกรรมทางศิลปะแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน ผลงานมีส่วนที่ผู้ชมร่วมสร้างสรรค์ ถือเป็นการเจาะจงให้ผู้ชมเข้าใจความมุ่งหมายของงานวิจัยได้อย่างชัดเจนโดยปริยาย

งานวิจัยชุดนี้ถือเป็นการบูรณาการ รูปแบบการวิจัยที่มีความแตกต่างกันคือ การนำเอาเรื่องเล่าตำนานพื้นถิ่นมาเป็นข้อมูล สร้างสรรค์เป็นงานศิลปะร่วมสมัย มีกิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมการสร้างสรรค์ และนำไปแสดงในหอศิลป์ มาตรฐานที่มีผู้ทรงคุณวุฒิรับรองเพื่อให้เกิดการเผยแพร่ในวงกว้างยิ่งขึ้นไป

**อภิปรายผล**

งานวิจัยนี้เป็นการบูรณาการรูปแบบการสร้างงานศิลปะตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ กล่าวคือ

1. ต้นน้ำคือการนำเอาตำนานหลวงปู่ทวดเหยียบน้ำทะเลจืด และเจดีย์วัดสทิงพระที่มีอิทธิพลกับคนในพื้นที่อย่างมากในแง่ความนับถือ ศรัทธามาเป็นแนวความคิดหลักของผลงานพุทธศิลป์ ซึ่งในทฤษฎีคติชนวิทยา ถือเป็นวรรณกรรมลายลักษณ์ คือ วรรณกรรมท้องถิ่นที่สัมพันธ์กับฉันทลักษณ์ และชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมของท้องถิ่นนั้น ๆ และส่งต่ออิทธิพลให้กับสังคมรุ่นต่อ ๆ ไป (วาทิน ศานติ์ สันติ, 2556) ตำนานเรื่องเล่าผูกพันอยู่ในชีวิตของคน เป็นจินตนาการศิลปะ ทุกแขนงล้วนเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงแง่มุมที่กำหนด และชี้นำสังคม

2. กลางน้ำ คือการวิเคราะห์ สังเคราะห์ กลั่นกรองออกมาเป็นผลงานประติมากรรมลอยตัวที่มีคุณค่าทางศิลปะ โมฮัมหมัด อัฟตาบ (2566) กล่าวว่า ประติมากรรมสามารถปลุกเร้าอารมณ์และความหมายได้หลากหลาย ขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ดู วิธีการที่ประติมากรรมมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นในหอศิลป์หรือในสถานที่กลางแจ้ง ก็สามารถส่งผลต่อความหมายและผลกระทบต่อผู้ดู เช่น ผลงานไตร-ลักษณ์ เป็นรูปบุคลาธิษฐานหลวงปู่ทวด นำมาตัดทอนรูปแบบในลักษณะถูกกัดกร่อน เป็นการปลุกเร้าอารมณ์ของผู้ชมที่เกิดจากมุมมองใหม่ ที่ต่างจากภาพจำเดิมของผู้ชม ประติมากรรมยังคงเป็นศิลปะที่มีชีวิตชีวาและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยมีการผลักดันขอบเขตและท้าทายขนบธรรมเนียมอย่างต่อเนื่อง

3. ปลายน้ำคือ การนำผลงานศิลปะไปเผยแพร่ในชุมชนและยังจัดกิจกรรม “แบบมีส่วนร่วม” กล่าวคือผู้ชมสามารถมีส่วนการสร้างสรรค์ผลงาน หลักธรรมะเป็นคำสอนให้ผู้คนนำไปปรับใช้ เพื่อลดความทุกข์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การใช้กระบวนการทางศิลปะ จึงมีวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้เพื่อบำบัดรักษา เยียวยาจิตใจผู้ป่วย เสริมสร้างพัฒนาศักยภาพของบุคคล และคืนความสมดุลให้กับชีวิต เรียกว่าเป็นศิลปะบำบัดได้ (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา, 2550) และสุดท้ายนำผลงานทั้งหมด แสดงในหอศิลป์มาตรฐานที่มีผู้ทรงคุณวุฒิรับรอง ทำให้เกิดการเผยแพร่ในวงกว้างยิ่งขึ้น ผลงานในงานวิจัยนี้ได้รับผลตอบรับจากผู้ชมในงานแสดงนิทรรศการอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเห็นได้ว่างานศิลปะที่มีกระบวนการในการสร้างสรรค์ มีคุณค่าจะได้รับการยอมรับแม้จะเป็นการนำเอาความศรัทธามานำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างจากถาพจำเดิมของคนในพื้นถิ่นอยู่บ้าง แต่ก็ยังได้รับการชื่นชมเสมือนเป็นการยอมรับงานศิลปะแบบพื้นถิ่นที่เปิดกว้างมากขึ้นของยุคสมัย

**ข้อเสนอแนะ**

1. งานศิลปะประเภทประติมากรรมเป็นงาน 3 มิติ จับต้องได้สามารถมองได้รอบด้าน และมีความคงทนถาวรมากกว่างานศิลปะประเภทอื่น สามารถ ติดตั้งกลางแจ้งหรือในร่มได้ สิ่งนี้เป็นเสน่ห์ของงานประติมากรรม งานสร้างสรรค์ประติมากรรมพุทธศิลป์ร่วมสมัย เป็นการนำเอาหลักธรรมะของพระพุทธศาสนามาแสดงในรูปแบบ กระตุกความคิด ความรู้สึก ของผู้ชมให้เข้าใจยิ่งขึ้น ควรมีการสร้างในรูปแบบนี้มากขึ้น

2. งานศิลปะแบบมีส่วนร่วมคือ การที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะด้วย เพราะการได้ทำงานศิลปะถือเป็นการผ่อนคลาย และยังเป็นศิลปะบำบัดได้อีก การสร้างงานศิลปะประเภทพุทธศิลป์ร่วมสมัย ควรเป็นการนำคำสอนมาช่วยผ่อนคลายความเครียด และช่วยเสริมสุนทรียะในจิตใจผู้ชมด้วย

**กิตติกรรมประกาศ**

งานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย "การสืบทอดและสร้างสรรค์พุทธศิลป์ร่วมสมัย คาบสมุทรสทิงพระ" ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย งบประมาณเงินรายได้ ประจำปี พ.ศ. 2568 คณะผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี่

**รายการอ้างอิง**

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2550). *ศิลปะบำบัด ศาสตร์และศิลป์แห่งการบำบัด* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สถาบันราชานุกูล.

ทองหล่อ วงษ์ธรรมา. (2536). *ปรัชญาตะวันออก* (พิมพ์ครั้งที่ 1). โอเดียนสโตร์.

บรรจง ทองสร้าง. (2556). การศึกษาการกระจายตัวของวัดบนคาบสมุทรสทิงพระที่ปรากฏในแผนที่แสดงเขตกัลปนาวัดในสมัยอยุธยาด้วยระบบภูมิสารสนเทศ. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, *8*(2), 119-138.

พัชรินทร์ ศุขประมูล, วิเศษ เพชรประดับ, และเมธินี จิระวัฒนา. (2532). *รูปและสัญลักษณ์แห่งพระศากยพุทธ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). อมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊ป.

โมฮัมหมัด อัฟตาบ. (2566, 16 ตุลาคม). *ความสำคัญของประติมากรรม*. Pangea Sculptures. https://pangeasculptures.com/blogs/news/the-importance-of-sculpture

วาทิน ศานติ์ สันติ. (2556). *คติชนวิทยา : ทฤษฎีการแพร่กระจายนิทานพื้นบ้าน*. GotoKnow. https://www.gotoknow.org/posts/439738

สมชาย มณีโชติ. (2529). *จิตรกรรมไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). โอเดียนสโตร์.

อุไร จันทร์เจ้า. (2560). *ร่องรอยหลักฐานของศาสนาพราหมณ์ในชุมชนโบราณบนคาบสมุทรสทิงพระก่อนพุทธศตวรรษที่ 19* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

# ภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน

# THE COASTAL LANDSCAPE OF NAKHON SI THAMMARAT PROVINCE THROUGH THE PERSPECTIVE OF OIL PAINTING

**เอกชัย ปราบปัญจะ***
EKKACHAI PRABPANJA

## บทคัดย่อ

บทความเรื่อง "ภูมิทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน" มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความงดงามและอัตลักษณ์ของทิวทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ตลอดจนพัฒนาแนวทางการถ่ายทอดบรรยากาศ สีสันแสงเงา และความรู้สึกที่เกิดจากธรรมชาติผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันในการถ่ายทอดรูปทรง สีสัน และบรรยากาศของท้องทะเล โดยให้ความสำคัญกับการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้ค่าน้ำหนักแสงเงา และการสร้างพื้นผิวของสีน้ำมันที่สื่อถึงความรู้สึกของธรรมชาติ ผลการสร้างสรรค์พบว่างานจิตรกรรมสีน้ำมันสามารถถ่ายทอดความงดงาม ความสงบ และเสน่ห์เฉพาะของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของท้องถิ่นผ่านมุมมองทางศิลปะ อันเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่ความงดงามของแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติสู่สาธารณชน

คำสำคัญ: ทิวทัศน์ทะเล, นครศรีธรรมราช, จิตรกรรมสีน้ำมัน, ภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเล

## Abstract

The article, "The Coastal Landscape of Nakhon Si Thammarat Province through the Perspective of Oil Painting" aims to study the beauty and unique identity of the coastal landscape of Nakhon Si Thammarat Province, as well as to develop approaches to convey the atmosphere, colors, light and shadow, and feelings derived from nature through the creative processes. Oil painting techniques are used to depict the shapes, colors, and atmosphere of the sea, emphasizing composition, the use of light and shadow values, and the creation of textures that convey the feelings of nature. The results show that oil painting effectively conveys the beauty, tranquility, and unique charm

* อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลปนครศรีธรรมราช สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

of the coastal landscape of Nakhon Si Thammarat Province. Furthermore, it reflects the cultural values and local identity through an artistic perspective, providing a guideline for the conservation and dissemination of the beauty of natural tourist attractions to the public.

Keywords: Coastal landscape, Nakhon Si Thammarat, Oil painting, Coastal landscape

**บทนำ**

จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นจังหวัดที่มีความโดดเด่นทั้งในด้านทรัพยากรธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และมรดกทางวัฒนธรรม โดยมีพื้นที่ชายฝั่งทะเลยาวตลอดแนวอ่าวไทย ซึ่งประกอบด้วยภูมิทัศน์ที่มีความหลากหลาย ทั้งหาดทราย ป่าชายเลน โขดหิน ปากแม่น้ำ และชุมชนประมงชายฝั่งที่ดำรงวิถีชีวิต สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ความงดงามของทิวทัศน์ชายทะเลในจังหวัดนครศรีธรรมราชมิได้สะท้อนเพียงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติเท่านั้น หากยังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม รวมถึงภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่น ที่หล่อหลอมผ่านการดำเนินชีวิตริมชายฝั่งทะเล

ภูมิทัศน์ชายทะเลนับเป็นแหล่งแรงบันดาลใจสำคัญของศิลปินมาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากมีองค์ประกอบทางธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นสีสันของท้องฟ้าและผืนน้ำ แสงอาทิตย์ในแต่ละช่วงเวลา คลื่นลม สภาพอากาศ ตลอดจนบรรยากาศที่แตกต่างกันในแต่ละฤดูกาล ความหลากหลายดังกล่าวก่อให้เกิดมิติทางอารมณ์ ความรู้สึก และคุณค่าทางสุนทรียภาพที่สามารถนำมาถ่ายทอดผ่านงานศิลปกรรมได้อย่างลึกซึ้ง ศิลปินจึงมิได้บันทึกภาพธรรมชาติตามที่มองเห็นเพียงอย่างเดียว แต่ยังถ่ายทอดประสบการณ์ ความประทับใจ และมุมมองส่วนบุคคลที่มีต่อสถานที่นั้น ๆ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

งานจิตรกรรมสีน้ำมันเป็นแขนงศิลปกรรมที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการถ่ายทอดความงดงามของธรรมชาติ เนื่องจากมีคุณสมบัติเด่นในการสร้างมิติของสี แสง เงา และพื้นผิว สามารถแสดงรายละเอียดของรูปทรง รวมทั้งสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความยืดหยุ่นของเทคนิคสีน้ำมัน เปิดโอกาสให้ศิลปินสามารถทดลองวิธีการแสดงออกได้อย่างหลากหลาย ตั้งแต่การถ่ายทอดภาพเสมือนจริงไปจนถึงการตีความเชิงอารมณ์และเชิงสัญลักษณ์ ส่งผลให้ผลงานมีทั้งคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพและการสื่อสารความหมาย

การศึกษาการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมันจากทิวทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช จึงเป็นแนวทางที่ช่วยสะท้อนคุณค่าของภูมิทัศน์ธรรมชาติผ่านมุมมองของศิลปิน พร้อมทั้งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางศิลปะกับลักษณะเฉพาะของพื้นที่ อันได้แก่ สีสันของธรรมชาติ ความเคลื่อนไหวของท้องทะเล

บรรยากาศของแสงในแต่ละช่วงเวลา และวิถีชีวิตของชุมชนชายฝั่ง ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ของจังหวัดนครศรีธรรมราช และสามารถนำมาพัฒนาเป็นผลงานศิลปกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความงามของภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ผ่านมุมมองของศิลปินในรูปแบบงานจิตรกรรมสีน้ำมัน โดยมุ่งวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี แสงและเงา การสร้างพื้นผิว และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่ออธิบายแนวคิดและวิธีการที่ศิลปินใช้ในการถ่ายทอดคุณค่าทางธรรมชาติและวัฒนธรรมลงสู่ผลงานจิตรกรรม นอกจากนี้ยังมุ่งชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ในฐานะสื่อทางศิลปะที่สามารถบันทึกถ่ายทอด และตีความความงดงามของธรรมชาติได้อย่างลึกซึ้ง อันจะนำไปสู่การสร้างความตระหนักรู้ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และการส่งเสริมคุณค่าของภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ในมิติของศิลปะและวัฒนธรรมต่อไป

**วัตถุประสงค์**

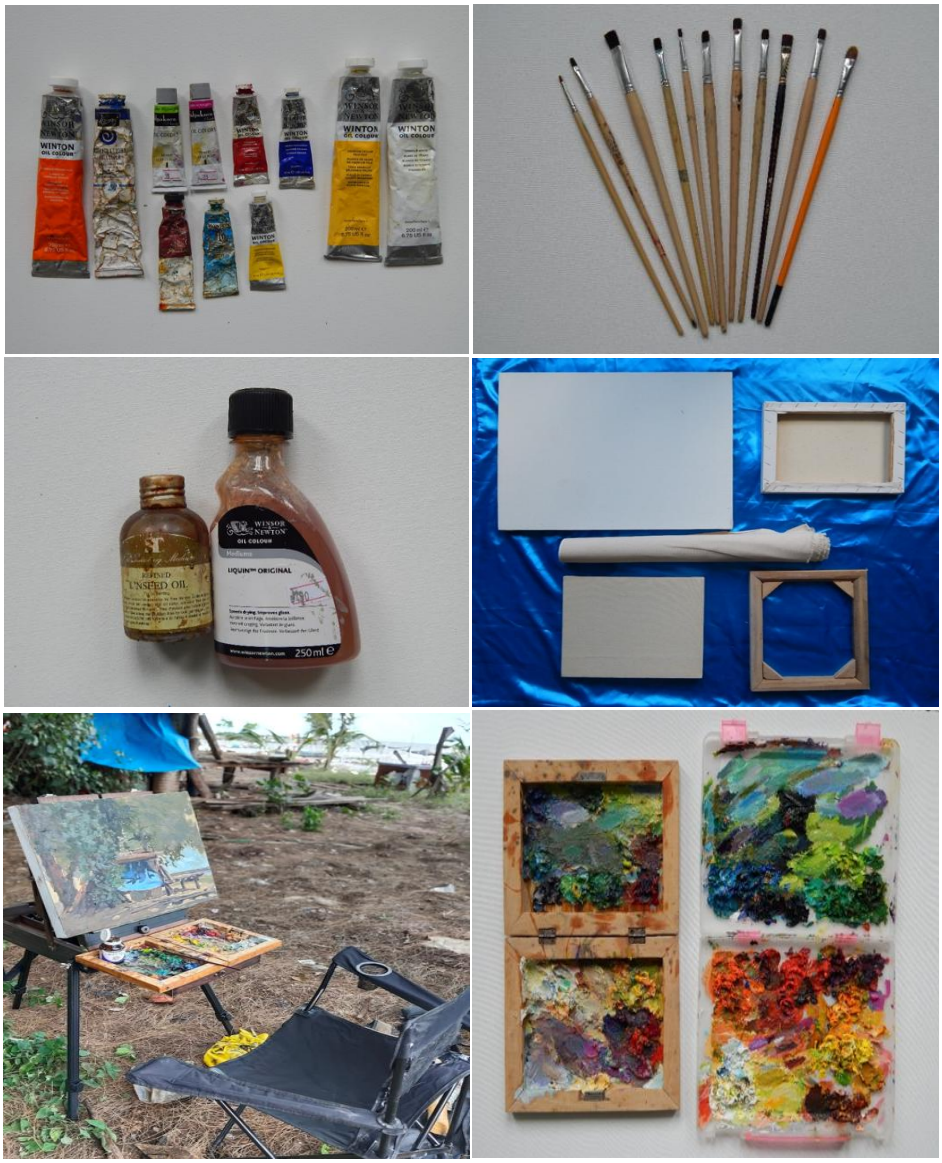
1. เพื่อศึกษาความงดงามและลักษณะเฉพาะของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมัน
2. เพื่อพัฒนาแนวทางการถ่ายทอดบรรยากาศ สีสัน แสงเงา และความงามของธรรมชาติชายฝั่งทะเล ผ่านเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันที่สะท้อนอัตลักษณ์ของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช และสามารถนำไปเผยแพร่คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมสู่การเรียนการสอนศิลปะ และสาธารณชนต่อไปในอนาคตได้

**กระบวนการสร้างสรรค์**

บทความเรื่อง “ภูมิทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน” ได้ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

การเตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์

1. สีน้ำมัน
2. เฟรมผ้าใบ
3. จานสี พู่กัน และตัวผสมสีน้ำมัน
4. ขาตั้งเขียนรูป และเก้าอี้สนาม




**ภาพที่ 1 อุปกรณ์ชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชนิดต่าง ๆ**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

ขั้นตอนการลงมือปฏิบัติงานสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูลและสำรวจพื้นที่

ผู้สร้างสรรค์ลงพื้นที่ศึกษาทิวทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยสำรวจลักษณะภูมิประเทศ บรรยากาศ แสง สี และวิถีชีวิตของชุมชนชายทะเล พร้อมทั้งบันทึกภาพถ่ายและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์สีน้ำมันของศิลปินต่างชาติ เช่น Claude Monet และ J. M. W. Turner เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการสร้างสรรค์ผลงาน



**ภาพที่ 2 การลงพื้นที่จริงเพื่อศึกษาข้อมูลและสำรวจพื้นที่ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**



**ภาพที่ 3 Claude Monet และ J. M. W. Turner**
**ที่มา: จากหนังสือ World of Art Turner และ Impressionism**

2. คัดเลือกมุมมองและกำหนดแนวคิด

นำข้อมูลจากการสำรวจมาวิเคราะห์ และคัดเลือกมุมมองในสถานที่จริง ที่สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างชัดเจน เช่น แนวชายหาด ท้องทะเล คลื่น แสงอาทิตย์ บ้านชาวประมง หรือบรรยากาศยามเช้า - เย็น จากนั้นกำหนดแนวคิดและอารมณ์ของผลงานที่ต้องการนำเสนอ



**ภาพที่ 4 การเลือกมุมมองที่จะใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

3. ร่างภาพและจัดองค์ประกอบ

ร่างภาพด้วยดินสอบนผ้าใบที่รองพื้นสีน้ำตาลอ่อน เพื่อคลุมบรรยากาศของภาพทั้งหมด ก่อนกำหนดตำแหน่งของขนำชาวประมง ท้องฟ้า ทะเล ชายหาด และองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในภาพ โดยคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ความสมดุล จุดเด่น และความกลมกลืนของภาพรวม



**ภาพที่ 5 การร่างภาพและจัดองค์ประกอบภาพ**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

4. ลงสีพื้น (Underpainting)

ลงสีพื้นเพื่อกำหนดโทนสีโดยรวมของภาพ และสร้างบรรยากาศเบื้องต้นของทิวทัศน์ทะเล เช่น โทนสีอบอุ่นของแสงอาทิตย์ยามเย็น หรือโทนสีของทะเลยามเช้า โดยใช้การลงสีในกลุ่มของสีโทนร้อน เช่น เหลือง สมเหลือง และส้ม เพื่อเป็นพื้นรวม ๆ สำหรับการพัฒนารายละเอียดในขั้นตอนต่อไป



**ภาพที่ 6 การลงสีพื้นรวม ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศ**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

5. สร้างรูปทรงและมิติของภาพ

ลงสีน้ำมันในส่วนของท้องฟ้า ผืนน้ำ ต้นไม้ ขนำ บ้านชาวประมง และพื้นที่ชายฝั่ง โดยค่อย ๆ สร้างน้ำหนักแสงเงา ความลึก และระยะใกล้–ไกลของภาพ เพื่อให้เกิดมิติและความสมจริงตามลักษณะของธรรมชาติ



**ภาพที่ 7 การลงสีในส่วนที่สร้างมิติ ระยะใกล้-ไกลของผลงาน**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

6. เพิ่มรายละเอียดของทิวทัศน์

เก็บรายละเอียดของคลื่นทะเล แสงสะท้อนบนผิวน้ำ เมฆ ทราย โขดหิน ขนำ บ้านชาวประมง และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏในทิวทัศน์ โดยใช้เทคนิคการเกลี่ยสีและการสร้างพื้นผิวของสีน้ำมัน เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์และความน่าสนใจให้แก่ผลงาน



**ภาพที่ 8 การเพิ่มและเก็บรายละเอียดของภาพ**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

7. ตรวจสอบและปรับแก้ผลงาน

พิจารณาความสมดุลขององค์ประกอบ ความสัมพันธ์ของสี และบรรยากาศโดยรวมของภาพ พร้อมทั้งปรับแก้รายละเอียดในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดความงดงามของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับแนวคิดของผลงาน



**ภาพที่ 9 การตรวจสอบและปรับแก้ผลงานขั้นสุดท้าย**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

8. ผลงานเสร็จสมบูรณ์

เมื่อดำเนินการเก็บรายละเอียดและปรับแก้จนสมบูรณ์แล้ว จะได้ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ที่สะท้อนความงดงามของสีน้ำมัน การประสานกันของสีแสงตามช่วงเวลาของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองทางศิลปะ สามารถถ่ายทอดบรรยากาศ อารมณ์ และเอกลักษณ์ของพื้นที่สู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ขนาด 40x50 เซนติเมตร

ปีที่สร้าง 2569



**ภาพที่ 10 ภาพผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบูรณ์**
**ที่มา: เอกชัย ปราบปัญจะ**

**ผลการสร้างสรรค์**

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันเรื่อง "ภูมิทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน" ทำให้เกิดผลงานที่สะท้อนความงดงามของภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ทั้งในด้านบรรยากาศ สีสัน และเอกลักษณ์ของธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา โดยผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและสังเกตสภาพแวดล้อมจริงของชายฝั่งทะเล รวมถึงแสง สี และการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน จากการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. การใช้สี (Color) การเลือกใช้โทนสีธรรมชาติ ได้แก่ สีฟ้า น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม น้ำตาล และสีขาว เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ของภูมิทัศน์ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช สีฟ้าและสีน้ำเงินของท้องฟ้าและท้องทะเล ให้ความรู้สึกสงบ กว้างใหญ่ และเป็นอิสระ ขณะที่สีเขียวของพืชพรรณริมชายฝั่ง ช่วยเพิ่มความสดชื่นและความอุดมสมบูรณ์

ส่วนสีน้ำตาลของหาดทรายและโขดหิน ช่วยสร้างความรู้สึกมั่นคงและเชื่อมโยงกับธรรมชาติ การใช้สีโทนอุ่นสลับกับสีโทนเย็น เช่น สีเหลืองอ่อน ทำให้เกิดความสมดุลทางอารมณ์ และช่วยถ่ายทอดบรรยากาศของชายฝั่งทะเลได้อย่างมีชีวิตชีวา

2. การใช้แสง (Light) การจัดแสงในผลงานมีบทบาทสำคัญในการกำหนดช่วงเวลาและอารมณ์ของภาพ หากเป็นแสงยามเช้าหรือยามเย็น ศิลปินจะใช้แสงสีทองอ่อนสะท้อนบนผิวน้ำและพื้นทราย เพื่อสร้างบรรยากาศที่อบอุ่น สงบ และโรแมนติก ขณะที่การไล่น้ำหนักแสงและเงาช่วยเพิ่มมิติ ความลึก และทำให้องค์ประกอบต่าง ๆ ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น แสงที่ตกกระทบบนต้นไม้ริมชายหาด ขนำชาวประมง ยังช่วยสร้างความเคลื่อนไหวและความมีชีวิตของธรรมชาติ

3. องค์ประกอบศิลป์ (Composition) การจัดวางองค์ประกอบโดยต้นไม้และขนำชาวประมงริมชายหาด เป็นจุดเด่นของภาพ และแบ่งพื้นที่ระหว่างท้องฟ้ากับทะเล ทำให้เกิดความสมดุลและความรู้สึกเปิดโล่ง การใช้เส้นนำสายตาจากแนวพื้นชายหาดหรือแนวต้นไม้ ช่วยนำผู้ชมเข้าสู่จุดเด่นของภาพ นอกจากนี้การจัดวางพื้นที่ว่าง (Negative Space) ของท้องฟ้าและทะเลยังช่วยสร้างความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย และสะท้อนความกว้างใหญ่ของธรรมชาติชายฝั่งทะเล

4. พื้นผิว (Texture) ในงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมันชิ้นนี้ สามารถสร้างพื้นผิวได้อย่างหลากหลาย เช่น ใช้การลงสีหนา (Impasto) เพื่อถ่ายทอดความหยาบของโขดหิน ความเป็นคลื่นของทะเล หรือความขรุขระของพื้นทราย ขณะที่การเกลี่ยสีอย่างนุ่มนวลบนท้องฟ้าและพื้นทรายช่วยสร้างความรู้สึกโปร่ง โล่ง และต่อเนื่อง ความแตกต่างของพื้นผิวระหว่างน้ำ ทราย หิน เศษไม้ ใบไม้ และพืชพรรณ ช่วยเพิ่มความสมจริงและทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงลักษณะของธรรมชาติได้ชัดเจน

5. เทคนิค (Technique) การใช้เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน เช่น การเกลี่ยสี (Blending) การลงสีเป็นชั้น (Layering) และการสร้างรอยแปรง (Brushstroke) ช่วยเพิ่มมิติและความลึกของภาพ การไล่ระดับสีของท้องฟ้าและทะเลทำให้เกิดความต่อเนื่องของบรรยากาศ ส่วนรอยแปรงที่ปรากฏบนใบไม้ ต้นไม้ พื้นทรายริมชายหาด ช่วยสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและพลังของธรรมชาติ เทคนิคเหล่านี้ทำให้ภาพมีความสมจริงและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ของสถานที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการสร้างสรรค์พบว่า เทคนิคการใช้สีน้ำมันสามารถถ่ายทอดมิติของท้องฟ้า ผืนน้ำ คลื่นทะเล และแสงสะท้อนบนพื้นผิวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดความลึก ความเคลื่อนไหว และบรรยากาศที่ใกล้เคียงกับสภาพจริง อีกทั้งยังสามารถสื่ออารมณ์ ความสงบ และความประทับใจที่เกิดจากการสัมผัสธรรมชาติของทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผลงานมีคุณค่าทั้งในด้านความงามทางศิลปะและการสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

**สรุปผล**

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันเรื่อง "ภูมิทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช ผ่านมุมมองในงานจิตรกรรมสีน้ำมัน" เป็นกระบวนการศึกษาความงดงามของธรรมชาติชายฝั่งทะเลและนำมาถ่ายทอดผ่านจิตรกรรมสีน้ำมัน องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว และแสงเงา ผลการสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่าสีน้ำมันเป็นวัสดุที่เหมาะสมต่อการถ่ายทอดรายละเอียดและบรรยากาศของทิวทัศน์ทะเล เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ในเรื่องการใช้สีขณะสร้างสรรค์ผลงานในสถานที่จริง และเกิดการแยกสีจริงในธรรมชาติกับสีที่มนุษย์สร้างขึ้นในเวลาเดียวกัน สามารถสร้างความลึก มิติ และความสมจริงให้แก่ภาพได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ผลงานยังสามารถสะท้อนเอกลักษณ์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชในมิติทางธรรมชาติและวัฒนธรรม ตลอดจนสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของทรัพยากรชายฝั่งทะเล ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นสื่อทางศิลปะเพื่อเผยแพร่และส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติของท้องถิ่นได้

**อภิปรายผล**

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ทะเลด้วยสีน้ำมันที่นำเสนอภูมิทัศน์ทะเลของจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นการบูรณาการระหว่างการถ่ายทอดความงามของธรรมชาติและการสื่อความหมายเชิงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น โดยเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

แนวคิดหลักของการสร้างสรรค์อาศัยทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนศิลป์ (Visual Perception Theory) ซึ่งอธิบายว่าการรับรู้ของผู้ชมเกิดจากองค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ สี แสง เงา รูปทรง พื้นผิว และองค์ประกอบภาพ ศิลปินจึงใช้เทคนิคสีน้ำมันในการสร้างมิติของท้องทะเล ท้องฟ้า ต้นไม้ พื้นทราย และบรรยากาศ เพื่อให้เกิดความรู้สึกสมจริงควบคู่กับการสื่ออารมณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของพื้นที่

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง สัญลักษณ์ (Symbolism) ที่มองว่างานศิลปะสามารถใช้ภาพแทนความหมายที่ลึกซึ้งกว่ารูปลักษณ์ภายนอก องค์ประกอบที่ปรากฏในภาพ เช่น ทะเล คลื่น แสงอาทิตย์ หรือสถานที่สำคัญริมชายฝั่ง ไม่ได้เป็นเพียงภาพธรรมชาติ แต่ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ ความมั่นคง และความผูกพันระหว่างวิถีชีวิตของผู้คนกับทะเลของจังหวัดนครศรีธรรมราช

ในด้านงานวิจัย แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับงานศึกษาทางศิลปะ ที่ระบุว่าการสร้างสรรค์จิตรกรรมภูมิทัศน์ ควรอาศัยการสังเกตธรรมชาติร่วมกับการตีความประสบการณ์ของศิลปิน เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความทรงจำ และอัตลักษณ์ของพื้นที่ผ่านองค์ประกอบทางศิลปะ ไม่ใช่เพียงการบันทึกภาพตามความเป็นจริงเท่านั้น

ด้านผลงานของศิลปิน สามารถเชื่อมโยงกับ Claude Monet ซึ่งให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงของแสง สี และบรรยากาศในภูมิทัศน์ธรรมชาติ รวมทั้ง J. M. W. Turner ที่ใช้สีน้ำมันในการถ่ายทอดพลังของทะเล คลื่น และแสงอย่างมีอารมณ์ ความรู้สึกส่งผลให้ภูมิทัศน์ไม่ใช่เพียงภาพธรรมชาติ แต่เป็นการสื่อสารความยิ่งใหญ่และพลังของสิ่งแวดล้อม ขณะเดียวกันแนวคิดยังเชื่อมโยงกับ ถวัลย์ ดัชนี ในแง่ของการใช้สัญลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรม เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และรากเหง้าของสังคมไทย แม้รูปแบบการนำเสนอจะแตกต่างกัน

ผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ที่ใช้สัญลักษณ์ของจังหวัดนครศรีธรรมราช เกิดจากความตั้งใจในการถ่ายทอดเอกลักษณ์ของพื้นที่ผ่านภาพทิวทัศน์ทะเล ซึ่งเป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของประชาชน การเลือกใช้โทนสีน้ำเงิน สีเขียว และสีทอง ช่วยสร้างบรรยากาศของท้องทะเลที่สงบ อุดมสมบูรณ์ และมีชีวิตชีวา ขณะที่การจัดองค์ประกอบภาพมุ่งเน้นความสมดุลและจุดเด่นของสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความเป็นจังหวัดนครศรีธรรมราชได้อย่างชัดเจน

ดังนั้น ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ทะเลด้วยสีน้ำมันชิ้นนี้ จึงเป็นการผสมผสานระหว่างแนวคิดทางทฤษฎี การศึกษาธรรมชาติ เทคนิคการใช้สีน้ำมัน และการใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ของจังหวัดนครศรีธรรมราชอย่างมีคุณค่า ทั้งในด้านสุนทรียภาพและความหมายเชิงวัฒนธรรม ทำให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ถึงความงดงามของภูมิทัศน์ชายฝั่ง และตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางธรรมชาติและวัฒนธรรมของท้องถิ่น

จากการสร้างสรรค์ผลงานพบว่า การศึกษาพื้นที่จริงมีความสำคัญต่อการถ่ายทอดลักษณะเฉพาะของทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช เนื่องจากแต่ละพื้นที่มีลักษณะของแสง สี และบรรยากาศที่แตกต่างกัน การสังเกตสภาพแวดล้อมโดยตรงช่วยให้สามารถนำรายละเอียดดังกล่าวมาพัฒนาเป็นผลงานที่มีความสมจริง และมีคุณค่าทางด้านสุนทรียภาพ เทคนิคสีน้ำมันมีคุณสมบัติที่เอื้อต่อการสร้างชั้นสี การเกลี่ยสี และการแสดงรายละเอียดของพื้นผิว ทำให้สามารถถ่ายทอดความเคลื่อนไหวของคลื่นทะเล ความโปร่งใสของบรรยากาศ และความงดงามของแสงธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังช่วยเสริมสร้างอารมณ์และความรู้สึกภายในผลงาน ให้ผู้ชมเกิดการรับรู้และเข้าถึงความงามของธรรมชาติได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การนำทิวทัศน์ทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราชมาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ ยังเป็นการสะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านงานศิลปกรรมร่วมสมัย ซึ่งสามารถเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่ทรัพยากรทางธรรมชาติของจังหวัดสู่สาธารณชนได้อีกทางหนึ่ง

**ข้อเสนอแนะ**

1. ควรศึกษาสภาพแสงและบรรยากาศของทะเลในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เช่น ช่วงเช้า กลางวัน และยามเย็น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

2. ควรลงพื้นที่ศึกษาทิวทัศน์จริงและบันทึกภาพอ้างอิงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถถ่ายทอดรายละเอียด และเอกลักษณ์ของพื้นที่ได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

3. ควรทดลองใช้เทคนิคสีน้ำมันที่หลากหลาย เช่น การลงสีแบบบางชั้น (Glazing) หรือการสร้างพื้นผิว (Impasto) เพื่อเพิ่มมิติและความน่าสนใจให้กับผลงาน

4. ควรมีการศึกษาทิวทัศน์ชายฝั่งทะเลในพื้นที่อื่นของจังหวัดนครศรีธรรมราช เพิ่มเติม เพื่อขยายขอบเขตของการสร้างสรรค์และสร้างองค์ความรู้ด้านศิลปกรรม ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของท้องถิ่นได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น

5. ผลงานที่สร้างสรรค์สามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติของจังหวัดนครศรีธรรมราช รวมทั้งส่งเสริมจิตสำนึกใน การอนุรักษ์ทรัพยากรชายฝั่งทะเลอย่างยั่งยืน

**รายการอ้างอิง**

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *ศิลปะสมัยใหม่*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2560). *องค์ประกอบศิลป์* (พิมพ์ครั้งที่ 8). วิทยพัฒน์.

นิพนธ์ ศรีธรรมมา. (2558). *จิตรกรรมทิวทัศน์และการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกทาง ธรรมชาติ*. โอเดียนสโตร์.

บุญยงค์ เกศเทศ. (2556). *ความงามทางศิลปะและการรับรู้ทางทัศนศิลป์*. สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครศรีธรรมราช. (2564). *มรดกทางธรรมชาติและวัฒนธรรม จังหวัดนครศรีธรรมราช*.

สุรเดช แก้วท่าไม้. (2559). *เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมัน*. เอ็มไอเอส.

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครศรีธรรมราช. (2565). *แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและ ชายฝั่งทะเลจังหวัดนครศรีธรรมราช*.

Brooker, S. (2015). *The elements of landscape oil painting: Techniques for rendering sky, terrain, trees, and water*. Watson-Guptill.

Carlson, J. F. (1991). *Carlson's guide to landscape painting*. Dover Publications.

MacPherson, K. (2000). *Fill your oil paintings with light & color*. North Light Books.

Payne, E. (2005). *Composition of outdoor painting*. DeRu's Fine Arts.

# การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ
# THE DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL WEBSITE ON PHLENG NAPHAT CHAMNAN

**กัญญาพัชร จำปาโต* ขนิษฐา ภู่ผะกา* ธนัช เขียวมั่ง* นันทภรณ์ คำมะมุน* ปัญญากร ศรีทุม* ภัชษร ประสมศิลป์* พิศาล สนน้อย* วชิราภา อุ่นเมืองแก้ว* วิรวัชน์ เข็มทอง* สุชญา วรรณแสงทอง* สุภาวดี บัวลอย* วีรกร ศุขศาสตร์** และธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง****

KANYAPAT JUMPATO KHANITTHA PHOOPHAKA THANAT KHIAOMANG NANTAPORN KAMMAMUN PANYAKORN SRITHUM PASSORN PRASOMSILL PHISAN SONNOI VACHIRAPHA OUNMUANGKAEW WIRAWAT KHEMTHONG SUCHAYA WANNASAENGTHONG SUPAWADEE BUALOI WEERAKORN SUKSARD AND THUNYALUK JAITIANG

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และ 2) ประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ การดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และแนวทางการพัฒนาเว็บไซต์ 2) พัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษาโดยประยุกต์ใช้ ADDIE Model และ 3) ประเมินคุณภาพเว็บไซต์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและแบบประเมินคุณภาพเว็บไซต์ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย 10 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 คน สำหรับการศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ และผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ 3 คนสำหรับการประเมินคุณภาพเว็บไซต์การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ส่วนข้อมูลเชิงปริมาณใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า

1. เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเนื้อหา 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ 2) ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ 3) ประเภทของเพลงหน้าพาทย์ 4) ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ 5) ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และ 6) วีดิทัศน์องค์ความรู้ และท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ได้แก่ โขนพระ โขนยักษ์ โขนลิง ละครพระ และละครนาง โดยนำเสนอข้อมูลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมสื่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้สะดวกและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

2. ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์พบว่า ด้านนาฏศิลป์ไทยมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49) ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 1.03) และด้านภาษาอังกฤษมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.60) แสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์มีคุณภาพ เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ

คำสำคัญ: เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ, นาฏศิลป์ไทย, เว็บไซต์เพื่อการศึกษา, โขน, ละคร

## Abstract

This research aimed to: (1) develop an educational website on Phleng Naphat Chamnan and (2) evaluate the quality of the developed educational website. The research was conducted in three phases: (1) investigating the body of knowledge related to Phleng Naphat Chamnan and guidelines for educational website development; (2) developing the educational website by applying the ADDIE Model; and (3) evaluating the quality of the website. The research instruments consisted of a semi-structured interview protocol and a website quality assessment form. The instruments were validated by experts for content validity, yielding an Index of Item–Objective Congruence (IOC) ranging from 0.67 to 1.00. The target groups consisted of 10 experts in Thai classical dance and 3 information technology specialists who participated in the knowledge investigation and website development phases. For the website quality evaluation, the participants included 3 experts in Thai classical dance, 3 information technology specialists, and 3 English language specialists. Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using the mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.).

The results revealed that:1. The developed educational website consisted of six main sections: (1) the history of Naphat music; (2) the meaning of Naphat music; (3) the types of Naphat music; (4) the history of Phleng Naphat Chamnan; (5) the meaning of Phleng Naphat Chamnan; and (6) instructional videos presenting knowledge and dance movements for Phleng Naphat Chamnan, including Khon (male, giant, and monkey roles) and Lakhon (male and female roles). The website provided bilingual content in Thai and English, together with images, animations, and instructional videos, enabling users to access the knowledge conveniently and gain a better understanding of the content. 2. The website quality evaluation indicated that the Thai classical dance content was rated at the highest level of quality ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49), while the information technology and educational media aspect was rated at a high level of quality ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 1.03), and the English language aspect was also rated at a high level of quality ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.60). These findings indicate that the developed website is of appropriate quality for disseminating knowledge on Phleng Naphat Chamnan.

Keywords: Phleng Naphat Chamnan, Thai classical dance, educational website, Khon, Lakhon

**บทนำ**

เทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน มีบทบาทสำคัญต่อการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (จิตรา อุนจะนำ และคณะ, 2564; สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564) เว็บไซต์เพื่อการศึกษาจึงเป็นสื่อดิจิทัลที่มีศักยภาพในการรวบรวม จัดเก็บ และเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งข้อความ ภาพ เสียง และวีดิทัศน์ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [สสวท.], 2563)

ในบริบทของศิลปวัฒนธรรมไทย นาฏศิลป์ไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ ภูมิปัญญา และความเชื่อของสังคมไทยมาอย่างยาวนาน การเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัล ทำให้การอนุรักษ์ การสืบทอด และการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย จำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ช่วยขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ของผู้เรียน และประชาชนทั่วไป การประยุกต์ใช้เว็บไซต์เพื่อการศึกษา

จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ส่งเสริมการอนุรักษ์ และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ในปัจจุบัน (กรมศิลปากร, 2567; ภาณุรัชต์ บุญส่ง, 2565)

เพลงหน้าพาทย์เป็นองค์ประกอบสำคัญของดนตรีและนาฏศิลป์ไทย ที่ใช้ประกอบการแสดงโขนและละคร โดยทำหน้าที่สื่อความหมาย อารมณ์ และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ให้สอดคล้องกับบทบาทในการแสดงเพลงหน้าพาทย์ชำนาญเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงที่ใช้ประกอบการแสดงโขนและละครใน โอกาสที่ตัวละครสำแดงอิทธิฤทธิ์ เนรมิต แปลงกาย หรือประสิทธิ์ประสาทพร โดยมีลักษณะเด่นด้านจังหวะหน้าทับที่ซับซ้อน และมีแบบแผนการรำเฉพาะ (ทศพล เพียรดี, 2566)

ปัจจุบันองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ปรากฏอยู่ในรูปของตำรา เอกสาร ภาพนิ่ง วีดิทัศน์ เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ แม้ว่าจะสามารถสืบค้นข้อมูลได้จากหลายแหล่ง แต่ข้อมูลยังมีลักษณะกระจัดกระจาย ขาดการรวบรวมอย่างเป็นระบบ และส่วนใหญ่เป็นการนำเสนอเฉพาะบางประเด็น อีกทั้งยังไม่พบเว็บไซต์เฉพาะที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญอย่างครบถ้วน ทั้งด้านประวัติ ความหมาย วีดิทัศน์องค์ความรู้ และท่ารำประกอบการแสดงในรูปแบบสองภาษา ส่งผลให้ผู้เรียน ครูผู้สอน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปเข้าถึงองค์ความรู้ที่ถูกต้องและครบถ้วนได้ค่อนข้างจำกัด

จากการทบทวนเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ และครูผู้สอนด้านนาฏศิลป์ไทย พบว่า งานศึกษาที่ผ่านมาส่วนใหญ่ มุ่งศึกษาประวัติ ความหมาย และการปฏิบัติท่ารำเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ดังนั้น จึงยังขาดสื่อดิจิทัลที่รวบรวมองค์ความรู้เพลงหน้าพาทย์ชำนาญไว้ในแหล่งเดียว และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นช่องว่างที่งานวิจัยนี้มุ่งพัฒนาขึ้น

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์ วิโรจน์ อยู่สวัสดิ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 สิงหาคม 2568) ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์ไทย – โขนลิง) ประจำปีพุทธศักราช 2567 ร่วมกับ นฤมล ขันสัมฤทธิ์ (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 สิงหาคม 2568) ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย (ละครพระ) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และเปรมใจ เพ็งสุข (การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 สิงหาคม 2568) ครูผู้สอนด้านนาฏศิลป์ไทย (ละครนาง) วิทยาลัยนาฏศิลป ผู้ให้สัมภาษณ์มีความเห็นสอดคล้องกันว่า การจัดทำเว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญในรูปแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จะช่วยให้ผู้เรียน นักศึกษา ครูผู้สอน และผู้สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ถูกต้อง เชื่อถือได้ และศึกษาค้นคว้าได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังเป็นช่องทางสำคัญในการอนุรักษ์และเผยแพร่มรดกทางนาฏศิลป์ไทย ให้สอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

จากปัญหาดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ พร้อมนำเสนอในรูปแบบภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยบูรณาการข้อความ ภาพนิ่ง วีดิทัศน์ และท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญไว้ในแหล่งเรียนรู้เดียว ทั้งนี้ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และประเมินคุณภาพเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สนับสนุนการศึกษานาฏศิลป์ไทย และเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลต่อไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ
2. เพื่อประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

**เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ** หมายถึง เพลงหน้าพาทย์ชั้นสูงที่ใช้ประกอบการแสดงโขนและละคร ในโอกาสที่ตัวละครเนรมิต แปลงกาย หรือประสิทธิ์ประสาทพร โดยมีแบบแผนจังหวะและท่ารำเฉพาะตามแบบแผนนาฏศิลป์ไทย

**เว็บไซต์เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ** หมายถึง เว็บไซต์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติ ความหมาย ประเภท สื่อภาพ วีดิทัศน์ และท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ โดยนำเสนอทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

**ภาษาอังกฤษ** หมายถึง ภาษาที่ใช้แปลและนำเสนอเนื้อหาภายในเว็บไซต์ควบคู่กับภาษาไทย เพื่อให้ผู้ใช้ทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศสามารถเข้าถึง และทำความเข้าใจองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญได้

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยประยุกต์ใช้แนวคิด ADDIE Model ในขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และประเมินคุณภาพของเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาองค์ความรู้ การพัฒนาเว็บไซต์ และการประเมินคุณภาพเว็บไซต์ โดยในขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ได้ประยุกต์ใช้ ADDIE Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Analysis, Design, Development, Implementation และ Evaluation

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญและการสร้างเว็บไซต์**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญและแนวทางการสร้างเว็บไซต์ โดยศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวนทั้งสิ้น 13 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 10 คน และด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลต้องเป็นผู้มีประสบการณ์หรือความเชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี และมีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทขึ้นไป หรือมีผลงานเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 จากนั้นคณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการนัดหมายสัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้และกำหนดแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์

**ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาเว็บไซต์ เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ**

คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ และออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ โดยใช้แนวคิดการพัฒนาตามรูปแบบ ADDIE Model (Adeoye et al., 2024) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

**1. ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis)** คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความต้องการในการพัฒนาเว็บไซต์ กำหนดขอบเขตเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการใช้งานเว็บไซต์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ให้มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและการใช้งาน

**2. ขั้นตอนการออกแบบ (Design)** นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาใช้ในการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) และรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา โดยมีการวางแผนจัดหมวดหมู่ข้อมูล เช่น ประวัติ ความหมาย ประเภท ท่ารำ และสื่อวีดิทัศน์ รวมถึงออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface: UI) ให้มีความเหมาะสม ชัดเจน และใช้งานง่าย

**3. ขั้นตอนการพัฒนา (Development)** ดำเนินการสร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรม Canva เป็นเครื่องมือในการออกแบบและพัฒนา โดยคัดเลือกสื่อที่เหมาะสม เช่น ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ พร้อมทั้งออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ

ได้แก่ สี ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร และการจัดวางองค์ประกอบ เพื่อให้เว็บไซต์มีความสวยงามและสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งนี้เนื้อหาทั้งหมดได้ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญ

**4. ขั้นตอนการทดลองใช้ (Implementation)** นำเว็บไซต์ที่พัฒนาเสร็จสมบูรณ์ไปทดลองใช้กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพด้านต่าง ๆ และรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้เว็บไซต์ มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

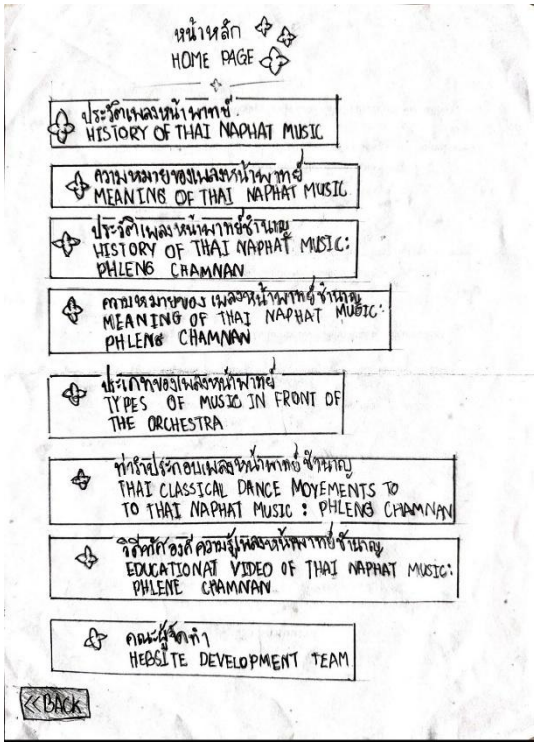
**5. ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation)** สรุปผลการพัฒนาเว็บไซต์โดยพิจารณาจากผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์ ความเหมาะสมของเนื้อหาและประสิทธิภาพในการใช้งาน

ผลจากการดำเนินงานในขั้นตอนนี้ทำให้ได้เว็บไซต์เพื่อการศึกษาเรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ที่ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความหมาย ประเภทเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ท่ารำประกอบการแสดง วีดิทัศน์ องค์ความรู้และข้อมูลคณะผู้จัดทำ ซึ่งพร้อมสำหรับนำไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญในขั้นตอนต่อไป และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในอนาคต

ในการพัฒนาเว็บไซต์ คณะผู้วิจัยได้จัดทำ Storyboard เพื่อกำหนดโครงสร้างเว็บไซต์ ประกอบด้วยหน้าแรก หน้าหลัก และเมนูเนื้อหาหลัก ได้แก่ ประวัติความเป็นมา ความหมาย ประเภทเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ท่ารำ วีดิทัศน์ และคณะผู้จัดทำ ก่อนนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงให้สมบูรณ์ ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** Story Board การพัฒนาเว็บไซต์ เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ

| หน้าเพจที่ 1 หน้าแรก | |
|---|---|
|  | - ด้านบนตรงกลางใส่ตราสถาบัน<br>- ตรงกลางใส่หัวข้อเรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ<br>- แท็บด้านล่างมุมซ้าย ใส่ชื่อคณะ และชื่อสถาบัน ภาษาไทย และภาษาอังกฤษ<br>- แท็บด้านล่างมุมขวา ใส่คำว่า ถัดไป/NEXT เพื่อกดไปหน้าถัดไป |

| หน้าเพจที่ 2 หน้าหลัก | |
|---|---|
|  | ด้านบนตรงกลางใส่คำว่า หน้าหลัก/HOME PAGE จะประกอบไปด้วย แท็บไอคอนทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่<br>- ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์<br>- ความหมายของเพลงหน้าพาทย์<br>- ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ<br>- ความหมายเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ<br>- ประเภทของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ<br>- ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ<br>- วีดิทัศน์องค์ความรู้ และท่ารำเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ<br>- คณะผู้จัดทำเว็บไซต์<br>- แท็บด้านล่างมุมซ้าย ใส่คำว่า ย้อนกลับ/BACK<br>เพื่อกดกลับไปหน้าแรก |

**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ภายหลังจากจัดทำ Storyboard แล้ว คณะผู้วิจัยนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา จากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะก่อนดำเนินการพัฒนาเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Canva โดยเว็บไซต์ได้รับการออกแบบให้รองรับการใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน พร้อมทั้งจัดทำสื่อประกอบ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ซึ่งผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งสามด้าน

**ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ**

คณะผู้วิจัยได้นำเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพ จำนวน 9 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ จำนวน 3 คน โดยใช้แบบประเมินคุณภาพเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านนาฏศิลป์ไทย ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านภาษาอังกฤษ แบบประเมินดังกล่าวได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 คน และมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC)

อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ก่อนนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูล จากนั้นนำข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบประเมินคุณภาพเว็บไซต์มาวิเคราะห์ด้วย ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่ออธิบายระดับคุณภาพของเว็บไซต์ และแปลผลตามเกณฑ์ของภูริ วงศ์วิเชียร (2560) เพื่อพิจารณาระดับคุณภาพของเว็บไซต์ ทั้งนี้กำหนดเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

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

**ผลการศึกษา**

1. ผลการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญที่ใช้ประกอบการแสดงนาฏศิลป์ไทยโขนและละคร เป็นเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้น เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญในรูปแบบดิจิทัล โดยออกแบบให้สามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน มีโครงสร้างเมนูที่ใช้งานง่าย และนำเสนอข้อมูลทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พร้อมสื่อประกอบ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์การบรรยายองค์ความรู้และท่ารำ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถศึกษาข้อมูลได้อย่างสะดวกและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

เว็บไซต์แบ่งเนื้อหาออกเป็น 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ 2) ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ 3) ประเภทของเพลงหน้าพาทย์ 4) ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ 5) ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ และ 6) วีดิทัศน์องค์ความรู้และท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ได้แก่ โขนพระ โขนยักษ์ โขนลิง ละครพระ และละครนาง โดยแต่ละหัวข้อมีคำอธิบายทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ดังภาพที่ 1




**ภาพที่ 1 หน้าแรกของเว็บไซต์**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 9 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย 3 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ 3 คน พบว่า เว็บไซต์มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านนาฏศิลป์ไทยมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49) ดังตารางที่ 2 ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.13, S.D. = 1.03) ดังตารางที่ 3 และด้านภาษาอังกฤษมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.60) ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ด้านนาฏศิลป์ไทย

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | การแปรผล |
|---|---|---|---|
| **1. ด้านเนื้อหา** | **4.58** | **0.50** | **มากที่สุด** |
| 1.1 ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 1.2 ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 1.3 ประเภทของเพลงหน้าพาทย์ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 1.4 ประวัติความเป็นมาของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.5 ความหมายของเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.6 ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ สำหรับโขนพระ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ด้านนาฏศิลป์ไทย (ต่อ)

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | การแปรผล |
|---|---|---|---|
| 1.7 ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ สำหรับโขนยักษ์ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.8 ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ สำหรับโขนลิง มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.9 ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ สำหรับละครพระ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.10 ท่ารำประกอบเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ สำหรับละครนาง มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.11 วีดิทัศน์องค์ความรู้เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.12 ความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ปรากฏในเว็บไซต์ | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **2. ด้านรูปภาพ** | **4.60** | **0.51** | **มากที่สุด** |
| 2.1 ขนาดของรูปภาพมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้มีความเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 2.3 ความเหมาะสมของภาพที่ใช้สื่อความหมาย | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2.4 ความเหมาะสมของการจัดวางภาพในกรอบ | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **3. ด้านภาพเคลื่อนไหว** | **4.67** | **0.49** | **มากที่สุด** |
| 3.1 ขนาดที่ใช้ของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 3.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 3.3 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สื่อความหมาย | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 3.4 ความเหมาะสมของการจัดวางภาพเคลื่อนไหวในกรอบ | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 3.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเนื้อหา | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **รวม** | **4.61** | **0.49** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ด้านนาฏศิลป์ไทย พบว่า โดยภาพรวมเว็บไซต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเรียงตามผลการประเมิน ดังนี้ ด้านภาพเคลื่อนไหว ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.49) ด้านรูปภาพ ($\bar{X}$ = 4.60, S.D. = 0.51) และด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.50)

**ตารางที่ 3** ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | การแปรผล |
|---|---|---|---|
| **1. ด้านตัวอักษร** | **4.58** | **0.67** | **มากที่สุด** |
| 1.1 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม | 4.00 | 1.00 | มาก |
| 1.2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้เหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 1.3 ความเหมาะสมของสีตัวอักษร และสีของพื้นหลังที่ใช้ | 4.67 | 0.58 | มาก |
| 1.4 ความชัดเจนของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| **2. ด้านรูปภาพ** | **4.50** | **0.52** | **มากที่สุด** |
| 2.1 ขนาดของรูปภาพมีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2.2 ความชัดเจนของรูปภาพที่ใช้มีความเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 2.3 ความเหมาะสมของการจัดวางองค์ประกอบของรูปภาพ | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 2.4 ความเหมาะสมของจำนวนรูปภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา | 4.33 | 0.58 | มาก |
| **3. ด้านภาพเคลื่อนไหว** | **3.67** | **1.29** | **มาก** |
| 3.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวเหมาะสม | 3.67 | 1.53 | มาก |
| 3.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้มีความเหมาะสม | 3.67 | 1.53 | มาก |
| 3.3 ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหวที่ใช้สื่อความหมาย | 4.00 | 1.73 | มาก |
| 3.4 ความเหมาะสมของการจัดวางภาพเคลื่อนไหว | 3.33 | 1.15 | ปานกลาง |
| 3.5 ความเหมาะสมของจำนวนภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเนื้อหา | 3.67 | 1.53 | มาก |
| **4. ด้านเสียง และเทคนิค** | **4.25** | **0.75** | **มาก** |
| 4.1 สื่อมีการใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 4.2 การใช้ภาพ เสียงหรือกราฟิกประกอบ | 3.67 | 0.58 | มาก |
| 4.3 การใช้สีในการออกแบบ | 4.33 | 1.15 | มาก |
| 4.4 ปริมาณของข้อมูลในการนำเสนอ ของแต่ละหน้าจอโดยภาพรวม | 4.00 | 0.00 | มาก |
| **5. การจัดรูปแบบของเว็บไซต์** | **4.22** | **0.83** | **มาก** |
| 5.1 การออกแบบหน้าเว็บไซต์ที่โดดเด่นสะดุดตา | 4.00 | 1.00 | มาก |
| 5.2 การจัดเว็บไซต์มีความเรียบง่ายในการใช้งาน | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 5.3 มีการจัดองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในหน้าเว็บเพจเป็นไปในทิศทางเดียวกัน | 4.33 | 1.15 | มาก |
| **6. การเชื่อมโยง และระบบนำทาง** | **3.56** | **0.53** | **มาก** |
| 6.1 การเชื่อมโยงข้อมูลเนื้อหาจากเว็บไซต์ภายนอก | 3.33 | 0.58 | ปานกลาง |
| 6.2 การใช้ออกแบบปุ่มเมนูเพื่อเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจต่าง ๆ | 3.67 | 0.58 | มาก |
| 6.3 การออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถกลับมายังหน้าเดิมและไปยังหน้าที่ต้องการได้ โดยไม่มีการปิดกั้น | 3.67 | 0.58 | มาก |
| **รวม** | **4.13** | **1.03** | **มาก** |

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า โดยภาพรวมเว็บไซต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.13, S.D. = 1.03) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพระดับมากที่สุด 2 ด้าน โดยเรียงตามผลการประเมิน ดังนี้ ด้านตัวอักษร ($\bar{X}$ = 4.58, S.D. = 0.67) ด้านรูปภาพ ($\bar{X}$ = 4.50, S.D. = 0.52) และระดับมาก 4 ด้าน โดยเรียงตามผลการประเมิน ดังนี้ ด้านเสียงและเทคนิค ($\bar{X}$ = 4.25, S.D. = 0.75) ด้านการจัดรูปแบบของเว็บไซต์ ($\bar{X}$ = 4.22, S.D. = 0.83) ด้านภาพเคลื่อนไหว ($\bar{X}$ = 3.67, S.D. = 1.29) และด้านการเชื่อมโยงและระบบนำทาง ($\bar{X}$ = 3.56, S.D. = 0.53)

**ตารางที่ 4** ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญด้านภาษาอังกฤษ

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | การแปรผล |
|---|---|---|---|
| 1. ภาษาอังกฤษที่ใช้ในเว็บไซต์ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ | 4.00 | 0.00 | มาก |
| 2. เนื้อหาภาษาไทยและภาษาอังกฤษมีความหมายถูกต้องตามหลักการแปล | 4.33 | 0.58 | มาก |
| 3. การสะกดคำถูกต้องตามมาตรฐานที่อ้างอิงได้ | 4.33 | 1.15 | มาก |
| 4. การใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาอังกฤษถูกต้องตามหลัก | 4.00 | 0.00 | มาก |
| 5. ภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อความหมายได้อย่างถูกต้องชัดเจน | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| 6. การใช้คำศัพท์เฉพาะทาง (เช่น ดนตรี นาฏศิลป์) มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| 7. การเข้าถึงข้อมูลในเว็บเพจ สะดวก และเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| **รวม** | **4.48** | **0.60** | **มาก** |

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญด้านภาษาอังกฤษ พบว่า โดยภาพรวมเว็บไซต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.48, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีคุณภาพระดับมากที่สุด 3 ด้าน โดยเรียงตามผลการประเมิน ดังนี้ การใช้คำศัพท์เฉพาะทาง (เช่น ดนตรี นาฏศิลป์) มีความถูกต้องตามหลักวิชาการ และการเข้าถึงข้อมูลในเว็บเพจ สะดวก และเหมาะสม ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00) ภาษาอังกฤษที่ใช้สื่อความหมายได้อย่างถูกต้องชัดเจน ($\bar{X}$ = 4.67, S.D. = 0.58) ส่วนอีก 4 ด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ได้แก่ เนื้อหาภาษาไทย และภาษาอังกฤษมีความหมายถูกต้องตามหลักการแปล ($\bar{X}$ = 4.33, S.D. = 0.58) การสะกดคำถูกต้องตามมาตรฐานที่อ้างอิงได้ ($\bar{X}$= 4.33, S.D. = 1.15) ภาษาอังกฤษที่ใช้ในเว็บไซต์ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และการใช้เครื่องหมายวรรคตอนในภาษาอังกฤษถูกต้องตามหลัก ($\bar{X}$ = 4.00, S.D. = 0.00)

**สรุปผลการวิจัย**

เว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ที่พัฒนาขึ้น สามารถนำเสนอองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยได้อย่างเป็นระบบ ครอบคลุมเนื้อหาสำคัญ ได้แก่ ประวัติ ความหมาย ประเภท และการนำไปใช้ประกอบการแสดง พร้อมทั้งมีสื่อวีดิทัศน์ประกอบที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าโดยภาพรวมเว็บไซต์มีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ขณะที่ด้านนาฏศิลป์ไทยมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศกับด้านภาษาอังกฤษมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์มีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้และมีศักยภาพในการสนับสนุนการศึกษา การอนุรักษ์ และการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

**อภิปรายผล**

ผลการประเมินคุณภาพเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ที่พบว่าด้านนาฏศิลป์ไทยมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.61, S.D. = 0.49) ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.13, S.D. = 1.03) และด้านภาษาอังกฤษอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.48, S.D. = 0.60) อาจเป็นผลมาจากเนื้อหาที่นำเสนอได้มาจากการศึกษาข้อมูลเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์โดยตรง ทำให้ข้อมูลมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และครอบคลุม มีการใช้สื่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การจัดทำเนื้อหาในรูปแบบสองภาษา (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) โดยผ่านการตรวจสอบความถูกต้องทั้งด้านคำศัพท์เฉพาะทางนาฏศิลป์ หลักไวยากรณ์ และความหมายที่สอดคล้องกัน ส่งผลให้ผู้ใช้งานสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้องตรงกัน ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ซึ่งยังช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้และขยายขอบเขตการเรียนรู้ไปสู่ระดับสากล การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดิทัศน์ ช่วยเพิ่มความน่าสนใจของสื่อและเอื้อต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา

ขณะเดียวกัน การพัฒนาเว็บไซต์ตามกระบวนการ ADDIE Model อย่างเป็นระบบตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) ขั้นตอนการทดลองใช้ (Implementation) และขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) ทำให้เว็บไซต์มีโครงสร้างที่ชัดเจน เนื้อหามีความเป็นลำดับขั้น เข้าใจง่าย และสามารถใช้งานได้สะดวก ส่งผลให้การสื่อสารองค์ความรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

สอดคล้องกับแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ของ Spatioti และคณะ (2022) ซึ่งระบุว่า การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอนออนไลน์ จำเป็นต้องมีแนวทางที่เป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควรดำเนินการอย่างเป็นระบบตามรูปแบบ ADDIE Model เพื่อให้สามารถ

ออกแบบเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงข้อมูล และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ครูผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ และผู้สนใจทั่วไปสามารถนำเว็บไซต์เพื่อการศึกษา เรื่อง เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ ไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนหรือแหล่งข้อมูลอ้างอิงในการศึกษา และค้นคว้าเพิ่มเติม

2. ควรนำเว็บไซต์ไปใช้เป็นสื่อในการอนุรักษ์ เผยแพร่ และประชาสัมพันธ์องค์ความรู้เกี่ยวกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญแก่ผู้เรียนและผู้สนใจ ทั้งในระดับประเทศและระดับนานาชาติ

3. หน่วยงานด้านวัฒนธรรมควรนำเว็บไซต์ไปต่อยอดเป็นฐานข้อมูลกลางเพื่อรวบรวมและเผยแพร่ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยในมิติอื่น ๆ ควบคู่ไปกับเพลงหน้าพาทย์ชำนาญ

4. ผู้พัฒนาเว็บไซต์ด้านการศึกษาอื่น ๆ สามารถใช้รูปแบบการพัฒนาเว็บไซต์ตาม ADDIE Model ในงานวิจัยนี้เป็นแนวทาง เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ในแขนงวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. รูปแบบการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในงานวิจัยนี้ สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เพื่อการศึกษาในศาสตร์หรือสาขาอื่นได้ตามความเหมาะสม

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการทดลองใช้เว็บไซต์กับกลุ่มผู้เรียนหรือผู้สนใจทั่วไป เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพด้านการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และความพึงพอใจ ซึ่งจะช่วยยืนยันคุณภาพการใช้งานจริงของเว็บไซต์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ควรพิจารณาการออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ เช่น เกมการเรียนรู้แบบทดสอบออนไลน์หรือมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ เสริมประสบการณ์การเรียนรู้ และประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้ใช้

3. ควรศึกษาทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจากผู้ใช้งานจริง เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงเว็บไซต์ให้ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

**กิตติกรรมประกาศ**

คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการสอบ ศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ คณาจารย์ทุกท่าน และผู้ให้ข้อมูลการสัมภาษณ์ทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ และถ่ายทอดองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้

**รายการอ้างอิง**

กรมศิลปากร. (2567). *ด้านดนตรีและนาฏศิลป์*. กรมศิลปากร.

จิตรา อุนจะนำ, และคณะ. (2564). *การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีธรรมโศกราช*. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย.

ทศพล เพียรดี. (2566). *หน้าทับที่ใช้กำกับเพลงหน้าพาทย์ เพลงตระ ของครูสำราญ เกิดผล (ศิลปินแห่งชาติ)* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์].

ภาณุรัชต์ บุญส่ง. (2565). "การดำรงอยู่ของนาฏศิลป์ไทยในยุคประเทศไทย 4.0". *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 5*(1), 107-116.

ภูริ วงศ์วิเชียร. (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชา สถิติทางการศึกษา.* [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2563). *เทคโนโลยีกับการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัล.* สสวท.

สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). *เทคโนโลยีดิจิทัลกับการพัฒนาสังคม.*

สำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2565). *องค์ความรู้เพลงหน้าพาทย์ชำนาญ.*

Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing education: Unleashing the power of the ADDIE model for effective teaching and learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *13*(1), 202–209.

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information*, *13*(9), 402.

# การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

# THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING SKILLS IN DANCE THROUGH CREATIVE-BASED LEARNING AMONG LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

**กาญลดา เย็นภิญโญ* มาเมือง คัชรัตน์* วรณัน เส็งปรีชา* วัชรินทร์ ซ่อนกลิ่น* สุชญา ศรีละโคตร* สุทธิกานต์ รักษี* พิชญา บวรอิทธิกร** และณพล สุวรรณทัต****

KANLADA YENPINYO MAMUENG KATCHARAT WORANAN SANGPREECHA WATCHARIN SONKLIN SUCHAYA SRILAKHOT SUTTHIKARN RUKSEE PHICHAYA BOWORNITTHIKORN AND NAPHOL SUWANNATHAT

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีรักษ์ (มณีวิทยา) ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และแบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดียว (One-sample t-test) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีคะแนนเฉลี่ย 30.10 คะแนน (S.D. = 1.52) ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนควรนำแนวทางดังกล่าว

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และควรมีการศึกษาวิจัยในกลุ่มตัวอย่างหรือบริบทที่หลากหลาย เพื่อยืนยันผลการวิจัยและขยายผลสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นของผู้เรียนต่อไป

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, ทักษะความคิดสร้างสรรค์, นาฏศิลป์ไทย, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

## Abstract

This pre-experimental research aimed to compare the creative thinking skills in Thai dance of lower secondary school students after learning through the Creative-Based Learning approach with the 75% criterion. The sample consisted of 33 Grade 8 students from Wat Sai Aree Rak (Manee Wittaya) Municipal School during the 2025 academic year, selected through cluster random sampling. The research instruments included Creative-Based Learning lesson plans and an assessment of creative thinking skills in Thai dance. The content validity of both instruments was evaluated by three experts, yielding Item-Objective Congruence (IOC) indices ranging from 0.67 to 1.00. Data were analyzed using the mean, standard deviation, and a one-sample t-test. The findings revealed that the students' creative thinking skills in Thai dance after implementation of the Creative-Based Learning approach were significantly higher than the 75% criterion at the .001 level, with a mean score of 30.10 (S.D. = 1.52). These findings indicate that the Creative-Based Learning approach effectively enhances students' creative thinking skills in Thai dance. Therefore, teachers are encouraged to apply this approach in Thai dance instruction. Further studies should be conducted with different samples and in diverse educational contexts to confirm these findings and extend the application of this approach to the development of other learning skills.

Keywords: Creative-Based Learning, creative thinking skills in dance, Thai classical dance, lower secondary school students

**บทนำ**

มนุษย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีทักษะที่ช่วยให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม สร้างแนวคิดใหม่ แก้ปัญหาอย่างหลากหลาย

และสร้างผลงานที่มีคุณค่าได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560; Guilford, 1967) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน จึงมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการจดจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว วัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ของไทยได้มีการสืบทอดและส่งต่อแบบรุ่นสู่รุ่นต่อมาผู้คนได้พัฒนาศิลปวัฒนธรรมของไทยให้ดียิ่งขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้คงไว้และทำให้วัฒนธรรมยังคงทันสมัยอยู่เสมอ โดยการปลูกฝังศิลปวัฒนธรรมไทยให้แก่เยาวชนตั้งแต่ในสังคมของโรงเรียน ให้เกิดการเรียนรู้และรู้จักรักษาวัฒนธรรมของประเทศให้คงอยู่ต่อไป ซึ่งปัจจัยในการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมให้มีความทันสมัย จะต้องมีความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบสำคัญ โดยในปัจจุบันทักษะความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่นิยมให้เยาวชนศึกษาทักษะดังกล่าว เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นหนึ่งในการมุ่งพัฒนาทักษะที่จำเป็นของการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยต้องปลูกฝังให้แก่เยาวชนได้ฝึกการคิดนอกกรอบ และกล้าลงมือทำ เช่นเดียวกับทางด้านนาฏศิลป์ที่ภายหลังมีผลงานสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเกิดจากการพัฒนาและแก้ไขการแสดงแบบเดิม ๆ เพื่อให้การแสดงของนาฏศิลป์มีความทันสมัยและสวยงามยิ่งขึ้น แต่ยังคงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรม โดยใช้ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ จึงปรากฏเป็นผลงานใหม่ ๆ ทางด้านนาฏศิลป์ไทย ทำให้เห็นได้ว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญกับนักเรียนเป็นอย่างมาก ทำให้ครูในโรงเรียนต่าง ๆ ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

ปัญหาในเรื่องของทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่พบได้เป็นส่วนใหญ่ในรายวิชานาฏศิลป์ มักเกิดจากการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นการท่องจำและฝึกฝนตามแบบแผน การบรรยายมากกว่าการกระตุ้นให้นักเรียนฝึกการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ท่ารำใหม่ ๆ ด้วยตนเอง ทิศนา แขมมณี (2565) อธิบายว่า การสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นรูปแบบหนึ่งของการสอนเพื่อพัฒนาตนเอง ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการและคิดอย่างหลากหลาย เพื่อสร้างแนวคิดหรือผลงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า สอดคล้องกับแนวคิดของ Joyce และ Weil ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา และทักษะความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นหัวใจสำคัญของศิลปะและการแสดง โดยในปัจจุบันทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นอีกหนึ่งทักษะที่อยู่ในการพัฒนาการเรียนการสอนของศตวรรษที่ 21 จึงทำให้ครูจำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เดิม โดยทำการศึกษาและทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ให้มีประสิทธิภาพ คณะผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) ซึ่งรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) นักการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแนวคิดในไทย

คือ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (กฤษฎา กาญจนวงศ์, 2566; วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) โดยมีหลักสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) คือ ต้องอาศัยความสมัครใจ สนใจ ไม่ใช่เพียงการสั่งงาน ต้องให้อิสระกับนักเรียน ต้องเปิดกว้างในคำถามและคำตอบ และครูต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การเรียนการสอนแบบดังกล่าวนั้น มีเทคนิคในการกระตุ้นกระบวนการคิดหลายอย่างให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมพร้อมกับพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

คณะผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ พัชรมล เขียวชอุ่ม (การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 พฤศจิกายน 2567) ซึ่งเป็นครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) คณะผู้วิจัยพบว่า เกิดอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ที่ไม่บรรลุเป้าหมายของมาตรฐานการเรียนรู้ที่ 3.1 ตัวชี้วัดที่ 2 สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร เนื่องจาก การจัดการเรียนรู้นั้นใช้รูปแบบของการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ ทำให้นักเรียนไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ เพราะนักเรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จึงทำให้ขาดทักษะในด้านของการคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) ได้รับการศึกษาและพิสูจน์แล้วว่า สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้คิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

จากแนวคิดและเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ และเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะส่งเสริมและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning: CBl) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สร้างองค์ความรู้ และพัฒนาผลงานอย่างสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558; Joyce & Weil, 2015) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) เพื่อให้มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น บรรลุเป้าหมายตามตัวชี้วัด และทักษะที่จำเป็นของการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ต่อไป

**วัตถุประสงค์**

เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ หลังจากการใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75

**วิธีการศึกษา**

การศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (One-Group

Posttest-Only Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ หลังจากการใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยมีสมมติฐานการวิจัย คือ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 (คิดเป็น 26 คะแนน จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน) คณะผู้วิจัยมีวิธีในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1 ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นแนวทางการจัดการเรียนรู้ทฤษฎีในการปฏิบัติ การปรับใช้ การวัดประเมินผล โดยกระบวนการเรียนรู้ของวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ คือ การกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้อยากรู้ อยากค้นหาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม การนำปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เกิดขึ้นจริง มาเป็นตัวตั้งให้นักเรียนรู้สึกเป็นเรื่องใกล้ตัว

ขั้นตอนที่ 3 การค้นคว้าและคิด ต้องเกิดจากการร่วมมือของนักเรียน การที่นักเรียนแบ่งกลุ่มและมีปัญหาที่ต่างกัน ทำให้ได้แลกเปลี่ยนความรู้ในแต่ละกลุ่มด้วย

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ เมื่อค้นคว้าเสร็จแล้วให้ร่วมกันหาข้อสรุป และนำมาเสนอหน้าชั้นเรียน เพิ่มทักษะการสื่อสาร การทำงานกลุ่ม และการใช้เทคโนโลยี

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล ต้องประเมินให้ครบทุกด้านและควรแยกการประเมินผลแต่ละด้านด้วย เพื่อจะได้นำกลับมาพัฒนาตนเองในแต่ละด้าน ซึ่งการวัดผลแบบ CBL นี้แตกต่างจากเดิมมาก เพราะเราจะแสดงผลการเรียนตามเป้าหมายตัวอย่าง เช่น ความรับผิดชอบ ครั้งที่ 1 ปานกลาง ครั้งที่ 2 ดี ครั้งที่ 3 ดี การนำความรู้ในเนื้อหามาใช้ ครั้งที่ 1 ควรปรับปรุง ครั้งที่ 2 ปานกลาง ครั้งที่ 3 ดี ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 ดี ครั้งที่ 2 ดี ครั้งที่ 3 ดี




**ภาพที่ 1 5 ขั้นตอนของ CBL**
**ที่มา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, (2563)**

ขั้นตอนของทฤษฎีดังกล่าวนี้ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง แตกต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม ที่เน้นเพียงผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านเนื้อหา

1.2 ศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรของโรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) และองค์ประกอบของนาฏศิลป์และการละคร โดยมุ่งเน้นสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ โครงสร้างรายวิชา ที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ คือ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 2 สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร รวมทั้งเนื้อหาที่จะนำมาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้

2. กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี สังกัด เทศบาลเมืองโพธาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยมีห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

แผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) จำนวน 2 แผน คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หลักและการแสดงละคร และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์กับสาระอื่น ๆ รวม 4 คาบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยมีการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

แบบการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนพบว่า ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง หลักและการแสดงละคร ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.98 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง ความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์กับสาระอื่น ๆ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1 และปรับปรุงแก้ไขแผนจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินทักษะปฏิบัติ เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ ที่สอดคล้องและครอบคลุมพฤติกรรมทางการเรียนรู้ และตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินทักษะปฏิบัติพร้อมทั้ง Scoring Rubric แบบแยกส่วน เพื่อเป็นเกณฑ์ในการให้คะแนนกับนักเรียน โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC : index of Item Objective Congruence) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนพบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.86 ซึ่งถือว่าเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดทำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-based learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ไปยังโรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 33 คน นำแผนจัดการเรียนรู้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 4 สัปดาห์จากนั้นทำการทดสอบทักษะปฏิบัติ เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการแสดงกับกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test แบบกลุ่มเดียว (one sample t-test) เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์

**ผลการศึกษา**

เมื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนเทียบเกณฑ์

| | $n$ | $\bar{X}$ | $S.D.$ | $t^*$ | $p$ | Effect size |
|---|---|---|---|---|---|---|
| คะแนนหลังเรียน | 33 | 30.10 | 1.52 | 15.4 | <.001 | 2.67 |

*หมายเหตุ. เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 (26 คะแนน คะแนนเต็ม 35)* $\alpha$ = .05

จากตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่า นักเรียนจำนวน 33 คน มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนเท่ากับ 30.1 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.52 เมื่อนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ one sample t-test พบว่าค่า $t^*$ เท่ากับ 15.40 และคะแนนทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 (sig = <.001)

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ หลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Based Learning: CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (One-Group Posttest-Only Design) ดำเนินการศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบยกกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็นเครื่องมือในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CBL จำนวน 2 แผน (เรื่องหลักและการแสดงละคร และเรื่องความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์กับสาระอื่น ๆ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 และ 0.66 ตามลำดับ) และเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินทักษะปฏิบัติ เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ (มีค่า IOC เท่ากับ 1.00) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์หลังเรียนสูงถึง 30.10 คะแนน (S.D. = 1.52) จากคะแนนเต็ม 35 คะแนน เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 (26 คะแนน) ด้วยสถิติ One-Sample t-test พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($t = 15.40$, $p < .001$) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ทุกประการ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CBL สามารถแปรเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนให้เกิดพฤติกรรมการสร้างสรรค์ผลงานเชิงประสบการณ์ได้จริง และเหมาะสมที่จะนำไปริเริ่มขยายผลผ่านการวิจัยเชิงผสมผสานในอนาคตเพื่อศึกษาความลึกซึ้งของกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

**อภิปรายผล**

จากการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ข้อค้นพบที่สำคัญคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มีคะแนนเฉลี่ยทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผลจากการที่ผู้วิจัยนำกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CBL ทั้ง 5 ขั้นตอนมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติจริงในวิชานาฏศิลป์ โดยปรับจากการสอนดั้งเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางและการบรรยายจดจำท่ารำ มาเป็นการกระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหา และให้อิสระกับนักเรียนในการสืบค้นข้อมูลร่วมมือกันคิดค้นท่ารำ ออกแบบองค์ประกอบการแสดงละคร ตลอดจนการเลือกบทเพลงร่วมกันภายในกลุ่มอย่างเป็นระบบ กระบวนการเหล่านี้ส่งผลโดยตรงทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าคิดนอกกรอบ และสะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมการปฏิบัติงานนาฏศิลป์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยืนยันได้จากคะแนนหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่พุ่งสูงกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำอย่างเด่นชัด

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ วิริยะ ฤๅชัยพาณิชย์ (2558) ที่ระบุว่า หัวใจของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) คือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ มีอิสระในการค้นหาคำตอบ และสนุกไปกับการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง นอกจากนี้เมื่อนำผลลัพธ์ของงานวิจัยครั้งนี้ไปพิจารณาเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในกลุ่มวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง ยิ่งพบแนวโน้มที่สอดคล้องและช่วยสนับสนุนผลการวิจัยในครั้งนี้ได้อย่างแน่นหนา ได้แก่ สอดคล้องกับงานวิจัยของประสิทธิผล มะโนมัย และสัจธรรม พรทวีกุล (2566) ที่ได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CBL จำนวน 7 แผน เพื่อเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์อยู่ที่ 88.76 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถยกผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในรายวิชานาฏศิลป์ได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของวิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ (2565) ที่ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชานาฏศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบ CBL มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน (16.73 คะแนน) สูงกว่าก่อนเรียน (8.77 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 29.61$, $p < .001$) โดยระบุว่ารูปแบบ CBL สามารถแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในห้องเรียนบรรยายดั้งเดิม และช่วยกระตุ้นความสนใจใฝ่รู้ เพิ่มแรงจูงใจในการแสดงออกของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน สอดคล้องในมิติด้านกระบวนการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์กับงานวิจัยของวิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CBL ช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ให้สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากกระบวนการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำความเข้าใจความท้าทาย และวางแผนแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เช่นเดียวกับ งานวิจัยของอรวรรณ อุดมสุข และ กฤชยากาญจน์ โตพิทักษ์ (2565) ที่ยืนยันว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์พื้นฐาน (CBL) ช่วยส่งเสริมการกระตุ้นความสนใจใฝ่รู้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากหลักฐานเชิงประจักษ์และการเปรียบเทียบกับงานวิจัยข้างต้น จึงเป็นสิ่งยืนยันได้อย่างชัดเจนว่า การปรับเปลี่ยนรูปแบบกระบวนการเรียนรู้มาเป็นแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ สามารถช่วยพัฒนาและยกระดับทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนให้สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเห็นผลเป็นรูปธรรมจริง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. สำหรับครูผู้สอน ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบ CBL ทั้ง 5 ขั้นตอน ไปปรับใช้ในห้องเรียนนาฏศิลป์และศิลปะ โดยเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเปิดโอกาสให้นักเรียนรวมกลุ่มออกแบบท่ารำ เลือกบทเพลง และสร้างสรรค์การแสดงด้วยตนเองอย่างมีอิสระ

2. สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ควรผลักดันการจัดการเรียนรู้รูปแบบ CBL เป็นนโยบายของโรงเรียน โดยจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ครูผู้สอน ตลอดจนสนับสนุนงบประมาณในการจัดหาจัดทำสื่อมัลติมีเดียและพื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) ในห้องเรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบการเรียนรู้แบบ CBL ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมที่เรียนด้วยวิธีปกติ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์เชิงเปรียบเทียบที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

2. ควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมระดับชั้นอื่น ๆ หรือกลุ่มโรงเรียนขนาดต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบคุณภาพและยืนยันความคงเส้นคงวาของรูปแบบการสอนแบบ CBL ในวงกว้าง

3. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ CBL ไปทดลองใช้พัฒนาทักษะปฏิบัติของผู้เรียนในสาขาวิชาอื่น ๆ เช่น ทัศนศิลป์ ดนตรี หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา

4. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงผสมผสาน (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่สะท้อนทั้งข้อมูลเชิงปริมาณทางสถิติ และข้อมูลเชิงคุณภาพในมิติความรู้สึก รวมถึงกระบวนการพัฒนาตนเองของนักเรียนอย่างลึกซึ้ง

**กิตติกรรมประกาศ**

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอาจารย์พิชญา บวรอิทธิกร และอาจารย์ณพล สุวรรณทัต อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวความคิดวิธีการทดลอง ตลอดจนแก้ไขปัญหาข้อบกพร่องต่าง ๆ มาตลอดจนงานเสร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จินตนา อนุวัฒน์ อาจารย์รวิศ ทะแสนเทพ และอาจารย์เกวลิน ขจรรัตนวัฒน์ ที่กรุณาตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ ในการทดลอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤดีชนก คชเสนี อาจารย์สวรินทร์ สุขาบูรณ์ และอาจารย์สุริยา เล้าประเสริฐ ที่กรุณาตรวจแบบประเมินทักษะปฏิบัติ เรื่องความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการให้คำแนะนำในการแก้ไขเครื่องมือให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น รวมทั้งขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) และคุณครูพัชรมล

เขียวชอุ่ม คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ ที่ให้ความกรุณาในการลงพื้นที่ทดลองและสละเวลาในการให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับปัญหาของการเรียนนาฏศิลป์

สุดท้ายนี้คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้มีพระคุณทุกท่าน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลวัดไทรอารีย์รักษ์ (มณีวิทยา) ที่ได้ให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำ รวมทั้งให้ความร่วมมือเป็นกลุ่มตัวอย่างในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ มีส่วนปฏิบัติกิจกรรมได้เป็นอย่างดี และคอยสนับสนุนตลอดมา คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยเล่มนี้ จะมีคุณค่าและประโยชน์แก่นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่สนใจในโอกาสต่อไป

**รายการอ้างอิง**

กฤษฎา กาญจนวงศ์. (2566). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศึกษาศาสตร์*, *24*(1), 45–58.

ทิศนา แขมมณี. (2565). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยออกแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL)*. การจัดการความรู้ (Knowledge Management). http://km.ssru.ac.th/V2014/?View=entry&EntryID=2631

วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. คลังความรู้ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วิริยะ ฤๅชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*, *1*(2), 23–37.

วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์. (2565). *การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อรวรรณ อุดมสุข, และ กฤชยากาญจน์ โตพิทักษ์. (2565). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Joyce, B., & Weil, M. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson.

# การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร(โขนพระ) หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

# AN ANALYSIS OF THE TEACHING AND LEARNING PROCESS OF NA PHAT RUKRON – SAMOE KHAM SAMUT SONG (KHON PHRA), BACHELOR OF EDUCATION PROGRAM, FACULTY OF ART EDUCATION, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

**กวินทิพย์ อนุสาร* จีระนันท์ พุ่มพฤกษี* ชุติกาญจน์ ปัญญามี* ปวณเรศ เตมียสูต* พัชรมัย สวัสดิ์ดิเรกศาล* พีรดนย์ เทศนา* ภูเทพ โพธิ์หอม* วรากร อิ่มเสมอ* โสภิตา กลิ่นหอม* อรรถชัย กิจบำรุง* อรรถวิทย์ กิจบำรุง* บวรนรรฏ อัญญะโพธิ์** และพิชญ์ ยอดเนรแก้ว****

KAWINTHIP ANUSAN CHIRANAN PHUMPHUEKSEE CHUTIKARN PANYAMEE PAVANARET TAMEYASOOT PATCHARAMAI SAWADDIREKSAL PEERADON THASANA PHOOTHEP PHOHOM WARAKON IMSAMER SOPITA KLINHOM ATTAACHAI KITBAMRUNG ATTAWIT KITBAMRUNG BORVORNNUT ANYAPHO AND PHIT YODNENKAEW

## บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาบริบทพื้นฐานด้านหลักสูตร ผู้สอน ผู้เรียน ทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ และเพื่อวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร การสังเกตการณ์ในชั้นเรียน และการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งประกอบด้วย ผู้สอนโขนพระ 4 ท่าน และนักศึกษาชั้นปีที่ 1-2 จำนวน 37 คน ผลการวิจัยพบว่า บริบทด้านผู้สอนประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย 2 ท่าน เป็นผู้สอนหลัก และอาจารย์โขนพระภาควิชานาฏศิลป์ 2 ท่าน มีหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน ด้านผู้เรียน มีความหลากหลายของทักษะพื้นฐาน เนื่องจากร้อยละ 65 ไม่ได้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป กระบวนการเรียนการสอนใช้รูปแบบที่เน้นการอนุรักษ์ตามจารีต มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตให้เป็นครูสามารถถ่ายทอด

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

และแก้ไขท่ารำตามแบบแผนดั้งเดิมได้อย่างถูกต้อง บริบทด้านหลักสูตร เพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร ถูกบรรจุในรายวิชา 301-24001 ทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจรูปแบบกระบวนการรำ และความสำคัญของเพลงหน้าพาทย์เบื้องต้น จังหวะหน้าทับ โครงสร้างท่ารำ และกระบวนการแสดงเพื่อนำไปต่อยอดในการเป็นผู้แสดงโขน หรือครูผู้ถ่ายทอด ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการสอนแบบสาธิต การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และทฤษฎีทักษะการปฏิบัติของซิมพ์ซัน แฮร์โรว์และเดวีส์ นอกจากนี้ยังพบว่า ลำดับขั้นการสอนมีความสอดคล้องกับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติซึ่งเป็นแบบแผนจารีตที่สืบทอดมาแต่โบราณ

คำสำคัญ: กระบวนการเรียนการสอน, เพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร,
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต,สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา

## Abstract

This research, titled “An Analysis of the Teaching and Learning Process of Na Phat Rukron – Samoe Kham Samut Song (Khon Phra),” aimed to investigate the foundational context of the curriculum, instructors, learners, and learning resources and to analyze the teaching and learning process. Employing a qualitative research methodology, data were collected through document analysis, classroom observations, and semi-structured interviews. The key informants comprised four Khon Phra instructors and 37 first- and second-year undergraduate students.

The findings revealed that, in terms of the instructor context, two Thai classical dance experts served as primary instructors, while two departmental Khon Phra lecturers served as assistant instructors. Regarding the learners, a range of foundational skills was observed, with 65% of the students not having graduated from the College of Dramatic Arts. The pedagogical process followed a traditional, conservation-oriented approach, with the aim of producing graduates who are qualified to become teachers capable of accurately transmitting and correcting traditional dance postures in accordance with established choreographic models. In terms of the curriculum context, Na Phat Rukron – Samoe Kham Samut Song was incorporated into Course 301-24001: Thai Classical Dance Skills 1 for first-year students. The course enabled students to develop an understanding of structural dance patterns, the significance of foundational Na Phat music, rhythmic structures (Na Phat drumming patterns), core choreographic frameworks, and

performance processes, thereby fostering their development toward becoming professional Khon performers or dance instructors. The teaching and learning process was consistent with demonstration-based instruction, student-centered learning, and the psychomotor domain theories of Simpson, Harrow, and Dave. Furthermore, the instructional sequence demonstrated a high degree of consistency with the traditional practical training methods characteristic of Thai classical dance pedagogy, which have been transmitted across generations.

Keywords: teaching and learning process, Na Phat Rukron – Samoe Kham Samut Song, Bachelor of Education Program, Thai classical dance education

**บทนำ**

การจัดการเรียนการสอนของภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา กลุ่มโขนพระ ของคณะศิลปศึกษา ประกอบด้วยอาจารย์ผู้สอนจำนวน 4 ท่าน โดยใช้กระบวนการสอนที่หลากหลาย ปรับเปลี่ยนไปตามเนื้อหาของบทเรียน มีการฝึกให้ผู้เรียนสังเกต ฝึกปฏิบัติตาม รวมถึงฝึกวิเคราะห์องค์ความรู้ในเชิงทฤษฎีในเรื่องประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของการแสดง บทบาทตัวละคร โอกาสที่นำไปใช้ ฯลฯ และองค์ความรู้ด้านปฏิบัติในเรื่องโครงสร้างท่ารำ จังหวะ ลีลา ฯลฯ ที่ก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในวิชาชีพ สามารถนำองค์ความรู้ไปปฏิบัติการแสดง และถ่ายทอดได้อย่างถูกต้อง

เพลงรุกร้น-เสมอข้ามสมุทร เป็นหนึ่งในบทเรียนทักษะเพลงหน้าพาทย์ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต หลักสูตร (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567 รายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 ของกลุ่มผู้เรียนโขนพระในระดับชั้นปริญญาตรีปีที่ 1 โดย พิชญ์ ยอดเนรแก้ว (การสื่อสารส่วนบุคคล, 24 มิถุนายน 2568) กล่าวว่า เพลงรุกร้น-เสมอข้ามสมุทร เดิมทีเป็นเพลงของหลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพของวิทยาลัยนาฏศิลป แต่สาเหตุที่เพิ่มเข้ามาในหลักสูตรปรับปรุงของคณะศิลปศึกษา เพราะคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตรเห็นว่าในแต่ละปีการศึกษามีผู้ที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลปะ เข้ามาศึกษาต่อในกลุ่มโขนพระของคณะศิลปศึกษาเป็นจำนวนมาก ทำให้มีนักศึกษาที่ไม่ได้ฝึกปฏิบัติเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทรจำนวนมาก เพราะเพลงนี้เป็นเพลงที่สำคัญ และเป็นหัวใจการแสดงโขนพระที่นักศึกษาสามารถนำไปใช้ในการจัดการแสดงและต่อยอดในวิชาชีพได้ จึงควรอย่างยิ่งที่ต้องนำมาบรรจุไว้ในหลักสูตร ซึ่งสอดคล้องกับ ชรินทร์ พรหมรักษ์ (2551) กล่าวว่า เพลงหน้าพาทย์รุกร้น และเสมอข้ามสมุทร จัดเป็นเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง เป็นเพลงหน้าพาทย์ที่ใช้สำหรับเดินทางของกองทัพพระรามและพระลักษมณ์ที่ใช้เดินทางข้ามสมุทร เป็นเพลงที่มีมาแต่โบราณ เพลงหน้าพาทย์รุกร้น และเสมอข้ามสมุทรจะใช้

บรรเลงประกอบเพลงชุดโหมโรงกลางวัน พิธีครอบครู ไหว้ครูโขน-ละคร การรำพัดชา ซึ่งเป็นชื่อของกระบวนท่ารำในพระราชพิธีทอดเชือก ดามเชือก ของกรมพระคชบาล เป็นพระราชพิธีเกี่ยวกับเรื่องของช้าง

การจัดการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร ของกลุ่มผู้เรียนโขนพระ คณะศิลปศึกษา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งเป็นปีการศึกษาแรกของการบรรจุเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร ไว้ในหลักสูตรนั้น ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ไพฑูรย์ เข้มแข็ง และอาจารย์วีระชัย มีบ่อทรัพย์ ที่เป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้กระบวนท่ารำหลัก ซึ่งทั้ง 2 ท่านเป็นผู้ที่มีความเข้าใจในศาสตร์ด้านนาฏศิลป์โขนพระอย่างลึกซึ้ง อีกทั้งมีความรู้และประสบการณ์ในการแสดงและการสอนเป็นที่ยอมรับในระดับชาติ นอกจากนี้ยังมีอาจารย์ผู้ช่วยถ่ายทอดกระบวนท่ารำอีก 2 ท่าน คือ อาจารย์พิชญ์ ยอดเนรแก้ว และอาจารย์ธนพล สุขสมรูป อาจารย์ผู้สอนโขนพระประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา ถึงแม้ว่าในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มโขนพระ คณะศิลปศึกษา จะมีผู้เชี่ยวชาญที่มีคุณวุฒิ และประสบการณ์สูงในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และมีอาจารย์ผู้สอนร่วมที่ช่วยดูแลนักศึกษาได้อย่างทั่วถึงเพียงพอ จะทำให้เกิดสัมฤทธิ์ผลของกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร แต่ความแตกต่างของผู้เรียนที่มาจากสถานศึกษาที่หลากหลาย ทั้งจากวิทยาลัยนาฏศิลปและโรงเรียนสายสามัญ รวมถึงการมีพื้นฐานทักษะปฏิบัติที่แตกต่างกัน ทำให้ต้องปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีความยืดหยุ่น และเหมาะสมกับความสามารถของกลุ่มผู้เรียนในปีนั้น ๆ

จากความสำคัญของเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร และการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการเรียนการสอน เพื่อวิเคราะห์บริบทพื้นฐาน ด้านหลักสูตร ด้านผู้สอน ด้านผู้เรียน ด้านทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ และวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนการสอน ผลการวิจัยสามารถเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร มีคุณภาพเกิดผลสัมฤทธิ์ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาโขนพระ คณะศิลปศึกษา

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาบริบทพื้นฐานด้านหลักสูตร ผู้สอน ผู้เรียน ทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) คณะศิลปศึกษา

2. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) คณะศิลปศึกษา

**วิธีการศึกษา**

การศึกษาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น จากเอกสาร ตำราวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้สอน แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน แบบสังเกตกระบวนการเรียนการสอน ซึ่งผ่านการตรวจความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม เพื่อหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน โดยคณะผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์ผู้สอนจำนวน 4 ท่าน ได้แก่ อาจารย์ไพฑูรย์ เข้มแข็ง ศิลปินแห่งชาติ พ.ศ. 2564 สาขาศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย (โขน-ละคร) อาจารย์วีระชัย มีบ่อทรัพย์ อาจารย์พิชญ์ ยอดเนรแก้ว และอาจารย์ธนพล สุขสมรูป โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้สอน

2. การลงพื้นที่ภาคสนาม สังเกตการณ์เรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) โดยใช้เครื่องมือแบบสังเกตการเรียนการสอน ในคาบเรียนรายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 (โขนพระ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2568 จำนวน 4 ครั้ง



**ภาพที่ 1 การเรียนการสอนโขนพระ คณะศิลปศึกษา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 2 การเรียนการสอนโขนพระ คณะศิลปศึกษา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3. การสัมภาษณ์นักศึกษาที่เข้าเรียนในรายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 จำนวน 37 คน แบ่งเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 คน และชั้นปีที่ 2 จำนวน 17 คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์สำหรับนักศึกษา

**ผลการศึกษา**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารหลักสูตร การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ ได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงพรรณนาตามกรอบแนวคิดทฤษฎี โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. บริบทพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ)

1.1 ด้านหลักสูตร เพลงรุกร้น-เสมอข้ามสมุทรถูกบรรจุให้เรียนเป็นลำดับที่ 6 ในชั้นปีที่ 1 เนื่องจากเป็นเพลงที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยเบื้องต้น ทั้งจากการปรับท่ารำพื้นฐาน จากเพลงมาตรฐานในช่วงต้นเทอม คือ เพลงช้า เพลงเร็วแบบเต็ม เพลงแม่บทใหญ่ รวมถึงการเริ่มต่อเพลงหน้าพาทย์ คือ เพลงบาทสกุณี ที่มีกระบวนการรำที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจรูปแบบกระบวนการรำและความสำคัญของเพลงหน้าพาทย์เบื้องต้น นำไปสู่เพลงที่มีความซับซ้อน ด้านจังหวะลีลากระบวนการรำในอนาคต

1.2 ด้านผู้สอน มีจำนวน 4 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ 1) อาจารย์ไพฑูรย์ เข้มแข็ง (ศิลปินแห่งชาติ) 2) อาจารย์วีระชัย มีบ่อทรัพย์ ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้สอนหลัก โดยเป็นต้นแบบในการถ่ายทอดความรู้ทั้งด้านทักษะปฏิบัติและทฤษฎี แนะนำกลวิธีรวมถึงการปรับแก้ไขท่ารำให้ถูกต้อง และอาจารย์โขนพระภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ 1) อาจารย์พิชญ์ ยอดเนรแก้ว 2) อาจารย์ธนพล สุขสมรูป ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน โดยช่วยดูแลความเรียบร้อยของชั้นเรียนเตรียมนักศึกษาให้พร้อมก่อนเริ่มเรียน สาธิตการปฏิบัติท่ารำตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการปรับแก้ไขท่ารำแก่นักศึกษา เมื่อการจัดการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง หากผู้สอนหลักติดภารกิจไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ อาจารย์ผู้ช่วยสอนมีหน้าที่เป็นผู้สอนหลักในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนั้น

1.3 ด้านผู้เรียน นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีปีที่ 1 สาขานาฏศิลป์ศึกษา (โขนพระ) ของคณะศิลปศึกษา เป็นผู้ที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจากวิทยาลัยนาฏศิลปเข้ามาศึกษาต่อเป็นจำนวนมาก แต่เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นส่วนใหญ่ เทียบอัตราประมาณ ร้อยละ 35 : 65 ของผู้เข้ามาเรียนต่อที่จบตรงจากวิทยาลัยนาฏศิลป ผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลปจะมีทักษะการรำ และมีความเข้าใจนาฏยศัพท์ที่คุ้นเคย ทำให้สามารถเรียนรู้และฝึกปฏิบัติได้ง่ายและรวดเร็ว ในขณะที่นักศึกษาที่มาจากพื้นฐานจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จะต้องอาศัย

ความพยายามและการฝึกซ้อมเพิ่มเติม เพื่อสร้างความเข้าใจและพัฒนาทักษะในด้านที่ยังไม่ชำนาญ เพื่อฝึกให้มีความชำนาญในทักษะการปฏิบัติ

1.4 ด้านทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ มีการใช้ห้องเรียน (ห้องฝึกปฏิบัติ) ที่มีรูปแบบเฉพาะทางมีความกว้าง มีกระจกด้านหน้าและด้านข้าง เพื่อให้นักศึกษาสามารถมองเห็นสรีระโครงสร้างร่างกายในขณะปฏิบัติท่ารำ และแก้ไขท่ารำที่ผิดพลาดได้ทันท่วงที ภายในห้องฝึกปฏิบัติมีเครื่องปรับอากาศที่ช่วยควบคุมอุณหภูมิความเย็น รวมทั้งพัดลมขนาดใหญ่ มีอุปกรณ์สำหรับการจัดการเรียนการสอน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์วงจรปิด สามารถเชื่อมกับคอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพวงจรปิด ลำโพง และไมโครโฟน ล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกสำหรับการจัดการเรียนการสอน สามารถเสริมความเข้าใจในบทเรียน เพิ่มความชัดเจนในการเรียนการสอนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. การวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ)

การจัดการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎี รูปแบบการจัดการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการออกแบบหลักสูตร ความสามารถของผู้สอน บูรณาการการสอนที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนานักศึกษาอย่างรอบด้าน มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการกระตุ้นการเรียนรู้และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

2.1 รูปแบบการเรียนการสอนแบบสาธิต

กระบวนการเรียนการสอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบสาธิต 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเตรียมการ ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านทฤษฎี ประวัติความเป็นมา และฟังเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร จากสื่อออนไลน์ล่วงหน้า เพื่อสร้างความรู้เบื้องต้นก่อนเข้าสู่บทเรียน 2) ก่อนการสาธิต ผู้สอนบรรยายประวัติความเป็นมา กลวิธีการใช้ศร ได้แก่ การจับ การปฏิบัติท่าเชื่อม เน้นการฝึกฝนเพื่อความคุ้นชิน และอธิบายความสัมพันธ์ของกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี ได้แก่ จังหวะหน้าทับ ไม้เดิน ไม้ยั้งไม้ลา เพื่อให้เข้าใจการฟังจังหวะและความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรีก่อนการฝึกปฏิบัติจริง 3) การสาธิต ผู้สอนต่อท่ารำเป็นตัวอย่างทีละท่า โดยไม่ได้รำเข้าเพลง เริ่มจากเพลงหน้าพาทย์รุกร้นจนจบ จากนั้นให้นักศึกษารำเข้ากับเพลงโดยฝึกเดินเป็นวงกลม แล้วจึงต่อท่าเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรด้วยวิธีเดียวกัน เมื่อจบทั้ง 2 เพลง จึงให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงพร้อมกันทั้ง 2 เพลง 4) การอภิปรายสรุปการเรียนรู้หลังจากการสาธิต ผู้สอนทบทวนความรู้ และสอบถามลักษณะการแสดงเพื่อประเมินความเข้าใจ นักศึกษาตอบคำถามและอภิปรายร่วมกัน เพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญ จากนั้นผู้สอนให้คำแนะนำและแนวทางการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ รวมถึงการแก้ไขข้อผิดพลาดรายบุคคล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และพัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้น

2.2 รูปแบบการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

กระบวนการเรียนการสอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านทฤษฎี ประวัติ และฟังเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทรล่วงหน้า เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและพื้นฐานความรู้ โดยให้นักศึกษาร่วมอภิปรายเนื้อหาในชั้นเรียน 2) เรียนรู้จากเพื่อน เมื่อนักศึกษาบางส่วนยังปฏิบัติท่ารำไม่ได้ ผู้สอนจัดกลุ่มให้เพื่อนที่ทำได้ มาเป็นผู้สาธิตปฏิบัติท่ารำด้านหน้า และให้นักศึกษาที่ไม่สามารถทำได้ ปฏิบัติตามพร้อมกัน เพื่อเป็นการช่วยเหลือและเรียนรู้ระหว่างกัน 3) เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้สอน (ศิลปินแห่งชาติ) เป็นต้นแบบและถ่ายทอดความรู้โดยตรงผ่านรูปแบบการบรรยาย ได้แก่ ประวัติความเป็นมา ความสัมพันธ์ของท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี และรูปแบบการสาธิต ได้แก่ กลวิธีการใช้ศร การจับศร การต่อท่ารำทีละท่าโดยไม่มีเพลง ปฏิบัติท่ารำเป็นตัวอย่างให้นักศึกษาปฏิบัติตาม โดยการต่อท่าทีละท่า 4) เรียนรู้จากงาน ไม่ปรากฏในกระบวนการเรียนการสอน เนื่องจากกระบวนการมุ่งเน้นที่การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ (ขั้นที่ 3) เป็นหลัก ซึ่งขั้นตอนการนำทักษะไปประยุกต์ใช้กับบริบทวิชาชีพ ถูกบรรจุอยู่ในรายวิชาถัดไป หลังจบรายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 พัฒนาต่อยอดในวิชาชีพของตนเอง

2.3 รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน

กระบวนการเรียนการสอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ ผู้สอนอธิบายรายละเอียดการเคลื่อนไหวของร่างกายในส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ศีรษะ มือ ลำตัว เท้า ความสัมพันธ์การเชื่อมโยง ท่ารำ และการถ่ายน้ำหนักเท้าในจังหวะ ไม้ยั้ง โดยชี้ให้เห็นลำดับท่ารำ และเทคนิคลีลาที่ต้องสังเกตเพื่อให้ปฏิบัติได้ถูกต้องและสวยงาม 2) ขั้นการเตรียมความพร้อม จากการที่ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านทฤษฎี ประวัติ และฟังเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทรล่วงหน้า และร่วมกันอภิปรายเนื้อหา เพื่อสร้างพื้นฐานความรู้และกระตุ้นการเตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน 3) ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม ผู้สอนต่อท่ารำเป็นตัวอย่าง ทีละท่า โดยไม่ได้รำเข้าเพลง เริ่มจากเพลงหน้าพาทย์รุกร้นจนจบ จากนั้นให้นักศึกษารำเข้ากับเพลง โดยฝึกเดินเป็นวงกลม แล้วจึงต่อท่าเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรด้วยวิธีเดียวกัน เมื่อจบทั้ง 2 เพลง จึงให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงพร้อมกันทั้ง 2 เพลง 4) ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำได้เอง ผู้สอนทบทวนท่ารำ โดยให้นักศึกษารำเข้าเพลงในรูปแบบการแสดงโขนหน้าจอ และสลับขึ้นมารำทีละกลุ่ม เพื่อให้จดจำลำดับกระบวนท่าและสามารถปฏิบัติท่ารำให้เข้ากับจังหวะเพลงได้อย่างถูกต้องแม่นยำ 5) ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ ผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติเป็นพระราม-พระลักษมณ์ และปฏิบัติท่ารำทีละ 2 คู่ แบ่งเป็นทิศหน้าและทิศหลัง เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการประเมินทักษะ

ด้านจังหวะ ลีลา ท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ 6) ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ ผู้สอนให้คำแนะนำและแนวทางการพัฒนาทักษะการปฏิบัติท่ารำของนักศึกษาเป็นรายบุคคล รวมถึงการแก้ไขข้อผิดพลาดที่พบระหว่างการวัดประเมินทักษะ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 7) ขั้นการคิดริเริ่ม ไม่ปรากฏในกระบวนการเรียนการสอน เนื่องจากรายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 ชั้นปีที่ 1 มีเป้าหมายหลักคือการทำความเข้าใจประวัติ โครงสร้างท่ารำพื้นฐาน และจังหวะหน้าทับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดเป็นผู้แสดงหรือครูผู้ถ่ายทอดในอนาคต

2.4 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์

กระบวนการเรียนการสอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการเลียนแบบ ผู้สอนต่อท่ารำเป็นตัวอย่างทีละท่า โดยไม่ได้รำเข้าเพลง เริ่มจากเพลงหน้าพาทย์รุกร้นจนจบ จากนั้นให้นักศึกษารำเข้ากับเพลง โดยฝึกเดินเป็นวงกลม แล้วจึงต่อท่าเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรด้วยวิธีเดียวกัน เมื่อจบทั้ง 2 เพลง จึงให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงพร้อมกันทั้ง 2 เพลง 2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง ผู้สอนให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้าเพลงในรูปแบบการแสดงโขนหน้าจอ โดยสลับกลุ่มขึ้นรำ เพื่อทดสอบความจำและความแม่นยำในการรำ และมีการสรุปสะท้อนผลร่วมกัน 3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ ผู้สอนคอยดูแลแก้ไข ปรับท่ารำ ให้คำแนะนำและเทคนิคต่าง ๆ โดยเน้นความถูกต้อง ของท่ารำและจังหวะตามแบบแผนเป็นหลัก ให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติแบบกลุ่มย่อย เพื่อทบทวนและทดสอบความแม่นยำ พร้อมสรุปสะท้อนผลร่วมกัน 4) ขั้นการแสดงออก ผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติเป็นพระราม-พระลักษมณ์ และปฏิบัติท่ารำทีละ 2 คู่ แบ่งเป็นทิศหน้าและทิศหลัง เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการประเมินทักษะด้านจังหวะ ลีลาท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ 5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้สอนให้คำแนะนำ และแนวทางการพัฒนาทักษะเป็นรายบุคคล รวมถึงการแก้ไขข้อผิดพลาดที่พบในระหว่างการประเมิน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษานำไปฝึกฝนต่อยอดจนสามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างต่อเนื่อง และเป็นธรรมชาติ

2.5 รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์

กระบวนการเรียนการสอน สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ผู้สอนบรรยายประวัติความเป็นมา กลวิธีการใช้ศร ได้แก่ การจับ การปฏิบัติท่าเชื่อม เน้นการฝึกฝนเพื่อความคุ้นชิน และอธิบายความสัมพันธ์ของกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี ได้แก่ จังหวะหน้าทับไม้เดิน ไม้ยั้ง ไม้ลา เพื่อให้เข้าใจการฟังจังหวะและความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี ก่อนการฝึกปฏิบัติจริง 2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้สอนต่อท่ารำเป็นตัวอย่างทีละท่า โดยไม่ได้รำเข้าเพลง เริ่มจากเพลงหน้าพาทย์รุกร้นจนจบ จากนั้นให้นักศึกษารำเข้ากับเพลง โดยฝึกเดินเป็นวงกลมแล้วจึงต่อท่าเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรด้วยวิธีเดียวกันเมื่อจบทั้ง 2 เพลง จึงให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงพร้อมกัน

ทั้ง 2 เพลง 3) ขั้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อย ผู้สอนให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้าเพลงในรูปแบบการแสดงโขนหน้าจอ โดยสลับกลุ่มขึ้นรำ เพื่อทดสอบความจำและความแม่นยำในการรำ และมีการสรุปสะท้อนผลร่วมกัน 4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ ผู้สอนคอยดูแลแก้ไขปรับท่ารำ ให้ข้อเสนอแนะและบอกเทคนิคต่าง ๆ เพื่อเน้นความถูกต้องของท่ารำและจังหวะตามแบบแผน รวมถึงรายละเอียดการเคลื่อนไหว ได้แก่ ศีรษะ มือ ลำตัว เท้า และเทคนิคลีลาในจังหวะไม้ยั้ง 5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติเป็นพระราม-พระลักษมณ์ และปฏิบัติท่ารำทีละ 2 คู่ แบ่งเป็นทิศหน้าและทิศหลัง เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการประเมินทักษะด้านจังหวะ ลีลาท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ

นอกจากนี้ยังพบว่า ในกระบวนการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ที่สืบทอดมาแต่โบราณ และปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) คณะศิลปศึกษา กับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติ

| ขั้น | กระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติ | กระบวนการเรียนการสอน เพลงหน้าพาทย์ รุกร้น–เสมอข้ามสมุทร โขนพระ คณะศิลปศึกษา |
|---|---|---|
| 1 | การสร้างความรู้ ความเข้าใจ ที่มา และองค์ประกอบเชิงทฤษฎี พูดถึงความสำคัญ ที่มา ประวัติ การฟังจังหวะ ให้ผู้เรียนฟังเพลงดนตรีประกอบ เพื่อทำความเข้าใจในจังหวะ นาฏยศัพท์เนื้อเพลง ผู้สอนและเน้นย้ำความรู้ด้านนาฏยศัพท์และให้ฝึกร้องเพลงเพื่อเชื่อมโยงกับท่ารำที่จะตามมา | ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าข้อมูลด้านทฤษฎี ประวัติความเป็นมา และฟังเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร จากสื่อออนไลน์ล่วงหน้า เพื่อสร้างความรู้เบื้องต้นก่อนเข้าสู่บทเรียน |
| | | ผู้สอนบรรยายประวัติความเป็นมา กลวิธีการใช้ศร ได้แก่ การจับ การปฏิบัติท่าเชื่อม เน้นการฝึกฝนเพื่อความคุ้นชิน และอธิบายความสัมพันธ์ของกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี ได้แก่ จังหวะหน้าทับ ไม้เดิน ไม้ยั้ง ไม้ลา เพื่อให้เข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนท่ารำกับการบรรเลงทางดนตรี บทบาทของตัวละคร |
| 2 | การฝึกปฏิบัติท่ารำ ผู้สอนเริ่มต่อท่ารำโดยต่อทีละท่าแบ่งเป็นตอน ๆ เน้นการฝึกท่าหลักที่ชัดเจนก่อน โดยยังไม่ใส่ลีลาหรือรายละเอียดผู้สอน สังเกตและพิจารณารายละเอียดของท่ารำ และปรับแก้ไขเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้พร้อมกันและพัฒนาไปพร้อมกัน | ผู้สอนต่อท่ารำเป็นตัวอย่างทีละท่า โดยไม่ได้รำเข้าเพลง เริ่มจากเพลงหน้าพาทย์รุกร้นจนจบ จากนั้นให้นักศึกษารำเข้ากับเพลงโดยฝึกเดินเป็นวงกลม แล้วจึงต่อท่าเพลงหน้าพาทย์เสมอ-ข้ามสมุทรด้วยวิธีเดียวกัน เมื่อจบทั้ง 2 เพลง จึงให้นักศึกษาปฏิบัติท่ารำเข้ากับเพลงพร้อมกันทั้ง 2 เพลง |

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) คณะศิลปศึกษา กับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติ (ต่อ)

| ขั้น | กระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติ | กระบวนการเรียนการสอน เพลงหน้าพาทย์ รุกร้น–เสมอข้ามสมุทร โขนพระ คณะศิลปศึกษา |
|---|---|---|
| 3 | การใส่ลีลา และการประยุกต์ใช้ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติท่าหลักได้ถูกต้องแล้ว ผู้สอนจึงเพิ่มรายละเอียดและลีลาท่าทาง เพื่อให้การรำสมบูรณ์ยิ่งขึ้น | ผู้สอนอธิบายการเคลื่อนไหวของร่างกายในส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ศีรษะ มือ ลำตัว เท้า ความสัมพันธ์การเชื่อมโยงท่า |
| | | ผู้สอนทบทวนท่ารำโดยให้นักศึกษารำเข้าเพลงในรูปแบบการแสดงโขนหน้าจอ และสลับขึ้นมารำทีละกลุ่ม เพื่อให้จดจำลำดับกระบวนท่า และสามารถปฏิบัติท่ารำให้เข้ากับจังหวะเพลงได้อย่างถูกต้องแม่นยำ |
| | | ผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติเป็นพระราม-พระลักษมณ์ และปฏิบัติท่ารำทีละ 2 คู่ แบ่งเป็นทิศหน้าและทิศหลัง เพื่อนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการประเมินทักษะด้านจังหวะ ลีลาท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ |
| 4 | การปรับปรุงแก้ไขท่ารำของผู้เรียนให้สมบูรณ์และบรรลุวัตถุประสงค์ | ผู้สอนทบทวนความรู้และสอบถามลักษณะการแสดง เพื่อประเมินความเข้าใจ นักศึกษาตอบคำถาม และอภิปรายร่วมกันเพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญ จากนั้นผู้สอนให้คำแนะนำ และแนวทางการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ รวมถึงการแก้ไขข้อผิดพลาดรายบุคคลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และพัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้น |

จากตารางที่ 1 พบว่า กระบวนการเรียนการสอน กับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติ มีความสอดคล้องกัน ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่สืบทอดมาแต่โบราณตามแบบแผนจารีต แต่ผู้สอนได้ประยุกต์ และปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง ไปตามยุคสมัย โดยสามารถปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนตามสถานการณ์ สภาพสังคม หรือบริบทพื้นฐานที่เปลี่ยนไปในแต่ละปีการศึกษา โดยมีเป้าหมายที่สำคัญ คือ การยกระดับ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ

**สรุปผลการวิจัย**

การศึกษาบริบทพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) รายวิชาทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะช่วยให้เข้าใจแนวทางกระบวนการเรียนการสอนตามความเป็นจริง ที่สามารถนำไปสู่การสะท้อนปัญหาและปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการเรียนรู้ของนักศึกษา คณะผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยโดยยึดความสอดคล้องทางการศึกษาและนาฏศิลป์ได้ ดังนี้ ด้านหลักสูตรเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร ถูกบรรจุในรายวิชา 301-24001 ทักษะนาฏศิลป์ไทย 1 สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (4 ปี) (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567) คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์โดยใช้เวลาในการเรียนจำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง รวม 9 ชั่วโมง (ไม่รวมการวัดประเมินทักษะ) เนื่องจากเป็นเพลงที่ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยเบื้องต้น ทั้งจากการปรับท่ารำพื้นฐาน จากเพลงมาตรฐานในช่วงต้นเทอม เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจรูปแบบกระบวนการรำและความสำคัญของเพลงหน้าพาทย์เบื้องต้น นอกจากนี้ยังมีเป้าหมายเพื่อให้นักศึกษาเข้าใจประวัติที่มา จังหวะหน้าทับ โครงสร้างท่ารำ และกระบวนการแสดง เพื่อนำไปต่อยอดในการเป็นผู้แสดงโขน หรือครูผู้ถ่ายทอด ด้านผู้สอน กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) มีผู้สอน จำนวน 4 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ 1) อาจารย์ไพฑูรย์ เข้มแข็ง (ศิลปินแห่งชาติ) 2) อาจารย์วีระชัย มีบ่อทรัพย์ เป็นผู้สอนหลัก ซึ่งเป็นต้นแบบในการฝึกปฏิบัติ มีหน้าที่สอนด้านทฤษฎีและด้านการปฏิบัติ และอาจารย์โขนพระภาควิชานาฏศิลป์ จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ 1) อาจารย์พิชญ์ ยอดเนรแก้ว 2) อาจารย์ธนพล สุขสมรูป มีหน้าที่เป็นผู้ช่วยสอน ช่วยดูแลความเรียบร้อยของชั้นเรียน สาธิตการปฏิบัติท่ารำ เป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำ ปรับแก้ไขท่ารำแก่นักศึกษา ผู้สอนยังมีเทคนิคการสอนที่หลากหลาย เช่น การสาธิต การอธิบาย การเน้นย้ำจุดสำคัญ ฯลฯ ซึ่งสะท้อนถึงเจตคติเชิงบวกต่อการสอนและการตระหนักถึงคุณค่าของการถ่ายทอดองค์ความรู้แก่นักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเป็นนักแสดง และผู้ถ่ายทอดด้านนาฏศิลป์ไทยได้อย่างมีคุณภาพในอนาคต ด้านผู้เรียน ผู้เรียนเป็นนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีปีที่ 1 สาขานาฏศิลป์ศึกษา (โขนพระ) ของคณะศิลปศึกษา ที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจากวิทยาลัยนาฏศิลปเข้ามาศึกษาต่อเป็นจำนวนมาก แต่เป็นผู้สำเร็จการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นส่วนใหญ่ เทียบอัตราประมาณร้อยละ 35 : 65 ของผู้เข้ามาเรียนต่อที่จบตรง จากวิทยาลัยนาฏศิลป ความแตกต่างของพื้นฐานนี้ ส่งผลให้ผู้สอนต้องเน้นการปรับพื้นฐานจากแม่ท่าหลัก เพลงช้า-เพลงเร็วเต็ม และเพลงแม่บทใหญ่ เพื่อสร้างความพร้อมก่อนเข้าสู่เพลงหน้าพาทย์ที่ซับซ้อน นอกจากนี้คณะผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองอย่างสูง

และมีการนำสื่อเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการบันทึกการสาธิตของผู้สอน รวมถึงคลิปการปฏิบัติของตนเอง เพื่อนำไปทบทวนและฝึกซ้อมนอกเวลาเรียนอย่างสม่ำเสมอ ด้านทรัพยากรสื่อการเรียนรู้ สถานที่จัดการเรียนการสอนเป็นห้องฝึกปฏิบัติที่ถูกออกแบบมาอย่างเฉพาะทาง โดยมีขนาดกว้าง และมีกระจกทั้งด้านหน้าและด้านข้าง เพื่อให้นักศึกษาสามารถสังเกตและแก้ไขสรีระโครงสร้างร่างกายของตนเองได้ทันทีที่ปฏิบัติท่ารำ นอกจากนี้ภายในห้องเรียนยังมีเครื่องอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยครบครัน เช่น เครื่องปรับอากาศ คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์วงจรปิด ลำโพง และไมโครโฟน เพื่อเพิ่มความชัดเจนและความสมบูรณ์ในการถ่ายทอดและรับฟังองค์ความรู้

วิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) มีการจัดการเรียนการสอน จำนวน 4 ครั้ง ในแต่ละครั้งมีกระบวนการเรียนการสอนและรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานเป็นลำดับขั้น ดังนี้ ครั้งที่ 1 ผู้สอนใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมอบหมายให้นักศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้านทฤษฎี ประวัติความเป็นมา และเนื้อหาเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทรมาในเบื้องต้น เพื่อกระตุ้นการเตรียมความพร้อมของนักศึกษา จากนั้นจึงให้ความรู้เพิ่มเติมผ่านการบรรยาย อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนท่ารำกับการบรรเลงของทางดนตรี เช่น จังหวะหน้าทับ ไม้เดิน ไม้ยั้ง ไม้ลา ก่อนใช้วิธีการสอนแบบสาธิต ผู้สอนปฏิบัติท่ารำเป็นตัวอย่างและต่อท่ารำทีละท่า ในเพลงหน้าพาทย์รุกร้นเน้นความถูกต้องของท่ารำและจังหวะเป็นหลัก ครั้งที่ 2 ผู้สอนพัฒนาทักษะปฏิบัติสู่ความชำนาญ และการบูรณาการความรู้สู่บริบทการแสดง โดยทบทวนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น จากนั้นขยายขอบเขตการเรียนรู้สู่การประยุกต์ใช้ในการแสดงจริง ใช้การเปรียบเทียบรูปแบบการจัดขบวนทัพระหว่างโขนฉากและโขนหน้าจอ ก่อนจะเริ่มต่อท่ารำเพลงหน้าพาทย์เสมอข้ามสมุทรผ่านวิธีการสอนแบบสาธิต และแบ่งฝึกปฏิบัติทักษะย่อยเป็นกลุ่ม ตามรูปแบบการเรียนการสอนของเดวีส์ ครั้งที่ 3 มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสู่ความถูกต้องสมบูรณ์ อย่างชำนาญ ตามรูปแบบการเรียนการสอนของซิมพ์ซัน ผู้สอนใช้หลักการเรียนรู้จากเพื่อน ในรูปแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้นักศึกษาที่ปฏิบัติได้มาปฏิบัติด้านหน้า และอธิบายรายละเอียดของกระบวนท่ารำ ความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายในส่วนต่าง ๆ ได้แก่ ศีรษะ มือ ลำตัว เท้า และการถ่ายน้ำหนักเท้าในขณะเดิน ควบคู่กับการถ่ายทอดเทคนิคลีลาการแก้ไขท่ารำเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดกระบวนท่ารำถูกต้องสวยงาม และเตรียมความพร้อมสำหรับการวัดประเมินทักษะ ครั้งที่ 4 เข้าสู่ขั้นตอนสุดท้ายที่มุ่งเน้นการวัดประเมินทักษะผู้สอนให้นักศึกษาจับคู่และแสดงบทบาทสมมติในบทบาทพระราม-พระลักษมณ์ ซึ่งเป็นการประเมินความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะ ตามรูปแบบการเรียนของซิมพ์ซัน โดยพิจารณาจากความสามารถในด้านจังหวะ ลีลาท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ หลังจากนั้นผู้สอนให้คำแนะนำและแนวทางการพัฒนาทักษะแก่นักศึกษาเป็นรายบุคคล ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และพัฒนาทักษะให้ดียิ่งขึ้นก้าวไปสู่การเป็นผู้ถ่ายทอด

หรือคุณครูผู้สอนในอนาคต จากกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร ทั้ง 4 ครั้ง พบว่า ลำดับขั้นการสอนมีความสอดคล้องกับกระบวนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ ด้านการฝึกปฏิบัติที่เป็นแบบแผนจารีตที่สืบทอดมาแต่โบราณ โดยเริ่มจาก 1) ขั้นฟังเพลง 2) ขั้นเตรียมรำ 3) ขั้นสอนรำ นอกจากนี้ผู้สอนได้ประยุกต์และปรับเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัย สภาพสังคม และบริบทพื้นฐานของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละปีการศึกษา โดยมีเป้าหมายสูงสุด คือ การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนภายใต้กรอบของจารีตแบบแผน

**อภิปรายผล**

จากการสรุปผลการวิเคราะห์กระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร(โขนพระ) หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า กระบวนการเรียนการสอนมีครบถ้วนตามองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ที่ต้องประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ เพื่อนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ที่หลักสูตรกำหนดไว้ โดยสามารถอภิปรายผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องกับองค์ประกอบหลักของการเรียนการสอนในบริบทของการจัดการเรียนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ได้ดังนี้ ด้านผู้สอน จากการศึกษาคณะผู้วิจัยพบว่า ผู้สอนเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย (โขนพระ) ศิลปินแห่งชาติ ที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ ทั้งในด้านการแสดง การฝึกซ้อม การถ่ายทอดกระบวนท่ารำ และใช้การสอนแบบมีหลักการ เช่น การสาธิต การอธิบาย การเน้นย้ำจุดสำคัญ เป็นต้น อีกทั้งทุกท่านมีความแม่นยำในท่ารำ สอนเข้าใจชัดเจน โดยสอดคล้องกับแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2567) กล่าวว่า ผู้สอนมีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนหลายประการ เช่น ความรู้ความเข้าใจในสาระที่สอน ความสามารถในการสอน ความตั้งใจในการสอน เจตคติต่อการสอน ซึ่งมีผลต่อการจัดการเรียนการสอน และต่อพฤติกรรมการสอนของครู ส่งผลถึงกระบวนการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้านผู้เรียนกระบวนการเรียนการสอน มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติจริงและการแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น ด้านทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนการสอนในวิชานาฏศิลป์ที่มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติจริง และการถ่ายทอดทักษะจากผู้สอนสู่นักศึกษา มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม อุปกรณ์ และสื่อการสอนที่ทันสมัย โดยสอดคล้องกับแนวคิดของทิศนา แขมมณี (2567) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมทั้งภายนอกและภายในของผู้เรียน มีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนมากเช่นเดียวกับผู้สอน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนของครู และการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้านการวัดและการประเมินผล เป็นการวัดผลที่สะท้อนถึงความสามารถในการนำทักษะไปใช้ได้อย่างถูกต้อง โดยพิจารณาจากความสามารถในด้านจังหวะ ลีลาท่ารำ และปฏิภาณไหวพริบ หลังจากนั้น

ผู้สอนให้คำแนะนำและแนวทางการพัฒนาทักษะแก่นักศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ศุภลักษณ์ ทองจีน (2560) ที่กล่าวว่าการวัดและประเมินผล ช่วยให้ผู้สอนทราบว่าการสอนที่ผ่านมานั้น บรรลุผลหรือไม่มากน้อยเพียงใด ทำให้สามารถแก้ไขข้อบกพร่องได้ตรงจุดมีประโยชน์ทั้งต่อผู้เรียน และผู้สอน ด้านการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษา ศึกษาค้นคว้าก่อนถึงคาบเรียน เพื่อสร้างฐานความรู้เบื้องต้น และอธิบายถึงเนื้อหาด้านทฤษฎีและด้านการปฏิบัติ เริ่มการเรียนโดยต่อท่ารำทีละท่ายังไม่เข้ากับเพลง มีผู้สอนสาธิตเป็นตัวอย่าง เมื่อสาธิตจบผู้สอนให้นักศึกษารำเข้ากับเพลง และอภิปรายสรุปการเรียนรู้ เพื่อทบทวนความรู้และประเมินความเข้าใจ ผู้สอนให้คำแนะนำและแก้ไขข้อผิดพลาด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ดังที่ ทิศนา แขมมณี (2560) ได้อธิบายถึงรูปแบบการเรียนการสอนแบบสาธิต ว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการแสดงหรือทำสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ให้ผู้เรียนสังเกตดู แล้วให้ผู้เรียนซักถาม อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกตการสาธิต นอกจากการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน การเรียนการสอนยังสอดคล้องกับการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้สอนจะเป็นต้นแบบและทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้โดยตรงผ่านการบรรยาย และการสาธิต นอกจากนี้ผู้สอนจะมอบหมายให้เพื่อนที่ปฏิบัติท่ารำได้เป็นผู้สาธิตด้านหน้า สอดคล้องกับการเรียนรู้จากเพื่อน ดังที่ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2566) ได้อธิบายถึงรูปแบบการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ว่าเป็นการสะท้อนแนวคิดในการจัดการศึกษา โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก ไม่ว่าเราจะจัดหรือดำเนินการอย่างไรทางการศึกษา เราจะเอาผู้เรียนเป็นสำคัญ แล้วก็ดำเนินการไปตามนั้น การเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นการเรียนการสอนของผู้เรียนที่เกิดขึ้นจากการเตรียมตัว ในการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนการเรียนรู้ต่าง ๆ ต้องสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญให้ใกล้ชิด และในปัจจุบันเราสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากเพื่อนได้มากขึ้น สิ่งที่เรียนรู้จากเพื่อนควรเป็นงานที่เพื่อนมีความชำนาญ ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทร (โขนพระ) ยังสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเรียนการสอนเฉพาะทางนาฏศิลป์ด้านการฝึกปฏิบัติ ดังที่ อาภรณ์ มนตรีศาสตร์ และ จาตุรงค์ มนตรีศาสตร์ (2525) ได้อธิบายกระบวนการสอนด้านการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์ว่า เมื่อเริ่มการเรียนการสอนด้านทฤษฎีในขั้นกำหนดบทเรียน ผู้สอนดำเนินการสอนด้านการฝึกปฏิบัติตามลำดับขั้นต่อไปนี้ 1) ขั้นฟังเพลง ซึ่งตรงกับการเริ่มต้นที่ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจจังหวะ 2) ขั้นเตรียมรำ รวมถึงการแนะนำหรือทำความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง 3) ขั้นสอนรำที่ใช้การบรรยายท่ารำ โดยใช้ "นาฏยศัพท์" เป็นภาษาเฉพาะทางเพื่อเพิ่มความรวดเร็วในการทำความเข้าใจ การสาธิตท่าที่ยาก การแบ่งบทเรียนเป็นตอน ๆ เพื่อลงมือฝึกจริง สามารถพัฒนาทักษะได้อย่างสมบูรณ์ และบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำไปใช้ในการถ่ายทอดความรู้การจัดการเรียนการสอนในหน่วยงานทางการศึกษา เนื่องจากเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เป็นมาตรฐาน ของคุณครูผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์โขนพระ

2. ควรมีการจัดทำคู่มือการถ่ายทอดท่ารำเพลงหน้าพาทย์รุกร้น-เสมอข้ามสมุทรของโขนพระ คณะศิลปศึกษา

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษาโขนพระ กลุ่มที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป

2. ควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้เรียนที่สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลปและกลุ่มที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป

## รายการอ้างอิง

ชรินทร์ พรหมรักษ์. (2551). *การรำหน้าพาทย์รุกร้น และเสมอข้ามสมุทร ของพระราม และพระลักษมณ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนา.

ทิศนา แขมมณี. (2560). *14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ* (พิมพ์ครั้งที่ 13). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2567). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 27). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2566). *ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 27 วิธีสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียน*. วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

ศุภลักษณ์ ทองจีน. (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้* [เอกสารที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. ศูนย์การศึกษาบึงกาฬ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

อาภรณ์ มนตรีศาสตร์, และจาตุรงค์ มนตรีศาสตร์. (2525). *นาฏศิลป์เพื่อการศึกษาเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 2). องค์การค้าของคุรุสภา.

# กรอบการสอนแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลางและการพัฒนาทักษะเชิงสร้างสรรค์ที่ AI ทดแทนไม่ได้ในยุคปัญญาประดิษฐ์

# HUMAN-CENTERED INSTRUCTIONAL FRAMEWORK AND THE DEVELOPMENT OF AI-IRREPLACEABLE CREATIVE SKILLS IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

**สุธินี ทิพรัตน์***
**SUTINEE THIPPHARAT**

## บทคัดย่อ

การแพร่หลายของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ในวงการศิลปะและออกแบบทำให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานทัศนศิลป์ได้ภายในไม่กี่วินาที ขณะเดียวกันกลับพบว่ากระบวนการคิดเชิงแนวคิด (Conceptual Thinking) และทักษะการสื่ออารมณ์ผ่านภาพ (Emotional Visual Communication) ซึ่งเป็นสมรรถนะหลักของศิลปินและนักออกแบบมืออาชีพ ถูกละเลยไป งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและอธิบายกรอบการสอนแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Instructional Framework) ที่เรียกว่า Human-First AI Integration Framework (HF-AI) สำหรับรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี รหัส 401-21006 2) ศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงแนวคิด (Conceptual Thinking) และ 3) ศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพ (Emotional Visual Storytelling) และการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ศิลปะ

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน (Scholarship of Teaching and Learning หรือ SoTL) แบบผสมผสาน (Mixed Methods) เก็บข้อมูลจากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ทั้งหมดในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 (Whole Population) ตลอด 16 สัปดาห์การสอน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแบบบันทึก AI Override Log แบบทดสอบ Blind test Protocol และสมุดบันทึกสะท้อนคิด Reflective Process Journal วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่และร้อยละ

*อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า HF-AI ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การวางฐานความคิด (GROUND) การสร้างผลงานด้วย AI (GENERATE) การวิพากษ์ผลลัพธ์ (CRITIQUE) และการปรับแก้โดยมนุษย์ (OVERRIDE) สามารถบูรณาการเข้ากับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา (Course Learning Outcomes หรือ CLO) ได้ครบทั้ง 4 ด้าน ผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 จากการวิเคราะห์เนื้อหา Reflective Process Journal ของนักศึกษาทั้ง 30 คน พบว่าสัปดาห์ที่ 1 นักศึกษาอธิบายเหตุผลเชิงศิลปะได้เพียงระดับการมองเห็น (Visual Level) ร้อยละ 82 แต่เมื่อสิ้นสุดสัปดาห์ที่ 14 นักศึกษาร้อยละ 73 สามารถอธิบายเหตุผลในระดับการเล่าเรื่อง (Narrative Level) ที่เชื่อมโยงกับเจตนาของผลงานได้ และผลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 จากแบบทดสอบ Blind test Protocol พบว่าผู้ประเมินอิสระ (Guest Critics) ตัดสินว่าผลงานของนักศึกษาร้อยละ 82 สื่อสารอารมณ์ได้ชัดเจนกว่าผลงานที่สร้างจาก AI ขณะที่การวิเคราะห์ AI Override Log จำนวน 186 รายการ พบรูปแบบการปรับแก้ที่เกี่ยวข้องกับความไม่ถูกต้องเชิงวัฒนธรรม (Cultural Inaccuracy) มากที่สุดที่ร้อยละ 38

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์, การรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์, การเรียนรู้ที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง, การศึกษาด้านการออกแบบ, การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

## Abstract

The proliferation of generative AI tools in the creative industries has enabled students to produce visual artworks within seconds; however, the conceptual thinking processes and emotional visual communication skills that constitute core competencies of professional artists and designers are increasingly overlooked. This study aimed to: (1) develop and explicate a human-centered instructional framework, termed the Human-First AI Integration Framework (HF-AI), for the Arts and Media Technology course (401-21006); (2) examine the effects of HF-AI on students' conceptual thinking; and (3) examine the effects of HF-AI on students' emotional visual storytelling and their integration of media technology into artistic creation.

The study employed a Scholarship of Teaching and Learning (SoTL) mixed-methods methodology, with data collected from 30 first-year students in the Fine Arts program at the College of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute. The entire population enrolled in the course during the second semester of the 2025 academic year was selected through purposive sampling and participated in 16 weeks of instruction. The research instruments comprised an AI Override Log, a Blind-Test Protocol, and Reflective Process Journals.

Qualitative data were analyzed using content analysis, while quantitative data were analyzed using descriptive statistics, including frequencies and percentages.

Regarding Objective 1, the findings revealed that HF-AI, comprising four stages-GROUND, GENERATE, CRITIQUE, and OVERRIDE-was fully integrated with all four Course Learning Outcomes (CLOs). Regarding Objective 2, content analysis of the Reflective Process Journals from all 30 students showed that 82% of the students demonstrated only visual-level reasoning in Week 1, whereas by Week 14, 73% had achieved narrative-level reasoning connected to artistic intent. Regarding Objective 3, the Blind-Test results indicated that independent guest critics judged 82% of student-created works to communicate emotional nuance more effectively than AI-generated outputs. Furthermore, analysis of 186 AI Override Log entries identified cultural inaccuracy as the most frequent override category, accounting for 38% of all entries.

Collectively, these empirical findings demonstrate the potential of HF-AI to cultivate AI-irreplaceable competencies while simultaneously fostering AI literacy among higher education art students.

Keywords: generative AI, AI literacy, human-centered learning, design education, Scholarship of Teaching and Learning

**บทนำ**

การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในช่วง พ.ศ. 2565–2568 โดยเฉพาะเครื่องมือด้านปัญญาประดิษฐ์ ได้เปลี่ยนแปลงบริบทของวงการศิลปะและการออกแบบสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ นักศึกษาสามารถสร้างภาพหรือผลงานศิลปกรรมที่มีคุณภาพในระดับมืออาชีพได้ภายในเวลาไม่กี่วินาที โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยทักษะการวาดภาพหรือกระบวนการพัฒนาแนวคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นลำดับ (du Sautoy, 2019; Lovato et al., 2024) แม้เทคโนโลยีดังกล่าวจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ก็ทำให้เกิดคำถามสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปะว่า เมื่อ AI สามารถทำหน้าที่ด้านเทคนิคได้อย่างมีประสิทธิภาพ สถาบันการศึกษาควรพัฒนาสมรรถนะใดของผู้เรียนที่ยังคงเป็นคุณค่าซึ่ง AI ไม่สามารถทดแทนได้

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา แนวคิด Human-Centered Artificial Intelligence ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นกรอบสำคัญในการออกแบบ และใช้เทคโนโลยี AI โดยมุ่งให้ AI ทำหน้าที่สนับสนุนศักยภาพของมนุษย์ (Augment Human Intelligence)

มากกว่าการแทนที่มนุษย์ (Replace Human Intelligence) (Shneiderman, 2022) แนวคิดดังกล่าวได้ขยายเข้าสู่บริบททางการศึกษาในรูปของ Human-Centered AI Education ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ มีความรับผิดชอบ และยังคงรักษาบทบาทของมนุษย์ในการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และสร้างคุณค่าจากกระบวนการเรียนรู้ (Holmes et al., 2022) สอดคล้องกับกรอบสมรรถนะปัญญาประดิษฐ์สำหรับผู้เรียนที่ UNESCO เผยแพร่ล่าสุดในปี 2024 (UNESCO AI Competency Framework for Students) ซึ่งกำหนดสมรรถนะหลัก 4 ด้าน ได้แก่ ทัศนคติที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Mindset) จริยธรรมด้าน AI เทคนิคและการประยุกต์ใช้ AI และการออกแบบระบบ AI โดยจัดลำดับขั้นความเชี่ยวชาญตั้งแต่ระดับเข้าใจ ประยุกต์ใช้ไปจนถึงระดับสร้างสรรค์ (UNESCO, 2024)

ควบคู่กันนั้น แนวคิด AI Literacy ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในฐานะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นับตั้งแต่ Long และ Magerko (2020) เสนอกรอบสมรรถนะ AI Literacy เบื้องต้นที่ครอบคลุมความสามารถในการเข้าใจหลักการทำงานของ AI การประเมินข้อจำกัด และการตัดสินใจใช้งานอย่างมีจริยธรรม ต่อมา Ng et al. (2021) ได้ขยายกรอบดังกล่าวให้ครอบคลุม 4 องค์ประกอบหลัก คือ การรู้และเข้าใจ AI การใช้และประยุกต์ AI การประเมินและสร้าง AI และจริยธรรมด้าน AI ซึ่งกลายเป็นฐานสำคัญของกรอบ AI Literacy ร่วมสมัยหลายฉบับในปัจจุบัน (เช่น Zhou & Schofield, 2024) สำหรับบริบทของการศึกษาศิลปะ AI Literacy มิได้หมายถึงเพียงความสามารถในการใช้โปรแกรมสร้างภาพเท่านั้น แต่รวมถึงความสามารถในการวิพากษ์ผลลัพธ์ของ AI การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธข้อเสนอของ AI (Human Override) และการสร้างผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ ประสบการณ์ และคุณค่าของมนุษย์

งานวิจัยด้านการศึกษาระบุว่าทักษะที่ยังคงเป็นสมรรถนะเฉพาะของมนุษย์ ได้แก่ การคิดเชิงแนวคิด การสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพ การรู้เท่าทันวัฒนธรรม การอธิบายเหตุผลเชิงศิลปะ และการใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ ซึ่งล้วนต้องอาศัยประสบการณ์ชีวิต ความรู้สึก และบริบททางสังคมที่ AI ยังไม่สามารถสร้างขึ้นได้อย่างแท้จริง (Cross, 2011; Goldschmidt, 2014; Mollick, 2024) สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Generative AI ในการศึกษาศิลปะระหว่างปี 2019–2025 ซึ่งพบว่างานวิจัยในประเด็นนี้เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา (จาก 2 เรื่องในปี 2023 เป็น 14 เรื่องในปี 2025) และส่วนใหญ่ยังคงปฏิบัติต่อ Generative AI ในฐานะเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ (Process Tool) มากกว่าตัวสร้างผลงานสำเร็จรูป โดยผู้เรียนมักผสมผสานสื่อดั้งเดิม ซอฟต์แวร์ดิจิทัล และเครื่องมือ Generative AI เข้าด้วยกันเพื่อขยายขอบเขตความคิดสร้างสรรค์ (Chiu & Hwang, 2025) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้ ยังมุ่งเน้นการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพหรือความคิดสร้างสรรค์

ในการผลิตผลงาน มากกว่าการออกแบบกระบวนการสอนที่พัฒนาสมรรถนะของมนุษย์ที่ AI ไม่สามารถทดแทนได้อย่างเป็นระบบ (Lovato et al., 2024)

นอกจากนี้ แม้จะมีการเสนอกรอบ AI Literacy Framework และ Human-Centered AI Education ในระดับสากลอย่างต่อเนื่องในช่วง 3-5 ปีที่ผ่านมา ทั้งจาก UNESCO (2024) Ng et al. (2021) และ Zhou และ Schofield (2024) แต่กรอบเหล่านี้ส่วนใหญ่ยังคงพัฒนาขึ้นในบริบทการศึกษาทั่วไปหรือสาขาวิชาที่เน้นเนื้อหาเชิงเหตุผลและข้อมูล (เช่น วิทยาการคอมพิวเตอร์ บริหารธุรกิจ) มากกว่าสาขาศิลปะและการสร้างสรรค์โดยตรง ขณะที่งานวิจัยเฉพาะด้าน Generative AI ในการศึกษาศิลปะ แม้จะเริ่มมีจำนวนเพิ่มขึ้นตั้งแต่ปี 2023 เป็นต้นมา แต่ยังคงเน้นการประเมินผลด้านการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นหลัก (Chiu & Hwang, 2025) มากกว่าการพัฒนากรอบการสอนเชิงโครงสร้างที่ระบุขั้นตอนชัดเจนสำหรับฝึกฝนทักษะที่ AI ทดแทนไม่ได้ ด้วยเหตุนี้จึงพบช่องว่างขององค์ความรู้ (Research Gap) ในสามประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) การขาดกรอบการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงแนวคิด Human-Centered AI Education และ AI Literacy เข้ากับการศึกษาศิลปะโดยตรงและเป็นระบบ 2) การขาดรูปแบบการเรียนรู้ที่กำหนดลำดับขั้นตอนชัดเจนในการพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ในการกำกับและวิพากษ์ผลลัพธ์ของ AI (Human Override) อย่างเป็นรูปธรรม และ 3) การขาดหลักฐานเชิงประจักษ์จากบริบทการศึกษาศิลปะของไทย เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงแนวคิดและการสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพภายใต้เงื่อนไขของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งยังไม่ได้รับการศึกษาอย่างเพียงพอในบริบทของการศึกษาศิลปกรรมระดับอุดมศึกษา

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนา Human-First AI Integration Framework (HF-AI) ซึ่งบูรณาการแนวคิด Human-Centered AI Education และ AI Literacy เข้ากับกระบวนการเรียนการสอนด้านศิลปะ เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงแนวคิด การสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพ การรู้เท่าทันวัฒนธรรม และความสามารถในการกำกับการใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ อันเป็นสมรรถนะสำคัญที่ยังคงเป็นคุณค่าเฉพาะของมนุษย์ในยุคปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ และเป็นความพยายามเติมเต็มช่องว่างการวิจัยที่กล่าวถึงข้างต้นในบริบทของการศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาของไทย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาและอธิบาย Human-First AI Integration Framework (HF-AI) สำหรับการสอนรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี

2. เพื่อศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะ Conceptual Thinking ในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม

3. เพื่อศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะ Emotional Visual Storytelling และการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ศิลปะ

## วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้กำหนดกรอบแนวคิดโดยเชื่อมโยงวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 3 ข้อ เข้ากับเครื่องมือวิจัยและวิธีวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ทุกขั้นตอนของการวิจัยตอบคำถามวิจัยได้ตรงประเด็นและสามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ ดังแสดงในตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุประสงค์ เครื่องมือวิจัย ตัวแปร และวิธีวิเคราะห์ข้อมูล

| วัตถุประสงค์การวิจัย | เครื่องมือวิจัยที่ใช้ | ตัวแปร / ข้อมูลที่เก็บ | วิธีวิเคราะห์ข้อมูล |
|---|---|---|---|
| วัตถุประสงค์ที่ 1 พัฒนาและอธิบายกรอบการสอน HF-AI | การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน (IOC) | ความสอดคล้องของ HF-AI กับ CLO รายวิชา (4 ด้าน) | พรรณนาเชิงคุณภาพ ตรวจสอบความเที่ยงเชิงเนื้อหา |
| วัตถุประสงค์ที่ 2 ศึกษาผลต่อ Conceptual Thinking | Reflective Process Journal (N=30) AI Override Log (186 รายการ) | ระดับการอธิบายเหตุผล (Visual / Concept / Narrative) | การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ความถี่ร้อยละ |
| วัตถุประสงค์ที่ 3 ศึกษาผลต่อ Emotional Visual Storytelling | Blind test Protocol (ผู้ประเมินอิสระ 2 ท่าน) AI Override Log | ร้อยละผลงานที่ผ่านเกณฑ์การสื่ออารมณ์ (≥70%) | สถิติเชิงพรรณนา (ความถี่ ร้อยละ) Inter-rater Reliability |

ที่มา: ผู้วิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธี Scholarship of Teaching and Learning (SoTL) ตามแนวคิดของ Boyer (1990) และ Glassick, Huber และ Maeroff (1997) ซึ่งเป็นแนวทางการวิจัยที่ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้วิจัยในชั้นเรียนของตนเอง (Practitioner-as-Researcher) มุ่งพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ควบคู่กับการสร้างองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริง โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ประกอบด้วยข้อมูลเชิงคุณภาพ (Reflective Process Journal, AI Override Log, การสัมภาษณ์ Guest Critics) และข้อมูลเชิงปริมาณ (ผล Blind test, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทั้งมิติเชิงลึกและมิติเชิงสถิติ การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน โดยแต่ละขั้นตอนเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การวิจัยตามตารางที่ 1 ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ (Problem Identification) ศึกษาปัญหาการจัดการเรียนการสอนจากรายงานผลการดำเนินการรายวิชาในช่วง 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมา ทบทวนวรรณกรรมด้าน Human-Centered AI Education และ AI Literacy เพื่อกำหนดช่องว่างการวิจัย ขั้นนี้เป็นพื้นฐานรองรับวัตถุประสงค์ข้อ 1

ขั้นที่ 2 การพัฒนากรอบการสอน Human-First AI Integration Framework (HF-AI) (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1) ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนากรอบการสอน 3 ระยะที่อธิบายในหัวข้อถัดไป และตรวจสอบคุณภาพร่างกรอบการสอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำไปทดลองใช้

ขั้นที่ 3 การนำกรอบการสอนไปใช้ (Implementation) ทดลองใช้ HF-AI ทั้ง 4 ขั้นตอน (GROUND, GENERATE, CRITIQUE, OVERRIDE) ในรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี ตลอดภาคการศึกษา 16 สัปดาห์ พร้อมเก็บข้อมูลภาคสนามไปพร้อมกันเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2 และข้อ 3

ขั้นที่ 4 การสะท้อนผลและเก็บข้อมูล (Reflection and Evidence Collection) เก็บข้อมูลจาก AI Override Log และ Reflective Process Journal ทุกสัปดาห์ (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2) และดำเนินการ Blind test Protocol 2 ครั้ง พร้อมสัมภาษณ์ Guest Critics หลังการนำเสนอ Midterm และ Final Project (ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 3)

ขั้นที่ 5 การวิเคราะห์และเผยแพร่ผลการวิจัย (Analysis and Dissemination) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติเชิงพรรณนา ตามที่ระบุไว้ในตารางที่ 1 ก่อนสังเคราะห์เป็นข้อเสนอเชิงวิชาการตามหลัก SoTL

**วิธีพัฒนากรอบ HF-AI**

กรอบ HF-AI พัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการ 3 ระยะที่สามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสังเคราะห์เอกสารและวรรณกรรม (Literature Synthesis) ทบทวนแนวคิด Human-Centered AI Education (Holmes et al., 2022; UNESCO, 2024) กรอบ AI Literacy (Long & Magerko, 2020; Ng et al., 2021) ทฤษฎี Studio-Based Learning (Hetland et al., 2013) และ Design Argumentation (Goldschmidt, 2014) ร่วมกับการวิเคราะห์รายงานผลการดำเนินการรายวิชา ในช่วง 2 ปีการศึกษาที่ผ่านมาเพื่อระบุปัญหาการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียน

ระยะที่ 2 การสังเคราะห์เพื่อร่างกรอบการสอน (Framework Drafting) ผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ความรู้จากระยะที่ 1 เป็นร่างกรอบการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ GROUND, GENERATE, CRITIQUE และ OVERRIDE โดยออกแบบให้แต่ละขั้นตอนสอดคล้องกับ CLO ของรายวิชาและสามารถวัดผลได้ด้วยเครื่องมือวิจัยที่กำหนดไว้ในตารางที่ 1

ระยะที่ 3 การตรวจสอบคุณภาพร่างกรอบการสอนโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Expert Validation) นำร่างกรอบการสอน HF-AI เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน (รายละเอียดในหัวข้อการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ) เพื่อประเมินความเหมาะสมเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องกับ CLO ก่อนปรับปรุงร่างกรอบตามข้อเสนอแนะและนำไปทดลองใช้จริงในขั้นที่ 3 ของกระบวนการ SoTL

**กลุ่มตัวอย่าง**

นักศึกษาชั้นปีที่ 1 หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี (401-21006) ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ห้อง 314 อาคารพื้นฐานศิลปะ จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้นักศึกษาที่ทั้งหมดที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานี้ ในภาคการศึกษาดังกล่าวเป็นกลุ่มตัวอย่าง (Whole Population) ผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคนได้รับการแจ้งและยินยอมเข้าร่วมการวิจัยก่อนเริ่มต้น

**กรอบ Human-First AI Integration Framework (HF-AI)**

HF-AI ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก นำมาใช้บูรณาการในรายวิชาตามลำดับสัปดาห์การจัดการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ขั้นตอนของ Human-First AI Integration Framework (HF-AI) สำหรับรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี

| ขั้นตอน | ชื่อขั้น | กิจกรรมหลัก | ผลลัพธ์ที่คาดหวัง |
|---|---|---|---|
| 1 | GROUND | สร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมในแนวคิดที่กำหนด โดยไม่ใช้ AI ผ่านกิจกรรม Digital Self Portrait (สัปดาห์ที่ 2–5) | Conceptual Independence มีจุดยืนทางแนวคิดทางศิลปะก่อนสัมผัส AI |
| 2 | GENERATE | ใช้ AI (Grok, META, Canva, Capcut) สร้าง Output จาก Brief เดียวกัน (สัปดาห์ที่ 6–8) | Externalisation เห็นความแตกต่างระหว่างงานศิลปะของตนกับ AI อย่างเป็นรูปธรรม |
| 3 | CRITIQUE | วิเคราะห์ Output AI ด้วยหลักองค์ประกอบศิลป์ (Visual Hierarchy, Color Theory, Gestalt) และบันทึก '5 สิ่งที่ AI ไม่รู้' (สัปดาห์ที่ 9–11) | Critical AI Literacy ระบุข้อจำกัดของ AI ในงานศิลปกรรมด้วยภาษาทฤษฎีได้ |
| 4 | OVERRIDE | ปรับแก้ Output AI ด้วยการตัดสินใจของมนุษย์ บันทึก Override Log 4 คำถาม (สัปดาห์ที่ 12–16) | AI Direction Skill กำกับและบูรณาการ AI ในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะอย่างมีวิจารณญาณ |

ที่มา: ผู้วิจัย

**เครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

การวิจัยใช้เครื่องมือ 3 ประเภท ซึ่งแต่ละประเภทเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การวิจัยที่ระบุไว้ในตารางที่ 1 ได้แก่ 1) AI Override Log แบบบันทึก 4 คำถาม ประกอบด้วย AI ให้ Output อะไรมา ตัดสินใจอะไรต่างออกไป เหตุผลที่ Override และผลลัพธ์ที่ดีขึ้นอย่างไร สอดคล้องกับกิจกรรม Workshop ในทุกสัปดาห์ และตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2 และ 3

2) Blind test Protocol ที่ให้ผู้ประเมินอิสระ 2 ท่านระบุ Personality และ Emotion จากผลงานศิลปกรรมของนักศึกษาโดยไม่ทราบบริบท เกณฑ์ผ่านกำหนดที่ร้อยละ 70 ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 3 และ 3) Reflective Process Journal ที่นักศึกษาเขียนสะท้อนคิด 3 ประโยคต่อสัปดาห์ ตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2 ซึ่งสอดคล้องกับเครื่องมือ Reflective Journal / Exit Slip ในประมวลรายวิชา

เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ด้านศิลปศึกษา เทคโนโลยีการศึกษา และปัญญาประดิษฐ์ ด้านละ 1 คน ซึ่งพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามในเครื่องมือกับวัตถุประสงค์การวิจัยเป็นรายข้อ โดยให้คะแนน +1 (สอดคล้อง) 0 (ไม่แน่ใจ) หรือ -1 (ไม่สอดคล้อง) แล้วคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) เป็นรายข้อ ผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามส่วนใหญ่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ (IOC ≥ 0.50) ยกเว้นข้อคำถาม 2 ข้อใน AI Override Log ที่มีค่า IOC ต่ำกว่าเกณฑ์ (0.33) เนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่าคำถามมีความซ้ำซ้อนกับข้ออื่นและตีความได้หลายแบบ ผู้วิจัยจึงตัดข้อคำถามดังกล่าวออก และปรับปรุงข้อความให้ชัดเจนขึ้น ก่อนนำเครื่องมือฉบับปรับปรุงไปใช้เก็บข้อมูลจริง

ด้านความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) ผู้วิจัยตรวจสอบแยกตามประเภทเครื่องมือ ดังแสดงในตารางที่ 3 โดย Reflective Process Journal มีค่าความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Cronbach's Alpha) เท่ากับ .91 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก ส่วน Blind test Protocol ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินอิสระ 2 ท่าน (Inter-rater Reliability) ด้วยค่า Cohen's Kappa เท่ากับ .86 ซึ่งจัดอยู่ในระดับความสอดคล้องที่ดีมาก (Almost Perfect Agreement) บ่งชี้ว่าผู้ประเมินทั้งสองท่านตัดสินผลงานในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญ และลดความเสี่ยงของอคติส่วนบุคคล (Rater Bias) ในการประเมินผลตามวัตถุประสงค์ข้อ 3

**ตารางที่ 3 สรุปค่าความตรงและความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัยแต่ละประเภท**

| เครื่องมือวิจัย | ประเภทค่าความเชื่อมั่น/ความเที่ยง | ค่าที่ได้ | หมายเหตุ |
|---|---|---|---|
| AI Override Log (4 คำถาม) | ความเที่ยงเชิงเนื้อหา (IOC) | 0.67 – 1.00 | ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน |
| Blind test Protocol (เกณฑ์ผ่าน 70%) | ความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Cohen's Kappa) | 0.86 | ผู้ประเมินอิสระ 2 ท่าน |
| Reflective Process Journal | ความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Cronbach's Alpha) | 0.91 | คำถามสะท้อนคิด 3 ข้อ/สัปดาห์ |

ที่มา: ผู้วิจัย

เพื่อเสริมสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติม จากการตรวจสอบเครื่องมือข้างต้น ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ด้านวิธีการเก็บข้อมูล (Method Triangulation) โดยเปรียบเทียบข้อมูลจาก Reflective Journal, AI Override Log, การสัมภาษณ์ Guest Critics และผลการประเมิน Blind test ร่วมกับการตรวจสอบข้อมูลร่วมกับผู้ให้ข้อมูล (Member Checking) และการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก (Peer Debriefing) เพื่อยืนยันความถูกต้องของการตีความข้อมูลก่อนสรุปผลการวิจัย

**การดำเนินการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล**

การเก็บข้อมูลดำเนินไปพร้อมกับการจัดการเรียนการสอนตลอด 16 สัปดาห์ ตามขั้นตอน SoTL ที่กล่าวข้างต้น โดยข้อมูลจาก AI Override Log และ Reflective Process Journal เก็บทุกสัปดาห์ตั้งแต่เริ่มใช้ HF-AI ส่วนข้อมูลจาก Blind test Protocol เก็บ 2 ครั้งในสัปดาห์ที่ 6 และสัปดาห์ที่ 11 และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ Guest Critics เก็บหลังการนำเสนองาน Midterm Project (สัปดาห์ที่ 9) และ Final Project (สัปดาห์ที่ 15-16) การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งตามประเภทข้อมูลและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้ ข้อมูลเชิงคุณภาพจาก AI Override Log และ Reflective Process Journal วิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดกลุ่มคำตอบตามระดับการอธิบายเหตุผล และประเภทของการ Override เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 2 ข้อมูลเชิงปริมาณจากผล Blind test และผลการประเมินปลายภาค วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่และร้อยละ เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 3 และข้อมูลจากการวิเคราะห์ประมวลรายวิชาเทียบกับกรอบ HF-AI วิเคราะห์เชิงเนื้อหาเพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อ 1

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและอธิบายกรอบ Human-First AI Integration Framework (HF-AI) สำหรับรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี 2) ศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะ Conceptual Thinking และ 3) ศึกษาผลของ HF-AI ต่อการพัฒนาทักษะ Emotional Visual Storytelling ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า HF-AI ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ GROUND, GENERATE, CRITIQUE และ OVERRIDE สามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดภาคการศึกษา 16 สัปดาห์ในรายวิชาที่ทำการศึกษาได้จริง และผลการวิเคราะห์เทียบกับประมวลรายวิชาพบว่า HF-AI มีความสอดคล้องกับ CLO ทั้ง 4 ด้านของรายวิชาตามที่นำเสนอในตารางที่ 4

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่าสัดส่วนนักศึกษาที่อธิบายเหตุผลเชิงศิลปะได้ในระดับ Narrative เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0 ในสัปดาห์ที่ 1 เป็นร้อยละ 73 (22 จาก 30 คน) ในสัปดาห์ที่ 14 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญทางสถิติ

($z = -5.89$, $p < .001$, *Cohen's h* = 2.03) สอดคล้องกับการวิเคราะห์ AI Override Log จำนวน 186 รายการ ที่พบว่าการปรับแก้ผลลัพธ์ของ AI ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความไม่ถูกต้องด้านวัฒนธรรม (ร้อยละ 38) ความล้มเหลวด้านตรรกะอารมณ์ (ร้อยละ 29) ความไม่สอดคล้องของแนวคิด (ร้อยละ 23) และความง่ายเกินไปด้านสุนทรียภาพ (ร้อยละ 10) ตามลำดับ

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่าสัดส่วนผลงานที่ผ่านเกณฑ์ Blind test เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 64 เป็นร้อยละ 82 ระหว่างการทดสอบสองครั้ง แม้การเปลี่ยนแปลงนี้ยังไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ($p = .080$) แต่มีขนาดอิทธิพลระดับกลาง (*Cohen's h* = 0.41) และเมื่อพิจารณาร่วมกับการประเมินของ Guest Critics ที่ระบุว่าผลงานของนักศึกษาร้อยละ 82 สื่ออารมณ์ได้ดีกว่า Output จาก AI ภายใต้ Brief เดียวกัน (ความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน Cohen's Kappa = .86) จึงเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์เบื้องต้นที่สนับสนุนว่า HF-AI มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะ Emotional Visual Storytelling ในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา (ร้อยละ 83.33 ได้รับระดับ B+ และร้อยละ 16.67 ได้รับระดับ B*)* เป็นข้อมูลเชิงบริบทที่นำเสนอแยกจากผลการวิจัยข้างต้น เนื่องจากระดับผลการเรียนสะท้อนเกณฑ์การประเมินรายวิชาในภาพรวม มิใช่หลักฐานยืนยันประสิทธิผลของกรอบ HF-AI โดยตรงตามที่ได้อภิปรายไว้ในหัวข้อก่อนหน้า

โดยสรุป ผลการวิจัยนี้จำกัดอยู่ในขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน ในรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2568 เท่านั้น และเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนที่ไม่มีกลุ่มควบคุมเปรียบเทียบ ผลการวิจัยจึงสนับสนุนได้เพียงว่า HF-AI มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้และมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรที่ศึกษาในบริบทนี้ แต่ยังไม่สามารถสรุปเป็นข้อยืนยันเชิงเหตุผล (Causal Claim*)* หรือข้อสรุปที่ครอบคลุมไปยังบริบทอื่น สถาบันอื่นหรือสาขาวิชาอื่นได้ การขยายผลไปสู่ข้อสรุปในวงกว้างกว่านี้จำเป็นต้องอาศัยการวิจัยเพิ่มเติมตามที่เสนอไว้ในหัวข้อข้อเสนอแนะ

**อภิปรายผล**

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 แสดงให้เห็นว่า HF-AI สามารถบูรณาการเข้ากับ CLO ของรายวิชาได้อย่างสมบูรณ์ สอดคล้องกับข้อเสนอของ Mollick *(*2024) เรื่อง Co-Intelligence ที่ระบุว่าการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ให้มนุษย์เป็นผู้กำกับ AI อย่างมีโครงสร้างชัดเจนช่วยให้การบูรณาการเทคโนโลยีในชั้นเรียนเกิดประสิทธิผลมากกว่าการปล่อยให้นักศึกษาใช้ AI โดยไม่มีกรอบกำกับ

**เหตุผลเชิงทฤษฎีที่ HF-AI ส่งผลต่อ Conceptual Thinking**

ผลการทดสอบทางสถิติยืนยันว่าการเปลี่ยนแปลงระดับการอธิบายเหตุผลเชิงศิลปะของนักศึกษาไม่ได้เกิดจากความบังเอิญ ($z = 5.16$ และ $z = -5.89$, $p < .001$ ทั้งสองค่า) และมีขนาดอิทธิพลในระดับใหญ่ คำอธิบายเชิงทฤษฎีว่าเหตุใด HF-AI จึงส่งผลต่อ Conceptual Thinking สามารถพิจารณาได้จากกลไก 3 ประการที่ทำงานร่วมกันตามลำดับขั้นตอนของกรอบการสอน HF-AI ประการแรก ขั้น *GROUND* ซึ่งบังคับให้นักศึกษาสร้างผลงานโดยไม่ใช้ AI ในช่วงต้นภาคการศึกษา สอดคล้องกับแนวคิด Zone of Proximal Development ของ Vygotsky (1978) ที่ระบุว่าผู้เรียนต้องมีฐานความรู้และจุดยืนของตนเองเป็นจุดเริ่มต้นก่อนจึงจะรับ Scaffold จากภายนอกได้อย่างมีประสิทธิภาพ การให้นักศึกษาเผชิญหน้ากับกระบวนการคิดของตนเองก่อนสัมผัส AI จึงเป็นการสร้าง Internal Reference Point ที่ใช้เปรียบเทียบกับ Output ของ AI ในขั้นต่อมา หากไม่มีขั้น GROUND นักศึกษาอาจไม่มีจุดยืนเพียงพอที่จะวิพากษ์ AI ได้อย่างมีเหตุผล ประการที่สอง ขั้น CRITIQUE บีบให้นักศึกษาต้องใช้ภาษาทฤษฎีศิลปะ (Visual Hierarchy, Color Theory, Gestalt) ในการอธิบายความแตกต่างระหว่างงานตนเองกับ AI อย่างเป็นระบบ ซึ่งตามแนวคิด Design Argumentation ของ Goldschmidt (2014) การฝึกอธิบายเหตุผลด้วยภาษาเชิงทฤษฎีซ้ำหลายรอบ (Iterative Verbalization) เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนความรู้สึกเชิงสัญชาตญาณ (Tacit Aesthetic Judgment) ให้กลายเป็นเหตุผลที่อธิบายได้อย่างชัดแจ้ง (Explicit Reasoning) ซึ่งเป็นคุณลักษณะของการคิดเชิงแนวคิดระดับสูง ประการที่สาม ขั้น OVERRIDE ให้นักศึกษาฝึกตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธข้อเสนอของ AI โดยมีเหตุผลรองรับ (Override Log 4 คำถาม) ซึ่งสอดคล้องกับหลัก Studio Habits of Mind ของ Hetland et al. (2013) ที่ระบุว่าการฝึกตัดสินใจซ้ำในบริบทที่มีปัญหาแตกต่างกันในแต่ละครั้ง (Deliberate Practice with Variation) ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงแนวคิดให้กลายเป็นทักษะที่คงทน (Durable Skill) มากกว่าความรู้ชั่วคราว กลไกทั้งสามนี้อธิบายได้ว่า ทำไมสัดส่วนนักศึกษาที่อธิบายเหตุผลได้เพียงระดับ Visual จึงลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ขณะที่สัดส่วนที่อธิบายได้ถึงระดับ Narrative เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในทิศทางตรงกันข้าม

**เหตุผลเชิงทฤษฎีที่ HF-AI ส่งผลต่อ Emotional Visual Storytelling**

สำหรับวัตถุประสงค์ที่ 3 แม้การเปรียบเทียบสัดส่วนผ่านเกณฑ์ Blind test ทั้งสองครั้งจะไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ($p = .080$) แต่ขนาดอิทธิพลระดับกลางที่พบ (*Cohen's h* = 0.41) บ่งชี้แนวโน้มเชิงบวกที่สอดคล้องกับทิศทางที่คาดหวัง และเมื่อพิจารณาร่วมกับผลการประเมินของ Guest Critics ที่ระบุว่าผลงานนักศึกษาร้อยละ 82 สื่ออารมณ์ได้ดีกว่า AI (มีค่าความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน Cohen's Kappa = .86) จึงสนับสนุนได้ว่า HF-AI มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะดังกล่าวในกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา คำอธิบายเชิงทฤษฎีว่าเหตุใด HF-AI จึงส่งผลต่อ Emotional Visual Storytelling

สามารถอธิบายได้จากกลไก 2 ประการ ประการแรก การออกแบบ Blind test Protocol ให้ผู้ประเมินอิสระตัดสินผลงานโดยไม่ทราบบริบทหรือคำอธิบายประกอบ เป็นการบีบให้นักศึกษาต้องเข้ารหัสอารมณ์ลงในองค์ประกอบภาพเองทั้งหมด (Visual Encoding of Affect) โดยไม่สามารถพึ่งพาคำบรรยายช่วยอธิบายเจตนา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ekman (2003) ที่ระบุว่าการสื่อสารอารมณ์ที่มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยรายละเอียดเชิงประสบการณ์ที่ผู้รับสารตีความได้โดยตรงจากภาพ มิใช่จากคำอธิบายภายนอกภาพ การฝึกฝนภายใต้เงื่อนไขนี้ซ้ำหลายรอบจึงพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในการเข้ารหัสอารมณ์ผ่านองค์ประกอบภาพได้แม่นยำขึ้น ประการที่สอง ผลการวิเคราะห์ AI Override Log ชี้ว่า Cultural Inaccuracy เป็น Override Type ที่พบบ่อยที่สุด (71 จาก 186 รายการ คิดเป็นร้อยละ 38) ซึ่งสะท้อนข้อจำกัดเชิงโครงสร้างของ AI ที่ฝึกจาก Dataset ที่มีอคติทางวัฒนธรรม (Cultural Bias in Training Data) ในบริบทรายวิชาที่มุ่งพัฒนาทักษะศิลปกรรมที่เชื่อมโยงกับมิติวัฒนธรรมไทย ตามแนวคิดของ Norman (2004) ความซับซ้อนทางอารมณ์ในงานออกแบบเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้รับสารอย่างแยกไม่ได้ การที่นักศึกษาต้องตรวจสอบและปรับแก้ความไม่ถูกต้องเชิงวัฒนธรรมซ้ำหลายครั้งในกระบวนการ OVERRIDE จึงเป็นการฝึกฝนความสามารถในการสื่อสารอารมณ์ที่ฝังอยู่ในบริบททางวัฒนธรรมเฉพาะ ซึ่งเป็นมิติที่ AI ยังไม่สามารถเข้าถึงได้อย่างแท้จริง ความสามารถของนักศึกษาในการระบุและอธิบายปัญหาด้วยภาษาทฤษฎีศิลปะ (Visual Hierarchy, Color Theory, Gestalt) จึงเป็นหลักฐานของการพัฒนา Cultural Literacy และ AI Literacy ควบคู่กัน ซึ่ง UNESCO (2021) ระบุว่าจำเป็นสำหรับพลเมืองดิจิทัลในศตวรรษที่ 21

จากรายงานผลการดำเนินการรายวิชาพบว่า ปัญหาหลักคือ นักศึกษายังขาดความรู้ด้านเทคโนโลยีและมีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีน้อย HF-AI ช่วยแก้ปัญหานี้ได้อย่างมีระบบ เนื่องจากกระบวนการ GENERATE เปิดโอกาสให้นักศึกษาสัมผัสเครื่องมือ AI ในบริบทที่มีโครงสร้างและมีเหตุผลทางศิลปะรองรับ ขณะที่กระบวนการ OVERRIDE สร้างทักษะการกำกับเทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ส่งผลให้ทักษะดิจิทัลและความมั่นใจในการใช้งานโปรแกรมพัฒนาขึ้นตามลำดับ ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ร้อยละ 83.33 ของนักศึกษาได้รับระดับ B+ เป็นข้อมูลเชิงบริบทที่ชี้ว่า HF-AI ไม่ได้เพิ่มภาระการเรียนรู้จนเกินไป แต่ไม่สามารถใช้เป็นหลักฐานยืนยันประสิทธิผลของ HF-AI โดยตรง เนื่องจากเกรดสะท้อนเกณฑ์การประเมินรายวิชาในภาพรวม มากกว่าประสิทธิผลของนวัตกรรมการสอนเพียงอย่างเดียว

ข้อจำกัดของการวิจัย ได้แก่ การที่ผู้วิจัยเป็นผู้สอนด้วยอาจเกิด Researcher Bias แม้จะมีการใช้ Blind Rater ในกระบวนการ Blind test เพื่อลดอคติก็ตาม การศึกษาดำเนินการในสถาบันเดียว ซึ่งอาจจำกัด Transferability ของผลการวิจัยไปยังบริบทอื่น ขนาดกลุ่มตัวอย่าง (N=30) ยังจำกัดอำนาจการทดสอบทางสถิติสำหรับการเปรียบเทียบ

บางรายการ และยังไม่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบ จึงควรตีความผลการวิจัยนี้ในลักษณะกรณีศึกษาเชิงสำรวจที่มีหลักฐานเชิงปริมาณสนับสนุน มากกว่าการสรุปเชิงเหตุผลที่ครอบคลุมบริบทอื่นโดยปราศจากการศึกษาเพิ่มเติม นอกจากนี้คำอธิบายเชิงทฤษฎีข้างต้น เป็นการตีความความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนของ HF-AI กับผลที่สังเกตได้ในเชิงตรรกะ (Plausible Mechanism) มิใช่การพิสูจน์ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Mechanism) ที่ยืนยันได้ด้วยการออกแบบวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มควบคุม

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

ผลการวิจัยนี้ให้หลักฐานเชิงประจักษ์เบื้องต้น ที่สนับสนุนแนวคิด Human-Centered AI Education ในบริบทการศึกษาศิลปะ ซึ่งมีนัยเชิงวิชาการ 3 ประการ ประการแรก ผลการวิจัยชี้ว่าลำดับขั้นตอนของการเปิดรับ AI มีความสำคัญไม่น้อยกว่าการห้ามหรืออนุญาตให้ใช้ AI การกำหนดให้ผู้เรียนสร้างผลงานด้วยตนเองก่อน (ขั้น GROUND) แล้วจึงเปิดให้ใช้ AI ในภายหลัง (ขั้น GENERATE) อาจเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อ Conceptual Thinking มากกว่าการตัดสินใจเพียงว่าจะใช้หรือไม่ใช้ AI ซึ่งเป็นข้อเสนอเชิงทฤษฎีที่ควรนำไปทดสอบเพิ่มเติมด้วยการออกแบบวิจัยเชิงทดลอง ประการที่สอง ผลการวิจัยเสนอว่าการประเมินรูปแบบ Blind test ที่ปราศจากคำอธิบายประกอบอาจเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการวัดความสามารถด้าน Emotional Visual Storytelling ของผู้เรียนได้แม่นยำกว่าการประเมินจากผลงานพร้อมคำบรรยายตามแบบเดิม ซึ่งเป็นประเด็นที่วงวิชาการด้านศิลปศึกษาอาจนำไปพัฒนาเป็นเครื่องมือประเมินมาตรฐานต่อไป ประการที่สาม รูปแบบการบันทึก Human Override ที่จำแนกเหตุผลเป็น 4 ประเภท (Cultural Inaccuracy, Emotional Logic Failure, Concept Inconsistency, Aesthetic Oversimplification) อาจนำไปใช้เป็นกรอบวิเคราะห์เชิงทฤษฎีสำหรับการศึกษาข้อจำกัดของ Generative AI ในงานสร้างสรรค์สาขาอื่นที่มีบริบททางวัฒนธรรมเฉพาะตัวเช่นเดียวกัน

**ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติสำหรับการนำ HF-AI ไปประยุกต์ใช้ในสาขาอื่น**

สถาบันการศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบที่มีรายวิชาบูรณาการ AI สามารถนำ HF-AI ไปประยุกต์ใช้ได้โดยปรับเนื้อหาแต่ละขั้นตอนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของศาสตร์นั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้ ในสาขาการออกแบบกราฟิกและการออกแบบผลิตภัณฑ์ ขั้น GROUND อาจปรับเป็นการให้ผู้เรียนออกแบบ Concept Sketch ด้วยมือก่อนใช้ AI ช่วยสร้าง Mockup ส่วนขั้น CRITIQUE ควรปรับเกณฑ์การวิเคราะห์จากองค์ประกอบศิลป์ทั่วไปเป็นหลักการเฉพาะของสาขา เช่น Brand Identity Consistency หรือ Usability ในสาขาการสร้างภาพเคลื่อนไหวและ Motion Graphics ขั้น GROUND อาจปรับเป็นการ Storyboard ด้วยมือก่อนใช้ AI ช่วยสร้างเฟรมตัวอย่าง และขั้น OVERRIDE ควรเพิ่มประเด็นการตรวจสอบความสอดคล้องของ Timing และ Pacing ซึ่ง AI มักให้จังหวะที่เป็น

มาตรฐานเกินไป ในสาขาการเขียนเชิงสร้างสรรค์หรือการประพันธ์เพลง หลักการของ HF-AI สามารถปรับใช้ได้ในลักษณะเดียวกัน โดยขั้น GROUND คือการร่างแนวคิดหรือเนื้อเรื่องด้วยตนเองก่อนใช้ AI ช่วยขยายความ และขั้น *CRITIQUE* ควรเพิ่มประเด็นการตรวจสอบความสอดคล้องเชิงวัฒนธรรมและบริบทเฉพาะของภาษา ซึ่งเป็นจุดที่ AI มีข้อจำกัดในลักษณะเดียวกับที่พบในงานวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม การปรับใช้ในสาขาอื่นยังเป็นข้อเสนอเชิงทฤษฎีที่ยังไม่ได้รับการทดลองจริงในงานวิจัยนี้ จึงควรมีการศึกษานำร่องก่อนนำไปใช้ในวงกว้าง

สำหรับการนำไปใช้ในรายวิชาศิลปะกับสื่อเทคโนโลยีและรายวิชาที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ผู้สอนควรเพิ่มกิจกรรมฝึกปฏิบัติและกรณีศึกษาจากศิลปินไทยร่วมสมัยตามข้อเสนอแนะจากรายงานผลการดำเนินการรายวิชา เพื่อเสริมสร้าง Cultural Identity ให้แก่ผู้เรียนควบคู่กับการใช้ HF-AI และควรพัฒนา AI Override Log และ Blind test Protocol ให้เป็นเครื่องมือ Formative Assessment ที่ใช้ต่อเนื่องตลอดภาคการศึกษา มิใช่ใช้เพียงเพื่อการประเมินผลปลายภาคเท่านั้น เพื่อให้ผู้เรียนได้รับ Feedback เชิงวิพากษ์ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างสม่ำเสมอ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

ข้อเสนอแนะเชิงวิธีวิจัยที่ควรดำเนินการต่อยอดมี 4 ประเด็นหลัก ประการแรก ควรทำวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มควบคุม (Control Group) หรือกลุ่มเปรียบเทียบที่ใช้ AI โดยไม่มีกรอบ HF-AI กำกับ เพื่อทดสอบความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Causal Relationship) ระหว่าง HF-AI กับการเปลี่ยนแปลงของ Conceptual Thinking และ Emotional Visual Storytelling อย่างเข้มงวดกว่าการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบที่ดำเนินการในครั้งนี้ ประการที่สอง ควรขยายการศึกษาไปยังสาขาอื่นที่เสนอไว้ข้างต้น เช่น การออกแบบกราฟิก การสร้างภาพเคลื่อนไหว และการประพันธ์เชิงสร้างสรรค์ รวมถึงระดับการศึกษาที่หลากหลายขึ้น ทั้งหลักสูตรต่อเนื่องและหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี เพื่อทดสอบ Transferability ของ HF-AI ในบริบทที่แตกต่างจากการศึกษาครั้งนี้ ประการที่สาม ควรมีการศึกษาระยะยาว (Longitudinal Study) เพื่อติดตามว่าทักษะที่พัฒนาขึ้นจาก HF-AI ในช่วงการศึกษายังคงอยู่หรือส่งผลต่อการประกอบอาชีพของบัณฑิตในระยะยาวหรือไม่ ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ยังไม่สามารถตอบคำถามดังกล่าวได้เนื่องจากเก็บข้อมูลภายในภาคการศึกษาเดียว ประการที่สี่ ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบ HF-AI กับกรอบการสอนเชิง AI Literacy อื่นที่มีอยู่ในวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อยืนยันความแตกต่างและจุดเด่นเฉพาะของ HF-AI ในฐานะองค์ความรู้ใหม่ เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้ยังมิได้ดำเนินการเปรียบเทียบดังกล่าวโดยตรง

**รายการอ้างอิง**

Boyer, E. L. (1990). *Scholarship Reconsidered: Priorities of the Professoriate*. Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching.

Chiu, T. K. F., & Hwang, G. J. (2025). Generative AI in art education: A systematic review of research trends, tool applications, and outcomes (2019–2025). *Education Sciences*, *16*(1), 47.

Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Berg Publishers.

du Sautoy, M. (2019). *The creativity code: Art and innovation in the age of AI*. 4th Estate.

Ekman, P. (2003). *Emotions revealed: Recognizing faces and feelings to improve communication and emotional life*. Times Books.

Glassick, C. E., Huber, M. T., & Maeroff, G. I. (1997). *Scholarship assessed: Evaluation of the professoriate*. Jossey-Bass.

Goldschmidt, G. (2014). *Linkography: Unfolding the design process*. MIT Press.

Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. M. (2013). *Studio thinking 2: The real benefits of visual arts education*. Teachers College Press.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). *The ethics of AI in education*. Routledge.

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–16.

Lovato, C., Hagen, I., & Risman, K. (2024). Generative AI in creative education: Opportunities and pedagogical challenges. *Journal of Creative Behavior*, *58*(1), 45–62.

Mollick, E. (2024). *Co-intelligence: Living and working with AI*. Portfolio/Penguin.

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, 100041.

Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.

Shneiderman, B. (2022). *Human-centered AI*. Oxford University Press.

UNESCO. (2021). *Recommendation on the ethics of artificial intelligence*. UNESCO Publishing.

UNESCO. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO Publishing.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zhou, Q., & Schofield, L. (2024). A bottom-up framework for integrating AI literacy into higher education curricula. *Journal of Computer Assisted Learning*, *40*(5), 2145–2160.

# การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

# THE DEVELOPMENT OF 3D ANIMATION MEDIA ON THAI DANCE TERMINOLOGY TO ENHANCE LEARNING AMONG GRADE 4 STUDENTS

**กนกพร คำวัฒนา* กรวรรณ สำรวย* กัญจนพร โพธิ์โต* กัญญาพัชร อิวชาวนา* กุลิสาภัสร์ โกยปฐม* จุฑาทิพย์ ฐิติสุจริตกุล* ทิพรดา วงษ์แพทย์* ธัญชนก เล่งฮ้อ* นันท์นภัส วงค์พันธ์* ปวีฐ์ธิดา คงคุด* พงศ์พิพัฒน์ คำปั้น* สกานต์พร ก้อนทอง* นันทนา สาธิตสมมนต์** และวีรกร ศุขศาสตร์****

KANOKPORN KHAMWATTANA KORNRAWAN SOMROUY KANJANAPORN PHOTO KANYAPHAT AIOCHAONA KULISAPAS KOYPATHOM JUTATIP THITISUJARITKUL TIPPALADA WONGPAET THANCHANOK LENGHO NANNAPAT WONGPUN PAWEETHIDA KONGKUD PONGPIPUT KHUMPAN SAKANPORN KONTHONG NANTHANA SATHITSOMMON AND WEERAKORN SUKSARD

## บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่องการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) ประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การดำเนินการวิจัยมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏยศัพท์และการสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) การพัฒนาและผลิตสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ 3) การประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และแบบประเมินคุณภาพกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 3 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง โลกแห่งนาฏยศัพท์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 นาฏยศัพท์ที่หายไป นำเสนอความหมายนาฏยศัพท์และการปฏิบัติ

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ท่านาฏยศัพท์ส่วนศีรษะ ตอนที่ 2 นาฏยศัพท์น่ารู้ นำเสนอการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ส่วนมือและแขน และส่วนขา และเท้า ตอนที่ 3 ภารกิจลับถอดรหัสนาฏยศัพท์ นำเสนอประโยชน์ของนาฏยศัพท์ และผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 อยู่ในระดับดี และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.94 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.19 อยู่ในระดับดี ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถนำไปใช้กับผู้เรียนได้

คำสำคัญ: สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ, นาฏยศัพท์, การส่งเสริมการเรียนรู้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## Abstract

This research aimed to: (1) develop 3D animation media on Thai dance terminology to enhance learning among Grade 4 students and (2) evaluate the quality of the developed media. The study employed a research and development approach. The research process consisted of three steps: (1) investigating knowledge related to Thai dance terminology and the development of animation media for Grade 4 students; (2) developing and producing 3D animation media on Thai dance terminology; and (3) evaluating the quality of the developed media. The research instruments included an interview form concerning the development of 3D animation media on Thai dance terminology for Grade 4 students and a media quality assessment form. The target group consisted of three experts in Thai classical dance content and three experts in information technology and media.

The findings revealed that the developed 3D animation media, entitled The World of Thai Dance Terminology, consisted of three episodes. Episode 1, The Lost Thai Dance Terminology, presents the meaning of Thai dance terminology and the practice of dance postures involving the head. Episode 2, Interesting Thai Dance Terminology, presents the practice of dance postures involving the hands and arms, as well as the legs and feet. Episode 3, The Secret Mission to Decode Thai Dance Terminology, presents the benefits of learning Thai dance terminology. The evaluation of the Thai classical dance content indicated the highest level of quality, with a mean score of 4.83 (S.D. = 0.26), while the evaluation of the information technology and media aspect also indicated the highest level of quality, with a mean score of 4.94

(S.D. = 0.19). These results met the specified criteria, indicating that the developed media was of high quality and suitable for use with Grade 4 students.

Keywords: 3D animation media, Thai dance terminology, learning enhancement Grade 4 students

**บทนำ**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระที่อยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ซึ่งในปัจจุบันทั่วโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วหรือกำลังพัฒนา ส่งผลให้วิถีชีวิตของคนมีความแตกต่างกันมากขึ้น ก่อให้เกิดเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ดังนั้นจึงต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยต้องจัดการศึกษาให้ทันกับสถานการณ์โลก ที่เต็มไปด้วยความรู้และข้อมูลที่เพิ่มขึ้น รวมทั้งต้องวางแผนการผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศให้ก้าวทันต่อกระแสอาชีพในปัจจุบัน และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2566)

ในปัจจุบันการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ได้ปรับปรุงหลักสูตรให้ผู้เรียนได้ศึกษาทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ในด้านทฤษฎีครูผู้สอนก็จะสอนอธิบายตามรายละเอียดของเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจด้านการฝึกทักษะ ผู้เรียนก็ฝึกโดยอาศัยจดจำท่าทางและเลียนแบบจากครูผู้สอนเป็นหลักและผู้เรียนปฏิบัติตาม (วิรดี จินตะไล และปรวัน แพทยานนท์, 2561) ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับพลเมืองยุคใหม่ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการรู้เท่าทันวัฒนธรรม เป็นต้น โดยหนึ่งในองค์ความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการเรียนนาฏศิลป์ไทยคือนาฏยศัพท์ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และปฏิบัตินาฏศิลป์ไทยได้อย่างถูกต้อง หากผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจ

เกี่ยวกับนาฏยศัพท์ ย่อมส่งผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์ของอัจฉรา จันที (การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 สิงหาคม 2568) ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย กล่าวว่า "นาฏยศัพท์ เปรียบเสมือนพื้นฐานที่มีความสำคัญและมั่นคง เป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทำให้กระบวนการรำนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น หากผู้เรียนขาดการเรียนรู้เรื่อง นาฏยศัพท์ อาจก่อให้เกิดอุปสรรคต่อการฝึกฝน อีกทั้งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ การเรียนรู้นาฏยศัพท์จึงถือเป็นพื้นฐานที่ไม่ควรมองข้ามในการเรียนนาฏศิลป์ไทย" ดังนั้นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในนาฏยศัพท์จึงถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย

นาฏยศัพท์เป็นศัพท์เฉพาะที่ครูโบราณาจารย์ ท่านใช้เรียกอวัยวะที่เราใช้ในการร่ายรำ ซึ่งแบ่งเป็น มือ ศีรษะ เท้า และลำตัว ซึ่งนาฏยศัพท์เป็นศัพท์ที่เข้าใจกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน (อุดม กุลเมธพนธ์, 2556) นอกจากนี้จากการให้ความหมายของอุดม กุลเมธพนธ์ รวมถึง รุจี ศรีสมบัติ (2554) ในเรื่องการแบ่งประเภทของนาฏยศัพท์ สรุปได้ว่า นาฏยศัพท์ แบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่ 1) หมวดนามศัพท์ เช่น วงบน วงกลาง วงล่าง จีบคว่ำ จีบหงาย ประเท้า กระดกเท้า กระทบ เป็นต้น 2) หมวดกิริยาศัพท์ เช่น ศัพท์เสริม ได้แก่ กดคาง กันวง กดไหล่ หลบเข่า เป็นต้น และศัพท์เสื่อม เช่น เกร็งคอ วงหัก ตัวทรุด เหลี่ยมล้า รำเลื้อย เป็นต้น และ 3) หมวดเบ็ดเตล็ด เช่น เอียงทางจีบ จีบยาว แม่ท่า ขึ้นท่า เป็นต้น ซึ่งแต่ละประเภทประกอบไปด้วย ศีรษะ มือ ลำตัว และเท้า ทั้งนี้ยังรวมไปถึงการให้สัมภาษณ์ของขวัญฟ้า ภู่แพ่งสุทธิ์ ครูเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย (การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 กรกฎาคม 2568) กล่าวว่า "นาฏยศัพท์มีความสำคัญในการเรียนนาฏศิลป์ขั้นเริ่มต้นอย่างมาก โดยเฉพาะคนที่เริ่มฝึกหัด เพราะนาฏยศัพท์นั้นเป็นศัพท์เฉพาะที่ไว้ใช้สื่อสารในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารจากครูผู้สอนสู่ผู้เรียน เพื่อให้เข้าใจตรงกัน"

การสอนนาฏศิลป์ไทยในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคสมัยที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้จากสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สะดวกและรวดเร็ว ดังนั้นผู้สอนควรจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทและธรรมชาติของการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งในการจัดทำสื่อการสอนปัจจุบันมีหลายรูปแบบ โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหว เช่น สื่อวีดิทัศน์และแอนิเมชัน มีส่วนช่วยให้ผู้สอนสร้างเนื้อหาที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างความมุ่งมั่นในการเรียนให้กับผู้เรียน และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงและน่าสนใจมากขึ้น (จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต, 2567)

แอนิเมชัน (animation) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็ว เกิดรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้ความกว้างและความสูงเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันแอนิเมชันได้พัฒนาให้มีความทันสมัยและปรับปรุงให้สมจริงมากยิ่งขึ้น เช่น แอนิเมชัน 3 มิติ (3D animation) นิยมนำมาสร้างเกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์และซีรีส์หรือการจัดทำสื่อการสอนสำหรับนักเรียน เพราะเป็นสื่อที่มีความลึก

ทำให้มีชีวิตชีวา และแอนิเมชัน 4 มิติ ที่มีรูปแบบการพัฒนามาจากแอนิเมชัน 3 มิติ โดยนำเทคโนโลยี 3D มาผสมผสานเพื่อให้เกิดความสมจริงในเหตุการณ์นั้น ๆ และนิยมนำมาใช้ในโรงภาพยนตร์ (Parker, 2024) สื่อแอนิเมชัน มีการนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป และยังสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งการเลือกใช้สื่อแอนิเมชัน ควรให้ความสำคัญของระดับชั้นการศึกษา และอายุของผู้เรียนเพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน ให้สอดคล้องกับผู้รับสื่อ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (วราพร ดำจับ, 2566) คณะผู้วิจัยจึงทำการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอนแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้น พบว่า งานวิจัยของดารัตน์ จันทสาร (2558) ได้ดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผลวิจัยสรุปว่า การ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพ คือ 82.25/84.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 การประเมินคุณภาพของบทเรียน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และงานวิจัยของกายนนท์ คำรอต และคณะ (2567) ได้ดำเนินการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้วีดิทัศน์ Animation ระบำดาวดึงส์ การประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้วีดิทัศน์ Animation ระบำดาวดึงส์ มีคะแนนเฉลี่ย 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.29 อยู่ในระดับมากที่สุด

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้คณะผู้วิจัยเกิดแนวคิดและได้แรงบันดาลใจในการพัฒนาสื่อการสอนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ โดยนำรูปแบบตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ จากเกม The Sims 4 ซึ่งเป็นเกมจำลองชีวิตที่สร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์ในโลกเสมือนจริง สามารถออกแบบตัวละครที่มีบุคลิกภาพ วิถีชีวิตที่หลากหลายตามจินตนาการของผู้เล่น รวมถึงสามารถสร้างบ้านและปรับแต่งสภาพแวดล้อมได้อย่างอิสระผ่านระบบโหมด Build Mode ที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถวางแผนผังบ้าน จัดวางเฟอร์นิเจอร์ ตลอดจนปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ได้อย่างครบถ้วนและมีระบบภาพที่สวยงาม (Electronic Arts, 2025) คณะผู้วิจัยจึงนำเกม The Sims 4 มาออกแบบในการพัฒนาสื่อการสอนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ ให้มีความถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย และมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน โดยนำเสนอกระบวนการการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ตลอดจนการประเมินคุณภาพของสื่อด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทยและด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ประกอบการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน และทบทวนเนื้อหาได้ง่าย สะดวกต่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**วิธีการศึกษา**

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับนาฏยศัพท์ และการสร้างสื่อแอนิเมชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ในการดำเนินการขั้นตอนนี้ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับท่านาฏยศัพท์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งในการดำเนินงานมีรายละเอียด ดังนี้

1. การศึกษาจากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร งานวิจัย โดยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เรื่อง ท่านาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน จากแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาจากแหล่งข้อมูล

1) ห้องสมุดคณะศิลปศึกษา ได้ข้อมูลเกี่ยวกับแบบเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏยศัพท์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2) หอสมุดออนไลน์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

3) หอสมุดออนไลน์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้ข้อมูลเกี่ยวกับวารสาร เรื่อง การจัดทำสื่อการสอนนาฏยศัพท์เบื้องต้น

4) หอสมุดออนไลน์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ได้ข้อมูลเกี่ยวกับผลการใช้สื่อแอนิเมชันต่อผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

5) หอสมุดออนไลน์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์

6) หอสมุดออนไลน์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนสำหรับสื่อแอนิเมชัน

7) สำนักงานกระทรวงศึกษาธิการ ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความสำคัญของวิชานาฏศิลป์ศึกษา

8) วารสารวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แอนิเมชัน 3 มิติ

ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. การสัมภาษณ์

การดำเนินการในขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์ที่พัฒนามาจากการศึกษาในขั้นตอนก่อนหน้านี้ นำไปดำเนินการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อหาข้อสรุปและใช้เป็นข้อมูลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการส่วนต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์

ผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ในขั้นตอนนี้ ได้แก่ ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง ซึ่งคณะผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.11 ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1) มีประสบการณ์ด้านการสอนนาฏศิลป์ไทยระดับประถมศึกษาไม่น้อยกว่า 10 ปี

2) มีวุฒิการศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยในระดับปริญญาตรีขึ้นไป

2.1.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ กำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1) มีประสบการณ์ด้านการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศไม่น้อยกว่า 10 ปี

2) มีวุฒิการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับปริญญาตรีขึ้นไป

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการกำหนดเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 ฉบับ ดังนี้

1) แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อประกอบการวิจัยการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อประกอบการวิจัยการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2.3 วิธีการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1) ร่างแบบสัมภาษณ์ การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2) นำร่างแบบสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา ความชัดเจนของคำถาม เพื่อให้ข้อเสนอแนะแก่คณะผู้วิจัยในการปรับปรุงใช้ภาษา และรายละเอียดตามวัตถุประสงค์การวิจัย จำนวน 3 ท่าน

โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย

ให้คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3) ปรับปรุงและแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ และนำไปใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลที่กำหนดตามผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า แบบสัมภาษณ์มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คณะผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยตามเกณฑ์ที่กำหนด (Index of Item–Objective Congruence: IOC) ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1) คณะผู้วิจัยติดต่อผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ได้แก่ ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อนัดหมายเวลาดำเนินการสัมภาษณ์

2) คณะผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ ตามวันเวลาที่นัดหมาย

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาจัดกลุ่มให้สอดคล้องกับข้อคำถาม และสร้างข้อสรุปจากการสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การดำเนินการในขั้นตอนนี้ คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชานาฏศิลป์ไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งคณะผู้วิจัย

ได้นำแนวคิดการสร้างสื่อแอนิเมชัน โดยนำกระบวนการ 3 ขั้นตอนใหญ่ ของ Ranjan (2015) ได้แก่ 1) ขั้นตอนการเตรียมการ (Preproduction) 2) ขั้นตอนการทำงานจริง (Production) 3) ขั้นตอนการตกแต่งปิดงาน (Postproduction) มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ดังนี้

1) ขั้นตอนการเตรียมการ (Preproduction) โดยเริ่มจากการร่างบทเพื่อกำหนดเนื้อหาและลำดับเหตุการณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมแก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากนั้นดำเนินการออกแบบภาพร่างของตัวละคร โดยตัวละครหลักที่ปรากฏในสื่อแอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวละคร ได้แก่ มะลิ ต้นโอ๊ค และพลอย โดยออกแบบให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ บุคลิกภาพ และบทบาทที่สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของสื่อ ดังนี้



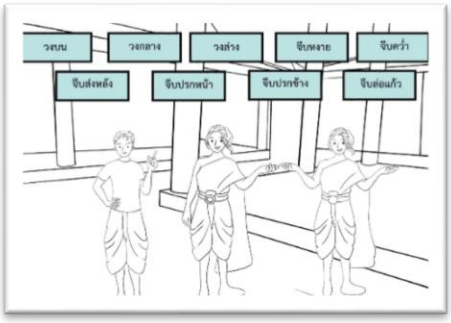
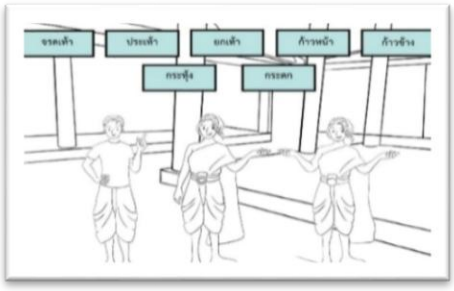

**ภาพที่ 1 แบบภาพร่างตัวละคร**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

จากนั้นคณะผู้วิจัยได้ร่างแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อวางแผนลำดับเรื่องราววางแผนมุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ จังหวะการดำเนินเรื่องทั้งหมดและองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อช่วยให้สามารถมองเห็นภาพรวมในการดำเนินงานได้ง่ายก่อนเริ่มกระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชัน และนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ดังตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ดังนี้

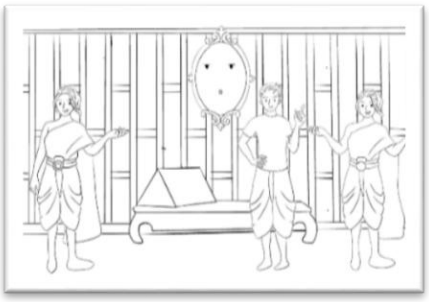
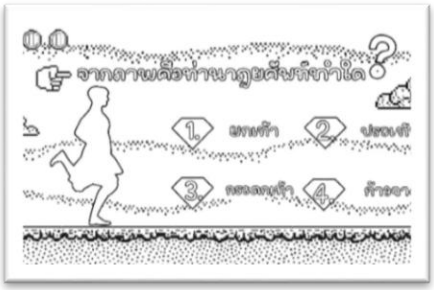
**ตารางที่ 1** Storyboard สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

<table>
<tr><td colspan="2">Episode 1 นาฏยศัพท์ที่หายไป</td></tr>
<tr><td colspan="2">ฉาก: ตัวละครต้นโอ๊คและพลอยเข้าไปที่ห้องสมุดเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับนาฏยศัพท์</td></tr>
<tr><td>ภาพร่าง</td><td>แนวทางในการออกแบบ</td></tr>
<tr><td><br>ภาพที่ 2 ฉากห้องสมุด<br>ที่มา: คณะผู้วิจัย</td><td>กำหนดให้ตัวละครต้นโอ๊คและพลอยกำลังศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับนาฏยศัพท์จากหนังสือและสื่อภายในห้องสมุดจนกระทั่งพบเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาน่าสนใจ<br><br>เสียงประกอบ -</td></tr>
<tr><td><br>ภาพที่ 3 ฉากเข้าสู่โลกนาฏยศัพท์<br>ที่มา: คณะผู้วิจัย</td><td>กำหนดให้ตัวละครต้นโอ๊คและพลอยคลิกเข้าไปในเว็บไซต์ จึงเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวละครต้นโอ๊คและพลอยเปลี่ยนแปลงเป็นตัวละคร The Sims เข้าไปในอีกมิติหนึ่ง<br><br>เสียงประกอบ เสียงดนตรีแนวการ์ตูนแฟนตาซีที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจให้เข้ากับช่วงแปลงร่างของตัวละคร</td></tr>
<tr><td colspan="2">ระยะเวลาทั้งหมด 5 นาที</td></tr>
</table>

**ตารางที่ 2** Storyboard สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

| **Episode 2 นาฏยศัพท์น่ารู้** | |
|---|---|
| **ฉาก: ตัวละครมะลิ ต้นโอ๊คพลอย สอนนาฏยศัพท์ส่วนมือและแขนกับนาฏยศัพท์ส่วนเท้า** | |
| **ภาพร่าง** | **แนวทางในการออกแบบ** |
|  **ภาพที่ 4 ฉากการสอนนาฏยศัพท์ส่วนมือและแขน ที่มา: คณะผู้วิจัย** | กำหนดให้ตัวละครต้นโอ๊ค พลอย มะลิ อธิบายและสาธิตนาฏยศัพท์ส่วนมือและแขน ได้แก่ วงบน วงกลาง วงล่าง จีบหงาย จีบคว่ำ จีบส่งหลัง จีบปรกหน้า จีบปรกข้าง จีบล่อ-แก้ว<br>**เสียงประกอบ** เสียงดนตรีไทยเพลงค้างคาวกินกล้วยบรรเลงเบา |
|  **ภาพที่ 5 ฉากการสอนนาฏยศัพท์ส่วนเท้า ที่มา: คณะผู้วิจัย** | กำหนดให้ตัวละครต้นโอ๊ค พลอย และมะลิ อธิบายและสาธิตนาฏยศัพท์ส่วนเท้า ได้แก่ จรดเท้า ประเท้า ยกเท้า ก้าวหน้า ก้าวข้าง กระทุ้งเท้า กระดกเท้า<br>**เสียงประกอบ** เสียงดนตรีไทยเพลงค้างคาวกินกล้วยบรรเลงเบา |
| **ระยะเวลาทั้งหมด 7.30 นาที** | |

**ตารางที่ 3** Storyboard สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ต่อ)

| **Episode 3 ภารกิจลับถอดรหัสนาฏยศัพท์** | |
|---|---|
| **ฉาก: ตัวละครกระจกให้เด็ก ๆ ทำภารกิจเพื่อช่วยต้นโอ๊คและพลอยกลับไปยังโลกเดิม** | |
| **ภาพร่าง** | **แนวทางในการออกแบบ** |
| <br>**ภาพที่ 6 ฉากนาฬิกาดังเตือน**<br>**ที่มา: คณะผู้วิจัย** | กำหนดให้มีเสียงนาฬิกาดังขึ้นเพื่อเป็นสัญญาณเตือนหมดเวลาของตัวละครต้นโอ๊คและพลอยที่อยู่ในโลกแห่งนาฏยศัพท์ ตัวละครพี่กระจกอธิบายวิธีที่จะได้ออกจากโลกแห่งนาฏยศัพท์ โดยให้ผู้ใช้งานช่วยตอบคำถามผ่านเกมเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ทั้ง 3 ส่วน<br>**เสียงประกอบ** เสียงนาฬิกาดังเตือน |
| <br>**ภาพที่ 7 ฉากเกมปริศนาเงาจากภาพนาฏยศัพท์**<br>**ที่มา: คณะผู้วิจัย** | กำหนดให้ขึ้นภาพเงาภาพปริศนาให้ผู้ใช้งานตอบคำถามผ่านเกมเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ทั้ง 3 ส่วน เพื่อช่วยตัวละครต้นโอ๊คและพลอยออกจากโลกแห่งนาฏยศัพท์<br>**เสียงประกอบ** เสียงนาฬิกาจับเวลา เสียงดนตรีแนวเกมสไตล์แปดบิต ให้บรรยากาศสนุกสนานและสร้างความตื่นเต้นในการเล่นเกม |
| **ระยะเวลาทั้งหมด 6 นาที** | |

2) ขั้นตอนทำงานจริง (Production) เป็นการสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ โดยเริ่มต้นจากการนำตัวละครหลัก 4 ตัวที่สร้างใน Blender มาจัดโครงสร้างให้สามารถแสดงท่านาฏยศัพท์ ที่ออกแบบไว้ได้อย่างถูกต้อง จากนั้นจึงใช้ The Sims 4 สร้างฉากบ้านไม้เรือนไทย และนำตัวละครเข้าฉาก เพื่อจัดวางท่าทางและองค์ประกอบให้ตรงตามบทบาทและเรื่องราวใน Storyboard ก่อนบันทึกภาพเคลื่อนไหว ทั้งหมดโดยโปรแกรม OBS พร้อมทั้งบันทึกวิดีโอผู้แสดงด้วยเทคนิค Green Screen และฉากห้องสมุด เพื่อนำไปใช้เป็นองค์ประกอบเสริมต่อไป

3) ขั้นตอนการตกแต่งปิดงาน (Postproduction) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้การสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สมบูรณ์ โดยเริ่มจากการสร้างเกมทดสอบความรู้ จากนั้นจึงดำเนินการสร้างเล่มหนังสือ ต่อมาเป็นขั้นตอนการตัดต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม CapCut และ Adobe Premiere pro ในการตัดต่อบันทึกเสียงบรรยายและเสียงประกอบภายในสื่อ หลังจากนั้นจึงดำเนินการอัปโหลดสื่อวิดีโอบนแพลตฟอร์ม YouTube โดยใช้แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4) นำเสนอสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะและนำมาปรับปรุงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5) นำเสนอสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ตรวจประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้นำสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ประเมินคุณภาพของสื่อ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ไทย โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1) มีประสบการณ์ด้านการสอนนาฏศิลป์ไทยไม่น้อยกว่า 10 ปี

2) สำเร็จการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทยหรือสาขาที่เกี่ยวข้องในระดับปริญญาตรีขึ้นไป

กลุ่มเป้าหมายในการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1) มีประสบการณ์ด้านการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศไม่น้อยกว่า 5 ปี

2) สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีขึ้นไป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนนี้ ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างแบบประเมินสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนดังนี้

1) คณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างข้อคำถามที่ใช้ในการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 6 ข้อ และด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 6 ข้อ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2) นำข้อคำถามที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.83 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.26 การประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) = 4.94 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. = 0.19

3) ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม

4) เมื่อข้อคำถามสามารถนำไปใช้ได้ คณะผู้วิจัยจึงนำแบบประเมินที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1) ติดต่อนัดหมายผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งแบบประเมินและนัดหมายวัน เพื่อรับแบบประเมิน

2) คณะผู้วิจัยรับผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย และด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) ดำเนินการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) ใช้สูตรคำนวณ (ปราณี หลำเบ็ญสะ, 2559)

2) สถิติที่ใช้ประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยคณะผู้วิจัยใช้แบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งในการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2560)

3) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

เกณฑ์ในการประเมิน (รุ้งลาวัณย์ จันทรัตนา, 2561)

5 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด
4 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับ มาก
3 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับ น้อย
1 หมายถึง ประเด็นที่ประเมินมีคุณภาพอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

เกณฑ์ในการพิจารณา (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2550)

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายความว่า มีคุณภาพมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายความว่า มีคุณภาพมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายความว่า มีคุณภาพปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายความว่า มีคุณภาพน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายความว่า มีคุณภาพน้อยที่สุด

**ผลการศึกษา**

วิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการสัมภาษณ์ข้อมูลจากครูผู้สอนนาฏศิลป์ไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ควรจำแนกท่านาฏยศัพท์ตามองค์ประกอบของร่างกาย ได้แก่ ส่วนศีรษะ ส่วนมือและแขน ส่วนขาและเท้า เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ ตามแบบแผนของนาฏศิลป์ไทยได้ถูกต้อง และเทคนิคการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นนี้ ควรนำเสนอเนื้อหาที่กระชับ รวมถึงกำหนดบุคลิกภาพของตัวละครให้มีความชัดเจนและสะท้อนอารมณ์เชิงบวก โดยเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

คณะผู้วิจัยได้นำบทสัมภาษณ์จากครูผู้สอนทางด้านนาฏศิลป์ไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ มาปรับใช้ในการดำเนินงานดังนี้ ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องนาฏยศัพท์ มีการแบ่งองค์ประกอบการเรียนรู้ โดยนำเสนอสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง โลกแห่งนาฏยศัพท์ มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 นาฏยศัพท์ที่หายไป นำเสนอความหมายของนาฏยศัพท์และการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ ส่วนที่ 1 ส่วนศีรษะ ดังภาพ




**ภาพที่ 8 ตัวละครมะลิสอนความหมายของนาฏยศัพท์**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ตอนที่ 2 นาฏยศัพท์น่ารู้ นำเสนอการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ ส่วนที่ 2 ส่วนมือและแขน ส่วนที่ 3 ขาและเท้า



**ภาพที่ 9 ตัวละครมะลิ ต้นโอ๊ค และพลอย สาธิตท่านาฏยศัพท์ส่วนมือและแขน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ตอนที่ 3 ภารกิจลับถอดรหัสนาฏยศัพท์ นำเสนอประโยชน์ของนาฏยศัพท์ และมีกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามเกี่ยวกับนาฏยศัพท์ผ่านรูปแบบเกม




**ภาพที่ 10 เกมทดสอบความรู้ ทายเงาปริศนา**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ผลการประเมินของการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการสัมภาษณ์จากอัจฉรา จันที (การสื่อสารส่วนบุคคล, 7 สิงหาคม 2568) ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย กล่าวว่า นาฏยศัพท์เปรียบเสมือนพื้นฐานที่มีความสำคัญและมั่นคง เป็นสื่อกลางในการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทำให้กระบวนการรำนั้น สมบูรณ์ยิ่งขึ้น หากผู้เรียนขาดการเรียนรู้เรื่อง นาฏยศัพท์ อาจก่อให้เกิดอุปสรรค ต่อการฝึกฝน อีกทั้งส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ การเรียนรู้นาฏยศัพท์จึงถือเป็นพื้นฐานที่ไม่ควรมองข้ามในการเรียนนาฏศิลป์ไทย” ดังนั้นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในนาฏยศัพท์จึงถือเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้จากสื่อเทคโนโลยีได้สะดวก รวดเร็ว และสอดคล้องกับการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยในยุคศตวรรษที่ 21 การพัฒนาสื่อการสอนจึงควรเป็นสื่อที่มีการเคลื่อนไหว ส่งผลให้เนื้อหามีความน่าสนใจ สร้างความมุ่งมั่นในการเรียน รวมถึงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริงแก่ผู้เรียน คณะผู้วิจัยจึงได้พัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมุ่งเน้นให้สื่อมีรูปแบบที่ถูกต้องเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 และการสอนนาฏศิลป์ไทยในยุคศตวรรษที่ 21 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินคุณภาพของสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาด้านนาฏศิลป์ไทย มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.94 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(S.D.) เท่ากับ 0.19 ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและด้านการออกแบบสื่อ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคณะผู้วิจัยได้แบ่งผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาทางนาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ในสื่อการสอน ดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| ข้อที่ | รายการประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ผลการประเมินคุณภาพ |
|---|---|---|---|---|
| 1. | เนื้อหาภายในสื่อสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 2. | นาฏยศัพท์ที่ใช้ภายในสื่อตามหลักนาฏศิลป์มีความถูกต้อง | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 3. | เนื้อหาภายในสื่อมีการจัดลำดับการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 4. | ลักษณะท่าทางแอนิเมชันสอดคล้องกับท่ารำและตามหลักนาฏศิลป์ไทย | 4.67 | 0.47 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 5. | ภาษาและคำศัพท์ที่ใช้ภายในสื่อมีความเหมาะสมและถูกต้อง | 4.67 | 0.47 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 6. | การปฏิบัติท่ารำภายในสื่อมีความถูกต้องและชัดเจน | 4.67 | 0.47 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| **รวม** | | **4.83** | **0.26** | **มีคุณภาพมากที่สุด** |

จากตารางที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยทั้ง 3 ท่าน ได้ประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันรูปแบบการ์ตูน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยภายในสื่อซึ่งได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับ มีคุณภาพมากที่สุด

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

| ข้อที่ | รายการประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ผลการประเมินคุณภาพ |
|---|---|---|---|---|
| 1. | องค์ประกอบภายในสื่อ เหมาะสมกับระดับชั้น | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 2. | สื่อมีการเลือกใช้สีและการจัดวางตัวอักษรภายในสื่อมีความเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 3. | สื่อมีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจกระตุ้นความอยากเรียนรู้ของผู้เรียน | 4.67 | 0.47 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 4. | สื่อมีการใช้ดนตรีและเสียงประกอบช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้อย่างเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 5. | ภาพและการเลือกใช้สีสันที่ใช้ภายในสื่อมีความเหมาะสมกับวัยผู้เรียน | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| 6. | การลำดับขั้นตอนในการนำเสนอมีความเหมาะสม | 5.00 | 0.00 | มีคุณภาพมากที่สุด |
| **รวม** | | **4.94** | **0.19** | **มีคุณภาพมากที่สุด** |

จากตารางที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศทั้ง 3 ท่าน ได้ประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชันรูปแบบการ์ตูน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศภายในสื่อ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.94 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด

ผลการประเมินของการสร้างสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของสื่อทุกรายการมีผลค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.83 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 1 และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของสื่อทุกรายการมีผลค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.94 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุดเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ผลการหาคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นจำนวนทั้งหมด 6 ข้อสามารถนำไปใช้ได้

**สรุปผลการวิจัย**

จากการวิจัยพบว่า

1. ผลการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่คณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ และพัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง โลกแห่งนาฏยศัพท์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 นาฏยศัพท์ที่หายไป นำเสนอความหมายของนาฏยศัพท์และการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ ส่วนที่ 1 ส่วนศีรษะ ตอนที่ 2 นาฏยศัพท์น่ารู้ นำเสนอการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ ส่วนที่ 2 ส่วนมือและแขน และส่วนที่ 3 ส่วนขาและเท้า ตอนที่ 3 ภารกิจลับถอดรหัสนาฏยศัพท์ นำเสนอประโยชน์ของนาฏยศัพท์

2. ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 อยู่ในระดับดี และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ มีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.94 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.19 อยู่ในระดับดีผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถนำไปใช้กับผู้เรียนได้ โดยคะแนนเฉลี่ย 4.50–5.00 โดยมีคุณภาพมากที่สุด ตามการอ้างอิงเกณฑ์ในการพิจารณาของ (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2550)

**อภิปรายผล**

จากการวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลจากการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย และผลจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยคะแนนเฉลี่ย 4.50–5.00 อยู่ในระดับที่เหมาะสมและมีคุณภาพมากที่สุด ซึ่งหมายความว่าคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สื่อมีความเข้าใจง่าย มีเนื้อหาชัดเจน และสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 ตามสาระการเรียนรู้ศิลปะ ศ 3.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ป.4/1 โดยมีกระบวนการสร้างอย่างเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการเตรียมการได้ดำเนินการพัฒนาบท ออกแบบภาพร่างของตัวละคร และโครงสร้างการดำเนินเรื่องให้มีความต่อเนื่อง น่าสนใจ 2) ขั้นตอนการทำงานจริง ประกอบด้วย การออกแบบลักษณะใบหน้า โครงสร้างร่างกายท่ารำของตัวละคร การสร้างฉากและการนำตัวละครเข้าสู่ฉาก การบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Green Screen รวมถึงการบันทึกวิดีโอฉากสถานที่จริงเพื่อให้สื่อมีความสมจริง และสอดคล้องกับบริบทของเนื้อหา 3) ขั้นตอนการตกแต่งปิดงาน คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกมทดสอบความรู้เพื่อเสริมการเรียนรู้ภายในสื่อ ประกอบการตัดต่อภาพ เสียง ให้มีความสมบูรณ์ ก่อนเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม YouTube โดยผลการวิจัยพบว่า

1) การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คณะผู้วิจัยได้แนวคิดดำเนินการสร้างแอนิเมชันตามกระบวนการ 3 ขั้นตอนใหญ่ (3P) ของ Ravi Ranjan มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ได้แก่ ขั้นเตรียมการผลิต (Preproduction) โดยการร่างบท ออกแบบสตอรี่บอร์ด ขั้นการผลิต (Production) ด้วยโปรแกรม Blender และจัดฉากด้วย The Sims 4 และขั้นหลังการผลิต (Postproduction) โดยการตัดต่อเสียงและใส่เอฟเฟกต์เกมด้วย CapCut ทำให้สื่อมีความลึก สมจริงน่าสนใจ มีความต่อเนื่องและสื่อสารเนื้อหาได้ชัดเจน จากแนวคิดข้างต้นคณะผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการจัดทำสื่อแอนิเมชันเรื่อง "โลกแห่งนาฏยศัพท์" ประกอบด้วย 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 นาฏยศัพท์ที่หายไป (ส่วนศีรษะ) ตอนที่ 2 นาฏยศัพท์น่ารู้ (ส่วนมือ แขน ขา และเท้า) และตอนที่ 3 ภารกิจลับถอดรหัสนาฏยศัพท์ (ประโยชน์และเกมทดสอบความรู้)

2) การประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.83 และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.94 ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากที่สุดทั้งสองด้าน แสดงให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาสื่อแอนิเมชันของ Ravi Ranjan มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบ วิเคราะห์และออกแบบเนื้อหา รวมถึงตรวจสอบความถูกต้องในทุกขั้นตอน ส่งผลให้สื่อมีคุณภาพสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรพงษ์ วิริยะ และคณะ (2568) ซึ่งใช้กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ได้ดำเนินการสร้างตามหลักการ 3P ประกอบไปด้วย 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต 2) ขั้นตอนการผลิต และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต โดยผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ด้านการสื่อสารด้วยอารมณ์ เรื่อง ใกล้แต่ไกล สำหรับการสร้างแรงบันดาลใจ มีความถูกต้องตรงกับลำดับเนื้อเรื่องตามบทภาพที่วางไว้ ท่าทาง สีหน้า การเคลื่อนไหวของตัวละครและฉาก มีความสมบูรณ์ มีความต่อเนื่อง รวมถึงภาพ เสียงเข้ากันและสื่อสารอารมณ์ออกมาได้ดี ระยะเวลาของสื่อ 2.20 นาที 2) การประเมินคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\overline{X}$ = 4.35, S.D. = 0.54) และ 3) การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ โดยกลุ่มเป้าหมาย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.40, S.D. = 0.66)

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ครูผู้สอนควรใช้สื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ ควบคู่กับการสอนภาคปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจท่าทางและจังหวะการเคลื่อนไหวได้อย่างถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น

2. ควรมีการกำหนดระยะเวลาการฉายแต่ละตอนให้เหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมีสมาธิและจดจำท่าทางได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ครูผู้สอนควรมีการอธิบายเนื้อหาเพิ่มเติมหรือให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามระหว่างชม เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรทดลองใช้สื่อกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อ

2. ควรจัดทำสื่อแอนิเมชันในเนื้อหาอื่น ๆ ของรายวิชานาฏศิลป์ไทย เพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ของผู้เรียน

**กิตติกรรมประกาศ**

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความกรุณาให้คำปรึกษาข้อเสนอแนะ และแนวทางในการดำเนินงานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี โดยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์นันทนา สาธิตสมมนต์ และอาจารย์วีรกร ศุขศาสตร์ ที่ให้คำแนะนำแนวทางในการดำเนินงานวิจัย รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร ว่าที่ร้อยตรีจตุพร ภักดี และอาจารย์พัชรินทร์ จันทรัดทัต ที่ให้ข้อเสนอแนะในการสอบวิจัย ตลอดจนคณาจารย์และคุณครูผู้ให้ความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์ด้านการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย เรื่อง นาฏยศัพท์และการออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ รวมถึงผู้ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยและด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบคุณบิดา มารดา ครอบครัว และเพื่อน ๆ ทุกคน ที่คอยสนับสนุนทั้งกำลังใจและทุนทรัพย์ รวมทั้งให้ความช่วยเหลือในทุกด้าน จนทำให้งานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง นาฏยศัพท์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าต่อไป

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551: กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กายนนท์ คำรอต, จิรชยา นาคนุ่ม, ชนิตา โชติถนอม, มณีรัตน์ แต้วไธสง, ลลิดา เข็มนาค, ดารารัตน์ ภูมิภักดิ์, และเรียนา หวัดแท่น. (2567, 26 พฤษภาคม). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการเรียนรู้วีดิทัศน์ Animation ระบำดาวดึงส์* [เอกสารนำเสนอ]. การประชุมวิชาการและการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 11 และระดับนานาชาติ ครั้งที่ 9, การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนด้วย BCG Model, ขอนแก่น, ประเทศไทย.

ดารัตน์ จันทสาร. (2558). *การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต. (2567). รูปแบบการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้นาฏศิลป์ดนตรีวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, *8*(1), 67-85.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

ปราณี หลำเบ็ญสะ. (2559). *การหาคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล* [เอกสารประกอบการอบรม]. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

พิสุทธา อารีราษฎร์. (2550). *การพัฒนาซอฟต์แวร์ทางการศึกษา*. อภิชาตการพิมพ์.

รุ้งลาวัณย์ จันทรัตนา. (2561). *การวิจัยทางการศึกษา*. ศูนย์ส่งเสริมการทำผลงานวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

วราพร ดำจับ. (2566). การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. *วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี*, *9*(1), 1-20.

วิรดี จินตะไล, และปรวัน แพทยานนท์. (2561). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านศรีมหาราชา. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, *2*(ฉบับพิเศษ), 97–112.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย. (2566). *แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นสมรรถนะทางสาขาวิชาชีพ*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. moe.go.thัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่-21.pdf

สุรพงษ์ วิริยะ, ศักดา สุสดี, ธรณัส หล้าเตจา, กิติพิเชษฐ์ ธูปบูชา, และอุทัยวรรณ แก้วตะคุ. (2568). การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ด้านการสื่อสารด้วยอารมณ์ เรื่อง ใกล้แต่ไกล สำหรับการสร้างแรงบันดาลใจ. *วารสารวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, *5*(2), 1-13.

อุดม กุลเมธพนธ์. (2556). *นาฏยศัพท์ฉบับครูลมุล*. สุเทพการพิมพ์.

Electronic Arts. (2025). *The Sims 4* [Video game]. https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4

Parker, S. (2024, November 25). *11 types of animation styles (with examples)*. Wyzowl. wyzowl.com

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข

# THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES USING THE FLIPPED CLASSROOM PROCESS COMBINED WITH MULTIMEDIA ON THAI CLASSICAL DANCE MOVEMENTS FOR GRADE 5 STUDENTS AT THETSABAN WAT PHUPHA PHIMUK SCHOOL

**กชกร รอดสุด* นันทิศา วงชะนะ* ปาลิตา อารมณ์ตั้ง* ภัทรธิดา เดชดี***
**สุกัญญา หนูด้วง* ภัทรภรณ์ กาญจนารัตน์** และธวัชชัย ซ้ายศรี****
KOTCHAKORN RODSUD NANTISA WONGCHANA PALITA AROMTANG
PHATHARATHIDA DETDEE SUKANYA NOODUANG
PATTARAPORN KANCHANARAT AND TAWATCHAI SAISRI

## บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข วัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 30 คน ที่เรียนในรายวิชาศิลปะ ศ15101 ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน รวม 10 ชั่วโมง เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 20 ข้อ การวิเคราะห์ข้อมูล 1) วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ โดยคำนวณหาค่า $E_1/E_2$ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย มีประสิทธิภาพ 81.89/84.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน, เพลงระบำไก่, สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

## Abstract

This research aimed to: (1) develop learning activities using the flipped classroom approach combined with multimedia on Thai Classical Dance Movements (Lee La Rai Rum) that meet the established efficiency criterion of 80/80; and (2) compare students' learning achievement before and after instruction using the flipped classroom approach combined with multimedia. The sample consisted of 30 Grade 5 students from Prathom Suksa 5/2 enrolled in the Art course (Art 15101), selected through cluster random sampling. The research instruments included: (1) three lesson plans totaling 10 hours of instruction on Leela Rai Rum Thai dance movements; and (2) a 20-item learning achievement test. Data analysis was conducted by (1) analyzing the efficiency of the learning activities using the E1/E2 efficiency index; and (2) comparing Students' learning achievement before and after instruction using statistical analysis. The research findings revealed that the learning activities employing the flipped classroom instructional process integrated with multimedia on the topic of Thai Classical Dance Movements (Lee La Rai Rum) achieved an efficiency of 81.89/84.67, which was higher than the predetermined criterion. Furthermore, students who participated in the learning activities using the flipped classroom instructional process integrated with multimedia on Thai Classical Dance Movement (Lee La Rai Rum) demonstrated significantly higher posttest learning achievement than pretest achievement at the 0.05 level of statistical significance.

Keywords: flipped Classroom, Ra Bam Kai Song, multimedia on the topic of Thai Classical Dance Movements, learning achievement

**บทนำ**

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำ (Active Learning) ให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการฟัง พูด อ่าน เขียน อภิปราย และสะท้อนคิด ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความหมาย รูปแบบนี้ยังส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครูและเพื่อนร่วมชั้นผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมถึงวิชานาฏศิลป์ในกลุ่มสาระศิลปะ ที่มุ่งเน้นการปฏิบัติและการสร้างสรรค์ท่ารำที่เป็นเอกลักษณ์ (กมล โพธิเย็น, 2564) ประกอบกับเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลและระบบอินเทอร์เน็ต ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูล ความรู้ สื่อภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก รวดเร็วจากทุกสถานที่ และทุกเวลา ซึ่งช่วยลดเวลาการเรียนรู้และเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน สำหรับการศึกษานาฏศิลป์นั้น เทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจท่ารำ องค์ประกอบการแสดง และบริบททางวัฒนธรรมได้ง่ายขึ้น ผ่านการเปิดชมวิดีโอรูปแบบต่าง ๆ หรือวิดีโอที่ครูบันทึกไว้ รวมถึงการใช้แอปพลิเคชันจำลองท่ารำ ทำให้การฝึกซ้อมและเรียนรู้มีความสะดวกสบายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข ได้ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษาระดับประถมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะสำคัญอย่างการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และความรับผิดชอบต่อสังคม กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยเฉพาะวิชานาฏศิลป์นั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจองค์ประกอบและประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของนาฏศิลป์ไทย สามารถแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้ศัพท์เบื้องต้น ตลอดจนวิเคราะห์คุณค่าและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านคือ การให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหา บทเรียน ท่ารำเบื้องต้น และองค์ประกอบของนาฏศิลป์ล่วงหน้านอกห้องเรียนผ่านวิดีโอหรือสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อให้เวลาในชั้นเรียนสามารถเปลี่ยนมาเป็นการฝึกปฏิบัติได้อย่างเต็มที่ โดยมีครูคอยทำหน้าที่เป็นโค้ชให้คำแนะนำ แก้ไขข้อสงสัย และร่วมอภิปราย แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ไม่เกิดความเบื่อหน่าย และสามารถพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สารสนเทศและอุปกรณ์อัจฉริยะที่มีราคาถูกและพกพาง่าย ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาตามนโยบายของภาครัฐที่ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีมาใช้ ส่งผลให้เกิดรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นผ่านเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ ในลักษณะที่ไม่พร้อมกันได้ อย่างไรก็ตาม ทั้งการเรียนแบบดั้งเดิมและการเรียนออนไลน์ต่างก็มีข้อดีและข้อจำกัดในตัวเอง ซึ่งความเข้าใจในจุดนี้

จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการนำไปพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในอนาคต (อนุศร หงส์ขุนทด, 2558)

สื่อมัลติมีเดียมีความโดดเด่นในการสื่อสารแบบหลากมิติ ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายชัดเจนยิ่งขึ้น จึงถูกนำมาใช้ในหลายวงการรวมถึงด้านการศึกษา (น้ำมนต์ เรืองฤทธิ์, 2561) โดยผู้วิจัยได้นำกระบวนการห้องเรียนกลับด้านมาใช้ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย ซึ่งการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพจะประกอบด้วย 6 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และระบบตอบโต้กับผู้ใช้งาน โดยเทคโนโลยีจะช่วยผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้าด้วยกัน เพื่อให้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์สามารถสื่อสารและโต้ตอบกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

คณะผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีปัญหาในการเรียนเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย เนื่องจากเนื้อหาค่อนข้างยาก สื่อการเรียนไม่น่าสนใจ การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวอาจทำให้นักเรียนขาดความสนใจ รวมทั้งมีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ ห้องเรียน และการขาดเรียนจากกิจกรรมของโรงเรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่ต่อเนื่องเพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว จึงนำรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับ สื่อมัลติมีเดียมาใช้ โดยให้นักเรียนศึกษาวิดีโอการสอนผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube และ Line ก่อนเข้าเรียน จากนั้นในชั้นเรียนจะมีการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม และนำเสนอความรู้ โดยครูทำหน้าที่คอยแนะนำและเสริมความเข้าใจ

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข

**สมมุติฐานของการวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**ขอบเขตของการวิจัย**

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข จำนวน 7 ห้อง รวม 160 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ที่เรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข จำนวน 30 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101

2.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ประสิทธิภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรีย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101

**วิธีการศึกษา**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข จำนวน 3 แผน รวม 9 ชั่วโมง

2. สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2561 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ 2561) และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้รู้แนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรกำหนด วิเคราะห์วิธีการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1.2 กำหนดโครงร่าง ตามเนื้อหาหลักสูตรข้อมูลที่ได้ศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ นำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย

1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 แผน 9 ชั่วโมง

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่สร้างเสร็จให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ ไปหาคุณภาพโดยการนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบมาตราประเมินค่า 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา การใช้ภาษา และความเหมาะสมของกิจกรรม

1.6 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.46 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ระหว่าง 4.00 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0 – 1.00 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปใช้ได้ คือ 3.51 ขึ้นไป

1.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่สมบูรณ์แล้วนำไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่ยังไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน เพื่อหาข้อบกพร่อง เก็บข้อมูลและนำมาปรับปรุงแก้ไขโดยทำการทดลอง ดังนี้

1.9.1 การทดลองครั้งที่ 1 แบบเดี่ยว (1:1) ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อนระดับละ 1 คน สามารถดำเนินวิธีการได้ ดังนี้

1) จัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ตามแผนการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้น โดยแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ใช้เวลา 9 ชั่วโมง

2) เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วยให้นักเรียนทำใบงาน แบบทดสอบ และการปฏิบัติท้ายหน่วย เพื่อเป็นการคะแนนระหว่างเรียน

3) หลังจากจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วคณะผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ

4) นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้ประสิทธิภาพ 68.89/75.00 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คณะผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงเนื้อหาและแบบฝึกหัดในแต่ละแผนการเรียนรู้ และขนาดของอักษรให้มีความเหมาะสมและนำไปใช้ในการทดลองครั้งที่ 2 ต่อไป

1.9.2 การทดลองครั้งที่ 2 แบบกลุ่ม (1:10) แบบกลุ่มทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 9 คน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและไม่ซ้ำกับแบบเดี่ยวโดยคัดเลือกนักเรียนกลุ่ม เก่ง ปานกลาง และอ่อน กลุ่มละ 3 คน โดยดำเนินการทดลองในลักษณะเดียวกันกับแบบเดี่ยว ได้ประสิทธิภาพ 81.30/82.22

1.9.3 เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่มีประสิทธิภาพจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข

2.1 ขั้นตอนการเตรียม

1) ศึกษาค้นคว้า วิธีการ รูปแบบ องค์ประกอบและโครงสร้างในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย จากคู่มือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2) ศึกษาเนื้อหาข้อมูลเรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

3) ศึกษาเครื่องมือเพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ โปรแกรม Cap cut และ Canva

2.2 ขั้นตอนการออกแบบสื่อ

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยการเลือกเนื้อหากำหนดเป็นหัวข้อย่อย ๆ ตามลำดับความสำคัญ จากนั้นเขียน

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมไปถึงการออกแบบเนื้อหาบทเรียนที่เหมาะสมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยที่ 1 องค์ประกอบนาฏศิลป์

หน่วยที่ 2 การประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลงระบำไก่

การเขียนผังงาน

ขั้นตอนการสร้าง Storyboard

1) วางโครงเรื่อง ระบุเนื้อหา ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่ต้องการจะถ่ายทอดประกอบด้วยอะไรบ้าง มีองค์ประกอบย่อยอะไรบ้าง มีเนื้อหาอย่างไร

2) ร่างแผนภาพ ไอเดียของแต่ละฉากลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทยของแต่ละฉาก

3) เมื่อร่างภาพแต่ละฉากเป็น Storyboard ของ ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย แล้วจะเขียนคำอธิบายองค์ประกอบนั้น ๆ เป็นบทพูดไปด้วย

4) เมื่อเป็นรูปเป็นร่าง Storyboard แล้ว นำมาทบทวนกับเพื่อนภายในกลุ่ม และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อรับฟังความคิดเห็นจะได้เห็นถึงมุมมองใหม่ ๆ และสามารถนำมาปรับปรุงในจุดนั้น

5) นำ Storyboard ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องความเหมาะสมของ Storyboard และเนื้อหาแล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

นำเนื้อหา เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทยเป็น Storyboard ที่สร้างสำเร็จแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยนำเสนอในรูปแบบข้อความ ภาพนิ่ง วิดีโอ มีแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน การเรียงลำดับเนื้อหาจะเรียงตามความสำคัญของเนื้อหา และความยากง่ายของเนื้อหา

1) นำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง

2) ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย

3) นำสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาการใช้ภาษาและความเหมาะสมของกิจกรรม คณะผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินคุณภาพ

ของสื่อมัลติมีเดียที่มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้ต้องมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป อยู่ในระดับดีมาก

4) นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) อยู่ระหว่าง 3.51 - 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0 - 1.00 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปใช้ได้คือ 3.51 ขึ้นไป

5) ปรับปรุงแก้ไขสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่เรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่มีความถูกต้องสมบูรณ์

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ และการวิเคราะห์แบบทดสอบ

3.2 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข เพื่อนำมาใช้ในสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทยรายวิชาศิลปะ (ดนตรี - นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยจัดทำแบบทำสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้ครอบคลุมเนื้อหา จำนวน 40 ข้อ และมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

3.4 นำแบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของแบบทดสอบ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องภายใน (IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้องภายใน (IOC) ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ถือว่าข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้ ส่วนข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 คัดออก ผลปรากฏว่า มีข้อคำถามผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ แล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2568 ที่เคยเรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) มาแล้ว จำนวน 30 คน โดยตรวจให้คะแนนข้อที่ถูกได้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดได้ 0 คะแนน เพื่อหาค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

3.7 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าระดับความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยการวิเคราะห์เป็นรายข้อ ซึ่งเกณฑ์ของค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลปรากฏว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ที่ระหว่าง 0.53 - 0.77 และค่าอำอาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.47 - 0.67 จำนวน 32 ข้อ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อคำถามเพื่อนำไปใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามสูตร KR - 20 (Kuder - Richardson -20) โดยให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เคยเรียนรายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) มาแล้ว จำนวน 30 คน ทำแบบทดสอบอีกครั้ง โดยทิ้งช่วงจากการทำแบบทดสอบครั้งแรก 2 สัปดาห์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.95 เมื่อเทียบกับเกณฑ์ 0.70 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาค่าความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ไปใช้กับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย รายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ รายวิชาศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์) รหัสวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยคำนวณหาค่า $E_1/E_2$

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติวิเคราะห์ t-test dependent sample

**สถิติที่ใช้**

1. สถิติพื้นฐาน หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย ใช้สถิติทดสอบที่ (t-test dependent sample)

**สรุปผลการวิจัย**

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ ($\mathbf{E_1/E_2}$) เท่ากับ 81.89/84.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ 80/80 ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย

| จำนวนนักเรียน (คน) | ระหว่างเรียน ($E_1$) | | หลังเรียน ($E_2$) | | $E_1/E_2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | ร้อยละ | $\bar{X}$ | ร้อยละ | |
| 30 | 49.13 | 81.89 | 16.93 | 84.67 | 81.89/84.67 |

จากตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน พบว่า การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.89/84.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย

| การเรียน | n | $\bar{X}$ | $D_1$ | $D_2$ | ค่า t จากการคำนวณ | ค่า t จากตาราง |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **ก่อนเรียน** | 30 | 11.47 | 128 | 598 | 17.48 | 1.6691* |
| **หลังเรียน** | 30 | 15.73 | | | | |

* ค่า t (df, $\alpha$) = $t_{(29,0.05)}$ = 1.6691

จากตารางที่ 2 ค่า t จากตาราง (เมื่อ **df** = 29, $\alpha$ = .05) มีค่าเท่ากับ 1.6691 ส่วนค่า t ที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 17.48 ซึ่งค่า t ที่คำนวณได้มากกว่า t จากตาราง แสดงว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## อภิปรายผล

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข มีประสิทธิภาพ 81.89/84.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ 80/80 เนื่องจากรูปแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นการเรียนรู้เนื้อหาในบทเรียนจากสื่อมัลติมีเดีย เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อมัลติมีเดีย และมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำส่งเสริม กระตุ้นให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินการเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

เกิดความสนใจ และมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้ให้สำเร็จ ทำให้สามารถพัฒนาทักษะความรู้ทั้งทางทฤษฎีและการปฏิบัติทางนาฏศิลป์ได้เป็นอย่างดี และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการสร้างของแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนและมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้อย่างครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ ตรงตามศาสตร์แขนงนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของน้ำฝน ชมภูพื้นและคณะ (2568) ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับชุดฝึกทักษะรายวิชานาฏศิลป์พื้นเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสหวิทยาเขตเมืองดอกบัว ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับชุดฝึกทักษะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.25/82.75 และสอดคล้องกับงานวิจัยของชนิตา ณรงค์ดนุเดช (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการปฏิบัติท่ารำเชิญพระขวัญ โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับสื่อวิดิทัศน์ออนไลน์รายวิชานาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนอนุบาลสมเด็จพระวันรัต ผลการวิจัยพบว่า การสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.56/83.33 ตามเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดและสอดคล้องกับงานวิจัยของธิติมา อ่อนเยียะและคณะ (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านแบบออนไลน์ เรื่อง ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า สื่อวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านแบบออนไลน์ เรื่อง ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.67/82.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนได้ และเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความคิดความสามารถ และการตัดสินใจ เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของน้ำฝน ชมภูพื้นและคณะ (2568) ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับชุดฝึกทักษะรายวิชานาฏศิลป์พื้นเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสหวิทยาเขตเมืองดอกบัว ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ

ภากร เทียนทิพย์การุณย์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะการปฏิบัติหน่วยการเรียนรู้ ขลุ่ยบรรเลงเพลงเสนาะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านการปฏิบัติหน่วยการเรียนรู้ขลุ่ยบรรเลงเพลงเสนาะ มีผลการประเมินผลงานปฏิบัติขลุ่ยเพียงออ หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรัสส์กุล แก้วชำนาญและคณะ (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและการจัดการเรียนรู้แบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. การใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ลีลาร่ายรำนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรยืดหยุ่นให้เหมาะสมและเพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้าเร่งรัดเกินไปอาจไม่บรรลุวัตถุประสงค์

2. ครูควรเตรียมสื่อการเรียนการสอนให้พร้อม และใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ หรืออาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของบริบทในสถานศึกษา ความพร้อมของผู้เรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

ควรศึกษาผลลัพธ์การเรียนรู้จากการจัดการเรียนรู้ ในเทคนิคอื่น ๆ ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย

**รายการอ้างอิง**

กมล โพธิเย็น. (2564). Active Learning: การจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, *19*(1), 1–15.

ธิติมา อ่อนเยียะ, ไพฑูรย์ ศรีฟ้า, และ สูติเทพ ศิริพิพัฒนกุล. (2565). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ปฏิสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านแบบออนไลน์ เรื่อง ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, *5*(15), 60–72.

น้ำฝน ชมภูพื้น, เจริญวิชญ์ สมพงษ์ธรรม, และ รุจิรา ศรียืนต์. (2568). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับชุดฝึกทักษะรายวิชานาฏศิลป์พื้นเมืองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสหวิทยาเขตเมืองดอกบัว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, *8*(4), 601–614.

น้ำฝน คูเจริญไพศาล, สโรชา จงภู่, และ อิสราภรณ์ ฉายแก้ว. (2566). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้การใช้อุปกรณ์วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, *22*(1), 12–24.

น้ำมนต์ เรืองฤทธิ์. (2561). อินโฟกราฟิกกับการออกแบบสื่อการเรียนการสอน (Infographic and Instructional Design Media). *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*, *15*(2), 29–40.

ภากร เทียนทิพย์การุณย์. (2561). *การศึกษาผลการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะการปฏิบัติ หน่วยการเรียนรู้ ขลุ่ยบรรเลงเพลงเสนาะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา]. ThaiLIS.

โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข. (2560). *หลักสูตรสถานศึกษาระดับประถมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. โรงเรียนเทศบาลวัดภูผาภิมุข.

อนุศร หงษ์ขุนทด. (2558). *การพัฒนารูปแบบระบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านสื่อ 3 แบบ ด้านทักษะดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. คลังข้อมูลวิจัยไทย.

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง

# THE DEVELOPMENT OF COOPERATIVE LEARNING ACTIVITIES USING THE TEAM-ASSISTED INDIVIDUALIZATION TECHNIQUE (TAI) COMBINED WITH VIDEO MEDIA ON CREATIVE DRAMA FOR MATTHAYOM 4 STUDENTS AT SATRI PHATTHALUNG SCHOOL

**ขวัญนลิน ชัยศิริ* ชิติพัทธ์ นวนทอง* ภานุเดช คงบัวแก้ว* สุชัญญา จันคง* สุภชา นวลทอง* ภัทรภรณ์ กาญจนารัตน์** และธัชกร นันทรัตนชัย****

KHWANNALIN CHAISIRI CHITIPAT NUANTONG
PHANUDET KHONGBUAKEAW SUCHANYA CHANKONG SUPACHA NUANNGAM
PATTARAPORN KANCHANARAT AND TAWATCHAI SAISRI

## บทคัดย่อ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ดนตรี- นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสตรีพัทลุง จำนวน 40 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ 2) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วย คือ หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของละครสร้างสรรค์ หน่วยที่ 2 ประเภทของละครสร้างสรรค์ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ เรื่อง ละครสร้างสรรค์

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ 81.91/82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์, ละครสร้างสรรค์, ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์

## Abstract

The purposes of this research were: (1) to develop cooperative learning activities using the Team-Assisted Individualization (TAI) technique combined with video media on Creative Drama for Matthayom 4 students at Satri Phatthalung School that meet the efficiency criterion of 80/80; and (2) to compare students' learning achievement before and after participating in the cooperative learning activities using the TAI technique combined with video media on Creative Drama. The sample consisted of 40 Matthayom 4/12 students enrolled in the Music and Thai Dramatic Arts course (course code 31102) during the first semester of the 2025 academic year at Satri Phatthalung School. The sample was selected through cluster random sampling, with the classroom serving as the unit of randomization. The research instruments consisted of: (1) lesson plans based on cooperative learning using the TAI technique combined with video media on Creative Drama; (2) video media on Creative Drama comprising two units: Unit 1, Basic Knowledge of Creative Drama, and Unit 2, Types of Creative Drama; and (3) a 20-item, four-option multiple-choice learning achievement test on Creative Drama.

The research findings revealed that: (1) the cooperative learning activities using the TAI technique combined with video media on Creative Drama achieved an efficiency of 81.91/82.00, exceeding the established criterion of 80/80; and (2) the students' post-learning achievement in Creative Drama was significantly higher than their pre-learning achievement at the .05 level of statistical significance.

Keywords: cooperative learning, video media, creative Drama, efficiency of instructional video media

**บทนำ**

ในปัจจุบันสื่อวีดิทัศน์เข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะทางด้านการศึกษา มีการจัดการเรียนการสอนทางไกล ที่นำสื่อวีดิทัศน์มาช่วยอำนวยความสะดวกเพื่อผู้เรียนและผู้สอน ได้ติดต่อสื่อสารจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การเรียนการสอนผ่าน Canva, Cap cut, In shot และ YouTube หรือแม้กระทั่งการใช้สื่อวีดิทัศน์ในการจัดทำสื่อการเรียนการสอนทางออนไลน์ต่าง ๆ และด้วยในปัจจุบันที่เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง การนำเสนอเนื้อหาออนไลน์โดยหน่วยงานทางการศึกษาภาครัฐ เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำสื่อไปใช้ในการเรียนการสอน (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560) ทั้งนี้ยุคไทยแลนด์ 4.0 เป็นยุคที่ผู้เรียนสามารถใช้สื่อวีดิทัศน์ที่สูงขึ้นและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้เกิดการนำมาประยุกต์ใช้และส่งเสริมการเรียนรู้ มีการใช้สื่อและสังคมออนไลน์ที่มีวิจารณญาณมากขึ้น สร้างมูลค่าสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของตัวเอง ซึ่งบทบาทของครูในยุคนี้จะต้องเป็นโค้ชที่ช่วยส่งเสริมองค์ความรู้ที่ผู้เรียน เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตัวเอง อีกทั้งสื่อวีดิทัศน์ถือเป็นตัวช่วยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ความจำ ความเข้าใจของนักเรียนจากการจัดทำสื่อวีดิทัศน์ที่น่าสนใจทั้งภาพ เสียง เนื้อหาที่เกี่ยวกับละครสร้างสรรค์ ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับ สื่อวีดิทัศน์ ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนมากกว่าการสอนแบบบรรยายทั่วไป ที่จะทำให้นักเรียนไม่สามารถจินตนาการเห็นภาพได้ (ฟิสิกส์ ฌอณ บัวกนก, 2567)

รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI (Team Assisted Individualization) เทคนิคช่วยกันคิดช่วยกันเรียน เป็นเทคนิคที่ใช้การทบทวนบทเรียนหรืออธิบายบทเรียนเมื่อผู้สอนและผู้เรียนได้อภิปรายความรู้ในบทเรียนหรือทบทวนบทเรียนจนเข้าใจดีแล้ว ผู้สอนจะนำแบบฝึกหรือใบงานให้ผู้เรียนแต่ละคนทำ เมื่อทำเสร็จแล้วให้ผู้เรียนจับคู่กันภายในกลุ่ม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องจากแบบเฉลยที่ผู้สอนแจกให้ และผลัดกันอธิบายสิ่งที่สงสัย (สุคนธ์ สินธพานนท์, 2562)

โรงเรียนสตรีพัทลุงจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ แบ่งสาระสำคัญออกเป็น 1) ทัศนศิลป์ 2) ดนตรี 3) นาฏศิลป์ ในสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ได้จัดรูปแบบการเรียนการสอนผ่านรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์โดยกระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวว่า ผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง พบว่า ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนรายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ มีการเรียนทั้งเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ โดยในส่วนของการเรียนการสอนเชิงทฤษฎีครูผู้สอนสอนเนื้อหาเรื่องละครสร้างสรรค์ ความเป็นมาและองค์ประกอบของละครสร้างสรรค์ไปจนถึงประเภทของละครสร้างสรรค์ โดยในหนึ่งสัปดาห์มีเวลาจัดการเรียนการสอนเพียง 2 ชั่วโมง เนื่องจากรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์เป็นวิชาที่ไม่ได้นำไปใช้ในการสอบและการศึกษาต่อ เป็นเพียงรายวิชาที่สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เกิดความผ่อนคลายและเรียนอย่างมีความสุข นักเรียนเลยไม่เห็นถึงความสำคัญของรายวิชา ทำให้ครูผู้สอนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะความรู้เรื่องละครสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และสามารถศึกษา และทบทวนบทเรียนนอกห้องเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์จึงเป็นทางเลือกที่ช่วยสนับสนุนการเรียนการสอนรายวิชาดนตรี – นาฏศิลป์ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตอบสนองอย่างรวดเร็วต่อการเรียนการสอน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ อีกทั้งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนตามความสามารถและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนเอง ผลการวิจัยในครั้งนี้ยังสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียนต่อไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง

**สมมุติฐานของการวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ขอบเขตของการวิจัย**

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสตรีพัทลุง จำนวน 6 ห้อง รวมจำนวน 240 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสตรีพัทลุง จำนวน 40 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์

2.2 ตัวแปรตาม คือ 1) ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2561) สาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสตรีพัทลุง แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของละครสร้างสรรค์ หน่วยที่ 2 ประเภทของละครสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 9 ชั่วโมง โดยรวมการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

**วิธีการศึกษา**

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 จำนวน 4 แผน

2. สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

**ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย**

1. แผนการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษารายละเอียดของสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสตรีพัทลุง รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1.2 กำหนดโครงร่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรข้อมูลที่ได้ศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์

1.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ จำนวน 4 แผน 9 ชั่วโมง

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ความถูกต้อง จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละคร ไปหาคุณภาพโดยการนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ ลิเคิร์ท เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาการใช้ภาษาและความเหมาะสมของกิจกรรม ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2567)

1.6 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.71 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.24 พิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.00 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0.00 - 0.47 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยที่สามารถนำไปใช้ได้คือระหว่าง 3.51 ขึ้นไปหรืออยู่ในระดับเหมาะสมมาก

1.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แล้วไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน เพื่อหาข้อบกพร่อง เก็บข้อมูล และนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีการทดลอง ดังนี้

1.8.1 การทดลองครั้งที่ 1 แบบเดี่ยว (1:1) ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 3 คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน โดยมีลำดับ ดังนี้

1) นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

2) จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้น โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นจำนวน 4 แผน 9 ชั่วโมง

3) เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วย ให้นักเรียนทำใบงานท้ายหน่วยทุกหน่วยเพื่อเก็บคะแนนระหว่างเรียน

4) นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

5) นำคะแนนที่ได้จากกิจกรรมระหว่างเรียนและคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียน ไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ ได้ค่าประสิทธิภาพ 81.25/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงเพิ่มเติมด้านเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น เพื่อนำไปใช้ในการทดลองครั้งที่ 2 ต่อไป

1.8.2 การทดลองครั้งที่ 2 แบบกลุ่ม (1:10) ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 9 คน โดยคัดเลือกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ได้แก่ กลุ่มเก่ง ปานกลาง และกลุ่มอ่อน ที่ไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบเดี่ยว โดยดำเนินการทดลองในลักษณะเดียวกับการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพ 81.39/81.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์กำหนด

1.8.3 เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 ที่มีประสิทธิภาพแล้ว จึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2. การสร้างสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง ผู้วิจัยได้ทำการดำเนินตามลำดับ ดังนี้

2.1 ขั้นการเตรียม

2.1.1 ศึกษา ค้นคว้า รูปแบบ วิธีการ องค์ประกอบและโครงสร้างในการสร้างสื่อวีดิทัศน์ จากคู่มือตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อวีดิทัศน์

2.1.2 ศึกษาเนื้อหาข้อมูล เรื่อง ละครสร้างสรรค์ จากหนังสือและเอกสารเพิ่มเติม

2.1.3 ศึกษาเครื่องมือสำหรับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน

2.2 ขั้นตอนการออกแบบบทเรียน

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบบทเรียน โดยการเลือกเนื้อหากำหนดเป็นหัวข้อย่อยตามประเภทและความสำคัญ จากนั้นจึงเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาบทเรียนที่เหมาะสมกับการจัดทำเป็นสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งเนื้อหาที่ใช้ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ส่วนนำ เป็นส่วนที่กล่าวถึงคู่มือการใช้สื่อวีดิทัศน์

ส่วนที่เป็นเนื้อหาละครสร้างสรรค์ ได้แบ่งออกเป็นหน่วยการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษา ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความเป็นมาและองค์ประกอบของละครสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ประเภทของละครสร้างสรรค์

2.3 ขั้นตอนการสร้างและเขียนบทเรียน

สร้างสื่อวีดิทัศน์โดยนำคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาสร้างเป็นสื่อวีดิทัศน์ละครสร้างสรรค์ ซึ่งการดำเนินเนื้อหาจะนำเสนอเนื้อหา มีแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน โดยเรียงลำดับเนื้อหาตามความสำคัญของเนื้อหาและความยากง่ายของเนื้อหา

2.3.1 สร้าง Storyboard สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์

2.3.2 นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่คณะผู้วิจัยสร้างเสร็จแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม

2.3.3 ปรับปรุงแก้ไข สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.3.4 นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อหาคุณภาพโดยการนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อนวัตกรรมโดยใช้เป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณ 5 ระดับ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา การใช้ภาษาและความเหมาะสมของกิจกรรม

2.3.5 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.65 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.24 พิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.33 – 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0.00 – 0.47 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยจากผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปใช้ได้คือ 3.51 ขึ้นไปหรือ อยู่ในระดับดีมาก

2.3.6 นำสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ มาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ และให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความสมบูรณ์อีกครั้งก่อนนำสื่อวีดิทัศน์ไปใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์ วิชาดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ และการวิเคราะห์แบบทดสอบ

3.2 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อนำมาใช้ในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์ วิชาดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 โดยจัดทำเป็นข้อคำถามแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้ครอบคลุมเนื้อหา 40 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบที่ได้สร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมของแบบทดสอบ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเกณฑ์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ตั้งแต่ 0.50 -1.00 ถือว่าข้อสอบข้อนั้นใช้ได้ ส่วนข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่าต่ำกว่า 0.50 ให้ตัดออก (สมนึก ภัททิยธนี, 2551) ผลปรากฏว่ามีข้อสอบผ่านเกณฑ์จำนวน 36 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนสตรีพัทลุง ที่เคยเรียนเนื้อหารายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 มาแล้ว จำนวน 40 คน โดยตรวจให้คะแนนข้อที่ถูกได้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดได้ 0 คะแนน เพื่อค่าความยากง่าย (p) และ ค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ

3.7 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าระดับความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ โดยการวิเคราะห์เป็นรายข้อ ซึ่งเกณฑ์ของค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลปรากฏว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ที่ระหว่าง 0.33 - 0.63 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 – 0.35 ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์เพื่อนำไปใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแล้วจำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามสูตร KR-20 โดยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 ที่เคยเรียน รายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมาแล้ว จำนวน 40 คน ทำแบบทดสอบอีกครั้ง โดยทิ้งช่วงจากการทำแบบทดสอบครั้งก่อน ประมาณ 2 สัปดาห์ ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.67

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ไปใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์รหัสวิชา ศ31102 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/12

**วิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง มีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

1. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

2. จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชา ดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบกับสื่อที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้น แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 9 ชั่วโมง

3. เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วยให้นักเรียนทำกิจกรรมท้ายหน่วยทุกหน่วยเพื่อจัดเก็บเป็นคะแนนระหว่างเรียน

4. หลังจากจัดการเรียนรู้ครบทุกแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว คณะผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

5. นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

1. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ รายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ รหัสวิชา ศ31102 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยคำนวณหาค่า $E_1/E_2$

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนระดับชั้นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้สถิติวิเคราะห์ t-test dependent sample

**สถิติที่ใช้**

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐานการวิจัยใช้สถิติทดสอบ (t-test dependent sample)

**ผลการศึกษา**

ตอนที่ 1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

การทดลองครั้งที่ 1 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบเดี่ยว (1:1) จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 3 คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนกลุ่มเก่งปานกลาง และอ่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ผลที่ได้พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.25/80.00 คณะผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงเพิ่มเติมด้านเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจง่ายยิ่งขึ้น และปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปทดลองครั้งที่ 2

การทดลองครั้งที่ 2 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบกลุ่ม (1:10) โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/10 จำนวน 9 คน โดยคัดเลือกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ได้แก่ กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ผลที่ได้พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อ วีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 81.39/81.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การทดลองครั้งที่ 3 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบภาคสนาม (1:100) โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ ละครกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน พบว่า การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.91/82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังตารางที่ 1

**ตารางที่ 1** ผลการหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์

| จำนวนนักเรียน | ระหว่างเรียน ($E_1$) | | หลังเรียน ($E_2$) | | $E_1/E_2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| | คะแนนเฉลี่ย 80 คะแนน | ร้อยละ | คะแนนเฉลี่ย 20 คะแนน | ร้อยละ | |
| | 65.53 | 81.91 | 16.40 | 82 | 81.91/82.00 |

ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง พบว่า การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 81.91/82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่องละครสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 2** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง

| การเรียน | n | $\bar{X}$ | $\sum D$ | $\sum D^2$ | ค่า t จากการคำนวณ | ค่า t จากตาราง |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ก่อนเรียน | 40 | 8.48 | 322 | 2774 | 23.57 | 1.6849 |
| หลังเรียน | 40 | 16.40 | | | | |

*ค่า $t_{(df, \alpha)} = t_{(39, .05)} = 1.6849$

จากตารางที่ 2 ค่า t จากตางราง (เมื่อ df = 39 , $\alpha$ =.05 ) มีค่าเท่ากับ 1.6849 ส่วนค่า t ที่คำนวณได้ มีค่าเท่ากับ 23.57 ซึ่งค่า t ที่คำนวณได้ มากกว่า t จากตารางแสดงว่า นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

**สรุปผลการวิจัย**

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง สรุปได้ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง มีประสิทธิภาพ ($E_1/E_2$) เท่ากับ 81.91/82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**อภิปรายผล**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง มีประสิทธิภาพ 81.91/82.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาตั้งแต่ความหมาย ความเป็นมา องค์ประกอบไปจนถึงประเภทของละครสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยได้นำวิธีการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกลุ่ม ซึ่งยึดตามหลักที่ว่าความสำเร็จของทุกคนคือความสำเร็จของกลุ่ม โดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ หรือกระตุ้นให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คณะผู้วิจัยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นเครื่องมือในการนำเสนอเนื้อหา ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในเนื้อหามากขึ้น และมีการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน ทั้งยังมีความสามัคคีที่จะช่วยกันให้กลุ่มบรรลุตามเป้าหมายได้สำเร็จ ทำให้สามารถเรียนรู้ทฤษฎีเนื้อหาทางนาฏศิลป์ได้เป็นอย่างดี กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ มีลำดับขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามระเบียบวิธีวิจัย โดยมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้อย่างครบถ้วน ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ ตรงตามศาสตร์แขนงนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร (2561) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ มีประสิทธิภาพ 81.81/80.21 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ

นัททพงษ์ เทเวลา (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชมรมดนตรี ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีสากล มีประสิทธิภาพเท่ากับ 92.74/83.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่หนดไว้ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการอ่านโน้ตดนตรีสากลนักเรียน อาจมีความรู้พื้นฐานมาบ้างแล้ว เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนในเรื่องนี้ซ้ำ ทำให้นักเรียนเกิดการต่อยอดจากความรู้ที่เคยเรียนมาแล้ว และหากมีการบูรณาการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกับสื่อเทคโนโลยีอย่างสื่อวีดิทัศน์ จะเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนที่ดีที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น และหากมีเนื้อหาใดที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ นักเรียนยังสามารถที่จะเรียนรู้ซ้ำได้ทุกที่ ทุกเวลา กล่าวคือ สื่อวีดิทัศน์ส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดได้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ ศุภลักษณ์ ตระกูลศรี และ วิทยา วรพันธุ์ (2566) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านด้วยสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านด้วยสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ มีประสิทธิภาพ 87.34/82.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์ และคณะ (2565) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษาศิลปะการแสดง 3 ชุมชน อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผลการวิจัยพบว่า การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.0/87.5 และโรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.0/85.0 ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.24 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 8.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.25 นั่นคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนได้และเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ความคิด และการทำงานเป็นกลุ่มอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร (2561) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับ

แนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ คิดเป็นร้อยละ 51.38 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 51.38 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของนัททพงษ์ เทเวลา (2560) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชมรมดนตรี ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีสากล มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 83.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 และมีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 76.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การอ่านโน้ตดนตรีสากลนักเรียนอาจมีความรู้พื้นฐานมาบ้างแล้ว เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนในเรื่องนี้ซ้ำ ทำให้นักเรียนเกิดการต่อยอดจากความรู้ที่เคยเรียนมาแล้ว และหากมีการบูรณาการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกับสื่อเทคโนโลยีอย่างสื่อวีดิทัศน์ จะเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนที่ดี ที่ทำให้นักเรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้น และหากมีเนื้อหาใดที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ นักเรียนยังสามารถที่จะเรียนรู้ซ้ำได้ทุกที่ ทุกเวลา กล่าวคือ สื่อวีดิทัศน์ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้นได้ เช่นเดียวกับกับงานวิจัยของศุภลักษณ์ ตระกูลศรี และวิทยา วรพันธุ์ (2566) ซึ่งศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านด้วยสื่อวีดิทัศน์ ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ คิดเป็นร้อยละ 82.17 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. การใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ละครสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีพัทลุง เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ควรยืดหยุ่นให้เหมาะสมและเพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ถ้าเร่งรัดเกินไปอาจไม่บรรลุวัตถุประสงค์

2. ควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เป็นกันเองกับผู้เรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรทำการวิจัยการจัดการเรียนการสอนแบบร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับสื่อวีดิทัศน์เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะปฏิบัติท่ารำนาฏศิลป์ไทยในเรื่องอื่น ๆ

2. ควรทำการวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบหรือกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ร่วมกับสื่อรูปแบบต่าง ๆ

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จินตวีร์ คล้ายสังข์ และประกอบ กรณีกิจ. (2560). *โปรแกรมเสริมสำหรับระบบจัดการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมอีเลิร์นนิงแบบผสมผสานศาสตร์การสอน: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. สหมิตรพริ้นติ้งแอนด์พับลิสชิ่ง.

นัทพงษ์ เทเวลา. (2560). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TAI เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชมรมดนตรี ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ฟิสิกส์ ฌอณ บัวกนก. (2567). *การออกแบบและพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์*. ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รสสุคนธ์ เพ็ญเนตร. (2561). *การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่า โดยใช้การเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TAI ร่วมกับแนวคิดการสอนปฏิบัติของแฮร์โรว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์, รวิวรรณ วรรณวิไชย, และ นพดล อินทร์จันทร์. (2565). การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, *10*(8), 213–223.

ศุภลักษณ์ ตระกูลศรี และวิทยา วรพันธุ์. (2566). การพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านด้วยสื่อวีดิทัศน์ตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *7*(4), 1–15.

สุคนธ์ สินธพานนท์ และคณะ. (2562). *หลากหลายวิธีสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพเยาวชนไทย*. ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินติ้ง.

# การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค CO-OP CO-OP เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว

# THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT WEBSITE FOR THAI DRAMA (LAKORN THAI) USING COOPERATIVE LEARNING WITH THE CO-OP CO-OP TECHNIQUE FOR MATTHAYOM 4 STUDENTS AT TEDSABAN JUNGHUA SCHOOL

**กรรชัย บุญหา* ชัชญาดา สุวรรณศรี* นภัสสร หลีหม๊ะ***
**ศรัญญา สาระธนะ* อภิจารวี กาญจนภิญโญ* กอปรกุล หนูเลี่ยง****
**และอริยา ลิ่มกาญจนพงศ์****
KANCHAI BUNHA CHATCHAYADA SUWANSRI NAPASSORN LEEMAH
SARANYA SARATHANA APHIJARAWEE KANJANAPHINYO
KOPKUN NOOLIANG AND ARIYA LIMKARNJANAPHONG

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนด้วยเว็บไซต์ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 ภาคเรียน 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว จำนวน 22 คน ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ประกอบด้วย 2 เรื่อง ดังนี้ (1) วิวัฒนาการของละครไทย และ (2) ละครไทย 2) แผนการจัดการเรียนรู้เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครไทย แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย มีประสิทธิภาพ

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

84.17/86.59 และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test พบว่า ค่า t = 10.43 ที่ df = 21 ซึ่งหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: เว็บไซต์, ละครไทย, การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op

## Abstract

This research aimed to: (1) develop a learning management website for Thai drama (lakorn Thai) using cooperative learning with the co-op co-op technique for Matthayom 4 students at Tedsaban Junghua School to meet the efficiency criterion of 80/80; and (2) compare students' learning achievement before and after learning through the developed website. The sample consisted of 22 Matthayom 4/1 students enrolled in Arts 1 (Course Code: Art 31101) during the first semester of the 2025 academic year at Tedsaban Junghua School. The sample was selected through cluster random sampling. The research instruments consisted of: (1) a learning management website based on cooperative learning using the Co-op Co-op technique on Thai drama, covering two topics: the development of Thai drama and Thai drama; (2) lesson plans based on the same instructional approach; and (3) a 20-item multiple-choice learning achievement test on Thai drama. The results revealed that the learning management website achieved an efficiency of 84.17/86.59, exceeding the established criterion of 80/80. The analysis using a paired-samples t-test indicated a statistically significant difference between the students' pre-test and post-test scores. The results showed that the t-value was 10.43 with 21 degrees of freedom (df = 21). The students' posttest scores were significantly higher than their pretest scores at the .05 level of statistical significance.

Keywords: learning management website, Thai drama, cooperative learning, Co-op Co-op technique

**บทนำ**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560 ได้กล่าวไว้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความสวยงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า

ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ แขนงนาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว จนถูกขนานนามว่าเป็นยุคดิจิทัล เป็นโลกที่ไร้พรมแดน ไม่มีขอบเขตในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสารเป็นไปด้วยความสะดวกรวดเร็ว คนในยุคนี้ทำกิจกรรมหลากหลายในเวลาเดียวกัน เป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี ซึ่งมีอิทธิพลต่อการจัดการศึกษา ระบบการศึกษาสมัยใหม่ ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไปอย่างสิ้นเชิง ความรู้ต่าง ๆ สามารถหาได้จากอินเทอร์เน็ต และถูกบรรจุไว้ในเทคโนโลยีแบบพกพา ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทั้งในห้องและนอกห้องเรียน (สุวดี อุปปินใจ และพูนชัย ยาวิราช, 2567) ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาบทเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ สามารถปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนและผู้สอนได้ โดยใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลาง บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนแปลงจากเป็นผู้สอนแบบบรรยายให้ความรู้มาเป็นผู้ทำหน้าที่ช่วยเหลือผู้เรียนให้พัฒนาตนเองได้อย่างศักยภาพ และเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้วยการนำสื่อสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสื่อการศึกษาในยุคดิจิทัลเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ (อมรรัตน์ แซ่กวั่ง, 2559, อ้างถึงใน ศักดิ์เดช ประกอบผล, 2563) ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพาในการเรียนรู้เนื้อหา สาระความรู้นั้น ๆ ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้สอน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ในรูปแบบของการฝึกอบรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (ปสุตา แก้วมณี และคณะ, 2567) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ สามารถนำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ การวิจัยครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อเว็บไซต์ในการจัดการเรียนการสอนแล้ว นำมาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นการเรียนที่ให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อช่วยกันเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางวิชาการและทักษะทางสังคม โดยแต่ละคนมีบทบาทและความรับผิดชอบร่วมกัน เป้าหมายคือ การเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มให้สำเร็จ โดยที่ผู้เรียนสามารถศึกษา

เนื้อหาร่วมกันผ่านสื่อเว็บไซต์ การพัฒนาเว็บไซต์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทำให้การจัดการเรียนการสอน ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมพัฒนาทักษะของผู้เรียนการทำงานเป็นทีม ฝึกให้ผู้เรียนรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองและสมาชิกในกลุ่ม

จากการสัมภาษณ์คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนได้เห็นถึงปัญหาในชั้นเรียน พบว่านักเรียนที่เรียนในรายวิชานี้มีระดับความสนใจต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์ค่อนข้างต่ำ และขาดความมั่นใจในการปฏิบัติทักษะด้านนาฏศิลป์ ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจ (ปารณีย์ ส่งศรี, 2568, 18 มีนาคม, สัมภาษณ์)

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าหาสื่อ และรูปแบบวิธีการสอนใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน คณะผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญในการนำสื่อมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op มาใช้ในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนให้สูงขึ้น และสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาเว็บไซต์การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เรียนด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว

**สมมุติฐานการวิจัย**

1. เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ที่เรียนด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ขอบเขตของการวิจัย**

**1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง**

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว จำนวน 3 ห้อง รวมจำนวน 76 คน (ปารณีย์ ส่งศรี, 2568, 18 มีนาคม, สัมภาษณ์)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว จำนวน 22 คน ที่ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม

**2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย**

2.1 ตัวแปรต้น คือ เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101

2.2 ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101

**3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย**

คณะผู้วิจัยได้สร้างเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชาศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยกำหนดเนื้อหาสาระซึ่งได้จากการวิเคราะห์มาตรฐาน และสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พุทธศักราช 2560)

โดยจัดเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ละครไทย ประกอบด้วยจำนวน 2 เรื่อง คือ 1) วิวัฒนาการของละครไทย 2) ละครไทย

**4. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย**

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ในรายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 1 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ รวมจำนวนชั่วโมงทั้งหมด 8 ชั่วโมง โดยรวมการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

**วิธีการศึกษา**

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

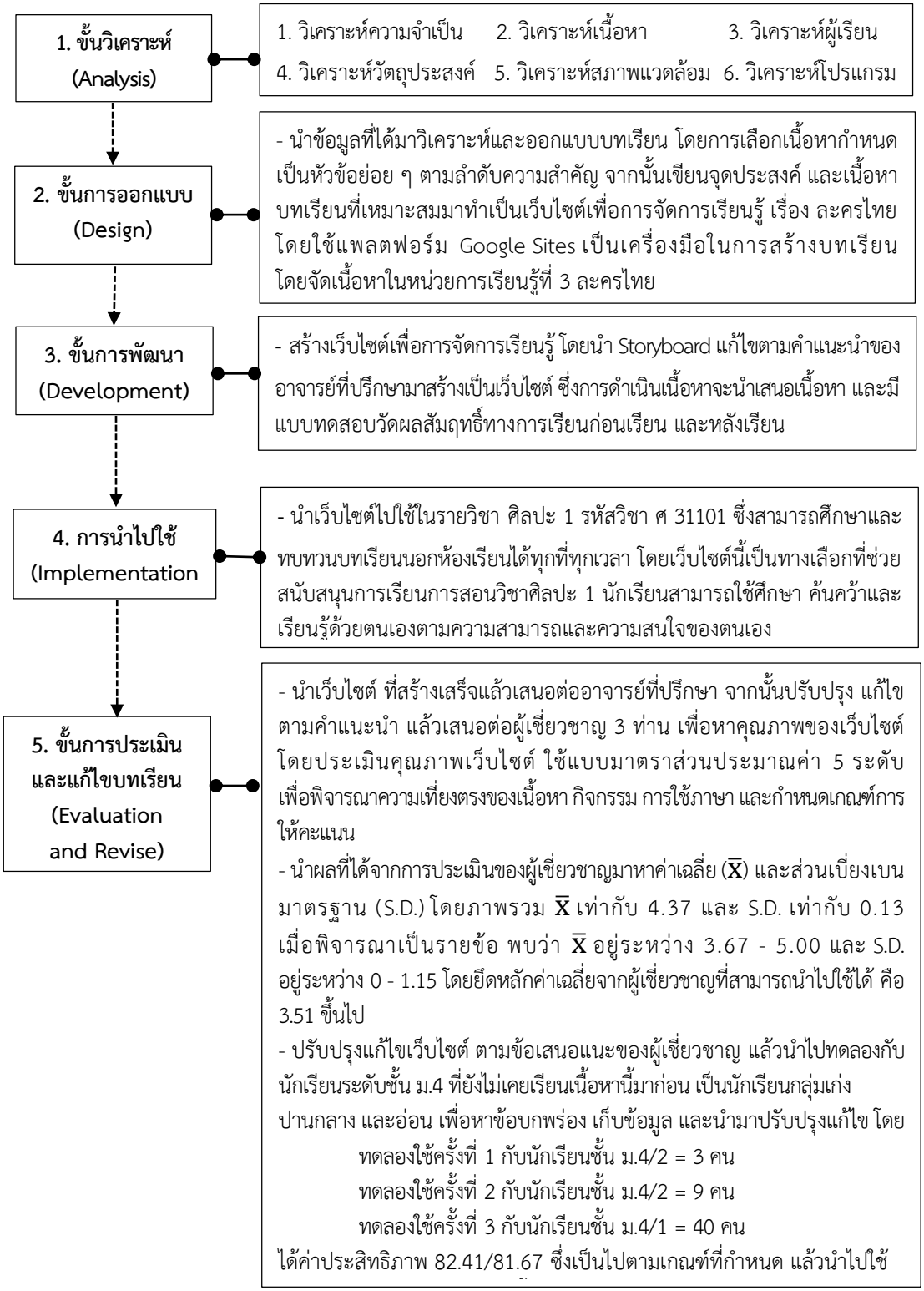
1. เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2. แผนการจัดการเรียนรู้เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 4 แผน

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครไทย แบบปรนัย จำนวน 20 ข้อ

**ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย**

1. การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ คณะผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนการสร้างตามรูปแบบของ ADDIE Model ของทิศนา แขมมณี โดยมีขั้นตอน ดังนี้




**ภาพที่ 1 ขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ตามรูปแบบของ ADDIE Model**

**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 คณะผู้วิจัยได้ดำเนินตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา ศิลปะ 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 กำหนดโครงสร้าง (กำหนดการสอน) ตามเนื้อหาหลักสูตรข้อมูลที่ได้ศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ นำมาเขียนแผนการจัดการเรียนเรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

**ตารางที่ 1** โครงสร้างการจัดการเรียนรู้

| หน่วยที่ | ชื่อหน่วย | สาระการเรียนรู้ | จุดประสงค์การเรียนรู้ | ชั่วโมง |
|---|---|---|---|---|
| 3 | ละครไทย | วิวัฒนาการของละครไทย | - อธิบายความเป็นมาและวิวัฒนาการของละครไทยในแต่ละยุคสมัยได้<br>- จำแนกความแตกต่างของละครไทยในแต่ละยุคสมัยได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล | 4 |
| | | ละครไทย | - อธิบายรูปแบบและระบุลักษณะเด่นของละครรำแต่ละประเภทจากการสืบค้นข้อมูลได้อย่างถูกต้อง<br>- อธิบายรูปแบบ และระบุลักษณะเด่นของละครที่ไม่ใช้ท่ารำแต่ละประเภทจากการสืบค้นข้อมูลได้อย่างถูกต้อง | 4 |
| **รวมชั่วโมง** | | | | **8** |

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย โดยมี 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม เป็นการเตรียมความพร้อมผู้เรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการที่จะเรียนรู้ เช่น นั่งสมาธิ ร้องเพลง 2) ขั้นสอน เป็นการนำเสนอเนื้อหาหรือบทเรียนที่จะเรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ ของผู้สอนเช่น บรรยาย อภิปราย สาธิต ถาม-ตอบ 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ ผู้เรียนแบ่งกลุ่มคละความสามารถหรือแบ่งบทบาทหน้าที่ต่าง ๆ ของสมาชิกภายในกลุ่มโดยร่วมมือกันในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย 4) ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นการให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมายในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทบาทสมมุติ Mind Mapping เล่นเกมแข่งขัน และ 5) ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาหรือบทเรียน และผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามปัญหาหรือข้อสงสัย

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 ไปหาคุณภาพโดยการนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของ (Kay & Knack, 2008, อ้างถึงใน ศยามน อินสะอาด, 2561) เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา การใช้ภาษาและความเหมาะสมของกิจกรรม กำหนดการให้เกณฑ์การประเมิน

2.6 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.16 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 4.33 - 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0 - 0.58 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยที่สามารถนำไปใช้ได้คือ 3.51 ขึ้นไป

2.7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จนเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

3.1 ศึกษาเอกสารตำราเกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ และการวิเคราะห์แบบทดสอบ

3.2 ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหารายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ 31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยจัดทำเป็นข้อคำถามแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมของแบบทดสอบ

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ที่เคยเรียนเนื้อหา รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา

ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 25 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ ผลที่ได้ค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.44 - 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.23 - 0.54

3.7 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าระดับความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ โดยการวิเคราะห์เป็นรายข้อ ซึ่งเกณฑ์ของค่าความยากง่าย (p) ที่ได้ 0.44 - 0.80 และ ค่าอำนาจจำแนก (r) ที่ได้ 0.23 - 0.54

3.8 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแล้วจำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามสูตร KR-20 (Kuder Richardson-20) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.58 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่ยอมรับโดยทั่วไป (0.70) ทั้งนี้ อาจมาจากฐานความรู้ของกลุ่มผู้เรียนมีความแตกต่างกันไม่มาก ส่งผลให้ความสอดคล้องภายในของแบบทดสอบอยู่ในระดับปานกลาง แม้ว่าค่าความเชื่อมั่นจะต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ข้อสอบทุกข้อได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและการวิเคราะห์คุณภาพรายข้อแล้ว จึงสามารถนำไปใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการหาความเที่ยงตรง ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นไปใช้กับเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

**การดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูล**

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 22 คน โดยจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมา มีขั้นตอนการทดลอง ดังนี้

1. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 20 ข้อ

2. จัดการเรียนรู้โดยใช้เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้น เรื่อง ละครไทย จำนวน 4 แผนการเรียนรู้

3. เมื่อเรียนจบบทเรียนในแต่ละแผนให้นักเรียนทำกิจกรรมแบบทดสอบท้ายบทเรียน เพื่อจัดเก็บคะแนนระหว่างเรียน

4. หลังจากการจัดการเรียนรู้ทุกครบทุกแผนแล้ว คณะผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

5. นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

**การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้**

1. วิเคราะห์คะแนนแบบประเมินคุณภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยคำนวณหาค่า $E_1/E_2$

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ละครไทย รายวิชา ศิลปะ 1 รหัสวิชา ศ31101 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติวิเคราะห์ t - test dependent sample

**ผลการศึกษา**

1. ผลการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลการทดลองครั้งที่ 1 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบเดี่ยว (1:1) ผลการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ที่ยังไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน และไม่ใช่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 จำนวน 3 คน พบว่า เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย มีประสิทธิภาพ 65.56/65.00 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คณะผู้วิจัยจึงปรับปรุงเนื้อหา รูปแบบกาปฏิสัมพันธ์ของปุ่ม รูปภาพตกแต่ง และขนาดของอักษร และนำไปทดลองครั้งที่ 2

ผลการทดลองครั้งที่ 2 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบกลุ่ม (1:10) ผลการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ที่ยังไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน จำนวน 9 คน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการทดลองในลักษณะเดียวกับแบบเดียว พบว่า ได้ค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.41/81.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ผลการทดลองครั้งที่ 3 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบภาคสนาม จำนวน 22 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทยตามเกณฑ์ 80/80 ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ผลการหาประสิทธิภาพของเว็บไซต์การจัดการเรียนรู้ เรื่อง ละครไทย

| ที่ | แบบทดสอบระหว่างเรียน | | | | | | คะแนนสอบหลังเรียน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | แผนการเรียนรู้ที่ 1 | | แผนการเรียนรู้ที่ 2 | แผนการเรียนรู้ที่ 3 | แผนการเรียนรู้ที่ 4 | รวม 60 คะแนน | |
| | ใบงานที่ 1 (10) | ใบงานที่ 2 (10) | ใบงานที่ 3 (15) | ใบงานที่ 4 (15) | ใบงานที่ 5 (10) | | 20 คะแนน |
| รวม | 203 | 190 | 255 | 254 | 209 | 1111 | 381 |
| $\bar{X}$ | 9.23 | 8.64 | 11.59 | 11.55 | 9.50 | 50.50 | 17.32 |
| S.D. | 0.43 | 0.95 | 2.15 | 2.09 | 0.51 | 3.28 | 1.29 |
| $(E_1/E_2)$ | 84.17 | | | | | | 86.59 |

จากตารางที่ 2 แสดงผลที่ได้จากการคำนวณหาประสิทธิภาพของเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 22 คน ที่ได้มาด้วยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่มพบว่าเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 84.17/86.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการเรียนและหลังเรียน ด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยเว็บไซต์การจัดการเรียนรู้ เรื่อง ละครไทย

| การเรียน | n | $\bar{X}$ | $\sum D$ | $\sum D^2$ | ค่า t จากการคำนวน | ค่า t จากตาราง |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **ก่อนเรียน** | 22 | 10.09 | 159 | 1,253 | 10.43 | 1.7207* |
| **หลังเรียน** | 22 | 17.32 | | | | |

* ค่า $t_{(df,\alpha)} = t_{(21,0.05)} = 1.7207$

จากตารางที่ 3 ค่า t จากตาราง (เมื่อ df = 21, $\alpha$ = .05) มีค่าเท่ากับ 1.7207 ส่วนค่า t ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 10.43 ซึ่งค่า t ที่คำนวณได้ มากกว่า t จากตาราง แสดงว่านักเรียนที่เรียนเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า เว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ทำให้นักเรียนมีความรู้มากขึ้น

**สรุปผลการวิจัย**

1. การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ ($E_1/E_2$) เท่ากับ 84.17/86.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ที่เรียนด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**อภิปรายผล**

1. การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลจุ่งฮั่ว ที่ผ่านการทดลองใช้ 2 ครั้ง และคณะผู้วิจัยปรับปรุงพัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 84.17/86.59 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 โดยการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบ ADDIE Model ของทิศนา แขมมณี (2564) โดยอิงเทคนิคกลุ่มร่วมมือ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึกปฏิบัติ 4) ขั้นนำเสนอผลงาน และ 5) ขั้นสรุป และเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย มีรูปแบบที่มีสีสันน่าสนใจ มีเนื้อหา ภาพ เสียง วีดิทัศน์ และอักขระที่เหมาะกับวัยของผู้เรียน ทำให้ช่วยกระตุ้นความจำของผู้เรียนและจูงใจทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน โดยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและมีการพัฒนาอย่างเป็นระบบได้ เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนานุช ศรีรังษ์ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มรวมมือแบบ Co–op Co–op ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ ($E_1/E_2$) เท่ากับ 81.03/81.60 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัยของธรรมรัตน์ อยู่รอง และนีรนาท จุลเนียม (2566) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ระบบภาพ ของนักเรียนโรงเรียนช่างฝีมือทหาร จากการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บโปรแกรม Google Site ผลการวิจัยพบว่า ค่าประสิทธิภาพของบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บโปรแกรม Google Site เรื่อง ระบบภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ($E_1/E_2$) ของบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บ Google Site เรื่อง ระบบภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 เท่ากับ 86.68/82.74 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณภัทร อิศรางกูร ณ อยุธยา และอภิชา แดงจำรูญ (2565) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (e-Learning) ในรายวิชาศิลปะ 1 (ดนตรี–นาฏศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานวิทยา ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์ในรายวิชาศิลปะ 1 (ดนตรี-นาฏศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.30/80.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคกลุ่มร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 17.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.29 และคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 10.09 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.27 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากเว็บไซต์เพื่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยใช้เทคนิค Co-op Co-op เรื่อง ละครไทย เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนได้ และเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ความคิด และการตัดสินใจอย่างเป็นระบบ นักเรียนมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธนานุช ศรีรังษ์ (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือแบบ Co–op Co–op ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของณภัทร อิศรางกูร ณ อยุธยา และอภิชา แดงจำรูญ (2565) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (e-Learning) ในรายวิชาศิลปะ 1 (ดนตรี–นาฏศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานวิทยา ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของธรรมรัตน์ อยู่รอง และนีรนาท จุลเนียม (2566) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ระบบภาพของนักเรียนโรงเรียนช่างฝีมือทหารจากการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บโปรแกรม Google Site ผลการวิจัยพบว่า

ผลการเปรียบเทียบคะแนนของการทดสอบก่อนและหลังเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บโปรแกรม Google Site เรื่องระบบภาพ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 พบว่า คะแนนทดสอบหลังจากเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ผู้สอนควรนำเว็บไซต์ไปทดลอง ใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่ต่างกลุ่มกัน และปรับให้เหมาะสมตามความเหมาะสมของบริบทในสถานศึกษา ความพร้อมของผู้เรียน

2. ผู้สอนควรชี้แจงและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดตลอดการใช้เว็บไซต์ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้งาน และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ช่วยแก้ไขข้อสงสัยได้ทันท่วงที ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และป้องกันความคลาดเคลื่อนในการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เช่น เทคนิคการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่ม เทคนิควิธีสอนโดยใช้เกม เป็นต้น เข้ามาปรับใช้ในบทเรียนเพื่อควบคู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

2. ควรศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจ หรือเจตคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนด้วยเว็บไซต์

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ณภัทร อิศรางกูร ณ อยุธยา, และ อภิชา แดงจำรูญ. (2565). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ (e-Learning) ในรายวิชาศิลปะ 1 (ดนตรี - นาฏศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชลประทานวิทยา อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี. *วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น*, *8*(10), 143–155.

ธนานุช ศรีรังษ์. (2564). *การจัดการเรียนรู้กลุ่มร่วมมือเทคนิค Co-op Co-op ที่ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ธรรมรัตน์ อยู่รอง, และ นีรนาท จุลเนียม. (2566). ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาระบบภาพของนักเรียนโรงเรียนช่างฝีมือทหาร จากการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์ผ่านเว็บโปรแกรม Google Site. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*, *11*(1), 221–237.

ปสุตา แก้วมณี, อัญชลี ธะสุข, สุวิชา วิริยมานุวงษ์, รัฐพล พรหมสะอาด, สมเกียรติ สัจจารักษ์, และ นัฏชฎารัตน์ ณ นคร. (2567). การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการฝึกอบรมการออกแบบแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*, *20*(1), 170–194.

ศยามน อินสะอาด. (2561). *การออกแบบบทเรียน e-Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง*. ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ศักดิ์คเรศ ประกอบผล. (2563). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนโดยใช้แอดดี้โมเดลและแนวคิดของกาเย่. *วารสารครุศาสตร์สาร*, *14*(1), 17–30.

สุวดี อุปปินใจ, และ พูนชัย ยาวิราช. (2567). การจัดการชั้นเรียนยุคดิจิทัล. *วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย*, *1*(4), 64–65.

# การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (MINECRAFT) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

# THE DEVELOPMENT OF A VIRTUAL CLASSROOM LEARNING MEDIUM (MINECRAFT) ON FORMS OF THAI PERFORMING ARTS FOR GRADE 9 STUDENTS

**กษมา ธรรมเจริญ* จิตรลดา เชื้อฉ่ำหลวง* ชนาภา แนบเนียน* ปริยาภัทร คามรักขิต* พัชรพฤกษ์ ภาคจรูญ* พัชรินทร์ วรวงค์* ศิรประภา สกุลกิจคุณากร* สุธีมา แท่นกระโทก* สุภารัตน์ อยู่ศรีเจริญ* อาทิตยา วิชิตแย้ม* พัชรินทร์ จันทรัดทัด**
และกิติพนธ์ สิริไวทยางกูร****

KASAMA THAMCHAROEN JITRADA CHUEACHAMLUANG CHANAPA NAEPNIAN PARIYAPAT kHAMRAKKHIT PATCHARAPUEK PHAKJAROON PHACHARIN WORAWONG SIRAPRAPA SAKULKITKUNAKORN SUTHIMA THEANKRATHOK SUPARAT YUSRICHAROEN ARTHITTAYA WICHITYAEM PUDCHARIN JUNTARATAT AND KITIPHON SIRIWAITAYANGKOON

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และเพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีกลุ่มเป้าหมายได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ 2) สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) 3) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และด้านสื่อการเรียนรู้

คำสำคัญ: ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft), สื่อการเรียนรู้, รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research aimed to: (1) develop virtual classroom learning media using Minecraft on the topic of Forms of Thai Performing Arts for Grade 9 (Matthayom Suksa 3) students; and (2) evaluate the quality of the developed virtual classroom learning media using Minecraft. The target groups consisted of three experts in content validation and three experts in educational media evaluation, selected through purposive sampling. The research instruments included: (1) an interview form; (2) virtual classroom learning media developed using Minecraft; and (3) quality assessment forms for evaluating the content and educational media

Keywords: virtual classroom Minecraft, learning media, forms of Thai performing arts, Grade 9 students

**บทนำ**

ประเทศไทยเป็นชาติที่มีความเป็นเอกราชมาอย่างยาวนาน และมีศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของไทย ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเชื่อและภูมิปัญญาของคนไทย ซึ่งได้รับความชื่นชมจากนานาชาติ แม้ในปัจจุบันประเทศไทยจะได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น แต่คนไทยยังสามารถอนุรักษ์ และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมที่งดงาม การเรียนนาฏศิลป์ไทยจึงเป็นการเรียนรู้วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารผ่านท่าทาง อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังวินัย ความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ความเป็นไทย และจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้คงอยู่สืบไป จึงถูกบรรจุไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการเรียนรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้อย่างเกิดประโยชน์ (สุมิตร เทพวงษ์, 2548)

ในปัจจุบันการเรียนการสอนจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนานักเรียนตามหลักการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ อีกทั้งพัฒนานักเรียนให้เข้าถึงแก่นแท้ทางวัฒนธรรม และเป็นกระบวนการหล่อหลอมจิตวิญญาณความเป็นไทย ทั้งนี้วิชานาฏศิลป์ยังบรรจุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นหลักสูตรที่มีเป้าหมายในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีคุณภาพด้านความรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคม โดยกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยกลุ่มสาระศิลปะ มีทั้งหมด 3 กลุ่มสาระ ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ โดยสาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ระบุไว้ว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ และถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ตัวชี้วัด ม.3/3 เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย แบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้ การแสดงประเภทรำหมู่ คือ การแสดงที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ใช้เพลงบรรเลงประกอบการแสดงทั้งมีเนื้อร้อง และไม่มีเนื้อร้องเน้นความพร้อมเพรียงของผู้แสดง การแสดงประเภทรำเดี่ยว คือ การแสดงที่มีผู้แสดงเพียงคนเดียว มุ่งเน้นความสวยงามเป็นการแสดงฝีมือของผู้แสดงที่ร่ายรำถูกต้องตามท่วงทำนองจังหวะเพลง และงดงามตามจารีตของนาฏศิลป์ไทย การแสดงประเภทละคร คือ การแสดงที่ดำเนินเป็นเรื่องราว ผู้แสดงที่รับบทบาทตัวละครเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ใช้การร้องการแสดงออกของลีลาท่ารำ โดยการตีบทตามบทร้อง และการใช้เพลงประกอบตามแบบแผนของการแสดงละครแต่ละประเภท การแสดงประเภทเป็นชุดเป็นตอน คือ การแสดงที่สอดแทรกอยู่ในการแสดงละครแต่ได้ตัดตอนนำมาแสดงเป็นชุดเป็นตอนสั้น ๆ เพื่ออวดฝีมือผู้แสดง ซึ่งการแสดงที่ตัดตอนออกมานั้น นิยมเป็นการแสดงประเภทรำเดี่ยว รำคู่ หรือระบำ (พนมพร ชินชนะ, 2557)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ นางสาวกรศศิร์ ดียิ่ง วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ (โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เบญจมราชาลัย) นางสาวณิชาภา ทองสุวรรณ วิทยฐานะครูชำนาญการ (โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม) และนางสาวประกายมาศ อมรฉัตร วิทยฐานะครูชำนาญการ (โรงเรียนวิสุทธิกษัตรี) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไม่สามารถจดจ่อกับการเรียนรู้ในเนื้อหาทางทฤษฎีได้เป็นเวลานาน เนื่องจากครูใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และไม่เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การเรียนรู้ด้านทฤษฎีไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้คณะผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่มีเป้าหมายชัดเจน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในรูปแบบของห้องเรียนเสมือนจริง (Starfish Academy, 2023)

ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) คือ วิดีโอเกมประเภท Sandbox ที่จำลองโลกทั้งใบให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ตามจินตนาการของตนเอง Minecraft แบ่งออกเป็นสองโหมดหลัก ประกอบด้วย โหมด Survival และโหมด Creative ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ฝึกทักษะการวางแผน การจัดการทรัพยากร และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้หลายรูปแบบ ทั้งการเล่นคนเดียวเพื่อฝึกสมาธิการคิดวิเคราะห์หรือเล่นแบบหลายคน เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน ด้วยคุณสมบัติดังกล่าว Minecraft จึงไม่ได้เป็นเพียงวิดีโอเกมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (ธัญวรัตม์ วงศ์เรือง, 2566)

จากข้อมูลข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงมีแนวทางในการนำห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียน เพื่อเป็นแนวทางที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจาก Minecraft เป็นเกมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสิ่งต่าง ๆ ตามจินตนาการ และกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งทำให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของการเรียนรู้ในหลายมิติ และการเรียนรู้ผ่านเกมยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน ลดความเครียด กระตุ้นให้นักเรียนมีสมาธิ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น จึงกล่าวได้ว่า Minecraft ไม่ได้เป็นเพียงเกมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อการสอนที่มีศักยภาพในการพัฒนานักเรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติได้อย่างครบถ้วน และเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**วิธีการศึกษา**

1. กลุ่มเป้าหมายในการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และด้านสื่อเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน รวมทั้งสิ้น 6 ท่าน โดยคณะผู้วิจัยใช้การเลือกแบบเจาะจง และกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีวุฒิการศึกษาในสาขานาฏศิลป์หรือสาขาที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไป

1.2 มีประสบการณ์ในการสอนรายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไม่น้อยกว่า 5 ปี และจากคุณสมบัติดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) นางสาวกรศศิร์ ดียิ่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศเบญจมราชาลัย

2) นางสาวประกายมาศ อมรฉัตร ครูชำนาญการ โรงเรียนวิสุทธิกษัตรี

3) นางสาวณิชาภา ทองสุวรรณ ครูชำนาญการ โรงเรียนมัธยมวัดหนองแขม

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยี มีวุฒิการศึกษาในสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ และนวัตกรรมทางการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้องตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไป

1.4 มีประสบการณ์ในการทำงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมทางการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี และจากคุณสมบัติดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงดาว รุ่งเจริญเกียรติ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2) ดร.มนธิรา บุญญวินิจ อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

3) นายธเรศ พิศชาติ ครูชำนาญการ วิทยาลัยนาฏศิลป

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

2.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยี

2.3 สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.4 แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และด้านสื่อเทคโนโลยี เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. วิธีการสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 ร่างแบบสัมภาษณ์เพื่อประกอบการพัฒนา สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.2 นำแบบสัมภาษณ์ที่ร่างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหาและความชัดเจนของคำถาม เพื่อให้ข้อเสนอแนะแก่คณะผู้วิจัย ในการปรับปรุงการใช้ภาษาและรายละเอียดตามวัตถุประสงค์การวิจัย จำนวน 6 ท่าน (IOC) โดยมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ทั้งนี้ได้มีการกำหนดผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเนื้อหาในการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ประกอบด้วย

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บวรนรรฏ อัญญะโพธิ์ รองคณบดีคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2) อาจารย์พิชญา ดำนิล รองคณบดีคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป

3) อาจารย์มรกต ไพรศรี หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร หัวหน้าภาควิชาการศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

5) ว่าที่ร้อยตรีจตุพร ภักดี อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

6) อาจารย์นันทนา สาธิตสมมนต์ อาจารย์ประจำภาควิชานาฏศิลป์ศึกษา คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3.3 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และนำไปใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่กำหนด

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) ดำเนินการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) ใช้สูตรดังนี้ (ปราณี หลำเบ็ญสะ, 2559)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$N$ แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ทั้งนี้ได้กำหนดเกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้น วัดได้ตรงจุดประสงค์หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้

2) ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

**ผลการศึกษา**

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบไปด้วย เนื้อหา ความหมายรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ การแสดงประเภทรำหมู่ การแสดงประเภทรำเดี่ยว การแสดงประเภทละคร และการแสดงประเภทเป็นชุดเป็นตอน พร้อมทั้งตัวอย่างการแสดงวิดีโอ โดยมีการแบ่งห้องการเรียนรู้ภายในสื่อเป็น 3 ห้อง ประกอบด้วย ห้องแนะนำการเรียนรู้ ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ห้องแหล่งที่มารูปภาพและวิดีโอ



**ภาพที่ 1 ห้องแนะนำการเรียนรู้ และ QR Code แบบทดสอบก่อนเรียน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



**ภาพที่ 2 ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ประเภทรำหมู่**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



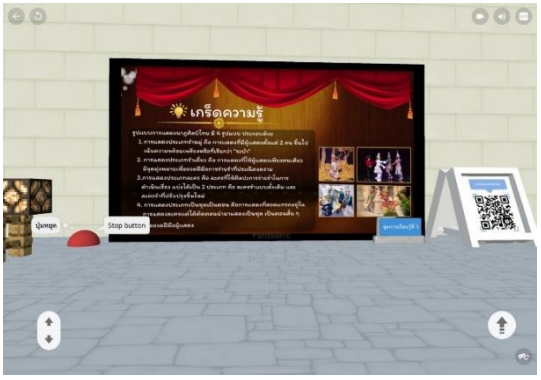
**ภาพที่ 3 ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ประเภทรำเดี่ยว**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**



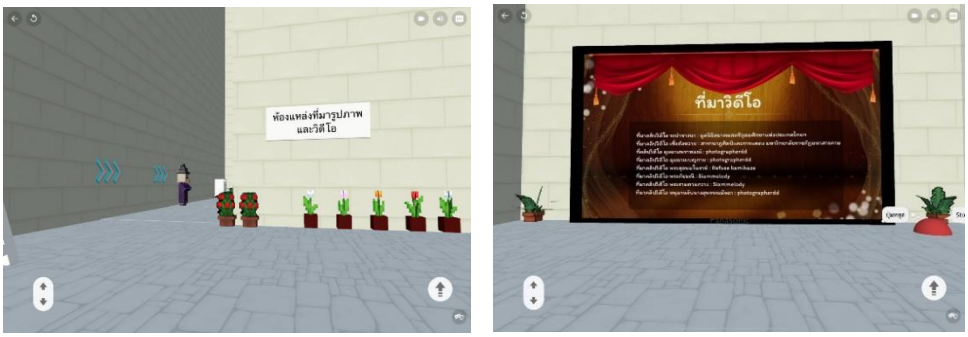

**ภาพที่ 4 ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ประเภทละคร**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**




**ภาพที่ 5 ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย ประเภทเป็นชุดเป็นตอน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**




**ภาพที่ 6 ห้องการเรียนรู้ เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย เกี่ยวกับเกร็ดความรู้**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**




**ภาพที่ 7 ห้องแหล่งที่มารูปภาพ และวิดีโอ**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**ภาพที่ 8 QR Code สื่อห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft)**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

**ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่องรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านเนื้อหา**

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย |
|---|---|---|---|
| 1. เนื้อหาภายในสื่อสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน รายวิชานาฏศิลป์ศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.1 ม.3/3 เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย | 5.00 | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2. เนื้อหาภายในสื่อ มีความถูกต้องครบถ้วน และชัดเจน | 4.67 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3. เนื้อหาภายในสื่อมีการจัดเรียงได้อย่างเหมาะสม | 4.00 | 1.00 | เหมาะสมมาก |
| 4. เนื้อหาภายในสื่อมีการเชื่อมโยงได้อย่างเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | เหมาะสมมาก |
| 5. เนื้อหาภายในสื่อมีการใช้สีสันสวยงาม น่าสนใจ เหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | 4.67 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย |
|---|---|---|---|
| 6. ภาพประกอบภายในสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา | 4.67 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 7. ภาพเคลื่อนไหวภายในสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา | 5.00 | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 8. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | 4.67 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |
| **รวม** | 4.63 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากตารางคณะผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านเนื้อหา พบว่า คะแนนประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) ด้านเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.63 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.58

**ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านสื่อ Minecraft**

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย |
|---|---|---|---|
| 1. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความเหมาะสมสวยงาม และน่าสนใจ | 4.67 | 0.58 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 2. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีการชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน | 5.00 | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 3. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีการชี้แจงขั้นตอน และวิธีการ การเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบอย่างชัดเจน | 4.00 | 0.00 | เหมาะสมมาก |
| 4. การจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | เหมาะสมมาก |
| 5. รูปแบบ และขนาดตัวอักษรภายในสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความเหมาะสมอ่านง่าย ชัดเจน | 4.00 | 0.00 | เหมาะสมมาก |

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ความหมาย |
|---|---|---|---|
| 6. สีของตัวอักษรภายในสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความเหมาะสม | 4.33 | 0.58 | เหมาะสมมาก |
| 7. ภาพในสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความชัดเจน | 5.00 | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| 8. เสียงในสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง Minecraft มีความชัดเจน | 5.00 | 0.00 | เหมาะสมมากที่สุด |
| **รวม** | 4.54 | 0.51 | เหมาะสมมากที่สุด |

ที่มา: คณะผู้วิจัย

จากตารางคณะผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้านสื่อ Minecraft พบว่า คะแนนประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) ด้านสื่อ Minecraft จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 4.54 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.51

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพสื่อการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยเป็น 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเพื่อประกอบการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft)

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft)

1. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย เนื้อหา ความหมาย รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย พร้อมทั้งตัวอย่างการแสดงคลิปวิดีโอ โดยมีการแบ่งห้องการเรียนรู้ภายในสื่อเป็น 3 ห้อง ประกอบด้วย 1) ห้องแนะนำการเรียนรู้ 2) ห้องการเรียนรู้เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย 3) ห้องแหล่งที่มารูปภาพ และวิดีโอ

2. ผลการประเมินสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลการประเมินความเหมาะสม

ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 4.63 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. เท่ากับ 0.58 และมีผลการประเมินความเหมาะสมด้านสื่อการเรียนรู้ (Minecraft)อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 4.54 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.เท่ากับ 0.51 ตามลำดับ

**อภิปรายผล**

จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด จากการประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี และนวัตกรรมการศึกษามีผลการประเมินความเหมาะสมในระดับเหมาะสมมากที่สุด ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ด้านกระบวนการพัฒนาสื่อ จากการวิจัย พบว่า การที่สื่อการเรียนรู้มีคุณภาพในระดับสูง เนื่องจากผู้วิจัยดำเนินงานอย่างเป็นระบบตามโมเดลการพัฒนาสื่อ ADDIE Model พิจิตรา ธงพานิช (2561) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADDIE Model ไว้ว่า เป็นรูปแบบการสอนที่ออกแบบขึ้นมา เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอน โดยอาศัยหลักของวิธีการระบบ (System Approach) ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสามารถนำไปใช้ออกแบบ และพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น CAI/CBT, WBI/WBT หรือ e-Learning ก็ตาม เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการทั้งหมดและเป็นระบบปิด (Closed System) โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ในขั้นประเมินผลซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายและนำข้อมูลไปตรวจปรับ (Feedback) ขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมด การออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบ ADDIE model

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ADDIE Model ที่ระบุว่าการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อย่างเป็นระบบในทุกขั้นตอน จะช่วยให้สื่อมีคุณภาพและตอบสนองต่อวัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบห้องเรียนเสมือนจริงของสุรศักดิ์ ปาเฮ (2562) ที่เสนอว่า การพัฒนาห้องเรียนเสมือนจริงควรเริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน การวางแผนด้านเนื้อหา เทคโนโลยี การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ตลอดจนการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สื่อสามารถตอบสนองต่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอัมพร ใจเด็จ (2567) ที่พบว่าการออกแบบห้องเรียนเสมือนจริงอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ส่งผลให้สื่อมีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มคุณภาพของการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล

2. ด้านการออกแบบเชิงนวัตกรรมจากการวิจัย พบว่า สื่อที่พัฒนาขึ้นมีการประยุกต์ใช้ระบบแบบทดสอบเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหาความรู้ ซึ่งเป็นไปตามกระบวนการนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ที่มีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ทำให้สื่อไม่เพียงแต่ให้ความรู้ในรูปแบบบรรยาย แต่ยังกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก และมีส่วนร่วมกับบทเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของธัญวรัตม์ วงศ์เรือง (2566) ที่กล่าวว่า Minecraft ไม่ได้เป็นเพียงเกมเพื่อความบันเทิง แต่สามารถประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาครั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ วานิชย์ ละเลิง (2564) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านเกม Minecraft สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของอนุสรา สุวรรณวงศ์ (2567) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning ผ่าน Minecraft ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ในการนำสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ ผู้สอนหรือผู้ใช้จะต้องมีการชี้แจงขั้นตอน และแนวทางในการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน หรือผู้ที่สนใจรับทราบก่อนเริ่มใช้สื่อ

2. สื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) มีการจำกัดจำนวนผู้ใช้งานต่อครั้งไม่เกิน 5 คน ดังนั้นผู้สอนหรือผู้ที่ใช้งานจะต้องมีการตรวจสอบจำนวนนักเรียนหรือความเหมาะสมในการใช้งานก่อนนำสื่อไปใช้

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการนำสื่อห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อภายหลังการทดลองใช้ในสถานการณ์จริง

2. ควรมีการศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีต่อสื่อห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อประกอบการพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

**กิตติกรรมประกาศ**

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ห้องเรียนเสมือนจริง (Minecraft) เรื่อง รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก อาจารย์พัชรินทร์ จันทรัดทัด และอาจารย์กิตติพันธ์ สิริไวทยางกูร อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัยที่ได้ให้คำปรึกษา ข้อคิดเห็นต่าง ๆ รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูริ วงศ์วิเชียร อาจารย์มรกต ไพรศรี และว่าที่ร้อยตรีจตุพร ภักดี และขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหารายวิชานาฏศิลป์ทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินคุณภาพสื่อ ให้ข้อมูล และข้อเสนอแนะที่ช่วยให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ผู้ปกครอง และกัลยาณมิตรทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุน และกำลังใจด้วยดีเสมอมา จนการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ธัญวรัตม์ วงศ์เรือง. (2566). *ตะลุยโลกบล็อกสี่เหลี่ยมใน Minecraft เกมที่เป็นมากกว่าเกม*. TCDC Material Database.

พนมพร ชินชนะ. (2557). *รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทย* [สไลด์บรรยาย]. SlideShare. slideshare.net

พิจิตรา ธงพานิช. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามรูปแบบ ADDIE Model*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

วานิชย์ ละเลิง. (2564). *การจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยเกม Minecraft เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจิตวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

สุมิตร เทพวงษ์. (2548). *นาฏศิลป์ไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 3). โอเดียนสโตร์.

สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2562). *การศึกษาภควันตภาพ: เรียนได้ทุกหนทุกแห่งและทุกเวลา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ห้างหุ้นส่วนจำกัดแพร่ไทยอุตสาหการพิมพ์.

อนุสรา สุวรรณวงศ์. (2567). ผลของการใช้กระบวนการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานผ่านเกมไมน์คราฟต์ฉบับเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กและเยาวชนไทย. *วารสารปัญญาภิพัฒน์*, *16*(2), 265–278.

อัมพร ใจเด็จ. (2567). การพัฒนากระบวนการสอนนาฏศิลป์ไทยเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทยประเภทรำเดี่ยวมาตรฐานของนักศึกษาครูสาขานาฏศิลป์ศึกษา. *วิพิธพัฒนศิลป์*, *4*(1), 16–30.

Slattery, A., Howard, E. M., Sturgis, J., & D'Arcy, K. M. (2023). Minecraft as a hybrid boundary object: Exploring nature in squares. *Education Sciences*, *13*(9), Article 952.

# การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร
# THE DEVELOPMENT OF INSTRUCTIONAL VIDEO MATERIALS ON BASIC KHON AND LAKHON TRAINING IN THAI CLASSICAL DANCE-DRAMA

**เกวลีน ศิรินันท์* กฤติกา แก้วมีศรี* ชัชฎาภรณ์ ทองชาติ* นวพร ทนันไธสง***
**พรธีรา บุญนำมา* ภัคพงศ์ ภูผา* สุพพัตรา พ่วงกระแสร์* อโนชา ทวีผล***
**มาลินี แทนบุญ** และรณชัย นันทโชติ****
KEWALEEN SIRIAN KRITTKA KAEWMEERI CHATCHADAPON THONGCHAD
NAWAPHON THANANTHAISONG PORNTEERA BOONNUMMAR
PAKKAPHONG PHOPHA SUPPATTRA PUANGKRASAE ANOCHA TAWEEPOL
MALINEE TANBOON AND RONNACHAI NANTHOCHOT***

## บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ซึ่งมีวิธีการดำเนินการศึกษา ประกอบไปด้วย การศึกษาจากเอกสาร ตำรา สื่อสิ่งพิมพ์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการเก็บรวบรวม และการสัมภาษณ์ นำข้อมูลมาสรุป วิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำมาพัฒนาเป็นสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ขอบเขตด้านเนื้อหา ประเด็นที่ใช้ในการศึกษา คือ การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ตามหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อ ด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านสื่อนวัตกรรม จำนวน 2 ท่าน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง สื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร และแบบประเมินสื่อวีดิทัศน์ เพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย พบว่า เพิ่มผลการพัฒนาสื่อวิดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขน และละคร จากการสัมภาษณ์การพัฒนาและหาคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร โดยประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อนวัตกรรมอยู่ในระดับดี มีคะแนนเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.13 สื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร สามารถนำไปใช้ประกอบการสอน เรื่องการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละครได้

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน, การฝึกหัดเบื้องต้น, โขนและละคร

## Abstract

This research aimed to develop instructional video materials on basic Khon and Lakhon training in Thai classical dance-drama and to evaluate the quality of the developed materials. The research methodology involved reviewing relevant documents, textbooks, publications, concepts, theories, and previous research. Data were collected through interviews and subsequently summarized, analyzed, and synthesized to inform the development of the instructional video materials on basic Khon and Lakhon training. The scope of the study focused on basic Khon and Lakhon training in accordance with the curriculum for Grade 7 students at the Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, Ministry of Culture. The target group consisted of five experts in Thai classical dance and two experts in innovative media. The research instruments included a semi-structured interview protocol, instructional video materials on basic Khon and Lakhon training, and a video quality assessment form.

The findings revealed that the developed instructional video materials on basic Khon and Lakhon training received an overall mean quality score of 4.27 (S.D. = 0.13), as evaluated by experts in Thai classical dance and innovative media. This result indicates that the instructional video materials on basic Khon and Lakhon training were of good quality.

Keywords: instructional video materials, basic training, Khon and Lakhon

**บทนำ**

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมในศตวรรษที่ 21 โลกได้เข้าสู่สังคมที่เรียกว่า "สังคมความรู้" เนื่องจากสังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เป็นโลกแห่งเทคโนโลยีและนวัตกรรม จึงเป็นแรงผลักดันให้หลายประเทศ ต้องมีการปฏิรูปการศึกษาเพื่อเกิดความพร้อมในการเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ทำให้การศึกษาจำเป็นต้องอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากขึ้น ความรู้ที่ได้รับเกิดจากการแสวงหาได้ด้วยตนเอง การใช้ทักษะสารสนเทศ สื่อเทคโนโลยี ทำให้เท่าทันทุกสมัย ซึ่งสื่อเทคโนโลยีมีหลายประเภท ประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์ เว็บไซต์ มัลติมิเดีย โทรทัศน์ดิจิทัล และสื่อวีดิทัศน์ เป็นต้น

สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากภาพและเสียงไปพร้อมกัน สามารถใช้ได้ทั้งในการศึกษาในระบบและนอกระบบ โดยถ่ายทอดเนื้อหาอย่างสมจริง เข้าใจง่าย และกระตุ้นความสนใจผู้เรียนได้ดี เหมาะสำหรับการสอนทั้งรายบุคคล กลุ่มเล็ก หรือกลุ่มใหญ่ อีกทั้งยังใช้ทดแทนผู้สอนในกรณีที่ผู้สอนไม่เพียงพอหรือสอนไม่ตรงสาย วีดิทัศน์ที่มีคุณภาพควรถ่ายทอดความรู้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และใช้ได้ทั้งในภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยเฉพาะการเรียนที่ต้องฝึกซ้ำเพื่อสร้างทักษะ การเลือกใช้สื่อควรคำนึงถึงระดับพัฒนาการ และความหลากหลายของผู้เรียน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในด้านการจัดการศึกษา (วิยะดา ลาสอน, 2552)

การจัดการศึกษาต้องปรับเปลี่ยนให้ตอบสนองกับทิศทางการผลิตและการพัฒนากำลังคน โดยมุ่งเน้นการจัดการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะสำคัญจำเป็นในโลกศตวรรษที่ 21 (วิรัตน์ ผดุงชีพ, 2567) การจัดการศึกษาจะต้องมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) ทักษะชีวิตและการทำงาน การดำรงชีวิต และการทำงานนั้นไม่เพียงต้องการ คนที่มีความรู้ความสามารถ ในเนื้อหาความรู้ หรือทักษะ การคิดเท่านั้นหากแต่ยังต้องการผู้ที่สามารถทำงานในบริบทที่มีความซับซ้อนมากขึ้นอีกด้วย ทักษะที่จำเป็นได้แก่ ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความคิดริเริ่ม และการชี้นำตนเอง ทักษะทางสังคม และการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม การเพิ่มผลผลิต และความรู้รับผิดชอบ ความเป็นผู้นำ และความรับผิดชอบเป็นต้น 2) ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ซึ่งครอบคลุมไปถึงการคิดแบบสร้างสรรค์การทำงาน อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับผู้อื่น และการนำความคิดนำไปใช้อย่างสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการแก้ปัญหา หมายความรวมถึงการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดเชิงระบบ การคิดตัดสินใจ และการคิดแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือ ซึ่งเน้นการสื่อสารโดยใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพชัดเจน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 นับว่ามีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาก ดังนั้นผู้เรียนควรมีทักษะการเรียนรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันเทคโนโลยีสารสนเทศ (ชมพู เนื่องจำนงค์, 2563) การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี, 2545) จากการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการจัดการศึกษาที่มีการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ามาเป็นทักษะที่จำเป็นทำให้สถานศึกษา ได้แก่ โรงเรียน มหาวิทยาลัย และวิทยาลัยเฉพาะทาง โดยเฉพาะสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ นำมาปรับใช้ให้เกิดความเหมาะสมกับผู้เรียน

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นหน่วยงานในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรมมีหน้าที่การจัดการศึกษาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และระดับอุดมศึกษา อีกทั้งเป็นสถาบันที่มีการเรียนการสอน มุ่งเน้นในเรื่องของศิลปวัฒนธรรม อาทิ คีตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ ซึ่งสาขานาฏศิลป์แบ่งออกเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้โขนและละคร ประกอบไปด้วยโขนพระ โขนยักษ์ โขนลิง ละครพระและละครนาง มีการจัดการศึกษาในภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติในการเรียนภาคปฏิบัตินั้นผู้เรียนจะต้องได้รับการฝึกหัดเบื้องต้น เพื่อเป็นการฝึกฝนทักษะปฏิบัติขั้นพื้นฐานและฝึกฝนทักษะปฏิบัติด้านวิชาชีพก่อนเรียน ในระดับที่สูงขึ้น ดังปรากฏในรายวิชานาฏศิลป์ไทย โขนพระ 1 รายวิชานาฏศิลป์ไทย โขนยักษ์ 1 รายวิชานาฏศิลป์ไทย โขนลิง 1 และรายวิชานาฏศิลป์ไทย ละคร 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การฝึกหัดเบื้องต้นมีความสำคัญในการเรียนนาฏศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะและสรีระที่ดี สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการแสดงได้ จึงจำเป็นต้องเริ่มจากความรู้ที่เป็นขั้นพื้นฐาน และสามารถผ่านการฝึกหัดเบื้องต้น เพื่อปรับสภาพร่างกายให้มีความพร้อมในการรับการถ่ายทอด (ธนกร สุวรรณอำภา, 2564) การฝึกหัดเบื้องต้นทางนาฏศิลป์ไทยของโขนและละคร คือ การฝึกฝนทักษะขั้นพื้นฐานที่สำคัญ ทั้งร่างกายและจิตใจให้แก่ผู้เรียนเป็นการเตรียมความพร้อมของร่างกายให้เกิดความอ่อนช้อย ยืดหยุ่นและมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงให้แก่ผู้เรียนได้ฝึกความอดทน ความมีระเบียบวินัยและการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างถูกต้องตามแบบแผน เพื่อรองรับการแสดงท่ารำที่มีความซับซ้อนยิ่งขึ้นในอนาคต การมีพื้นฐานที่แข็งแกร่งนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจองค์ประกอบ และโครงสร้างของการแสดงนาฏศิลป์ได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งนี้ยังช่วยส่งเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมไทยผ่านท่าทาง ดนตรี บทบาทตัวละคร และปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป ในอนาคตโขนและละครยังสะท้อนภูมิปัญญา และความประณีต ในการสร้างสรรค์ของบรรพบุรุษทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่า และความงดงามของศิลปะไทย การฝึกหัดเหล่านี้จึงไม่ใช่เพียงการแสดงแต่เป็นการเรียนรู้ชีวิต จิตวิญญาณ และรากเหง้าของความเป็นไทย

คณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร จึงได้นำการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละครมาผลิตเป็นสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เพื่อเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนสามารถทบทวนได้นอกเหนือจากเวลาเรียนในห้องเรียน ผู้สอนสามารถนำสื่อนี้ใช้สอนผู้เรียนในเวลาที่ผู้สอนมีภาระหน้าที่ระหว่างคาบสอน นอกจากนี้ผู้ที่สนใจในการปฏิบัติการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร สามารถใช้สื่อนี้ในการฝึกปฏิบัติและทบทวนได้ จากการชมสื่อวีดิทัศน์และสามารนำสื่อไปใช้ในการจัดการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะทางเทคโนโลยี การเรียนรู้สารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อและการเรียนรู้เท่าทันเทคโนโลยีในปัจจุบัน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

**วิธีการศึกษา**

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร การเรียนการสอนของนักเรียนสาขานาฏศิลป์ไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี

2) สื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

3) แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

2. วิธีการดำเนินงาน

1) สร้างแบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร การเรียนการสอนของนักเรียนสาขานาฏศิลป์ไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี

2) นำแบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละครของนักเรียนสาขานาฏศิลป์ไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อรับคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์

3) นำแบบสัมภาษณ์ไปสัมภาษณ์ครูผู้สอนในสาขานาฏศิลป์ไทยโขนและละคร ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิทยาลัยนาฏศิลปจันทบุรี

4) ศึกษาค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

5) ดำเนินการสร้างสื่อวีดิทัศน์ตามข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และการศึกษา ค้นคว้าหนังสือ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งนำไปปรึกษาอาจารย์ ที่ปรึกษา เพื่อรับคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

6) ดำเนินการสร้างแบบประเมินการหาคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร พร้อมทั้งนำไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อรับคำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข

7) นำแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอนให้กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม Index of item – Objective Congruence (IOC)

8) แก้ไขและเพิ่มเติมแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

9) นำสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ให้กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์ 5 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี 2 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพสื่อ

10) รวบรวมผลการประเมิน สรุปผลวิเคราะห์ข้อมูลให้สมบูรณ์จากการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

**ผลการศึกษา**

งานวิจัยนี้เป็นการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร สามารถสรุปผล ได้ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ได้มีการนำแบบประเมินคุณภาพสื่อของสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่ารายข้ออยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ที่คำนวณ ได้มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าใช้ได้ โดยระบุอ้างอิงเกณฑ์จากค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์นำไปใช้กับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

2. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ได้นำแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ในภาพรวม พบว่า ผลการประเมินคุณสื่อ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ของผู้เชี่ยวชาญในภาพรวม พบว่าส่วนของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.86 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37 ส่วนของภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 ส่วนอักษรอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 ส่วนประกอบต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.57 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.53 รวมทุกส่วนอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.13

2.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร จากการที่คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเสนอสื่อสีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ประเมินคุณภาพได้ผล ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | |
|---|---|---|---|
| | μ | $\sigma$ | ระดับคุณภาพ |
| **1. ส่วนของเนื้อหา** | | | |
| 1.1 ความเหมาะสมในการเข้าสู่เนื้อหา | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 1.2 เนื้อหาภายในสื่อวีดิทัศน์มีความถูกต้อง | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 1.3 เนื้อหาภายในสื่อวีดิทัศน์มีการจัดเรียงลำดับการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 1.4 เนื้อหาภายในสื่อมีความสมบูรณ์ครบถ้วน | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 1.5 เนื้อหามีความหลากหลายผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามต้องการ | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 1.6 สามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามต้องการ | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 1.7 ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 1.8 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ | 4.86 | 0.37 | มากที่สุด |
| 1.9 ความเหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย | 4.71 | 0.48 | มาก |
| 1.10 ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 1.11 ความน่าสนใจของเนื้อหา | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 1.12 เนื้อหาสามารถเข้าใจความหมายได้ง่าย | 4.29 | 0.75 | มาก |
| **รวมส่วนของเนื้อหา** | **4.46** | **0.16** | **มาก** |
| **2. ส่วนของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว** | | | |
| 2.1 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวภายในสื่อมีความสอดคล้องกับเนื้อหา | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 2.2 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวภายในสื่อมีความน่าสนใจ | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 2.3 ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวภายในสื่อมีสีสันและความสวยงามที่เหมาะสม | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 2.4 ขนาดของภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 2.5 คำบรรยายมีความสอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหว | 3.86 | 1.06 | มาก |
| 2.6 คุณภาพของภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวของการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร | 4 | 0.81 | มาก |
| 2.7 ความต่อเนื่องของภาพที่นำเสนอ | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 2.8 ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบภาพ | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 2.9 ความเหมาะสมของภาพพื้นหลัง | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| **รวมส่วนของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว** | **4.25** | **0.13** | **มาก** |

ตารางที่ 2.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร (ต่อ)

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | |
|---|---|---|---|
| | μ | $\sigma$ | ระดับคุณภาพ |
| **3. ส่วนอักษร** | | | |
| 3.1 รูปแบบอักษรภายในสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 3.2 ขนาดอักษรภายในสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม | 4 | 0.81 | มาก |
| 3.3 ความเหมาะสมของอักษรกับหน้าจอ | 4 | 0.81 | มาก |
| 3.4 ความเด่นชัดของหัวข้อและส่วนที่เน้นความสำคัญ | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 3.5 รูปแบบและขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการอ่านได้ชัดเจน | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 3.6 การใช้สีตัวอักษรน่าสนใจ | 4.14 | 0.83 | มาก |
| 3.7 ความถูกต้องของภาษา | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 3.8 ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 3.9 เสียงที่ใช้ภายในสื่อมีความน่าสนใจและเหมาะสม | 3.86 | 1.06 | มาก |
| 3.10 เสียงดนตรีมีความสัมพันธ์เหมาะสมกับวีดิทัศน์ | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 3.11 เสียงบรรยายมีความสอดคล้องกับเนื้อหา | 4 | 0.81 | มาก |
| 3.12 การเว้นจังหวะในการบรรยายมีความเหมาะสม | 3.86 | 1.06 | มาก |
| 3.13 ระดับความดังของเสียงบรรยายมีความเหมาะสม | 3.86 | 1.06 | มาก |
| 3.14 ระดับความดังของเสียงดนตรีประกอบ | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 3.15 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย | 3.86 | 1.06 | มาก |
| **รวมส่วนอักษร** | **4.10** | **0.14** | **มาก** |
| **4. ส่วนประกอบต่าง ๆ** | | | |
| 4.1 การใช้โทนของสีมีความเหมาะสม | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 4.2 ลักษณะสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสมกับการศึกษาภายในชั้นเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง | 4.43 | 0.78 | มาก |
| 4.3 องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ภายในสื่อมีความเหมาะสม | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 4.4 ข้อมูลในสื่อวีดิทัศน์มีความถูกต้องเหมาะสม | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 4.5 ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง | 4.29 | 0.75 | มาก |
| 4.6 ความเหมาะสมในการลำดับภาพและเสียง | 4.14 | 0.83 | มาก |

ตารางที่ 2.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร (ต่อ)

| รายการประเมิน | ผลการประเมิน | | |
|---|---|---|---|
| | μ | $\sigma$ | ระดับคุณภาพ |
| 4.7 ความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ | 4.57 | 0.53 | มากที่สุด |
| 4.8 การดึงดูดความสนใจ | 4 | 0.81 | มาก |
| 4.9 ความเหมาะสมในการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น Fade ภาพการตัดต่อภาพ การซ้อนภาพ | 4.14 | 0.83 | มาก |
| **รวมส่วนประกอบต่าง ๆ** | **4.30** | **0.11** | **มาก** |
| **รวมทั้งหมด** | **4.27** | **0.13** | **มาก** |

3. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละครได้พัฒนาตามลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบสาธิต โดยประกอบไปด้วยการถ่ายทอดข้อมูลผ่านเสียง ภาพ ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว มีเนื้อหาดังนี้ สื่อวีดิทัศน์การฝึกหัดเบื้องต้นโขน

4. ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

คณะผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญให้ดีขึ้น

**สรุปผลการวิจัย**

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ได้มีการนำแบบประเมินคุณภาพสื่อของสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากกการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่ารายข้ออยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ที่คำนวณได้ มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าใช้ได้ แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ นำไปใช้กับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ได้นำแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน จากกการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ในภาพรวม พบว่า ผลการประเมินคุณสื่อ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ของผู้เชี่ยวชาญในภาพรวม พบว่า ส่วนของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด (μ = 4.86, = 0.37) และน้อยที่สุด (μ = 4.14, = 0.83) ส่วนของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว อยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด (μ = 4.57, = 0.53) และน้อยที่สุด (μ = 3.86, = 1.06) ส่วนอักษรอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด (μ = 4.57, = 0.53) และน้อยที่สุด (μ = 3.86, = 1.06) ส่วนประกอบต่าง ๆ อยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด

(μ = 4.57,  = 0.53) และน้อยที่สุด (μ = 4,  = 0.81) รวมทุกส่วน อยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด ส่วนของเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ระดับ มากที่สุด (μ = 4.27,  = 0.13) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ของผู้เชี่ยวชาญมากที่สุดอันดับแรกส่วนของเนื้อหา คือ เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ น้อยที่สุด คือ เนื้อหา มีความหลากหลายผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามต้องการ และความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหามากที่สุดอันดับแรก ส่วนของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว คือ ความเหมาะสมของภาพพื้นหลัง น้อยที่สุด คือ คุณภาพของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวของการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร มากที่สุดอันดับแรก ส่วนอักษร คือ เสียงดนตรีมีความสัมพันธ์เหมาะสมกับวีดิทัศน์ น้อยที่สุด คือ เสียงที่ใช้ภายในสื่อมีความน่าสนใจและเหมาะสม การเว้นจังหวะในการบรรยายมีความเหมาะสม ระดับความดังของเสียงบรรยายมีความเหมาะสม และความชัดเจนของเสียงบรรยาย มากที่สุดอันดับแรก ส่วนประกอบต่าง ๆ คือ องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ภายในสื่อมีความเหมาะสม และความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ น้อยที่สุด คือ การดึงดูดความสนใจ

**อภิปรายผล**

1 ด้านการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละครได้พัฒนาตามลักษณะของสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบสาธิต โดยประกอบไปด้วยการถ่ายทอดข้อมูลผ่านเสียง ภาพ ตัวอักษรและภาพเคลื่อนไหว มีเนื้อหาดังนี้ สื่อวีดิทัศน์การฝึกหัดเบื้องต้นโขน ช่วงที่ 1 นำเสนอสื่อวีดิทัศน์ และความหมายของการฝึกหัดเบื้องต้น ช่วงที่ 2 สาธิตและอธิบายท่าการฝึกหัดเบื้องต้นโขนประกอบด้วย โขนพระ โขนยักษ์ และโขนลิง ช่วงที่ 3 นำเสนอคณะผู้วิจัย และรายชื่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อช่วยสอน และสื่อวีดิทัศน์การฝึกหัดเบื้องต้นละคร ช่วงที่ 1 นำเสนอสื่อวีดิทัศน์ และความหมายของการฝึกหัดเบื้องต้น ช่วงที่ 2 สาธิต และอธิบายท่าการฝึกหัดเบื้องต้นโขนประกอบด้วยละครพระ และละครนาง ช่วงที่ 3 นำเสนอคณะผู้วิจัยและรายชื่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กับการสร้างสื่อช่วยสอน ซึ่งเป็นสื่อวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพ มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีความถูกต้องชัดเจนและน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ (2562) ทำวิจัยเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษาในรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นสื่อที่มีคุณภาพสูงทั้งในด้านเนื้อหาและการนำเสนอ สามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ในระดับสูงสุด สอดคล้องกับวาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์ และคณะ (2567) ทำการวิจัยเรื่องการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชน อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผลการวิจัยพบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองจังหวัดอุตรดิตถ์เป็นสื่อที่มีคุณภาพสูง ครอบคลุมเนื้อหาทางวัฒนธรรมอย่างครบถ้วน และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผลการประเมินจากสถานศึกษายืนยันถึงความสำเร็จ ทั้งในด้านประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และความพึงพอใจของผู้เรียน สอดคล้องกับ Abrams (1985: 167-168) ได้ศึกษาผลอินเตอร์แอคทีฟวีดิทัศน์ที่มีต่อการสอนทักษะการ ถ่ายภาพเบื้องต้น การศึกษาครั้งนี้ เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์อินเตอร์แอคทีฟวีดิทัศน์ในกระบวนการเรียนการสอนด้วยการเปรียบเทียบกับวีดิทัศน์ในการสอนทักษะการถ่ายภาพเบื้องต้น กับสถานการณ์เรียนแบบรายบุคคลของระดับวิทยาลัย ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน กลุ่มที่เรียนด้วยวิธีอินเตอร์แอคทีฟวีดิทัศน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนด้วยวีดิทัศน์ปกติธรรมดาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 สอดคล้องกับ Lebon (1986) ได้ศึกษาเทปโทรทัศน์เพื่อการสาธิตเทคนิคการออกเสียงการขับร้อง โดยนักร้องหญิงที่มีชื่อเสียง การสาธิตวิธีการสูดลมหายใจเข้าออก และการออกเสียงการร้องเพลง การปรับระดับของเสียง และการออกเสียงอย่างชัดเจนของกลุ่มทดลอง โดยเทปโทรทัศน์การสาธิตในการสอนกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ใช้เทปโทรทัศน์ โดยใช้วิธีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองโดยเทปโทรทัศน์การสาธิตในการสอนได้คะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่ไม่ใช้เทปโทรทัศน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สรุปได้ว่าการสอนเทคนิคโดยเทปโทรทัศน์ การสาธิตคุณภาพของเสียงขณะร้องเพลงใช้ได้ผล การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร คณะผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อนำท่าการฝึกหัดเบื้องต้นมาสร้างเป็นสื่อวีดิทัศน์ที่เหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริงสำหรับนักเรียน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 วีดิทัศน์ โดยการฝึกหัดเบื้องต้นโขนมีจำนวนทั้งหมด 45 ท่า และการฝึกหัดเบื้องต้นละคร มีจำนวนทั้งหมด 27 ท่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของไพฑูรย์ เข้มแข็ง (2537) ทำการวิจัยเรื่อง จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวพระราม ผลการวิจัยพบว่า ผู้ที่จะได้รับการฝึกหัดและแสดงเป็นตัวพระรามได้อย่างมีคุณภาพจะต้องผ่านจารีตในการฝึกหัดอย่างมีขั้นตอนและมีความรู้ ความเชี่ยวชาญดังต่อไปนี้ บุคลิกลักษณะที่เหมาะสมกับตัวพระราม ผ่านการฝึกหัดเบื้องต้น อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถรำเพลงช้าปี่ รำเพลงหน้าพาทย์ รำตรวจพล รู้กรพบวนการวิธีรบ และขึ้นลอยตลอดจนการตีบท ใช้บทได้อย่างถูกต้องตามแบบแผน และจะต้องรู้จักจารีตในการใช้เวที ฉาก และอุปกรณ์อื่น ๆ สอดคล้อง กับงานวิจัยของสมศักดิ์ ทัดติ (2540) ทำวิจัยเรื่อง จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนของทศกัณฐ์ ผลวิจัยพบว่า ผู้แสดงทศกัณฐ์ได้อย่างมีคุณภาพต้องผ่านจารีตในการฝึกหัดอย่างมีขั้นตอน เพื่อให้มีความรู้ความชำนาญดังต่อไปนี้ มีรูปร่างสูงใหญ่ที่เหมาะกับยักษ์ใหญ่ เช่น ทศกัณฐ์ ฝ่ายการฝึกหัดยักษ์เบื้องต้นและแม่ท่ายักษ์ทั้ง 5 กระบวนท่า ซึ่งเมื่อแบ่งตามโครงสร้างจะได้เป็น 3 ส่วน และส่วนสุดท้าย มีกระบวนท่าที่เหมือนกัน 5 แม่ท่า ต่อจากนั้นต้องฝึกให้มีความเชี่ยวชาญ

แสดงเป็นทศกัณฐ์ คือ การรำปี่ การรำตรวจพล การรบ การขึ้นลอย การรำใช้บท การรำหน้าพาทย์ การรำเข้าเรื่องได้อย่างถูกต้อง ตามแบบแผน นอกจากนั้นผู้แสดงเป็นทศกัณฐ์ ต้องรู้จักจารีตอื่น ๆ เช่น การใช้เวที การใช้อุปกรณ์การแสดง และเครื่องแต่งกาย

2 ด้านการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์

การประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร พบว่า อยู่ในระดับ ดี โดยมีค่าเฉลี่ย 4.27 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุบิน เอกจิตต์ (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการชี้นำเรื่อง การประชาสัมพันธ์แนวทางการศึกษาต่อ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า มีคุณภาพด้านสื่อ อยู่ในระดับดีมาก มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพลวัฒน์ เป็ดทอง (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ พบว่า สื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของแสนฤทธิ์ ชุ้นกตัญญู (2545) ได้ทำงานวิจัยเพื่อการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ด้วยตนเองเรื่อง เทคนิคการถ่ายทำโทรทัศน์สำหรับงานข่าว สำหรับนิสิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารการศึกษาพบว่า สื่อวีดิทัศน์มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กล่าวโดยสรุป สื่อวีดิทัศน์นาฏศิลป์ไทยส่งเสริมสุขภาพสำหรับผู้สูงวัย มีคุณภาพอยู่ในระดับ มากที่สุด ซึ่งสามารถนำสื่อวีดิทัศน์ไปใช้ได้จริงเพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับกลุ่มผู้สูงวัย หน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงวัยสามารถที่จะนำไปใช้และเข้าถึงได้อย่างสะดวก และสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตราภรณ์ ชั่งกริส (2559) ได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Flipped Classroom เรื่อง การตรวจร่างกาย รายวิชาประเมินภาวะสุขภาพ นำเสนอในรูปแบบรายการสาธิตผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ด้านการดำเนินเรื่อง ด้านภาษา ด้านภาพ ด้านเสียง และด้านเทคนิควิธีการ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ผลงานวิจัยความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ เพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Flipped Classroom อยู่ในระดับ มากที่สุด นอกจากนี้ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า จากการพิจารณาเป็นรายข้อของผลการประเมินคุณภาพสื่อ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร ของผู้เชี่ยวชาญมากที่สุดอันดับแรก ส่วนของเนื้อหา คือ เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ น้อยที่สุด คือ เนื้อหามีความหลากหลายผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาได้ตามต้องการ และความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหามากที่สุดอันดับแรก ส่วนของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว คือ ความเหมาะสมของภาพพื้นหลัง น้อยที่สุด คือ คุณภาพของภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวของการฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร มากที่สุดอันดับแรก ส่วนอักษร คือ ด้านเสียงดนตรีมีความสัมพันธ์เหมาะสมกับวีดิทัศน์ น้อยที่สุด คือ เสียงที่ใช้ภายในสื่อ มีความน่าสนใจและเหมาะสม การเว้นจังหวะในการบรรยายมีความเหมาะสม ระดับความดังของเสียง

บรรยายมีความเหมาะสม และความชัดเจนของเสียงบรรยาย มากที่สุดอันดับแรก ส่วนประกอบต่าง คือ องค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ภายในสื่อมีความเหมาะสม และความเหมาะสมของรูปแบบการนำเสนอ น้อยที่สุด คือ การดึงดูดความสนใจ

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ผู้ที่สนใจสามารถนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ด้านการสอน ด้านนาฏศิลป์ได้ เพื่อเป็นสื่อที่ให้ผู้เรียนสามารถทบทวน นอกเหนือจากเวลาเรียนในห้องเรียน ผู้สอนสามารถนำสื่อนี้ใช้สอนผู้เรียนในเวลาที่ผู้สอนมี ภาระหน้าที่ระหว่างคาบสอน และผู้ที่สนใจในการปฏิบัติ การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร สามารถใช้สื่อนี้ในการฝึกปฏิบัติและทบทวนได้จากการชมสื่อวีดิทัศน์ และสามารถนำสื่อไปใช้ในการจัดการศึกษาได้

2. จากผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ช่วยสอน เรื่อง การฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร พบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับ ดี สามารถนำไปใช้เป็นสื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่าฝึกหัดเบื้องต้นโขนและละคร เพื่อเป็นการจัดสรีระร่างกายให้เกิดความเคยชินต่อการเรียนนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นควรมีการสร้างและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ในเรื่องอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

ควรมีการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบที่หลากหลายเกี่ยวกับงานทางนาฏศิลป์ โดยนำไปใช้ในกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

**รายการอ้างอิง**

จิตราภรณ์ ชั่งกริส. (2559). *การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ตามแนวคิด Flipped Classroom เรื่อง การตรวจร่างกาย รายวิชาการประเมินภาวะสุขภาพ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์. (2562). *การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ชมพู เนื่องจำนงค์, ภัทรยุทธ โสภาอัศวภรณ์, และอัจฉรา ธนีเพียร. (2563). กรอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน. *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, *6*(1), 623-640.

ธนกร สุวรรณอำภา, ฤดีชนก คชเสนี, จินตนา อนุวัฒน์, นฤมล ณ นคร, พิมพิกา มหามาตย์, และพิชญา บวรอิทธิกร. (2564). การฝึกหัดโขนพระเบื้องต้น. *วารสารวิพิธพัฒนศิลป์*, *1*(3), 64-79.

พลวัฒน์ เป็ดทอง. (2565). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหน้าที่พลเมืองโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดไชยภูมิ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ เข้มแข็ง. (2537). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวพระราม* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์, ระวิวรรณ วรรณวิไชย, และนพดล อินทร์จันทร. (2566). *การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์* [ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิยะดา ลาสอน. (2552). *การพัฒนาผลการเรียนรู้เรื่อง ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5* [รายงานการค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

วิรัตน์ ผดุงชีพ. (2567). *คู่มือเตรียมสอบการทดสอบและประเมินสมรรถนะทางวิชาชีพเพื่อขอรับใบประกอบวิชาชีพผู้สอน*. วี สมายด์ พับลิชชิ่ง.

สมศักดิ์ ทัดติ. (2540). *จารีตการฝึกหัดและการแสดงโขนของตัวทศกัณฐ์* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ*.

สุบิน เอกจิตต์. (2561). *การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อการชี้นำ เรื่อง การประชาสัมพันธ์แนวทางการศึกษาต่อ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

แสนฤทธิ์ ชุ้นกตัญญู. (2545). *การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ด้วยตนเองเรื่องเทคนิคการถ่ายทำโทรทัศน์สำหรับงานข่าว* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Abrams, A. H. (1985). *Effectiveness of interactive video in teaching basic photography skills* [Doctoral dissertation]. Oregon State University.

Lebon, R. L. (1986). *The effects of a pedagogical approach incorporating videotaped demonstrations on the development of female vocalists' "belted" vocal technique* (Publication No. 8629088) [Doctoral dissertation, University of Miami]. *Dissertation Abstracts International*, *47*(9), 3350-A.

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

# THE DEVELOPMENT OF GAME-BASED LEARNING ACTIVITIES ON THAI MUSICAL ENSEMBLE ORGANIZATION FOR SECOND-YEAR VOCATIONAL CERTIFICATE STUDENTS AT SUPHAN BURI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS

**ชยพล อ่อนผัน* ชัชพงศ์ เทศเกิด* นิธิเสถียร พงษ์เทพ* สาวิตรี กาญจนศุภร***
**ทิพย์ เหมือนทิพย์* เจริญเสกข์ ปลื้มปรีชา** และปัญจพร อะโนดาษ****
CHAYAPOL ONPAN CHATPONG TESTGERD NITHISATHIAN PONGTHEP
SAWITEE KANCHANASUPORN THIP MUENTHIP
JAROENSEK PLUEMPREECHA AND PANJAPORN ANODAS

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 11 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการศึกษาพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.85 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความก้าวหน้าคิดเป็นร้อยละ 85 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 13.82 สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.18 โดยมีผลต่างของคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.64 และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 9.42$, $p < .001$) 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อยู่ระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.95, S.D. = 0.21)

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน, การเรียนรู้เชิงรุก, การจัดวงดนตรีไทย

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research aimed to develop game-based learning activities on Thai musical ensemble organization for second-year Vocational Certificate students at Suphan Buri College of Dramatic Arts. The research sample consisted of 11 second-year Vocational Certificate students in Class 2 at Suphan Buri College of Dramatic Arts, selected through simple random sampling. The research instruments comprised game-based learning activities on Thai musical ensemble organization, an academic achievement test, and a student satisfaction questionnaire.

The results revealed that: 1) the game-based learning activities on Thai musical ensemble organization for second-year Vocational Certificate students at Suphan Buri College of Dramatic Arts had an effectiveness index of 0.85, indicating that the students demonstrated an 85% learning gain; 2) the students' post-test academic achievement had a mean score of 13.82, which was higher than the pre-test mean score of 7.18, representing a mean difference of 6.64 points. The difference was statistically significant at the .05 level (*t* = 9.42, *p* < .001); and (3) the students' satisfaction with the game-based learning activities was at the highest level ($\overline{X}$ = 4.95, S.D. = 0.21).

Keywords: game-based learning activities, active learning, Thai musical ensemble organization

**บทนำ**

ดนตรีเป็นศิลปะที่มีวิวัฒนาการควบคู่มากับมนุษยชาติ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และยังคงพัฒนาต่อไปในอนาคต แม้ดนตรีจึงมิใช่สิ่งแปลกใหม่สำหรับมนุษย์ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ามนุษย์ทุกคนจะสามารถรับรู้และเข้าใจศิลปะการดนตรีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยได้ ดังนั้นการแนะนำจึงเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่ง ที่จะทำให้มนุษย์สามารถรับรู้และเข้าใจดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2542)

หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาศิลปกรรม ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถ ในการอนุรักษ์สืบสารและธำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ เน้นให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้มีความรู้ เป็นผู้มีสติปัญญา เป็นผู้มีเจตคติ มีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีงาม รวมถึงตระหนักและเห็นคุณค่าทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แผนการศึกษาแห่งชาติและ

ประชาคมอาเซียน จุดหมายของหลักสูตร มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความสามารถในการอนุรักษ์ สืบสานและธำรงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ มีศักยภาพในการประกอบอาชีพ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและประสบการณ์ในงานอาชีพ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่เรียนรู้ มีทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน ทั้งด้านการสื่อสาร เทคโนโลยีและการคิดวิเคราะห์ เพื่อพัฒนาตนเองและประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้นักเรียนได้เล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกัน ที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการนำเนื้อหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่น มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545)

ในรายวิชาเครื่องดนตรีไทย ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดวงดนตรีไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานในการจัดการแสดงและเป็นความรู้ทักษะที่นักเรียนจะนำไปใช้จริงในการฝึกประสบการณ์สมรรถนะวิชาชีพ ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 ทั้งในสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย โขน สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ละคร สาขาวิชาปี่พาทย์ สาขาวิชาเครื่องสายไทย และสาขาวิชาคีตศิลป์ไทย ดังนั้นการสร้างสื่อการสอนเพื่อทบทวนความรู้ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย โดยสร้างสื่อการสอนประเภทเกมที่สามารถสร้างแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการมีส่วนร่วม รวมถึงช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในหลายด้าน เช่น ทักษะการคิดเชิงตรรกะ การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการจัดการอารมณ์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียน เข้าใจเนื้อหาบทเรียนและจดจำได้ดีขึ้น เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและมีประสบการณ์จริง คณะผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อเนื้อหาที่มีความยากต่อการทำความเข้าใจ และเป็นสื่อสำหรับทบทวนความรู้ อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาดนตรีไทย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการจัดวงดนตรีไทย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

**สมมุติฐาน**

1. ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มีค่าดัชนีประสิทธิผล E.I. ตามเกณฑ์มาตรฐาน 0.50 ขึ้นไป

2. นักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทยอยู่ในระดับมากที่สุด

**วิธีการศึกษา**

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 37 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 11 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี การวิจัยนี้ดำเนินการตามแบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest–Posttest Design โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

- กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย

2) เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

- แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย
- แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย

1.2 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

1) วิเคราะห์เนื้อหาหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพพุทธศักราช 2562 ในรายวิชาเครื่องดนตรีไทย เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย และศึกษาค้นคว้าข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ขอบเขตด้านเนื้อหา

2) ศึกษาลักษณะการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาเครื่องดนตรีไทย เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2

3) ศึกษาข้อมูลรูปแบบการจัดวงดนตรีไทยจากหนังสือที่เกี่ยวข้อง

4) นำข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมมาสร้างลำดับเรื่องราว เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย (Storyboard)

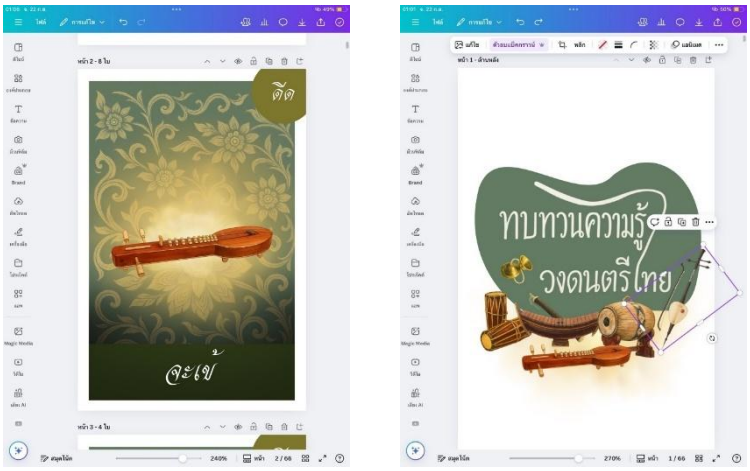
1.3 ขั้นตอนการสร้างเกมการ์ด ทบทวนความรู้วงดนตรีไทย เรื่องการจัดวงดนตรีไทย โดยใช้ Open AI 2025 และแอปพลิเคชัน Canva รวมถึงแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

1) นำภาพเครื่องดนตรีมาแปลงเป็นภาพวาดเหมือน ออกแบบลวดลายพื้นหลังการ์ดให้เป็นลายดอกพิกุล และนำรูปแบบตัวอักษรที่ร่างไว้ มาปรับให้สวยงาม เพื่อสำหรับออกแบบโลโก้นวัตกรรม โดยใช้ Open AI 2025



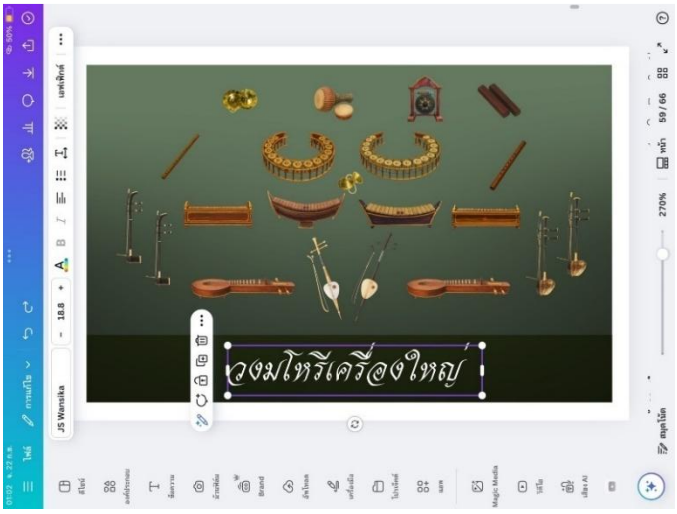

**ภาพที่ 1 การสร้างเกมการ์ด ทบทวนความรู้วงดนตรีไทย โดยใช้ Open AI 2025**
**ที่มา: Open AI 2025**

2) ออกแบบการ์ดเครื่องดนตรี โดยการ์ดเครื่องดนตรีให้มีกำหนดขนาด 58.7 x 88 มม. ด้านหน้ามีชื่อเครื่องดนตรี ลักษณะการทำให้เกิดเสียง และภาพเครื่องดนตรี ส่วนด้านหลังนำตัวอักษร “ทบทวนความรู้วงดนตรีไทย” ที่ออกแบบไว้มาจัดองค์ประกอบ รวมถึงรูปภาพเครื่องดนตรีต่าง ๆ




**ภาพที่ 2 การออกแบบการ์ดเครื่องดนตรี**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

3) ออกแบบการ์ดวงดนตรี กำหนดขนาด 58.7 x 88 มม. ภาพพื้นหลังเป็นสีเรียบนำภาพเครื่องดนตรีมาจัดวางให้ถูกต้องตามรูปแบบของวง และใส่ชื่อวงดนตรี




**ภาพที่ 3 การออกแบบการ์ดวงดนตรี**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

4) ออกแบบคู่มือการใช้งาน กำหนดขนาด A4 สามารถพับครึ่งและแบ่งเป็น 3 ส่วนได้ และนำรายละเอียดมาจัดวาง




**ภาพที่ 4 การออกแบบคู่มือการใช้งาน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

5) ออกแบบกล่องใส่การ์ด กำหนดขนาด A5 ให้มีโทนสีให้ไปในทิศทางเดียวกับการ์ดในกล่อง นำโลโก้มาใส่ เพิ่มรายละเอียดข้อมูลบนหน้ากล่องและจัดวางตามความสวยงาม




**ภาพที่ 5 การออกแบบกล่องใส่การ์ด**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

6) สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยได้ค่าเฉลี่ยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 – 1.00 ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ 0.96 ซึ่งทุกข้อเป็นไปตามเกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้น วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเนื้อหา แสดงว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้ (Rovinelli & Hambleton, 1977) และปรับปรุงข้อคำถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ

7) สร้างประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยได้ค่าเฉลี่ยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทั้งฉบับเท่ากับ 0.91 ซึ่งสูงตามเกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือตรงตามเนื้อหา แสดงว่าข้อคำถามนั้นใช้ได้ (Rovinelli & Hambleton, 1977) และปรับปรุงข้อคำถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ

8) สร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย และนำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยใช้มาตรวัดประเมินค่า (Rating Scale) แบบลิเคิร์ท (Likert Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ได้ค่าคะแนน 4.87 อยู่ในระดับมากที่สุด และปรับปรุงเครื่องมือวิจัยตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ เช่น การใช้รูปภาพให้ถูกต้องเหมาะสม การปรับข้อความในคู่มือการใช้งาน เป็นต้น

9) นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่านักเรียนมีผลคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด เมื่อได้สอบถามเพิ่มเติม พบว่านักเรียนต้องการใบความรู้ เพื่อทบทวนความรู้เดิม คณะผู้วิจัยจึงสร้างใบความรู้ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย เพิ่มขึ้น

1.4 วิธีการดำเนินงานวิจัย

1) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 11 คน ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย จำนวน 15 ข้อ

2) นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 11 คน

3) ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 11 คน ทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย จำนวน 15 ข้อ

1.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) เก็บคะแนนก่อนเรียนจากแบบทดสอบ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 11 คน

2) เมื่อนักเรียนใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมง

3) เก็บคะแนนหลังเรียนจากแบบทดสอบ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้อง 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 11 คน

4) เก็บคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย และเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยของผลการประเมินความพึงพอใจ แบบลิเคิร์ท (Likert Scale)

1.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี เทียบค่าดัชนีประสิทธิผล E.I. ตามเกณฑ์มาตรฐาน 0.50

2) วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี โดยใช้ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย โดยใช้ผลคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจ

**ผลการศึกษา**

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ศึกษาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี และความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย

1. ประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

ตารางที่ 1 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

| คะแนนสอบ | จำนวน (n) | คะแนนเต็ม | ผลรวมคะแนน | ค่าดัชนีประสิทธิผล | ร้อยละ |
|---|---|---|---|---|---|
| คะแนนก่อนเรียน | 11 | 15 | 79 | 0.85 | 85 |
| คะแนนหลังเรียน | 11 | 15 | 152 | | |

จากตารางที่ 1 แสดงการหาประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 11 คน คะแนนเต็ม 15 คะแนน นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนได้ผลรวม 79 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 7.18 นักเรียนทำคะแนนหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานฯ ได้ผลรวม 152 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 13.82 ค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effectiveness Index: E.I.) ของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน คือ 0.85 จึงสามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มีความรู้เพิ่มขึ้น

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

ตาราง 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน หลังเรียนของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย

| ลำดับ | กลุ่มทดลอง | N | $\bar{X}$ | S.D. |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ก่อนเรียน | 11 | 7.18 | 2.32 |
| 2 | หลังเรียน | 11 | 13.82 | 1.72 |

จากตารางที่ 2 พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน หลังเรียนของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 7.18 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 13.82 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย พบว่านักเรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตาราง 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้การทดสอบทีแบบกลุ่มกลุ่มไม่อิสระ (Dependent Sample t-test)

| ตัวแปร | n | $\bar{X}$ | S.D. | t | df | p value |
|---|---|---|---|---|---|---|
| คะแนนก่อนเรียน | 11 | 7.18 | 2.32 | 9.42 | 10 | .001* |
| คะแนนหลังเรียน | 11 | 13.82 | 1.72 | | | |

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความรู้พื้นฐานก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ dependence sample t-test พบว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (p<.001,t=9.42) โดยค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้พื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

3.1 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่องการจัดวงดนตรีไทย

คณะผู้วิจัยกำหนดจุดประสงค์ของการสร้างแบบการประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาที่ต้องการ จากนั้นร่างข้อคำถามจากประเด็นที่กำหนดไว้ตรวจทานแบบประเมินความพึงพอใจให้เรียบร้อย แล้วจึงนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งด้านเนื้อหาทั้ง 3 ท่าน ตรวจสอบความครบถ้วนของประเด็นคำถามและการใช้ภาษา ซึ่งได้ค่าความสอดคล้องเท่ากับ 0.91 จึงนำไปใช้วัดผลได้

3.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้เล่นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 4 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหามีผลรวมค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ มีค่าเท่ากับ 4.93 2) ด้านคู่มือเกมผลรวมค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ มีค่าเท่ากับ 4.95 3) ด้านตัวเกมมีผลรวมค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ มีค่าเท่ากับ 4.95 4) ด้านการเล่นมีผลรวมค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ มีค่าเท่ากับ 4.97 ดังนั้นความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ฯ มีผลรวมค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ มีค่าเท่ากับ 4.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. มีค่าเท่ากับ 0.21 ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

**สรุปผลการวิจัย**

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ แล้วจึงให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน ผลจากการประเมินประสิทธิผลของกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าดัชนีประสิทธิผล ( E.I. ) มีค่าเท่ากับ 0.85 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 0.50

2. คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย โดยมีกลุ่มประชากรตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้องที่ 2 ห้อง 2 จำนวน 11 คน หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$= 13.82, S.D. = 1.72) ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน ($\overline{X}$= 7.18, S.D. = 2.32) เมื่อใช้สถิติ dependence sample t-test พบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (p<.001,t=9.42)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย โดยมีผู้ประเมินความพึงพอใจเป็นนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 ห้องที่ 2/2 จำนวน 11 คนที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 อยู่ในระดับมากที่สุด

**อภิปรายผล**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 พบว่าประสิทธิผลของเกมการ์ด ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและความพึงพอใจของผู้เรียนตรงตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 มีประสิทธิผลตามเกณฑ์ดัชนีประสิทธิผล (E.I.) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตรงตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิยะพงษ์ งันลาโสม (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทยมีผลการวิเคราะห์อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$= 4.70 SD = 0.10) จึงสรุปได้ว่าบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์สามารถแบ่งเบาภาระของผู้สอน และสามารถนำไปใช้เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้จริง ตรงกับ พิชญา สุรพลชัย และคณะ (2565) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยบนท้องถนนแก่กลุ่มเยาวชน ผลการวิเคราะห์ ก่อนเรียน-หลังเรียน (p<.001,t=3.58) จึงสรุปได้ว่า

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และสามารถช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 2 ห้อง 2/2 จำนวน 11 คน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการจัดวงดนตรีไทยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ก่อนเรียน ($\overline{X}$=7.18, S.D.=2.32; หลังเรียน ($\overline{X}$= 13.82, S.D.=1.72; t=9.42, p<.001) แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และทบทวนเนื้อหาผ่านกิจกรรมที่สนุกและท้าทาย ส่งผลให้เกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (2001) และ Gee (2003) ที่ระบุว่าเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และส่งเสริมการเรียนรู้จากประสบการณ์ จึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่องการจัดวงดนตรีไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$= 4.95, S.D.=0.21) สะท้อนว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมและตอบสนองความสนใจของผู้เรียน โดยเกมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดของ Malone และ Lepper (1987) และ Kapp (2012) ที่กล่าวว่าการใช้เกมในการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความผูกพันต่อกิจกรรมการเรียนรู้ และความพึงพอใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ก่อนนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ เรื่อง การจัดวงดนตรีไทย ไปใช้ในการสอนต้องทำความเข้าใจกับนักเรียนเรื่องการจัดวงดนตรีไทย เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงขอบเขตของนวัตกรรม

2. ครูผู้สอนควรเตรียมใบความรู้และแบบทดสอบให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียน

3. ครูผู้สอนควรศึกษากติกาให้เข้าใจ เพื่อที่จะนำเกมการ์ดมาใช้สอนนักเรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรเพิ่มใบความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของวงดนตรีไทยให้มากขึ้น เพื่อให้นวัตกรรมครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์

2. ควรสร้างตัวนวัตกรรมให้เพียงพอต่อจำนวนกลุ่มเป้าหมาย

**รายการอ้างอิง**

เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2542). *ดนตรีไทยและนาฏศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สุวีริยาสาส์น.

ปิยะพงษ์ งันลาโสม. (2563). *การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตคติต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิชญา สุรพลชัย, ธีรพล ศิลาวรรณ์, และเฉลิมวุฒิ น้อยโสภา. (2565). การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยบนท้องถนนแก่กลุ่มเยาวชน. *วารสารวิจัยสังคม*, *45*(2), 1–33.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562). *หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชา ศิลปกรรม กระทรวงวัฒนธรรม*.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. ภาพพิมพ์.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction: Vol. 3. Conative and affective process analyses* (pp. 223–253). Lawrence Erlbaum Associates.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Tijdschrift voor Onderwijsresearch*, *2*(2), 49–60.

# ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

# A SUPPLEMENTARY INSTRUCTIONAL PACKAGE FOR DEVELOPING THAI MUSIC READING SKILLS AMONG GRADE 4 STUDENTS AT ANUBAN SUPHANBURI SCHOOL

**ชโลธร นามวงษ์บุญ* ณัฐพล คำอุ่ม* นิติภูมิ ธันยภัคสกุล* บัณฑัต ข้องจั่น* ภาคิไนย์ วันสุวรรณ* บรรพต โปทา** และอำพล ชุมยวง****

CHALOTORN NAMWONGBOON NATTAPOL KAMAUM NITHIPOOM THANYAPHAKSAKUL BANTHAT KHONGJHAN PHAKINAI WANSUWAN BANPHOT POTA AND AMPHON CHUMYUANG

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อสร้างชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี 2) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.37 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด และมีคะแนนประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.98/88.75 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85 มีความสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยในข้อที่ 1 2) ประสิทธิผลของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) เท่ากับ 0.53 ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านโน้ตไทยเพิ่มขึ้นร้อยละ 53.45 มีความสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยในข้อที่ 2 3) ความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย คณะผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับความพึงพอใจ มากที่สุด มีความสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยในข้อที่ 3

คำสำคัญ: ชุดการสอนเสริม, การอ่านโน้ตดนตรีไทย, ประถมศึกษา

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research aimed to: 1) develop a supplementary instructional package for Thai music reading skills for Grade 4 students at Anuban Suphanburi School; 2) develop the Thai music reading skills of Grade 4 students at Anuban Suphanburi School; and 3) investigate the students' satisfaction with the supplementary instructional package for Thai music reading skills.

The research findings revealed that: 1) the quality of the supplementary instructional package for Thai music reading skills had a mean score ($\overline{X}$) of 4.84 and a standard deviation (S.D.) of 0.37, indicating the highest level of quality. The instructional package achieved an efficiency score (E1/E2) of 86.98/88.75, which met the established criterion of 85/85 and was consistent with the first research hypothesis; 2) the effectiveness of the supplementary instructional package was demonstrated by the students' higher post-test scores compared with their pre-test scores. The effectiveness index (E.I.) was 0.53, indicating that the students' Thai music reading skills increased by 53.45%, which was consistent with the second research hypothesis; and 3) the students' satisfaction with the supplementary instructional package for Thai music reading skills had a mean score ($\overline{X}$) of 4.83 and a standard deviation (S.D.) of 0.42, indicating the highest level of satisfaction. This finding was consistent with the third research hypothesis.

Keywords: supplementary instructional package, Thai music reading, elementary education

**บทนำ**

ทักษะดนตรีไทยเป็นส่วนสำคัญของสาระดนตรี จัดเป็นหัวใจของการศึกษาดนตรี และช่วยให้เกิดความเข้าใจสาระดนตรีได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดนตรี ควรมีการสอนทักษะดนตรีต่าง ๆ อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ทั้งการฟัง การร้อง การเล่น การเคลื่อนไหว การสร้างสรรค์ และการอ่านสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นสาระสำคัญทางดนตรีที่ควรเรียนรู้เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะ (อรุณี โคตรสมบัติ, 2559)

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อการสอนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้นมา ประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์หลายชนิด และองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยผู้สอนจะคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือในส่วนที่ผู้เรียนไม่เข้าใจ เฉพาะบุคคลหรือเป็นกลุ่ม จึงทำให้เกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ (สุรีรัตน์ หอมเอื้อม, 2555)

หลักสูตรแกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รู้และเข้าใจเกี่ยวกับเสียงดนตรี เสียงร้อง เครื่องดนตรี และบทบาทหน้าที่ รู้ถึงการเคลื่อนที่ขึ้นลงของทำนองเพลงที่ฟัง ร้องและบรรเลงเครื่องดนตรีด้นสดอย่างง่าย ใช้และเก็บรักษาเครื่องดนตรีอย่างถูกวิธีอ่าน เขียนโน้ตไทยและสากลในรูปแบบต่าง ๆ รู้ลักษณะของผู้ที่จะเล่นดนตรีได้ดี แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกของบทเพลงที่ฟัง สามารถใช้ดนตรีประกอบกิจกรรมทางนาฏศิลป์และการเล่าเรื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากการสัมภาษณ์สุรีย์ ดาวอุดม (การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 พฤษภาคม 2567) ข้าราชครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผู้เรียนไม่เข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ของโน้ตเพลง อัตราจังหวะ ระดับเสียงของการบันทึกโน้ตเพลง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสับสนทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน

คณะผู้วิจัยจึงคิดค้นชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย เพื่อใช้พัฒนาทักษะในการอ่านโน้ตดนตรีไทย การเขียนโน้ตดนตรีไทย และการฟังดนตรีไทย คณะผู้วิจัยจึงคิดค้นชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี โดยมีชุดกิจกรรมที่เป็นสื่อมือและสื่อวีดิทัศน์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และใช้สำหรับทบทวนความรู้ โดยแบ่งเป็นเป็น 2 ประเภท ประเภทแรก สื่อมือเป็นการบันทึกโน้ตในฟิวส์เจอร์บอร์ด และประเภทที่สอง สื่อวีดิทัศน์จะมีลักษณะวิดีโอเพลงคาราโอเกะ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการอ่านโน้ตเพลง และการออกเสียงให้ตรงกับระดับเสียงของเพลง ตามคู่มือของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อสร้างชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี
2. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

**สมมุติฐาน**

1. ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยที่พัฒนามีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไปและเป็นไปตามเกณฑ์ 85/85
2. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยมีคะแนนทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยหลังเรียนสูงก่อนเรียน

3. นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยมีความระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากขึ้นไป

**วิธีการศึกษา**

การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี จำนวนทั้งหมด 8 ห้อง รวมทั้งสิ้น 250 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 อนุบาลสุพรรณบุรี จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย กำหนดรูปแบบและการใช้งานตามขั้นตอนของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย มีทั้งหมด 4 องค์ประกอบดังนี้ คู่มือของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย ใบความรู้ คาราโอเกะตัวโน้ตและบอร์ดเกมห้องโน้ต โดนใจ

3.2 แบบประเมินคุณภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย โดยกำหนดหัวข้อของแบบประเมินคุณภาพชุดการสอน และชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย นำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงของแบบประเมิน ซึ่งผลของการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินคุณภาพชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย พบว่ามีค่าตั้งแต่ 0.67 ถึง 1 ทุกรายการประเมิน แสดงแบบประเมินฉบับนี้มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

3.3 แบบประเมินทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย กำหนดหัวข้อของแบบประทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยและเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบิกสกอร์ นำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงของแบบประเมิน ซึ่งผลของการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย พบว่ามีค่า 1 ทุกรายการประเมิน และมีสัมประสิทธิ์ แอลฟาของคอนบราค (Cronbach's Alpha Coefficient) เท่ากับ 0.92 แสดงว่าแบบประเมินฉบับนี้ มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

3.4 แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย นำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงของแบบประเมิน ซึ่งผลของการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย พบว่ามีค่า 1 ทุกรายการประเมิน แสดงแบบประเมินฉบับนี้มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการเก็บข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระยะเวลา 4 สัปดาห์

ตารางที่ 1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

| ลำดับ | ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล | ระยะเวลา ( สัปดาห์ ) |
|---|---|---|
| 1 | - แนะนำตัวคณะผู้วิจัย<br>- อธิบายเกี่ยวกับการเรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย<br>- ทำแบบทดสอบก่อนเรียน | สัปดาห์ที่ 1<br>1 ชั่วโมง |
| 2 | - เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย<br>( โดยใช้ใบความรู้ )<br>- ทำแบบทดสอบระหว่างเรียนครั้งที่ 1 | สัปดาห์ที่ 2<br>1 ชั่วโมง |
| 3 | - เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย<br>( โดยใช้คาราโอเกะตัวโน้ต )<br>- ทำแบบทดสอบระหว่างเรียนครั้งที่ 2 | สัปดาห์ที่ 3<br>1 ชั่วโมง |
| 4 | - เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย<br>( โดยใช้บอร์ดเกม ห้องโน้ต โดนใจ )<br>- ทำแบบทดหลังเรียน<br>- ทำแบบประเมินความพึงพอใจ | สัปดาห์ที่ 4<br>1 ชั่วโมง |

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

5.1 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย โดยใช้ค่าสถิติ คือ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ วิเคราะห์จากค่า E1/E2 โดยที่ E1 ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบฝึกหัดและ E2 ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนทดสอบหลังเรียน แล้วนำค่า E1 และ E2 ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 85/85

5.2 การหาค่าประสิทธิผลของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย โดยการคำนวณหาค่าค่าประสิทธิผลของ E.I โดยเกณฑ์ที่ยอมรับได้ คือ ค่าดัชนีประสิทธิผลต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

5.3 การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย โดยสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

**ผลการศึกษา**

1. ผลการประเมินชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

| รายการ | คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ | | | รวม | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับคุณภาพ | ข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | | | |
| **ภาพรวมของชุดการสอน** | | | | | | | | |
| 1. ความเหมาะสมของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยในหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 2 ดนตรี ตัวชี้วัด ศ 2.1 ป.4/4 อ่าน เขียนโน้ตดนตรีไทยและสากล | 5 | 5 | 4 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 2. ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 4 | 5 | 4 | 13 | 4.33 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 3. ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้สร้างกล่องชุดการสอน | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 4. ความเหมาะสมของภาพประกอบ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 5. ความน่าสนใจของชุดการสอน | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 6. ความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน | 4.83 | | | | | | | |
| **คู่มือชุดการสอน** | | | | | | | | |
| 1. ตัวอักษรมีความชัดเจน | 4 | 5 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 2. สามารถทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย | 4 | 5 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | ควรเพิ่มเติมรายละเอียด |
| 3. คู่มือสามารถช่วยให้ใช้ง่ายขึ้น | 4 | 5 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 4. ความเหมาะสมของตัวอักษร | 5 | 4 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 5. ความเหมาะสมของภาพประกอบ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน | 4.73 | | | | | | | |

| รายการ | คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ | | | รวม | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับคุณภาพ | ข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | คนที่ 1 | คนที่ 2 | คนที่ 3 | | | | | |
| **ใบความรู้** | | | | | | | | |
| 1. ใบความรู้สอดคล้องกับการใช้ชุดการสอน | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 2. ใบความรู้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 3. ความถูกต้องของเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 4. ความเหมาะสมของวัสดุที่สร้างใบความรู้ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 5. ความเข้าใจง่ายของใบความรู้ | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน | 5.00 | | | | | | | |
| **คาราโอเกะตัวโน้ต** | | | | | | | | |
| 1. ความเหมาะสมของเสียง | 5 | 4 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 2. ความเหมาะสมของตัวอักษร | 4 | 4 | 5 | 13 | 4.33 | 0.58 | มาก | อาจเพิ่มขนาดของตัวโน้ต |
| 3. ความเหมาะสมของภาพประกอบ | 5 | 4 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 4. ความสอดคล้องของเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 5. ความน่าสนใจของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน | 4.73 | | | | | | | |
| **บอร์ดเกมห้องโน้ต โดนใจ** | | | | | | | | |
| 1. ความน่าสนใจของผู้เรียน | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 2. ความสอดคล้องกับเนื้อหา | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 3. ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้สร้างบอร์ดเกม | 4 | 5 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 4. กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่าย | 4 | 5 | 5 | 14 | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด | |
| 5. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเข้าใจง่าย | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| 6. บอร์ดเกมสามารถใช้ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น | 5 | 5 | 5 | 15 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด | |
| ค่าเฉลี่ยรวมรายด้าน | 4.89 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| ค่าเฉลี่ยรวม | 4.84 | | | | | | | |

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของชุดการสอนเสริมทักษะการ อ่านโน้ตดนตรีไทยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( S.D. ) เท่ากับ 0.37 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

ตารางที่ 3 ผลการประเมินประสิทธิภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

| **คะแนนระหว่างเรียน ( E/1 )** | | | | | **คะแนนหลังเรียน ( E/2 )** | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| จำนวนผู้เรียน | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย | ผลคะแนนรวม | ค่าประสิทธิภาพ E/1 | จำนวนผู้เรียน | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย | ผลคะแนนรวม | ค่าประสิทธิภาพ E/2 |
| 40 | 24 | 20.88 | 835 | 86.98 | 40 | 6 | 5.33 | 213 | 88.75 |

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ได้คะแนนทดสอบระหว่างเรียน รวมเฉลี่ย $\mathbf{E_1}$ เท่ากับ 86.98 และคะแนนรวมการทดสอบหลังเรียนรวมเฉลี่ย $\mathbf{E_2}$ เท่ากับ 88.75 สรุปได้ว่าชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรีที่คณะผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85

3. ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

ตารางที่ 4 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

| **คะแนนสอบ** | **จำนวนผู้เรียน** | **คะแนนเต็ม** | **ผลรวมคะแนน** | **ค่าดัชนีประสิทธิผล** | **ร้อยละ** |
|---|---|---|---|---|---|
| **คะแนนสอบก่อนเรียน** | 40 | 6 | 182 | 0.53 | 53.45 |
| **คะแนนสอบหลังเรียน** | 40 | 6 | 213 | | |

จากตารางที่ 4 พบว่า ประสิทธิผลของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี จำนวน 40 คน ก่อนเรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย คะแนนเต็ม 6 คะแนน นักเรียนทำแบบทดสอบได้ก่อนเรียนได้ผลรวม 182 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 4.55 และนักเรียน

ทำคะแนนหลังเรียนด้วยชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโตดนตรีไทย คะแนนเต็ม 6 คะแนน ได้ผลรวม 213 คิดเป็นคะแนนเฉลี่ย 5.33 ค่าดัชนีประสิทธิผลของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย คือ 0.53 หมายความว่า ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย เพิ่มขึ้นร้อยละ 53.45

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี

| รายการ | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | | |
|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
| **ภาพรวมของชุดการสอน** | | | |
| 1. ความน่าสนใจของชุดการสอน | 4.75 | 0.44 | มากที่สุด |
| 2. ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน | 4.80 | 0.52 | มากที่สุด |
| 3. ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้สร้างกล่องชุดการสอน | 4.78 | 0.48 | มากที่สุด |
| 4. ความสวยงามของภาพประกอบ | 4.83 | 0.38 | มากที่สุด |
| **คู่มือชุดการสอน** | | | |
| 1. ตัวอักษรมีความชัดเจน | 4.78 | 0.42 | มากที่สุด |
| 2. สามารถทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย | 4.93 | 0.27 | มากที่สุด |
| 3. คู่มือการสอนสามารถช่วยให้ใช้ง่ายขึ้น | 4.83 | 0.50 | มากที่สุด |
| 4. ความเหมาะสมของตัวอักษร | 4.95 | 0.22 | มากที่สุด |
| 5. ความสวยงามของภาพประกอบ | 4.73 | 0.51 | มากที่สุด |
| **ใบความรู้** | | | |
| 1. มีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากใช้ใบความรู้ | 4.80 | 0.41 | มากที่สุด |
| 2. ความสวยงามของภาพประกอบ | 4.80 | 0.41 | มากที่สุด |
| 3. ความเหมาะสมของตัวอักษร | 4.85 | 0.43 | มากที่สุด |
| 4. ความเหมาะสมของวัสดุที่สร้างใบความรู้ | 4.88 | 0.33 | มากที่สุด |
| 5. ความเข้าใจง่ายของใบความรู้ | 4.85 | 0.43 | มากที่สุด |
| 6. ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานกลุ่ม | 4.78 | 0.53 | มากที่สุด |
| **คาราโอเกะตัวโน้ต** | | | |
| 1. ความเหมาะสมของเสียง | 4.88 | 0.33 | มากที่สุด |
| 2. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร | 4.83 | 0.38 | มากที่สุด |
| 3. ความเหมาะสมของภาพประกอบ | 4.90 | 0.30 | มากที่สุด |
| 4. ความน่าสนใจของผู้เรียน | 4.88 | 0.40 | มากที่สุด |

| รายการ | ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | | |
|---|---|---|---|
| | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความพึงพอใจ |
| **บอร์ดเกมห้องโน้ต โดนใจ** | | | |
| 1. ความน่าสนใจของบอร์ดเกม | 4.93 | 0.27 | มากที่สุด |
| 2. ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียน | 4.85 | 0.43 | มากที่สุด |
| 3. กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่าย | 4.80 | 0.46 | มากที่สุด |
| 4. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเข้าใจง่าย | 4.73 | 0.60 | มากที่สุด |
| 5. บอร์ดเกมสามารถใช้ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น | 4.85 | 0.43 | มากที่สุด |
| ค่าเฉลี่ยรวม | 4.83 | | |
| S.D. รวม | 0.42 | | |

จากตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี พบว่า ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับความพึงพอใจ มากที่สุด และเมื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคาราโอเกะตัวโน้ต มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.87 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.36 โดยวิเคราะห์เป็นรายข้อ ดังนี้ ความเหมาะสมของภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.30 ความเหมาะสมของเสียง ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.33 ความน่าสนใจของผู้เรียน ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 โดยทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด รองลงมา คือ ด้านคู่มือชุดการสอนมีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.84 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.41 โดยวิเคราะห์เป็นรายข้อ ดังนี้ ความเหมาะสมของตัวอักษร มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.95 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.22 สามารถทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.27 คู่มือการสอนสามารถช่วยให้ใช้งานง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.50 ตัวอักษรชัดเจน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.42 ความสวยงามของภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.73 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.51 โดยทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านใบความรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.42 โดยวิเคราะห์เป็นรายข้อ ดังนี้ ความเหมาะสมของวัสดุที่สร้างใบความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.33 ความเข้าใจง่ายของใบความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 ความเหมาะสมของตังอักษร มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.85

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 ความสวยงามของภาพประกอบ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.41 มีความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากใช้ใบความรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.41 ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานกลุ่ม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.53 โดยทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด รองลงมา คือ บอร์ดเกมห้องโน้ต โดนใจ มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.45 โดยวิเคราะห์เป็นรายข้อ ดังนี้ ความน่าสนใจของบอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.27 ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 บอร์ดเกมสามารถใช้ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 กติกาการเล่นมีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.46 เกณฑ์การให้คะแนนมีความเข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.73 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.60 โดยทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด และด้านภาพรวมของชุดการสอน มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.79 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.45 โดยวิเคราะห์เป็นรายข้อ ดังนี้ ความสวยงามของภาพประกอบมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.83 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.38 ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.80 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.52 ความเหมาะสมของวัสดุที่ใช้สร้างกล่องชุดการสอน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.48 ความน่าสนใจของชุดการสอน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.44 โดยทุกข้อมีระดับความพึงพอใจอยู่ที่ระดับมากที่สุด แสดงว่าชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี มีระดับความพึงพอใจเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ มากขึ้นไป

**สรุปผลการวิจัย**

จากการดำเนินงานวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี และได้นำชุดการสอนไปตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินคุณภาพชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมของชุดการสอนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.37 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าชุดการสอนมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อวิเคราะห์เป็นรายด้าน พบว่า ด้านใบความรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐาน เท่ากับ 0.00 รองลงมาเป็นด้านบอร์ดเกมห้องโน้ตโดนใจ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.32 รองลงมาเป็นด้านภาพรวมของชุดการสอน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38 รองลงมาด้านคู่มือชุดการสอน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.73 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 และด้านคาราโอเกะตัวโน้ต โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.73 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.46 ทำให้สามารถใช้ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยได้อย่างถูกต้องตามลำดับขั้นตอนที่กำหนดไว้

2. การพัฒนาประสิทธิภาพของชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี โดยนำชุดการสอนไปตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวช่วยให้ชุดการสอนมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผลการประเมินคุณภาพของชุดการสอน คณะผู้วิจัยพบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.84 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อหาค่าประสิทธิภาพของชุดการสอน พบว่า คะแนนประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 86.98/88.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 85/85 แสดงให้เห็นว่าชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยที่คณะผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยของผู้เรียนได้อย่างหมาะสม ซึ่งผลวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดาเรส เทวโรทร (2563) เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการสอน เรื่อง การอ่านโน้ตดนตรีไทยตามทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพ พบว่า ชุดการสอนมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 84.03/85.53 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 และสอดคล้องกับ สมเกียรติ พิมพันธุ์ (2551) เรื่องการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง จังหวะดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 พบว่า บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องจังหวะดนตรีไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 97.33/91 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดคือ 80/80

3. ผลการพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี เมื่อเรียบเทียบกับก่อนเรียนและหลังเรียน ผลปรากฏว่าคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน เป็นเพราะว่าชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย มีการจัดลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ไว้อย่างเหมาะสม โดยเริ่มจากขั้นตอนที่ 1 การให้ความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมภายในชุดการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนที่ 2 คาราโอเกะตัวโน้ต ซึ่งมีการเพิ่มทำนองเพลงเข้ามา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียนรู้ และขั้นตอนที่ 3 บอร์ดเกมห้องโน้ตโดนใจ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยสอดแทรกความรู้เสริมความจำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา

ด้านการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยผลการวิจัยพบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.53 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ 53.45 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของรพีพล หล้าวงษา (2558) ที่ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรีตะวันตกโดยใช้ชุดการสอนการปฏิบัติกีต้าร์เบื้องต้น สำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่นฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) พบว่า ชุดการสอนมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 90.25/80.00 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.72 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับวิจัยของปัญญา ไข่พรมราช และ ธนภร เพ่งศรี (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะของซิมพ์ซัน พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.7746 คิดเป็นร้อยละ 77.46 และสอดคล้องกับงานวิจัยของกมลชนก แก้วศรีใส (2563) ที่พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาดนตรีไทยตามกรอบ TPACK MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองดู่ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.70 ซึ่งแสดงให้เห็นความก้าวหน้าในการเรียนคิดเป็นร้อยละ 70 จึงสรุปได้ว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนรู้จากการใช้ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย และสามารถพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สำหรับบนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี โดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.42 อยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดของการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้มีการออกแบบชุดการสอนที่มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีการนำกิจกรรมที่หลากหลายมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนรู้ โดยเฉพาะคาราโอเกะตัวโน้ต ซึ่งผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความตื่นเต้นสนุกสนานและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และฝึกทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน นอกจากนี้ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุดการสอน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทยได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับนัทธ์หทัย กันทพงษ์ พรภวิษย์ เปาเส็ง และ ไพโรจน์ กันทพงษ์ (2568) ที่กล่าวว่าการใช้เทคโนโลยีช่วยให้กระบวนการเรียนรู้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ รวมถึงทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้และสอดคล้องกับงานวิจัยของชินวัตร อ่อนสุ่น และ

อังคณา อ่อนธานี (2567) ที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของดาลโครซ พบว่า ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จึงสรุปได้ว่า ชุดการสอนเสริมทักษะการอ่านโน้ตดนตรีไทย สามารถสร้างความน่าสนใจ ความสนุกสนาน และความพึงพอใจให้แก่ผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรพัฒนาชุดการสอนในเนื้อหาอื่น ๆ หรือรายวิชาอื่น ๆ เพราะจะเป็นการแก้ปัญหาที่พบเจอและยังทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในรายวิชานั้น ๆ เพิ่มมากขึ้น

2. ควรพัฒนาชุดการสอนเกี่ยวกับดนตรีไทย โดยใช้เทคโนโลยีเข้าช่วย ผสมผสานกับสื่อนวัตกรรมที่จับต้องได้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ในด้านนั้น ๆ และสามารถทำให้ผู้เรียนได้นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันในอนาคตได้

**รายการอ้างอิง**

กมลชนก แก้วศรีใส. (2563). *กระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาดนตรี ตามกรอบ TPACK MODEL สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองดู่ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชินวัตร อ่อนสุ่น และอังคณา อ่อนธานี. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของดาลโครซ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการบรรเลงดนตรีไทยอย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, *8*(2), 753–768.

ดาเรศ เทวโรทร. (2563). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการสอน เรื่องการอ่านโน้ตดนตรีไทยตามทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพโดยรองศาสตราจารย์ ดร.สุกรี เจริญสุข ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย* [ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นัทธ์หทัย กันทพงษ์, พรภวิษย์ เปาเส็ง, และไพโรจน์ กันทพงษ์. (2568). การศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อนวัตกรรมการประเมินเพื่อการเรียนรู้. *วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย*, *7*(1), 129–140.

ปัญญา ไข่พรมราช และธนภร เพ่งศรี. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะของซิมพ์ซัน. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครพนม*, *10*(2), 67–74.

รพีพล หล้าวงษา. (2558). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรีตะวันตกโดยใช้ชุดการสอนการปฏิบัติกีตาร์เบื้องต้น สำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (ศึกษาศาสตร์). *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, *7*(2), 131–147.

สมเกียรติ พิมพันธุ์. (2551). *บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง จังหวะดนตรีไทย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล]. คลังความรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุรีรัตน์ หอมเอื้อม. (2555). *การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]. คลังปัญญา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

อรุณี โคตรสมบัติ. (2559). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดนตรีไทย โดยใช้แนวคิดของออร์ฟที่มีต่อทักษะดนตรีไทยและพฤติกรรมทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังความรู้ดิจิทัล มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

# แนวทางการประยุกต์ใช้ AI กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยสู่อนาคต

# GUIDELINES FOR AI APPLICATION IN THAI DANCE TEACHING IN THE FUTURE

**กฤษฎ์เตชินห์ เสกฐานโชติจินดา***
GRITTAYCHIN SEKTHANACHOTCHINDA

## บทคัดย่อ

บทความเชิงวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่มีต่อนาฏศิลป์ไทย และเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย โดยการศึกษาจากเอกสารและแหล่งอ้างอิงทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง ผลการศึกษาพบว่า AI เป็นเทคโนโลยีที่สามารถจำลองกระบวนการคิดและการทำงานของมนุษย์ มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษา ทั้งด้านการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที การส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และการสนับสนุนการปฏิบัติงานของครู นอกจากนี้ AI ยังสามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ผ่านการบันทึกและวิเคราะห์ท่ารำ การจัดทำฐานข้อมูลดิจิทัล และการพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริง ซึ่งช่วยอนุรักษ์และขยายโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย

แนวทางในการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์ไทยในวิทยาลัยนาฏศิลปนั้น พบว่ามี 5 ด้าน คือ 1) ด้านการออกแบบการเรียนการสอน 2) ด้านการเป็นผู้ช่วยสอน 3) ด้านการประเมินคุณภาพของการเรียนรู้ 4) ด้านการเป็นฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์ และ 5) ด้านการวิจัยทางการศึกษา โดยการนำ AI มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยนโยบายที่เหมาะสม การพัฒนาศักยภาพบุคลากร การออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ AI เป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษานาฏศิลป์ไทยอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, นาฏศิลป์, เทคโนโลยีดิจิทัล, การเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย

## Abstract

This academic article aims to study the significance of Artificial Intelligence (AI) in Thai dance and proposes guidelines for its application in Thai dance education through a review of relevant academic literature. The findings indicate that AI can simulate human's thinking process and work; it

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปนครราชสีมา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

plays an important role in education development in terms of analyzing learners' performance, providing real-time feedback, enhancing personalized learning, and supporting instructors' teaching practice. In addition, AI can be applied to Thai dance education through movement analysis, digital knowledge repositories, and virtual learning platforms, thereby contributing to both the preservation of Thai dance heritage and broader accessibility to learning resources.

This study identifies five key areas for the application of Artificial Intelligence (AI) to enhance teaching and learning in Thai classical dance at the College of Dramatic Arts: 1) instructional design, 2) teaching assistance, 3) learning assessment, 4) digital archiving for preservation, and 5) educational research. The successful integration of artificial intelligence (AI) into Thai dance education requires supportive policies, continuous personnel development, learner-centered instructional design, and building a strong organizational culture that embraces changes. Collectively, these factors enable AI to function as a strategic mechanism for the sustainable improvement of educational quality of Thai dance.

Keywords: Artificial Intelligence, Thai Dance, Digital Technology, Thai Dance Education

**บทนำ**

เทคโนโลยีสารสนเทศมีประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิถีความเป็นอยู่ของสังคมสมัยใหม่อยู่มาก เทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับโลกครั้งใหญ่ทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตหรือกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลกระทบต่อทุกสิ่งทุกอย่าง ทั้งทางการดำเนินชีวิตเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การศึกษาและอื่น ๆ (ยืน ภู่วรวรรณ และ สมชาย นำประเสริฐชัย, 2546) เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาในปัจจุบัน โดยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ และทำให้การศึกษาเป็นไปได้ในหลากหลายรูปแบบ สิ่งสำคัญคือต้องมีการนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างเหมาะสม และต้องคำนึงถึงการเข้าถึงของทุกคน เพื่อไม่ให้เกิดช่องว่างทางการศึกษา การเติบโตของเทคโนโลยีในอนาคตจะยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การศึกษาพัฒนาต่อไปได้อย่างไม่หยุดยั้งและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีฟังก์ชันที่สามารถทำงานได้เหมือนกับมนุษย์ และสามารถเลียนแบบการทำกิจกรรมของมนุษย์ได้ เช่น การเรียนรู้ การวางแผน และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เป็นตัวช่วยมนุษย์ในการคิด ซึ่งจะเน้นไปในเรื่องของการประมวลผล และวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เพราะ AI สามารถทำงานได้รวดเร็วกว่าสมองของมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกัน AI

ยังไม่สามารถทำหน้าที่ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัสได้ (Berlin et al., 2017) การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อระบบการศึกษา เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้เข้ามามีบทบาทในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในด้านการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียน การให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล และการบริหารจัดการชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (Luckin et al., 2016) ซึ่งการพัฒนาและประยุกต์ใช้ AI จึงเป็นปัจจัยสำคัญในการผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคใหม่ (อธิป เกตุสิริ และคณะ, 2568)

ปัจจุบัน AI ได้มีการนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ใน 2 ประเด็น คือช่วยให้เราทำงานได้เร็วขึ้น โดยเฉพาะงานที่ต้องทำซ้ำ ๆ เช่น การตรวจข้อสอบอัตโนมัติ การจับคำตอบผิดถูกจากแบบฟอร์มออนไลน์ เป็นต้น รวมถึงช่วยให้เราคิดไอเดียใหม่ ๆ ในการทำงานในแบบที่เราเองอาจจะคาดไม่ถึง เช่น การต่อยอดความคิด ไอเดียสร้างสรรค์ต่าง ๆ ดังนั้น AI จึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในชีวิตประจำวันของแทบทุกวงการ รวมไปถึงวงการศึกษาด้วยเช่นกัน ซึ่งการพัฒนาของ AI เข้ามามีบทบาทในการช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนมากยิ่งขึ้น (ทิพาจินต์ ไทยพิสุทธิกุล, 2568)

ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ซึ่งมีลักษณะการถ่ายทอดแบบครู ศิษย์ และอาศัยความละเอียดอ่อนของท่ารำ กำลังเผชิญความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและพฤติกรรมผู้เรียนยุคใหม่ ดังนั้น การนำ AI มาประยุกต์ใช้จึงมีความสำคัญในการสนับสนุนการบันทึก วิเคราะห์ และพัฒนาทักษะการรำอย่างเป็นระบบ ช่วยสร้างฐานข้อมูลองค์ความรู้ดิจิทัล และขยายโอกาสการเข้าถึงการเรียนรู้อย่างทั่วถึง อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์และพัฒนานาฏศิลป์ไทย ให้สอดคล้องกับบริบทศตวรรษที่ 21 อย่างยั่งยืน

**เนื้อหา**

องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วและเข้ามามีบทบาทสำคัญในหลายด้านของชีวิตประจำวัน เทคโนโลยี AI ได้ ถูกนำมาใช้ในการเฝ้าระวังและป้องกันอาชญากรรมในหลายประเทศทั่วโลก โดยย้อนไปประมาณเมื่อต้น พ.ศ. 2566 วิลเลี่ยม เฮนรี่ เกตส์ ที่สาม (William Henry Gates III) หรือ บิลล์ เกตส์ นักธุรกิจชาวอเมริกัน และหนึ่งในผู้ก่อตั้งบริษัทไมโครซอฟต์ บริษัทเทคโนโลยีระดับโลก ได้เผยแพร่บทความหนึ่ง โดยได้ให้ข้อสังเกต

เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ว่า "ยุคของปัญญาประดิษฐ์ (The Age of AI has begun)" ได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว (Gates, 2023) โดยมีผู้ให้ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI (Artificial Intelligence) ดังนี้

McCarthy (2004) ให้ความหมายว่าปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง การสร้างเครื่องจักรอัจฉริยะ โดยใช้วิทยาศาสตร์และวิศวกรรม เช่น การใช้คอมพิวเตอร์เพื่อทำความเข้าใจสมองมนุษย์ให้มีความฉลาด เช่นเดียวกับมนุษย์

Russell and Norvig (2021) AI หมายถึง เทคโนโลยีที่สามารถเลียนแบบความสามารถทางปัญญาของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การตัดสินใจ การเข้าใจภาษา และการจดจำรูปแบบ

Berlin et al. (2017) AI ปัญญาประดิษฐ์ เป็นหุ่นยนต์หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างให้มีความฉลาด ใช้แนวคิดจากการทำงานของสมองมนุษย์มาประยุกต์เป็นเครือข่ายประสาทเทียม ประมวลผลด้วยการแบ่งประเภทของข้อมูล คิดได้ตามหลักเหตุผล และวิเคราะห์งานจากการป้อนสูตรคำนวณ เช่น การแก้ปัญหาทางสถิติ AI เป็นการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีการประมวลผลจาก Big Data ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมีการปรับใช้ในงานต่าง ๆ แทนมนุษย์แบบก้าวกระโดด ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้คนส่วนใหญ่ติดตามไม่ทัน จึงเกิดช่องว่างระหว่างเทคโนโลยีกับคน

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) (2567) ได้ให้ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ว่าหมายถึง ศาสตร์ที่รวบรวมองค์ความรู้ในหลายสาขาวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ มาพัฒนาให้เครื่องจักรหรือระบบคอมพิวเตอร์มีความชาญฉลาด สามารถคิด คำนวณ วิเคราะห์ เรียนรู้ และตัดสินใจโดยใช้เหตุผลได้เสมือนสมองของมนุษย์ และสามารถเรียนรู้ พัฒนาและปรับปรุงกระบวนการทำงานเพื่อเพิ่มศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์เองได้ โดย AI มี 3 ประเภท คือ

1. ANI (Narrow AI) AI ที่ถูกออกแบบมาเพื่อทำงานเฉพาะทาง เช่น การจดจำเสียง (Voice Recognition) การวิเคราะห์ข้อมูลหรือการเล่นเกมโกะ AI ประเภทนี้ พบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น ผู้ช่วยส่วนตัวดิจิทัล (Siri, Alexa) และระบบแนะนำสินค้าของเว็บไซต์ช้อปปิ้งออนไลน์

1. AGI (General AI): AI ที่สามารถทำงานได้หลากหลายคล้ายมนุษย์ โดยสามารถนำมาใช้งานหลากหลาย เช่น การสร้างภาพ การประมวลผล การสร้างเสียงดนตรี

2. ASI (Superintelligent AI) แนวคิดที่ AI จะมีความฉลาดที่เหนือกว่ามนุษย์ในทุกด้าน แต่ยังคงเป็นเพียงทฤษฎี และอยู่ระหว่างการพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม

กล่าวโดยสรุป ปัญญาประดิษฐ์ (AI: Artificial Intelligence) คือ เทคโนโลยีที่พัฒนาให้เครื่องจักรหรือระบบคอมพิวเตอร์สามารถเลียนแบบความสามารถทางปัญญาของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการเข้าใจภาษา โดยอาศัยองค์ความรู้

ด้านวิทยาศาสตร์และวิศวกรรมศาสตร์ รวมถึงการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ AI สามารถพัฒนาและปรับปรุงการทำงานของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้จากข้อมูลในบริบทการศึกษา AI ถูกนำมาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน ให้ข้อเสนอแนะทันที และประเมินผลแบบอัตโนมัติ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว

ปัญญาประดิษฐ์ AI กับการประยุกต์ใช้ทางการศึกษา

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ได้เข้ามามีส่วนช่วยสนับสนุนการทำงานของมนุษย์ครอบคลุมในหลาย ๆ ด้าน ในส่วนของด้านการศึกษานั้น มีนักคิดและนักวิชาการได้เสนอแนวคิดในการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในวงการการศึกษา ดังนี้

Russell and Norvig (2021) นักวิจัยด้าน AI ชั้นนำจากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ให้คำจำกัด ความของ AI ว่า "คือระบบที่สามารถรับรู้ วิเคราะห์ และตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างอัตโนมัติ โดยเลียนแบบกระบวนการคิดของมนุษย์" ซึ่งในบริบทของการศึกษา เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่เข้ามาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเสริม แต่ยังเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนอย่างสิ้นเชิง

Russell and Norvig (2021) ในบริบทการศึกษา AI ถูกพัฒนาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้เรียน การให้ข้อเสนอแนะทันที และการประเมินผลแบบอัตโนมัติ

หนึ่งในแนวโน้มสำคัญคือการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) โดยระบบอัจฉริยะสามารถวิเคราะห์พฤติกรรม ความสนใจ และระดับความเข้าใจของผู้เรียน แล้วปรับเนื้อหา หรือความยากง่ายของบทเรียนให้สอดคล้องกับศักยภาพของแต่ละคน นักวิจัยอย่าง Benjamin Nye และนักการศึกษา เช่น Dr. Rose Luckin แห่ง University College London ได้กล่าวไว้ในงานวิจัย (อธิป เกตุสิริ และคณะ, 2568) ว่า AI จะช่วยครู "รู้จักผู้เรียน" ได้ลึกยิ่งขึ้น และสามารถออกแบบการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละคนได้อย่างแม่นยำมากกว่าที่เคย AI ยังทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยครูในรูปแบบของ Virtual Teaching Assistant และ Chatbot ซึ่งสามารถตอบคำถาม ให้คำแนะนำ และช่วยเตือนงานหรือติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ตลอด 24 ชั่วโมง งานวิจัยของ Dr. Ryan Baker จาก University of Pennsylvania ชี้ให้เห็นว่า Chatbot ที่ใช้ AI สามารถลดภาระของครูได้มากถึง 30% ในการจัดการคำถามซ้ำ ๆ และช่วยให้ครูมีเวลาในการพัฒนาแผนการสอนและทำกิจกรรม วิเคราะห์เชิงลึกกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ในส่วนของประเทศไทย จากการศึกษาของสุรพงค์ สุขเกษม และคณะ (2562) กล่าวว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานรายวิชาคอมพิวเตอร์ สารสนเทศขั้นพื้นฐาน สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามการเรียนรู้ความผูกพันของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิด วิเคราะห์

สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น มีการวัดผลและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน รวมถึงการนำมาใช้ในการศึกษาด้านนาฏศิลป์ จากผลการศึกษาของจุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต (2567) ได้ศึกษารูปแบบการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และดนตรีของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ พบว่า การใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้นาฏศิลป์และดนตรี วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ดำเนินการใน 4 รูปแบบ (DAMO) ประกอบด้วย 1) การจัดทำเอกสาร (Document) 2) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (Assessment for learning) 3) การจัดทำสื่อการสอน (Medias) และ 4) การจัดการเรียนรู้ห้องเรียนออนไลน์ (Online Classroom) ซึ่งสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพได้ ซึ่งผลการวิจัยมีความน่าสนใจ

Adlawan (2566) ได้กล่าวถึงข้อดี ประโยชน์ หรือคุณค่าของ AI ต่อการศึกษาไว้ดังนี้

1. ปรับปรุงการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน การใช้แอปพลิเคชัน AI ในการสอนสามารถปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้ได้หลายวิธี การใช้เครื่องมือ AI สามารถแนะนำนักการศึกษาให้ใช้วิธีการสอนแบบโต้ตอบมากขึ้น

2. การเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียน สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของนักเรียนด้วยความคิดเห็นที่เพิ่มขึ้น AI สามารถประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน ให้ข้อเสนอแนะตามเป้าหมาย และระบุจุดที่ต้องปรับปรุง

3. การเรียนรู้ที่คุ้มค่า การใช้ AI ในการศึกษายังสามารถลดต้นทุนการศึกษาจากมุมมองของสถาบันการศึกษา และค่อนข้างมากหากใช้ให้เต็มศักยภาพ AI สามารถทำให้งานต่าง ๆ ที่กำหนดให้กับการบริหาร ครู ไอที และอื่น ๆ เป็นไปโดยอัตโนมัติ

4. ประเมินผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องในระยะยาว การประเมินและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง AI สามารถรวบรวม วิเคราะห์ และให้ข้อมูลรายงานแก่ครู

อย่างไรก็ตาม ผลกระทบจากการใช้ AI ในการศึกษาไม่ได้มีเพียงด้านบวกเท่านั้น ยังมีความท้าทายและผลกระทบในเชิงลบที่ต้องพิจารณา เช่น ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล การเกิดอคติจากอัลกอริทึมที่อาจมีผลกระทบต่อการประเมินผู้เรียน และการลดบทบาทของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ของผู้เรียน อีกทั้งยังมีความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเทคโนโลยี ที่อาจทำให้เกิดช่องว่างในการศึกษาระหว่างผู้เรียนในพื้นที่ที่ขาดแคลนทรัพยากร (อธิป เกตุสิริ และคณะ, 2568)

กล่าวโดยสรุป การนำ AI มาใช้ในการศึกษาเป็นการประยุกต์เทคโนโลยีอัจฉริยะเพื่อยกระดับกระบวนการเรียนการสอน โดยสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน ให้ข้อเสนอแนะทันที และประเมินผลแบบอัตโนมัติ ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของแต่ละคน

นอกจากนี้ AI ยังทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยครู เช่น Virtual Teaching Assistant และ Chatbot ลดภาระงานซ้ำ ๆ และเพิ่มเวลาให้ครูพัฒนาการสอนเชิงลึก ทั้งยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ประสิทธิภาพผู้เรียน ลดต้นทุนการบริหาร และสนับสนุนการประเมินผลเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว ทำให้ระบบการศึกษามีความยืดหยุ่นและตอบโจทย์ยุคดิจิทัลมากยิ่งขึ้น แต่การใช้งานต้องมีความรับผิดชอบเพื่อให้สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์อย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยกับเทคโนโลยี

นาฏศิลป์ ความหมายโดยรวม คือ ศิลปะการเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างประณีต อ่อนช้อย จนเกิดความงดงามวิจิตรบรรจง ความหมายอีกนัยหนึ่ง นาฏศิลป์ หมายถึง การแสดงระบำ รำ เต้น โขน ละคร ซึ่งรวมทั้งการร้องและบรรเลงดนตรี ดังนั้น นาฏศิลป์จึงเป็นศิลปะการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ตั้งแต่หัวจรดเท้า เคลื่อนไหวแขน ขา เอว ไหล่ รวมทั้งสีหน้า ตา ปาก จากอารมณ์ธรรมชาติของมนุษย์ที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น รัก โกรธ ดีใจ โศกเศร้าเสียใจ ฯลฯ และการเคลื่อนไหว โดยปกติของมนุษย์ เช่น การยืน เดิน นั่ง นอน วิ่ง ฯลฯ ท่าทางและอารมณ์นั้น ๆ มาสร้างสรรค์ท่าทางลีลาให้ประณีตจนเกิดความงามทางศิลปะด้านการแสดง ก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ความเข้าใจกับผู้ชม จนเกิดสภาวะคล้อยตามตัวแสดง (ธนิต อยู่โพธิ์, 2531)

นาฏศิลป์ไทยแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองอยู่แล้วอย่างช้า ๆ ตามกาลเวลาและยุคสมัย แต่ภาพของการแสดงแบบเดิม ๆ ที่คนยังนึกถึงและให้ความสำคัญเฉพาะบางโอกาสบางสถานที่ยังคงมีอยู่ จึงเกิดความพยายามที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอนาฏศิลป์ไทยให้สามารถดึงดูดความสนใจแก่คนทั่วไปได้มากขึ้น เมื่อได้รับความสนใจมากขึ้นแล้วก็อาจทำให้เกิดความนิยมและกลับมาเห็นคุณค่าของศิลปะการแสดงแต่ดั้งเดิมขึ้นมาได้ ดังนั้น ในการที่จะดำรงรักษาศิลปวัฒนธรรมทางการแสดงนาฏศิลป์ไทยนี้ จึงควรเป็นการอนุรักษ์ควบคู่ไปกับการพัฒนาโดยผ่านขั้นตอนและบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย ซึ่งเป็นเสมือนตัวกำหนดทิศทางความอยู่รอดของศิลปะประเภทนี้ (ชลกานต์ หงสะมัต, 2561)

เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ได้เข้ามามีบทบาทในภาคการศึกษาหลากหลายด้าน โดยเฉพาะด้านศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่ง AI ไม่เพียงช่วยจัดเก็บ วิเคราะห์ และจำลองข้อมูลเชิงลึกของนาฏศิลป์ แต่ยังสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น โต้ตอบได้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนหรือผู้สนใจสามารถเข้าถึงการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย ได้ผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตได้ทุกที่ทุกเวลา (วรรณวิภา เจริญสุข, 2565)

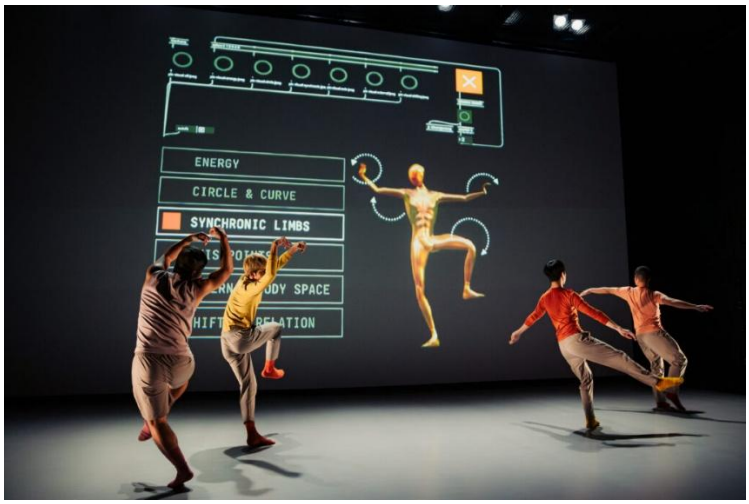
นาฏศิลป์กับปัญญาประดิษฐ์

ศิลปะการแสดงในบริบทร่วมสมัยได้ก้าวพ้นข้อจำกัดของขนบจารีตแบบดั้งเดิม และขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ไปสู่พื้นที่ใหม่ ที่เปิดกว้างและไร้พรมแดน ทั้งในเชิงแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการผลิตผลงาน การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสมัยใหม่ ได้เข้ามา

มีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมภาษาการแสดงรูปแบบใหม่ ทำให้ศิลปะการละครมิได้ดำรงอยู่เพียงในฐานะการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม หากแต่เป็นพื้นที่ทดลองทางความคิดที่เชื่อมโยงอดีต ปัจจุบัน และอนาคตเข้าไว้ด้วยกันอย่างพลวัต (ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลางกูร, 2568) การนำเอาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้เกี่ยวกับนาฏศิลป์เริ่มมีหลากหลายดังต่อไปนี้

เทคโนโลยี Motion Capture หรือเรียกโดยย่อว่า MoCap เป็นเทคนิคที่ใช้ในการตรวจจับการเคลื่อนไหวของนักแสดงที่อยู่ในชุดแนบเนื้อ (Body Suit) สีเดียวกับบลูสกรีน (Blue Screen) ซึ่งมีเซนเซอร์ (Sensor) ติดอยู่ ในบริบทของการเรียนรู้ทางศิลปะการแสดง เช่น นาฏศิลป์ไทย เทคโนโลยี Motion capture ได้ถูกนำมาใช้เพื่อบันทึกท่ารำอย่างละเอียดและวิเคราะห์การเคลื่อนไหวอย่างแม่นยำ ทำให้สามารถนำมาใช้สร้างสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบหรือเรียนผ่านมือถือได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Pataranutaporn et al., 2023) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Gleicher (1999) ที่กล่าวว่า การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ากับระบบตรวจจับการเคลื่อนไหวหรือ Motion Capture (MoCap) ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสำคัญในกระบวนการจัดการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะในด้านการเรียนรู้ การอนุรักษ์ และการพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดง การประยุกต์ใช้ Motion Capture สำหรับการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมในประเทศไทยได้มีใช้ในวงการต่าง ๆ และเกิดผลลัพธ์ที่เห็นได้ เช่น การอนุรักษ์ภูมิปัญญาท่าฤาษีดัดตน ศิลปะการแสดงโขน ศิลปะมวยไทย และศิลปะดาบไทย เป็นต้น ซึ่งทางศูนย์เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และอิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติได้จัดทำโครงการ Digitized Thailand เพื่อวัตถุประสงค์นี้ (วิรัช ศรเลิศล้ำวาณิช, 2553)

รวมถึงจัดการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยที่หลอมรวมนาฏศิลป์ไทยกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) บนแนวคิดที่ว่ามรดกทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีพลวัตและมีชีวิตชีวา โดย พิเชษฐ กลั่นชื่น ภาควิชาศิลป์การละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้จัดการแสดงที่มีชื่อว่า Cyber Subin (ไซเบอร์ สุบิน) เป็นการแสดงนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ร่วมสร้างสรรค์ระหว่างมนุษย์นักเต้น และ AI (ไทยรัฐออนไลน์, 2568) ดังภาพที่ 1




**ภาพที่ 1 การซ้อมเต้นระหว่าง มนุษย์ และ AI ของการแสดงชุด Cyber Subin (ไซเบอร์ สุบิน)**
**ที่มา: พิเชษฐ์ กลั่นชื่น**

ผลงานดังกล่าวนับเป็นตัวอย่างสำคัญของความล้ำหน้าภายในวงการศิลปะการแสดงไทย ที่สามารถบูรณาการวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีร่วมสมัยได้อย่างกลมกลืน สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้ศิลปะการละครภายใต้บริบทของกาลและเทศะที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การผสมผสานองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ สื่อดิจิทัล มนุษยศาสตร์ หรือเทคโนโลยีเชิงสร้างสรรค์ ได้ก่อให้เกิดรูปแบบการแสดงที่มีความลื่นไหล เปิดกว้าง และตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้ชมในสังคมปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุป นาฏศิลป์กับปัญญาประดิษฐ์มิใช่ศาสตร์ที่ขัดแย้งกัน หากแต่เป็นพื้นที่บูรณาการข้ามศาสตร์ (interdisciplinary integration) ที่เปิดโอกาสให้เกิดนวัตกรรมทางการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์วัฒนธรรม ในขณะเดียวกันก็ท้าทายกรอบคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นมนุษย์ และอัตลักษณ์ทางศิลปะ การศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงควรมุ่งสร้างสมดุลระหว่างเทคโนโลยีกับคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ เพื่อให้ศิลปะการแสดงสามารถพัฒนาอย่างยั่งยืนในโลกยุคดิจิทัล

การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย

นาฏศิลป์เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่มีการเปลี่ยนแปลงตัวเองตามเวลาและยุคสมัย การแสดงนาฏศิลป์ไทยในสังคมปัจจุบันถือได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงการดูแล จากระบบอุปถัมภ์ของกษัตริย์และเจ้านายมาสู่สังคมในระบบทุนนิยมมากขึ้น ทำให้การแสดงนาฏศิลป์ไทยในปัจจุบันต้องอาศัยการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ การบริหารจัดการและการตลาด เพื่อให้สัมพันธ์กับสภาพสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้เป็นความจำเป็นอย่างยิ่งในการอยู่รอดของศิลปะแขนงนี้ที่ต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องของการเพิ่มมูลค่า เพื่อเป็นทุนส่งเสริมในกิจกรรมการแสดงนั้น ๆ (ชลกานต์ หงสะมัต, 2561) นาฏศิลป์ไทยเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ล้ำค่า

แต่ปัจจุบันกำลังเผชิญกับความท้าทายอย่างมากในการรักษาไว้ให้ถูกต้องและครบถ้วน โดยเฉพาะการแสดงพื้นถิ่นที่กำลังเลือนหายไป เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญและผู้สนใจศึกษามีจำนวนลดลง อีกทั้งวิธีการถ่ายทอดแบบดั้งเดิมนั้นไม่เอื้ออำนวยต่อการอนุรักษ์อย่างยั่งยืน (ผู้จัดการออนไลน์, 2568)

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย นับเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาศิลปะการแสดงให้สอดคล้องกับบริบทสังคมดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านระบบวิเคราะห์ท่ารำ (motion analysis) การจดจำท่าทาง (pose recognition) และการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที (real-time feedback) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะได้อย่างแม่นยำมากขึ้น โดยเฉพาะในกระบวนท่าที่มีความละเอียดอ่อนและซับซ้อน ในเชิงเนื้อหา AI ควรถูกออกแบบให้สอดคล้องกับหลักการถ่ายทอดองค์ความรู้เชิงครู–ศิษย์อันเป็นรากฐานของนาฏศิลป์ไทย มิใช่เพื่อทดแทนครูผู้สอน แต่เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพการเรียนรู้ ทั้งด้านการทบทวนท่ารำ การจำแนกรูปแบบตัวละคร และการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ผ่านสื่อเสมือนจริง นอกจากนี้ AI ยังสามารถจัดทำฐานข้อมูลท่ารำมาตรฐานเพื่อการอนุรักษ์องค์ความรู้ดั้งเดิมอย่างเป็นระบบ เช่น ระบบ RAMA: Real-time Archival of Motion Artistry และแพลตฟอร์ม SITA: Spatial Immersion Training Application สำหรับการอนุรักษ์และเผยแพร่นาฏศิลป์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีบันทึกการเคลื่อนไหว (Motion Capture–Mocap) และความเป็นจริงเสมือน (Mixed Reality–MR) ซึ่งพัฒนาโดยนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสร้างสรรค์ (Master of Science in Technology and Creative Innovation–MS in TCI) มหาวิทยาลัยซีเอ็มเคแอล (CMKL University) ได้มีการพัฒนานวัตกรรรมสำหรับอนุรักษ์และเผยแพร่นาฏศิลป์ไทย โดยระบบ RAMA คือการบันทึกและจัดเก็บท่ารำด้วยเทคโนโลยีจับการเคลื่อนไหว (Motion Capture) เพื่อแปลงเป็นข้อมูลดิจิทัลของท่วงท่าในพื้นที่สามมิติอันคงไว้ซึ่งรายละเอียดที่ซับซ้อนกว่ารูปแบบการบันทึกข้อมูลแบบดั้งเดิม เช่น หนังสือหรือวิดีโอ และ SITA คือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ท่ารำแบบเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์ MR (Mixed Reality) ที่ให้ประสบการณ์เชิงโต้ตอบเสมือนกับได้ฝึกฝนกับครูผู้สอนจริง ดังภาพที่ 2



**ภาพที่ 2 การเรียนรู้ท่ารำแบบเสมือนจริงผ่านอุปกรณ์ MR (Mixed Reality)**
**ที่มา: ผู้จัดการออนไลน์**

อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ AI ควรคำนึงถึงมิติทางวัฒนธรรม จริยธรรม และอัตลักษณ์ของศิลปะการแสดงไทย เพื่อป้องกันการลดทอนคุณค่าเชิงจิตวิญญาณและบริบทพิธีกรรม ดังนั้น แนวทางที่เหมาะสมคือการบูรณาการ AI ในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ภายใต้กรอบแนวคิดการศึกษาศิลปะเชิงวัฒนธรรม ที่รักษาสมดุลระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่กับภูมิปัญญาดั้งเดิม รวมถึงการเตรียมความพร้อมให้กับครูในด้านทักษะดิจิทัลและการใช้ AI อย่างมีจริยธรรมจึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ การฝึกอบรมครูให้เข้าใจศักยภาพของ AI และรู้จักใช้เครื่องมือเหล่านี้อย่างเหมาะสม คือหัวใจของการเปลี่ยนผ่านสู่ระบบการศึกษาในอนาคตอันจะนำไปสู่การพัฒนานาฏศิลป์ไทยอย่างยั่งยืนในอนาคต

แนวทางและข้อเสนอแนะในการประยุกต์ใช้ AI ให้เหมาะสมกับการเรียนนาฏศิลป์ไทย

วัตถุประสงค์หลักของการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการเรียนการสอนในคณะนาฏศิลป์ไทยนั้น เพื่อพัฒนาแนวทางและข้อเสนอแนะเชิงระบบในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย โดยครอบคลุมการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการบริหารจัดการภายในองค์กร ทั้งนี้เพื่อยกระดับคุณภาพทางวิชาการ เสริมศักยภาพบุคลากร และเตรียมความพร้อมสู่การเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมในยุคดิจิทัล ภายใต้กรอบของการมุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ ความสามารถ และความชำนาญด้านนาฏศิลป์ไทย สามารถสร้างสรรค์ผลงาน งานวิจัยที่เป็นองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม เพื่ออนุรักษ์ พัฒนา สืบสาน และเผยแพร่สู่สังคมในระดับชาติและนานาชาติ อีกทั้งปลูกฝังให้บัณฑิตคำนึงถึงหลักคุณธรรม จริยธรรมทางวิชาการและวิชาชีพ โดยใส่ใจถึงผลกระทบต่อสังคมภายใต้วัฒนธรรมไทย สามารถนำเสนอเป็นโมเดลการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย ได้ดังนี้




**ภาพที่ 3 โมเดลการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย**
**ที่มา: ผู้วิจัย**

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ด้านการออกแบบการเรียนการสอน AI ช่วยสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ การเติบโตของ AI ทำให้เกิดแอปพลิเคชันในการส่งเสริมการศึกษามากมาย ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนที่ไหนก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่เฉพาะในห้องเรียน AI จะทำหน้าที่ประเมินผลการเรียนรู้และเลือกเนื้อหาความรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน นอกจากนี้ยังเป็นตัวช่วยให้คุณครูในการสร้างสรรค์เนื้อหาความรู้ต่าง ๆ โดยช่วยประมวลผลการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถสืบค้นข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องและจัดทำเป็นเอกสารในรูปของ E-book ได้อีกด้วย (ชญาดา สื่อสุวรรณวิสิฏ์, 2567) ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ อาจารย์สามารถใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย และเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น การสร้างแบบฝึกหัดท่ารำอัตโนมัติ การวิเคราะห์ข้อสอบ การจำลองสถานการณ์เสมือนจริง (Simulation) หรือระบบการจัดการการเรียนรู้ (LMS) ที่สามารถปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนได้

2. ด้านการเป็นผู้ช่วยสอน อาจารย์สามารถประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ได้หลายแบบ เช่น ระบบวิเคราะห์ท่ารำ (motion analysis), การจดจำท่าทาง (pose recognition), การให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที (real-time feedback), ChatGPT, Copilot, AI tools, หรือด้านภาพและเสียง เพื่อเป็นผู้ช่วยสอน (AI Tutor) หรือผู้ช่วยตอบคำถามนอกเวลาเรียนของนักศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การนำ AI วิเคราะห์ท่ารำ ท่วงท่าการเคลื่อนไหว โดยใช้ระบบ Motion Capture / Pose Estimation มาวิเคราะห์องศาแขน มือ เท้า ตรวจจับความถูกต้องของ "แม่บท" และเปรียบเทียบท่าผู้เรียนกับต้นแบบครูผู้เชี่ยวชาญ จะช่วยตรวจสอบความคลาดเคลื่อนของท่ารำได้ รวมถึงเป็นการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบทันที (real-time feedback) และเป็นการส่งเสริมการฝึกซ้อมด้วยตนเอง

2) การใช้กระดานสนทนาในการหาข้อมูลการเรียน ChatGPT, Copilot หรือ AI tools การใช้แชทบอทที่สามารถให้คำแนะนำหรือคำตอบแก่คำถามของนักเรียนตลอด 24 ชั่วโมง เป็นอีกหนึ่งวิธีในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สมจริงและน่าสนใจ เทคโนโลยีเหล่านี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าถึงการศึกษาได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ลดข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ และช่วยให้พวกเขาสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะและความสะดวกของตนเอง

3) การจัดการเรียนรู้แบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Learning) คือการจำลองสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการใช้คุณลักษณะเทคโนโลยีเสมือนจริงต่าง ๆ (Immersive Technology) สิ่งสำคัญที่สุดที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะสร้างหรือเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดจินตนาการ (Zhai et al., 2021)

4) ด้านการประเมินผลการเรียน นำมาเป็นแนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ด้วย AI เช่น การให้คะแนนแบบอัตโนมัติ การวิเคราะห์ความก้าวหน้าของนักศึกษาหรือการให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล

3. ด้านการประเมินคุณภาพของการเรียนรู้ AI จะประเมินทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ทราบถึงจุดที่เรียน เข้าใจ หรือยังไม่เข้าใจจากผลคะแนนผลการทำแบบฝึกหัด หลังจากนั้นระบบจะปรับเปลี่ยนโปรแกรม ให้เหมาะสมกับระดับทักษะของผู้เรียน ทำให้นักเรียนได้ทราบถึงจุดไหนที่ควรปรับปรุงแก้ไข

4. ด้านการเป็นฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์ วัฒนธรรมดิจิทัล เป็นกระบวนการแปลงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรักษาศิลปะ วัฒนธรรม ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งข้อมูลจะถูกเก็บอย่างเป็นระบบและนำมาใช้ได้ง่าย โดยใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการองค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมเพื่อการอนุรักษ์ เรียกเทคโนโลยีนี้ว่า "เทคโนโลยีเพื่อการอนุรักษ์" หรือ Preservation Technology เป็นเทคโนโลยีสำหรับการเก็บรักษาให้ข้อมูลทางวัฒนธรรม สามารถใช้เป็นหลักฐานสืบค้นทางประวัติศาสตร์ ชะลอการเสื่อมสภาพ

และก่อเกิดการชำรุดเสียหายน้อยที่สุด ความเชี่ยวชาญของนักวิจัย โดยห้องปฏิบัติการวิจัยเทคโนโลยีภาษาและความหมายธรรมชาติ ใช้เทคโนโลยี Digital Preservation โดยการสกัดข้อมูลดิบที่ได้ในรูปแบบโครงสร้างเชิงความหมาย (Semantic Technology) เป็นเทคโนโลยีสำคัญในการบริหารจัดการคลังข้อมูลวัฒนธรรมผ่านองค์ความรู้ของชุมชน เครือข่ายที่เข้มแข็ง หน่วยงานที่มีศูนย์ข้อมูลกลางด้านวัฒนธรรม ที่เป็นฐานความรู้ด้านวัฒนธรรมโดยตรง เลือกการเข้าถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมด้วยการจัดทำข้อมูลทางวัฒนธรรมให้เป็นรูปแบบที่น่าใช้งาน และง่ายต่อการเข้าถึง (Nectec, 2010)

5. ด้านการวิจัยทางการศึกษา อาจารย์สามารถใช้ AI ในการช่วยสร้างไอเดียใหม่ ๆ และลดเวลาในการทำงานวิจัยหรือโปรเจกต์ เป็นเครื่องมือทรงพลังที่ช่วยทำงานในกระบวนการต่าง ๆ ทั้งในช่วงคิดและช่วงทำ ตั้งแต่ช่วยสร้างไอเดียโปรเจกต์ วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) โดยเฉพาะในสาขาที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ไทย การใช้ AI ในการช่วยเขียน/เรียบเรียงบทความวิชาการ ค้นหางานวิจัย และสร้างร่างข้อเสนอการวิจัย (Research Proposal) อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างแนวทางจริยธรรมในการใช้ AI ในการวิจัย เพื่อป้องกันปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ การลอกผลงาน หรือการใช้ข้อมูลที่อ่อนไหวโดยไม่ได้รับอนุญาต ตลอดจนช่วยสร้างแบบจำลองทางวิชาการหรือโปรแกรมจำลองให้กับผลงาน เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป AI เป็นเทคโนโลยีที่สามารถปฏิวัติการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยการปรับแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียน ช่วยเหลือครูในการสอน และสนับสนุนกระบวนการประเมินผล อย่างไรก็ตามการใช้งาน AI ในการศึกษายังต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของข้อมูลและการพัฒนาแนวทางที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

**สรุปผล**

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีฟังก์ชันที่สามารถทำงานได้เหมือนกับมนุษย์ และสามารถเลียนแบบการทำกิจกรรมของมนุษย์ได้ ซึ่งการพัฒนาของ AI เข้ามามีบทบาทในการช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการนำ AI มาใช้ในการศึกษาเป็นการประยุกต์เทคโนโลยีอัจฉริยะ เพื่อยกระดับกระบวนการเรียนการสอน โดยสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน ให้ข้อเสนอแนะทันที และประเมินผลแบบอัตโนมัติ ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการของแต่ละคน นอกจากนี้ AI ยังทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยครู เช่น Virtual Teaching Assistant และ Chatbot ลดภาระงานซ้ำ ๆ และเพิ่มเวลาให้ครูพัฒนาการสอนเชิงลึก ทั้งยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ประสิทธิภาพผู้เรียน ลดต้นทุนการบริหาร และสนับสนุนการประเมินผล

เพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว ทำให้ระบบการศึกษามีความยืดหยุ่นและตอบโจทย์ยุคดิจิทัลมากยิ่งขึ้น แต่การใช้งานต้องมีความรับผิดชอบ เพื่อให้สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์อย่างยั่งยืน

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย นับเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาศิลปะการแสดง ให้สอดคล้องกับบริบทสังคมดิจิทัล เป็นแนวทางสำคัญที่เชื่อมโยงการเรียนการสอนจากภูมิปัญญาดั้งเดิมกับเทคโนโลยีร่วมสมัย เช่น การแสดงโขนและละครใน มีลักษณะท่ารำที่ละเอียดอ่อน เป็นระบบแบบแผน และถ่ายทอดผ่านกระบวนการครู-ศิษย์ มาอย่างยาวนาน การใช้ AI สามารถช่วยบันทึกองค์ความรู้เหล่านี้ในรูปแบบดิจิทัลที่มีความแม่นยำสูง เช่น การใช้เทคโนโลยี motion capture เพื่อเก็บข้อมูลมิติการเคลื่อนไหวของร่างกาย และการวิเคราะห์ท่ารำผ่านระบบจดจำท่าทาง (pose recognition) ในเชิงอนุรักษ์และการพัฒนา AI มีบทบาทสำคัญในการสร้างฐานข้อมูลท่ารำมาตรฐาน การจัดทำคลังข้อมูลภาพ เสียง และคำอธิบายเชิงวิชาการ ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงต่อการสูญหายขององค์ความรู้จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม นอกจากนี้ ยังสามารถพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Learning) เพื่อขยายโอกาสการเข้าถึงนาฏศิลป์ไทยแก่เยาวชนและผู้สนใจทั่วโลก

อย่างไรก็ตาม การใช้ AI ต้องดำเนินควบคู่กับการตระหนักถึงบริบททางวัฒนธรรม จริยธรรม และคุณค่าทางจิตวิญญาณของนาฏศิลป์ไทย เทคโนโลยีไม่ควรลดทอนความหมายเชิงพิธีกรรมหรือความสัมพันธ์เชิงครู-ศิษย์ แต่ควรทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนในการธำรงรักษาอัตลักษณ์และความต่อเนื่องของศิลปะการแสดงไทย ดังนั้น ปัญญาประดิษฐ์จึงมิใช่เพียงเครื่องมือทางเทคโนโลยี หากแต่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างความยั่งยืนทางวัฒนธรรม เมื่อถูกออกแบบและใช้ภายใต้กรอบแนวคิดการอนุรักษ์ที่เคารพต่อรากเหง้าและคุณค่าดั้งเดิมของนาฏศิลป์ไทย

การใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในด้านนาฏศิลป์ไทย ในวิทยาลัยนาฏศิลป์นั้น พบว่ามี 5 ด้าน คือ 1) ด้านการออกแบบการเรียนการสอน 2) ด้านการเป็นผู้ช่วยสอน 3) ด้านการประเมินคุณภาพของการเรียนรู้ 4) ด้านการเป็นฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อการอนุรักษ์ และ 5) ด้านการวิจัยทางการศึกษา โดยเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูง หากดำเนินการอย่างมีระบบและมีทิศทางที่ชัดเจน การมีนโยบายที่เหมาะสม การพัฒนาทักษะของบุคลากร การออกแบบรายวิชาที่เน้นผู้เรียน และการสร้างวัฒนธรรมที่เปิดรับการเปลี่ยนแปลง ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องดำเนินการควบคู่กัน เพื่อให้ AI ไม่ใช่เพียง "เครื่องมือ" แต่กลายเป็น "พันธมิตรทางวิชาการ" ที่ยกระดับคุณภาพการศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลป์ในระยะยาว

**รายการอ้างอิง**

จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต. (2567). รูปแบบการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และดนตรีของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ*, *8*(1), 67–85.

ชญาดา สื่อสุวรรณวิสิฏ์. (2567). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านด้วยปัญญาประดิษฐ์โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน และการรู้ซึ้งถึงความรู้สึกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลกานต์ หงสะมัต. (2561). *การพัฒนานาฏศิลป์ไทยประยุกต์เชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาไทยฟิต (Thai Fit)* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทิพาจินต์ ไทยพิสุทธิกุล. (2568, 25 มิถุนายน). *บทบาทของ AI กับการศึกษาไทยในปัจจุบัน*. กองบริหารงานทั่วไป มหาวิทยาลัยมหิดล. mahidol.ac.th

ไทยรัฐออนไลน์. (2568, 5 กุมภาพันธ์). *พิเชษฐ กลั่นชื่น นำ "Cyber Subin" นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยระหว่างมนุษย์และ AI โชว์เต็มรูปแบบครั้งแรก*. thairath.co.th

ธนิต อยู่โพธิ์. (2531). *ศิลปะละคอนรำ หรือ คู่มือนาฏศิลป์ไทย*. กรมศิลปากร.

ผู้จัดการออนไลน์. (2568, 2 ธันวาคม). *เปิดตัว "RAMA" และ "SITA" นวัตกรรมอนุรักษ์นาฏศิลป์ไทยยุคดิจิทัลด้วยเทคโนโลยี Mocap และ MR โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยซีเอ็มเคแอล*. MGR Online. mgronline.com

พิเชษฐ์ กลั่นชื่น, และ พัทน์ ภัทรนุธาพร. (2568). *Cyber Subin: จากมรดกวัฒนธรรมไทยสู่นวัตกรรมนาฏศิลป์ AI*. Cyber Subin. https://cybersubin.media.mit.edu/th

ยืน ภู่วรวรรณ, และ สมชาย นำประเสริฐชัย. (2546). ไอซีทีเพื่อการศึกษาไทย. *วารสารการศึกษาวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี*, *31*(123), 32–34.

วรรณวิภา เจริญสุข. (2565). *การพัฒนาระบบสื่อการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยดิจิทัลอัจฉริยะด้วยปัญญาประดิษฐ์*. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, *14*(1), 147–164.

วิรัช ศรเลิศล้ำวาณิช, ศิริพงษ์ พจนานุภาพ, พิเชษฐ์ กลั่นชื่น, และ พัทน์ ภัทรนุธาพร. (2553). *เทคโนโลยีระบบการแปลงข้อมูลดิจิทัล Motion Capture (Digitized Thailand)*. ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2567). *คลังความรู้ Archives*. คลังความรู้ สวทช. https://www.nstda.or.th/home/knowledge_post/

สุรพงค์ สุขเกษม, ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์, และ ประหยัด จิระวรพงศ์. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน รายวิชาคอมพิวเตอร์สารสนเทศขั้นพื้นฐานสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, *21*(4), 317–328.

อธิป เกตุสิริ, และคณะ. (2568). การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการวิจัยเพื่อสังคม*, *1*(1), 44–51.

Adlawan, D. (2566). *ข้อดีและข้อเสียของ AI ในการศึกษาและผลกระทบต่อครูในปี 2566*. ClassPoint. https://www.classpoint.io/blog/th/

Gates, B. (2023, March 21). *The age of AI has begun*. GatesNotes. gatesnotes.com

Gleicher, M. (1999). Animation from observation: Motion capture and motion editing. *Computer Graphics*, *33*(4), 51–54.

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.

McCarthy, J. (2004). *What is artificial intelligence?* stanford.edu

National Electronics and Computer Technology Center. (2010). *Thai sword*. Digitized Thailand. nectec.or.th

Pataranutaporn, P., Liu, R., Finn, E., & Maes, P. (2023). Influencing human–AI interaction by priming beliefs about AI can increase perceived trustworthiness, empathy and effectiveness. *Nature Machine Intelligence*, *5*(10), 1076–1086.

Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.

Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A review of artificial intelligence (AI) in education from 2010 to 2020. *Complexity*, *2021*, Article 8812542.

# การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ การสังเคราะห์กรอบแนวทางจากฐานความพร้อมด้าน ICT ของผู้เรียน วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

# THE INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE INTO DANCE EDUCATION: A SYNTHESIS OF A CONCEPTUAL FRAMEWORK BASED ON STUDENTS' ICT READINESS AT CHIANG MAI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS

**รัฐพล พรหมมาศ* และประโยชน์ มีสกุล****
RATTAPHOL PHROMMAS AND PRAYOCH MEESAKUL

## บทคัดย่อ

บทความนี้มุ่งสังเคราะห์กรอบแนวทางการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ โดยใช้วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่เป็นกรณีศึกษา ภายใต้ข้อพิจารณาว่าการนำ AI เข้าสู่การศึกษาศิลปวัฒนธรรม ไม่ควรพิจารณาจากศักยภาพของเทคโนโลยีเพียงด้านเดียว แต่ต้องเชื่อมโยงกับบริบทผู้เรียน หลักสูตร บทบาทผู้สอน และคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย บทความใช้วิธีการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการจากข้อมูลความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน เอกสารหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา และกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ AI literacy, TPACK, generative AI และ AI กับศิลปะการแสดง ทั้งนี้ ข้อมูล ICT ถูกใช้ในฐานะข้อมูลเชิงบริบทเพื่อทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมดิจิทัลของผู้เรียน มิใช่หลักฐานยืนยันความพร้อมด้าน AI หรือผลสัมฤทธิ์จากการใช้ AI โดยตรง

ผลการสังเคราะห์พบว่า การบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ควรถูกจัดวางผ่านโครงสร้าง 4 ฐาน 3 บทบาท และ 2 เงื่อนไขกำกับ โดย 4 ฐาน หมายถึง ฐานข้อมูลและแนวคิดที่ใช้ประกอบการออกแบบ ได้แก่ ความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน หลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา กรอบแนวคิดด้าน AI และคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย ส่วน 3 บทบาท หมายถึงบทบาทของ AI ในการสนับสนุนผู้สอน สนับสนุนผู้เรียน และสนับสนุนนวัตกรรมการเรียนรู้ ขณะที่ 2 เงื่อนไขกำกับ ได้แก่ จริยธรรมการใช้ AI และการเคารพคุณค่าทางวัฒนธรรมของศาสตร์เฉพาะทาง โครงสร้างดังกล่าวจึงถูกเสนอเป็น Thai Performing Arts AI Integration 4-3-2 Model เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการนำ AI มาใช้กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์อย่างมีขอบเขต บทความเสนอว่า AI ควรทำหน้าที่ช่วย

* อาจารย์คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ออกแบบกิจกรรม ผลิตสื่อ สนับสนุนการค้นคว้า จัดระบบความรู้ และส่งเสริมการสะท้อนความคิดของผู้เรียน แต่ไม่ควรถูกใช้แทนการฝึกปฏิบัติ การถ่ายทอดของครู หรือการประเมินคุณภาพทางศิลปะ

คำสำคัญ: การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์, การสังเคราะห์กรอบแนวคิด, ความพร้อมด้านไอซีที, นาฏศิลป์ศึกษา, วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

## Abstract

This article aims to synthesize a framework for integrating Artificial Intelligence (AI) into performing arts education, using Chiang Mai College of Dramatic Arts as a case study. It is grounded in the premise that the integration of AI into arts and cultural education should not be determined solely by technological capabilities but should also be aligned with learners' characteristics, curriculum contexts, instructors' roles, and the cultural values embedded in Thai performing arts. The study employs an integrative conceptual synthesis based on learners' ICT readiness and perceptions, curriculum documents in performing arts and music education, and relevant theoretical perspectives, including AI literacy, the Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) framework, generative AI, and the application of AI in performing arts. The ICT data serve as contextual information to better understand learners' digital learning environment rather than as evidence of AI readiness or the effectiveness of AI implementation.

The synthesis indicates that AI integration in performing arts education should be structured around four foundational bases, three functional roles, and two governing conditions. The four foundations comprise: (1) learners' ICT readiness and perceptions, (2) performing arts and music education curricula, (3) AI-related conceptual frameworks, and (4) the cultural values of Thai performing arts. The three roles of AI include supporting instructors, enhancing student learning, and fostering learning innovation. The two governing conditions consist of ethical AI use and respect for the cultural values inherent in the discipline. Based on these findings, the article proposes the Thai Performing Arts AI Integration 4-3-2 Model as a conceptual framework to guide the appropriate and context-sensitive integration of AI into performing arts education. The model suggests that AI should be employed to assist in instructional design, learning material development, information retrieval,

knowledge organization, and reflective learning, while it should not replace practical performance training, teacher-led artistic transmission, or the assessment of artistic quality.

Keywords: Artificial Intelligence Integration, Conceptual Framework Synthesis, ICT Readiness, Performing Arts Education, Chiang Mai College of Dramatic Arts

**บทนำ**

การศึกษาไทยในยุคดิจิทัลไม่ได้มุ่งเพียงการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน หากยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าใจ ประเมินใช้และกำกับเทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ข้อมูลสื่อดิจิทัลและระบบอัตโนมัติเข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้มากขึ้น แนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงช่วยย้ำว่าการศึกษาควรพัฒนาความสามารถด้านการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีเป้าหมาย มากกว่าการเข้าถึงอุปกรณ์เพียงอย่างเดียว (Griffin et al., 2012) ในระดับนโยบายไทย การส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของผู้เรียนสะท้อนความจำเป็นในการเตรียมผู้เรียนให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ร่วมสมัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2568) ขณะเดียวกัน AI ได้กลายเป็นประเด็นสำคัญของระบบการศึกษา เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ สมรรถนะผู้เรียน ความเสมอภาค และการกำกับดูแลเทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ (OECD, 2025)

เมื่อ AI และ generative AI มีบทบาทมากขึ้นในระบบการศึกษา ประเด็นสำคัญจึงไม่ใช่เพียงการตัดสินใจว่าจะใช้หรือไม่ใช้ AI แต่อยู่ที่การออกแบบการใช้ AI ให้สอดคล้องกับเป้าหมายทางการศึกษา จริยธรรม และคุณค่าของแต่ละสาขาวิชา แนวคิดการรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI literacy ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนควรเข้าใจหลักการทำงาน ศักยภาพ ข้อจำกัด และผลกระทบของ AI เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีวิจารณญาณ (Long & Magerko, 2020) ขณะเดียวกัน กรอบสมรรถนะดิจิทัลของผู้สอนเน้นว่าการใช้เทคโนโลยีควรถูกบูรณาการเข้ากับการออกแบบกิจกรรม การประเมินผล และการพัฒนาผู้เรียนในบริบทจริง (Redecker, 2017) ในบริบทไทย ข้อเสนอเกี่ยวกับการใช้ AI ในการศึกษายังสะท้อนบทบาทสำคัญของครูในการพิจารณา คัดเลือก และกำกับการใช้เครื่องมือดิจิทัลให้เหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ (จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต, 2567)

การบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ มีลักษณะเฉพาะมากกว่าสาขาที่เน้นเนื้อหาเชิงข้อความหรือทฤษฎี เนื่องจากนาฏศิลป์มีรากฐานอยู่ที่ร่างกาย จังหวะ ความจำเชิงกายภาพ การฝึกปฏิบัติซ้ำ และการถ่ายทอดผ่านความสัมพันธ์ระหว่างครูกับศิษย์ งานศึกษาด้าน AI กับศิลปะการแสดงระบุว่า AI สามารถสนับสนุนการสร้างสรรค์ การออกแบบสื่อ และการขยายรูปแบบการเรียนรู้ทางศิลปะได้ อย่างไรก็ตามเทคโนโลยี

ยังมีข้อจำกัดในมิติความเป็นมนุษย์ ความหมายทางวัฒนธรรม และความลึกของประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Wickramasinghe, 2025) ในบริบทศิลปวัฒนธรรมไทย ประเด็นเรื่องคุณค่าของครู การถ่ายทอดทางวัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ทำให้การใช้ AI จำเป็นต้องได้รับการออกแบบอย่างรอบคอบ (วัชรินทร์ กองสุข, 2569) ดังนั้น AI ในนาฏศิลป์จึงควรถูกจัดวางในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ การออกแบบสื่อ การสะท้อนคิด และการสร้างนวัตกรรม โดยยังคงให้ความสำคัญกับร่างกาย จังหวะ ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับศิษย์ การฝึกฝน และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยในฐานะแกนหลักของการเรียนรู้

ในกรณีของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ การพิจารณาการใช้ AI จำเป็นต้องอิงบริบทเฉพาะของสถาบันและหลักสูตร มากกว่าการนำกรอบสากลมาใช้โดยตรง หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา พ.ศ. 2567 สะท้อนทิศทางการผลิตครูศิลปวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงความรู้ด้านนาฏศิลป์กับการจัดการเรียนรู้ร่วมสมัย (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ก) ขณะที่หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา พ.ศ. 2567 ช่วยขยายภาพของวิทยาลัยในฐานะพื้นที่ผลิตครูด้านนาฏดุริยางคศิลป์ ซึ่งสัมพันธ์กับทักษะดิจิทัล นวัตกรรม และการสื่อสารทางการศึกษา (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข) นอกจากนี้ ข้อมูลการประเมินโครงการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งมีผู้ตอบจำนวน 84 คน ยังใช้เป็นข้อมูลเชิงบริบทเพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์และการรับรู้ของผู้เรียนต่อ ICT ในการเรียนรู้ มิใช่หลักฐานยืนยันความพร้อมด้าน AI โดยตรง บทความนี้จึงสังเคราะห์จากข้อมูล ICT หลักสูตร และกรอบ AI เพื่อเสนอแนวทางการบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ที่สอดคล้องกับบริบทไทย โดยจัดวาง AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ภายใต้คุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย

**เนื้อหา**

บทความนี้เป็นบทความวิชาการเชิงสังเคราะห์ มุ่งพิจารณาการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ โดยใช้วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่เป็นกรณีศึกษา การสังเคราะห์อาศัยข้อมูลความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน เอกสารหลักสูตร และกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง เพื่อเสนอแนวทางเบื้องต้นในการใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ในบริบทนาฏดุริยางคศิลป์ไทย ทั้งนี้ ข้อมูล ICT ถูกใช้ในฐานะข้อมูลเชิงบริบทสำหรับทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมดิจิทัลของผู้เรียน มิใช่หลักฐานยืนยันความพร้อมด้าน AI โดยตรง

ขอบเขตข้อมูลประกอบด้วย 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มแรก ข้อมูลการประเมินโครงการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ ซึ่งใช้ประกอบการพิจารณาประสบการณ์และการรับรู้ของผู้เรียนต่อการใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้ กลุ่มที่สอง เอกสารหลักสูตรของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ โดยใช้หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา พ.ศ. 2567 เป็นฐานในการพิจารณาบริบท

การผลิตครูนาฏศิลป์ (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ก) และใช้หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา พ.ศ. 2567 เพื่อประกอบการพิจารณาบริบทดนตรีศึกษาในพื้นที่นาฏดุริยางคศิลป์ของวิทยาลัย (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข) กลุ่มที่สาม เอกสารแนวคิดเกี่ยวกับ AI literacy, TPACK, generative AI และ AI กับศิลปะการแสดง เพื่อใช้เป็นฐานในการพิจารณาศักยภาพ ข้อจำกัด และตำแหน่งของ AI ในกระบวนการเรียนการสอนนาฏศิลป์

กระบวนการสังเคราะห์ดำเนินในลักษณะการสังเคราะห์กรอบแนวคิดเชิงบูรณาการ โดยเริ่มจากการจำแนกข้อมูลออกเป็น 4 ฐาน ได้แก่ ฐานความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน ฐานหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา ฐานกรอบแนวคิดด้าน AI literacy, TPACK และ generative AI และฐานคุณค่าของนาฏดุริยางคศิลป์ไทย จากนั้นจึงวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างฐานข้อมูลทั้ง 4 เพื่อพิจารณาว่า AI ควรถูกจัดวางในตำแหน่งใดของการเรียนการสอน โดยใช้กรอบ TPACK ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี เนื้อหาวิชาและวิธีสอน (Mishra & Koehler, 2006) และใช้กรอบ AI literacy ในการพิจารณาความเข้าใจ ความสามารถในการใช้งาน การประเมินข้อจำกัดและความรับผิดชอบในการใช้ AI (Long & Magerko, 2020)

การสังเคราะห์นี้เสนอว่า AI ควรถูกใช้ในฐานะเครื่องมือที่ออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน หลักสูตร และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม กรอบ generative AI ใช้พิจารณาศักยภาพในการสนับสนุนการออกแบบสื่อ การสร้างตัวอย่างประกอบการเรียนรู้และการสะท้อนคิดของผู้เรียน โดยต้องอยู่ภายใต้การกำกับของครูและหลักจริยธรรมทางการศึกษา (Miao & Holmes, 2023) ส่วนมิติ AI กับศิลปะการแสดงช่วยชี้ให้เห็นทั้งศักยภาพและข้อจำกัดของ AI เมื่อนำมาใช้กับศิลปะที่มีฐานอยู่บนร่างกาย ความหมายและประสบการณ์ทางวัฒนธรรม (Wickramasinghe, 2025) ดังนั้น ข้อเสนอของบทความนี้จึงอยู่ในระดับกรอบแนวทางเชิงสังเคราะห์ มิใช่ข้อสรุปเชิงประจักษ์ว่า AI ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางนาฏศิลป์สูงขึ้นโดยตรง

บริบทข้อมูล ICT ของผู้เรียนและหลักสูตรวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่

ข้อมูลการประเมินโครงการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ สะท้อนเงื่อนไขเบื้องต้นเกี่ยวกับประสบการณ์และการรับรู้ของผู้เรียนต่อการใช้ ICT ในการเรียนรู้ ข้อมูลดังกล่าวมีผู้ตอบจำนวน 84 คน ครอบคลุมผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 และระดับปริญญาตรีปีที่ 1 จึงสามารถใช้เป็นข้อมูลเชิงบริบทเพื่อทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมดิจิทัลของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตามข้อมูลชุดนี้มิใช่หลักฐานยืนยันความพร้อมด้าน AI โดยตรง และมิใช่หลักฐานเชิงประจักษ์ว่าการใช้ AI ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางนาฏศิลป์

เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทหลักสูตร วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่มีลักษณะเฉพาะในฐานะสถาบันผลิตผู้เรียนและครูด้านศิลปวัฒนธรรม ซึ่งให้ความสำคัญกับการฝึกปฏิบัติ การถ่ายทอดทักษะทางกาย จังหวะ ความประณีตของท่ารำ และความเข้าใจคุณค่าทางวัฒนธรรม หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา พ.ศ. 2567 จึงเป็นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจทิศทางการผลิตครูนาฏศิลป์ที่เชื่อมโยงความรู้ด้านศิลปะการแสดงกับการจัดการเรียนรู้ร่วมสมัย (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ก) ขณะที่หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา พ.ศ. 2567 ช่วยขยายภาพของวิทยาลัยในฐานะพื้นที่นาฏดุริยางคศิลป์ที่ครอบคลุมมากกว่าสาขาเดียว และทำให้การเสนอกรอบการใช้ AI สอดคล้องกับบริบทของทั้งนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข) ทั้งนี้ งานของสินีเนตร นาโควงค์ (2565) ช่วยย้ำว่าการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยยังคงสัมพันธ์กับการฝึกฝน การถ่ายทอด และการรักษาความหมายทางวัฒนธรรมในกระบวนการเรียนรู้ในระดับเส้นทางผู้เรียน หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ช่วยอธิบายพื้นฐานก่อนเข้าสู่ระดับอุดมศึกษา เนื่องจากผู้เรียนจำนวนหนึ่งผ่านการฝึกฝนทางร่างกาย ทักษะเฉพาะทาง และระเบียบวินัยทางศิลปะมาตั้งแต่ระดับก่อนปริญญาตรี หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสะท้อนการก่อรูปทักษะนาฏดุริยางคศิลป์ขั้นพื้นฐาน (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562ก) ขณะที่หลักสูตรระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แสดงให้เห็นการพัฒนาทักษะเฉพาะทางและความพร้อมต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562ข) ดังนั้น การออกแบบการใช้ AI จึงควรสัมพันธ์กับลำดับพัฒนาทักษะของผู้เรียน ฐานการฝึกปฏิบัติเดิม และบริบทของหลักสูตรแต่ละระดับ

เมื่อเชื่อมข้อมูล ICT ของผู้เรียนกับบริบทหลักสูตร จะเห็นได้ว่า AI ควรถูกจัดวางในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการค้นคว้า การจัดทำสื่อ การสรุปบทเรียน การออกแบบกิจกรรม และการสะท้อนคิดหลังการเรียนรู้ มากกว่าการเป็นเครื่องมือแทนกระบวนการฝึกปฏิบัติทางนาฏดุริยางคศิลป์ ความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT จึงเป็นเพียงฐานตั้งต้นของการพัฒนา AI literacy แต่ยังต้องอาศัยความเข้าใจหลักการทำงานของระบบ ข้อจำกัดของผลลัพธ์ การประเมินความถูกต้อง ความรับผิดชอบทางจริยธรรม และผลกระทบทางสังคมของ AI เพิ่มเติมจากทักษะดิจิทัลทั่วไป (Ng et al., 2021) ด้วยเหตุนี้ ข้อมูล ICT และหลักสูตรของวิทยาลัยจึงทำหน้าที่เป็นฐานเชิงบริบทสำหรับกำหนดตำแหน่งของ AI ให้สอดคล้องกับผู้เรียน หลักสูตรและคุณค่าของการศึกษานาฏดุริยางคศิลป์ไทย

กรอบแนวคิดสำหรับการบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์

กรอบแนวคิดของบทความนี้จัดวาง AI ผ่าน 4 ฐาน ได้แก่ ความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน บริบทหลักสูตรธรรมชาติของศาสตร์นาฏศิลป์และดนตรีศึกษา และบทบาทของครูในการกำกับคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม โดยใช้ข้อมูล ICT readiness เป็นฐานตั้งต้นในการพิจารณาประสบการณ์ด้านเครื่องมือดิจิทัลของผู้เรียน และเชื่อมโยงกับการออกแบบการใช้ AI ให้เหมาะสมกับบริบทการเรียนการสอนนาฏศิลป์

ฐานแรก คือ ความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน ซึ่งช่วยให้การออกแบบการใช้ AI สอดคล้องกับสภาพจริงของผู้เรียน อย่างไรก็ตามความพร้อมด้าน ICT ยังไม่อาจเทียบเท่ากับความพร้อมด้าน AI โดยตรง เนื่องจาก AI literacy มีเงื่อนไขเพิ่มเติมจากทักษะ ICT ทั่วไป เช่น ความเข้าใจระบบ การประเมินผลลัพธ์ ความเสี่ยงด้านข้อมูล และจริยธรรมการใช้เทคโนโลยี (Long & Magerko, 2020)

ฐานที่สอง คือ หลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา ซึ่งสะท้อนว่าการใช้ AI ต้องสัมพันธ์กับเป้าหมายการผลิตครูศิลปวัฒนธรรม ไม่ใช่การเพิ่มเครื่องมือดิจิทัลเข้าไปในชั้นเรียนอย่างแยกส่วน หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา พ.ศ. 2567 เป็นฐานในการพิจารณาการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ในบริบทวิชาชีพครู (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ก) ขณะที่หลักสูตรดนตรีศึกษาช่วยขยายภาพการจัดการศึกษาของวิทยาลัยในฐานะพื้นที่นาฏดุริยางคศิลป์ที่ครอบคลุมมากกว่าสาขาเดียว (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข)

ฐานที่สาม คือ กรอบแนวคิดสากลด้านการบูรณาการเทคโนโลยีและ AI ในการศึกษา กรอบ TPACK อธิบายว่า การใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาไม่อาจแยกจากเนื้อหาวิชาและวิธีสอน เพราะประสิทธิภาพของเทคโนโลยีขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ด้านเนื้อหา ความรู้ด้านการสอน และความรู้ด้านเทคโนโลยี (Mishra & Koehler, 2006) เมื่อนำมาปรับใช้กับนาฏศิลป์ กรอบนี้ช่วยพิจารณาว่า AI ควรถูกใช้เพื่อสนับสนุนการอธิบาย การออกแบบกิจกรรม การจัดทำสื่อ และการสะท้อนความคิดของผู้เรียนอย่างไร โดยไม่พิจารณาเพียงศักยภาพของระบบเท่านั้น (Schmid et al., 2024)

เมื่อพิจารณาเชิงเปรียบเทียบ AI literacy, TPACK และ generative AI มีบทบาทสนับสนุนกันแต่ไม่ทดแทนกัน AI literacy ช่วยกำหนดสมรรถนะที่ผู้เรียนและผู้สอนควรมีในการเข้าใจ ใช้และประเมิน AI อย่างมีวิจารณญาณ แต่ยังไม่ได้อธิบายโดยตรงว่า AI ควรถูกจัดวางในกิจกรรมการเรียนการสอนนาฏศิลป์อย่างไร ส่วน TPACK ช่วยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี เนื้อหาวิชา และวิธีสอน แต่ยังต้องอาศัยกรอบคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมเพื่อกำกับการใช้ในศาสตร์ที่มีฐานจากร่างกายและการถ่ายทอดเชิงครู-ศิษย์ ขณะที่ generative AI มีศักยภาพในการช่วยร่างคำอธิบาย สร้างตัวอย่าง จัดทำสื่อและสนับสนุนการสะท้อนคิด แต่มีข้อจำกัดด้านความถูกต้อง บริบท ความหมายทางวัฒนธรรมและความเหมาะสมของผลลัพธ์ในงานศิลปะการแสดง ด้วยเหตุนี้การบูรณาการ AI ในนาฏศิลป์จึงต้องใช้กรอบเหล่านี้ร่วมกัน โดยมีครูและคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทยเป็นกลไกกำกับ

ฐานที่สี่ คือ คุณค่าของนาฏดุริยางคศิลป์ไทย ซึ่งทำให้การบูรณาการ AI แตกต่างจากรายวิชาทั่วไป เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นความรู้ที่สัมพันธ์กับร่างกาย จังหวะการเคลื่อนไหว สุนทรียะ และความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมระหว่างครูกับศิษย์ งานด้าน AI กับศิลปะการแสดงชี้ว่า AI อาจสนับสนุนการสร้างสรรค์และการออกแบบประสบการณ์ทางศิลปะได้ แต่ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงความหมาย ความรู้สึก และบริบททางวัฒนธรรมของการแสดง (Wickramasinghe, 2025) ขณะเดียวกัน ประเด็น AI กับวัฒนธรรมยังเน้นความจำเป็นในการระวังการลดทอนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเป็นเจ้าของทางความหมาย และบทบาทของมนุษย์ในกระบวนการสร้างสรรค์ (Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture, 2025)

จากฐานทั้งสี่ บทความนี้เสนอกรอบแนวคิด "ICT readiness–Curriculum–AI literacy–Thai performing arts value" เพื่อใช้เป็นฐานในการสังเคราะห์การบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ กรอบดังกล่าวช่วยเชื่อมโยงความพร้อมเชิงดิจิทัลของผู้เรียน เป้าหมายของหลักสูตร กรอบแนวคิดด้าน AI และคุณค่าทางนาฏดุริยางคศิลป์ไทยเข้าด้วยกัน โดยทำหน้าที่เป็นฐานนำไปสู่ข้อเสนอเชิงแนวทางในส่วนถัดไปของบทความ

แนวทางการบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์และดนตรีศึกษา

ในทางปฏิบัติ การใช้ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์และดนตรีศึกษาควรถูกออกแบบในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ มิใช่เครื่องมือทดแทนการฝึกปฏิบัติ การประเมินทางศิลปะหรือบทบาทของครู แนวทางการบูรณาการจึงสามารถจัดวางเป็น 6 แนวทาง ได้แก่ การช่วยครูวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดทำสื่อประกอบการสอน การสนับสนุนการอธิบายหรือขยายความเนื้อหา การส่งเสริมการค้นคว้าของผู้เรียน การสนับสนุนการสะท้อนคิดหลังการฝึกปฏิบัติ และการใช้ AI ในบริบทดนตรีศึกษาในฐานะส่วนหนึ่งของนาฏดุริยางคศิลป์ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบ TPACK ที่มองว่าเทคโนโลยีจะมีคุณค่าทางการศึกษา เมื่อเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาและวิธีสอนอย่างเหมาะสม (Mishra & Koehler, 2006)

แนวทางแรก คือ การใช้ AI เพื่อสนับสนุนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ครูอาจใช้ AI ช่วยร่างคำอธิบายบทเรียน จัดลำดับเนื้อหา ออกแบบคำถาม สร้างสถานการณ์ตัวอย่าง หรือเตรียมประเด็นอภิปรายในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ทฤษฎีการแสดง และการจัดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์จาก AI ต้องผ่านการตรวจสอบและปรับแก้โดยครู เพื่อให้ถูกต้องตามศัพท์เฉพาะ แบบแผน ท่าทาง จังหวะ และความหมายทางวัฒนธรรมของนาฏศิลป์และดนตรีศึกษา (Miao & Holmes, 2023)

แนวทางที่สอง คือ การใช้ AI เพื่อสนับสนุนการออกแบบสื่อการสอนและการสื่อสารผลงานทางศิลปะ ผู้เรียนและผู้สอนอาจใช้ AI ช่วยจัดโครงเรื่อง ออกแบบข้อความประกอบสื่อ เตรียมภาพร่างเบื้องต้น วางลำดับการนำเสนอ หรือสร้างต้นแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับผลงานนาฏศิลป์และดนตรี การใช้ AI ในลักษณะนี้ช่วยเพิ่มทางเลือกในการสื่อสาร

และการนำเสนอผลงาน แต่ยังต้องผ่านการตีความทางวัฒนธรรม การกำกับรสนิยมทางศิลปะ และการปรับให้เหมาะกับบริบทการแสดงจริง งานของปราชญา สายสุข และวรรณวิภา มัธยมนันท์ (2569) แสดงให้เห็นความเป็นไปได้ของการประยุกต์ใช้ AI ร่วมกับเครื่องมือออกแบบสื่อในการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์

แนวทางที่สาม คือ การใช้ AI เพื่อสนับสนุนการอธิบายหรือขยายความเนื้อหาบางประเภท เช่น แนวคิดพื้นฐาน ประวัติศาสตร์การแสดง บริบททางวัฒนธรรม คำศัพท์เฉพาะ หรือการเปรียบเทียบองค์ประกอบของบทเรียน AI อาจช่วยสร้างคำอธิบายเบื้องต้น สรุปสาระสำคัญ หรือเสนอคำถามให้ผู้เรียนกลับไปตรวจสอบกับครูและเอกสารหลักสูตรได้ อย่างไรก็ตาม AI ควรถูกใช้เป็นเครื่องมือช่วยคิดและช่วยทบทวน มิใช่แหล่งอ้างอิงสุดท้ายของความรู้ทางนาฏดุริยางคศิลป์

แนวทางที่สี่ คือ การใช้ AI เพื่อส่งเสริมการค้นคว้าและการจัดระบบความรู้ของผู้เรียน ผู้เรียนอาจใช้ AI เพื่อช่วยตั้งคำถามค้นคว้า วางโครงรายงาน สรุปแนวคิดเบื้องต้น หรือเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง ก่อนนำกลับมาตรวจสอบกับเอกสารหลักสูตร แหล่งข้อมูลวิชาการ และคำอธิบายของครู แนวทางนี้ช่วยพัฒนา AI literacy ผ่านการฝึกใช้ตรวจสอบและประเมินผลลัพธ์ของ AI อย่างมีวิจารณญาณ (Long & Magerko, 2020) โดยควรมีกติกาเกี่ยวกับขอบเขตการใช้ การตรวจสอบแหล่งข้อมูล และการอธิบายกระบวนการคิดของผู้เรียนเอง

แนวทางที่ห้า คือ การใช้ AI เพื่อส่งเสริมการสะท้อนคิดหลังการฝึกปฏิบัติ โดยให้ AI ช่วยสร้างแบบบันทึกการเรียนรู้ คำถามสะท้อนคิด หรือกรอบการอธิบายประสบการณ์ของผู้เรียน เช่น ความเข้าใจต่อท่ารำ จังหวะ การควบคุมร่างกาย ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับการเคลื่อนไหว และความหมายทางวัฒนธรรมของชุดการแสดง การใช้ AI ในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนอธิบายประสบการณ์การฝึกปฏิบัติของตนเองอย่างเป็นระบบมากขึ้น แต่ไม่ควรใช้ AI เพื่อตัดสินความถูกต้องหรือคุณภาพทางศิลปะของการแสดงแทนครู

แนวทางที่หก คือ การใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ด้านดนตรีศึกษาในฐานะส่วนหนึ่งของระบบนาฏดุริยางคศิลป์ของวิทยาลัย โดย AI อาจช่วยอธิบายแนวคิดพื้นฐาน จัดทำสื่อประกอบการฟัง เปรียบเทียบโครงสร้างบทเรียน หรือออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงดนตรีกับการแสดง อย่างไรก็ตาม AI ไม่ควรใช้แทนการฟัง การฝึกจังหวะ การบรรเลง การสังเกต และการกำกับคุณภาพโดยครู เนื่องจากหลักสูตรดนตรีศึกษาของวิทยาลัยยังคงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและบริบทวิชาชีพครูด้านนาฏดุริยางคศิลป์ (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข)

กล่าวโดยสรุป แนวทางทั้ง 6 ประการสะท้อนว่า AI สามารถสนับสนุนการออกแบบการเรียนรู้ การผลิตสื่อ การค้นคว้า การจัดระบบความรู้ และการสะท้อนคิดของผู้เรียนได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้การกำกับของครู หลักสูตร จริยธรรม และคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย

ข้อควรระวังด้านจริยธรรม วัฒนธรรม และบทบาทผู้สอน

การบูรณาการ AI ในนาฏศิลป์และดนตรีศึกษาต้องตั้งอยู่บนหลักจริยธรรมทางการศึกษา เนื่องจากผลลัพธ์จาก AI อาจคลาดเคลื่อน ขาดบริบทหรือไม่สอดคล้องกับความละเอียดอ่อนของศิลปวัฒนธรรมไทย ผู้สอนจึงต้องกำหนดขอบเขตการใช้ตรวจสอบความถูกต้อง และชี้ให้ผู้เรียนเห็นข้อจำกัดของ AI อย่างชัดเจน ทั้งนี้ การใช้ AI ทางการศึกษาควรยึดหลักความรับผิดชอบ ความโปร่งใส การคุ้มครองผู้เรียน และการป้องกันการใช้เทคโนโลยีในลักษณะที่ลดทอนกระบวนการเรียนรู้ (Miao et al., 2024) ผู้เรียนจึงควรได้รับการฝึกให้ตรวจสอบผลลัพธ์จาก AI เปรียบเทียบกับคำอธิบายของครู เอกสารหลักสูตร แหล่งข้อมูลวิชาการ และประสบการณ์จากการฝึกปฏิบัติจริง โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การแสดง ท่ารำ ศัพท์ดนตรี จังหวะ และบริบททางวัฒนธรรม (Long & Magerko, 2020)

ในมิติทางวัฒนธรรม การใช้ AI กับนาฏศิลป์ไทยต้องระวังไม่ลดทอนศิลปะการแสดงให้เหลือเพียงข้อมูล ภาพเคลื่อนไหว คำอธิบายเชิงเทคนิค หรือแบบจำลองที่ขาดรากฐานทางวัฒนธรรม เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นความรู้ที่สัมพันธ์กับร่างกาย จังหวะ ความจำเชิงกายภาพ การถ่ายทอดของครู และบริบทของชุมชนทางศิลปะ แม้ AI จะช่วยสนับสนุนการค้นคว้า การออกแบบสื่อ และการสร้างสรรค์บางด้านได้ แต่ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงประสบการณ์ ความรู้สึก ความประณีตของการปฏิบัติ และความหมายทางวัฒนธรรมของการแสดง (Wickramasinghe, 2025) อีกทั้งการพึ่งพาคำตอบสำเร็จรูปจาก AI มากเกินไปอาจทำให้ผู้เรียนลดการอ่าน การสังเกต การฝึกคิด การทดลองปฏิบัติ และการรับคำแนะนำจากครู ซึ่งเป็นแกนสำคัญของการเรียนรู้ด้านศิลปะการแสดง

ด้วยเหตุนี้ บทบาทของผู้สอนจึงยิ่งมีความสำคัญในฐานะผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้กำกับความถูกต้องทางศิลปะ ผู้รักษาความหมายทางวัฒนธรรม และผู้ประเมินคุณภาพของการฝึกปฏิบัติ หลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษามุ่งผลิตครูที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านศิลปะการแสดงกับการจัดการเรียนรู้ในวิชาชีพครูได้ (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ก) ขณะที่หลักสูตรดนตรีศึกษาสะท้อนบทบาทของครูด้านนาฏดุริยางคศิลป์ที่ต้องเข้าใจทั้งเนื้อหา วิธีสอน และบริบทของผู้เรียน (วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่, 2567ข) ดังนั้น การใช้ AI ในบริบทนี้จึงเพิ่มภารกิจเชิงวิชาชีพของครูในการคัดเลือก อธิบาย กำกับ และประเมินการใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย

**สรุปผล**

การบูรณาการ AI ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์และดนตรีศึกษาของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่ควรตั้งอยู่บนความพร้อมและการรับรู้เชิงดิจิทัลของผู้เรียน บริบทหลักสูตร และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของนาฏดุริยางคศิลป์ไทย โดยข้อมูลด้าน ICT ทำหน้าที่เป็นฐานเชิงบริบท มิใช่หลักฐานยืนยันความพร้อมด้าน AI หรือผลสัมฤทธิ์จากการใช้ AI โดยตรง

จากการสังเคราะห์ บทความเสนอรูปแบบ 4-3-2 หรือ Thai Performing Arts AI Integration 4-3-2 Model เป็นกรอบแนวทางสำหรับการใช้ AI สนับสนุนการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในบริบทวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ดังแสดงในภาพที่ 1




**ภาพที่** 1 **Thai Performing Arts AI Integration 4-3-2 Model**
**ที่มา: คณะวิจัย**

4 ฐานของโมเดล ได้แก่ ความพร้อมและการรับรู้ด้าน ICT ของผู้เรียน หลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาและดนตรีศึกษา กรอบแนวคิดด้าน AI literacy, TPACK และ generative AI และคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย

3 บทบาทของ AI ได้แก่ การสนับสนุนผู้สอนในการออกแบบการเรียนรู้ การสนับสนุนผู้เรียนในการจัดระบบความรู้และสะท้อนคิด และการสนับสนุนนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงนาฏศิลป์ ดนตรีศึกษา และเทคโนโลยี

2 เงื่อนไขกำกับ ได้แก่ จริยธรรมการใช้ AI และการเคารพคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย โดยมีครูเป็นผู้กำกับความถูกต้อง ความเหมาะสม และขอบเขตการใช้ AI ในการเรียนการสอน

ความสำคัญของโมเดล 4-3-2 มิได้อยู่ที่การเสนอกรอบเพื่อแทนที่ AI literacy, TPACK หรือแนวคิด generative AI หากอยู่ที่การนำกรอบเหล่านั้นมาจัดวางใหม่ให้สัมพันธ์กับบริบทนาฏดุริยางคศิลป์ไทย กล่าวคือ AI literacy ช่วยอธิบายสมรรถนะในการเข้าใจและประเมิน AI ส่วน TPACK ช่วยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี เนื้อหา และวิธีสอน ขณะที่โมเดล 4-3-2 ทำหน้าที่เชื่อมกรอบเหล่านี้เข้ากับหลักสูตร ผู้เรียนบทบาทครู และคุณค่าทางวัฒนธรรมของการเรียนการสอนนาฏศิลป์และดนตรีศึกษาในบริบทไทย

**ข้อเสนอแนะ**

ประการแรก วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ควรพัฒนาความพร้อมด้าน ICT และ AI literacy ของผู้เรียนและผู้สอนควบคู่กับการกำหนดแนวปฏิบัติพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้ AI ในรายวิชานาฏศิลป์และดนตรีศึกษา เช่น ขอบเขตการใช้ AI ในงานของผู้เรียน การตรวจสอบผลลัพธ์จาก AI การอ้างอิงหรือเปิดเผยการใช้ AI และการป้องกันการใช้ AI แทนการฝึกปฏิบัติจริง ทั้งนี้ แนวปฏิบัติดังกล่าวควรยึดหลักความรับผิดชอบ ความโปร่งใส และการเคารพคุณค่านาฏดุริยางคศิลป์ไทย

ประการที่สอง ผู้สอนควรนำโมเดล 4-3-2 ไปใช้เป็นกรอบเบื้องต้นในการออกแบบรายวิชากิจกรรมการเรียนรู้ และภาระงานที่เกี่ยวข้องกับ AI โดยเชื่อมโยงเทคโนโลยี เนื้อหาวิชา วิธีสอน และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน การใช้โมเดลดังกล่าวควรมุ่งสนับสนุนการค้นคว้า การจัดทำสื่อ การจัดระบบความรู้ และการสะท้อนคิดของผู้เรียน โดยยังคงให้ครูเป็นผู้กำกับความถูกต้องทางศิลปะ ความเหมาะสมทางวัฒนธรรม และขอบเขตการใช้ AI ในการเรียนการสอน

ประการที่สาม ในการพัฒนางานวิชาการระยะต่อไป ควรมีการตรวจสอบความเหมาะสมของโมเดล 4-3-2 ผ่านการรับฟังความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้สอน และผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์และดนตรีศึกษา รวมถึงการทดลองใช้ในรายวิชาหรือกิจกรรมเฉพาะด้านอย่างจำกัด เพื่อพัฒนาโมเดลจากกรอบเชิงสังเคราะห์ไปสู่แนวปฏิบัติที่สอดคล้องกับผู้เรียน หลักสูตร และบริบทของสถาบันมากขึ้น

**รายการอ้างอิง**

จุติณัฏฐ์ วงศ์ชวลิต. (2567). รูปแบบการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้นาฏศิลป์ดนตรีของวิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. *วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ, 8*(1), 67–85.

ปราชญา สายสุข, และวรรณวิภา มัธยมนันท์. (2569). การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอผลงานทางดนตรีและนาฏศิลป์. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, *9*(1), 249–260.

วัชรินทร์ กองสุข. (2569). กรอบแนวคิด TPACK-AI: แนวทางการพัฒนาทักษะครูไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์. *วารสารการบริหารและความเป็นผู้นำทางการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง*, *3*(1), 1–28.

วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. (2567ก). *หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.

วิทยาลัยนาฏศิลปเชียงใหม่. (2567ข). *หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีศึกษา (4 ปี) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2567*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562ก). *หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปรับปรุง พุทธศักราช 2562*. กระทรวงวัฒนธรรม.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562ข). *หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาศิลปกรรม*. กระทรวงวัฒนธรรม.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2568). *คู่มือการพัฒนาสมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สินีเนตร นาโควงค์. (2565). *การพัฒนาชุดการสอนนาฏศิลป์ เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].คลังวิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

Griffin, P., McGaw, B., & Care, E. (Eds.). (2012). *Assessment and teaching of 21st century skills*. Springer Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5

Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. (2025). *Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture*. UNESCO.

Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–16). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. https://unes.co/vvle9m

Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO. https://doi.org/10.54675/JKJB9835

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, Article 100041.

OECD. (2025). *Preparing teachers for digital education: Continuing professional learning on digital skills and pedagogies* (OECD Education Policy Perspectives, No. 122). OECD Publishing.

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu* (Y. Punie, Ed.; EUR 28775 EN). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Schmid, M., Brianza, E., Mok, S. Y., & Petko, D. (2024). Running in circles: A systematic review of reviews on technological pedagogical content knowledge (TPACK). *Computers & Education*, *214*, Article 105024.

Wickramasinghe, W. A. P. (2025). The impact of artificial intelligence on visual and performing arts: A comprehensive literature review. *Journal of Research in Music*, *3*(2), 143–154. https://doi.org/10.4038/jrm.v3i2.47

# การเรียนรู้จากประสบการณ์สู่ผลงานจิตรกรรมประยุกต์

# EXPERIENTIAL LEARNING TOWARD APPLIED PAINTING CREATION

**ฐิตา ผู้ปรารถนา***
THITA PHUPRATANA

## บทคัดย่อ

การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างมโนทัศน์หรือองค์ความรู้ใหม่ และการนำองค์ความรู้ไปทดลองปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้นักศึกษาศิลปะสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และตกผลึกความคิดจากประสบการณ์เดิม เพื่อนำมาพัฒนาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์และความหมายเฉพาะตน บทความนี้นำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาจิตรกรรมประยุกต์ โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ และสามารถประยุกต์ใช้ทักษะทางจิตรกรรมสู่การสร้างผลงานที่ตอบสนองการใช้ประโยชน์ในบริบทจริง อันเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนบุคคลเข้ากับการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์และการประกอบวิชาชีพทางศิลปะในอนาคต

คำสำคัญ: การเรียนรู้จากประสบการณ์, จิตรกรรมประยุกต์, ศิลปศึกษา

## Abstract

Experiential Learning is an educational approach that emphasizes knowledge construction through the transformation of experience. The learning process consists of four key stages: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. This approach plays an important role in enhancing art students' ability to analyze, synthesize, and internalize their experiences, enabling them to develop concepts in creating works that reflect personal identity and meaningful artistic expression.

This article presents guidelines for applying Experiential Learning in the teaching and learning of an Applied Painting course. The approach aims to encourage students to construct new knowledge through artistic creation and to apply painting skills in the development of artworks that respond to

* อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

practical needs in real-world contexts. Furthermore, it promotes the integration of personal experiences into the development of creative thinking potential and arts professional competencies necessary for future.

Keywords: Experiential Learning, Applied Painting, Art Education

**บทนำ**

ในการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในยุคปัจจุบันให้ประสบความสำเร็จ ผู้เรียนควรพัฒนาทักษะที่สำคัญ ได้แก่ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม ความรับผิดชอบ ภาวะผู้นำ และการเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 นั้น นอกเหนือจากเนื้อหาสาระของวิชา ควรมีการเรียนรู้จากการค้นคว้าเองของผู้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ช่วยแนะนำและช่วยออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเองได้ (วิจารณ์ พานิช, 2555) ในอดีตระบบการศึกษามุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอดข้อมูลและความรู้ในตำราให้กับผู้เรียน แต่ในโลกปัจจุบันผู้เรียนต้องมีทักษะในการเข้าถึงข้อมูล คัดกรอง วิเคราะห์ และนำความรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยองค์การ UNESCO, OECD และ World Economic Forum ต่างย้ำว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ควรเน้นไปที่ 3 กลุ่มทักษะหลัก ได้แก่ ทักษะพื้นฐาน ทักษะที่จำเป็นในชีวิต และทักษะการเรียนรู้ในการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา การเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ระบบการศึกษาจึงต้องเปลี่ยนแปลงโครงสร้างจากการสอนแบบครูเป็นศูนย์กลาง ไปสู่การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยหนึ่งในลักษณะที่สำคัญนี้ คือการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เนื้อหาการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับบริบทของชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำไปใช้ได้จริง เช่น การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์หรือประสบการณ์ (จตุรงค์ พยอมแย้ม, 2568) ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory หรือ ELT) ระบุว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติ ด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น โดยมีจุดสำคัญคือการทบทวนประสบการณ์ หรือนำสิ่งที่เคยลงมือทำมาตกผลึกความคิด เพื่อให้ได้องค์ความรู้ใหม่ และนำไปต่อยอดความรู้เดิม หรือสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่น ๆ (Kolb, 1984) ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวพัฒนามาจากทฤษฎีทางศิลปศึกษา ของ John Dewey ที่มองว่าศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ชีวิต และประสบการณ์ทางสุนทรียะเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างการกระทำ การรับรู้และความหมายที่มนุษย์สร้างขึ้นจากชีวิตประจำวัน Dewey (1934) และทฤษฎีของ Lewin (1946) ที่ระบุว่าการวิจัยและการปฏิบัติจริงส่งผลให้มีการพัฒนาปรับปรุงการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เมื่อมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จะเกิดเป็นประสบการณ์ใหม่และเกิดการปรับตัวของสติปัญญา เพื่อให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นั้น (Piaget, 1977) สอดคล้องกับงานวิจัยของ

สายพิณ สังคีตศิลป์ (2568) ที่วิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนเพื่อสมรรถนะการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีศักยภาพในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างครูทัศนศิลป์ที่มีคุณภาพ สามารถจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม และความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถตอบสนองทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง พัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้สามารถนำไปใช้ได้จริง โดยเฉพาะการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตเพื่อออกสู่การประกอบอาชีพ (พัชรินทร์, แสนประเสริฐ, 2566) และยังสอดคล้องกับการวิจัยของจักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า และกรกฎ แพทย์หลักฟ้า (2569) ที่สรุปว่าการบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงต่อการพัฒนารูปแบบการสอนสีน้ำในระดับอุดมศึกษา ช่วยให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และเห็นคุณค่าของศิลปะอย่างแท้จริง ควรนำไปประยุกต์ในการสอนศิลปะแขนงอื่น ๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าทางการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ดังนั้นการนำแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้เรียน มาประยุกต์สู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประยุกต์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาจิตรกรรม เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ทักษะทางศิลปะที่ตนถนัดและมีพื้นฐานอยู่แล้ว ผนวกกับประสบการณ์เดิมของตน พัฒนาเป็นองค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบของศิลปะที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เพื่อเชื่อมโยงสู่การฝึกทักษะในการนำองค์ความรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ นำไปประกอบวิชาชีพทางศิลปะในอนาคตได้

**เนื้อหา**

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในปัจจุบัน

การศึกษาในอดีตที่ผ่านมาเน้นไปถ่ายทอดข้อมูลและความรู้ในตำราให้แก่ผู้เรียน แต่ในปัจจุบันที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ผู้เรียนจึงต้องมีทักษะในการคัดกรอง วิเคราะห์ และการประยุกต์นำความรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสมมากกว่าการท่องจำ เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 ระบบการศึกษาจึงต้องเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสู่การเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Learning) โดยมีหลักการเรียนรู้ที่สำคัญคือ

1. การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงนั่งฟัง แต่ต้อง คิด ลงมือทำ ทดลอง ตั้งคำถาม และสะท้อนความเข้าใจผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น โครงงาน (Project-based Learning) การเรียนรู้จากปัญหา (Problem-based Learning)

2. การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เนื้อหาการเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับบริบทของชีวิตจริง เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำไปใช้ได้จริง เช่น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การออกไปเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือการบูรณาการข้ามวิชา (Interdisciplinary Learning)

3. การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ สามารถช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น ปรับให้เหมาะกับแต่ละบุคคล และเปิดโลกการเรียนรู้ไร้ขีดจำกัด ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ตามความสนใจและศักยภาพของตน

4. การประเมินที่หลากหลายและเน้นพัฒนาผู้เรียน ไม่จำกัดเพียงการสอบวัดผล ใช้การประเมินแบบ การนำเสนอผลงาน การประเมินตนเอง และการประเมินจากเพื่อนร่วมทีม เพื่อสะท้อนให้เห็นความก้าวหน้า และการเรียนรู้ที่แท้จริงของแต่ละคน

บทบาทของครูผู้สอนในยุคใหม่จึงเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้จากตำราไปเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (Learning Designer) ที่ต้องมีความเข้าใจในผู้เรียนแต่ละคน และสามารถใช้กลยุทธ์การสอนที่หลากหลาย เพื่อสร้างแรงจูงใจและพัฒนาทักษะที่จำเป็น และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต พร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลง เปิดกว้างสำหรับการเรียนรู้ที่มีสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อชีวิตของผู้เรียนในโลกความเป็นจริง

หลักการเรียนรู้ที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาด้านศิลปะ การที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง (การเรียนรู้เชิงรุก หรือ Active Learning) ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การตัดสินใจในการปฏิบัติงาน มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ และค้นหาแนวทางการเรียนรู้ของตนเอง ฉะนั้นจึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน ตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนทุ่มเทในการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงออกถึงความรู้ความสามารถ ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง ซึ่งเป็นความสามารถที่แตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตัวเอง จึงเกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวก

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์

ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory, ELT) ของ David Kolb นักทฤษฎีการศึกษา ได้พัฒนาและอ้างอิงจากทฤษฎีที่สำคัญ ดังนี้

Dewey (1934) ทฤษฎีศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) อธิบายว่าศิลปะไม่ได้เป็นเพียงแค่วัตถุ แต่เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ชีวิต เป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ทางสุนทรียะเกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างการกระทำ การรับรู้และความหมายที่มนุษย์สร้างขึ้นจากประสบการณ์ในชีวิต

Lewin (1946) ทฤษฎีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ระบุว่าการวิจัยแบบดั้งเดิมไม่ได้ช่วยผู้ปฏิบัติงานในการแก้ปัญหาที่แท้จริง จึงควรมีการวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อเป็นเครื่องมือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้ โดยมีขั้นตอนการระบุปัญหา วางแผนแก้ปัญหา การลงมือปฏิบัติตามที่วางแผนไว้ และการค้นพบความรู้ใหม่ซึ่งได้จากการปฏิบัติ

Piaget (1977) ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) อธิบายว่าการเรียนรู้ไม่ได้ถูกถ่ายทอดจากผู้สอนไปยังผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ ผู้เรียนจึงมีบทบาทเป็นผู้สร้างความรู้ความเข้าใจขึ้นจากการลงมือปฏิบัติ การสำรวจและการแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมเป็นพื้นฐานจากประสบการณ์เดิมและสืบเนื่องเป็นประสบการณ์ใหม่

Kolb (1984) ได้ระบุว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือกระบวนการสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติด้วยการนำเอาประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาบูรณาการเพื่อสร้างการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น โดยมีจุดสำคัญคือการทบทวนประสบการณ์หรือนำสิ่งที่ลงมือทำมาตกผลึกทางความคิด เพื่อให้ได้รับรู้ถึงความรู้ใหม่ เป็นการนำไปต่อยอดความรู้เดิมหรือสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทอื่น ๆ การมีประสบการณ์แต่ไม่ได้ตกผลึกเสมือนกับมีความรู้เท่าเดิมหรือไม่สามารถนำไปปรับใช้ต่อได้ เหตุเพราะขาดการสรุปประสบการณ์นั้น ๆ ให้กับตนเอง เนื่องจากความรู้แต่ละบุคคลมีรูปแบบการเรียนรู้ (Learning Styles) ที่แตกต่างกันออกไป และนำเสนอว่าการที่จะนำทฤษฎีนี้ไปใช้ให้เกิดการเรียนรู้ จำเป็นต้องผ่านวงจรทั้ง 4 ขั้น (Experiential Learning Cycle, ELT Cycle) ซึ่งประกอบไปด้วย

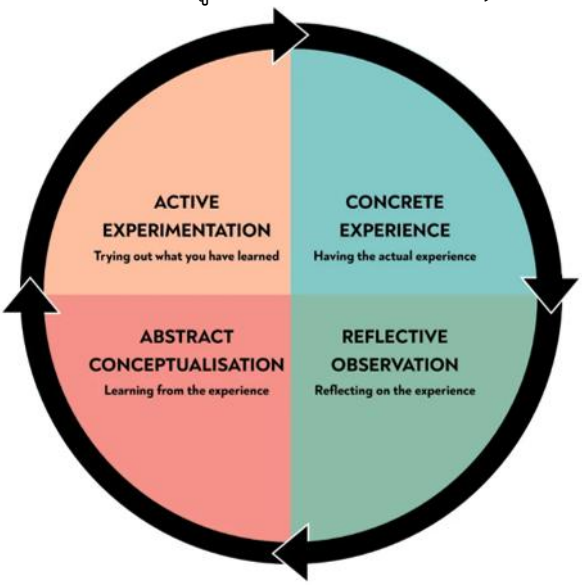
1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) ผู้เรียนเผชิญกับประสบการณ์จริง ทั้งประสบการณ์เดิมหรือสถานการณ์ใหม่ หรือการตีความประสบการณ์ที่มีอยู่ในแง่มุม แนวคิดใหม่

2. การสะท้อนประสบการณ์ (Reflective Observation) ผู้เรียนไตร่ตรองพิจารณา ทบทวน ตั้งคำถามต่อประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในแง่ของความรู้ที่มีอยู่

3. การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) การสังเคราะห์ประสบการณ์เป็นแนวคิด หลักการใหม่ หรือการปรับเปลี่ยนแนวคิดเชิงนามธรรมที่มีอยู่ให้เป็นองค์ความรู้ใหม่ จากประสบการณ์ของตนเอง

4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) นำแนวคิดไปทดลองใช้และประเมินผล ผู้เรียนจะได้ลองใช้ความคิดกับบริบทของตัวเอง และสามารถสรุปองค์ความรู้ได้

วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (ELT Cycle)




**ภาพที่ 1 Experiential Learning Cycle**
**ที่มา: https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html**

การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลก้าวหน้าผ่านวงจร 4 ขั้นตอน คือ การมีประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม ตามด้วยการสังเกตและการไตร่ตรองประสบการณ์นั้น นำไปสู่การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (การวิเคราะห์) และค้นพบการสรุปความรู้ ซึ่งจะถูกนำไปใช้ทดสอบสมมติฐานในสถานการณ์ในอนาคต ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ใหม่ วงจรการเรียนรู้ต่อเนื่องนี้ ซึ่งเริ่มจากความรู้สึก การสังเกต การคิด ไปจนถึงการลงมือทำ ช่วยให้แต่ละบุคคลพัฒนาทักษะและความรู้โดยการไตร่ตรองการกระทำ และนำความเข้าใจใหม่ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ในอนาคต ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

การเรียนรู้จากประสบการณ์สู่ผลงานจิตรกรรมประยุกต์

จิตรกรรมประยุกต์ (Applied Painting) เป็นการรวบรวมกระบวนการคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยเฉพาะผลงานด้านจิตรกรรมที่ทำให้เกิดกระบวนการประยุกต์กับองค์ความรู้ในด้านอื่น ซึ่งทำให้เกิดการผสมผสานและเกิดแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ รวมถึงการบูรณาการ การนำความรู้ที่แตกต่างกันมาใช้ส่งเสริมกันให้เกิดประโยชน์และมิติที่หลากหลายในผลงานเดียว ในขณะเดียวกันกลับมาความประสานเป็นหนึ่งเดียว (อิทธิพล วิมลศิลป์, 2548)

จากการศึกษารูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะกับนักศึกษาศิลปะในปัจจุบัน รวมถึงการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ ผู้เขียนได้นำมาปรับใช้ในการสอนรายวิชาจิตรกรรมประยุกต์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาจิตรกรรม วิทยาลัยช่างศิลป โดยมีขั้นตอนการเรียนการสอนดังนี้

1. ให้นักศึกษาเสนอโครงการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประยุกต์ โดยใช้ทักษะด้านจิตรกรรมสร้างผลงานที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์หรือเป็นสินค้าได้ ให้นักศึกษาลองนำเสนอแนวคิดที่หลากหลาย ซึ่งส่วนใหญ่นักศึกษาเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ตนเคยมีประสบการณ์ ผู้สอนแนะแนวทางให้ขยายความหมายจากความรู้หรือประสบการณ์ที่นักศึกษาคุ้นเคย

2. นักศึกษานำเสนอแนวคิด เทคนิค และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน ทดลองออกแบบผลงาน รายงานปัญหา และการแก้ไขระหว่างการทำงาน

3. ลงมือสร้างสรรค์ผลงานตามที่ได้ออกแบบไว้

4. นำเสนอผลงานและสรุปผลการสร้างสรรค์ผลงาน

ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาในรายวิชาจิตรกรรมประยุกต์



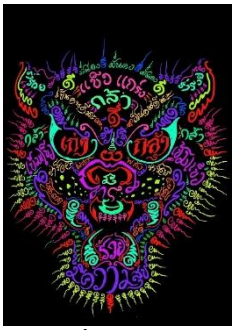
**ภาพที่ 2 เสือคงกระพันชาตรี**
**ที่มา: พิชณัฐ นิลสวย**



**ภาพที่ 3 เสือมหาอำนาจ**
**ที่มา: พิชณัฐ นิลสวย**



**ภาพที่ 4 เสือเหลียวหลัง**
**ที่มา: พิชณัฐ นิลสวย**



**ภาพที่ 5 หน้าเสือ**
**ที่มา: พิชณัฐ นิลสวย**

ภาพร่างผลงานของนักศึกษา โดยนักศึกษาได้แรงบันดาลมาจากประสบการณ์ที่เคยทำงานเป็นช่างสักมาก่อน จึงใช้ลวดลายการสักบนร่างการกับความเชื่อที่มีต่อสัญลักษณ์รูปเสือที่ผู้คนนิยมใช้เป็นลายในการสัก นำลวดลายมาดัดแปลงให้มีความเป็นอัตลักษณ์ส่วนตน โดยใช้ทั้งวิธีการร่างบนกระดาษและแท็บเล็ต รวมถึงใช้ AI เพื่อช่วยให้เส้นคมชัดขึ้น



**ภาพที่ 6 ผลงานเสื้อยืดพิมพ์ลายยันต์เสือ**
**ที่มา: พิชณัฐ นิลสวย**

ผลงานของนักศึกษา จากลวดลายความเชื่อในการสัก นำมาสกรีนลงบนเสื้อยืด เพื่อต่อยอดเป็นสินค้า มีจุดขายที่ลวดลายที่เป็นความเชื่อด้านการส่งเสริมกำลังใจ โดยที่ไม่ต้องไปสักลายหากแต่ย้ายสัญลักษณ์ทางความเชื่อนั้นมาอยู่บนเสื้อยืดที่สามารถใส่ไปได้ทุกที่แทน



**ภาพที่ 7 ผลงานแผ่นพับวงจรชีวิตและการวางไข่ของปูม้า**
**ที่มา: อธิวัฒน์ ทะเลลึก**

ผลงานของนักศึกษา จากประสบการณ์ของนักศึกษาที่มีภูมิลำเนาอยู่บนเกาะทางภาคใต้ของไทย และมีความผูกพันกับสัตว์ทะเล จึงใช้ทักษะทางจิตรกรรมประยุกต์กับความรู้เรื่องสัตว์ทะเล คือปูม้า มาสร้างเป็นแผ่นพับให้ความรู้เกี่ยวกับวงจรชีวิตปูม้า เพื่อนำไปเผยแพร่ให้นักท่องเที่ยวหรือเยาวชน วิธีการที่นักศึกษาใช้สร้างชิ้นงาน เริ่มตั้งแต่การค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมจากความรู้เดิมของตน ร่างภาพลงบนกระดาษลงสีน้ำและสีอะคริลิก แยกส่วนภาพต่าง ๆ ออกจากกัน จากนั้นตัดต่อภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop และใช้ Canva ในการลงข้อมูลตัวอักษร

กิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาจิตรกรรมประยุกต์มีความสอดคล้องกับ ELT Cycle ดังนี้

1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) นักศึกษาได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์จริงของตน เช่น การเป็นช่างสัก การได้ดำรงชีวิตใกล้ชิดทะเลและมีความคุ้นเคยกับสัตว์ทะเล มีการบันทึกประสบการณ์ในรูปแบบข้อมูลต่าง ๆ

2. การสะท้อนประสบการณ์ (Reflective Observation) นักศึกษาวิเคราะห์ความรู้สึก ความประทับใจ ความหมายและคุณค่าของประสบการณ์ พร้อมค้นหาประเด็นที่จะสื่อสารผ่านงานจิตรกรรมประยุกต์ เช่น ประเด็นความเชื่อเรื่องความเป็นสิริมงคลกับลายสัก หรือประเด็นปัญหาจำนวนปูม้าที่ลดลงทุกปี

3. การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) นักศึกษาพัฒนาแนวคิด กำหนดสาระ เลือกรูปแบบ เทคนิค วิธีการทางศิลปะ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดด้วยการออกแบบภาพร่าง เช่น การออกแบบรอยสักในรูปแบบใหม่ที่มีลวดลายและสีสันทันสมัยขึ้น เพื่อนำมาใช้สกรีนลงบนเสื้อ หรือการออกแบบแผ่นพับเพื่อนำเสนอวงจรชีวิตและความสำคัญของปูม้าเพื่อสะท้อนไปถึงการอนุรักษ์

4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) นักศึกษาลงมือสร้างสรรค์ผลงานทดลองใช้เทคนิคตามที่วางแผนไว้ ระหว่างการปฏิบัติงานมีการนำเสนอความก้าวหน้าของผลงาน เพื่อปรับปรุงให้ผลงานสมบูรณ์ที่สุด ประเมินผลงานและนำประสบการณ์ที่ได้รับกลับไปพัฒนาผลงานต่อไป

**สรุปผล**

การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นกระบวนการในการพัฒนาผู้เรียนด้านการคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และยังสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการนี้ในการจัดกิจกรรมทางการเรียนการสอนในสาขาวิชาทางศิลปะ การพัฒนาชุมชนหรือการบริการวิชาการ รวมถึงการสร้างผลิตภัณฑ์เพื่อประกอบอาชีพ การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นแนวคิดที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาจิตรกรรมประยุกต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้นำประสบการณ์ส่วนบุคคลและประสบการณ์จากบริบทจริง มาสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการสะท้อนคิด สังเคราะห์แนวคิด และทดลองปฏิบัติ จนนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประยุกต์ ที่มีทั้งคุณค่าทางสุนทรียะและประโยชน์ใช้สอย อันเป็นการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์การแก้ปัญหา และเตรียมความพร้อมในการประกอบวิชาชีพทางศิลปะในอนาคต ทั้งยังเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาทางศิลปะให้เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อสอดรับกับการศึกษาในอนาคต สอดคล้องกับสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ ที่ระบุว่าความสำคัญของการผสานการเรียนรู้ไปกับการใช้ชีวิต ได้ส่งเสริมให้เกิดเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีการสร้างการมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมผู้คนให้มีทักษะที่จำเป็นในอนาคตในรูปแบบที่หลากหลายซึ่งให้เหมาะสมต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคตต่อไป

**รายการอ้างอิง**

จตุรงค์ พยอมแย้ม. (2568). *การจัดรูปแบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21: การเรียนรู้เพื่ออนาคตที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา*. สถาบันนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยมหิดล.

จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, และกรกฎ แพทย์หลักฟ้า. (2569). การพัฒนากิจกรรมระบายสีน้ำสำหรับนิสิตระดับอุดมศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยความร่วมมือระหว่างครูศิลปะไทยและจีน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, *30*(1), 51-70.

พัชรินทร์ สุริยวงค์, และแสนประเสริฐ ปานเนียม. (2566). การเรียนรู้เชิงรุก Active Learning : กลยุทธ์การสร้างความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์ (มสป.)*, *25*(2), 7-25.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรีสฤษดิ์วงศ์.

สายพิณ สังคีตศิลป์. (2568). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, *26*(1), 230-246.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2567). *อนาคตของการเรียนรู้ในบริบทประเทศไทย พ.ศ. 2573*. https://www.nia.or.th/FuturesandBeyond-Navigating-Thailand-toward-2030

อิทธิพล วิมลศิลป์. (2548). *จิตรกรรมประยุกต์ Applied Painting*. โครงการตำราและหนังสือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Perigee Books.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, *2*(4), 34–46.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

# การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องการออกแบบหน้ากากผีตาโขน โดยใช้วัสดุทดแทน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

# DEVELOPMENT OF AN ACTIVE LEARNING LESSON PLAN ON PHI TA KHON MASK DESIGN USING ALTERNATIVE MATERIALS FOR GRADE 9 STUDENTS

**ฐิติวรดา ประสพ* ณิชกานต์ สุขเหลือ* ณิชาภา ประพันธ์กุล* ธนากร มาเกิด* ธรรมจักร สัพศรี* ปพิชญา นาคศาสตร์* ปวริศา ขุนทอง* สุกฤตา เปี่ยมเอม* ทิพารินทร์ เลิศฤทธิ์วิมานแมน** และบัณฑิต เข็มทอง****

THITIWORADA PRASOB NICHAKARN SUKHLUA NICHAPA PRAPHANKUL THANAKORN MAKOED THAMMACHAK SUPPHASI PAPITCHAYA NAKSAT PAWARISA KHUNTHONG SUKITTA PIEMAEM TIPARIN LERTLITHWIMARNMAN AND BUNDIT KHEMTHONG

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์ เรื่องหน้ากากผีตาโขน สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา โดยคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจง ประกอบด้วยปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 3 คน ครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. กระบวนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ 2) การวางแผนและการออกแบบ 3) การขึ้นโครงสร้างหน้ากากผีตาโขน 4) การเตรียมส่วนจมูกและเขา 5) การประกอบโครงสร้างของหน้ากากผีตาโขน และ 6) การตกแต่งหน้ากาก 2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.90 สะท้อนให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพและมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก, หน้ากากผีตาโขน, วัสดุทดแทน, นาฏศิลป์ศึกษา

---

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research aimed to study the fabrication process of Phi Ta Khon masks and develop a lesson plan for designing dance performance props, focusing on the Phi Ta Khon mask, for Grade 9 students. A Research and Development (R&D) methodology was employed and key informants were selected through purposive sampling. The participants consisted of three local wisdom scholars, three dance teachers, and three experts who evaluated the quality of the lesson plan. The research instruments comprised an interview form, a lesson plan, and a quality evaluation form for the lesson plan. Data were analyzed using mean and standard deviation. The research findings revealed two main results. The first is the fabrication process of the Phi Ta Khon mask consisting of six steps as follows: 1) preparation of materials and equipment, 2) planning and designing, 3) forming the mask structure, 4) preparing the nose and horns, 5) assembling the structural components, and 6) decorating the mask. The second is the overall quality evaluation of the developed lesson plan which was at a high level (M = 4.37, SD = 0.90). This indicates that the lesson plan is of high quality and appropriate for implementation in the teaching and learning context.

Keywords: Active Learning Lesson Plan, Phi Ta Khon Mask, Alternative Materials, Dance Education

**บทนำ**

ความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องในศตวรรษที่ 21 ส่งผลกระทบอย่างมากต่อโครงสร้างและทิศทางการจัดการศึกษาในระดับสากล การเตรียมความพร้อมให้แก่ประชากร เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงจึงเป็นวาระสำคัญระดับชาติ ในบริบทของประเทศไทย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้กำหนดทิศทางในแผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560 - 2579) โดยมุ่งเน้นการยกระดับสมรรถนะของผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนากำลังคนให้สามารถขับเคลื่อนประเทศด้วยการคิดวิเคราะห์และนวัตกรรมสร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้จึงเกิดนโยบายการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการจัดการเรียนรู้แบบบรรยายที่เน้นการเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning) ไปสู่การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่ง วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2562) ได้อธิบายไว้ว่า เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ การเรียนรู้เชิงรุกนี้ถือเป็นกลไกสำคัญในการเสริมสร้างกลุ่มทักษะ 4C's อันเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ เมื่อพิจารณาในบริบทของการจัดการเรียนการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ พบว่า รายวิชานาฏศิลป์ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่การถ่ายทอดทักษะทางร่างกายหรือการร่ายรำเพื่อให้เกิดความสุนทรีย์เพียงอย่างเดียว แต่ยังมีเป้าหมายในการพัฒนากระบวนการคิดและการออกแบบสร้างสรรค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้กำหนดตัวชี้วัด ศ. 3.2 ม. 3/1 สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้อย่างชัดเจนว่า ผู้เรียนต้องสามารถออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายเพื่อใช้สำหรับการแสดงนาฏศิลป์และละครที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ ได้ ตัวชี้วัดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการพัฒนาทักษะการออกแบบควบคู่ไปกับการบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ระหว่างศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ และประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่มาและสามารถใช้ความรู้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

อย่างไรก็ตาม เมื่อนำตัวชี้วัดดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติจริงในระดับชั้นเรียน กลับพบปัญหาและข้อจำกัดเชิงบริบทที่ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนไม่บรรลุเป้าหมาย โดยเฉพาะเมื่อต้องนำงานประณีตศิลป์ที่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น การสร้างสรรค์หน้ากากผีตาโขนของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มาเป็นกรณีศึกษา จากข้อมูลเชิงประจักษ์พบว่า การประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนตามกระบวนการดั้งเดิมนั้นมีความซับซ้อน และต้องอาศัยวัสดุจากธรรมชาติที่มีความเฉพาะเจาะจงในพื้นที่ ได้แก่ หวดนึ่งข้าวเหนียวสำหรับทำส่วนหมวกและกาบมะพร้าว สำหรับทำส่วนหน้ากาก วัสดุเหล่านี้จัดหาได้ยากในพื้นที่อื่น นอกเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ไม่ได้รับประทานข้าวเหนียวเป็นอาหารหลัก ส่งผลให้ต้นทุนการจัดหาวัสดุในการจัดการเรียนการสอนสูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ปัญหาด้านความปลอดภัย ถือเป็นอุปสรรคสำคัญ เนื่องจากการทำงานกับวัสดุธรรมชาติต้องผ่านกระบวนการตัด เจาะ ดัดโค้ง ซึ่งต้องใช้ทักษะช่างและเครื่องมือที่มีความคม เช่น มีดพร้าและสิ่ว ซึ่งเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุในกลุ่มผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนต้น นอกจากนี้การเตรียมวัสดุธรรมชาติยังเป็นกระบวนการที่ใช้ระยะเวลายาวนาน สวนทางกับโครงสร้างเวลาเรียนของรายวิชานาฏศิลป์ที่มีเพียง 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ข้อจำกัดเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรเกิดความยากลำบาก

นอกเหนือจากข้อจำกัดด้านวัสดุและเวลาแล้ว ปัญหาข้อบกพร่องของการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ในปัจจุบัน ถึงแม้วิชาศิลปะจะมีเป้าหมายในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แต่ในทางปฏิบัติแผนการสอนมักอิงตามรูปแบบดั้งเดิมที่สมบูรณ์อยู่แล้ว ส่งผลให้การเรียนรู้กลายเป็นการทำตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด หรือหยุดอยู่แค่การเลียนแบบ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับทัศนะของชญานิน คำสองสี (2563) ที่ยืนยันว่าการประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการคิดสวนทาง (Backward Thinking) เพื่อปรับปรุงหรือสร้างสรรค์นวัตกรรมจากรากฐานเดิม มีความจำเป็นอย่างยิ่ง

ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียน เมื่อแผนการจัดการเรียนรู้ไม่เอื้อให้ผู้เรียนใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา ผลงานการออกแบบอุปกรณ์การแสดงของผู้เรียนจึงมักขาดแนวคิดที่มาจากการวิเคราะห์บริบททางวัฒนธรรม ทำให้ผลงานขาดมิติเชิงลึกและไม่สามารถสะท้อนทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเต็มศักยภาพ (ณัฐรดา ลิ่มสกุล, 2564)

เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดเชิงบริบทและแก้ปัญหาการขาดแคลนแผนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิด แนวคิดการใช้วัสดุทดแทน จึงถูกนำมาประยุกต์ใช้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษา การเลือกใช้วัสดุที่หาได้ง่าย มีต้นทุนต่ำ หรือวัสดุเหลือใช้ มาผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อจำลองโครงสร้างหน้ากากผีตาโขน ไม่เพียงช่วยลดข้อจำกัดด้านต้นทุนและความปลอดภัย แต่ยังส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างเต็มรูปแบบ เมื่อผู้เรียนต้องเผชิญกับวัสดุที่ไม่คุ้นเคย และต้องแปลงสภาพกระดาษแบนราบให้กลายเป็นโครงสร้างสามมิติ ผู้เรียนจะต้องใช้กระบวนการแก้ปัญหา การคำนวณสัดส่วน ทดลองผิดถูกและฝึกความยืดหยุ่นทางปัญญา กิจกรรมในลักษณะนี้จะช่วยเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับข้อมูลเชิงรับไปสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้เชิงรุก ซึ่งถือเป็นการยกระดับขีดความสามารถในการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรม ผ่านวิจารณญาณในยุคสมัยของตนเอง จากกระบวนทัศน์ทางการศึกษาที่แปรเปลี่ยนไปและข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์ สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องหน้ากากผีตาโขน โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R&D) อย่างเป็นระบบ แผนการสอนนี้มุ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้คิด ออกแบบ และตัดสินใจด้วยตนเอง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและส่งเสริมการคิดแบบอเนกนัยควบคู่กับการทำงานร่วมกับผู้อื่น การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการสร้างคุณค่าต่อการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ที่เน้นการวิเคราะห์และต่อยอดภูมิปัญญาให้มีชีวิต และเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการปฏิรูปการศึกษาในระดับปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในการสร้างสรรค์นวัตกรรมตอบสนองเป้าหมายของประเทศชาติต่อไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน สำหรับการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ ของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

2. เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน สำหรับการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

**วิธีการศึกษา**

1. กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในขั้นตอนของ R1 และ D1

ขั้น R1 ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ นักปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ด้านการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน และมีผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับภูมิภาคขึ้นไป เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางและขั้นตอนการสร้างหน้ากากผีตาโขน และผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีประสบการณ์ในการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไม่น้อยกว่า 3 ปี เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้น D1 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีวุฒิการศึกษาในระดับชั้นปริญญาโทขึ้นไป ด้านการศึกษา และมีประสบการณ์สอนด้านการศึกษาไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์แนวทางในการสร้างหน้ากากผีตาโขน สำหรับนักปราชญ์ชาวบ้าน 2) แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน สำหรับผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 3) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง หน้ากากผีตาโขน จำนวน 3 แผน แผนละ 50 นาที (1 คาบ) และ 4) แบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อใช้ในการประเมินความเหมาะสมและคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้น R1 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ Active Learnning การพัฒนาผู้เรียน วัฒนธรรมประเพณีผีตาโขน มาออกแบบและสร้างเครื่องมือวิจัย (แบบสัมภาษณ์) ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำแบบสัมภาษณ์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย โดยคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) กำหนดค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากนั้นจึงนำเครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบไปใช้เก็บข้อมูล โดยการการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านประเพณีผีตาโขนของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และครูผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการนำมาออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์ เรื่อง หน้ากาก ผีตาโขน สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้น D1 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์มาร่างแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องหน้ากากผีตาโขน จำนวน 3 แผน และนำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ร่างขึ้นเสนอที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไข

ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน แผนละ 50 นาที (1 คาบ) ดังนี้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ศึกษาประวัติความเป็นมาผีตาโขน องค์ประกอบและขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน

2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน

3) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน

จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ด้วยแบบประเมิน 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยประสานงานไปยังกลุ่มเป้าหมายเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูลที่เกี่ยวกับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องหน้ากากผีตาโขน จากนั้นดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายตามวันและเวลาที่กำหนด พร้อมบันทึกและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สำหรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ภายหลังการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินคุณภาพเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ความสอดคล้องขององค์ประกอบ และความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ ก่อนนำผลการประเมินไปวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

คณะผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์นักปราชญ์ชาวบ้านและผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา(Content Analysis) เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวทางการสร้างหน้ากากผีตาโขน และแนวทางการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลที่ได้มาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ คณะผู้วิจัยนำผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พร้อมแปลผลตามเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

4.50 - 5.00 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง ระดับมากที่สุด
3.50 - 4.49 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง ระดับมาก
2.50 - 3.49 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง ระดับปานกลาง
1.50 - 2.49 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง ระดับน้อย
1.00 - 1.49 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง ระดับน้อยที่สุด

**ผลการศึกษา**

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องหน้ากากผีตาโขน สามารถแบ่งผลการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

1. ผลการศึกษาขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน จากการสัมภาษณ์นักปราชญ์ชาวบ้านร่วมกับการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนออกเป็น 6 ขั้นตอน โดยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านการใช้วัสดุทดแทนที่หาได้ง่ายและปลอดภัยสำหรับผู้เรียน สรุปเป็นตารางเปรียบเทียบและแผนภาพ (Flowchart) ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน

| ขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน | การประดิษฐ์แบบประเพณี (ดั้งเดิม) | การประดิษฐ์ในการเรียนการสอน (วัสดุทดแทน) |
|---|---|---|
| ขั้นตอนที่ 1 การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ | 1. จัดเตรียมวัสดุจากธรรมชาติ เช่น ทางมะพร้าว หวดนึ่งข้าวเหนียว กาบดอกมะพร้าว และรากไม้ไผ่<br>2. เตรียมอุปกรณ์ช่าง เช่น มีดสว่าน น็อตเกลียว หวาย และกระดาษทราย<br>3. นำทางมะพร้าวไปแช่น้ำประมาณ 2-3 ชั่วโมงเพื่อให้ดัดโค้งได้ง่าย แล้วขัดทำความสะอาด | 1. จัดเตรียมวัสดุทดแทนที่หาได้ง่าย เช่น กระดาษจั่วปัง กระดาษแข็ง หรือกระดาษลัง<br>2. เตรียมอุปกรณ์ช่างพื้นฐานที่ปลอดภัย เช่น กรรไกร คัตเตอร์ ปืนกาว และเครื่องเย็บกระดาษ<br>3. เตรียมสีและอุปกรณ์วาดเขียน เช่น ดินสอ ปากกาเมจิกสีดำ สีไม้ หรือสีอะคริลิก |
| ขั้นตอนที่ 2 การวางแผนอุปกรณ์และการออกแบบ | 1. ร่างแบบตำแหน่งดวงตาบนหน้ากากทางมะพร้าว<br>2. ร่างลวดลายเพื่อเป็นแนวทางและกำหนดจุดที่จะทำการเจาะช่องตา | 1. นำกระดาษแข็งมาวาดรูปหน้ากากโดยกำหนดสัดส่วนให้พอดีกับผู้สวมใส่ (กว้าง 30-40 ซม. สูง 40-45 ซม.) |

| ขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน | การประดิษฐ์แบบประเพณี (ดั้งเดิม) | การประดิษฐ์ในการเรียนการสอน (วัสดุทดแทน) |
|---|---|---|
| | | 2. วาดกระดาษรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า (กว้าง 60 ซม. สูง 40 ซม.) สำหรับส่วนหัว<br>3. ออกแบบรูปทรงเขาและจมูกตามจินตนาการ |
| ขั้นตอนที่ 3 การขึ้นโครงสร้างหน้ากากผีตาโขน | 1. นำทางมะพร้าวมาดัดเข้ากับเสาหรือต้นไม้เพื่อให้โค้งรับกับใบหน้า<br>2. นำหวดนึ่งข้าวเหนียวมาดันส่วนฐานให้โค้งนูนขึ้นคล้ายหมวก<br>3. เย็บหวดนึ่งข้าวเหนียวติดกับทางมะพร้าวส่วนใบหน้าที่ดัดโค้งไว้ | 1. ตัดกระดาษตามรูปทรงหน้ากากที่ร่างไว้<br>2. ตัดกระดาษรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าพับมุมเข้าหากันให้เป็นทรงกรวย เย็บติดด้วยเครื่องเย็บกระดาษ แล้วตัดแต่งส่วนท้ายให้พอดี |
| ขั้นตอนที่ 4 การเตรียมส่วนจมูกและเขา | **เขา** นำกาบดอกมะพร้าวมาตัดแบ่งครึ่งให้คล้ายเขากระบือ แล้วใช้กระดาษทรายเบอร์ 1000 ขัดแต่งพื้นผิวให้เรียบสวยงาม<br>**จมูก** เตรียมรากไม้ไผ่เพื่อใช้เป็นชิ้นส่วนจมูก | **เขา** วาดและตัดกระดาษแข็งตามแบบรูปทรงคล้ายเขาควายที่ออกแบบไว้<br>**จมูก** วาดและตัดกระดาษแข็งตามแบบรูปทรงจมูกที่ออกแบบไว้ |
| ขั้นตอนที่ 5 การประกอบโครงสร้างของหน้ากากผีตาโขน | 1. ใช้สว่านเจาะช่องดวงตาตามที่ร่างไว้<br>2. นำจมูก (รากไม้ไผ่) ยึดติดกึ่งกลางหน้ากากด้วยสว่านและน็อตเกลียว แล้วใช้ขี้เลื่อยอุดแต่งรอยต่อ<br>3. นำเขา (กาบดอกมะพร้าว) ยึดติดเข้ากับด้านข้างของหวดนึ่งข้าวเหนียวด้วยเข็มและด้าย | 1. นำส่วนจมูกที่วาดลวดลายและตัดแล้วมาประกอบเข้ากับหน้ากากโดยใช้ปืนกาวยึดติด<br>2. นำส่วนหัว (กระดาษทรงกรวย) มาประกอบเข้ากับใบหน้าด้วยปืนกาว<br>3. นำกระดาษรูปทรงเขามายึดติดด้านข้างซ้าย-ขวาของส่วนหัวด้วยปืนกาว |
| ขั้นตอนที่ 6 การตกแต่งหน้ากาก | ตกแต่งหน้ากากตามความต้องการโดยแบบดั้งเดิมจะใช้สีจากธรรมชาติ เช่น ขมิ้น ปูนขาว ขี้เถ้า และเขม่าไฟ | ออกแบบและวาดลวดลายลงบนกระดาษแต่ละส่วน (เว้นบริเวณดวงตาไว้เพื่อเจาะรู) |




**ภาพที่ 1 Flowchart ขั้นตอนการออกแบบหน้ากากผีตาโขน**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนมาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 แผน โดยบูรณาการสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 ตัวชี้วัด ม.3/1 ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ดังรายละเอียดในตารางที่1

ตารางที่ 2 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

| **แผนการจัดการเรียนรู้ที่** | **เนื้อหา** | **รูปแบบการจัดการเรียนการสอน** | **สื่อการเรียนการสอน** | **การวัดผลประเมินผล** |
|---|---|---|---|---|
| **1 (1 คาบ)** | มุ่งเน้นการศึกษาภาคทฤษฎีเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและองค์ประกอบสำคัญของหน้ากากผีตาโขน ตลอดจนการให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการวางแผนออกแบบขนาด สัดส่วน และกำหนดแนวคิดการใช้สีสันรวมถึงวัสดุอุปกรณ์ทดแทนที่จะนำมาใช้ประดิษฐ์ | รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และการวางแผนงานเชิงระบบ | เอกสารประกอบการเรียนหรือสื่อให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติและองค์ประกอบหน้ากากผีตาโขน พร้อมอุปกรณ์และเครื่องมือสำหรับการเขียนแบบและร่างภาพออกแบบลวดลาย | การประเมินด้านเนื้อหาความรู้และความเข้าใจในตัวบทเรียนภูมิปัญญาท้องถิ่น ควบคู่กับการประเมินผลงานการวางแผนและภาพร่างโครงสร้างการออกแบบหน้ากากของผู้เรียน |

| แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | เนื้อหา | รูปแบบการจัดการเรียนการสอน | สื่อการเรียนการสอน | การวัดผลประเมินผล |
|---|---|---|---|---|
| 2 (1 คาบ) | การทบทวนความรู้จากบทเรียนเดิมและการเข้าสู่ภาคปฏิบัติในการลงมือประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนจริงตามที่ออกแบบไว้ ครอบคลุมขั้นตอนการขึ้นโครงสร้างส่วนหน้า การเตรียมชิ้นส่วนจมูกและเขา การประกอบโครงสร้างรวม และการตกแต่งวาดลวดลายลงสี | รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Practice) เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า | วัสดุทดแทนที่หาได้ง่ายและมีความปลอดภัยสูงในการฝึกทักษะช่าง ได้แก่ กระดาษแข็ง กระดาษลัง กระดาษจั่วปัง รวมถึงสื่อสีน้ำหรือสีเมจิกสำหรับใช้ระบายตกแต่งลวดลาย | การประเมินพฤติกรรมระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับการประเมินความก้าวหน้าทักษะความถูกต้องและความตั้งใจในการลงมือปฏิบัติงานประดิษฐ์ชิ้นงานหน้ากาก |
| 3 (1 คาบ) | การจัดแสดงผลงานและการนำเสนอชิ้นงานหน้ากากผีตาโขนจากวัสดุทดแทนที่เสร็จสมบูรณ์ของผู้เรียนหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนและครูได้ร่วมกันอภิปราย สะท้อนคิด และสรุปผลภาพรวมจากการปฏิบัติงาน | รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (Presentation) และการอภิปรายกลุ่มร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ | ผลงานชิ้นงานหน้ากากผีตาโขนที่เสร็จสมบูรณ์ของผู้เรียนแต่ละบุคคลหรือกลุ่ม และแบบประเมินผลสำหรับใช้ประกอบการอภิปรายสรุปผล | การประเมินผลสัมฤทธิ์ของชิ้นงานหน้ากากผีตาโขนที่ประดิษฐ์เสร็จสิ้นในมิติความสุนทรีย์และการสร้างสรรค์ การประเมินทักษะการนำเสนอผลงาน และการประเมินผลการร่วมอภิปรายสรุปผลการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น |

3. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพ โดยประเมินครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเลขคณิต $\bar{X}$ เท่ากับ 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.90

ตารางที่ 3 ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาต้นแบบ

| ประเด็นที่ประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | ผลการประเมิน |
|---|---|---|---|
| 1. ชื่อหน่วยการรู้น่าสนใจชัดเจนและครอบคลุมเนื้อหา | 4.00 | 1.73 | มาก |
| 2. แผนการจัดการเรื่องรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน | 4.80 | 0.45 | มากที่สุด |
| 3. ความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างชื่อหน่วยการเรียนรู้สาระสำคัญ | 4.20 | 1.79 | มาก |
| 4. จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้และเวลาในการจัดการเรียนรู้ | 4.20 | 0.45 | มาก |
| 5. สาระการเรียนรู้มีความถูกต้องและชัดเจน | 4.40 | 0.55 | มาก |
| 6. สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | 4.00 | 1.73 | มาก |
| 7. พัฒนาผู้เรียนด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัยและทักษะพิสัยครบถ้วน | 4.40 | 0.55 | มาก |
| 8. ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน และสามารถวัดได้จริง | 4.80 | 0.45 | มากที่สุด |
| 9. กิจกรรมที่กำหนดสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะ และสมรรถนะที่สำคัญ | 4.60 | 0.55 | มากที่สุด |
| 10. สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 3/1 การออกแบบและการสร้างสรรค์อุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย เพื่อการแสดงนาฏศิลป์ | 4.20 | 1.79 | มาก |
| 11. สามารถนำผู้เรียนไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน | 4.60 | 0.89 | มากที่สุด |
| 12. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง | 4.60 | 0.55 | มากที่สุด |
| 13. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมกระบวนการคิดของผู้เรียน | 4.40 | 0.55 | มาก |
| 14. กิจกรรมการเรียนรู้สอดแทรกคุณธรรมและค่านิยมที่ดีงาม | 4.20 | 0.84 | มาก |
| 15. วัสดุ อุปกรณ์ สื่อและแหล่งเรียนรู้มีความหลากหลายเหมาะสม | 4.20 | 0.84 | มาก |
| 16. การกำหนดชิ้นงานมีความเหมาะสม | 4.80 | 0.45 | มากที่สุด |
| 17. มีการวัดผลด้วยวิธีที่หลากหลาย | 4.40 | 0.55 | มาก |
| 18. เครื่องมือวัดและประเมินผลสามารถวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ครบถ้วน | 4.20 | 0.45 | มาก |
| 19. ระบุเกณฑ์การประเมินผลมีความชัดเจน | 4.20 | 0.45 | มาก |
| **รวม** | **4.37** | **0.90** | **มาก** |

จากตารางที่ 2 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 ซึ่งยืนยันได้ว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์ เรื่องหน้ากากผีตาโขน สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนา(Research and Development)เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน และส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้มีประสิทธิภาพ สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขนสู่การออกแบบการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน

จากการสัมภาษณ์นักปราชญ์ชาวบ้านร่วมกับการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน และสรุปเป็นขั้นตอนการประดิษฐ์จำนวน 6 ขั้นตอน ก่อนนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วัสดุทดแทนที่หาได้ง่าย มีความปลอดภัย และเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ การใช้วัสดุทดแทนช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถดำเนินการได้ภายในเวลาเรียน ลดข้อจำกัดด้านวัสดุและความปลอดภัย พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดเชิงออกแบบผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

2. สรุปผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำผลการสังเคราะห์ข้อมูลมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จำนวน 3 แผน โดยบูรณาการมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 และตัวชี้วัด ศ 3.2 ม.3/1 ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 ท่าน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ เท่ากับ 4.37 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.90 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้ในการทดลอง (Try-out) จัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเก็บข้อมูลหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (ขั้น R2) และนำมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพต่อไป (ขั้น D2)

**อภิปรายผล**

การวิจัยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบอุปกรณ์การแสดงนาฏศิลป์ เรื่องหน้ากากผีตาโขน สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาขั้นตอนการสร้างหน้ากากผีตาโขน และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน โดยสามารถอภิปรายผลได้ตามประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. ประสิทธิผลของการบูรณาการวัสดุทดแทนในกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ผลการวิจัยพบว่า ขั้นตอนการประดิษฐ์หน้ากากผีตาโขน สามารถสังเคราะห์เป็นกระบวนการได้จำนวน 6 ขั้นตอน และนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งยังคง 6 ขั้นตอนการประดิษฐ์ของปราชญ์ชาวบ้าน โดยเลือกใช้วัสดุทดแทนที่

สามารถจัดหาได้โดยง่าย มีความปลอดภัย และสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา ซึ่งการที่ผู้วิจัยยังคงกระบวนการดั้งเดิมไว้ทั้ง 6 ขั้นตอนนั้น เป็นการรักษาแก่นแท้ของภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ซึมซับกระบวนการทำงานของปราชญ์ชาวบ้าน แต่เหตุผลสำคัญที่ต้องเปลี่ยนมาใช้วัสดุทดแทน เป็นเพราะบริบทของสถานศึกษามีข้อจำกัดอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องของเวลาเรียนที่มีจำกัด ความปลอดภัยของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (หากต้องใช้มีดพร้าหรือเครื่องมือช่างไม้) รวมถึงความขาดแคลนวัสดุธรรมชาติในพื้นที่อื่น การใช้วัสดุทดแทนจำพวกกระดาษลัง นอกจากจะช่วยแก้ปัญหาข้อจำกัดทางกายภาพแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการแก้ปัญหา ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บังคับให้ผู้เรียนต้องคิดค้นวิธีดัดแปลงวัสดุใกล้ตัวให้กลายเป็นงานศิลปะ 3 มิติ แนวทางการประยุกต์ใช้วัสดุทดแทนนี้ มีความสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของปิยวัฒน์ กาษาวัจน์ (2568) ปราชญ์ชาวบ้าน ที่ได้ยืนยันและให้ความเห็นเชิงประจักษ์ว่า การสร้างหน้ากากผีตาโขนสามารถใช้กระดาษลังหรือกระดาษแข็ง ซึ่งหาได้ทั่วไปมาตัดและขึ้นรูปเป็นโครงสร้างหน้า เขา และจมูกทดแทนได้ รวมถึงการใช้สีเมจิกหรือสีน้ำในการตกแต่ง ซึ่งการสนับสนุนจากปราชญ์ชาวบ้านนี้ ช่วยยืนยันว่าการใช้วัสดุทดแทนไม่ได้ทำลายคุณค่าทางประเพณี แต่เป็นการสืบสานผ่านการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัยอย่างสร้างสรรค์

2. คุณภาพของนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้และสมรรถนะผู้เรียน

ผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.37) แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล เหตุผลที่แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับผลการประเมินในระดับสูง เป็นเพราะผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (R&D) (ขั้น R1 และ D1) อย่างเป็นระบบ ดังนั้นแผนการสอนนี้จึงมีคุณภาพที่ผ่านการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเชิงลึกทั้งจากเอกสารวิชาการ งานวิจัย และการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจริงจากการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านและครูผู้สอน การผสานองค์ความรู้ทางวิชาการ เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น และกำหนดด้วยรูปแบบการสอนแบบรุก (Active Learning) ทำให้แผนการสอนนี้มีความเป็นไปได้จริง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน กระบวนการพัฒนาแผนการสอนอย่างเป็นระบบนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ของลัดดา ศิลาน้อย (2559) ที่ได้สรุปขั้นตอนการทำงานที่ได้มาตรฐานไว้ว่า การสร้างแผนการสอนที่สมบูรณ์ต้องเริ่มต้นจากการศึกษาหลักสูตร ทำความเข้าใจจุดมุ่งหมาย ขอบเขตเนื้อหาความกว้าง-ลึก และพิจารณาความพร้อมของผู้เรียน จากนั้นจึงค่อยกำหนดจุดประสงค์ เลือกวิธีการสอน สื่อ แหล่งเรียนรู้ และเครื่องมือวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกันทุกกระบวนการ ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามกรอบแนวคิดนี้อย่างครบถ้วน จึงส่งผลให้แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพสูงและเชื่อถือได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจักรพงศ์ กันกล่ำ (2565) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนตามแนวโครงงานควบคู่กับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

สามารถส่งเสริมทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ในวิชาการออกแบบของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับข้อมูลเชิงรับมาเป็นผู้ปฏิบัติและแก้ปัญหา ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐวรรณ เฉลิมสุข (2563) ที่ยืนยันว่าการจัดรูปแบบการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษา ตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์สูงขึ้น และมีคะแนนผลงานอยู่ในระดับมาก

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ควรนำแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 แผนที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการคิด และการประเมินสมรรถนะผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

2. สถานศึกษาหรือครูผู้สอนสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปประยุกต์ใช้ร่วมกับรายวิชาอื่นที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น วิชาทัศนศิลป์ หรือวิชาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เพื่อบูรณาการการเรียนรู้และลดข้อจำกัดด้านเวลาเรียนของรายวิชานาฏศิลป์ ซึ่งโดยทั่วไปมีเวลาเรียนเพียง 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ การบูรณาการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนมีเวลาในการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้อย่างเต็มศักยภาพ ทั้งนี้ ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำในการเลือกใช้วัสดุทดแทนหรือวัสดุร่วมสมัยอย่างเหมาะสม โดยเน้นการสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและการเคารพต่อมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อคงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ ลวดลาย และอัตลักษณ์ของหน้ากากผีตาโขนตามภูมิปัญญาท้องถิ่น

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรนำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ (Try-out) กับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในสถานการณ์จริง เพื่อศึกษาความเหมาะสม ความเป็นไปได้ และประสิทธิผลของแผนการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้ในวงกว้าง

2. ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะด้านการออกแบบของผู้เรียนในบริบทหรือระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้และขยายองค์ความรู้ในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

จักรพงศ์ กันกล่ำ. (2565). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามแนวโครงงานและกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในวิชาออกแบบ* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชญานิน คำสองสี. (2563). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและการคิดสวนทางในวิชาศิลปะ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศึกษาศาสตร์.

ณัฐรดา ลิ่มสกุล. (2564). ปัญหาและแนวทางการจัดการเรียนการสอนการออกแบบอุปกรณ์การแสดงในระดับมัธยมศึกษา. *วารสารวิจัยศิลปกรรมศาสตร์*, *8*(2), 115–128.

ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2563). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย* [ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศิลปากร.

ลัดดา ศิลาน้อย. (2559). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้* [เอกสารประกอบการอบรมที่ไม่ได้ตีพิมพ์]. สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒผล. (2562). *การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. พริกหวานกราฟฟิค.

# การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

# THE DEVELOPMENT OF A LEARNING MANAGEMENT MODEL BASED ON STEAM EDUCATION FOR TEACHING RAM SI NUAN TO GRADE 7 STUDENTS

**กานต์พงศ์ มีอยู่เต็ม* จุฑาภรณ์ พิกุลทอง* ธนิษฐาน์ อภิฉัตร์รชานนท์* ณัดนิธา วงษ์ลือ* เบญญาพร เจริญมี* ปัณฑิตา สว่างแจ้ง* พริริสา ขวัญเมือง* พิชชาภา ฤทธาภัย* มณีเนตร เขตสระน้อย* รุ่งมณี วงศ์สินอุดม* ศุภัชญา เพชรติ่ง* มรกต ไพรศรี** และนววิช นวชีวินมัย****

KANPONG MEEYOUTEM JUTHAPRON PHIKULTHONG THANITTA APICHATRACHANON NATNITHA WONGLUE BENYAPHORN CHAROENMEE PANTHITA SAWANGCHAENG PRIRISA KWANMUEANG PICHAPHA RITTHAPAI MANEENET KHETSANOI RUNGMANEE WONGSINUDOM SUPHATCHAYA PECHTING MORAKOT PRAISRI AND NAWAWIT NAWACHEWINMAI

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งประกอบไปด้วยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการใช้ STEAM Education มาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 คน กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์ 2) แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ผลการวิจัย พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.4 ขณะที่ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยรวมก็อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ "การเขียนมาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง" ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00

คำสำคัญ: สตีมศึกษา, รำสีนวล, แผนการจัดการเรียนรู้, รูปแบบการจัดการเรียนรู้

## Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop a learning management model based on STEAM education for teaching Ram Si Nuan to Grade 7 students and 2) to develop lesson plans on Ram Si Nuan based on STEAM education for Grade 7 students. In order to gain data for developing the model, the target group for the interview consisted of twelve experts in integrating STEAM education into learning management, three experts in Thai classical dance, and three experts in Thai classical music. The research instruments included: 1) an interview form, 2) an evaluation form for the appropriateness of the learning management model, 3) an evaluation form for the appropriateness of the lesson plans, and 4) the lesson plans. Data obtained from the interviews were analyzed using content analysis while the appropriateness of the learning management model and lesson plans was analyzed using mean ($\overline{X}$) and standard deviation (S.D.).

The research findings revealed that the overall appropriateness of the learning management model based on STEAM education was rated at the highest level, with a mean score of 4.56 and a standard deviation of 0.40. Likewise, the overall appropriateness of the lesson plans was also rated at the highest level, with a mean score of 4.55 and a standard deviation of 0.36. The highest-rated item was "The learning standards specified in the lesson plans are accurate," with a mean score of 5.00.

Keywords: STEAM Education, RAM SI NUAN, Lesson Plan, Learning Management Model

**บทนำ**

การจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของนาฏศิลป์ การใช้นาฏยศัพท์ ภาษาท่า การเคลื่อนไหว และการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ควบคู่กับการปลูกฝังให้เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม รวมทั้งส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาผ่านการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการทำงานร่วมกัน สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะการคิด การแก้ปัญหา และคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

ระบำเบ็ดเตล็ดเป็นสาระสำคัญประการหนึ่งในรายวิชานาฏศิลป์ โดยเป็นการแสดงที่ประดิษฐ์ขึ้นตามวัตถุประสงค์หรือโอกาสต่าง ๆ มีความยืดหยุ่นในการสร้างสรรค์ท่ารำและการแต่งกาย ไม่ยึดติดกับแบบแผนดั้งเดิม จึงช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพ ความกล้าแสดงออก สุขภาพกายและใจ ตลอดจนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น นับเป็นเนื้อหาที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2549)

รำสีนวลเป็นการแสดงในกลุ่มระบำเบ็ดเตล็ดที่สะท้อนเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทยภาคกลาง โดยใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการถ่ายทอดความหมายของบทเพลงและอารมณ์ของการแสดง มีลักษณะท่ารำที่ไม่ซับซ้อน จึงเหมาะสำหรับใช้เป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญด้านการนับจังหวะ การเชื่อมท่ารำ การใช้ภาษาท่า และความเข้าใจในองค์ประกอบของการแสดงนาฏศิลป์ไทย (วิทยาลัยนาฏศิลป. หมวดวิชาละครภาควิชานาฏศิลป์ไทย, 2539)

อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนรำสีนวลในปัจจุบัน ยังคงใช้รูปแบบการสอนที่เน้นการถ่ายทอดและการเลียนแบบจากผู้สอนเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนขาดโอกาสในการคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงองค์ความรู้กับศาสตร์อื่น รวมถึงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ ขณะเดียวกันผู้เรียนมักให้ความสำคัญกับการจดจำท่ารำมากกว่าการทำความเข้าใจ ประวัติ ความหมายของบทเพลง ความหมายของท่ารำ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของการแสดง จึงสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและบริบทการศึกษาในปัจจุบัน (จิรภัทร กลีบลำดวล, ชนากานต์ สุรพนาวัลย์เวช, และพงศภัค ศรีสกุล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 13 สิงหาคม 2568)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาการเรียนการสอนรำสีนวล เนื่องจากเป็นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก เห็นความเชื่อมโยงของนาฏศิลป์กับศาสตร์แขนงต่าง ๆ ตลอดจนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 จึงนับเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการจัดการเรียนรู้เรื่องรำสีนวลให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในปัจจุบัน (กาญจนาพร นนทรัตน์, 2563; เจษฎา จำปาเงิน, 2561; สุรางค์ โค้วตระกูล, 2559)

จากความสำคัญดังกล่าว คณะผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจ ช่วยลดความเครียดและความเบื่อหน่ายในชั้นเรียน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจรวบยอด สามารถพัฒนาทักษะและความสามารถรอบด้านได้อย่างเหมาะสมตามช่วงวัย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

**วิธีการศึกษา**

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลเพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายดำเนินการสัมภาษณ์ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบไปด้วยกลุ่มเป้าหมาย ดังต่อไปนี้

1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการใช้ STEAM Education มาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ จำนวน 12 คน มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1) มีวุฒิการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป

2) มีประสบการณ์ในการนำ STEAM Education มาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้

1.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย หรือผู้ที่มีประสบการณ์การแสดงชุด รำสีนวล จำนวน 3 คน มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1) มีประสบการณ์สอนเรื่อง รำสีนวล อย่างน้อย 10 ปี

2) มีวุฒิการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทยในระดับปริญญาโทขึ้นไป

1.3 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทย จำนวน 3 คน มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1) มีประสบการณ์สอนดนตรีไทย อย่างน้อย 10 ปี

2) มีวุฒิการศึกษาทางด้านดนตรีไทยในระดับปริญญาโทขึ้นไป

2. เครื่องมือในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์เพื่อการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่องรำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มีขั้นตอนการพัฒนาแบบสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด STEAM Education รวมถึงประวัติความเป็นมา เครื่องแต่งกาย บทร้อง ทำนองเพลง และท่ารำของการแสดงชุดรำสีนวล ตลอดจนวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ เพื่อกำหนดเนื้อหาและแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

2) สร้างแบบสัมภาษณ์จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร

3) นำแบบสัมภาษณ์ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ก่อนปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) แบบสัมภาษณ์ทั้งฉบับมากกว่า 0.60 ซึ่งถือว่ายอมรับได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา การจัดการเรียนรู้รูปแบบ STEAM Education

3.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย เรื่อง รำสีนวล

3.3 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีไทยประกอบการแสดงชุด รำสีนวล

3.4 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์แล้วพัฒนาเป็นร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่องรำสีนวล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (IOC)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการดาเนินการวิจัย ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมายเพื่อการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 5 ท่าน โดยมีคุณสมบัติในการคัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1) มีประสบการณ์การสอนในสถานศึกษาอย่างน้อย 10 ปีขึ้นไป

2) มีวุฒิการศึกษาทางด้านศึกษาศาสตร์ในระดับปริญญาโทขึ้นไป

1.2 กลุ่มเป้าหมายเพื่อการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้านการศึกษา จำนวน 3 ท่าน และด้านนาฏศิลป์จำนวน 3 ท่าน โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษามีคุณสมบัติในการคัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1) มีประสบการณ์การสอนในสถานศึกษาอย่างน้อย 10 ปีขึ้นไป

2) มีวุฒิการศึกษาทางด้านหลักสูตรและการสอนในระดับปริญญาโทขึ้นไป

โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษามีคุณสมบัติในการคัดเลือกเป็นกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

1) มีประสบการณ์การสอนนาฏศิลป์ในระดับมัธยมศึกษาอย่างน้อย 10 ปี ขึ้นไป

2) มีวุฒิการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ในระดับปริญญาตรีขึ้นไป

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1 แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล ประกอบด้วยข้อคำถาม 13 ข้อ มีขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือวัด ดังต่อไปนี้

2.1.1 ศึกษาแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล

2.1.2 นำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารมาพัฒนาแบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล

2.1.3 นำแบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้พิจารณาความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความหมาย และการใช้ภาษาจากผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความครอบคลุมตามโครงสร้างของเนื้อหา ความสอดคล้องของข้อคำถามกับขอบเขตของความรู้ที่กำหนดเป็นเป้าหมาย (Index of Congruence : IOC)

2.1.4 นำผลจากการประเมินคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์ และปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล

2.2.1 ศึกษาแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล

2.2.2 นำข้อมูลจากการศึกษาเอกสารมาพัฒนาแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล

2.2.3 นำแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ พิจารณาความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความหมาย และการใช้ภาษาจากผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความครอบคลุมตามโครงสร้างของเนื้อหา ความสอดคล้องของข้อคำถามกับขอบเขตของความรู้ ที่กำหนดเป็นเป้าหมาย (Index of Congruence: IOC)

2.2.4 กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2.5 นำผลจากการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้มาวิเคราะห์ และปรับปรุงแผนแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในระยะที่ 1 มาสร้างร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3.3 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดเนื้อหาที่จะนำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้

3.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาจำนวน 3 ท่าน และด้านนาฏศิลป์จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

3.5 นำผลจากการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ มาวิเคราะห์และปรับปรุงแผนแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สถิติที่ใช้ประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (IOC)

4.2 สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

**ผลการศึกษา**

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กำหนดเป้าหมาย

ผู้สอนกำหนดเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง โดยเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการตั้งคำถามหรือกำหนดประเด็นปัญหา รวมถึงมอบหมายภาระงานที่ให้แก่ผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้หาคำตอบและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง พร้อมทั้งมีการทำข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การแบ่งบทบาทหน้าที่ และแนวทางการทำงาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ผู้สอนยังทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนสืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูล

2. การกำหนดหัวข้อและทักษะที่จะบูรณาการ

ผู้สอนดำเนินการกำหนดหัวข้อที่เป็นขอบเขตของเนื้อหาในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ พร้อมทั้งมีการบูรณาการทักษะที่มีความเกี่ยวข้องกับ STEAM Education มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน

3. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง STEAM Education

ผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ทั้ง 5 ด้านของ STEAM Education ให้เหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ โดยมีแนวทาง ดังนี้

วิทยาศาสตร์ (Science) เป็นการกำหนดแนวทางการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับกายวิภาคและการเคลื่อนไหวของร่างกาย การใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์เชิงวิทยาศาสตร์ การคิดวิเคราะห์และการสรุปความคิดเพื่อเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่กำหนด ผ่านการระบุปัญหา การตั้งสมมติฐาน การทดลองรวบรวมข้อมูลและการสรุปผล

เทคโนโลยี (Technology) เป็นการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบอีกทั้งสร้างสรรค์ผลงาน การใช้สื่อดิจิทัลและวิดีโอเพื่อบันทึก วิเคราะห์ และเผยแพร่การสืบค้นข้อมูลเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอผลงาน

วิศวกรรมศาสตร์ (Engineering) เป็นการออกแบบและสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ การสร้างอุปกรณ์หรือฉากที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้และการออกแบบชิ้นงานที่แสดงถึงกระบวนการ เช่น การทำหนังสือ POP UP หรือการวางแผนการทำงาน

ศิลปะ (Arts) เป็นการออกแบบและสร้างสรรค์งานที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความสวยงามและมีเอกลักษณ์

คณิตศาสตร์ (Mathematics) เป็นการนำคณิตศาสตร์มาใช้ในการคำนวณวิเคราะห์ข้อมูล เช่น การนับจังหวะของดนตรี การคำนวณจำนวนของผู้แสดงให้เหมาะสมกับขนาดของเวทีและการนำหลักการคำนวณและรูปทรงมาประยุกต์ใช้ เช่น การออกแบบแถวและตำแหน่งของผู้แสดงให้สมดุล ด้วยรูปทรงเรขาคณิต หรือการคำนวณระยะ และพื้นที่ของเวที การคำนวณองศาต่าง ๆ

4. ดำเนินการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจริง

ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจริง เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน ทั้งนี้ กิจกรรมที่กำหนดควรมีความหลากหลาย มีความทันสมัย และเป็นเรื่องที่อยู่รอบตัวของผู้เรียน ทั้งนี้กิจกรรมจะต้องเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน ซึ่งมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน

5. ประเมินผล

ผู้สอนประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางการประเมินตามสภาพจริง ทั้งในลักษณะรายบุคคลและรายกลุ่ม ครอบคลุมทั้งกระบวนการและผลลัพธ์ของการเรียนรู้ โดยสะท้อนผลของการบูรณาการ STEAM Education โดยไม่จำเป็นต้องแยกการประเมินตามองค์ประกอบย่อย การประเมินผลให้ความสำคัญกับทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนควรใช้การประเมินที่หลากหลายและกำหนดเครื่องมือและวิธีการประเมินที่สอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการประเมินผลในแต่ละประเด็น

6. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นต่อ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ว่าในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 เมื่อพิจารณาในประเด็นที่ประเมิน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดเป้าหมาย 2) ขั้นกำหนดหัวข้อและทักษะที่จะบูรณาการ 3) ขั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง STEAM Education 4) ขั้นดำเนินการเรียนรู้ตามกิจกรรมจริง และอยู่ในระดับมาก จำนวน 1 ประเด็น ได้แก่ ขั้นประเมินผล ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีตัวอย่างของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

| **เรื่อง / ตัวชี้วัด** | **วัตถุประสงค์** | **สาระสำคัญ** | **กิจกรรมการเรียนรู้** | **เวลา** |
|---|---|---|---|---|
| แผนที่ 1 เรื่อง รำสีนวล<br>มฐ./ตัวชี้วัด<br>ศ3.1<br>(ม.1/2, ม.1/4) | **ด้านความรู้ (K)**<br>- ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติความเป็นมา องค์ประกอบของการแสดง ชุด รำสีนวลได้อย่างถูกต้อง<br>**ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)**<br>- ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อการสร้างชิ้นงานที่ได้รับมอบหมาย<br>- ผู้เรียนมีความสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ | การแสดง ชุด รำสีนวล เป็นชุดการแสดงที่ถ่ายทอดท่ารำผ่านความหมายของท่านาฏยศัพท์และภาษาท่าโดยสอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหาของเพลงรำสีนวล อีกทั้งมีบทร้องที่สื่ออารมณ์อ่อนหวานและยังแสดงเอกลักษณ์ผ่านการแต่งกายที่สื่อถึงภาพลักษณ์ของหญิงสาวแรกรุ่น ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีความเข้าใจในประวัติความเป็นมา ของเนื้อร้องและทำนองการแสดงชุดนี้ | **ชั่วโมงที่ 1**<br>- ขั้นนำ ผู้สอนเปิดวิดีโอตัวอย่างการแสดง ชุด รำสีนวล พร้อมทั้งให้ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสังเกตจุดเด่นเอกลักษณ์ของการแสดง ชุด รำสีนวล จากคลิปวิดีโอ<br>- ขั้นสอน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการแสดง ชุด รำสีนวล ผู้ประดิษฐ์ท่ารำ วงดนตรี การแต่งกาย โอกาสในการแสดงและภูมิภาคที่สะท้อนวัฒนธรรม (วิทยาศาสตร์) จากนั้นผู้สอนแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้สืบค้นข้อมูลด้วยแอปพลิเคชัน AI และเว็บไซต์ทางนาฏศิลป์ (เทคโนโลยี) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์และสรุปข้อมูลตามประเด็นที่กำหนดภายในกลุ่มของตนเองแล้วนำเสนอผลการสืบค้นในชั้นเรียน โดยมีผู้สอนเป็นผู้บันทึกคำตอบของนักเรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของรำสีนวลร่วมกัน (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)<br>- ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการแสดง ชุด รำสีนวล | 1 ชั่วโมง |

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในประเด็นที่ประเมิน พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 10 ประเด็น ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน 2) การเขียนมาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง 3) เนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนดสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ ถูกต้องชัดเจน สามารถวัดประเมินผลได้ 5) สาระการเรียนรู้ครบถ้วน สัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ 6) วิธีการวัดและประเมินผลมีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ 7) เครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล มีความเหมาะสม 8) กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ครบถ้วน และสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 9) กิจกรรมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง รำสีนวลได้ 10) กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ STEAM Education และอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การเขียนตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง 2) เกณฑ์การประเมินผลมีความถูกต้อง และชัดเจน 3) การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ ส่งผลให้แผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

**สรุปผลการวิจัย**

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ว่าในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.56 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 เมื่อพิจารณาในประเด็นที่ประเมินพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 4 ประเด็น ได้แก่ 1) ขั้นกำหนดเป้าหมาย 2) ขั้นกำหนดหัวข้อและทักษะที่จะบูรณาการ 3) ขั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง STEAM Education 4) ขั้นดำเนินการเรียนรู้ตามกิจกรรมจริง และอยู่ในระดับมาก จำนวน 1 ประเด็น ได้แก่ ขั้นประเมินผล ส่งผลให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าในภาพรวมแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาในประเด็นที่ประเมินพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด จำนวน 10 ประเด็น ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน 2) การเขียนมาตรฐานการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง 3) เนื้อหาการเรียนรู้ที่กำหนดสอดคล้อง

กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ถูกต้องชัดเจนสามารถวัดประเมินผลได้ 5) สาระการเรียนรู้ครบถ้วนสัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ 6) วิธีการวัดและประเมินผลมีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ 7) เครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม 8) กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมครบถ้วน สอดคล้องกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 9) กิจกรรมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง รำสีนวลได้ 10) กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ STEAM Education และอยู่ในระดับมาก จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) การเขียนตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้มีความถูกต้อง 2) เกณฑ์การประเมินผลมีความถูกต้องและชัดเจน 3) การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ ส่งผลให้แผนการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

**อภิปรายผล**

1. อภิปรายผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.56) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา ขั้นตอนกิจกรรม และการประเมินผล สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง เนื่องจากเป็นรูปแบบที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ตั้งแต่การตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ การทดลอง และการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ทั้ง 5 ด้าน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของภัทรภรณ์ กาญจนารัตน์ (2568) ที่แบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมเป็น 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 การตั้งปัญหา โดยผู้สอนใช้สถานการณ์จริงกระตุ้นความสงสัย เช่น การตั้งคำถามว่า "เหตุใดการแสดงรำสีนวลจึงยังคงได้รับความนิยมและใช้เป็นบทเรียนพื้นฐานในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย" หรือ "เพราะเหตุใดผู้แสดงรำสีนวลจึงต้องฝึกการใช้ภาษาท่านาฏยศัพท์ และการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับจังหวะเพลง" คำถามดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ วิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดง และตระหนักถึงความสำคัญของทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ก่อนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในขั้นต่อไป ขั้นที่ 2 การวางแผนการสอน วางแผนระบบตามจุดประสงค์หลักสูตรและบริบทผู้เรียน ขั้นที่ 3 การออกแบบกิจกรรม บูรณาการองค์ความรู้ และเตรียมสื่อที่เหมาะสม เช่น ให้ผู้เรียนศึกษาประวัติและความหมายของการแสดง วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างท่านาฏยศัพท์กับอารมณ์ของบทเพลง ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล และศึกษาคลิปวิดีโอต้นแบบ วิเคราะห์จังหวะและรูปแบบการเคลื่อนไหวของท่ารำ วางแผนและออกแบบการฝึกซ้อมร่วมกันเป็นกลุ่ม ตลอดจนลงมือปฏิบัติการแสดงและสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น วีดิทัศน์การแสดง อินโฟกราฟิก ใบกิจกรรม และสื่อดิจิทัล เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการเรียนรำสีนวลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นที่ 4 การดำเนินการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจริง ให้ผู้เรียนปฏิบัติ ทดลอง ทำงานกลุ่ม และนำเสนอผลงานเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมที่ออกแบบตามแนวคิด STEAM Education โดยร่วมกันศึกษาความเป็นมาของการแสดงรำสีนวล วิเคราะห์ความหมายของบทเพลง ภาษาท่า และนาฏยศัพท์ จากนั้นฝึกปฏิบัติท่ารำตามลำดับจังหวะ ทดลองปรับแก้การเคลื่อนไหวให้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มในการวางแผนการแสดง แบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น วีดิทัศน์หรือแอปพลิเคชันบันทึกภาพเพื่อสังเกต วิเคราะห์และปรับปรุงท่ารำของตนเอง ก่อนนำเสนอผลงานการแสดงรำสีนวล พร้อมอธิบายเหตุผลของการเลือกใช้ภาษาท่านาฏยศัพท์ และการถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับบทเพลง กระบวนการดังกล่าว ช่วยให้ผู้เรียนได้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการฝึกปฏิบัติ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการปฏิบัติทางนาฏศิลป์ และ ขั้นที่ 5 การประเมินผลและการสะท้อนการเรียนรู้ ครอบคลุมทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มด้วยวิธีการที่หลากหลาย พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มด้วยวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน โดยการประเมินรายบุคคลใช้การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียน การตรวจใบกิจกรรม การประเมินการปฏิบัติท่ารำสีนวลตามเกณฑ์ด้านความถูกต้องของนาฏยศัพท์ ภาษาท่า จังหวะ การเคลื่อนไหว และการถ่ายทอดอารมณ์ รวมถึงการประเมินความรู้จากแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ส่วนการประเมินรายกลุ่มใช้การประเมินผลงานการแสดงรำสีนวล การวางแผนและกระบวนการทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการนำเสนอ การใช้เทคโนโลยีประกอบการเรียนรู้ตลอดจนการนำเสนอและอธิบายผลงานหน้าชั้นเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubric) เพื่อให้การประเมินมีความชัดเจนและเป็นธรรม

นอกจากนี้ ผู้สอนยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ผ่านการอภิปรายร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประเมินตนเอง (Self-assessment) และการประเมินเพื่อน (Peer-assessment) เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนจุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และแนวทางในการปรับปรุงการปฏิบัติท่ารำของตนเองและของกลุ่ม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และสามารถนำข้อเสนอแนะไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ได้อย่างต่อเนื่อง

2. อภิปรายผลของการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55) เนื่องจากแผนดังกล่าว มีกระบวนการออกแบบตามหลักวิชาการ

วางแผนสอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีทิศทางชัดเจน ผ่านการศึกษาเอกสารเชิงลึกและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นแผนที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ของ จริยา ตะลังวิทย์ (2567) ที่ระบุไว้ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ศึกษาหลักสูตร หน่วยการเรียนรู้ และแผนภาพรวม เพื่อทำความเข้าใจความมุ่งหมาย ทักษะ เจตคติ เนื้อหา และกิจกรรม 2) ศึกษาเนื้อหาจากเอกสารและตำรา เพื่อกำหนดขอบเขตความกว้างและความลึกให้เหมาะสมกับความพร้อมของผู้เรียน 3) เขียนสาระสำคัญ จุดประสงค์ และสาระการเรียนรู้ ลงในแผนอย่างชัดเจน 4) เลือกวิธีสอน กิจกรรม สื่อ และแหล่งเรียนรู้ ให้สอดคล้องสัมพันธ์กับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ และ 5) เลือกวิธีและเครื่องมือวัดประเมินผล ให้สอดคล้องและครอบคลุมสาระการเรียนรู้อย่างครบถ้วน

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ไปประยุกต์ใช้สอนวิชานาฏศิลป์ในเนื้อหาอื่น ๆ ต่อไป

2. ในการจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education ผู้สอนควรมีการอธิบายแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนรับทราบก่อนเริ่มจัดการเรียนรู้

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการนำแนวทางจัดการเรียนรู้แบบ STEAM Education ไปพัฒนาการเรียนรู้เรื่องระบำเบ็ดเตล็ด ในเนื้อหาอื่นต่อไป นอกเหนือจากเรื่องรำสีนวล

2. ควรนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธีการ STEAM Education เรื่อง รำสีนวล ไปทดลองใช้จริงในการสอนต่อไป เพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

**รายการอ้างอิง**

กาญจนาพร นนทรัตน์. (2563). การพัฒนารูปแบบการสอน วิชานาฏศิลป์ เรื่องการแสดงส้มปิน โดยวิธี STEAM Education สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประดิษฐาราม (วัดมอญ) เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร. *วารสารทีทัศน์วัฒนธรรม*, *19*(2), 114–128.

จริยา ตะลังวิทย์. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบปฏิบัติการเพื่อพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต. *วารสารวิทยจารย์*, *123*(พิเศษ), หน้าหลักของบทความ.

เจษฎา จำปาเงิน. (24 พฤศจิกายน 2561). *STEAM*. GotoKnow. https://www.gotoknow.org/posts/658159

วิทยาลัยนาฏศิลป. หมวดวิชาละคร ภาควิชานาฏศิลป์ไทย. (2539). *คู่มือประกอบการสอนวิชานาฏศิลป์ไทยระดับนาฏศิลป์ ชั้นต้น*. กองศิลปศึกษา กรมศิลปากร.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2549). *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 9*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2559). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

# การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

# IMPROVING LEARNING ACHIEVEMENTS AND PRACTICAL SKILLS IN RAMWONG MATTRATHAN OF GRADE 6 STUDENTS THROUGH DAVIES' INSTRUCTIONAL MODEL COMBINED WITH THE TIKTOK APPLICATION

**พิมพ์วลัญช์ จูมจันทา* เยาวภา นักปาละโถ* วนัชพร สมศรี* สิทธิชัย แก้วดวงใน* สุธิวัฒน์ แจ่มใส* ศตายุ สองจันทร์* ชินกฤต ขัดจำปา** และธนพจน์ โพสมัคร****

PHIMWALAN CHUMCHANTHA YAOWAPHA NAKPALATHO WANUSCHAPHON SOMSRI SITTHICHAI KAEWDUANGNAI SUTHIWAT CHAEMSAI SATAYU SONGCHAN CHINNAKRIT KHATCHAMPA AND TANAPOT POSAMAK

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน หลังเรียนด้วยรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok โดยใช้เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 2) เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดป่าเรไร จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบประเมินทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 2) ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

จัดกิจกรรมการเรียนรู้รำวงมาตรฐาน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอพลิเคชัน TikTok ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: รูปแบบการเรียนรู้ของเดวีส์, รำวงมาตรฐาน, เพลงงามแสงเดือน, แอพพลิเคชันติ๊กต๊อก

## Abstract

This research aimed to 1) compare grade 6 students' learning achievements in Ramwong Mattrathan, specifically the song "Ngam Saeng Duean," after learning through Davies' Instructional Model combined with the TikTok application using the criterion of 80 per cent, 2) study their practical skills in Ramwong Mattrathan after learning through Davies' Instructional Model combined with the TikTok application, and 3) study their satisfaction with the learning activities on Ramwong Mattrathan using Davies' Instructional Model combined with the TikTok application. The target group consisted of 36 six$^{th}$ grade students at Wat Pa Rerai School during the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included: 1) five lesson plans, 2) an achievement test, 3) a practical skills assessment form for "Ngam Saeng Duean," and 4) a satisfaction questionnaire. The statistical methods used for data analysis were mean and percentage.

The research findings revealed that 1) learning achievements in both knowledge and practical skills regarding Ramwong Mattrathan on "Ngam Saeng Duean" song exceeded the 80 per cent criterion, 2) the students' practical skills in performing the dance after learning through Davies' Instructional Model combined with the TikTok application were exhibited at a "very good" quality level, and 3) the students expressed their overall satisfaction with the learning activities on Ramwong Mattrathan, which were organized based on Davies' Instructional Model combined with the TikTok application, at a high level with a mean score of 4.49.

Keywords: Davies' Learning Model, Standard Thai Folk Dance (Ramwong Mattrathan), the Song "Ngam Saeng Duean", TikTok Application

**บทนำ**

นาฏศิลป์จัดเป็นสัญลักษณ์ของชาติ ที่ช่วยถ่ายทอดความเป็นมาของประวัติศาสตร์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบต่อกันมา แสดงออกถึงความเป็นชาติที่มีความเจริญรุ่งเรือง นับตั้งแต่อดีตกาล นาฏศิลป์มีบทบาทในฐานะที่เป็นมรดกทางสังคม อันเกิดจากการสร้างสรรค์สั่งสม ซึ่งจำเป็นต้องมีการสืบทอดต่อกันไป (สุมนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์, 2568)

นาฏศิลป์จึงถือเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่มีความจำเป็นสำหรับมนุษย์ เป็นสิ่งที่จรรโลงความดี ความงาม จัดเป็นศิลปะแขนงที่มีความเด่นชัดมากที่สุด เพราะสามารถรับรู้ได้จากการได้เห็น ได้ยินได้ฟัง เป็นศิลปะที่แสดงออกทางลีลาการเคลื่อนไหว เลียนแบบกิริยาท่าทางของมนุษย์แล้ว ยังเป็นการดัดแปลงให้งดงามขึ้นในลักษณะของการเยื้องกรายร่ายรำ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2554) นาฏศิลป์จึงมีคุณค่าในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม โดยการใช้อวัยวะทุกส่วนของร่างกายในการเคลื่อนไหว และท่าทางต่าง ๆ ของนาฏศิลป์ไทยมีท่วงทีคล้ายท่าฤษีดัดตน จึงส่งผลให้ผู้ที่ได้ฝึกหัด เป็นผู้มีสุขภาพสมบูรณ์ มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส และมีบุคลิกภาพที่ดี (กาญจนา อินทรสุนานนท์ และรุจี ศรีสมบัติ, 2558)

รำวงมาตรฐานเพลง “งามแสงเดือน” เป็นหนึ่งในเพลงรำวงมาตรฐานที่มีคุณค่าทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ท่วงทำนองเรียบง่ายไพเราะ เนื้อร้องสื่อสารถึงความสนุกสนาน ความสามัคคีและความสุขในการอยู่ร่วมกัน ท่ารำได้รับการกำหนดไว้อย่างเป็นแบบแผน อ่อนช้อย งดงามและไม่ซับซ้อนจนเกินไป เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ในการเริ่มต้นฝึกฝนทักษะนาฏศิลป์ขั้นพื้นฐาน อีกทั้งยังเป็นเพลงที่ปรากฏอยู่ในสาระนาฏศิลป์ ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านทักษะการแสดงออก การชื่นชมคุณค่าความงาม และการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทย การเลือกใช้เพลงงามแสงเดือนเป็นหัวข้อในการวิจัยครั้งนี้ จึงถือเป็นความเหมาะสมทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ เพราะไม่เพียงแต่จะช่วยพัฒนาทักษะการรำของผู้เรียนให้ถูกต้องตามแบบแผน แต่ยังส่งเสริมให้เกิดความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ความเป็นไทย และเป็นการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าให้คงอยู่ต่อไปอย่างยั่งยืน (สุมนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์, 2568)

ในปัจจุบันการเรียนวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนเทศบาลวัดป่าเรไรไม่ได้รับการสนใจจากนักเรียนเท่าที่ควร และประกอบกับมีอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาอย่างหลากหลาย จึงทำให้นักมาเรียนได้รับวัฒนธรรมที่มีความสนุกสนานมีรูปแบบที่หลากหลาย ประกอบกับนักเรียนสนใจสื่อโซเชียลมากกว่าการเรียนการสอนในห้องเรียน และจากผลการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ที่ผ่านมา พบว่านักเรียนมีการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์มีเกณฑ์ต่ำกว่าเป้าหมายที่ทางโรงเรียนได้กำหนดไว้ คือไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 และนอกจากนั้นยังพบว่าการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในรูปแบบเดิม ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องมาจากยังไม่มีกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยตรง และปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างนักเรียนและครูผู้สอน ซึ่งในการเรียนรู้ท่ารำแต่ละท่านั้น เป็นเรื่องง่ายสำหรับบางคน แต่เป็นเรื่องที่ยุ่งยากมากสำหรับคนที่ไม่มีทักษะหรือพรสวรรค์ด้านนี้เลย ทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดความเบื่อหน่าย และไม่อยากเรียนวิชานาฏศิลป์ ส่งผลให้นักเรียนบางส่วนไม่สามารถผ่านการประเมินด้านทักษะปฏิบัติและส่งให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด

จากข้อมูลดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ของเดวีส์ (Davies' Instructional Model) มาใช้ในการแก้ปัญหา โดยเดวีส์ได้เสนอรูปแบบการเรียนการสอนที่เป็นระบบ และมีขั้นตอนชัดเจน มุ่งเน้นการฝึกฝนทักษะย่อยทีละขั้นตอน เพื่อสร้างความเข้าใจและความชำนาญในแต่ละส่วนก่อนเชื่อมโยงเป็นทักษะใหญ่ที่สมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ที่ต้องการความแม่นยำต่อเนื่อง และความงดงามในเชิงศิลป์ รูปแบบการสอนแบบเดวีส์ยังเน้นให้ผู้สอนกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ชัดเจน วิเคราะห์ภาระงาน แยกทักษะที่ซับซ้อนออกเป็นส่วนย่อย ๆ จัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้จากง่ายไปยาก มีการฝึกซ้ำและการเสริมแรง รวมทั้งการประเมินผลและการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จในการเรียนรู้ (Davies, 1971 อ้างถึงใน ทวารัตน์ พงศ์อราม, 2557 และ ธัญญารัตน์ ทับทัน, พิทยวัฒน์ พันธะศรี, และสุรกานต์ จังหาร, 2563) การประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์กับการสอนรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะย่อย เช่น การวางมือ การก้าวเท้า การย่อเข่าและเหยียดเข่า หรือการหมุนตัวทีละขั้นตอน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ไปทีละส่วนและเกิดความมั่นใจ เมื่อเชื่อมโยงเป็นท่ารำเต็มรูปแบบก็จะสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง งดงาม และต่อเนื่อง อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่ช่วยลดความแตกต่างระหว่างผู้เรียน เพราะทุกคนจะได้รับโอกาสในการฝึกซ้ำจนกว่าจะเข้าใจก่อนจะพัฒนาไปสู่การรำชุดใหญ่ที่สมบูรณ์ นอกจากนี้ในปัจจุบันแอปพลิเคชัน TikTok ได้รับความนิยมอย่างสูงในกลุ่มเยาวชน ใช้ในการสร้างและเผยแพร่คอนเทนต์หลากหลาย ทั้งการเต้น การแสดง และการเรียนรู้เมื่อผสมผสานกับการใช้ TikTok เข้ากับรูปแบบการสอนตามแนวคิดเดวีส์ จะทำให้การเรียนรู้มีความสนุก เข้าถึงง่ายและตอบสนองต่อความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง และเป็นการช่วยเสริมศักยภาพการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ให้มีชีวิตชีวาและทันสมัยมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ท่ารำผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวที่ชัดเจน ฝึกปฏิบัติได้ทุกที่ทุกเวลา และเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาทักษะของตนเองอย่างต่อเนื่อง (ศศิณา นิยมสุข, 2565)

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน ตามแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะปฏิบัติเกี่ยวกับรำวงมาตรฐาน ให้สูงขึ้นเป็นไปตามเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของไทย

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok โดยเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

2. เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐานหลังเรียน ด้วยรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok

**วิธีการศึกษา**

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คณะผู้วิจัยมีวิธีการศึกษา ดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดป่าเรไรเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 รวมนักเรียน 36 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้รำวงมาตรฐานเพลงงามแสงเดือน ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ฯ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 คน ด้านเนื้อหารำวงมาตรฐาน จำนวน 1 คน ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 คน พบว่ามีค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ในภาพรวมเท่ากับ 4.86 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเดวีส์ มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ รวม 10 คะแนน วัดความรู้เรื่องประวัติความเป็นมา ความหมายของเนื้อเพลง เครื่องดนตรีที่ใช้ เครื่องแต่งกาย ท่านาฏศัพท์ และโอกาสที่ใช้ ตรวจสอบคุณภาพด้วยความตรงเชิงเนื้อหาโดยการหาค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.00

2.3 แบบประเมินทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน เป็นแบบประเมินทักษะปฏิบัติสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมีเกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติ (Scoring Rubric) เป็นแบบ analytic rubrics จำนวน 6 รายการ ตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาค่า IOC 0.67 – 1.00 ทุกข้อ แบ่งระดับคุณภาพเป็น 4 ระดับ แต่ละระดับมีช่วงคะแนน ดังนี้

| ระดับคุณภาพ | | ระดับคะแนน |
|---|---|---|
| ดีมาก | หมายถึง | คะแนนรวม 26 - 30 คะแนน |
| ดี | หมายถึง | คะแนนรวม 21 - 25 คะแนน |
| พอใช้ | หมายถึง | คะแนนรวม 15 - 20 คะแนน |
| ปรับปรุง | หมายถึง | คะแนนรวม 1 - 14 คะแนน |

2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน โดยใช้รูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ซึ่งเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง พอใช้ น้อยที่สุด ตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาโดยการหาค่า IOC 0.67 – 1.00 ทุกข้อ

3. วิธีดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการทดลองกลุ่มเดียว โดยการวัดผลหลังเรียน (Posttest only design) และเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีขั้นตอนการดำเนินการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

3.1 ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คณะผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok

3.2 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน โดยการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รวม 5 ชั่วโมง เก็บข้อมูลในชั่วโมงเรียนในรายวิชานาฏศิลป์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวมเป็น 5 ชั่วโมง ดังนี้

| คาบที่ | แผนการจัดการเรียนรู้ที่ | เนื้อหาที่สอน | วิธีการสอน |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ประวัติความเป็นมาของรำวงมาตรฐาน เครื่องดนตรีที่ใช้ เครื่องแต่งกาย ท่านาฏศัพท์ | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ และศึกษาคลิปความรู้ประกอบในแอปพลิเคชัน TikTok |
| 2 | 2 | เนื้อเพลง ความหมาย และการฝึกปฏิบัติร้องเพลง | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ และศึกษาคลิปความรู้และส่งงานกลุ่มผ่านแอปพลิเคชัน TikTok |
| 3 | 3 | การฝึกปฏิบัติท่ารำเพลงงามแสงเดือน | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ และศึกษาคลิปความรู้และส่งงานกลุ่มผ่านแอปพลิเคชัน TikTok |
| 4 | 4 | การฝึกปฏิบัติท่ารำเพลงงามแสงเดือน | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ และศึกษาคลิปความรู้และส่งงานกลุ่มผ่านแอปพลิเคชัน TikTok และครูสะท้อนผลให้นักเรียนนำไปปรับปรุง |
| 5 | 5 | การปฏิบัติท่ารำเพลงงามแสงเดือนและทดสอบหลังเรียน | การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ และศึกษาคลิปความรู้และส่งงานกลุ่มผ่านแอปพลิเคชัน TikTok และครูให้คะแนนการปฏิบัติท่ารำประกอบเพลง |

3.3 ทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับกลุ่มเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะปฏิบัติ โดยทดสอบหลังเรียนเป็นรายกลุ่ม จำนวน 1 ชั่วโมง โดยครูผู้สอน แล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

3.4. ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบสอบถามความพึงพอใจแล้ว เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.5. นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อสรุปผลการทดลองต่อไป

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

ในการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและร้อยละ

**ผลการศึกษา**

1. ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน หลังกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok และคะแนนจากการประเมินทักษะปฏิบัติ คะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้ รำวงมาตรฐานหลังกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

| จำนวนนักเรียน | $\bar{X}$ | S.D. | ร้อยละ |
|---|---|---|---|
| 36 | 47.32 | 0.89 | 94.64 |

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้ รำวงมาตรฐานหลังกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียนจำนวน 36 คน มีค่าคะแนนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 47.32 คิดเป็นร้อยละ 94.64 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้

2. ผลการวิเคราะห์ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังตารางที่ 2

| รายการประเมิน | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล |
|---|---|---|---|
| ร้องเพลงได้ถูกต้องตามเนื้อเพลง | 26.00 | 0.49 | มากที่สุด |
| ร้องเพลงได้ถูกต้องตามจังหวะ | 26.40 | 0.48 | มากที่สุด |
| ปฏิบัติท่ารำถูกต้องสอดคล้องตามเนื้อเพลง | 27.00 | 0.44 | มากที่สุด |
| ปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้องตามจังหวะ | 26.20 | 0.49 | มากที่สุด |
| ปฏิบัติท่ารำได้สวยงาม | 26.60 | 0.47 | มากที่สุด |
| ความพร้อมเพรียงในการปฏิบัติท่ารำ | 27.20 | 0.42 | มากที่สุด |
| รวม | 26.57 | 0.46 | มากที่สุด |

จากตาราง 2 พบว่า ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐานเพลงงามแสงเดือน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ของนักเรียนจำนวน 36 คน มีค่าคะแนนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 26.57 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ผลการวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

| ที่ | รายการ | ระดับความพึงพอใจ | | | | | N | ค่าเฉลี่ย | เกณฑ์ประเมิน |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | | |
| 1 | ความเข้าใจในการอธิบายท่ารำที่ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ที่มีทักษะและเนื้อหาของเพลง "งามแสงเดือน" | 13 | 7 | 10 | 6 | 0 | 36 | 4.25 | มาก |
| 2 | ความชัดเจนในการสอนของครูผู้สอน | 18 | 10 | 8 | 0 | 0 | 36 | 4.28 | มาก |
| 3 | ความสามารถในการฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะการรำ | 25 | 10 | 0 | 0 | 0 | 36 | 4.69 | มากที่สุด |
| 4 | การประยุกต์ใช้ทักษะที่เรียนรู้ในกิจกรรมการแสดง | 18 | 9 | 9 | 0 | 0 | 36 | 4.25 | มาก |
| 5 | ความพึงพอใจในการฝึกซ้อมร่วมกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม | 28 | 8 | 0 | 0 | 0 | 36 | 4.78 | มากที่สุด |
| 6 | ความสนุกสนานในการเรียนรำวงมาตรฐาน | 28 | 8 | 0 | 0 | 0 | 36 | 4.78 | มากที่สุด |
| 7 | ความเข้าใจในท่ารำและการประสานท่ารำกับเพลง | 28 | 8 | 0 | 0 | 0 | 36 | 4.78 | มากที่สุด |
| 8 | ความมั่นใจในการแสดงท่ารำต่อผู้อื่น | 25 | 10 | 1 | 0 | 0 | 36 | 4.67 | มากที่สุด |
| 9 | การสนับสนุนและให้คำแนะนำจากครูผู้สอนในการพัฒนาทักษะ | 26 | 8 | 2 | 0 | 0 | 36 | 4.67 | มากที่สุด |
| 10 | การฝึกร้องเพลงและปฏิบัติท่ารำร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok | 17 | 10 | 9 | 0 | 0 | 36 | 4.22 | มาก |
| **รวม** | | **226** | **88** | **39** | **6** | **0** | **36** | **4.49** | **มาก** |

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอพลิเคชัน TikTok ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 อยู่ในระดับมาก

**สรุปผลการวิจัย**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้รำวงมาตรฐาน หลังกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 47.32 คิดเป็นร้อยละ 94.64 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้

2. ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐานเพลงงามแสงเดือน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok คะแนนทักษะปฏิบัติค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 26.57 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความพึงพอใจต่อการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอพลิเคชัน TikTok ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

**อภิปรายผล**

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้งด้านความรู้รำวงมาตรฐาน หลังกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 47.32 คิดเป็นร้อยละ 94.64 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยาก และกิจกรรมในแผนการสอนยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ มีการช่วยเหลือแบบเพื่อนช่วยเพื่อนกันในระหว่างเรียน โดยที่แผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยมีผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบแล้วว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้เรียน มีความน่าสนใจมีการกระตุ้น ส่งเสริมทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นกับกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ และมีการส่งงานผ่านแอพลิเคชัน TikTok ซึ่งตอบสนองต่อการใช้สื่อโซเชียลของนักเรียน และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัทราพร ชาลีดี (2565, น. 55) พบว่า การใช้ TikTok เพื่อสอนนาฏศิลป์ ชุดไก่ขัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 89.25 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่จิรัชญา สิวกระโทก และคณะ (2568, น. 270) พบว่า การใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ร่วมกับ TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ส่งผลให้ทักษะการปฏิบัติอยู่ในระดับ "ดีมาก" และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ศศิณา นิยมสุข (2565, น. 78) พบว่า การพัฒนากิจกรรมรำวงมาตรฐานโดยใช้เดวีส์ร่วมกับ TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.07/84.52 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 84.52 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการวิจัยของอรประทุม ชยากร (2560, น. 146) พบว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียนอยู่ที่ร้อยละ 92.40 และทักษะปฏิบัติเฉลี่ย 4.55/5.00 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการใช้รูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐานเพลงงามแสงเดือน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok คะแนนทักษะปฏิบัติค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 26.57 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากมาจากการใช้แอปพลิเคชัน TikTok ร่วมกับรูปแบบการสอนของเดวีส์ เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามลำดับขั้น พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการปฏิบัตินาฏศิลป์ของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับภัทราพร ชาลีดี (2565, น. 55) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ชุดไก่ขัน โดยใช้แนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 85.29 มีทักษะปฏิบัติท่ารำนาฏศิลป์ "ชุดไก่ขัน" หลังการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์โดยใช้แนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok โดยในภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม และสอดคล้องกับนฤเบศน์ ระดาเขต (2565, น. 67) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์ พื้นบ้าน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับมัลติมีเดียของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้านอยู่ในระดับดีมาก

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง รำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่ามีค่าเฉลี่ย 4.49 ซึ่งอยู่ในระดับมาก แสดงให้ว่านักเรียนมีความพึงพอใจ สนใจ และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง รำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้ TikTok ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เนื้อหารำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือนที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและเกิดการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทราพร ชาลีดี (2565, น. 55) พบว่า การใช้ TikTok เพื่อสอนนาฏศิลป์ชุดไก่ขันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมาก และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จิรัชญา สิวกระโทก และคณะ (2568, น. 270) พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและแรงจูงใจต่อการเรียนรู้สูง เนื่องจากแอปพลิเคชัน TikTok ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้เรียนยุคใหม่

โดยสรุปการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรำวงมาตรฐาน เพลงงามแสงเดือน โดยใช้รูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ส่งผลเชิงบวกต่อทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะปฏิบัติและความพึงพอใจของนักเรียน ทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนกลายเป็นกิจกรรมสนุกสนานและน่าสนใจ นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการมีส่วนร่วมและสะท้อนคิด ทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และสอดคล้องกับแนวโน้มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับประถมและมัธยมศึกษา นอกจากนี้การใช้แอปพลิเคชัน TikTok ยังช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อวิชานาฏศิลป์ ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและสามารถพัฒนาทักษะการปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ควรมีการประยุกต์ใช้รูปแบบของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok กับเพลงรำวงมาตรฐานอื่น ควรนำนวัตกรรมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์เนื้อหาอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะอย่างหลากหลาย ได้เรียนรู้ลักษณะท่ารำ จังหวะและอารมณ์ของเพลงที่แตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยยกระดับความเข้าใจและความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทยอย่างรอบด้าน

2. ควรมีการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงกันเป็นลำดับในแต่ละเพลง เพื่อให้นักเรียนสามารถสะสมทักษะจากเพลงหนึ่งไปสู่เพลงถัดไปและเกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้

3. ควรมีการประเมินผลที่ครอบคลุม ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะปฏิบัติและเจตคติ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาของผู้เรียนอย่างรอบด้าน เมื่อนำไปใช้กับรำวงมาตรฐานเพลงอื่นต่อไป

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรนำแนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok ในครั้งนี้ ได้ทำการวิจัยกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงเห็นว่าควรจัดการเรียนการสอนร่วมกับนักเรียนในระดับชั้นอื่นด้วย เพื่อศึกษาและพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ให้ดีมากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติกับวิธีการสอนวิธีอื่น ตลอดจนศึกษาความคงทนในวิธีการสอนนั้น ๆ ว่าแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

3. ควรมีการศึกษาการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของเดวีส์ร่วมกับสื่อโซเชียลมีเดียอื่นที่หลากหลาย เพื่อให้เข้ากับแนวทางการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคโซเชียลมีเดีย

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.* โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กาญจนา อินทรสุนานนท์, และรุจี ศรีสมบัติ. (2558). *นาฏศิลป์กับสุขภาพและบุคลิกภาพ.* สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.

จิรัชญา สิวกระโทก, วัชรี แซงบุญเรือง, และสุภาวดี กาญจนเกต (2568). *การพัฒนาทักษะปฏิบัติ เรื่องนาฏศิลป์ไทย ตามรูปแบบการสอนของเดวีส์ ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4.* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต] มหาวิทยาลัยนครพนม.

ทวารัตน์ พงศ์อราม. (2557). *การใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของเดวีส์เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติ.* มหาวิทยาลัยรังสิต.

ธัญญารัตน์ ทับทัน, พิทยวัฒน์ พันธะศรี, และสุรกานต์ จังหาร. (2563). *การประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนของเดวีส์ในรายวิชานาฏศิลป์*. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

นฤเบศน์ ระดาเขต. (2567). *การพัฒนาทักษะปฏิบัติการแสดงนาฏศิลป์พื้นบ้าน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับมัลติมีเดียของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ภัทราพร ชาลีดี, และชิดชไม วิสุตกุล. (2565). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ ชุดไก่ขัน โดยใช้แนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี*, *5*(2), 525–538.

ศศิณา นิยมสุข. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่องรำวงมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

สุมนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์. (2568). *ดนตรี - นาฏศิลป์.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). อักษรเจริญทัศน์.

สุรพล วิรุฬรักษ์. (2554). *นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 5*. โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว.

อรประทุม ชยากร. (2560). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติรำวงมาตรฐาน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

# การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์
# SUPERVISION FOR DEVELOPING COMPETENCIES IN LEARNING MANAGEMENT OF DRAMATIC DANCE TEACHERS

**นพวินทร์ ขจรพันธ์เวคิน***
NOPPAWIN KHAJORNPHANWEKIN

## บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการนิเทศ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ สำหรับการนิเทศการสอนของครูผู้สอนนาฏศิลป์ในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ใน 5 ด้านหลัก ประกอบด้วย 1) ด้านความรู้และความเชี่ยวชาญ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม 4) ด้านการวัดและประเมินผล และ 5) ด้านคุณลักษณะและเจตคติ มีเป้าหมายสำคัญในการปรับเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนนาฏศิลป์ให้เป็นผู้อำนวยความสะดวกที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง จนเกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร โดยขับเคลื่อนผ่านกระบวนการนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ที่เน้นความร่วมมือและการโค้ชอย่างสร้างสรรค์ใน 5 ขั้นตอนสำคัญ ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 ขั้นการเตรียมการและการออกแบบการนิเทศ ขั้นที่ 2 การนิเทศการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนา และ ขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและพัฒนาวิชาชีพอย่างยั่งยืน จะช่วยให้ครูผู้สอนนาฏศิลป์สามารถจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะตามศักยภาพ

คำสำคัญ: การนิเทศ, สมรรถนะการจัดการเรียนรู้, ครูผู้สอนนาฏศิลป์

## Abstract

This academic article presents a supervision guideline for developing learning management competencies of dramatic dance teachers. Current instructional supervision for dramatic dance teachers focuses on developing five core competencies: 1) knowledge and expertise, 2) instructional management, 3) technology and innovation, 4) measurement and evaluation, and 5) attributes and attitudes. The primary goal is to shift the role of dramatic dance teachers into 'facilitators' who encourage students to engage in active, hands-on learning; thereby, fostering long-term knowledge retention. The supervision

* สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1

process was undertaken to develop learning management competencies of dramatic dance teachers focusing on collaboration and creative coaching across five key stages: Stage 1: Preparation and Supervision Design; Stage 2: Instructional Supervision; Stage 3: Utilization of Technology and Innovation; Stage 4: Measurement and Evaluation for Development; and Stage 5: Reflection and Sustainable Professional Development. The supervision enables dramatic dance teachers to manage their learning activities effectively, ultimately leading to the improvement of educational quality and the development of students' competencies to their full potential.

Keywords: Supervision, Competencies, Dramatic Dance Teacher

**บทนำ**

สังคมโลกในปัจจุบันต้องเผชิญกับความผันผวนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หรือที่เราเรียกว่า "VUCA World" รวมทั้งความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดน ส่งผลให้เกิดวิทยาการและความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นมากมาย มนุษย์ในยุคปัจจุบันจึงต้องมีความพร้อมในรับมือกับความผันผวนเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ครูจะต้องปรับวิธีคิด เปลี่ยนการสอนปรับบทบาทจากเดิมที่ครูเป็นศูนย์กลางของความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกคอยชี้แนะ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) สอนเนื้อหาน้อยลงให้ผู้เรียนศึกษาเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากเมื่อผู้เรียนเป็นผู้รับฟังจากครูฝ่ายเดียว ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้น้อย แต่ถ้าผู้เรียนได้ปฏิบัติลงมือทำด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้แบบคงทนถาวร วิธีการจัดการเรียนการสอนที่เป็นที่นิยมแพร่หลายในปัจจุบัน คือ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ด้วย (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2562) ดังนั้นการนิเทศการศึกษา ซึ่งเป็นกระบวนการร่วมมือทางวิชาการระหว่างผู้นิเทศกับผู้รับการนิเทศ จะเป็นตัวช่วยหนึ่งในการกระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนาและช่วยเหลือครูให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนการสอนของตนเองให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด มีความทันยุคทันสมัยอยู่เสมอ และสามารถตอบสนองผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้ (ชารี มณีศรี, 2560) นอกจากนั้นยังจะต้องส่งเสริมผู้เรียนเกิดการเรียนด้านความรู้ ทักษะหรือกระบวนการ และคุณลักษณะหรือเจตคติจนผสมผสานกันออกมาเป็นสมรรถนะของผู้เรียนและพัฒนาผู้เรียนอย่างเต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคลโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (สถาพร สมอุทัย, 2565)

หัวใจสำคัญของคุณภาพการศึกษา คือ คุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพผู้ให้ความรู้ คือ ครูและบุคลากรทางการศึกษาและคุณภาพผู้รับความรู้ คือ ผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบที่มีคุณภาพ คือ องค์ความรู้หรือหลักสูตรและผลสะท้อนกลับด้วยการวัดประเมินผล องค์ประกอบทั้งหมดสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของมนุษย์ได้อย่างชัดเจน

ดังนั้น ในยุคปัจจุบันและในโลกอนาคตที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิต เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการศึกษา โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับและมีความสัมพันธ์ระหว่างสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และวิถีชีวิต จากนโยบายปฏิรูปประเทศผ่านกระทรวงศึกษาและสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม กำหนดให้หลักสูตรนาฏศิลป์เป็นการเรียนรู้เชิงศิลปวัฒนธรรมไทยที่สะท้อนถึงความเป็นไทย คือ การมีวิถีชีวิตในสังคมอย่างมีวัฒนธรรมไทย เป็นการจัดการเรียนการสอนทั้งทฤษฎีและปฏิบัติที่มีความเฉพาะเจาะจงและเป็นเอกลักษณ์เชิงปฏิบัติและสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต้องมีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้การเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเป็นไปอย่างมีคุณภาพตามกรอบแนวคิดที่ถูกต้อง เหมาะสมกับหลักสูตรนาฏศิลป์ตามนโยบายระดับสถาบัน ระดับกระทรวง และระดับประเทศ รวมถึงการกำหนดให้มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้จากการสร้างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ (ฐรดา ประเสริฐ, 2565)

สมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการยกระดับคุณภาพครูและคุณภาพการศึกษาเพื่อพัฒนาให้ครูมีสมรรถนะและสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (นพวินทร์ ขจรพันธ์เวคิน และพุทธิพงษ์ ศุภมัสดุอังกูร, 2569) การนิเทศการศึกษาเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ และคุณภาพการศึกษาโดยรวม การนิเทศการศึกษามีเป้าหมายหลักในการช่วยพัฒนาครูผู้สอนและบุคลากรทางการศึกษา ให้สามารถดำเนินการสอนและจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนิเทศไม่ใช่เพียงการตรวจสอบหรือควบคุมการปฏิบัติงานของครู แต่ยังเป็นการชี้แนะ และสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพทางวิชาชีพของครูในทุกด้าน ทั้งในด้านการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่สอน ทักษะการสอน (ดวงทิพย์ เพ็ชรนิล และคณะ, 2568) การนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนให้ดียิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการใช้ข้อมูลและผลการประเมินเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และยั่งยืนในระบบการศึกษา ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครู การนิเทศการศึกษาช่วยให้ครูมีโอกาสพัฒนาตนเองทางด้านความรู้ ทักษะ และวิธีการสอนที่ทันสมัย ผ่านกระบวนการให้คำปรึกษาและการอบรมต่าง ๆ ทำให้ครูได้รับข้อเสนอแนะและคำแนะนำในการปรับปรุงการสอนทั้งในด้านเทคนิคการสอน การใช้สื่อการสอน และการจัดการห้องเรียน ซึ่งช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อพัฒนาปรับปรุงและแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอน การนิเทศสามารถช่วยครูวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในการสอน เช่น ปัญหาการสื่อสารกับนักเรียน การตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน ช่วยแนะนำแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม (กฤษณะ ไกรสี, 2568)

การนิเทศการสอนที่เฉพาะเจาะจงเพื่อตอบสนองการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยประยุกต์แนวคิดการบริหารร่วมกันระหว่างผู้นิเทศและครู เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ทรงคุณค่า ประกอบด้วยแนวทางดังนี้ 1) ครูจะปรับปรุงการสอนเรื่องใด 2) ปัญหาเกิดจากแหล่งใด 3) เทคนิควิธีการที่ใช้ในการพัฒนาที่มาจากปัจจัยของการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเป้าหมายและการปฏิบัติตามเป้าหมายที่ต้องการจะปรับปรุง 4) ผู้มีส่วนร่วมพัฒนาโดยเฉพาะผู้บริหารสถานศึกษาที่เป็นเสาหลักในการนิเทศการสอนให้บรรลุเป้าหมาย และ 5) ผลลัพธ์ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนางานของครูโดยครู ก่อให้เกิดคลังเครื่องมือนิเทศการสอนที่เฉพาะเจาะจงอย่างหลากหลายในการส่งต่อกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพครู อันนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนของครูเพื่อพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและสนองตอบอุดมคติของการนิเทศการศึกษา ที่มีส่วนในการจัดการศึกษาให้ทันต่อสภาวการณ์ตามที่สังคมคาดหวัง (พัชรินทร์ ศิริสุข, 2565)

จากข้อมูลที่กล่าวมาผู้เขียนในฐานะศึกษานิเทศก์ จึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ โดยมีเป้าหมายสำคัญในการนำเสนอแนวคิดจากการนิเทศนี้ไปใช้ในการพัฒนาครูผู้สอนนาฏศิลป์อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งแนวทางการนิเทศและแนวคิดสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ เพื่อช่วยให้ครูนาฏศิลป์สามารถปรับเปลี่ยนบทบาทและวิธีคิดในการออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสานเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับศิลปวัฒนธรรมได้อย่างกลมกลืน รวมถึงยกระดับขีดความสามารถในการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียน อันจะส่งผลลัพธ์สูงสุดไปสู่ผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะที่เต็มตามศักยภาพอย่างยั่งยืนต่อไป

**เนื้อหา**

การนิเทศการจัดการเรียนรู้

การนิเทศการจัดการเรียนรู้ เป็นกลไกสำคัญในระบบบริหารจัดการศึกษาที่เป็นกระบวนการร่วมมือทางวิชาการระหว่างผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศ เพื่อทำหน้าที่กระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน และช่วยเหลือครู ให้สามารถพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งมีนักวิชาการและนักวิจัยได้กล่าวไว้ ดังนี้

ศศิธร ลุนศิลา และ ศิริ ถีอาสนา (2569) การนิเทศแบบกัลยาณมิตร เป็นการเรียนรู้เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สามารถพัฒนาองค์ความรู้และทักษะของตนเองผ่านการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง สามารถพัฒนาตนเองได้จากประสบการณ์ที่ได้รับ และสามารถปรับปรุงการสอนได้อย่างต่อเนื่องด้วยการโค้ชชิ่งอย่างสร้างสรรค์ จะช่วยให้ผู้รับการนิเทศเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้ผู้รับการนิเทศสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเอง นำไปสู่การเติบโตทางวิชาชีพอย่างยั่งยืน ควรประกอบด้วย 9 ด้าน ประกอบด้วย 1) การสร้างความไว้วางใจและความสัมพันธ์ที่ดี

การนิเทศที่ดีเริ่มต้นด้วยการสร้างความไว้วางใจระหว่างผู้ให้และผู้รับการนิเทศ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ การเข้าใจในความรู้สึกและมุมมองของผู้รับการนิเทศเป็นสิ่งสำคัญ 2) การให้คำแนะนำที่เน้นการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การนิเทศแบบกัลยาณมิตรจะต้องมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของผู้รับการนิเทศในระยะยาว ไม่ใช่แค่การแก้ไขปัญหาในระยะสั้น แต่ต้องการให้ผู้รับการนิเทศสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถอย่างยั่งยืน 3) การใช้ข้อมูลและหลักฐานในการสนับสนุนการพัฒนาการนิเทศ ต้องใช้ข้อมูลที่มีความแม่นยำและการสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อให้คำแนะนำที่มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา 4) การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองและการสะท้อนตนเอง การนิเทศที่ดีควรกระตุ้นให้ผู้รับการนิเทศมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถสะท้อนผลการปฏิบัติของตนเอง เพื่อปรับปรุงการทำงานในอนาคต การสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและการพัฒนาทักษะในระยะยาว 5) การร่วมมือและการทำงานเป็นทีม การนิเทศแบบกัลยาณมิตรไม่ใช่แค่การให้คำแนะนำจากผู้ให้การนิเทศไปยังผู้รับการนิเทศ แต่เป็นการทำงานร่วมกันอย่างเป็นทีม การร่วมมือกันสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและไว้วางใจ โดยการให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันในการเรียนรู้ 6) การเคารพความเป็นอิสระของผู้รับการนิเทศ การนิเทศแบบกัลยาณมิตรควรเคารพในความเป็นอิสระของผู้รับการนิเทศ และไม่ควรกดดันหรือควบคุม การยอมรับในความแตกต่างของแต่ละบุคคลและเปิดโอกาสให้ผู้รับการนิเทศได้เลือกทางที่เหมาะสมในการพัฒนาตนเอง 7) การมีเป้าหมายร่วมกันและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การตั้งเป้าหมายร่วมกันระหว่างผู้ให้และผู้รับการนิเทศเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ทั้งสองฝ่ายมีทิศทางเดียวกันในการพัฒนาการสื่อสารที่ชัดเจน และเปิดกว้างช่วยให้การนิเทศเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและได้รับผลที่ดีที่สุดจากทั้งสองฝ่าย 8) การเน้นการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง การนิเทศที่ดีควรเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงเชิงบวกและยั่งยืน ไม่เพียงแค่การแก้ไขปัญหาชั่วคราว แต่ต้องการให้เกิดการพัฒนาในระยะยาว และต้องสนับสนุนให้มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อผลลัพธ์ที่ยั่งยืน 9) การใช้ภาวะผู้นำในการช่วยเหลือและสนับสนุนการพัฒนาการนิเทศแบบกัลยาณมิตร ยังเน้นการใช้ภาวะผู้นำในการช่วยเหลือและสนับสนุนผู้รับการนิเทศให้สามารถพัฒนาได้ในทางที่เหมาะสม โดยผู้นำต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในการให้คำแนะนำและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนา

นพวินทร์ ขจรพันธ์เวคิน และพุทธิพงษ์ ศุภมัสดุอังกูร (2569) การนิเทศเป็นกระบวนการทำงานและความร่วมมือระหว่างผู้นิเทศกับผู้รับการนิเทศ เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในจัดการเรียนรู้ของครู และช่วยเหลือสนับสนุนให้ครูปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ด้วยกระบวนการพัฒนาแบบมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับคุณภาพครู การจัดการเรียนรู้และผู้เรียน โดยอาศัยหลักมนุษยสัมพันธ์ การเรียนรู้ร่วมกัน และความร่วมมือในวิชาชีพ

เวียงชัย แสงทอง และคณะ (2566) การนิเทศที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูโรงเรียนประถมศึกษา และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับศึกษานิเทศก์หรือผู้ทำหน้าที่นิเทศการศึกษานำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาหรือสถานศึกษา ขั้นที่ 1 การวางแผนการนิเทศ (Planning) ผู้นิเทศศึกษาสภาพปัจจุบันและความต้องการการนิเทศ เพื่อนำมากำหนดวัตถุประสงค์และออกแบบการนิเทศ โดยผสมผสานระหว่างแบบพบหน้าและออนไลน์ จัดทำหลักสูตรเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จัดทำเครื่องมือการนิเทศปฏิทินการนิเทศและกำหนดทรัพยากรสำหรับการนิเทศ ขั้นที่ 2 การให้ความรู้ก่อนการนิเทศ (Informing) มีการชี้แจงจุดประสงค์การนิเทศ การตรวจสอบความรู้เดิมของผู้รับการนิเทศ การให้ความรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและฝึกทักษะเกี่ยวกับการใช้ Digital Platform การนิเทศออนไลน์ โดยดำเนินการนิเทศทั้งในรูปแบบพบหน้า ขั้นที่ 3 การดำเนินการนิเทศ (Doing) ผู้รับการนิเทศและผู้นิเทศร่วมกันออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกตามแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ ผู้นิเทศเข้าร่วมสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก และร่วมกันสะท้อนผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกทั้งแบบพบหน้าและแบบออนไลน์ ขั้นที่ 4 การประเมินผลการนิเทศ (Assessing) ผู้นิเทศและผู้รับการนิเทศร่วมกันประเมินความสามารถในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกแบบออนไลน์ผ่าน Digital Platform โดยประเมินความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ผู้นิเทศสรุปและรายงานผลการนิเทศลงใน Digital Platformการนิเทศออนไลน์

อารี ภูมิพันธุ์ (2565) การนิเทศแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 วางแผนกำหนดทิศทาง (D: Directional planning) ขั้นที่ 2 ร่วมสร้างประสบการณ์ (C: Co-create the experience) ขั้นที่ 3 ปฏิบัติการณ์จัดการ (O: Operations management) ขั้นที่ 4 เรียนรู้เพื่อพัฒนา (L: Learn to develop) และขั้นที่ 5 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ (L: Learning to exchange)

นันทวัน พนมเขต (2563) การนิเทศที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูในวิทยาลัยนาฏศิลป สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันของการนิเทศ (Study : S) โดยใช้ขั้นตอนการวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค ของสถานศึกษาในด้านการนิเทศ (SWOT Analysis) ขั้นที่ 2 การจัดการให้ความรู้เรื่องการนิเทศ (Information : I) ได้แก่ การทดสอบก่อนอบรม (Pre-test) การให้ความรู้ด้านการนิเทศ (Training) การทดสอบหลังการอบรม (Post-test) ขั้นที่ 3 การปฏิบัติการนิเทศ (Action : A) ได้แก่ การวางแผนด้านการนิเทศ (Planning) การสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Understanding) การปฏิบัติการนิเทศ (Doing) และการประชุมหลังการนิเทศ (Meeting) ขั้นที่ 4 การสะท้อนผลการนิเทศ (Reflection : R) ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation : E) (Input, Process, Output)

สรุปได้ว่า การนิเทศการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 การเตรียมการและการออกแบบการนิเทศ ผู้นิเทศให้คำแนะนำเชิงกลยุทธ์ในการออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ขั้นที่ 2 การนิเทศการจัดการเรียนรู้ เน้นการสังเกตและสนับสนุนครูขณะปฏิบัติการสอนจริง เพื่อเปลี่ยนบทบาทครูให้เป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ขั้นที่ 3 การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัล แอปพลิเคชัน และแพลตฟอร์มออนไลน์ เป็นช่องทางสื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนา ใช้เครื่องมือการนิเทศที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ พร้อมให้ข้อมูลสะท้อนกลับเชิงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและพัฒนาวิชาชีพอย่างยั่งยืน ส่งเสริมการต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาความก้าวหน้าทางวิชาชีพของครูอย่างเป็นระบบ

สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์

การจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ ครูผู้สอนนาฏศิลป์จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการฝึกปฏิบัติแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว มาสู่การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์ ครูสอนนาฏศิลป์จึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทตนเองและพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ซึ่งมีนักวิชาการและนักวิจัยได้กล่าวไว้ ดังนี้

มาโนช บุญทองเล็ก และคณะ (2568) ครูสอนนาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมและนำไปสู่การพัฒนาสมรรถภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนนาฏศิลป์ ครูผู้สอนต้องพัฒนาตนเองให้เกิดความเชี่ยวชาญในความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ มีการใช้เทคนิคและวิธีการถ่ายทอดที่หลากหลาย รวมทั้งครูผู้สอนควรทำความเข้าใจภูมิหลังของผู้เรียน เพื่อทราบถึงคุณลักษณะของผู้เรียน เพื่อให้สามารถออกแบบและจัดกิจกรรมเรียนรู้ให้กับผู้เรียนแต่ละคนอย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังพบว่า ในบริบทของการเพิ่มบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศในการศึกษา ได้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ ในปัจจุบันครูผู้สอนจึงควรต้องมีบทบาทในฐานะ “ผู้อำนวยการสอน” ทำหน้าที่เป็นผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ ส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างพื้นที่ปลอดภัยที่มีบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในการดำเนินชีวิตต่อไป

ธนสิทธิ์ ชมชิด และคณะ (2568) จัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 ที่ครูยุคใหม่พึงประปฏิบัติ คือ 1) การใช้เทคโนโลยีในการสอนครูผู้สอนควรนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในการสอนนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอ ภาพถ่าย และแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ท่ารำและเทคนิคการแสดงต่าง ๆ ได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งควรใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การตัดต่อวิดีโอ การตัดต่อเพลงประกอบการแสดง และการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือส่งการบ้าน ชิ้นงาน ระหว่างครูและผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้

ที่มีความสนุกสนานและสร้างสรรค์ 2) จัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม วิธีการสอนนาฏศิลป์ในยุคใหม่ควรส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น การออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการแสดงที่ตนเองสนใจ ควบคู่กับการให้คำแนะนำจากครูผู้สอน จัดกิจกรรมกลุ่มที่ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของตนเองและผู้อื่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการพัฒนาทักษะการแสดงออกอย่างมีประสิทธิภาพ 3) แนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 ด้านการพัฒนาครูผู้สอน ครูผู้สอนต้องมีการพัฒนาทักษะในการใช้เทคโนโลยีและการออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน โดยต้องยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือวิธีการสอนตามความต้องการของผู้เรียนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น 4) แนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 ต้องผสมผสานความรู้เก่าและใหม่ ครูผู้สอนต้องสามารถผสมผสานระหว่างความรู้ทางนาฏศิลป์ไทยดั้งเดิมกับการใช้เทคโนโลยีและแนวทางการเรียนรู้ใหม่ ๆ โดยคำนึงถึงคุณค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิมและนำสิ่งใหม่ ๆ มาผสมผสานให้เกิดความสอดคล้องกัน เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงานการแสดงนาฏศิลป์ หรือการใช้แนวคิดการแสดงรูปแบบอื่น ๆ เข้ามาบูรณาการให้เกิดเป็นผลงานใหม่ ๆ อย่างการแสดงร่วมสมัย 5) ทักษะที่ครูนาฏศิลป์ไทยควรมีในศตวรรษที่ 21 นอกจากการเรียนการสอนแล้ว การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ครูผู้สอนต้องเป็นคนที่มีความสามารถรอบด้านเปรียบเสมือนอาวุธไว้ใช้ป้องกันตัวในการปฏิบัติงาน การดำรงชีวิตประจำวัน

สุดาพร นิ่มขำ และ สุรีรัตน์ จีนพงษ์ (2568) การพัฒนาสมรรถนะการสอนข้ามวัฒนธรรมของครูนาฏศิลป์ ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ด้านความรู้ข้ามวัฒนธรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการสอนให้มีประสิทธิภาพ ครูควรเข้าใจวัฒนธรรมพื้นฐานของผู้เรียนที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน เช่น ภาษา ประเพณี ศาสนา ความเชื่อ และการศึกษาประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมต่าง ๆ เพื่อเข้าใจรากฐานที่ส่งผลต่อการพัฒนาของวัฒนธรรมนั้น ๆ และเข้าใจผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง เช่น การผสมผสานวัฒนธรรมหรือการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการเชื่อมโยงนาฏศิลป์กับวัฒนธรรมของผู้เรียนได้ เป็นต้น 2) ด้านทักษะการจัดการเรียนการสอน ครูควรสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรม ควรมีความสามารถในการถ่ายทอดองค์ความรู้นาฏศิลป์ผ่านบริบทวัฒนธรรมที่ต่างกัน ปรับเปลี่ยนเทคนิคการสอนเพื่อให้เหมาะสมกับความแตกต่างทางวัฒนธรรม และทักษะการผลิตสื่อการสอนที่สะท้อนความหลากหลายทางวัฒนธรรม รวมถึงการสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกตลอดจนการสร้าง และพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้อย่างหลากหลาย 3) ด้านเจตคติเชิงบวก ครูควรปลูกฝังความเคารพและการ

ยอมรับความแตกต่างของวัฒนธรรมที่หลากหลายว่าไม่มีวัฒนธรรมใด "ดีกว่า" หรือ "ถูกต้องกว่า" แต่ละวัฒนธรรมมีคุณค่าในแบบของตนเอง ครูควรมองว่าความหลากหลายของผู้เรียนเป็นจุดแข็ง โอกาสในการเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจ มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจต่อความยากลำบากที่ผู้เรียนจากวัฒนธรรมอื่นอาจเผชิญ เช่น อุปสรรคด้านภาษา ความแตกต่างในวิธีการเรียนรู้ เป็นต้น ควรพร้อมเปิดรับคำถามหรือข้อเสนอแนะจากผู้เรียน และปรับปรุงเพื่อพัฒนาการสอน 4) ด้านการพัฒนาทางวิชาชีพ ครูควรมุ่งเน้นกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนการสอน ในบริบทที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เช่น การศึกษานโยบายการศึกษาเกี่ยวกับผู้เรียนข้ามวัฒนธรรม การพัฒนาเรียนรู้ด้วยตนเอง การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ เป็นต้น

กนิษฐา สังขรัตน์ (2567) สมรรถนะทางนาฏศิลป์แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้ 1) สมรรถนะด้านความรู้ ประกอบด้วยความรู้ความเชี่ยวชาญทางนาฏศิลป์และความเชี่ยวชาญด้านการสอน 2) สมรรถนะด้านทักษะ ประกอบด้วย มีความคิดสร้างสรรค์การประยุกต์ใช้และแก้ปัญหาทักษะการถ่ายทอดและวิธีการสื่อสาร 3) สมรรถนะด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล ประกอบด้วยการจัดการตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ฐรดา ประเสริฐ (2565) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การออกแบบการเรียนรู้ 2) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ และ 5) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2564) หลักเกณฑ์และวิธีการประเมินผลการปฏิบัติงานของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ว9/2564) เป็นเกณฑ์ประเมิน ด้านที่ 1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน ตัวชี้วัดที่ 2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือนำไปใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิด ตัวชี้วัดที่ 4 ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม ตัวชี้วัดที่ 5 ผู้เรียนได้รับการตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้เป็นระยะ ตัวชี้วัดที่ 6 ผู้เรียนได้รับการสะท้อนกลับเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ตัวชี้วัดที่ 7 ผู้เรียนได้รับบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อและส่งเสริมการเรียนรู้ และ ตัวชี้วัดที่ 8 ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

สรุปได้ว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ เพื่อให้กระบวนการนิเทศประสบความสำเร็จ ครูผู้สอนนาฏศิลป์จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาสมรรถนะใน 5 ด้านหลัก ประกอบด้วย 1) ด้านความรู้และความเชี่ยวชาญ มีความรอบรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในศาสตร์นาฏศิลป์ พร้อมทั้งมีทักษะในการถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์

3) ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม รู้จักบูรณาการสื่อดิจิทัล ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์และสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน 4) ด้านการวัดและประเมินผล ประเมินผลตามสภาพจริงและให้ข้อมูลสะท้อนกลับ เพื่อพัฒนาจุดแข็งและแก้ไขจุดอ่อนของผู้เรียนโดยตรง 5) ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ที่สร้างแรงจูงใจ มีทักษะการสื่อสารที่ดี และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์

จากการศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับการนิเทศการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนและสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ขอนำเสนอบทบาทของผู้นิเทศและผลลัพธ์ที่คาดหวัง สำหรับการนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ โดยบูรณาการขั้นตอนการนิเทศการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน และสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ดังนี้

**ตารางที่ 1** การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์

| ขั้นตอนการนิเทศ | สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ | บทบาทของผู้นิเทศ | ผลลัพธ์ที่คาดหวัง |
|---|---|---|---|
| 1. การเตรียมการและการออกแบบการนิเทศ | ด้านความรู้และความเชี่ยวชาญและด้านการจัดการเรียนรู้ | - ให้คำแนะนำเชิงกลยุทธ์แก่ครูผู้สอนในการออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ<br>- ส่งเสริมให้ครูผู้สอนศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิหลัง คุณลักษณะ และความหลากหลายของผู้เรียน เพื่อนำมาเป็นฐานข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม<br>- ส่งเสริมให้ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ที่ยืดหยุ่นให้สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานตำแหน่งและวิทยฐานะเพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริง | ครูผู้สอนนาฏศิลป์สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้องและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมศักยภาพผู้เรียน |

| ขั้นตอนการนิเทศ | สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ | บทบาทของผู้นิเทศ | ผลลัพธ์ที่คาดหวัง |
|---|---|---|---|
| 2. การนิเทศการจัดการเรียนรู้ | ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณลักษณะและเจตคติ | - สังเกตการจัดการเรียนรู้และให้การสนับสนุนบทบาทของครูผู้สอนในขณะปฏิบัติการสอนจริง<br>-ส่งเสริมให้ครูผู้สอนปรับบทบาทเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้" (Facilitator) โดยสร้างบรรยากาศชั้นเรียนที่ปลอดภัยและกระตุ้นกระบวนการคิดของผู้เรียน<br>- ส่งเสริมให้ครูจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน และร่วมวิพากษ์วิจารณ์ผลงานของตนเองและผู้อื่น เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร<br>- เสริมสร้างเจตคติเชิงบวกต่อความหลากหลายของผู้เรียน และปรับเปลี่ยนเทคนิคการสอนให้สอดคล้องกับข้อจำกัดของกลุ่มผู้เรียน | ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และสามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้ตามศักยภาพ จากการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู |
| 3. การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม | ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม | ส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครู<br>- สนับสนุนการพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อรวมถึงนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้<br>- ส่งเสริมการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การส่งมอบงาน และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน เพื่อขับเคลื่อนบรรยากาศการเรียนรู้ที่ร่วมสมัยและน่าสนใจ<br>- ติดตามและประเมินผลสัมฤทธิ์ของการบูรณาการสื่อดิจิทัลในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ | การสื่อสารและการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพผ่านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยครูผู้สอนนาฏศิลป์ |

| ขั้นตอนการนิเทศ | สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ | บทบาทของผู้นิเทศ | ผลลัพธ์ที่คาดหวัง |
|---|---|---|---|
| 4. การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนา | ด้านการวัดและประเมินผล | - ส่งเสริมกระบวนการตรวจสอบและประเมินคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนรอบด้านของครูผู้สอน<br>- ส่งเสริมให้ครูผู้สอนพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยเน้นการประเมินเพื่อการพัฒนาที่ส่งผลต่อการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน<br>- กำกับดูแลและตรวจสอบให้ครูผู้สอนมีระบบการประเมินผลเป็นระยะ พร้อมทั้งให้ข้อมูลสะท้อนกลับเชิงสร้างสรรค์แก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ | ครูผู้สอนนาฏศิลป์มีแนวทางในการปรับปรุงการสอนและผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับจากครูผู้สอนนาฏศิลป์เพื่อพัฒนาตนเอง |
| 5. การสะท้อนผลและพัฒนาวิชาชีพ | ด้านคุณลักษณะและเจตคติ | - สนับสนุนให้ครูผู้สอนเข้าร่วมกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ร่วมแก้ไขปัญหา และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่หลากหลาย<br>- กระตุ้นและส่งเสริมให้ครูผู้สอนเกิดการพัฒนาตนเอง และแสวงหาทักษะร่วมสมัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับสู่การเป็นครูผู้สอนมืออาชีพที่มีสมรรถนะรอบด้าน | ครูผู้สอนนาฏศิลป์มีการพัฒนาวิชาชีพอย่างยั่งยืน |

**สรุปผล**

การนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ถือเป็นกลไกสำคัญที่ต้องได้รับการยกระดับอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อปรับเปลี่ยนบทบาทของครู จากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวกที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง จนเกิดเป็นความรู้ที่คงทนถาวร สมรรถนะที่จำเป็นสำหรับครูนาฏศิลป์ยุคใหม่ครอบคลุมใน 5 ด้านหลัก ประกอบด้วย 1) ด้านความรู้และความเชี่ยวชาญ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ 2) ด้านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ 3) ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยสามารถบูรณาการสื่อดิจิทัลและแพลตฟอร์มออนไลน์เข้ากับการสอนได้อย่างกลมกลืน 4) ด้านการวัดและประเมินผล จะต้องเน้นการประเมินตามสภาพจริง เพื่อให้ข้อมูลสะท้อนกลับในการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนรายบุคคล และ 5) ด้านคุณลักษณะและเจตคติ ที่มุ่งสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ครูพัฒนาสมรรถนะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องใช้กระบวนการการนิเทศเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์ ที่เน้นความร่วมมือและการโค้ชอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ขั้นที่ 1 การเตรียมการและการออกแบบการนิเทศ โดยผู้นิเทศจะให้คำแนะนำเชิงกลยุทธ์ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ ขั้นที่ 2 การนิเทศการจัดการเรียนรู้ ผ่านการสังเกตและสนับสนุนขณะสอนจริง เพื่อปรับบทบาทครูสู่การเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อยกระดับการสื่อสารและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านสื่อสมัยใหม่ ขั้นที่ 4 การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนา โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลายครอบคลุมทั้งด้านความรู้และทักษะ พร้อมการให้ข้อมูลสะท้อนกลับเชิงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและพัฒนาวิชาชีพอย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ครูต่อยอดองค์ความรู้และพัฒนาความก้าวหน้าทางวิชาชีพของตนเองอย่างเป็นระบบ เมื่อครูผู้สอนนาฏศิลป์มีสมรรถนะที่เข้มแข็งและผ่านกระบวนการนิเทศที่มีประสิทธิภาพ ย่อมส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับคุณภาพการศึกษา และช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงสมรรถนะและเต็มตามศักยภาพ

**รายการอ้างอิง**

กนิษฐา สังขรัตน์. (2567). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะทางนาฏศิลป์ของนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา. *วารสารวิชาการการจัดการภาครัฐและเอกชน*, *6*(3), 145–158.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *คู่มือการดำเนินการตามหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินตำแหน่งและวิทยฐานะข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาตำแหน่งครู*. สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา.

กฤษณะ ไกรสี. (2568). ความสำคัญการนิเทศติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษาต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน. *วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์วิทยาลัยสงฆ์นครสวรรค์*, *13*(1), 75–84.

ชารี มณีศรี. (2560). *การนิเทศการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). ศิลปาบรรณาคาร.

ฐรดา ประเสริฐ. (2565). การศึกษาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, *16*(2), 135–146.

ดวงทิพย์ เพ็ชรนิล, วรรณรี ปานศิริ และทัศนีย์ ช่อเทียนทิพย์. (2568). กระบวนการนิเทศและเทคนิคการนิเทศทางการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. *วารสารวิจัยวิชาการ*, *8*(3), 395–408.

ธนสิทธิ์ ชมชิด, กรวิภา เลาศรีรัตนชัย, ณฤภัค อาขวานนท์ และบงกช ทิพย์สุมณฑา. (2568). การจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21: บทความเทคนิค. *วารสารครุศาสตร์ปัญญา*, *4*(4), 410–426.

นพวินทร์ ขจรพันธ์เวคิน และพุทธิพงษ์ ศุภมัสดุอังกูร. (2569). การนิเทศแบบร่วมพัฒนาเพื่อพัฒนาสมรรถนะครูด้านการจัดการเรียนรู้. *วารสารปราชญ์ประชาคม*, *4*(1), 293–304.

นันทวัน พนมเขต. (2563). *การพัฒนารูปแบบการนิเทศที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูในวิทยาลัยนาฏศิลป สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์* [ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังวิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

พัชรินทร์ ศิริสุข. (2565). เทคนิคการนิเทศการสอนเชิงเน้นวัตถุประสงค์ร่วมสมัยในสถานศึกษา. *วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา*, *13*(1), 7–19.

มาโนช บุญทองเล็ก, ชวลิต สุนทรานนท์, ริสสวัณ อรชุน, พิสิษฐ์ บัวงาม, ประวิทย์ ฤทธิบูลย์ และภาณุรัชต์ บุญส่ง. (2568). การสอนนาฏศิลป์ไทย ในศตวรรษที่ 21. *วารสารสหวิทยาการ*, *22*(1), 58–69.

เวียงชัย แสงทอง, นเรศ ขันธะรี และชวนคิด มะเสนะ. (2566). รูปแบบการนิเทศแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ของครูโรงเรียนประถมศึกษา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, *11*(3), 1194–1205.

ศศิธร ลุนศิลา และศิริ ถีอาสนา. (2569). การนิเทศแบบกัลยาณมิตร: คุณค่าความเป็น ‘ครูของครู’ ในศตวรรษที่ 21. *วารสารการบริหารการศึกษาและนวัตกรรมการศึกษา*, *6*(1), 142–153.

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.). (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สู่การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.

สถาพร สมอุทัย. (2565). การนิเทศการศึกษา หนึ่งตัวช่วยในการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิจัยวิชาการ*, *5*(3), 275–288.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579*. พริกหวานกราฟฟิค.

สุดาพร นิ่มขำ และสุรีรัตน์ จีนพงษ์. (2568). องค์ประกอบของความสามารถในการสอนข้ามวัฒนธรรมในหมู่ครูสอนรำไทยในโรงเรียน จังหวัดสมุทรสาคร. *วารสารวิจัยบัณฑิตศึกษา*, *16*(1), 1–18.

อารี ภูมิพันธุ์. (2565). การพัฒนารูปแบบการนิเทศแบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์*, *2*(2), 29–44.

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

# DEVELOPMENT OF COOPERATIVE LEARNING ACTIVITIES USING THE STAD TECHNIQUE COMBINED WITH MULTIMEDIA ON PHLENG CHEEN RAM PHAT FOR MATTHAYOMSUKSA 3 STUDENTS AT PHATTHALUNG COLLEGE OF FINE ARTS

**กรกนก เพ็ชรมณีศรี* สุธินี แสงอุทัย* สุนิสา เอียดเวียงสระ* วรรัตน์ณา เขตมรคา* ศุภวิชญ์ เรนเรือง* ดวงเดือน แสงเมือง** และภูริวัจน์ บวรมนตรีพัชร์****

KONKANOK PHETMANEESRI SUTHINEE SANGAUTHAI SUNISA AIADWIANGSA WORARATTANA KETMORAKHA SUPAWICH RANREUXNG DUANGDUAN SANGMUANG AND PHURIWAT BAWORNMONTRIPHAT

## บทคัดย่อ

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 14 คน ที่เรียนรายวิชา นาฏศิลป์ไทยละคร 5 (ศ23207) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ที่ได้มาด้วยวิธีการเก็บตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพลงจีนรำพัด ผลการวิจัย พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด มีประสิทธิภาพ 81.07/85.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: เทคนิค STAD, สื่อมัลติมีเดีย, เพลงจีนรำพัด, การเรียนรู้แบบร่วมมือ

*นักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

The objective of this research is to develop cooperative learning activities using the STAD technique combined with multimedia on Phleng Cheen Ram Phat to achieve an efficiency criterion of 80/80. The sample group consisted of 26 Matthayomsuksa 3 students enrolled in the Thai Dramatic Arts 5 course (Art 23207) during the first semester of the 2025 academic year at Phatthalung College of Fine Arts, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) three cooperative learning activity plans utilizing the STAD technique combined with multimedia on Phleng Cheen Ram Phat, spanning a total of 10 hours; and 2) a 20-item multiple-choice achievement test on Phleng Cheen Ram Phat. The research findings revealed that the developed cooperative learning activities using the STAD technique combined with multimedia on Phleng Cheen Ram Phat achieved an efficiency rating of 81.07/85.71, which exceeded the established criterion.

Keywords: STAD Technique, Multimedia, Phleng Cheen Ram Phat, Cooperative Learning

**บทนำ**

วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จัดการเรียนการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพและระดับอุดมศึกษา ในการจัดการเรียนการสอนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ได้ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรเพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา สร้างสรรค์นวัตกรรม และจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและการประกอบอาชีพมีทักษะการสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะการคิด วิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ตลอดจนทักษะการจัดการด้านศิลปวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2562)

ศศิณา นิยมสุข (2565) ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันการเรียนนาฏศิลป์และการปฏิบัติทักษะทางด้านนาฏศิลป์ ไม่ได้รับความสนใจจากนักเรียนมากนัก โดยเฉพาะความเข้าใจในท่ารำของนาฏยศัพท์ ซึ่งส่งผลนำไปสู่การปฏิบัติท่ารำอย่างถูกต้องและสวยงาม ทำให้ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำและจำเนื้อเพลงไม่ได้ ส่งผลให้ทักษะปฏิบัติด้านนาฏศิลป์ค่อนข้างต่ำ ผนวกกับอิทธิพลทางวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามาอย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนได้รับวัฒนธรรมที่สนุกสนานมีรูปแบบที่หลากหลาย ความสนใจในการเรียนนาฏศิลป์จึงลดน้อยลง จากกระแสสังคมในยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ทำให้วัฒนธรรมบางอย่างถูกแทนที่ด้วยวัฒนธรรมสมัยใหม่ ภาพของนาฏศิลป์ไทยเองก็เช่นกัน ทุกวันนี้ภาพลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทยกลายเป็นเรื่องไกลตัว จับต้องยาก ตลอดจนยากต่อการเข้าใจและเข้าถึงความทรงจำสุดท้ายของหลาย ๆ คนกับนาฏศิลป์ไทยจึงมีเพียงวิชาหนึ่งในชั้นเรียนระดับ

ประถมศึกษาหรือวิชาเลือกเสรีในระดับมัธยมศึกษาแล้วก็จางหายไป นาฏศิลป์ไทยแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองอยู่แล้วอย่างช้า ๆ ตามกาลเวลาและยุคสมัย แต่ภาพของการแสดงแบบเดิม ๆ

กระบวนการจัดการเรียนการสอนทางด้านนาฏศิลป์ โดยการนำสื่อมัลติมีเดียมาประกอบการสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนสนใจหรือกระตุ้นความสนใจมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมการฝึกฝนทักษะปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยกระดับการถ่ายทอดท่ารำที่ซับซ้อนให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้นผ่านภาพและเสียง สื่อมัลติมีเดียจึงถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการผสมผสานข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหวเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง และมีความหมายมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเป็นตัวกลางที่ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น สนุกกับการเรียนรู้และจดจำได้นานขึ้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมและสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิผล (ณัฐกานต์ พลพิทักษ์, 2560)

จากการจัดการเรียนการสอน ตามหลักสูตรหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง พุทธศักราช 2562) ของวิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ และผู้นำความเป็นไทย สืบสาน สร้างสรรค์ด้านนาฏดุริยางคศิลป์ทั้งไทยและสากล ก้าวทันเทคโนโลยี ร่วมสร้างนวัตกรรม เป็นพลเมืองที่ดี มีคุณธรรม จริยธรรม มีสุขภาวะทางกาย และสุขภาพจิตที่ดี อยู่ร่วมกันอย่างสันติตามวิถีระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยละคร จึงมุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติผ่าน กระบวนการจัดการเรียนรู้ การสังเกตและเลียนแบบ การฝึกทักษะ การสร้างสรรค์และการแสดงออก ปัญหา อุปสรรคของผู้เรียน จากการจัดการเรียนการสอนพบว่า นักเรียนมีทักษะการเรียนรู้และการปฏิบัติท่ารำที่แตกต่างกัน บางกลุ่มทำได้เร็ว ขณะที่บางกลุ่มต้องใช้เวลาทำซ้ำ ผู้เรียนบางคนไม่สามารถปฏิบัติท่ารำได้อย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับจังหวะดนตรีได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวเกิดขึ้นกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาเพลงระบำเบ็ดเตล็ด การปฏิบัติร้องและปฏิบัติท่ารำเพลงระบำเบ็ดเตล็ด โดยเฉพาะเพลง จีนรำพัด ดังนั้นแนวทางในการแก้ปัญหาของคณะผู้วิจัย คือ การนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคการเรียนรู้แบบ STAD (Student Teams - Achievement Division) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้อย่างมาก (ทิศนา แขมมณี, 2563)

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค STAD ตามแนวคิดของ Slavin, Robert เป็นวิธีการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถและศักยภาพ โดยการทำงานร่วมมือกันเป็นกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยสมาชิก 4-5 คน ที่คละความสามารถและเพศ สมาชิกในกลุ่มจะต้องตระหนักว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีบทบาทต่อความสำเร็จและความล้มเหลวของกลุ่ม และจะต้องรับผิดชอบร่วมกัน สมาชิกจะต้องได้มีการพูดคุย ช่วยเหลือกันให้เข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากเพื่อน หรือเพื่อนในกลุ่มเดียวกันคอยแนะนำช่วยเหลือกัน การนำการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD มาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนทำกิจกรรมร่วมกันในกลุ่ม เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้กับสมาชิกของกลุ่ม นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นการแก้ปัญหา การตัดสินใจ การแสวงหาความรู้ใหม่ การยอมรับซึ่งกันและกัน และการสื่อความหมาย สิ่งดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข พร้อมกับพัฒนาความดีงาม ความรู้ และความสามารถไปด้วยกัน

คณะผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD ประกอบกับการใช้สื่อมัลติมิเดียเป็นหลัก เพื่อพัฒนาทักษะการรำ เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อตอบสนองกับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้เกิดประสิทธิผลในทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีพื้นฐานเบื้องต้นในการรำนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้นักเรียนที่ขาดทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์สามารถจดจำเนื้อร้อง และปฏิบัติท่ารำเพลงจีนรำพัดได้อย่างถูกต้อง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม จนประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายร่วมกัน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนเกิดทักษะทางนาฏศิลป์และกระตุ้นความสนใจ และช่วยทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

**วัตถุประสงค์**

เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

**ขอบเขตของการวิจัย**

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 26 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง จำนวน 14 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207

2.2 ตัวแปรตาม คือ ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้สร้างสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง และตามหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ประกอบด้วยหัวข้อย่อย 1) ความรู้เบื้องต้นเพลงจีนรำพัด 2) เนื้อร้องและทำนองเพลงจีนรำพัด 3) ท่ารำเพลงจีนรำพัด

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา2568 ในรายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 จำนวน 12 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ รวมทั้งหมด 3 สัปดาห์ 36 ชั่วโมง

**วิธีการศึกษา**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. แผนการจัดการเรียนรู้ แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย

1. การสร้างสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1.1 ขั้นตอนการเตรียม

1.1.1 ศึกษาค้นคว้า วิธีการ รูปแบบ องค์ประกอบและโครงสร้างของสื่อมัลติมีเดียศึกษาจากหนังสือ งานวิจัย และตัวอย่างสื่อมัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพลงจีนรำพัด

1.1.2 ศึกษาเนื้อหาข้อมูล เพลงจีนรำพัด จากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.1.3 ศึกษาเครื่องมือสำหรับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด ได้แก่ โปรแกรม Cap cut และ Canva เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมกับการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เพลงจีนรำพัด

1.2 ขั้นตอนการออกแบบสื่อ

นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยการเลือกเนื้อหากำหนดหัวข้อย่อย ๆ ตามลำดับความสำคัญ จากนั้นเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมไปถึงการออกแบบเนื้อหาบทเรียนที่เหมาะสมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการจัดทำสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์

1.2.1 การเขียนผังงาน

ขั้นตอนการสร้าง Storyboard

1) วางโครงเรื่อง ระบุเนื้อหา เพลงจีนรำพัด ที่ต้องการจะถ่ายทอด ประกอบด้วยอะไรบ้าง มีองค์ประกอบย่อยประกอบอะไรบ้าง มีเนื้อหาอย่างไร

2) ร่างแผนภาพ ไอเดียของแต่ละฉากสีของเพลงจีนรำพัด

3) เขียนคำอธิบายองค์ประกอบนั้น ๆ เป็นบทหรือคำพูดในแต่ละฉากที่เป็น Storyboard

4) เมื่อเป็นรูปร่าง Storyboard แล้ว นำมาทบทวนกับเพื่อนภายในกลุ่มและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อรับฟังความคิดเห็นจะได้เห็นถึงมุมมองใหม่ ๆ และสามารถนำมาปรับปรุงในจุดนั้น ๆ

5) นำ Storyboard ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของ Storyboard และเนื้อหาแล้วนำไปปรังปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.2.2 ขั้นตอนการสร้างสื่อมัลติมีเดีย

นำเนื้อหาเพลงจีนรำพัดเป็น Storyboard ที่สร้างเสร็จแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาสร้างสื่อมัลติมีเดีย รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ มีการนำเสนอในรูปแบบ ข้อความ ภาพนิ่ง วิดีโอ มีแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนการเรียงลำดับเนื้อหาจะเรียงตามความสำคัญของเนื้อหาและความยากง่ายของเนื้อหา

1) นำสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องให้

2) ปรับปรุงสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย

3) นำสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการตรวจจากอาจารย์ที่ปรึกษาเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหา การใช้ภาษาและความเหมาะสมของกิจกรรมกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

5 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
4 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมาก
3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
2 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อย
1 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

และใช้เกณฑ์การแปลความหมายของผลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้ค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

4) นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยภาพรวมได้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.69 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.25 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) อยู่ระหว่าง 3.51 - 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ระหว่าง 0 - 1.00 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปใช้ได้คือ 3.51 ขึ้นไปหรืออยู่ในระดับมากขึ้นไป

5) ปรับปรุงแก้ไขสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้สื่อมัลติมีเดียที่มีความถูกต้องสมบูรณ์

2. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษารายละเอียดของสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2562) รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์

2.2 กำหนดโครงร่างแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหา หลักสูตร ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำมาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**ตารางที่ 1** โครงสร้างรายวิชานาฏศิลป์ไทย ละคร 5 เพลงจีนรำพัด

| หน่วยที่ | ชื่อหน่วย | รหัสผลการเรียนรู้ | สาระการเรียนรู้ | ผลการเรียนรู้ | เวลา (ชั่วโมง) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ความรู้เบื้องต้นของเพลงจีนรำพัด | ศ3.2 ม.3 | - ประวัติความเป็นมาของเพลงจีนรำพัด<br>- องค์ประกอบของเพลงจีนรำพัด | - บอกประวัติความเป็นมาของ เพลงจีนรำพัดได้<br>- บอกองค์ประกอบของเพลงจีนรำพัดได้ | 3 |
| 2 | เนื้อร้องและทำนองของเพลงจีนรำพัด | ศ3.1 ม.3 | - เนื้อร้องของเพลงจีนรำพัด<br>- ทำนองของเพลงจีนรำพัด | - บอกเนื้อร้องและทำนองของเพลงจีนรำพัดได้ | 9 |
| 3 | ท่ารำของเพลงจีนรำพัด | ศ3.1 ม.3 | - ท่ารำของเพลงจีนรำพัด | - สามารถปฏิบัติท่ารำเพลงจีนรำพัดได้ | 24 |
| **รวมทั้งหมด** | | | | | **36** |

**ที่มา**: คณะผู้วิจัย

2.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้ตามโครงร่างที่กำหนดไว้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD จำนวน 3 แผน รวมเวลา 36 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของเพลงจีนรำพัด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ปฏิบัติร้องเพลงจีนรำพัด
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ท่ารำของเพลงจีนรำพัด

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องของผลการเรียนรู้ สาระสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้ จากนั้นนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปหาคุณภาพโดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของเนื้อหาการใช้ภาษา และความเหมาะสมของกิจกรรม กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ และภัทรพร สุทธิรัตน์ 2567)

5 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด
4 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยมาก
3 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
2 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อย
1 คะแนน หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยน้ำหนักคำถามแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสม พอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมพอใจน้อยที่สุด

2.6 นำผลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ แผนจัดการเรียนรู้ ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.82 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3.67-4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ระหว่าง 0.00-1.25 และผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ สื่อมัลติมีเดีย ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าค่าเฉลี่ย อยู่ระหว่าง 3.67-4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อยู่ระหว่าง 0.00-1.41 โดยยึดหลักค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่สามารถนำไปใช้ได้คือ 3.51 ขึ้นไป หรืออยู่ในระดับมาก

2.7 ปรับปรุง แก้ไข แผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ และเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่องอีกครั้ง

2.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้ว ไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน เพื่อหาข้อบกพร่อง เก็บข้อมูล และนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยมีการทดลอง ดังนี้

2.8.1 การทดลองแบบครั้งที่ 1 แบบเดี่ยว (1:1) ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 คน โดยแบ่งเป็น นักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน โดยมีลำดับ ดังนี้

1) นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

2) จัดการเรียนรู้ ตามกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้นโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นจำนวน 3 แผน ใช้เวลา 36 ชั่วโมง

3) เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วยให้นักเรียนทำใบงานท้ายหน่วยทุกหน่วย เพื่อเก็บคะแนนระหว่างเรียน

4) นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

5) นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างเรียนไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ ($E_1$ / $E_2$) ตามเกณฑ์ 80/80 ได้ค่าประสิทธิภาพ 60.00/63.33 ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากผู้เรียนยังไม่เข้าใจเนื้อหาอย่างถ่องแท้ บางส่วนยังมีความสับสนในสาระสำคัญของบทเรียน รวมถึงยังไม่คุ้นเคยกับรูปแบบของแบบทดสอบและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในการทดลอง คณะผู้วิจัยได้ปรับปรุงและนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองครั้งที่ 1 มาวิเคราะห์และปรับปรุงแบบทดสอบรวมทั้งปรับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถและความเข้าใจของผู้เรียน เพื่อนำไปทดลอง ครั้งที่ 2

2.8.2 การทดลองครั้งที่ 2 แบบกลุ่ม (1:10) ทดลองกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 9 คน โดยคัดเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ได้แก่ กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบเดี่ยว โดยดำเนินการทดลองในลักษณะเดียวกันกับการทดลองครั้งที่ 1 ซึ่งได้ค่าประสิทธิภาพ 80.93/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากที่ได้รับการปรับปรุงมีความเหมาะสมมากขึ้น ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงกว่าการทดลองครั้งที่ 1 การทำงานเป็นกลุ่มช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น คณะผู้วิจัยจึงสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.8.3 เมื่อได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 ที่มีประสิทธิภาพ แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

3.1 ศึกษาหลักสูตรหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง พุทธศักราช 2562) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.2 ศึกษาเนื้อหาข้อมูล เพลงจีนรำพัด ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบวิธีการ องค์ประกอบและโครงสร้าง ในการสร้างแบบทดสอบจากคู่มือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 โดยจัดทำเป็นข้อคำถามแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

3.4 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น จำนวน 40 ข้อ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความ ถูกต้องเหมาะสมของแบบทดสอบ และแก้ไขแบบทดสอบตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.5 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อประเมินหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจหรือตัดสินใจไม่ได้ว่า ข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 หมายถึง แน่ใจว่า ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

กำหนดเกณฑ์

ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) ตั้งแต่ 0.50 - 1.00 ถือว่าข้อสอบนั้นใช้ได้ ส่วนข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่า 0.50 ให้ตัดออก ผลปรากฏว่ามีข้อสอบผ่านเกณฑ์ 38 ข้อ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67 - 1.00

3.6 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านตามเกณฑ์การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้ว ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง อีกครั้ง

3.7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุงที่เคยเรียนเนื้อหา เพลงจีนรำพัดมาแล้ว โดยตรวจให้คะแนนข้อที่ถูกได้ 1 คะแนน ข้อที่ผิดได้ 0 คะแนน เพื่อหาค่าความยาก (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ

3.8 นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าระดับความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของข้อสอบ โดยการวิเคราะห์เป็นรายข้อ ซึ่งเกณฑ์ของค่าความยาก (p) ที่ใช้ได้ตั้งแต่ 0.20 - 0.80และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ที่ระหว่าง 0.20–0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ซึ่งอยู่ระหว่าง 0.20–0.70 ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบทดสอบที่ผ่านเกณฑ์เพื่อนำไปใช้จริงจำนวน 20 ข้อ

3.9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่คัดเลือกไว้จำนวน 20 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบตามสูตร KR - 20 (Kuder - Richardson - 20) โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรปีที่ 1 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุงที่เคยเรียนเนื้อหา เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 ซึ่งเป็นกลุ่มเดิม ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อีกครั้ง โดยทิ้งช่วงจากการทำแบบทดสอบครั้งก่อนได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77

3.10 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่ผ่านการหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ไปใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพลงจีนรำพัด โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ STAD รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

**วิธีการดำเนินการทดลอง**

1. เตรียมนักเรียน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยชี้แจงนักเรียนให้รับทราบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดจนการวัดและการประเมินผล ให้นักเรียนทราบ

2. ดำเนินการตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง

3. ขั้นตอนการทดลองการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีดังนี้

3.1 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 20 ข้อ

3.2 จัดการเรียนรู้ตามกิจกรรมการเรียนรู้ เพลงจีนรำพัด โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของ STAD สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่คณะผู้วิจัยจัดทำขึ้น โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นจำนวน 3 แผน ใช้เวลา 36 ชั่วโมง

3.3 เมื่อเรียนจบในแต่ละหน่วยให้นักเรียนทำใบงานท้ายหน่วยทุกหน่วย เพื่อเก็บคะแนน ระหว่างเรียน

3.4 นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับเดิม

3.5. นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน และคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

1. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด รายวิชานาฏศิลป์ไทยละคร 5 รหัสวิชา ศ23207 โดยคำนวณหาค่า $E_1/E_2$ สำหรับนักเรียน

2. วิเคราะห์คะแนนแบบประเมินคุณภาพบทเรียนสื่อมัลติมีเดียเพลงจีนรำพัด โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

**สถิติที่ใช้**

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต

1.2 การหาส่วนเบี่ยงเบน

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในแบบทดสอบ

2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence)

2.2 ค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

**ผลการศึกษา**

การทดลองครั้งที่ 1 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบเดี่ยว (1:1) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด โดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 3 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างและไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ได้ค่าประสิทธิภาพ 60.00/63.33 ซึ่งยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 คณะผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนและนำไปทดลองครั้งที่ 2

การทดลองครั้งที่ 2 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบกลุ่ม (1:10) จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด โดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมปีที่ 2/1 จำนวน 9 คน โดยคัดเลือกเป็นกลุ่มกลุ่มละ 3 คน ได้แก่ กลุ่มเก่ง ปานกลาง และอ่อน ที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ซึ่งไม่ใช่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างและไม่ซ้ำกับการทดลองแบบเดี่ยวพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด ที่มีประสิทธิภาพ 80.93/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การทดลองครั้งที่ 3 การหาประสิทธิภาพจากการทดลองแบบภาคสนาม (1:100) ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 วิทยาลัยนาฏศิลปพัทลุง กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 14 คน พบว่า การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด ที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 82.98/85.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

**ดังตารางที่ 1** ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด กับกลุ่มตัวอย่าง

| จำนวนนักเรียน | ระหว่างเรียน ($E_1$) | | หลังเรียน ($E_2$) | | $E_1/E_2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 | คะแนนเฉลี่ย 60 คะแนน | ร้อยละ | คะแนนเฉลี่ย 20 คะแนน | ร้อยละ | |
| | 49.79 | 82.98 | 17.00 | 85 | 82.98/85.00 |

**สรุปผลการวิจัย**

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.07/85.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่กำหนดไว้ 80/80 โดยค่าประสิทธิภาพระหว่างเรียน ($E_1$) เท่ากับ 81.07 สะท้อนว่านักเรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมระหว่างการเรียนได้ตามวัตถุประสงค์ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำกิจกรรมกลุ่มตามขั้นตอนของเทคนิค STAD ได้อย่างเหมาะสม ส่วนค่าประสิทธิภาพหลังเรียน ($E_2$) เท่ากับ 85.71 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนอยู่ในระดับสูงกว่ามาตรฐานที่กำหนด สะท้อนว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และบรรลุผลการเรียนรู้ตามเป้าหมาย

**อภิปรายผล**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพลงจีนรำพัด มีประสิทธิภาพ 81.07/85.71 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80 แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมดังกล่าว มีความเหมาะสมและส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ความสำเร็จนี้เนื่องมาจาก เทคนิค STAD เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มุ่งให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่ การช่วยเหลือ และการรับผิดชอบร่วมกัน โดยแต่ละคนมีบทบาทสำคัญในกลุ่ม เมื่อผู้เรียนรู้สึกถึงความร่วมมือและการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง จะส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น และเรียนรู้จากเพื่อนร่วมกลุ่ม ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น "ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง" อย่างแท้จริง นอกจากนี้การใช้สื่อมัลติมีเดียที่เป็นภาพเคลื่อนไหวหรือบทเรียนออนไลน์ ประกอบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา

ได้อย่างชัดเจน ช่วยให้มองเห็นจังหวะ ท่วงท่าการรำ และลีลาของผู้แสดงที่ถูกต้อง ทำให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะในการปฏิบัติได้ตามรูปแบบที่ถูกต้อง อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียยังช่วยกระตุ้นความสนใจ ลดความเบื่อหน่าย และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและมีชีวิตชีวา ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิผล ผลการวิจัยครั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของนคร ละลอกน้ำ และคณะ (2567) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD โดยใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อหลักเพื่อพัฒนาทักษะการรำวงมาตรฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 91.70/83.96 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด เช่นเดียวกับงานของสุนิศา ศรีนุยเพ็ง (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 95.90/81.20 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาทักษะทางศิลปะของผู้เรียน โดยเฉพาะในการเรียนการแสดงนาฏศิลป์ ซึ่งต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการปฏิบัติจริง

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ครูควรใช้ในจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ยืดหยุ่นเหมาะสมและเพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่ควรเร่งรัดเกินไป อาจไม่บรรลุวัตถุประสงค์ได้

2. ครูควรเตรียมสื่อมัลติมีเดียให้พร้อมและเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน เช่น วิดีโอการรำ บทเรียนออนไลน์ หรือภาพเคลื่อนไหวที่แสดงท่ารำอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ร่วมกับรูปแบบการสอนอื่น ๆ

2. ควรมีการศึกษาความพึงพอใจและทัศนคติของผู้เรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD เพื่อให้ทราบปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ อันจะช่วยนำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

**รายการอ้างอิง**

ณัฐกานต์ พลพิทักษ์. (2560). *การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทิศนา แขมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 23). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นคร ละลอกน้ำ, ฐิติชัย รักบำรุง, และ รติรัตน์ ไชยกาล. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ STAD โดยใช้วีดิทัศน์เป็นสื่อหลัก เพื่อพัฒนาทักษะการรำวงมาตรฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *HRD Journal*, *14*(2), 28–46.

ภัทราพร ชาลีดี, และ ชิดชไม วิสุตกุล. (2565). การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ ชุดไก่ขันโดยใช้แนวคิดของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี*, *5*(2), 525–538.

ศศิณา นิยมสุข. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่องรำวงมาตรฐาน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม]. คลังความรู้ดิจิทัล มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ศศิณา นิยมสุข. (2565). *การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2562). *หลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง พุทธศักราช 2562)*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

สุนิศา ศรีนุยเพ็ง. (2560). *การใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัย* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยทักษิณ.

# การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model เพื่อพัฒนาทักษะเล่นดนตรีเดี่ยว การรวมวง และสมรรถนะการนำตนเอง รายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ

# THE DEVELOPMENT OF INTEGRATED PRACTICAL LEARNING MANAGEMENT BASED ON THE I-CPAL MODEL TO ENHANCE SOLO AND ENSEMBLE PERFORMANCE SKILLS AS WELL AS SELF- DIRECTED COMPETENCY IN ART 4 (THAI MUSIC) FOR GRADE 8 STUDENTS AT TRIAM UDOM SUKSA PATTANAKARN SUVARNABHUMI SCHOOL

**นันทวัน ตอบงาม***
NANTAWAN TOPNGAM

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะการเล่นดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง ในรายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) พัฒนาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model 3) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเองของนักเรียน ก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model 4) ศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบตามเกณฑ์ 80/80 และ 5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model แผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน แบบประเมินทักษะทางดนตรี แบบประเมินสมรรถนะการนำตนเอง และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และการหาประสิทธิภาพ E1/E2 ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะพื้นฐานด้านดนตรีไทยจำกัด ขาดความมั่นใจเมื่อต้องบรรเลงเดี่ยว มีปัญหาเรื่องจังหวะ

* โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ

และการฟังกันในขณะบรรเลงรวมวง อีกทั้งยังขาดความต่อเนื่องในการฝึกซ้อมและการกำกับตนเอง จึงมีความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและส่งเสริมกระบวนการกลุ่มควบคู่กับการนำตนเอง 2) รูปแบบ i-CPAL Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.53, S.D. = 0.58) 3) นักเรียนมีคะแนนทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.40/84.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และ 5) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.57, S.D. = 0.50) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ารูปแบบ i-CPAL Model สามารถพัฒนาทักษะการเล่นดนตรีเดี่ยว การรวมวง และสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ, i-CPAL Model, ทักษะการเล่นดนตรี, สมรรถนะการนำตนเอง

## Abstract

This research aims to: 1) investigate the current conditions, problems, and needs related to the development of music performance skills and self-directed learning competency in the Art 4 (Thai Music) course among Grade 8 students; 2) develop and evaluate the appropriateness of the Integrated Practical Learning Management Model (i-CPAL Model); 3) compare students' music performance skills and self-directed learning competency before and after the implementation of the i-CPAL Model; 4) determine the instructional efficiency of the model based on the 80/80 criterion; and 5) examine students' satisfaction with the learning management model. The sample consisted of 40 Grade 8 students enrolled in the second semester of the 2025 academic year at Triam Udom Suksa Pattanakarn Suvarnabhumi School. The participants were selected through purposive sampling. The research instruments included the i-CPAL Model, six lesson plans, a music performance skills assessment form, a self-directed learning competency assessment form, and a student satisfaction questionnaire. Data was analyzed by using percentage, mean, standard deviation and the E1/E2 efficiency index. The findings revealed that: 1) most students demonstrated limited fundamental Thai music performance skills, lacked confidence in solo performance, encountered difficulties in rhythmic accuracy and ensemble coordination, and showed inadequate consistency in practice and self-regulated learning. Consequently, they

expressed the need for an instructional model that emphasized practical learning experiences, active participation, collaborative learning, and the enhancement of self-directed learning competency. 2) The overall appropriateness of the i-CPAL Model was rated at the highest level (M = 4.53, SD = 0.58). 3) Students' music performance skills and self-directed learning competency after the implementation of the model were significantly higher than those before the instruction at the .05 level of statistical significance. 4) The instructional efficiency of the model was 82.40/84.10, exceeding the predetermined criterion of 80/80. 5) Students' overall satisfaction with the learning management model was at the highest level (M = 4.57, SD = 0.50). These findings suggest that the i-CPAL Model effectively enhanced students' solo and ensemble music performance skills while fostering their self-directed learning competency.

Keywords: Integrated Practical Learning Management, i-CPAL Model, Music Performance Skills, Self-Directed Competency

**บทนำ**

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการถ่ายทอดความรู้ แต่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะจึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็น อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการนำตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้ทันต่อสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (บังอร เสรีรัตน์ และคณะ, 2567) จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ใช้แนวคิดหลักสูตรอิงมาตรฐาน (Standards – based Curriculum) โดยประกาศให้ใช้ทั่วประเทศในปีการศึกษา 2553 ซึ่งมีจำนวนตัวชี้วัดใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งสิ้น 2,165 ตัวชี้วัด ต่อมาปี พ.ศ. 2560 ได้ปรับปรุงมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เหลือ 2,056 ตัวชี้วัด แต่พบว่า จำนวนตัวชี้วัดมาก ซ้ำซ้อน ทำให้ครูผู้สอนต้องใช้เวลาในการจัดกิจกรรมและการวัดประเมินผลมาก คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้กำหนดเป้าหมายหลักเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา และส่งเสริมการนำหลักสูตรที่ใช้อยู่ไปสู่การปฏิบัติ โดยกำหนดตัวชี้วัดระหว่างทางเป็นตัวชี้วัดระหว่างการจัดการเรียนรู้ ตัวชี้วัดปลายทางเป็นตัวชี้วัดผลลัพธ์สุดท้ายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน จากจำนวนตัวชี้วัด 2,056 ตัวชี้วัด จำแนกเป็นตัวชี้วัดระหว่างทาง 1,285 ตัวชี้วัด และตัวชี้วัดปลายทาง 771 ตัวชี้วัด โดยตัวชี้วัดยังครบถ้วน และผู้เรียนมีคุณภาพตามที่หลักสูตรแกนกลางฯ 2551 กำหนด เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนและการวัดและประเมินผลเกิดความยืดหยุ่น คล่องตัว ผู้เรียนได้เข้าถึงองค์ความรู้ใหม่ ๆ เกิดการพัฒนาตนเอง โดยได้ให้สถานศึกษานำไปใช้ในการ

กำหนดโครงสร้างรายวิชา การออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการวัดและประเมินผล ตัวชี้วัดระหว่างทางจะเป็นการประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นหลัก (Formative Assessment) ตัวชี้วัดปลายทางจะเป็นการประเมินผลลัพธ์สุดท้ายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (Summative Assessment)

การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Learning) เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการแก้ปัญหาและปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จึงต้องคำนึงถึงการบูรณาการสมรรถนะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติจริง โดยมีแนวทางการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ คือ 1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives) ระบุสมรรถนะที่ผู้เรียนจะได้รับและสามารถนำไปใช้ได้จริง เช่น การนำตนเอง การแก้ปัญหา การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม 2) ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน (Learning Activities) เลือกวิธีการสอนที่ส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะ เช่น การใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ 3) กำหนดวิธีการประเมินผล (Evaluation) ประเมินสมรรถนะของผู้เรียนผ่านการสังเกตพฤติกรรม การประเมินผลงาน หรือการทดสอบที่สอดคล้องกับสมรรถนะที่กำหนด การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) เป็นแนวทางการสอนที่เน้นการใช้ปัญหาจริง เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าและแก้ไขปัญหา เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา จากงานวิจัยที่ศึกษาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ (วทัญญู สุวรรณประทีป, 2559) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานร่วมกับปัญหาเป็นฐาน และแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การวิจัยนี้นำเสนอ "PRASID Model" ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 6 ขั้น ได้แก่ เตรียมตัว ทบทวนกรณีศึกษา วิเคราะห์ปัญหา ค้นคว้าข้อมูล สร้างทางเลือกและสะท้อนความคิด และตัดสินใจและปฏิบัติ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบนี้มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียน (รัชพล กลัดชื่น และ จิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์, 2565) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพ และประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียน

สมรรถนะและทักษะทางดนตรี ผู้เรียนต้องได้รับความรู้ และฝึกใช้ความรู้ในการลงมือทำ รวมทั้งพัฒนาคุณลักษณะที่ควรจะต้องมีในการทำสิ่งนั้น ให้ประสบผลสำเร็จในระดับที่กำหนด ผู้สอนต้องจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการคิด การปฏิบัติ การลงมือทำ การได้รับข้อมูลย้อนกลับ การปรับปรุง พัฒนา และได้รับการส่งเสริมให้นำความรู้ทักษะและคุณลักษณะที่ได้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ จนเกิดเป็นสมรรถนะในระดับที่ต้องการ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนอาจใช้เวลาในการเรียนรู้มากน้อยต่างกันไป การลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิด

ความชำนาญ ผู้เรียนจะต้องได้รับการแนะนำตามลำดับขั้นตอน เพื่อลดความซับซ้อนและเกิดความเข้าใจในศาสตร์แห่งดนตรี สอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies’ Instructional Model for Psychomotor Domain) ที่ว่าทักษะส่วนใหญ่จะประกอบด้วยทักษะย่อยจำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยเหล่านั้นได้ แล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดี ลำดับขั้นในการฝึกมี 5 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นที่ 2 ขั้นสาธิตให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 3 ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ขั้นที่ 4 ขั้นให้เทคนิคและวิธีการ ขั้นที่ 5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยเป็นทักษะที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นำมาใช้ฝึกสมรรถนะและทักษะทางดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี (ภัทรชัย บุญสุวรรณชัย และคณะ, 2567) นอกจากนี้การพัฒนาทักษะปฏิบัติทางดนตรีจำเป็นต้องอาศัยสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียนในการกำกับ ควบคุม วางแผน และมีวินัยในการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความชำนาญ (เพชร รงค์พล และคณะ, 2566) ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มาบูรณาการร่วมกับฐานสมรรถนะและกระบวนการปฏิบัติเพื่อพัฒนาขึ้นเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ต่อไป

การบรรเลงดนตรีไทย ทั้งการบรรเลงเดี่ยวและการบรรเลงรวมวงเป็นทักษะสำคัญของการเรียนดนตรีในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และความชำนาญในการปฏิบัติเครื่องดนตรีอย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และตีความบทเพลงได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะด้านการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง โดยการบรรเลงเดี่ยวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจ มีวินัยในการฝึกซ้อม และพัฒนาทักษะเฉพาะบุคคลในการควบคุมคุณภาพเสียง จังหวะ และเทคนิคการบรรเลง ส่วนการบรรเลงรวมวงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกการฟัง การประสานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในวง การรักษาจังหวะร่วมกัน การปรับสมดุลของเสียง และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการแสดงดนตรี ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 2.1 ที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่าของดนตรี และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการวิเคราะห์ผู้เรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนมีศักยภาพด้านพื้นฐานดนตรีไทยในระดับหนึ่ง แต่ยังต้องพัฒนาในด้านการฝึกปฏิบัติอย่างมีแบบแผนและการกำกับตนเองในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาตามสภาพจริงของการจัดการเรียนการรู้ในรายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่ามีนักเรียนจำนวนหนึ่งที่ยังขาดความต่อเนื่องในการฝึกซ้อม ไม่มีความมั่นใจเมื่อต้องบรรเลงเดี่ยว และมีปัญหาในการทำงานร่วมกันเวลาบรรเลงรวมวง เช่น การบรรเลงจังหวะที่ไม่พร้อมกัน ยังฟังกันและกันในการเล่นดนตรีรวมไม่เป็น หรือการปรับบทบาทของตนเองให้สอดคล้องกับวง

นอกจากนี้ นักเรียนยังมีข้อจำกัดด้านสมรรถนะการนำตนเอง เช่น การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ การวางแผนการฝึกซ้อม และการประเมินตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะดนตรียังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และบรรยากาศการเรียนรู้ที่ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทดลองปรับรูปแบบการสอนและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการวิจัยในชั้นเรียนมาตั้งแต่ปีการศึกษา 2568 ตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement :PA) ตามมาตรฐานตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ ริเริ่ม คิดค้น และพัฒนา จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสมรรถนะเป็นฐานผสานตัวชี้วัด เพื่อพัฒนาสมรรถนะ และทักษะด้านดนตรีไทย จนกระทั่งพัฒนามาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ซึ่งเป็นแนวทางที่ผสมผสานการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเริ่มตั้งแต่กระบวนการ 1) บูรณาการ (integrate) ตัวชี้วัดระหว่างทาง ปลายทาง สร้างแรงบันดาลใจ (inspire) 2) ให้แนวคิด (Concept) และสมรรถนะ (Competency) 3) ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ฝึกปฏิบัติ (Practice) ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของ Davies (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain) 4)เรียนรู้ร่วมกันพร้อมนำเสนอ (Active Learning) และ ( Action) 5) สะท้อนผลการเรียนรู้ (Learning Reflection) มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ มีการวางแผน ฝึกซ้อม สะท้อนผล และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยเชื่อว่ารูปแบบดังกล่าวจะช่วยยกระดับทักษะการบรรเลงดนตรีไทย ทั้งการบรรเลงเดี่ยวและรวมวง รวมถึงต้องการพัฒนาสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียนให้เกิดขึ้น และมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้านตามเป้าหมายของหลักสูตรและนโยบายการศึกษาในปัจจุบัน

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง ในรายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อพัฒนาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเองของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model
4. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ตามเกณฑ์ 80/80
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model

**วิธีการศึกษา**

**สมมติฐานงานวิจัย**

1. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้รูปแบบเชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model จะมีทักษะทางดนตรีด้านการบรรเลงเดี่ยวและการบรรเลงรวมวง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบเชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model จะมีสมรรถนะการนำตนเอง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

**ขอบเขตของการวิจัย**

**1. ระยะเวลาที่ศึกษา**

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ช่วงระหว่างวันที่ 6 มกราคม 2569 ถึงวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2569 รวม 6 สัปดาห์ โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 2 คาบเรียน (100 นาที) ตามตารางเรียนที่จัดการเรียนการสอนปกติ รวมทั้งสิ้น 12 คาบเรียน หรือ 600 นาที

**2. กลุ่มเป้าหมาย**

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยรับผิดชอบในการสอน และจากการวิเคราะห์ผลการเรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านทักษะการบรรเลงดนตรีเดี่ยว การบรรเลงดนตรีรวมวง รวมถึงสมรรถนะการนำตนเอง จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ

**3. ตัวแปรที่ศึกษา**

3.1 ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model

3.2 ตัวแปรตาม

1) ทักษะทางดนตรีด้านการบรรเลงเดี่ยว และรวมวง

2) สมรรถนะการนำตนเอง

3) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

**นิยามศัพท์**

**1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model** หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ (Competency-Based Approach) แนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของ Davies และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) โดยมีกระบวนการในการจัดการเรียนรู้ คือ 1) integrate บูรณาการตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง

และ inspire สร้างแรงบันดาลใจ 2) Concept ให้แนวคิด และ Competency สมรรถนะ 3) Problem-Based Learning ใช้ปัญหาเป็นฐาน Practice ฝึกปฏิบัติ ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของ Davies (Davies' Instructional Model for Psychomotor Domain) 4) Active Learningเรียนรู้ร่วมกัน และ Action พร้อมนำเสนอ 5) Learning Reflection สะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการเรียนดนตรีไทย

**2. ทักษะทางดนตรี** หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการปฏิบัติดนตรีไทยได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณภาพ ทั้งในด้านการบรรเลงเดี่ยว และการบรรเลงรวมวง ซึ่งครอบคลุมทักษะทางด้านจังหวะ ทำนอง เทคนิคการบรรเลง ความแม่นยำ ความพร้อมเพรียง การฟังผู้อื่น และการแสดงออกทางดนตรี โดยวัดจากแบบประเมินทักษะการปฏิบัติดนตรีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**3. สมรรถนะการนำตนเอง** หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการกำกับ ดูแลและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง ประกอบด้วย การตั้งเป้าหมาย การวางแผนการฝึกซ้อม ความรับผิดชอบ ความตั้งใจพยายาม การติดตามผล และการสะท้อนคิดเพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาตนเอง โดยวัดจากแบบประเมินสมรรถนะการนำตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**4. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ระดับคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยพิจารณาจากค่าประสิทธิภาพระหว่างเรียนและหลังเรียนตามเกณฑ์ 80/80

**5. ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ ผู้นิเทศการสอน ครูผู้สอน หรือผู้เรียนที่มีต่อองค์ประกอบ ขั้นตอน กระบวนการ และการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ไปใช้ในชั้นเรียน ว่าอยู่ในระดับที่สามารถนำไปใช้ได้จริงและมีความสอดคล้องกับบริบทการเรียนการสอน

**การเก็บรวบรวมข้อมูล**

**1. ขั้นเตรียมการก่อนดำเนินการวิจัย**

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรโรงเรียน เอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ การสอนทักษะปฏิบัติด้านดนตรีของเดวีส์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และสมรรถนะการนำตนเอง

1.2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และบริบทของผู้เรียนในรายวิชาศิลปะ 4 (ดนตรีไทย)

1.3 สร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model พร้อมจัดทำเครื่องมือคือแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน

1.4 สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.4.1 แบบประเมินทดสอบทักษะทางดนตรีด้านการบรรเลงเดี่ยว และรวมวง

1.4.2 แบบประเมินสมรรถนะการนำตนเอง

1.4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

1.5 นำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน คือ รองผู้อำนวยการผู้นิเทศการจัดการเรียนรู้ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ และศึกษานิเทศก์ เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง

**2. ขั้นดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล**

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 2 คาบเรียน รวม 12 คาบเรียน (600 นาที) โดยมีขั้นตอนดังนี้

**2.1 ก่อนการวิจัย (Pretest)**

2.1.1 ประเมินทักษะทางดนตรีด้านการบรรเลงเดี่ยว และรวมวงของนักเรียนก่อนเรียน

2.1.2 ประเมินสมรรถนะการนำตนเองของนักเรียนก่อนเรียน

2.1.3 บันทึกข้อมูลพื้นฐานและสภาพปัญหาของผู้เรียนรายบุคคล

**2.2 ระหว่างการวิจัย** จัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน และระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้

2.2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

2.2.2 แบบบันทึกการมีส่วนร่วม

2.2.3 แบบประเมินชิ้นงาน ภาระงาน

2.2.4 แบบประเมินการฝึกซ้อมรายสัปดาห์

ในระหว่างการทดลองจะให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจบกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงกิจกรรมครั้งต่อไป

**2.3 หลังการวิจัย (Posttest)**

2.3.1 ประเมินทักษะทางดนตรีด้านการบรรเลงดนตรีเดี่ยวและรวมวงหลังเรียน

2.3.2 ประเมินสมรรถนะการนำตนเองหลังเรียน

2.2.3 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model

2.2.4 ประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model

**3. ขั้นการวิเคราะห์ข้อมูล**

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความสมบูรณ์ จัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนด้านทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง

3.2 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบตามเกณฑ์ E1/E2 ที่ 80/80

3.3 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกต การสะท้อนคิด และบันทึกหลังเรียน

**ผลการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 5 ข้อ ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง พบว่าในด้านทักษะการปฏิบัติทางด้านดนตรีไทย ทั้งการบรรเลงเดี่ยวและรวมวง นักเรียนมีพื้นฐานทางดนตรีที่แตกต่างกันมาก ปัญหาที่พบในการบรรเลงเดี่ยว คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่จำทางมือ โน้ตเพลง และจังหวะหน้าทับไม่ได้ ขาดความมั่นใจในการบรรเลงคนเดียว ส่วนปัญหาในการบรรเลงรวมวง คือ ผู้เรียนขาดทักษะการฟังเสียงเครื่องดนตรีชิ้นอื่น ไม่สามารถบรรเลงให้สอดคล้องพร้อมเพรียงกันได้ จังหวะเร็วบ้างช้าบ้าง (คร่อมจังหวะ) ในด้านสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียน จากรูปแบบการเรียนเดิมที่เน้นให้ครูบอกบอกโน้ตและต่อเพลงทีละวรรค ส่งผลให้ผู้เรียนขาดสมรรถนะการนำตนเอง ปัญหาที่พบคือ ผู้เรียนไม่มีการวางแผนการซ้อม ขาดการกำกับตนเองเมื่อต้องซ้อมนอกเวลาเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive) และไม่สามารถประเมินหรือแก้ไขข้อบกพร่องในการบรรเลงของตนเองได้ หากไม่มีครูคอยบอก จากผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model เพื่อมุ่งเน้นการแก้ปัญหาทักษะการบรรเลงและการกำกับตนเองของผู้เรียนให้เป็นระบบยิ่งขึ้น โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

**ตารางที่ 1** ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย

| รายการ | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|---|---|---|
| ชาย | 22 | 55.00 |
| หญิง | 18 | 45.00 |
| เคยเรียนดนตรีไทยมาก่อน | 15 | 37.50 |
| เคยเรียนแต่จำไม่ค่อยได้ | 20 | 50.00 |
| ไม่เคยเรียนดนตรีไทยมาก่อน | 5 | 12.50 |

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เป็นนักเรียนเพศชาย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 และเพศหญิง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 เมื่อพิจารณาประสบการณ์ด้านดนตรีไทย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เคยเรียนดนตรีไทยแต่จำเนื้อหาและทักษะได้ไม่ชัดเจน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 รองลงมาเป็นนักเรียนที่เคยเรียนดนตรีไทยมาก่อน จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 และนักเรียนที่ไม่เคยเรียนดนตรีไทยมาก่อน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 จากการสำรวจเห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์หรือทักษะพื้นฐานด้านดนตรีไทยในระดับจำกัด จำเป็นต้องได้รับการทบทวนพื้นฐานควบคู่กับการพัฒนาทักษะใหม่อย่างเป็นระบบ

2. ผลการพัฒนาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ผู้วิจัยได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ที่เกิดจากการบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ แนวคิดการสอนทักษะปฏิบัติของเดวีส์ และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีกระบวนการจัดกิจกรรมขับเคลื่อนผ่าน 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นที่ 1 บูรณาการและสร้างแรงบันดาลใจ (i: Integrate /Inspire) ขั้นที่ 2 ให้แนวคิดและสมรรถนะ (C: Concept /Competency) ขั้นที่ 3 ใช้ปัญหาเป็นฐานและฝึกปฏิบัติ (P: Problem-Based Learning /Practice) ขั้นที่ 4 เรียนรู้ร่วมกันพร้อมนำเสนอ (A: Active Learning/Action) และขั้นที่ 5 สะท้อนผลการเรียนรู้ (L: Learning Reflection) ทั้งนี้ ผลการประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า รูปแบบ i-CPAL Model ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.53, S.D. = 0.58) ซึ่งได้รับการยอมรับว่ามีคุณภาพสูงและสามารถนำไปใช้จริงในชั้นเรียนได้ ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ i-CPAL Model โดยผู้เชี่ยวชาญจากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 6 แผน

**ตารางที่ 2** ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ i-CPAL Model

| รายการประเมิน | $\overline{X}$ | S.D. | ระดับ |
|---|---|---|---|
| หลักการและแนวคิดของรูปแบบ | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| ความสอดคล้องกับหลักสูตร | 4.33 | 0.58 | มาก |
| ขั้นตอนการจัดกิจกรรม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| ความเป็นไปได้ในการใช้จริง | 4.33 | 0.58 | มาก |
| ความสามารถในการพัฒนาผู้เรียน | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **รวมเฉลี่ย** | **4.53** | **0.58** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 2 พบว่า รูปแบบ i-CPAL Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญในระดับที่สูง มีคุณภาพเหมาะสำหรับนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง ก่อนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ด้านทักษะทางดนตรี นักเรียนมีคะแนนทักษะทางดนตรีหลังเรียน ($\bar{X}$ = 40.30, S.D. = 3.92) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 24.85, S.D. = 4.21) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรายด้านหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดในด้านการบรรเลงรวมวงอังกะลุง รองลงมาคือด้านปฏิบัติเครื่องประกอบจังหวะหน้าทับลาว และด้านการขับร้องเพลงลาวดวงเดือน ตามลำดับ ในด้านสมรรถนะการนำตนเอง นักเรียนมีคะแนนสมรรถนะการนำตนเองหลังเรียน ($\bar{X}$= 4.36, S.D. = 0.38) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 2.94, S.D. = 0.42) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านความรับผิดชอบ การวางแผน การซ้อมด้วยตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยมีผลการเปรียบเทียบทักษะทางดนตรีก่อนเรียนและหลังเรียน ผลคะแนนเฉลี่ยรายด้านของทักษะดนตรี ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะการนำตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน ดังนี้

**ตารางที่ 3** เปรียบเทียบทักษะทางดนตรีก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ | n | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | t | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ก่อนเรียน | 40 | 50 | 24.85 | 4.21 | | |
| หลังเรียน | 40 | 50 | 40.30 | 3.92 | 19.84 | .000* |

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะทางดนตรีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 4** คะแนนเฉลี่ยรายด้านของทักษะทางดนตรี

| ด้านที่ประเมิน | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | ร้อยละ | ระดับ |
|---|---|---|---|---|---|
| ปฏิบัติเครื่องประกอบจังหวะหน้าทับลาว | 20 | 15.95 | 1.78 | 79.75 | ดี |
| ขับร้องเพลงลาวดวงเดือน | 10 | 7.63 | 1.12 | 76.30 | ดี |
| บรรเลงรวมวงอังกะลุง | 20 | 16.73 | 1.65 | 83.65 | ดีมาก |
| **รวม** | **50** | **40.30** | **3.92** | **80.60** | **ดีมาก** |

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีคะแนนสูงสุดด้านการบรรเลงรวมวงอังกะลุง รองลงมาคือการบรรเลงเครื่องประกอบจังหวะ และการขับร้องตามลำดับ

**ตารางที่ 5** เปรียบเทียบสมรรถนะการนำตนเองก่อนเรียนและหลังเรียน

| การทดสอบ | n | คะแนนเต็ม 5 | $\bar{X}$ | S.D. | t | Sig. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ก่อนเรียน | 40 | 5 | 2.94 | 0.42 | | |
| หลังเรียน | 40 | 5 | 4.36 | 0.38 | 18.22 | .000* |

จากตารางที่ 5 พบว่า นักเรียนมีสมรรถนะการนำตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ i-CPAL Model ตามเกณฑ์ 80/80 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model มีประสิทธิภาพกระบวนการระหว่างเรียน ($\mathbf{E_1}$) เท่ากับ 82.40 และมีประสิทธิภาพผลลัพธ์หลังเรียน ($\mathbf{E_2}$) เท่ากับ 84.10 ซึ่งประสิทธิภาพรวมเท่ากับ 82.40/84.10 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ โดยมีผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบ i-CPAL Model ตามตารางที่ 6 ดังนี้

**ตารางที่ 6** ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

| รายการ | คะแนนเต็ม | ค่าเฉลี่ย | ร้อยละ |
|---|---|---|---|
| ประสิทธิภาพระหว่างเรียน (E1) | 50 | 41.20 | 82.40 |
| ประสิทธิภาพหลังเรียน (E2) | 50 | 42.05 | 84.10 |

จากตารางที่ 6 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ i-CPAL Model มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ โดยค่า E2 สูงกว่า E1 ที่ 84.10/82.40 แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการจากการฝึกปฏิบัติระหว่างเรียน และสามารถนำความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้ฝึกฝนไปใช้แสดงผลสัมฤทธิ์หลังเรียนได้ดี

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ i-CPAL Model โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.50) โดยเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในด้านประโยชน์ที่ได้รับสูงสุด รองลงมาคือด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับ ดังนี้

**ตารางที่ 7** ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้

| รายการ | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับ |
|---|---|---|---|
| กิจกรรมการเรียนรู้ | 4.58 | 0.49 | มากที่สุด |
| บรรยากาศการเรียนรู้ | 4.61 | 0.50 | มากที่สุด |
| สื่อและอุปกรณ์ | 4.44 | 0.52 | มาก |
| ประโยชน์ที่ได้รับ | 4.67 | 0.48 | มากที่สุด |
| การพัฒนาตนเอง | 4.56 | 0.51 | มากที่สุด |
| **รวมเฉลี่ย** | **4.57** | **0.50** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 7 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์เรียนรู้ที่ดีแก่ผู้เรียน

**สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 5 ข้อ ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะพื้นฐานดนตรีไทยจำกัด ประสบปัญหาการขาดความมั่นใจในการบรรเลงเดี่ยว และขาดทักษะการฟังกันขณะบรรเลงรวมวง รวมถึงมีข้อจำกัดด้านสมรรถนะการนำตนเองในการกำกับซ้อม จึงต้องการรูปแบบการจัดเรียนรู้เชิงปฏิบัติลดความซับซ้อนที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างเป็นระบบ

2. ผลการพัฒนาและประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ ได้รูปแบบ i-CPAL Model มี 5 ขั้นตอนหลัก โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.53, S.D. = 0.58)

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง หลังเรียนด้วยรูปแบบ i-CPAL Model นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยทักษะทางดนตรี และสมรรถนะการนำตนเองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพประสิทธิภาพเท่ากับ 82.40/84.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้

5. ผลการศึกษาความพึงพอใจ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.57, S.D. = 0.50)

**อภิปรายผล**

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการในการพัฒนาทักษะทางดนตรีและสมรรถนะการนำตนเอง สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังมีทักษะพื้นฐานดนตรีไทยที่จำกัด ขาดความมั่นใจในการบรรเลงเดี่ยว และประสบปัญหาการคุมจังหวะ รวมถึงการประสานเสียงขณะบรรเลงรวมวง ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของภัทรชัย บุญสุวรรณชัย และคณะ (2567) ที่ระบุว่าผู้เรียนมักเผชิญความท้าทายในทักษะปฏิบัติย่อยและการจำจังหวะอันเนื่องมาจากขาดกระบวนการฝึกปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้น นักเรียนยังขาดสมรรถนะการนำตนเองในการกำกับวินัยและจัดสรรเวลานอกห้องเรียน เพื่อฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง ซึ่ง เพชร รงค์พล และคณะ (2566) ได้เน้นย้ำว่าสมรรถนะดังกล่าวไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้ แต่ต้องอาศัยสภาพแวดล้อมและกลไกที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้วางแผนและประเมินตนเองอย่างเป็นระบบ จากข้อจำกัดเหล่านี้ จึงนำมาสู่ความต้องการรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ลดความซับซ้อน เน้นการมีส่วนร่วมของกระบวนการกลุ่ม และบูรณาการสมรรถนะแกนกลางเข้ากับทักษะ

เฉพาะวิชาตามแนวคิดการศึกษาฐานสมรรถนะของ (บังอร เสรีรัตน์ และคณะ, 2567) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำสภาพปัญหาและความต้องการจริงในชั้นเรียนมาเป็นฐานคิดในการขับเคลื่อนและพัฒนาขึ้น เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model เพื่อยกระดับทักษะดนตรีไทยและสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน

2. ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.53, S.D. = 0.58) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.40/84.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การออกแบบองค์ประกอบของรูปแบบ การตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ และการทดลองใช้ในสถานการณ์จริง จึงทำให้รูปแบบมีความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นฤมล ใจห้าว (2566) ที่พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การปฏิบัติกีตาร์คลาสสิก โดยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนาพบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปราโมทย์ เที่ยงตรง (2567) ซึ่งพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการสำหรับหลักสูตรดนตรี และพบว่ารูปแบบที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมีความเหมาะสม และมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในระดับมาก รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธีรศักดิ์ วังเวงจิต (2568) ที่พัฒนารูปแบบการสอนดนตรีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งพบว่ารูปแบบมีประสิทธิภาพ 82.85/82.60 และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. ผลการพัฒนาทักษะทางดนตรีไทย (การบรรเลงเดี่ยวและการบรรเลงรวมวง) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model มีคะแนนทักษะทางดนตรีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงที่สุดในด้านการบรรเลงรวมวงอังกะลุง ทั้งนี้อภิปรายได้ว่าในขั้นตอนการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำขั้น C: Concept/Competency และขั้น P:Problem-Based Learning / Practical Action โดยใช้กระบวนการฝึกทักษะปฏิบัติของเดวีส์มาใช้ทำให้นักเรียนเข้าใจโน้ตเพลง และการบรรเลงดนตรีอย่างเป็นระบบ มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ตามความถนัดในวงอังกะลุง และฝึกฝนการฟังเสียงเครื่องดนตรีกำกับจังหวะกลองแขก ฉิ่ง ฉาบ ควบคู่ไปกับอัตราจังหวะหน้าทับลาวที่ได้ฝึกฝนไปแล้ว ส่งผลให้ปัญหาการคร่อมจังหวะหรือจังหวะไม่พร้อมเพรียงกันหมดไป นอกจากนี้การฝึกขับร้องเพลงลาวดวงเดือนควบคู่กันไป ยังช่วยซึมซับอรรถรสของเพลงดนตรีไทยได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัย

ของ ภัทรชัย บุญสุวรรณชัย และคณะ (2567) และสุชาติ จันทร์สุกรี และคณะ (2568) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติทางดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และพบว่าการจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่เน้นกระบวนการกลุ่ม และการฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ อย่างถูกวิธี จะช่วยให้ผู้เรียนบรรเลงดนตรีรวมวงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้นอย่างเด่นชัด

4. ผลการพัฒนาสมรรถนะการนำตนเองของผู้เรียน ผลการเปรียบเทียบสมรรถนะการนำตนเองพบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เป็นผลมาจากจุดเด่นของรูปแบบ i-CPAL Model ในขั้น A: Active Learning/Action และขั้น L: Learning Reflection ที่จงใจเปิดพื้นที่ให้นักเรียนเข้ามารับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง จากเดิมที่ครูจะเป็นผู้บอกโน้ตและควบคุมการฝึกซ้อม เปลี่ยนมาเป็นให้นักเรียนร่วมกันตั้งเป้าหมายประจำวัน วางแผนการซ้อม ช่วยกันประเมินความจุดพัฒนาในการเล่นอังกะลุงของตนเองและเพื่อนร่วมวง ตลอดจนสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อปรับปรุงเทคนิคการเล่น ซึ่งกระบวนการเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาสมรรถนะการนำตนเองอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะของบังอร เสรีรัตน์ และคณะ (2567) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพชร รงค์พล และคณะ (2566) และจักรกฤษณ์ มาน้อย และคณะ (2568) ที่ระบุว่า กระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองและร่วมกันกำกับกิจกรรมกลุ่ม จะช่วยเสริมสร้างสมรรถนะการนำตนเองและความรับผิดชอบในตัวผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

5. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบ i-CPAL Model โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.57, S.D. = 0.50) โดยพึงพอใจในด้านประโยชน์ที่ได้รับสูงสุด เนื่องจากนวัตกรรมนี้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนดนตรีไทยแบบเดิม ๆ ให้กลายเป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่สนุกสนาน มีสื่อวิดีโอที่สร้างแรงโน้ตเพลงที่ช่วยให้การซ้อมเป็นไปได้สะดวกขึ้น และรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อสามารถบรรเลงรวมวงร่วมกับเพื่อน ๆ ได้สำเร็จ สอดคล้องกับข้อค้นพบของ ปุณญิศา ไชยภักดิ์ (2565), ภัทรชัย บุญสุวรรณชัย และคณะ (2567) ที่ระบุว่า บรรยากาศการเรียนรู้ดนตรีที่เน้นความร่วมมือและส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นความก้าวหน้าของตนเองอย่างต่อเนื่อง จะส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีและมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ครูผู้สอนดนตรีควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ หรือในระดับชั้นอื่น ๆ

2. ครูผู้สอนดนตรีควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการสะท้อนคิด และการประเมินตนเองควบคู่การเรียนรู้ทุกครั้ง

3. ครูผู้สอนควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i – CPAL Model ประยุกต์ใช้กับรายวิชาศิลปะอื่น ๆ ที่เน้นทักษะปฏิบัติ

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรมีการศึกษาผลสัมฤทธิ์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อสร้างข้อสรุปที่สมบูรณ์มากขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การจัดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติแบบบูรณาการ i-CPAL Model กับรูปแบบการสอนอื่น ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้านการปฏิบัติดนตรีไทย

**รายการอ้างอิง**

จักรกฤษณ์ มาน้อย, สมชาย อินทร์แก้ว, พรทิพย์ แสงสุรีย์. (2568). ผลของกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือที่มีต่อสมรรถนะการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์*, *9*(1), 52–68.

ธีรศักดิ์ วังเวงจิต. (2568). การพัฒนารูปแบบการสอนดนตรีโดยใช้แนวคิดจิตตปัญญาเพื่อเสริมสร้างทักษะปฏิบัติดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, *14*(3), 123–128.

นฤมล ใจห้าว. (2566). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การปฏิบัติกีตาร์คลาสสิกในระดับอุดมศึกษา. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์*, *15*(1), 1–15.

บังอร เสรีรัตน์, นาฏฤดี จิตรรังสรรค์, สมบัติ คชสิทธิ์, ประพรรธน์ พละชีวะ, ธัญวรัตน์ ปิ่นทอง, วิภาวดี แขวงเมฆ, รุ่งอรุณ วณิชธนะชากร. (2567). การศึกษาการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะของสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารวิชาการ*, *15*(2), 123–135.

ปราโมทย์ เที่ยงตรง. (2567). การสร้างรูปแบบการเรียนการสอนเชิงบูรณาการกับการทำงานในหลักสูตรดนตรีระดับปริญญาตรี. *วารสารศิลป์ปริทัศน์*, *12*(1), 73–82.

ปุณญิศา ไชยภักดิ์. (2565). การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะไวโอลินขั้นพื้นฐานโดยใช้เพลงพื้นบ้านอีสานตามแนวคิดของโคดายสำหรับนักเรียนชมรมดนตรี โรงเรียนอัสสัมชัญอุบลราชธานี. *วารสารดนตรีและวัฒนธรรม*, *1*(2), 16–26.

เพชร รงค์พล, สุภาวดี จันทร์เพ็ญ, วราภรณ์ มีสุข. (2566). ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้กับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนักศึกษาครุศาสตร์. *วารสารครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์*, *5*(2), 88–103.

ภัทรชัย บุญสุวรรณชัย, กิตติศักดิ์ พรมมา, อรทัย ศรีสมบัติ. (2567). การพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตและทักษะการเล่นดนตรีไทยโดยใช้รูปแบบการสอนทักษะปฏิบัติของเดฟของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์*, *11*(3), 145–160.

รัชพล กลัดชื่น, จิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์. (2565). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหา. *วารสารวิชาการศึกษา*, *16*(3), 99–112.

วทัญญู สุวรรณประทีป. (2559). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาเป็นฐานร่วมกับปัญหาเป็นฐานและแนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยศิลปากร (SURE).

สุชาติ จันทร์สุกรี, สมชาย ดีใจ, สมศรี มีสุข. (2568). การจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติทางดนตรีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารครุศาสตร์ดนตรี*, *10*(2), 45–60.

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ

# A STUDY ON THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BASED ON SIMPSON'S PSYCHOMOTOR DOMAIN AND CREATIVE-BASED LEARNING TO ENHANCE DANCE MOVEMENT CREATION SKILLS FOR GRADE 8 STUDENTS

**พรรษชล ศิริพันธ์***
PATSACHON SIRIPHAN

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ 2) เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้แบบ THE RAM Model เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินทักษะผลงานท่ารำ/ท่าทางประกอบเพลง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้วิธีทางสถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้ใน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้ " THE RAM Model" เป็นกระบวนการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน โดยภาพรวมของการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\overline{X}$) 4.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ (S.D.) 0.32 2) นักเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทาง

* โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร

ประกอบเพลง" มีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.26/93.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความก้าวหน้าระหว่างเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียน

คำสำคัญ: ประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง, แนวคิดของซิมพ์ซัน, การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์, ขั้นตอนการสอน THE RAM Model

## Abstract

The purposes of this research are: (1) to develop learning activities based on Simpson's Psychomotor Taxonomy integrated with Creative-Based Learning (CBL) to enhance dance choreography and song gesture creation skills among Grade 8 students at Triam Udom Suksa Pattanakarn Suvarnabhumi School; and (2) to examine the development of students' dance choreography and song gesture creation skills after participating in the developed learning activities. The sample consisted of 38 Grade 8 students from Class 2/1 at Triam Udom Suksa Pattanakarn Suvarnabhumi School during the second semester of the 2025 academic year. The research instrument used in the experiment was a lesson plan developed according to the "THE RAM Model", while the instrument for data collection was a performance assessment form evaluating students' dance choreography and song gesture creation skills. The collected data was analyzed using descriptive statistics, including mean, standard deviation, and percentage.

The research findings revealed that: (1) the learning management plans for Learning Unit 2, Dance Choreography and Song Gesture Creation, developed based on Simpson's Psychomotor Taxonomy integrated with Creative-Based Learning through the six-step "THE RAM Model", were evaluated as highly appropriate overall, with a mean score of $\bar{X}$ 4.78 and a standard deviation of (S.D.) 0.3. 2) and the learning activities effectively enhanced students' dance choreography and song gesture creation skills. The instructional efficiency was 79.26/93.94, which exceeded the predetermined criterion, indicating that students demonstrated substantial learning progress and achieved significantly higher performance after participating in the learning activities than before instruction.

Keywords: Dance Choreography and Song Gesture Creation, Simpson's Psychomotor Taxonomy, Creative-Based Learning, THE RAM Model

**บทนำ**

การแสดงนาฏศิลป์เป็นการแสดงออกทางศิลปะของการร่ายรำที่มุ่งเน้นให้เห็นถึงอารมณ์อันสุนทรีย์ที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ประกอบเข้ากับศิลปะทางด้านดุริยางคศิลป์ (การดนตรี) และคีตศิลป์ (การขับร้อง) จนเกิดเป็นนาฏยกรรมที่มีความงดงามน่าชม และเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติที่ทรงคุณค่า การแสดงนาฏศิลป์ไทยและสากลมีความแตกต่างกัน คือ นาฏศิลป์ไทยมีความอ่อนช้อย มีความวิจิตร งดงาม เป็นศิลปะแห่งการร่ายรำ ส่วนนาฏศิลป์สากลคือ การแสดงที่มีความสวยงสม มีรูปแบบการแสดงที่แปลกใหม่เป็นสากล เช่น บัลเลต์ คอนเทมโพรารี ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงเอกลักษณ์ของชาตินั้น ๆ สร้างความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับคนในชาติ (สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2567) ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้วางแนวทางจัดการศึกษา หมวดที่ 4 มาตราที่ 22 ว่าด้วย "การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ" (ราชกิจจานุเบกษา, 2542) ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ ได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่า "รู้และเข้าใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแปลความและสื่อสารผ่านการแสดง รวมทั้งพัฒนารูปแบบการแสดง สามารถใช้เกณฑ์ง่าย ๆ ในการพิจารณาคุณภาพการแสดง วิจารณ์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ โดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบทางนาฏศิลป์ร่วมจัดการแสดง นำแนวคิดของการแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน" (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ด้วยการเรียนการสอนวิชาศิลปะ 4 (สาระนาฏศิลป์) มัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เน้นทักษะปฏิบัติทางด้านนาฏศิลป์เป็นสำคัญ ครูผู้สอนจึงได้วิเคราะห์มาตรฐานตัวชี้วัดใน ศ.3.1 ม.3/2 สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร (ตัวชี้วัดปลายทาง) ศ.3.1 ม.3/3 วิเคราะห์การแสดงของตนเองและผู้อื่น โดยใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสม (ตัวชี้วัดระหว่างทาง) และ ศ3.1 ม.2/4 เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงการแสดง (ตัวชี้วัดระหว่างทาง) ซึ่งทั้ง 3 ตัวชี้วัดสอดคล้องและตรงตามคุณภาพผู้เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 "รู้และเข้าใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละคร ในการแปลความและสื่อสารผ่านการแสดงได้"

ทั้งนี้ ครูผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และรูปแบบการสอนมาเป็นส่วนช่วยในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ โดยศึกษาแนวคิดของซิมพ์ซัน 7 ขั้นตอน ร่วมกับกระบวนการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน นำมาวิเคราะห์และพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ใหม่ โดยยึดหลักการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก โดยการเปลี่ยนจากเป็นผู้เรียน ที่เป็นผู้รับสารด้วยการฟังเพียงอย่างเดียว กลายมาเป็นผู้ที่มีส่วนร่วม

ในกระบวนการเรียนรู้พร้อมทั้งลงมือปฏิบัติจริง จึงได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่ภายใต้ชื่อ "THE RAM Model" เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันผ่านกระบวนการกลุ่ม และฝึกสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง เพื่อสร้างความภาคภูมิใจให้กับตนเองและสมาชิกในกลุ่ม ครูผู้สอนจึงนำแนวคิดของซิมพ์ซันมาปรับใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อนำมาพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ
2. เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้เป็น การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ภายใต้รูปแบบ THE RAM Model และศึกษาผลการพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขอบเขตของการวิจัย

ระยะเวลาที่ศึกษา เดือนตุลาคม พ.ศ. 2568 - เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 38 คน

1. ตัวแปร

1) ตัวแปรต้น กิจกรรมการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ เรื่อง "ทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2) ตัวแปรตาม พัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ตามกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ THE RAM Model 6 ขั้นตอน

การเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ THE RAM Model จำนวน 4 แผน รวมเวลา 400 นาที ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Touch 2) Happen 3) Action 4) Ready 5) Advance และ 6) Mix and Creative

ส่วนที่ 2 แบบประเมินทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง เป็นแบบประเมินชนิดรูบริก (Rubric Assessment) ใช้ประเมินผลงานของผู้เรียน ในด้านความถูกต้องของท่ารำ ความสอดคล้องกับจังหวะและบทเพลง ความคิดสร้างสรรค์ การสื่ออารมณ์ และการทำงานร่วมกัน

2. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือตามขั้นตอน ดังนี้

2.1 การพัฒนา THE RAM Model ผู้วิจัยสังเคราะห์องค์ความรู้จากแนวคิดทักษะพิสัยของซิมพ์ซัน (Simpson's Psychomotor Domain) และการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) เพื่อพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ THE RAM Model ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 Touch (T) กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนผ่านสถานการณ์ ตัวอย่างการแสดงหรือคลิปวิดีโอ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 Happen (H) ศึกษาองค์ความรู้ หลักการ และวิธีการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง โดยผู้เรียนร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และวิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดง

ขั้นที่ 3 Action (A) ผู้เรียนลงมือออกแบบและทดลองสร้างสรรค์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงผ่านกระบวนการทำงานกลุ่ม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 Ready (R) ผู้เรียนฝึกซ้อม ปรับปรุง และพัฒนาผลงานจากข้อเสนอแนะของครูและเพื่อน เพื่อให้เกิดความถูกต้อง ความพร้อมเพรียง และความมั่นใจในการแสดง

ขั้นที่ 5 Advance (A) ผู้เรียนพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยเพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ การสื่ออารมณ์ และการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางนาฏศิลป์

ขั้นที่ 6 Mix and Creative (M) ผู้เรียนนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และร่วมกันสรุปองค์ความรู้ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้

2) ศึกษาแนวคิดทักษะพิสัยของซิมพ์ซัน (Simpson's Psychomotor Domain) และการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ THE RAM Model

3) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน โดยออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกักระบวนการ THE RAM Model และตัวชี้วัดการเรียนรู้เรื่องการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง

4) สร้างแบบประเมินทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงในรูปแบบรูบริก (Rubric Assessment) กำหนดเกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมผลลัพธ์ด้านทักษะการปฏิบัติและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะหรือสาระนาฏศิลป์ การวัดและประเมินผล จำนวน 3 คน เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปใช้จริง

ตารางที่ 1 การกำหนดเนื้อหาในการจัดทำแผนการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

| **รายการ** | **เนื้อหา** | **ขั้นตอนการสอน ( THE RAM Model )** | **เวลา** |
|---|---|---|---|
| แผนการจัดการเรียนที่ 6 | เรื่อง หลักและวิธีการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง | ขั้นที่ 1 : T = Touch<br>ขั้นที่ 2 : H = Happen | 100 นาที |
| แผนการจัดการเรียนที่ 7 | เรื่อง การสร้างสรรค์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง | ขั้นที่ 3 : A = Action<br>ขั้นที่ 4 : R = Ready | 100 นาที |
| แผนการจัดการเรียนที่ 8 | เรื่อง การพัฒนาการแสดงประกอบเพลง | ขั้นที่ 5 : A = Advance<br>ขั้นที่ 6 : Mix and Creative | 100 นาที |
| แผนการจัดการเรียนที่ 9 | เรื่อง การแสดงประกอบเพลง | | 100 นาที |
| **รวม** | | | 400 นาที |

2.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) แผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินผลงานได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ หลักสูตรและการสอน และการวัดและประเมินผล ผลการประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

2) แบบประเมินผลงานได้รับการตรวจสอบความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) โดยผู้ประเมินจำนวน 3 คน ประเมินผลงานของนักเรียนตามเกณฑ์รูบริกเดียวกัน และคำนวณค่าสัมประสิทธิ์ความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Intraclass Correlation Coefficient: ICC)

2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1) ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมิน พร้อมปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม THE RAM Model จำนวน 4 สัปดาห์ รวม 400 นาที

3) ระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และบันทึกผลการปฏิบัติกิจกรรมของผู้เรียน

4) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ผู้เรียนนำเสนอผลงานการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง และได้รับการประเมินโดยผู้ประเมิน 3 คน ด้วยแบบประเมินรูบริก

5) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายระดับทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของผู้เรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม THE RAM Mode

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อวิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (THE RAM Model) รวมทั้งวิเคราะห์ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบการบรรยายเชิงพรรณนา

**ผลการศึกษา**

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง" สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากผู้เชี่ยวชาญ (N = 3)

| ผลการวิเคราะห์ | ร้อยละ | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความเหมาะสม |
|---|---|---|---|---|
| มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด / หรือผลการเรียน | 100 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด | 93.33 | 4.67 | 0.57 | มากที่สุด |
| สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน | 93.33 | 4.67 | 0.57 | มากที่สุด |
| คุณลักษณะอันพึงประสงค์ | 100 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| ชิ้นงาน / ภาระงาน | 100 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| การวัดและประเมินผล | 93.33 | 4.67 | 0.57 | มากที่สุด |
| กิจกรรมการเรียนรู้ | 100 | 5.00 | 0.00 | มากที่สุด |
| สื่อและแหล่งเรียนรู้ | 86.66 | 4.33 | 0.57 | มาก |
| เวลาเรียน / จำนวนชั่วโมง | 93.33 | 4.67 | 0.57 | มากที่สุด |
| **เฉลี่ยรวม** | **95.55** | **4.78** | **0.32** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 2 พบว่า การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้ "THE RAM Model" เป็นกระบวนการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน โดยภาพรวมของการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.78, S.D. = 0.32) เมื่อพิจารณาพบว่าประเด็นที่มีเหมาะสมอยู่ในระดับสูงที่สุด ได้แก่ มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด / หรือผลการเรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ชิ้นงาน / ภาระงาน และ กิจกรรมการเรียนรู้

2. การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง"

ตารางที่ 3 แสดงค่าดัชนีประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง

| ผลการวิเคราะห์ | จำนวนนักเรียน | คะแนนเต็ม | คะแนนรวม | คะแนนเฉลี่ย | ประสิทธิภาพ |
|---|---|---|---|---|---|
| ระหว่างเรียน (E1) | 38 | 25 | 753 | 19.13 | 79.26 |
| หลังเรียน (E2) | | 20 | 714 | 18.71 | 93.94 |
| **ประสิทธิภาพ E1/E2** | | | | | **79.26/93.94** |

จากตารางที่ 3 พบว่า การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 79.26/93.94 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

**สรุปผลการวิจัย**

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำประเด็นที่ค้นพบมาสรุปผล ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นภายใต้ THE RAM Model มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.78, S.D. = 0.32) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ที่พัฒนาขึ้นเป็น "THE RAM Model" มีกระบวนการเรียนการสอน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1) Touch สัมผัสกับการเรียนรู้ ขั้นที่ 2) Happen เกิดประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ ขั้นที่ 3) Action ลองลงมือกระทำสิ่งใหม่ ขั้นที่ 4) Ready พร้อมที่จะเรียนรู้และฝึกฝนทักษะปฏิบัติการแสดงท่ารำหรือท่าทาง ขั้นที่ 5) Advance พัฒนาเพื่อความก้าวหน้าของการแสดงท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง และ ขั้นที่ 6) Mix and Creative ผสมผสานและสร้างสรรค์การแสดงให้เกิดความน่าสนใจ สร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจต่อผู้รับชมการแสดง โดยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง มีความเหมาะสมคิดเป็นร้อยละ 95.55 อยู่ในระดับ มากที่สุด

2. ผลการพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วย THE RAM Model มีประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ (E1/E2) เท่ากับ 79.26/93.94 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**อภิปรายผล**

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประเด็นสำคัญที่สามารถอภิปรายผลได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซันร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นภายใต้ THE RAM Model มีคุณภาพและความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ทั้งในด้านองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล แสดงให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมโดยบูรณาการแนวคิดทักษะพิสัยของ Simpson ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของวิชานาฏศิลป์ ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติ การฝึกทักษะ และการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน

ผลดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่า THE RAM Model ได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะอย่างเป็นลำดับ เริ่มจากการกระตุ้นประสบการณ์เดิม (Touch) การสร้างความเข้าใจ (Happen) การลงมือปฏิบัติ (Action) การฝึกซ้อม (Ready) การพัฒนาผลงาน (Advance) และการสร้างสรรค์พร้อมสะท้อนผลการเรียนรู้ (Mix and Creative) ซึ่งมีความสอดคล้องกับลำดับการพัฒนาทักษะพิสัยของ Simpson ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำ ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ และขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม โดยเฉพาะขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม ที่เน้นการสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหวใหม่ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของผู้เรียน

นอกจากนี้ รูปแบบดังกล่าวยังสะท้อนหลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการคิด วิเคราะห์ ทดลอง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทั้งความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ไปพร้อมกัน แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับงานของฤาชัย พาณิชย์ (2560) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์

และการเรียนรู้ร่วมกัน อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้มากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว

2. การพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม THE RAM Model มีทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงอยู่ในระดับสูง และมีประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากผู้เรียนได้รับโอกาสในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง ได้รับข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อนร่วมกลุ่ม รวมทั้งสามารถปรับปรุงผลงานของตนเองอย่างเป็นระบบ

ผลดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีของ Simpson (1972) ที่เสนอว่าการพัฒนาทักษะปฏิบัติจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง พร้อมได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น การจัดกิจกรรมในขั้น Action, Ready และ Advance ของ THE RAM Model จึงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ความถูกต้องของท่ารำ ความสัมพันธ์กับจังหวะเพลง และความมั่นใจในการแสดง ขณะที่ขั้น Mix and Creative ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์องค์ความรู้และสร้างสรรค์ท่ารำใหม่ได้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับระดับ Origination ของทักษะพิสัย

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับการศึกษาของศรินทิพย์ พิมพเสน (2565) เรื่อง การวิจัยและพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุด ออนซอนโพนพิสัย ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซันสำหรับนักเรียนที่เรียนชุมนุมนาฏศิลป์ ที่พัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน พบว่า ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์สูงขึ้นหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากรูปแบบการสอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ได้รับข้อมูลย้อนกลับ และพัฒนาการปฏิบัติจากง่ายไปสู่การปฏิบัติที่ซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการของ THE RAM Model ที่ออกแบบให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะผ่านขั้น Touch, Happen, Action, Ready, Advance และ Mix and Creative จนสามารถสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับนิสา เมลานนท์ (2555) เรื่องการพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ ที่พัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ตามแนวคิดทักษะพิสัยของซิมพ์ซัน พบว่า การจัดกิจกรรมที่เน้นการฝึกปฏิบัติซ้ำอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับสูง ซึ่งสะท้อนว่าการประยุกต์ใช้แนวคิดของ Simpson ในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์สามารถพัฒนาทั้งทักษะปฏิบัติและคุณภาพของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า การบูรณาการ CBL เข้ากับ Active Learning ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนมีโอกาสคิดค้นท่ารำด้วยตนเอง วิเคราะห์ความเหมาะสมของท่าทาง ทดลองปรับปรุงผลงาน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในกลุ่ม กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้เลียนแบบท่ารำ แต่สามารถสร้างผลงานที่สะท้อนเอกลักษณ์และความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิด สร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

โดยสรุป THE RAM Model เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีฐานแนวคิดจากทฤษฎีทักษะพิสัยของ Simpson การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก จึงสามารถพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงของผู้เรียนได้ทั้งด้านทักษะปฏิบัติ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และความสามารถในการสร้างผลงานทางนาฏศิลป์ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลง ครูผู้สอนควรนำกิจกรรมนี้ไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ห้องในอื่น ๆ เพิ่มเติม

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ครูผู้สอน ควรพัฒนาสื่อ / และแหล่งเรียนรู้ให้มากขึ้น

2. ครูผู้สอน ควรประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนเรื่อง การประดิษฐ์ท่ารำหรือท่าทางประกอบเพลงตามแนวคิดของซิมพ์ซัน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อจะได้ทราบความคิดเห็นอื่น ๆ เพิ่มเติมจากนักเรียน

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. (2564). *สรุปและสังเคราะห์องค์ความรู้แนวปฏิบัติที่ดีจากการจัดการความรู้ (KM) ด้านการผลิตบัณฑิต ประจำปีการศึกษา 2563 ประเด็น "การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)"*. มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.

นิสา เมลานนท์. (2555). การพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, *4*(1), 76–97.

*พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. (2542, 19 สิงหาคม). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก. หน้า 1–23. cr3.go.thึกษาแห่งชาติ-พ.ศ.2542.

*รูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน*. (2561, 26 กุมภาพันธ์). การออกแบบและการจัดการเรียนรู้. http://parnzyis.blogspot.com/2018/02/31.html

ฤาชัย พาณิชย์. (2560). *การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรินทิพย์ พิมพเสน. (2565). การวิจัยและพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอนนาฏศิลป์พื้นเมืองสร้างสรรค์ ชุดออนซอนโพนพิสัย ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของซิมพ์ซัน สำหรับนักเรียนที่เรียนชุมนุมนาฏศิลป์. *วารสารสถาบันวิจัยพิมลธรรม*, *9*(1), 87–98.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Gryphon House.

# ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาไทย: การพลิกโฉมการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
# ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN THAI EDUCATION: TRANSFORMING LEARNING IN THE DIGITAL ERA

**พิมพ์พรลภัส ลักษณะวิเชียร***
PIMPORNLAPAS LAKSANAWICHIAN

## บทคัดย่อ

บทความนี้ เป็นการนำเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ สู่การเรียนรู้ยุคดิจิทัลของไทย โดยวิเคราะห์บทบาททางเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่อกระบวนการเรียนการสอน ข้อจำกัดและความท้าทายในบริบทสังคมไทย รวมถึงข้อเสนอแนะในการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผลการศึกษาพบว่า การขับเคลื่อนปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาไทยเป็นนวัตกรรมที่เกิดจากการขับเคลื่อนร่วมกันระหว่างยุทธศาสตร์เชิงนโยบายของภาครัฐและการประยุกต์ใช้นวัตกรรมเชิงรุกของครูผู้สอนในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสามารถจำแนกการประยุกต์ใช้ออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับผู้เรียนผ่านระบบผู้สอนอัจฉริยะ และการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ระดับผู้สอนเพื่อลดภาระงานและช่วยออกแบบการสอน และระดับผู้บริหารที่ใช้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อคาดการณ์ความเสี่ยงในการออกกลางคันของผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่ก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งและมีวิวัฒนาการสู่การเป็นเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วนั้น ไม่เพียงแต่สร้างคุณประโยชน์และอำนวยความสะดวกในวิถีชีวิตประจำวันของพลเมืองในสังคมดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่พลิกโฉม "ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทการศึกษาของไทย" อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวยังเผชิญความท้าทายเชิงโครงสร้างที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในพื้นที่ห่างไกล ความพร้อมด้านทักษะดิจิทัลของบุคลากร และประเด็นด้านจริยธรรมตลอดจนการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล บทความนี้จึงเสนอแนวทางการขับเคลื่อนเชิงระบบ 3 ด้าน คือ 1) การสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานระดับชาติอย่างระบบปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษาบนคลาวด์ 2) การปรับปรุงหลักสูตรผลิตครูให้เชี่ยวชาญด้านวิศวกรรมคำสั่ง และ 3) การสร้างสรรค์ระบบนิเวศการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์อย่างสมดุล เพื่อให้ระบบปัญญาประดิษฐ์ช่วยประมวลผลข้อมูลเชิงซ้อน และคืนเวลาอันมีค่าให้ครูผู้สอนได้มุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์เชิงบวก พร้อมดูแลสุขภาวะทางจิตสังคมของผู้เรียนเป็นรายบุคคลอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, การศึกษาไทย, การเรียนรู้ยุคดิจิทัล

* อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This article presents guidelines for the application of artificial intelligence (AI) in Thailand's digital learning landscape. It analyzes the roles of AI technology in the instructional process, its limitations and challenges within the Thai social context, and recommendations for AI integration to foster lifelong learning. The findings reveal that the advancement of AI in Thai education is an innovation driven by a collaborative synergy between the government's strategic policies and the proactive technological application by educators. Furthermore, this application can be classified into three distinct levels: the learner level, facilitated through intelligent tutoring systems and personalized learning; the educator level, aimed at alleviating workload and assisting in instructional design; and the administrator level, leveraging data-driven insights to predict the risk of student dropout.

However, the continuous advancement and rapid evolution of artificial intelligence (AI) not only facilitate the daily lives of citizens in a digital society but also serve as a crucial catalyst that inevitably transforms the integration of AI within the Thai educational context. Nevertheless, this technological transition encounters three major structural challenges: the digital divide in remote areas, the digital skill readiness of educational personnel, and ethical concerns encompassing personal data protection. Consequently, this article proposes three systemic approaches to address these issues: 1) establishing national infrastructure, specifically cloud-based educational AI systems; 2) reforming teacher preparation curricula to cultivate expertise in prompt engineering; and 3) developing a balanced, collaborative learning ecosystem between humans and AI. Ultimately, these strategies aim to leverage AI systems for complex data processing, thereby restoring valuable time to educators. This enables teachers to focus on fostering positive interactions and genuinely nurturing the psychosocial well-being of individual learners.

Keywords: Artificial Intelligence, Thai Education, Digital-Era Learning

**บทนำ**

โลกในศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผัน (Disruption) จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อกระบวนทัศน์การจัดการศึกษา การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องเรียนสี่เหลี่ยมอีกต่อไป แต่ได้ก้าวเข้าสู่ "ยุคดิจิทัล" ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO, 2023) ได้กล่าวไว้ว่า การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการศึกษา ถือเป็นวาระเร่งด่วนระดับโลก เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน

ในสังคมของโลกยุคใหม่ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพลิกโฉมการเรียนการสอน จากเดิมที่เทคโนโลยีเป็นเพียงสื่อกลางในการนำเสนอข้อมูล AI ได้พัฒนาขีดความสามารถไปสู่การวิเคราะห์ ประมวลผล และสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ (Generative AI) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา (AI in Education: AIEd) ไม่ได้จำกัดเพียงการช่วยครูผู้สอนลดภาระงานด้านเอกสารหรือการตรวจประเมินผลเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงการจัดรูปแบบการเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละบุคคล (Personalized Learning) ซึ่งช่วยตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ (Chen et al., 2020; Holmes & Tuomi, 2022)

สำหรับบริบทของประเทศไทย การขับเคลื่อนนโยบายการศึกษาภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ชาติและการมุ่งสู่ไทยแลนด์ 4.0 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนให้พร้อมรับมือกับยุคดิจิทัล อย่างไรก็ตามระบบการศึกษาไทยยังคงเผชิญกับความท้าทายเชิงโครงสร้างหลายประการ ทั้งในมิติของความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยี (Digital Divide) ภาระงานของครูที่ส่งผลกระทบต่อเวลาในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ รวมถึงความพร้อมด้านทักษะทางดิจิทัลของบุคลากรทางการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566) การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการยกระดับคุณภาพการศึกษาไทย จึงไม่ใช่เพียงกระแสความนิยม แต่เป็น "เครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์" ที่สามารถช่วยลดช่องว่างทางการศึกษา และเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการระบบการเรียนรู้ได้ หากมีการนำมาใช้อย่างเท่าทันและมีจริยธรรม

ด้วยเหตุนี้ บทความวิชาการฉบับนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอแนวทางการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) สู่การเรียนรู้ยุคดิจิทัลของไทย โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์บทบาทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีต่อกระบวนการเรียนการสอน ข้อจำกัดและความท้าทายในบริบทของสังคมไทย รวมถึงข้อเสนอแนะในการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และสร้างระบบนิเวศทางการศึกษา ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบัน

**เนื้อหา**

ความหมายและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีฟังก์ชัน ที่ทำงานได้เหมือนกับมนุษย์ และสามารถเลียนแบบการทำกิจกรรมของมนุษย์ได้ เช่น การเรียนรู้ การวางแผน และการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เป็นตัวช่วยมนุษย์ในการคิด ซึ่งจะเน้นไปในเรื่องของการประมวลผล และวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ เพราะปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถทำงานได้รวดเร็วกว่าสมองมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกัน AI ยังไม่สามารถทำหน้าที่ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัสได้ (Russell & Norvig, 2020)

Russell (2021) นักวิจัยด้านปัญญาประดิษฐ์ (AI) ชั้นนำจากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ ให้คำจำกัดความของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ว่าหมายถึง “ระบบที่สามารถรับรู้ วิเคราะห์ และตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างอัตโนมัติ โดยเลียนแบบกระบวนการคิดของมนุษย์” ซึ่งในบริบทของการศึกษาเทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่เข้ามาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเสริม แต่ยังเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนอย่างสิ้นเชิง

พัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในหลายด้าน โดยเฉพาะในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ปัญญาประดิษฐ์ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันและในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ประเด็นที่สำคัญในการพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) การพัฒนาของเทคนิคการเรียนรู้ของเครื่อง เช่น การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ทำให้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในหลายด้าน เช่น การรู้จำภาพ การแปลภาษาหรือการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ การทำงานร่วมกับมนุษย์ (Human-AI Collaboration) AI การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต้องคำนึงถึงจริยธรรมและความเป็นธรรม เช่น การหลีกเลี่ยงการเลือกปฏิบัติในระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน การพัฒนาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ยังมีแนวโน้มที่จะเติบโตต่อไป โดยเฉพาะในเรื่องของการทำงานร่วมกับมนุษย์ และการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน เช่น การแก้ปัญหาด้านสภาพแวดล้อมหรือการช่วยในการพัฒนาสุขภาพของมนุษย์ (Samuel & Piper, 2024)

อย่างไรก็ตาม พัฒนาการของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งและมีวิวัฒนาการสู่การเป็นเทคโนโลยีอัจฉริยะ (Smart Technology) อย่างรวดเร็วนั้น ไม่เพียงแต่สร้างคุณประโยชน์ และอำนวยความสะดวกในวิถีชีวิตประจำวันของพลเมืองในสังคมดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่พลิกโฉม “ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทการศึกษาของไทย” อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเปลี่ยนผ่านทางเทคโนโลยีดังกล่าว ได้กระตุ้นให้ระบบการศึกษาไทยต้องเร่งปรับตัว เพื่อนำนวัตกรรมอัจฉริยะเหล่านี้มาประยุกต์

ใช้เป็นเครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์ในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ การส่งเสริมศักยภาพของผู้สอน และการบริหารจัดการสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ทั้งนี้ ระบบการศึกษาไทยต้องมุ่งเน้นการสร้างความรู้เท่าทันและจริยธรรมทางปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy and Ethics) ควบคู่ไปกับการยกระดับโครงสร้างพื้นฐานโดยภาครัฐ เพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ท้ายที่สุด ปัญญาประดิษฐ์ควรมีสถานะเป็นเพียงเครื่องมือเสริมพลัง (Empowerment Tool) ที่ปฏิบัติงานผสานร่วมกับมนุษย์ เพื่อธำรงไว้ซึ่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ซึ่งเป็นแก่นแท้ของการจัดการศึกษาที่เทคโนโลยีมิอาจทดแทนได้

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในบริบทการศึกษาของไทย

การทำความเข้าใจบริบทการศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบัน นับเป็นปัจจัยสำคัญในการวางรากฐานการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ให้ประสบความสำเร็จ ทั้งนี้ระบบการศึกษาไทยมีคุณลักษณะเฉพาะที่มีทั้งความพร้อมในการเปิดรับนวัตกรรมใหม่ และปัญหาเชิงโครงสร้างขั้นพื้นฐาน ดังนั้นการพิจารณาบทบาทและการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในบริบทการศึกษาไทยสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1. การขับเคลื่อนภายใต้แผนระดับชาติและทิศทางนโยบายรัฐ

ในเชิงโครงสร้างประเทศไทย มีจุดหมายที่ชัดเจนในการผลักดันเทคโนโลยีขั้นสูงผ่าน "แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565 - 2570)" ซึ่งกำหนดให้การพัฒนาบุคลากรและการศึกษาเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์สำคัญ ภาครัฐมุ่งหวังให้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาขจัดปัญหาการขาดแคลนบุคลากรทางการศึกษาในพื้นที่ห่างไกล และใช้ระบบการเรียนรู้ดิจิทัลในการยกระดับคะแนนสมรรถนะระดับนานาชาติ (เช่น PISA) อย่างไรก็ตามในทางปฏิบัติ การแปลงนโยบายจากส่วนกลางไปสู่ชั้นเรียนจริงยังคงมีช่องว่าง (Policy-to-Practice Gap) เนื่องจากสถานศึกษาแต่ละแห่งมีระดับความพร้อมและงบครองชีพดิจิทัลที่ไม่เท่าเทียมกัน (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566)

2. วัฒนธรรมการตื่นตัวเทคโนโลยีของครูไทย

ประเด็นที่น่าสนใจในบริบทไทยคือ "พลังขับเคลื่อนจากล่างขึ้นบน" (Bottom-Up Drive) โดยกลุ่มครูผู้สอนยุคใหม่ ครูไทยขึ้นชื่อว่ามีความยืดหยุ่นและตื่นตัวต่อการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีการศึกษา (EdTech) สูงมาก เห็นได้จากการเติบโตของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) บนโลกออนไลน์ที่แบ่งปันวิธีการใช้ Generative AI (เช่น Gemini, ChatGPT) ร่วมกับแพลตฟอร์มสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมอย่าง Canva, Wordwall หรือ Blooket เพื่อเปลี่ยนห้องเรียนแบบเดิมให้เป็นห้องเรียนเชิงรุก (Active Learning) การตื่นตัวนี้ทำให้การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในไทยไม่ได้เริ่มต้นจากศูนย์ แต่ขยายตัวอย่างรวดเร็วผ่านความคิดสร้างสรรค์ของครูผู้สอน ที่พยายามลดภาระงานเอกสารและสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (สุพจน์ ศรีนุตพงษ์, 2566)

3. การผสานเทคโนโลยีเพื่อสืบสานอัตลักษณ์และซอฟต์พาวเวอร์ท้องถิ่น

บริบทการศึกษาไทยให้ความสำคัญกับการปลูกฝังความภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในประเทศไทยจึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงวิชาสายวิทยาศาสตร์หรือภาษาศาสตร์เท่านั้น แต่ยังขยายผลไปสู่การเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์และเผยแพร่ "ซอฟต์พาวเวอร์" (Soft Power) ของไทย โรงเรียนและสถาบันการศึกษาเฉพาะทางเริ่มใช้ AI ในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ดิจิทัล เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ช่วยออกแบบสื่อดิจิทัลที่สะท้อนศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น การสร้างโมเดลจำลองโบราณสถาน หรือการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการเรียนรู้นาฏศิลป์และประวัติศาสตร์ไทย ซึ่งนอกจากจะช่วยให้วิชาเชิงวัฒนธรรมมีความทันสมัยน่าเรียนรู้แล้ว ยังเป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมไปต่อยอดในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ในอนาคต (กระทรวงวัฒนธรรม, 2566)

กล่าวโดยสรุป ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในบริบทการศึกษาของไทย มีลักษณะเป็น "นวัตกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยสองพลัง" ด้านหนึ่ง คือพลังเชิงนโยบายจากภาครัฐ ที่มุ่งเน้นการวางโครงสร้างพื้นฐานและจริยธรรมระดับชาติ และอีกด้านคือ พลังสร้างสรรค์จากครูผู้สอนที่นำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาผสานเข้ากับแพลตฟอร์ม EdTech เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในชั้นเรียน นอกจากนี้จุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของบริบทไทยคือการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาเป็นกลไกเชื่อมโยงระหว่าง "เทคโนโลยีขั้นสูง" และ "ทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น" เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลที่ช่วยยกระดับทั้งการศึกษาและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ส่งผลให้กระบวนทัศน์ทางการศึกษา ต้องปรับเปลี่ยนจากการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนรูปแบบเดิม ไปสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning Ecosystem) ที่ไร้ขีดจำกัด การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลจึงไม่ได้มีความหมายเพียงแค่การนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตเข้ามาเป็นสื่อเสริมในชั้นเรียน แต่เป็นการปฏิรูปโครงสร้างทางความคิด วิธีการเข้าถึง แสวงหา และร่วมกันสร้างสรรค์องค์ความรู้ของมนุษย์ (Bates, 2019; United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2023) โดยมีมิติที่สำคัญในบริบทการศึกษาไทย ดังนี้

1. การเรียนรู้แบบไร้รอยต่อและการนำตนเอง

ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล แหล่งความรู้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในตำราเรียนหรือขึ้นตรงกับตัวผู้สอนเพียงผู้เดียว ทว่าผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลมหาศาลจากทั่วทุกมุมโลกได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere, Anytime) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ รูปแบบการจัดการศึกษาจึงเปลี่ยนผ่านไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่นำตนเอง (Self-Directed Learning) มีอิสระในการกำหนดหัวข้อที่สนใจ วางแผนการแสวงหาความรู้ และควบคุมจังหวะการเรียนรู้ (Pacing) ที่เหมาะสมกับพหุปัญญาและความถนัดของตนเองอย่างแท้จริง

2. สมรรถนะการรู้ดิจิทัลและความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ท่ามกลางสภาวะที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ (Big Data) ทักษะพื้นฐานและสมรรถนะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนและผู้สอนในยุคนี้คือ "ทักษะการรู้ดิจิทัล" (Digital Literacy) ซึ่ง Falloon (2020) ได้ระบุว่าครอบคลุมตั้งแต่ความสามารถในการสืบค้น คัดกรอง และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Information Literacy) เพื่อคัดแยกข้อเท็จจริงออกจากข่าวปลอม (Fake News) ตลอดจนการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อทำความเข้าใจกลไกการทำงานของระบบดิจิทัล นอกจากนี้ภายใต้บริบทของสังคมเครือข่ายที่มีความเชื่อมโยงสูง การบ่มเพาะ "ความเป็นพลเมืองดิจิทัล" (Digital Citizenship) ที่มีความรับผิดชอบ ตระหนักในจริยธรรม เข้าใจเรื่องสิทธิและเสรีภาพบนโลกออนไลน์ รอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) ตลอดจนกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) จึงเป็นรากฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนก่อนเปลี่ยนผ่านไปสู่การใช้งานระบบเทคโนโลยีขั้นสูงอย่างปัญญาประดิษฐ์ (AI)

3. การพลิกโฉมบทบาทของผู้สอนสู่ผู้อำนวยความสะดวก

กระบวนทัศน์การเรียนรู้ยุคดิจิทัล เรียกร้องให้ครูผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้หลัก" (Sage on the Stage) ไปสู่การเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้" (Facilitator) และผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor) โดยครูไทยยุคใหม่จำเป็นต้องพัฒนาสมรรถนะทางดิจิทัลควบคู่ไปกับความรู้ในการบูรณาการเทคโนโลยี ผนวกวิธีวิทยาการสอนและเนื้อหาวิชา (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) เพื่อให้สามารถออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการสืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเองมากกว่าการท่องจำ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566; Mishra & Koehler, 2006)

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางการศึกษา ไปสู่ระบบนิเวศการเรียนรู้แบบเปิดที่ไร้ขีดจำกัด มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อสร้างทักษะการนำตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างแท้จริง ขณะเดียวกันต้องบ่มเพาะสมรรถนะการรู้ดิจิทัล การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ และเข้าใจข้อกฎหมายเพื่อเป็นรากฐานสำคัญในการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เรียน ก่อนก้าวเข้าสู่การใช้งานระบบเทคโนโลยีขั้นสูงอย่าง AI ส่งผลให้ครูไทยต้องพัฒนาสมรรถนะ TPACK เพื่อเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่เน้นการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเรียนรู้ของไทย

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในระบบการศึกษาไทย ได้ก่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนเชิงโครงสร้างอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งครอบคลุมองค์รวมของระบบนิเวศการเรียนรู้ โดยบทบาทของปัญญาประดิษฐ์มิได้จำกัดอยู่เพียงการเป็นสื่อการสอน แต่ยังทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการสนับสนุนทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถจำแนกตามกลุ่มเป้าหมายหลักได้ 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับผู้เรียน ระบบผู้สอนอัจฉริยะและการวิเคราะห์การเรียนรู้รายบุคคล

เป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล คือการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) การใช้ระบบผู้สอนอัจฉริยะ (Intelligent Tutoring Systems: ITS) มีบทบาทเสมือนผู้สอนส่วนบุคคล ที่สามารถจำลองกระบวนการวิเคราะห์และให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) แก่ผู้เรียนตามเวลาจริง (Real-time) ทั้งนี้ระบบปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะการเรียนรู้แบบปรับตัว (Adaptive Learning) สามารถติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ และประมวลผลเพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดควรพัฒนาของผู้เรียนเป็นรายบุคคล จากนั้นระบบจะดำเนินการปรับระดับความยากง่ายของแบบทดสอบ หรือเสนอแนะเนื้อหาที่สอดคล้องกับจังหวะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละบุคคล (Personalized Learning) กระบวนการดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนในระบบการศึกษาไทย สามารถพัฒนาทักษะและความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยปราศจากข้อจำกัดด้านมาตรฐานเวลาเรียนที่บังคับใช้ร่วมกันในชั้นเรียนปกติ (นันทพร คามณี และคณะ, 2565; Kukkar et al., 2023)

2. ระดับผู้สอน การลดภาระงานและการสนับสนุนการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

ข้อจำกัดสำคัญของบุคลากรทางการศึกษาไทยตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมาคือภาระงานที่นอกเหนือจากการปฏิบัติการสอน อาทิ งานธุรการ งานเอกสาร และกระบวนการประเมินผลที่ใช้ระยะเวลาดำเนินการสูง การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในฐานะเครื่องมือช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ (Productivity Tools) จึงเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมให้ครูสามารถมุ่งเน้นภารกิจหลักด้านการสอนได้อย่างเต็มที่ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ถูกนำมาใช้ในการตรวจประเมินผลอัตโนมัติ (Automated Grading) และการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในภาพรวม ซึ่งช่วยลดระยะเวลาการปฏิบัติงานได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ปัญญาประดิษฐ์เชิงรู้สร้าง (Generative AI) เช่น Gemini และ Copilot ได้เข้ามามีบทบาทเป็นเครื่องมือสนับสนุนการรวบรวมข้อมูล การร่างเค้าโครงแผนการจัดการเรียนรู้ การสร้างเกณฑ์การประเมินผล (Rubric) การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการบูรณาการมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลางเข้ากับบริบทท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การใช้ AI อย่าง NotebookLM ในการประมวลผลหรือสังเคราะห์มรดกทางวัฒนธรรมหรืออัตลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อนำมาออกแบบเป็นหน่วยการเรียนรู้ดิจิทัลที่บูรณาการเข้ากับ

รายวิชานาฏศิลป์ไทย สำหรับการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบปุจฉาวิสัชนา (Pucchavichana Model) ช่วยวิเคราะห์และออกแบบชุดคำถามปลายเปิด เพื่อกระตุ้นกระบวนการคิด ตลอดจนประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและแผนผัง (Flowchart) เพื่ออธิบายท่ารำหรือกระบวนการปฏิบัติได้อย่างเป็นระบบ ควบคู่ไปกับการใช้แอปพลิเคชันอย่าง WordWall หรือ Blooket เพื่อสร้างสรรค์สื่อประเมินผลระหว่างเรียนในรูปแบบเกมการศึกษา (Gamification) การประยุกต์ใช้นวัตกรรมเหล่านี้ ส่งผลให้ผู้สอนมีระยะเวลาเพียงพอในการมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการสร้างปฏิสัมพันธ์ และการให้คำปรึกษาเชิงลึกแก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (สุพจน์ ศรีนุตพงษ์, 2566; Celik et al., 2022)

3. ระดับผู้บริหารสถานศึกษา การใช้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อการคาดการณ์ความเสี่ยงและการบริหารจัดการทรัพยากร

ในระดับการบริหารจัดการสถานศึกษาและระดับนโยบาย เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) ได้รับการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการตัดสินใจบนฐานข้อมูล (Data-driven Decision Making) รูปแบบการประยุกต์ใช้ที่ส่งผลกระทบอย่างเป็นรูปธรรมต่อสังคมไทย คือการใช้การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) ในการสร้างแบบจำลองระบบเตือนภัยล่วงหน้า (Early Warning Systems) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม สถิติการเข้าเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และบริบทด้านสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัว ทั้งนี้เพื่อคาดการณ์ความเสี่ยงของการออกกลางคันของนักเรียน (Dropout Prediction) ซึ่งสอดคล้องกับกรอบการดำเนินงานของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) ในการใช้ข้อมูลเพื่อติดตามและให้ความช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มเสี่ยงได้อย่างทันท่วงที ยิ่งไปกว่านั้นปัญญาประดิษฐ์ยังสนับสนุนผู้บริหารในการประเมินความต้องการและการบริหารจัดการทรัพยากรภายในสถานศึกษา ทั้งในด้านงบประมาณและบุคลากร เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าสูงสุดและตอบสนองต่อสภาพปัญหาที่แท้จริงของสถานศึกษาอย่างตรงจุด (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2565; Ouyang et al., 2022)

ความท้าทายและข้อจำกัดของปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของประเทศไทย

แม้ว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) จะมีศักยภาพในระดับสูงต่อการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์และปฏิรูประบบการจัดการศึกษา แต่การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้าสู่ระบบการศึกษาของประเทศไทย ยังคงเผชิญกับอุปสรรคเชิงโครงสร้างและบริบทแวดล้อมที่ซับซ้อน ซึ่งอาจส่งผลให้การนำเทคโนโลยีมาใช้ไม่บรรลุวัตถุประสงค์หรืออาจสร้างปัญหาใหม่หากไม่มีการบริหารจัดการที่รัดกุม โดยสามารถแบ่งความท้าทายหลักออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1. ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (Digital Divide) ปัญหาโครงสร้างพื้นฐานและอุปกรณ์

ข้อจำกัดแรกของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต่อระบบการศึกษาของประเทศไทยคือ “ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล” ระบบ AI โดยเฉพาะประเภทยุคใหม่ที่ต้องประมวลผลผ่านคลาวด์ (Cloud Computing) จำเป็นต้องอาศัยโครงสร้างพื้นฐานด้านโทรคมนาคมที่มีเสถียรภาพสูง อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และอุปกรณ์ปลายทาง (Smart Devices) ที่มีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลและครอบครัวที่มีรายได้น้อยยังคงขาดแคลนทรัพยากรเหล่านี้ หากภาครัฐผลักดันการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) โดยไม่แก้ปัญหาความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานอย่างทั่วถึง เทคโนโลยีที่ควรจะช่วยลดช่องว่างทางการศึกษา อาจกลับกลายเป็นตัวเร่งที่ทำให้ความเหลื่อมล้ำระหว่างโรงเรียนในเมืองและโรงเรียนในพื้นที่ห่างไกลถ่างกว้างขึ้นกว่าเดิม (พงศ์ทัศ วนิชานันท์, 2563; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

2. ความพร้อมของบุคลากร ทักษะทางดิจิทัลและการปรับตัวของครูไทย

การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับ “ผู้ใช้งาน” หรือครูผู้สอนเป็นสำคัญ ปัจจุบันครูไทยจำนวนไม่น้อยยังคงเผชิญกับความท้าทายด้านทักษะทางดิจิทัล (Digital Literacy) และความรู้ความเข้าใจในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) นอกจากนี้ ภาระงานที่หนักหน่วงยังส่งผลให้ครูขาดเวลาในการเรียนรู้และทดลองใช้เครื่องมือใหม่ ๆ การปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) ที่ทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) จำเป็นต้องอาศัยการปรับกระบวนทัศน์ (Mindset) และการสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง เพื่อลดความวิตกกังวลทางเทคโนโลยี (Tech Anxiety) และสร้างความมั่นใจในการประยุกต์ใช้นวัตกรรมในชั้นเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2565; Chai et al., 2021)

3. จริยธรรมและความปลอดภัยของข้อมูล (Ethics & Data Privacy)

การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (AI) จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ในการฝึกฝนและเรียนรู้ ซึ่งนำมาสู่ความท้าทายด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน เช่น ข้อมูล ผลการเรียน พฤติกรรม หรือแม้กระทั่งข้อมูลทางชีวมิติ (Biometrics) สถานศึกษาจำเป็นต้องมีมาตรการบริหารจัดการข้อมูลที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) เพื่อป้องกันการรั่วไหลและการนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่อง “ความลำเอียงของปัญญาประดิษฐ์” (AI Bias) เนื่องจากชุดข้อมูลที่ใช้สอนแบบจำลอง AI ระดับโลกมักมาจากบริบทตะวันตก ซึ่งอาจนำไปสู่การประมวลผลที่คลาดเคลื่อน ไม่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมไทย หรืออาจเกิดการประเมินผลที่สร้างความไม่เป็นธรรมแก่ผู้เรียนบางกลุ่ม การสร้างกรอบจริยธรรม

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับการศึกษาไทยจึงเป็นเรื่องเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยี (พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562, 2562; Holmes et al., 2022; UNESCO, 2021)

แนวทางการพัฒนาและขับเคลื่อน

การเปลี่ยนผ่านระบบการศึกษาไทยไปสู่การเรียนรู้ยุคดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างยั่งยืน ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากความพยายามของส่วนใดส่วนหนึ่ง อย่างไรก็ดี การขับเคลื่อนเชิงระบบให้เกิดผลสัมฤทธิ์จำเป็นต้องอาศัยแผนที่นำทาง (Roadmap) และกลไกที่บูรณาการร่วมกันระหว่างนโยบาย การพัฒนาศักยภาพของทุนมนุษย์ และการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เอื้อประโยชน์อย่างเหมาะสม ซึ่งสามารถกำหนดแนวทางปฏิบัติการสำคัญได้ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายระดับภาครัฐในการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานภาครัฐ โดยเฉพาะกระทรวงศึกษาธิการและกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จำเป็นต้องปรับบทบาทจากผู้กำกับดูแลมาเป็น "ผู้เกื้อหนุน" (Enabler) โดยมีแนวทางเชิงนโยบายที่เร่งด่วน ดังนี้

1.1 การจัดสรรงบครองชีพดิจิทัล (Digital Subsidy) ประกันสิทธิ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และอุปกรณ์ขั้นพื้นฐานสำหรับสถานศึกษาในพื้นที่ห่างไกล เพื่อทลายกำแพงความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

1.2 การพัฒนาแพลตฟอร์มกลางระดับชาติ (National Educational AI Cloud) สร้างระบบคลาวด์และคลังข้อมูลการเรียนรู้กลางที่ปลอดภัยและได้มาตรฐาน เพื่อให้โรงเรียนทุกระดับสามารถเข้าถึงเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีคุณภาพและถูกลิขสิทธิ์ โดยไม่มีค่าใช้จ่ายที่สูงเกินไป

1.3 การจัดทำกฎบัตรจริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ของการศึกษาไทย ออกแนวปฏิบัติและมาตรฐานการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (Data Privacy) ของผู้เรียนในทุกช่วงวัย เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความปลอดภัยทางไซเบอร์ในสถานศึกษา

2. การปรับปรุงหลักสูตรการผลิตครู (ครูพันธุ์ใหม่ที่ทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้) คณะครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษา ต้องเร่งรื้อถอนและปรับปรุงหลักสูตรผลิตครู ให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง โดยมุ่งเน้นการสร้าง "ครูพันธุ์ใหม่" ที่มีสมรรถนะดังนี้

2.1 การบูรณาการหลักสูตร TPACK-AI เพิ่มมิติความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์เข้าไปในกรอบแนวคิดเดิม (Technological Pedagogical Content Knowledge) เพื่อให้ครูใหม่ไม่เพียงแค่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็น แต่ต้องรู้วิธีเลือกใช้ AI ให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาและจิตวิทยาการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2 การยกระดับทักษะการตั้งคำถาม (Prompt Engineering for Educators) บรรจุวิชาการออกแบบคำสั่งและการปฏิสัมพันธ์กับปัญญาประดิษฐ์ (AI) ไว้ในหลักสูตรแกนกลาง เพื่อให้ครูสามารถใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงรู้สร้าง (Generative AI) ในการร่างแผนการสอน สร้างคลังข้อสอบ และวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 การฝึกประสบการณ์วิชาชีพในห้องเรียนอัจฉริยะ ส่งเสริมให้นักศึกษาครูได้ทดลองฝึกสอนในสภาพแวดล้อมที่ใช้ระบบวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics) และระบบปรับเหมาะการเรียนรู้ (Adaptive Learning) เพื่อสร้างความคุ้นชินตั้งแต่ก่อนเข้าสู่ระบบการทำงานจริง

3. การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์ (ครู) และปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างสมดุล การก้าวสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์ (AI) ไม่ใช่การนำเทคโนโลยีมาแทนที่มนุษย์ แต่เป็นการสร้างพันธมิตรทางการศึกษารูปแบบใหม่ (Human-AI Collaboration) เพื่อให้เกิดความสมดุลในชั้นเรียน

บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) และครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้

1. ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI (The Analyst & Facilitator) ทำหน้าที่ประมวลผลงานซ้ำซ้อน ตรวจการบ้าน วิเคราะห์จุดอ่อน-จุดแข็งรายบุคคล นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพเฉพาะบุคคล

2. มนุษย์/ครู (The Mentor & Inspirer) มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม (Socio-emotional Skills) การบ่มเพาะจริยธรรม การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และการ ให้ความอบอุ่นใจแก่ผู้เรียน

นอกจากนี้ สถานศึกษาต้องปรับสภาพแวดล้อมทางกายภาพและดิจิทัลให้เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยปรับห้องเรียนแบบเดิมให้กลายเป็นพื้นที่ร่วมสร้างสรรค์ที่มีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นระบบสนับสนุนหลังบ้าน ส่งเสริมให้ครูผู้สอนสามารถจัดสรรเวลาเพื่อมุ่งเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์และการดูแลสุขภาวะทางจิตใจของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**สรุปผล**

บทความนี้นำเสนอการเปลี่ยนผ่านของระบบการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นสถานะของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในฐานะ "เครื่องมือเชิงยุทธศาสตร์" ซึ่งนำไปสู่การปรับเปลี่ยนเชิงโครงสร้างของระบบนิเวศการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้สามารถสรุปสาระสำคัญตามวัตถุประสงค์การศึกษาได้ 3 ประการ ดังนี้

1. บทบาทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้เข้ามาปรับเปลี่ยนโครงสร้างการจัดการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่สนับสนุนกลุ่มเป้าหมายหลักใน 3 ระดับ ได้แก่

1.1 ระดับผู้เรียน ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้รายบุคคล ผ่านระบบผู้สอนอัจฉริยะ และการเรียนรู้แบบปรับตัว ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนตามความถนัด โดยปราศจากข้อจำกัด ด้านเวลา

1.2 ระดับผู้สอน ปฏิบัติหน้าที่เสมือนเครื่องมือเสริมประสิทธิภาพ ช่วยลดภาระงานด้านการประเมินผล การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และการออกแบบสื่อการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้ผู้สอนสามารถมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกได้อย่างเต็มศักยภาพ

1.3 ระดับผู้บริหารสถานศึกษา ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ และระบบเตือนภัยล่วงหน้า เพื่อคาดการณ์ความเสี่ยงและป้องกันปัญหาการออกกลางคันของผู้เรียน

2. ความท้าทายและข้อจำกัดในบริบทการศึกษาไทย แม้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์จะมีศักยภาพสูง แต่ว่าการขับเคลื่อนในบริบทสังคมไทยยังคงเผชิญอุปสรรคเชิงโครงสร้างที่สำคัญ ประกอบด้วย

2.1 ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ความไม่ทัดเทียมด้านโครงสร้างพื้นฐานทางโทรคมนาคมและอุปกรณ์ปลายทางในสถานศึกษาพื้นที่ห่างไกล

2.2 สมรรถนะของบุคลากรทางการศึกษา ความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาสมรรถนะ การรู้ดิจิทัล และความสามารถในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับวิธีวิทยาการสอนและเนื้อหาวิชา

2.3 จริยธรรมและความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล ข้อกังวลด้านการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และปัญหาความลำเอียงของชุดข้อมูลที่อาจขัดแย้งกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย

3. แนวทางการขับเคลื่อนและข้อเสนอแนะเชิงระบบ เพื่อขับเคลื่อนระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน บทความนี้ได้เสนอแผนปฏิบัติการบูรณาการร่วมกัน 3 ประการ ได้แก่

3.1 การสนับสนุนเชิงนโยบายระดับชาติ ภาครัฐควรปรับเปลี่ยนบทบาทสู่การเป็นผู้สนับสนุน (Enabler) ผ่านการจัดตั้งระบบคลาวด์เพื่อการศึกษาระดับชาติ (National Educational AI Cloud) การจัดสรรงบประมาณอุดหนุนด้านดิจิทัลเพื่อลดความเหลื่อมล้ำ และการประกาศใช้กฎบัตรจริยธรรมปัญญาประดิษฐ์ทางการศึกษา

3.2 การปฏิรูปหลักสูตรการผลิตและพัฒนาบุคลากรทางการศึกษา มุ่งสร้างบุคลากรที่มีสมรรถนะสูงผ่านการบูรณาการหลักสูตร TPACK-AI การบรรจุทักษะวิศวกรรมคำสั่ง (Prompt Engineering) และการจัดการฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสภาพแวดล้อมห้องเรียนอัจฉริยะ

3.3 การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Human-AI Collaboration การจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่กำหนดให้เทคโนโลยีทำหน้าที่ประมวลผลข้อมูลเชิงซ้อน เพื่อสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติงานของมนุษย์

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการศึกษาอย่างยั่งยืน มิใช่กระบวนการนำเทคโนโลยีมาทดแทนมนุษย์ หากแต่เป็นการสร้างพันธมิตรทางการศึกษารูปแบบใหม่ โดยให้ปัญญาประดิษฐ์ รับบทบาท "ผู้ช่วยประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล" เพื่อส่งเสริมให้ผู้สอนมีเวลาอย่างเต็มที่ในการเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกและผู้สร้างแรงบันดาลใจ" ที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างสุขภาวะทางจิตสังคม การบ่มเพาะจริยธรรม และการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวก ซึ่งถือเป็นอุดมการณ์สูงสุดของการจัดการศึกษาที่เทคโนโลยีมิอาจทดแทนได้

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). *แผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565–2570)*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.

กระทรวงวัฒนธรรม. (2566). *แผนปฏิบัติการส่งเสริมและพัฒนาซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ทางวัฒนธรรมของประเทศไทย พ.ศ. 2566–2570*. สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.

กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา. (2565). *รายงานสถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา: การใช้ระบบสารสนเทศเพื่อเฝ้าระวังและป้องกันเด็กหลุดออกจากระบบ*

คุรุสภา. (2567). *มาตรฐานวิชาชีพและสมรรถนะครูไทยในยุคปัญญาประดิษฐ์*.

นันทพร คามณี, อนันต์ ทิวทอง, และ วิรุจ กิจนันทวิวัฒน์. (2565). รูปแบบการเรียนรู้แบบปรับเหมาะโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, *13*(2), 1–15.

พงศ์ทัศ วนิชานันท์. (2563). *การจัดการศึกษาในยุคโควิด-19: ปัญหาความเหลื่อมล้ำและทางออก*. สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย.

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562. (2562, 27 พฤษภาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 136 ตอนที่ 69 ก. 52–95.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). *แนวทางการพัฒนาสมรรถนะครูสู่มืออาชีพในศตวรรษที่ 21*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *สภาวะการศึกษาไทย ปี 2563/2564: การศึกษาไทยในยุคความปกติใหม่*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). *สภาวะการศึกษาไทย ปี 2565/2566: การปฏิรูปการศึกษาในยุคดิจิทัล*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2567). *แผนปฏิบัติการนโยบายการศึกษายุคดิจิทัล พ.ศ. 2568–2572*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สุพจน์ ศรีนุตพงษ์. (2566). *ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับการพลิกโฉมการศึกษาและการพัฒนาครูไทย*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Tony Bates Associates. https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/

Celik, I., Dindar, M., Muukkonen, H., & Järvelä, S. (2022). The promises and challenges of artificial intelligence for teachers: A systematic review of research. *TechTrends*, *66*(4), 616–630. https://doi.org/10.1007/s11528-022-00715-y

Chai, C. S., Lin, P. Y., Jong, M. S. Y., Dai, Y., Chiu, T. K. F., & Qin, J. (2021). Perspectives on the inclusion of artificial intelligence in education: Examining educators' readiness and concerns. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *2*, Article 100041. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE Access*, *8*, 75264–75278. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, *68*(5), 2449–2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). State of the art and practice in AI in education. *European Journal of Education*, *57*(4), 542–570. https://doi.org/10.1111/ejed.12533

Holmes, W., Porayska-Pomsta, K., Holmes, K., & Russell, S. (2022). Ethics of AI in education: Towards a community-wide framework. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, *32*(3), 504–526. https://doi.org/10.1007/s40593-021-00239-1

Hwang, G. J., Xie, H., Wah, B. W., & Gašević, D. (2020). Vision, challenges, roles and research issues of artificial intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *1*, Article 100001. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001

Krutka, D. G., Heath, M. K., & Smits, R. M. (2020). Toward a civics of technology. *Journal of Technology and Teacher Education*, *28*(2), 227–237.

Kukkar, A., Mohana, R., Sharma, A., & Nayyar, A. (2023). Prediction of student academic performance and identifying dropouts using artificial intelligence techniques: A review. *Education and Information Technologies*, *28*(7), 8683–8714. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11538-4

Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Ouyang, F., Zheng, L., & Jiao, P. (2022). Artificial intelligence in online higher education: A systematic review of empirical research from 2011 to 2020. *Education and Information Technologies*, *27*(6), 7893–7925. https://doi.org/10.1007/s10639-022-10925-9

Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.

Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson Education.

Samuel, S., Piper, K., & Matthews, D. (2024, September 30). *California's governor has vetoed a historic AI safety bill*. Vox. vox.com

Su, J., & Yang, W. (2022). Artificial intelligence in early childhood education: A scoping review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, *3*, Article 100049. https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100049

UNESCO. (2021). *Recommendation on the ethics of artificial intelligence*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO Publishing. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693

UNESCO. (2024). *AI and education: Guidance for policy-makers* (2nd ed.). UNESCO Publishing.

# การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

# DEVELOPMENT OF VIDEOS FOR KHON PERFORMANCE RAMAKIEN EPISODE HANUMAN CAPTURES NANG BENYAKAI FOR GRADE 4 STUDENTS

**กมลชนก สุดชนะ* กิตติธัช เทียนทอง* ชัยนันท์ พรหมนิลพะเนาว์* ณัฐนันท์ พรพานิช* ธนัชชา วีระนนท์* ปัญฑารีย์ อ่อนแก้ว* พัชร์วสา ชาญวิรัตน์* พิชยา วงษ์แพทย์* รัศมิ์ชาภัค พระราชา* สติญา สมุทรจินดา* อริสา วิสุทธิธนะกุล* จตุพร ภักดี** และนันทนา สาธิตสมมนต์****

KAMOLCHANOK SUTCHANA KITTITACH THEANTHONG CHIYANAN PHROMNINPHANAO NATTHANAN PORNPANICH THANATCHA WEERANON PANTEREE ONKAEW PHATVASA CHANWIRAT PITCHAYA WONGPAET RATCHAPAK PRARACHA SATIYA SAMUTJINDA ARISA VISUTITANAKUN CHATUPORN PHAKDEE AND NANTHANA SATHITSOMMON

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้น กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อนวัตกรรม จำนวน 3 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ และสื่อวีดิทัศน์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า สื่อวีดิทัศน์ประกอบด้วย 6 ส่วน ได้แก่ ภูมิหลังตัวละคร เนื้อเรื่องย่อ กระบวนท่ารำหลัก เครื่องแต่งกาย คำถามทบทวนความรู้ และลิงก์ศึกษาความรู้เพิ่มเติม ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.57) และคุณภาพ

*นักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
**อาจารย์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ด้านสื่อนวัตกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.39) แสดงให้เห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: สื่อวีดิทัศน์, โขน, หนุมานจับนางเบญกาย, นาฏศิลป์ไทย, นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## Abstract

This research aims to: 1) develop a video-based learning medium on the Ramakien Khon performance episode Hanuman Captures Benyakai for Grade 4 students, and 2) evaluate the quality of the developed video medium. The target group consisted of three experts in Thai classical dance and three experts in educational media, selected through purposive sampling. The research instruments included an interview form, a content quality evaluation form, a media quality evaluation form, and the developed instructional video. Data was analyzed using the mean and standard deviation.

The results indicated that the developed video consisted of six components: 1) background of the main characters, 2) plot summary, 3) principal dance movements, 4) costumes, 5) six review questions, and 6) links to additional learning resources. The content quality was evaluated at a high level ($\bar{X}$ = 4.41, S.D. = 0.57), while the media quality was evaluated at the highest level ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 0.39). These findings suggest that the developed video is appropriate and effective for use as instructional media in Thai dance education.

Keywords: instructional video, Khon, Ramakien Hanuman Captures Benyakai, Thai classical dance, Grade 4 students

**บทนำ**

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ด้านความรู้ ด้านคุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่ดีที่จำเป็นต่อการศึกษา การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งมุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ ในส่วนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ 6 นาฏศิลป์อยู่ในสาระที่ 3 มี 2 มาตรฐาน มาตรฐานและสาระการเรียนรู้เหล่านี้แสดงให้เห็นว่านาฏศิลป์มีความสำคัญในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงโขน ซึ่งเป็นหนึ่งในการแสดงนาฏศิลป์ไทยที่สะท้อนคุณค่าทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมได้อย่างชัดเจน ด้วยความเป็นศิลปะชั้นสูงที่ถือกำเนิดและได้รับการอุปถัมภ์จากราชสำนักมาตั้งแต่โบราณ ทำให้โขนมีแบบแผนที่เป็นมาตรฐานเฉพาะตั้งแต่ลีลาท่ารำ เครื่องแต่งกาย ดนตรี ไปจนถึงบทพระราชนิพนธ์ โดยเฉพาะการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ องค์ประกอบเหล่านี้เองที่รวมกันสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอันยิ่งใหญ่ คือ การแสดงโขน

โขน คือ นาฏกรรมชั้นสูงอย่างหนึ่งของไทย ที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ และได้วิวัฒนาการมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะการเล่นโขนได้วิธีเล่นและวิธีแต่งตัวมาจากการเล่นชักนาคดึกดำบรรพ์ ได้ท่าต่อสู้โลดโผน ท่ารำ ท่าเต้น มาจากบางส่วนของกระบี่กระบอง ซึ่งผู้เล่นหนังเอามาเล่นก่อนและได้ศิลปะหลายอย่างของการเล่นหนังใหญ่มาใช้ (ธีรภัทร์ ทองนิ่ม, 2555) แม้ว่าในอดีตโขนจะจำกัดอยู่เฉพาะในพิธีสำคัญเท่านั้น แต่เมื่อสืบทอดในระยะเวลาต่อมาได้มีการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากการผสมผสานศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกัน เช่น รูปแบบการแสดง เครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ฉาก เทคนิคแสง สี เสียง ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแสดงต่าง ๆ มีการส่งเสริมการสืบทอดและฟื้นฟูศิลปะการแสดงโขน ให้เป็นที่นิยมและมีการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครูผู้เชี่ยวชาญให้ศิษย์จากรุ่นสู่รุ่น การแสดงโขนจึงได้รับการอนุรักษ์และพัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนเป็นที่นิยมและแพร่หลาย ทำให้ในปี พ.ศ. 2561 องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ ประกาศขึ้นทะเบียนโขนเป็นรายการตัวแทนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ

โขน เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้รายการแรกของประเทศไทย ที่ได้รับการประกาศให้ขึ้นทะเบียนเป็นรายการตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ ซึ่งเป็นการยืนยันบทบาทของประเทศไทยในเวทีโลก อีกทั้งเป็นการสนับสนุนบทบาทประธานอาเซียนของประเทศไทย ในปี พ.ศ. 2562 โดยแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยได้มีการดำเนินงานเพื่อรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ตลอดจนเอกลักษณ์ของชาติเรื่องโขนให้เป็นที่ประจักษ์แก่คนไทยและนานาชาติ ซึ่งจะส่งผลต่อความเจริญงอกงามทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจในภูมิภาค (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562) ด้วยการยกระดับความสำคัญของโขนสู่เวทีโลกเช่นนี้ ทำให้การศึกษาและทำความเข้าใจในรายละเอียดของการแสดงโขนชุดต่าง ๆ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะโขนชุดที่มีความโดดเด่นและเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เช่น การแสดงโขน ชุด พระรามรบทศกัณฐ์ พระรามตามกวาง ทศกัณฐ์ลงสวน ทศกัณฐ์เกี้ยวนางเบญกาย นารายณ์ปราบนนทก หนุมานจับนางสุพรรณมัจฉา หนุมานจับนางเบญกาย เป็นต้น

หนุมานจับนางเบญกาย เป็นการแสดงที่อยู่ในโขน ชุด นางลอย ซึ่งการแสดงในตอนนี้อยู่ในโขนเรื่องรามเกียรติ์ บทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) พระองค์ได้เค้าโครงเรื่องรามเกียรติ์มาจากเรื่องรามายณะของอินเดีย (กรรณิกา สุดคำภา, 2525)

การแสดงชุดนี้ตัดตอนมาจากโขนเรื่องรามเกียรติ์ ชุด นางลอย มีเรื่องย่ออยู่ว่า นางเบญกาย เป็นหลานของทศกัณฐ์ ได้รับคำสั่งให้แปลงเป็นนางสีดา ทำตายลอยน้ำมาที่พลับพลาของพระราม เพื่อให้พระรามเห็น จะได้คิดว่านางสีดาตายแล้ว จะได้ยกทัพกลับไป แต่หนุมานเห็นผิดสังเกต เพราะศพลอยทวนน้ำมา ตลอดจนศพไม่มีบาดแผลจึงทูลขออนุญาตพระรามพิสูจน์ศพ โดยการนำศพไปเผาไฟ นางเบญกายทนความร้อนไม่ได้ จึงเหาะหนีตามควันไฟออกไป หนุมานเห็นจึงเข้าไล่ตามจับและได้เกี้ยวพาราสีกัน จนได้นางเบญกายเป็นภรรยา (พรเทพ บุญจันทร์เพ็ชร์, 2558) ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญในยุคปัจจุบันคือ เทคโนโลยีภาพและเสียงที่สามารถบันทึกรายละเอียดในเชิงลึกของการเคลื่อนไหว ภาษาท่า และความสอดคล้องของดนตรี ได้อย่างครบถ้วน คือ สื่อวีดิทัศน์ (Video Media)

วีดิทัศน์เป็นสื่อการศึกษาประเภทหนึ่ง ที่เรานิยมนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพราะสื่อวีดิทัศน์สามารถสื่อสารไปยังคนกลุ่มใหญ่ได้ และสามารถจัดเก็บเป็นข้อมูลหรือไฟล์ระบบดิจิทัลได้ การเรียนรู้จากวีดิทัศน์ผู้เรียนจะได้เรียนทั้งเสียงและเห็นทั้งภาพ ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมได้เป็นอย่างดี และเสียงสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อีกทางหนึ่ง (พงศ์ศักดิ์ บัวจะมะ, 2555) ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยของวราลักษณ์ เรืองจันทร์ (2561) เรื่อง การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนาฏยศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการฝึกทักษะจากเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 21.49 อยู่ในระดับดีมากสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนาฏยศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่าผลความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และงานวิจัยของกิตติยา จารุจินดา (2567) เรื่องการพัฒนาทักษะการปฏิบัติรำวงมาตรฐานรายวิชานาฏศิลป์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านริมใต้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความเหมาะสมของสื่อวีดิทัศน์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านมีค่าเฉลี่ยรวมมากกว่า 4.8 และทุกชุดมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 0.5 2) การพัฒนาทักษะการปฏิบัติรำวงมาตรฐานหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก 4 ทักษะ ได้แก่ 1)ทักษะการปฏิบัติท่าเอียงศีรษะและลำตัว ($\bar{X}$ = 41.20 , S.D. = 0.96) 2) ทักษะการปฏิบัติท่ามือ ($\bar{X}$ = 40.28 , S.D. = 1.34) 3) ทักษะการปฏิบัติท่าเอียงศีรษะ ลำตัวและมือ ($\bar{X}$ 40.56 , S.D. = 1.33) 4) ทักษะการปฏิบัติท่ารวมศีรษะจรดเท้า ($\bar{X}$ 40.96 , S.D. = 1.02) และอยู่ในระดับดี 1 ทักษะได้แก่ ($\bar{X}$ 36.64 , S.D. = 1.63) โดยทุกทักษะท่ารำวงมาตรฐานมีค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานใกล้เคียงกัน จากงานวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการนำสื่อวีดิทัศน์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนมีผลการพัฒนาทักษะการปฏิบัติที่ดีขึ้น และนักเรียนเกิดความพึงพอใจ ปัจจุบันมีการนำความรู้ต่าง ๆ มาอยู่ในรูปแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้เป็นประโยชน์และความสะดวกต่อผู้เรียน สามารถเรียนจากสื่อวีดิทัศน์ในช่วงเวลาใดก็ได้ จึงช่วยลดปัญหาด้านระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง

อีกทางหนึ่ง วีดิทัศน์จึงเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้ในการเรียนการสอน โดยเป็นทั้งสื่อหลักและสื่อเสริมเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นคณะผู้วิจัย เกิดแนวคิดในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีความน่าสนใจ โดยมุ่งหวังให้สามารถเรียนรู้การแสดงนาฏศิลป์ไทยอย่างสนุกสนาน เกิดความเข้าใจและซึมซับศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างลึกซึ้ง นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะ อีกทั้งเป็นเครื่องมือในการศึกษา อนุรักษ์ และเผยแพร่ศิลปะการแสดงโขน ก่อให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกในคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ ภูมิปัญญาไทย อันเป็นรากฐานสำคัญในการสืบสานและสร้างสรรค์ต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมนี้ ให้คงอยู่เป็นที่ประจักษ์ต่อไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. เพื่อหาคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ขอบเขตการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

1.1 ผู้เชี่ยวชาญการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทย จำนวน 3 ท่าน โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) มีประสบการณ์ด้านการสอนในด้านนาฏศิลป์ไทยไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2) สำเร็จการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทยไม่ต่ำกว่าปริญญาโท

1.2 กลุ่มเป้าหมายในการตรวจสอบคุณภาพด้านสื่อนวัตกรรม จำนวน 3 ท่าน โดยคณะผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงและกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1) มีประสบการณ์การสอนด้านสื่อนวัตกรรมไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2) สำเร็จการศึกษาทางด้านไม่ต่ำกว่าปริญญาโทสาขาบริหารการศึกษา หรือสาขานวัตกรรมศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย 1) ภูมิหลังของหนุมานและนางเบญกาย 2) เนื้อเรื่องย่อการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย 3) กระบวนท่ารำหลัก การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย 4) อธิบายเครื่องแต่งกายของตัวหนุมานและนางเบญกาย 5) คำถามทบทวนความรู้ 6 ข้อ 6) แนะนำลิงค์ความรู้เพิ่มเติม (คลิปหนุมานจับนางเบญกาย เกร็ดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ)

**วิธีการศึกษา**

คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ ซึ่งแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลเพื่อประกอบการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ขั้นตอนที่ 3 การประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อประกอบการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. แบบประเมินด้านเนื้อหาทางด้านนาฏศิลป์ไทย และ แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3. สื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**ผลการศึกษา**

ผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบผลดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงโขน เรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย โดยประกอบด้วยเนื้อหาด้านประวัติความเป็นมา ลักษณะตัวละคร กระบวนท่ารำ เครื่องแต่งกาย และรูปแบบการแสดง ทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นภาพรวมของการแสดงได้อย่างชัดเจน

สื่อวีดิทัศน์ที่พัฒนาขึ้นมีรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม ใช้ภาพและเสียงช่วยสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ได้

2. ผลการประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและด้านสื่อ โดยเนื้อหามีความถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์ไทย มีการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นระบบ และสามารถถ่ายทอดรายละเอียดของการแสดงโขนได้อย่างครบถ้วน

**สรุปผลการวิจัย**

จากการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า

1. สื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาประกอบการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ โดยประกอบไปด้วย 1) ภูมิหลังของหนุมานและนางเบญกาย 2) เนื้อเรื่องย่อการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย 3) กระบวนการท่ารำหลัก การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานจับนางเบญกาย 4) อธิบายเครื่องแต่งกายของตัวหนุมานและนางเบญกาย 5) คำถามทบทวนความรู้ 6 ข้อ 6) แนะนำลิงค์ความรู้เพิ่มเติม (คลิปหนุมานจับนางเบญกาย เกร็ดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ)

2. สื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยในสื่อ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อนวัตกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 มีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดและสามารถนำไปใช้กับผู้เรียนได้

**อภิปรายผล**

จากการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถอภิปรายผลการวิจัยที่พบในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีเนื้อหาประกอบการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ โดยประกอบไปด้วย 1) ภูมิหลังของหนุมานและนางเบญกาย 2) เนื้อเรื่องย่อการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย 3) กระบวนท่ารำหลัก การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอนหนุมานจับนางเบญกาย 4) อธิบายเครื่องแต่งกายของตัวหนุมานและนางเบญกาย 5) คำถามทบทวนความรู้ 6 ข้อ 6) แนะนำลิงค์ความรู้เพิ่มเติม (คลิปหนุมานจับนางเบญกาย เกร็ดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ) มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยในสื่อ ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.41 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 ผลการประเมินคุณภาพอยู่ในระดับดีมากและผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อนวัตกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 พบว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากที่สุด เป็นเพราะในการดำเนินการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นั้น คณะผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร วรรณกรรม ตลอดจนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังกล่าวสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล นอกจากนี้ในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ คณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ โดยมีกระบวนการสร้างสื่อวีดิทัศน์อย่างเป็นขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลการจัดทำกำหนดเนื้อหาการจัดทำ ออกแบบการจัดทำ ดำเนินการจัดทำ 2) ขั้นตอนการทำงานจริง ประกอบด้วย การสร้างฉากและการนำตัวละครเข้าสู่ฉาก การบันทึกภาพนิ่งและการบันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค Green Screen เพื่อให้สื่อมีความสอดคล้องเข้ากับบริบท 3) ขั้นตอนการตกแต่งปิดงาน คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเกมตอบคำถามทบทวนความรู้ภายในสื่อวีดิทัศน์ ประกอบการตัดต่อภาพ เสียงให้มีความสมบูรณ์ก่อนเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม YouTube จากการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีคุณภาพระดับความเหมาะสมอยู่ในระดับมากและมากที่สุดทั้ง 2 ด้าน แสดงให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ดำเนินการอย่างเป็นระบบ มีการวิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบ และตรวจสอบความถูกต้องในทุกขั้นตอน ส่งผลให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวราลักษณ์ เรืองจันทร์ (2561) ซึ่งใช้กระบวนการออกแบบและพัฒนาสื่อ ได้ดำเนินการสร้างประกอบไปด้วย 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต 2) ขั้นตอนการผลิต และ 3) ขั้นตอนหลังการผลิต โดยผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การนำนาฏยศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความถูกต้องตรงกับบทเรียน มีความน่าสนใจ บทเรียนทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก ข้อมูลสร้างความดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ระยะเวลาของสื่อ 50 นาที 2) การประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมากที่สุด ($\overline{X}$ = 21.49 , S.D. = 2.30) และ 3) การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์โดยกลุ่มเป้าหมาย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.71 , S.D. = 0.46)

ผลการประเมินและวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า คุณภาพด้านเนื้อหานาฏศิลป์ไทยของสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 และการประเมินด้านสื่อนวัตกรรมของสื่อวีดิทัศน์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความเหมาะสมในด้านเนื้อหาและการวัดและประเมินผลสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างประสิทธิภาพ

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. ควรพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตอน หนุมานจับนางเบญกาย เพื่อไปใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์

2. ควรอธิบายความเป็นมาโดยย่อของการแสดงโขน ตัวละครสำคัญและเนื้อเรื่องตอนหนุมานจับนางเบญกายเพิ่ม เพื่อให้นักเรียนมีพื้นฐานความเข้าใจก่อนรับชมสื่อวีดิทัศน์

3. ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมเสริมหลังการรับชม เช่น การตอบคำถาม การแสดงบทบาทสมมุติหรือการวาดภาพตัวละคร เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ของผู้เรียน

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ในตอนอื่น ๆ ของเรื่องรามเกียรติ์หรือการแสดงนาฏศิลป์ไทยประเภทอื่น เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของสื่อและขยายผลการเรียนรู้ให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น

2. ควรทดลองใช้สื่อวีดิทัศน์กับกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลาย เช่น นักเรียนต่างโรงเรียนหรือต่างระดับชั้น เพื่อประเมินประสิทธิผลของสื่อในบริบทที่แตกต่างกัน

3. ควรศึกษาความพึงพอใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์อย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาและปรับปรุงสื่อในอนาคตให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

**รายการอ้างอิง**

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). *โขน มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ รายการแรกของประเทศไทย*. กระทรวงวัฒนธรรม.

กรรณิกา สุดคำภา. (2525). *การวิเคราะห์ท่วงท่าและกระบวนรำโขนละคร ชุดนางลอย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิตติยา จารุจินดา, และ วีระศักดิ์ ชมภูคำ. (2567). *การพัฒนาทักษะการปฏิบัติรำวงมาตรฐาน รายวิชานาฏศิลป์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้าน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านริมใต้*. วารสารบัณฑิตวิจัย มหาวิทยาลัยนอร์ท-เชียงใหม่, 3(1).

ธีรภัทร์ ทองนิ่ม. (2555). *โขน*. โอเดียนสโตร์.

พงศ์ศักดิ์ บัวจะมะ. (2555). *การพัฒนาวีดิทัศน์บนอินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมความมีจิตสาธารณะของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี]. คลังปัญญา มทร.ธัญบุรี.

พรเทพ บุญจันทร์เพ็ชร์. (2558). *การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ชุดหนุมานจับนางเบญกาย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วราลักษณ์ เรืองจันทร์. (2561). *การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนาฏยศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

# PASS MODEL นวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

# THE PASS MODEL: AN INNOVATION FOR MANAGING STUDENTS' INCOMPLETE GRADES AT SUPHANBURI COLLEGE OF DRAMATIC ARTS, BUNDITPATANASILPA INSTITUTE OF FINE ARTS

**ทิพอนงค์ กุลเกตุ* เกษร กลีบมาลัย* ชลทิพย์ แตงอ่อน* และยอดชาย กุลเกตุ***

THIP-ANONG GULGATE KASORN KLEEPMALAI CHONLATIP TANGOON AND YODCHAI GULGATE

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี 2) ศึกษาผลการใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการใช้ PASS Model กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง ปีการศึกษา 2568 จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม แบบสรุปรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอน 4 ขั้น ประกอบด้วย P A S S และ บทบาทผู้เกี่ยวข้อง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.57, S.D.=0.58) 2) ผลการทดลองใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง ก่อนการใช้ PASS Model มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 35 คน ภายหลังการดำเนินงานตาม PASS Model เหลือนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 8 คน ลดลงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 77.14 และ 3) ผลประเมินการใช้ PASS Model ผู้เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.79, S.D.=0.34)

คำสำคัญ: นวัตกรรมทางการศึกษา, ผลการเรียนติดค้าง, การวัดและประเมินผล

*อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

## Abstract

This research aims to: 1) develop the PASS Model for addressing students' incomplete grades at Suphanburi College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts; 2) investigate the effectiveness of the PASS Model in reducing the number of students with incomplete grades; and 3) examine stakeholders' satisfaction with the implementation of the PASS Model. The target group consisted of 35 students with incomplete grades in the academic year 2025. The research instruments included a semi-structured interview form, a model appropriateness evaluation form, a record form of students with incomplete grades, and a satisfaction questionnaire. Data was analyzed using percentage, mean, standard deviation, and content analysis.

The research findings revealed that: 1) the PASS Model developed for managing students' incomplete grades consisted of four components: principles, objectives, a four-step process (Publish, Assign, Submit, and Share), and stakeholder roles; 2) the implementation of the PASS Model effectively reduced the number of students with incomplete grades from 35 to 8, representing a reduction of 27 students or 77.14 percent; and 3) stakeholders' overall satisfaction with the PASS Model was at the highest level (M = 4.79, SD = 0.34).

Keywords: Educational innovation, Incomplete Grades, Learning Assessment

**บทนำ**

ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ได้รับการยอมรับว่าเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา และเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารสถานศึกษาโดย UNESCO (2021) ได้เสนอว่าระบบการศึกษายุคใหม่ควรมุ่งพัฒนากระบวนการบริหารจัดการที่สามารถตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมและความต้องการของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว มีการใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ขณะที่นวัตกรรมทางการศึกษาถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา สร้างความแตกต่างและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ ทั้งในระดับห้องเรียนและระดับสถานศึกษา (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ [องค์การมหาชน], 2564) ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา แนวคิดการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ได้เปลี่ยนจากการมุ่งพัฒนาสื่อหรือเทคโนโลยี

เพียงอย่างเดียว ไปสู่การพัฒนาระบบกระบวนการ และรูปแบบการบริหารจัดการที่สามารถแก้ปัญหาในบริบทจริงของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ OECD (2023) ได้เสนอว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่มีคุณภาพควรตั้งอยู่บนฐานข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้อง สามารถนำข้อมูลมาใช้ประกอบการตัดสินใจ และมีระบบติดตามผลที่ชัดเจน ขณะที่ UNESCO (2021) ให้ความสำคัญกับการสร้างระบบการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ Chomeya และ Tayraukham (2022) อธิบายว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิผลควรประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ความสอดคล้องกับปัญหาจริง ความสามารถในการนำไปใช้ได้จริง และการสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับผู้เรียนและสถานศึกษา ส่วน Turrado-Sevilla และ Cantón-Mayo (2022) พบว่า นวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จมักมีโครงสร้างการดำเนินงานที่ชัดเจน สามารถติดตามผลได้ และเปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการดำเนินงาน

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดการศึกษา เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ใช้สะท้อนพัฒนาการ ความรู้ ความสามารถ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นข้อมูลสารสนเทศสำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจทางวิชาการและการบริหารสถานศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2566) ได้กำหนดให้สถานศึกษาดำเนินการวัดและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งจัดให้มีระบบช่วยเหลือและส่งเสริมผู้เรียนที่มีผลการเรียนไม่เป็นไปตามเกณฑ์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนา ปรับปรุง และแก้ไขผลการเรียนตามศักยภาพของตนเอง อย่างไรก็ตาม ในการดำเนินงานจริงของสถานศึกษาหลายแห่ง ยังคงประสบปัญหาผลการเรียนติดค้างประเภท 0 ร มส และ มผ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการเรียนต่อการสำเร็จการศึกษาและโอกาสทางการศึกษาของผู้เรียน จากข้อมูลของงานวัดผลและประเมินผล พบว่า ปีการศึกษา 2566 มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 72 คน จากนักเรียนทั้งหมด 309 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 ปีการศึกษา 2567 มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 64 คน จากนักเรียนทั้งหมด 260 คน คิดเป็นร้อยละ 24.62 และปีการศึกษา 2568 มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 35 คน จากนักเรียนทั้งหมด 275 คน คิดเป็นร้อยละ 12.73 แม้ว่าจำนวนผู้เรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจะมีแนวโน้มลดลง แต่ยังคงส่งผลกระทบต่อการบริหารจัดการงานวิชาการของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ปัญหาผลการเรียนติดค้างยังส่งผลกระทบโดยตรงต่อผู้เรียน โดยพบว่าในปีการศึกษา 2566 มีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 จบการศึกษาไม่พร้อมรุ่นจำนวน 7 คน ปีการศึกษา 2567 มีนักเรียนที่ต้องรอการอนุมัติจบการศึกษาในปีถัดไปจำนวน 1 คน และปีการศึกษา 2568 มีนักเรียนจบการศึกษาไม่พร้อมรุ่นจำนวน 1 คน ลาออกจากสถานศึกษาจำนวน 1 คน และต้องรอการอนุมัติจบการศึกษา

ในปีการศึกษา 2569 อีกจำนวน 1 คน สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาผลการเรียนติดค้างไม่ได้ส่งผลเฉพาะต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังส่งผลต่อโอกาสทางการศึกษาและการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในระยะยาว

แม้ว่าวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีจะมีแนวปฏิบัติในการแก้ไขผลการเรียนติดค้างตามระเบียบของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และกระทรวงศึกษาธิการอย่างชัดเจน แต่จากการศึกษาสภาพการดำเนินงานพบว่า ยังมีข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่ การขาดระบบสารสนเทศที่สามารถติดตามข้อมูลได้อย่างเป็นปัจจุบัน การติดตามนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างยังต้องอาศัยการประสานงานหลายขั้นตอน การสื่อสารข้อมูลระหว่างครูผู้สอน ครูที่ปรึกษา นักเรียน และงานวัดผลยังไม่เป็นระบบ รวมทั้งยังไม่มีเครื่องมือหรือนวัตกรรมที่ช่วยติดตามความก้าวหน้าในการแก้ไขผลการเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การดำเนินงานเกิดความล่าช้าและขาดประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของศิริพงษ์ ทะหล้า (2567) ที่พบว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการแก้ไขผลการเรียน 0 ร มส และ มผ คือ การมีระบบติดตามผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง การใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ และการมีส่วนร่วมของครู ผู้บริหาร และผู้ปกครองในการช่วยเหลือผู้เรียน ขณะที่ฐานิสสโร พระพนมภรณ์ และคณะ (2563) ได้เสนอว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพควรเป็นนวัตกรรมที่สามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามบริบทของสถานศึกษา มีขั้นตอนที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้ได้จริง และเปิดโอกาสให้ผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน จากการศึกษาวรรณกรรมและสภาพปัญหาดังกล่าว พบว่ายังไม่ปรากฏรูปแบบหรือนวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเฉพาะสำหรับบริบทของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่มีลักษณะเฉพาะด้านการจัดการเรียนการสอนศิลปวัฒนธรรมควบคู่กับการศึกษาสามัญและสายอาชีพ ผู้วิจัยจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูล การติดตาม การประสานงาน และการสื่อสารของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายให้เป็นระบบเดียวกัน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างส่วนใหญ่ยังคงดำเนินการภายใต้แนวปฏิบัติตามระเบียบงานวัดและประเมินผล หรือเป็นการติดตามผู้เรียนในลักษณะรายกรณี โดยมุ่งเน้นบทบาทของครูผู้สอนหรือครูที่ปรึกษาเป็นสำคัญ ขณะที่งานวิจัยที่พัฒนารูปแบบการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างอย่างเป็นระบบยังมีจำนวนจำกัด และยังไม่พบงานวิจัยที่บูรณาการกับการใช้ข้อมูลสารสนเทศ การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง และการสื่อสารอย่างต่อเนื่องเข้าไว้ในรูปแบบเดียวกัน เพื่อใช้แก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างโดยเฉพาะ นอกจากนี้ยังไม่ปรากฏรูปแบบหรือนวัตกรรมการบริหารจัดการ ผลการเรียนติดค้างที่พัฒนาขึ้นเฉพาะสำหรับบริบทของวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ซึ่งมีลักษณะการจัดการศึกษาที่ผสมผสานการศึกษาขั้นพื้นฐาน การอาชีวศึกษา และการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ส่งผลให้การ

ติดตามและแก้ไขผลการเรียนติดค้างมีความซับซ้อนมากกว่าสถานศึกษาทั่วไป ช่องว่างดังกล่าวจึงนำไปสู่การพัฒนา PASS Model เพื่อเป็นนวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง แม้ว่าจะมีการศึกษานวัตกรรมทางการศึกษา และรูปแบบการบริหารจัดการในสถานศึกษาหลากหลายรูปแบบ แต่จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ขณะที่งานวิจัยเกี่ยวกับการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างยังมีจำนวนจำกัด และส่วนใหญ่เป็นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการแก้ไขผลการเรียน มากกว่าการพัฒนารูปแบบหรือระบบบริหารจัดการที่เป็นนวัตกรรมอย่างเป็นรูปธรรม Kanitkan Pankaew, Setthawit Chanowan และ Sutthimun Piyakoson (2025) ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษายุคใหม่ ควรมุ่งออกแบบระบบการดำเนินงานที่สามารถตอบสนองต่อปัญหาเฉพาะของสถานศึกษา และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทขององค์กร ขณะที่ Indaryanti และคณะ (2024) เสนอว่าการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมควรให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ปัญหาจริง การออกแบบนวัตกรรม การทดลองใช้ และการประเมินผลในบริบทจริง เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างยั่งยืน

ด้วยเหตุนี้ งานวัดผลและประเมินผล วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี จึงได้พัฒนา PASS Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Publish (ประกาศผลการเรียนและรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง) Assign (มอบหมายและลงทะเบียนซ่อมเสริม) Submit (ส่งและอนุมัติผลการแก้ไข) และ Share (สื่อสารและแจ้งผลแก่ผู้เกี่ยวข้อง) เพื่อสร้างระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ สามารถติดตามสถานะของผู้เรียนได้อย่างต่อเนื่อง ลดความล่าช้าในการดำเนินงาน และลดจำนวนผู้เรียนที่มีผลการเรียนติดค้างอย่างเป็นรูปธรรม อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษา และเป็นต้นแบบสำหรับสถานศึกษาอื่นที่ประสบปัญหาในลักษณะเดียวกันต่อไป

**วัตถุประสงค์**

1. เพื่อพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการใช้ PASS Model

กรอบแนวคิดการวิจัย

การพัฒนา PASS Model ในการวิจัยครั้งนี้สังเคราะห์ขึ้นจากแนวคิดและทฤษฎีทางการบริหารการศึกษา 3 ประการ ได้แก่

1. การบริหารโดยใช้ข้อมูลสารสนเทศ (Information-Based Management) ซึ่งมุ่งเน้นการใช้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นปัจจุบันในการวางแผน ติดตาม และตัดสินใจทางการบริหาร

2. การบริหารแบบมีส่วนร่วม (Stakeholder Participation) ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ครูผู้สอน ครูที่ปรึกษา นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

3. การสื่อสารอย่างต่อเนื่อง (Continuous Communication) เพื่อให้เกิดการรับรู้ข้อมูล การติดตามผล และการประสานงานอย่างเป็นระบบ

แนวคิดทั้ง 3 ประการถูกนำมาสังเคราะห์เป็น PASS Model ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Publish (ประกาศข้อมูล) Assign (มอบหมายและประสานงาน) Submit (ส่งและอนุมัติผลการแก้ไข) และ Share (สื่อสารและแจ้งผล) โดยคาดหวังให้เกิดผลลัพธ์คือการลดจำนวนผู้เรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง และเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารงานวัดและประเมินผลของสถานศึกษา

**วิธีการศึกษา**

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเชิงปฏิบัติการ (Research and Development for Educational Innovation) มุ่งพัฒนานวัตกรรมที่ใช้แก้ปัญหาจริงในบริบทของสถานศึกษา โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนา PASS Model

คณะผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลการเรียนติดค้างจากเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างย้อนหลัง จากนั้นพัฒนา PASS Model และนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงโมเดล รายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบ PASS Model จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ศึกษานิเทศก์ด้านการวัดและประเมินผล ผู้ปฏิบัติงานด้านการวัดและประเมินผล วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเกี่ยวกับสภาพปัญหาและแนวทางการแก้ไขผลการเรียนติดค้าง และแบบประเมินความเหมาะสมของ PASS Model มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้ได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง การวัดและประเมินผล และระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน

2) ศึกษาข้อมูลสถิติ ผลการเรียนติดค้าง ปีการศึกษา 2566–2568

3) สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับสภาพปัญหา สาเหตุ และแนวทางการแก้ไขผลการเรียนติดค้าง

4) นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และพัฒนา PASS Model ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ Publish, Assign, Submit และ Share

5) นำ PASS Model ที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุง

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2) วิเคราะห์ผลการประเมินความเหมาะสมของ PASS Model โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ระยะที่ 2 การทดลองใช้ PASS Model

คณะผู้วิจัยดำเนินการตามกระบวนการแก้ไขผลการเรียนติดค้างของ PASS Model ได้แก่ Publish, Assign, Submit และ Share รายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรีที่มีผลการเรียนติดค้าง ปีการศึกษา 2568 จำนวน 35 คน ข้อมูล ณ วันที่ 10 ตุลาคม 2568

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ PASS Model และ แบบสรุปรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถนำไปใช้ได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ดำเนินการตามขั้นตอนของ PASS Model ประกอบด้วย

- Publish ประกาศผลการเรียนและรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง
- Assign มอบหมายลงทะเบียนซ่อมเสริม
- Submit ส่งและอนุมัติผลการแก้ไข
- Share สื่อสารและแจ้งผลทุกฝ่าย

2) ติดตามผลการดำเนินงานตลอดภาคเรียน

3) บันทึกจำนวนผู้เรียนที่ผ่านการเรียนซ่อมเสริม

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1) วิเคราะห์จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างก่อนและหลังการใช้ PASS Model

2) เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของจำนวนผู้เรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

ระยะที่ 3 การประเมินผลการใช้ PASS Model

ผู้วิจัยประเมินผลการใช้ PASS Model จากการเปรียบเทียบจำนวนผู้เรียนที่มีผลการเรียนติดค้างก่อน และหลังการดำเนินงาน รวมทั้งศึกษาความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการใช้ PASS Model รายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง จำนวน 15 คน ครูประจำวิชา จำนวน 5 คน ครูที่ปรึกษา จำนวน 5 คน รวม 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ครอบคลุม 3 ด้าน 1) ด้านกระบวนการดำเนินงาน 2) ด้านการสื่อสารและการติดตามผล และ 3) ด้านประสิทธิผลของการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 0.50 แสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้ได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ดำเนินการสอบถามความพึงพอใจภายหลังเสร็จสิ้นการใช้ PASS Model

2) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม รวบรวมและบันทึกข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และแปลผลตามเกณฑ์การประเมินแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ

**ผลการศึกษา**

การวิจัย เรื่อง PASS Model: นวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้าง ศึกษาผลการใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง และศึกษาความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการใช้ PASS Model ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี

ผลการพัฒนา PASS Model ได้มาจากการศึกษาสภาพปัญหาผลการเรียนติดค้าง การวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา และการสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง โดยผลการศึกษาพบว่า PASS Model เป็นนวัตกรรมเชิงกระบวนการที่พัฒนาโดยงานวัดผลและประเมินผล วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 หลักการ

1) การบริหารโดยใช้ข้อมูลสารสนเทศ (Information-Based Management)

2) การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง (Stakeholder Participation)

3) การสื่อสารอย่างต่อเนื่อง (Continuous Communication)

องค์ประกอบที่ 2 วัตถุประสงค์

เพื่อลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง

องค์ประกอบที่ 3 ขั้นตอน PASS Model

ขั้นที่ 1 – P: Publish (ประกาศผลการเรียน)

งานวัดผลและประเมินผล ประกาศผลการเรียนอย่างเป็นทางการภายหลังสิ้นสุดภาคเรียน พร้อมจัดทำรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียน 0, ร, มส, หรือ มผ โดยจำแนกตามระดับชั้นและรายวิชา เพื่อให้ผู้บริหารและทุกฝ่ายรับทราบสถานการณ์เบื้องต้น

ขั้นที่ 2 – A: Assign (มอบหมายลงทะเบียนซ่อมเสริม)

นักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างลงทะเบียนเรียนซ่อมเสริมผ่านแบบฟอร์ม วช.004 (ใบลงทะเบียนซ่อมเสริม) และ วช.005 (ใบขออนุมัติซ่อมเสริม) โดยงานวัดผลฯ ทำหน้าที่ประสานงานระหว่างนักเรียน ครูที่ปรึกษา และครูประจำวิชาเพื่อจัดตารางและกำหนดวิธีการซ่อมเสริมที่เหมาะสม

ขั้นที่ 3 – S: Submit (ส่งและอนุมัติผลการแก้ไข)

ครูประจำวิชาดำเนินการสอนซ่อมเสริมและส่งผลการแก้ไขผ่านแบบฟอร์ม วช.008 (แบบรายงานผลการเรียนซ่อมเสริม) งานวัดผลฯ จัดทำบันทึกข้อความขออนุมัติผลการเรียนซ่อมเสริมต่อผู้บริหาร และดำเนินการ Update ข้อมูลในระบบเมื่อได้รับอนุมัติ

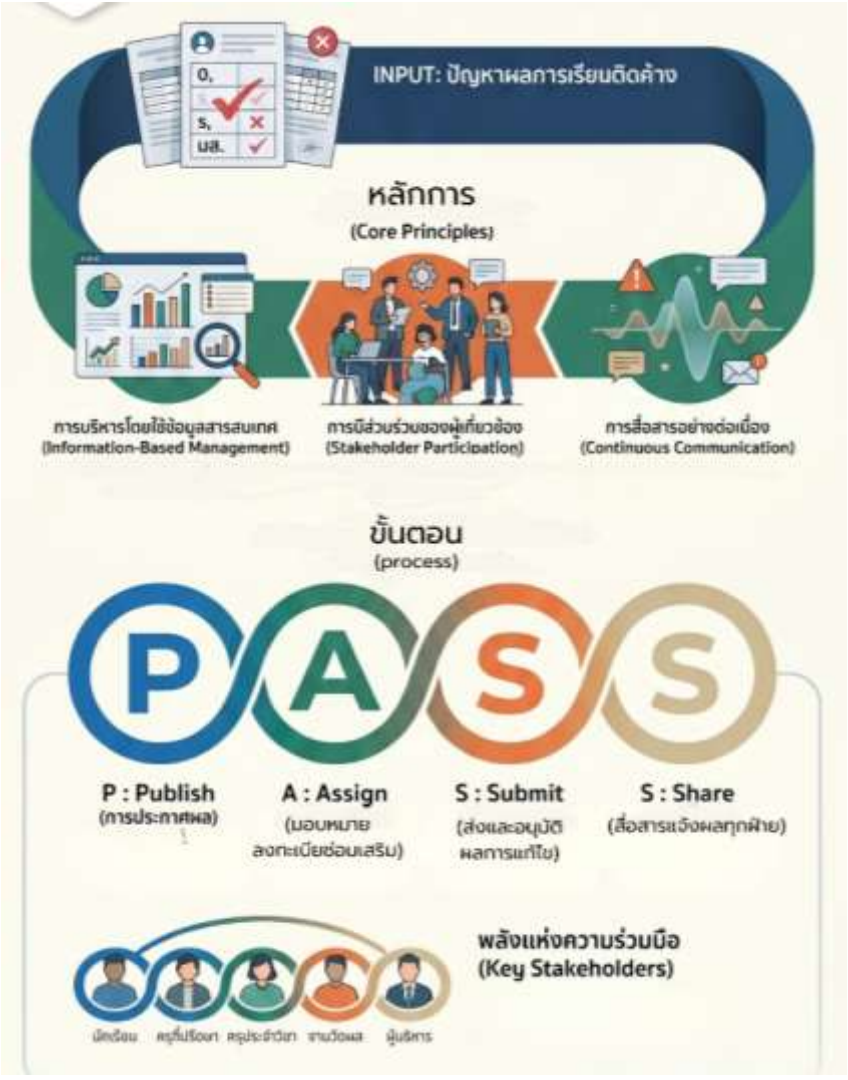
ขั้นที่ 4 – S: Share (สื่อสารแจ้งผลทุกฝ่าย)

งานวัดผลฯ จัดทำ Infographic สรุปสถิตินักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง และส่งลิงก์ Update ข้อมูลให้ครูที่ปรึกษาและครูประจำวิชาทราบผ่านช่องทางดิจิทัล พร้อมทั้งปิดประกาศข้อมูล ณ หน้าห้องงานวัดผลและประเมินผล เพื่อให้นักเรียนสามารถตรวจสอบสถานะผลการเรียนของตนเองได้

องค์ประกอบที่ 4 บทบาทของผู้มีส่วนร่วม

| องค์ประกอบ | กิจกรรมหลัก | ผู้รับผิดชอบ | ผลที่คาดหวัง |
|---|---|---|---|
| P: Publish | ประกาศผลการเรียน | งานวัดผล | การรับรู้ข้อมูล |
| A: Assign | ลงทะเบียนซ่อมเสริม | นักเรียน/ครูที่ปรึกษา | เข้าสู่กระบวนการ |
| S: Submit | ส่งผลแก้ไข | ครูประจำวิชา | อนุมัติผลการเรียน |
| S: Share | แจ้งผลทุกฝ่าย | งานวัดผล | ติดตามต่อเนื่อง |

นำเสนอเป็นภาพประกอบดังนี้




**ภาพที่ 1 PASS Model: นวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างของนักเรียน วิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**
**ที่มา: คณะผู้วิจัย**

ตารางที่ 1 ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

| | $\bar{X}$ | S.D. | แปลผล |
|---|---|---|---|
| **ด้านองค์ประกอบของโมเดล** | | | |
| องค์ประกอบของ PASS Model มีความครบถ้วนและครอบคลุมกระบวนการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| ขั้นตอน Publish (การประกาศข้อมูล) มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพการดำเนินงานของสถานศึกษา | 4.33 | 0.58 | มาก |
| ขั้นตอน Assign (การมอบหมายและประสานงาน) มีความเหมาะสมต่อการติดตามและแก้ไขผลการเรียนติดค้าง | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| ขั้นตอน Submit (การส่งและตรวจสอบผลการแก้ไขผลการเรียน) มีความชัดเจนและสามารถปฏิบัติได้จริง | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| ขั้นตอน Share (การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูล) มีความเหมาะสมต่อการสร้างการรับรู้และการติดตามผล | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **ด้านการนำไปใช้** | | | |
| PASS Model มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงในบริบทของสถานศึกษา | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| บทบาทและหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องใน PASS Model มีความชัดเจนและเหมาะสม | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| PASS Model เอื้อต่อการประสานงานระหว่างผู้บริหาร ครูประจำวิชา ครูที่ปรึกษา งานวัดผล และนักเรียน | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| **ด้านประโยชน์** | | | |
| PASS Model มีศักยภาพในการลดปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียน | 4.67 | 0.58 | มากที่สุด |
| PASS Model สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการงานวัดและประเมินผลของสถานศึกษาได้ | 4.33 | 0.58 | มาก |
| | **4.57** | **0.58** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของ PASS Model โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.57, S.D.=0.58) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ องค์ประกอบของ PASS Model มีความครบถ้วนและครอบคลุมกระบวนการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง ขั้นตอน Assign ขั้นตอน Submit ขั้นตอน Share ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง ความชัดเจนของบทบาทผู้เกี่ยวข้อง การเอื้อต่อการประสานงาน และศักยภาพในการลดปัญหาผลการเรียนติดค้าง ($\bar{X}$= 4.67, S.D.=0.58) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ความเหมาะสมของขั้นตอน Publish และความสามารถในการเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการงานวัดและประเมินผลของสถานศึกษา ($\bar{X}$= 4.33, S.D.=0.58) ซึ่งยังคงอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้ PASS Model ลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง

ภายหลังการพัฒนา PASS Model ผู้วิจัยได้นำโมเดลดังกล่าวไปทดลองใช้กับนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง ปีการศึกษา 2568 จำนวน 35 คน เพื่อศึกษาผลการใช้โมเดลในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง โดยมีผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง

| **นักเรียนติดค้าง (31 มีนาคม 2569)** | **ก่อนใช้ PASS Model (คน)** | **หลังใช้ PASS Model (คน)** | **ลดลง (คน)** | **ร้อยละการลดลง** |
|---|---|---|---|---|
| ม.1 | 11 | 0 | 11 | 100.00 |
| ม.2 | 6 | 0 | 6 | 100.00 |
| ม.3 | 3 | 0 | 3 | 100.00 |
| ปวช.1 | 7 | 3 | 4 | 57.14 |
| ปวช.2 | 5 | 3 | 2 | 40.00 |
| ปวช.3 | 3 | 2 | 1 | 33.33 |
| **รวม** | **35** | **8** | **27** | **77.14** |

จากตารางที่ 2 พบว่า ก่อนการใช้ PASS Model มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 35 คน ภายหลังการดำเนินงานตาม PASS Model เหลือนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 8 คน ลดลงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 77.14 โดยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถแก้ไขผลการเรียนติดค้างได้ครบทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ส่วนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพยังคงมีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างบางส่วน ได้แก่ ปวช.1 จำนวน 3 คน ปวช.2 จำนวน 3 คน และ ปวช.3 จำนวน 2 คน

ตอนที่ 3 ผลประเมินการใช้ PASS Model

ภายหลังการทดลองใช้ PASS Model ผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model แบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ครอบคลุม 3 ด้าน 1) ด้านกระบวนการดำเนินงาน 2) ด้านการสื่อสารและการติดตามผล และ 3) ด้านประสิทธิผลของการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง จำนวน 15 คน ครูประจำวิชา จำนวน 5 คน ครูที่ปรึกษา จำนวน 5 คน รวม 25 คน ผลการศึกษาดังนี้

ตารางที่ 3 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้องที่มีต่อการใช้ PASS Model

| **รายการประเมิน** | $\bar{X}$ | **S.D.** | **แปลผล** |
|---|---|---|---|
| ด้านที่ 1 กระบวนการดำเนินงาน | 4.69 | 0.44 | มากที่สุด |
| ด้านที่ 2 การสื่อสารและการติดตามผล | 4.80 | 0.37 | มากที่สุด |
| ด้านที่ 3 ประสิทธิผลของการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง | 4.89 | 0.21 | มากที่สุด |
| | **4.79** | **0.34** | **มากที่สุด** |

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.79, S.D.=0.34) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านประสิทธิผลของการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}$=4.89, S.D.=0.21) รองลงมา ได้แก่ ด้านการสื่อสารและการติดตามผล ($\bar{X}$= 4.80, S.D.=0.37) และด้านกระบวนการดำเนินงาน ($\bar{X}$=4.69, S.D.=0.44) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า PASS Model สามารถนำไปใช้ในการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้รับการยอมรับจากผู้เกี่ยวข้องทุกกลุ่มในระดับมากที่สุด

**สรุปผลการวิจัย**

1. ผลการพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอน 4 ขั้น ประกอบด้วย P A S S และ บทบาทผู้เกี่ยวข้อง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$= 4.57, S.D.=0.58)

2. ผลการทดลองใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างก่อนการใช้ PASS Model มีนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 35 คน ภายหลังการดำเนินงานตาม PASS Model เหลือนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างจำนวน 8 คน ลดลงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 77.14

3. ผลประเมินการใช้ PASS Model ผู้เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.79, S.D.=0.34)

**อภิปรายผล**

1. ผลการพัฒนา PASS Model สำหรับการแก้ไขปัญหาผลการเรียนติดค้างของนักเรียนวิทยาลัยนาฏศิลปสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า PASS Model ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ หลักการ วัตถุประสงค์ ขั้นตอนการดำเนินงาน 4 ขั้น ประกอบด้วย Publish (การประกาศข้อมูล) Assign (การมอบหมายและประสานงาน) Submit (การส่งและตรวจสอบผลการแก้ไข) และ Share (การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูล) รวมทั้งกำหนดบทบาทของผู้เกี่ยวข้องไว้อย่างชัดเจน โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.58) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก PASS Model ได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานของการศึกษาสภาพปัญหาจริงของสถานศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียนติดค้างย้อนหลัง และการสังเคราะห์แนวคิดการบริหารจัดการสถานศึกษาโดยใช้ข้อมูลสารสนเทศร่วมกับการบริหารแบบมีส่วนร่วม ส่งผลให้รูปแบบมีความสอดคล้องกับบริบทการดำเนินงานจริงของสถานศึกษาและสามารถนำไปใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Hoy and Miskel (2013) ที่เสนอว่าการบริหารสถานศึกษาที่มีประสิทธิภาพควรอาศัยข้อมูลสารสนเทศที่ถูกต้องและทันสมัย เพื่อใช้ในการวางแผน ติดตาม และตัดสินใจทางการบริหาร

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับ Chomeya and Tayraukham (2022) ที่เสนอว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่มีคุณภาพควรเกิดจากการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้จริง มีองค์ประกอบที่ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทของสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังสอดคล้องกับ Turrado-Sevilla and Cantón-Mayo (2022) ที่พบว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งานมักเป็นนวัตกรรมที่มีขั้นตอนการดำเนินงานชัดเจน สามารถติดตามผลได้ และเอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งเป็นลักษณะที่ปรากฏอย่างชัดเจนใน PASS Model รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดของ Robbins and Coulter (2018) ที่กล่าวว่าความสำเร็จของการบริหารจัดการองค์กรเกิดจากการกำหนดบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจน การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศิริพงษ์ ทะหล้า (2567) ที่พบว่า การพัฒนานวัตกรรมการบริหารเพื่อแก้ไขผลการเรียน 0 ร มส และ มผ ควรมีระบบติดตามผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง มีการประสานงานระหว่างครูผู้สอน ครูที่ปรึกษา และผู้บริหารสถานศึกษา รวมทั้งใช้ระบบสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการดำเนินงาน ซึ่งช่วยให้การแก้ไขผลการเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการทดลองใช้ PASS Model ในการลดจำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการใช้ PASS Model จำนวนนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้างลดลงจาก 35 คน เหลือ 8 คน ลดลงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 77.14 แสดงให้เห็นว่า PASS Model สามารถช่วยลดปัญหาผลการเรียนติดค้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบดังกล่าวมีกระบวนการดำเนินงานที่เป็นระบบและมีความต่อเนื่อง ตั้งแต่การประกาศข้อมูลรายชื่อนักเรียนที่มีผลการเรียนติดค้าง การมอบหมายผู้รับผิดชอบการติดตามการแก้ไขผลการเรียน และการรายงานผลความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายสามารถดำเนินงานได้อย่างทันท่วงที ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลของกระทรวงศึกษาธิการ (2566) ที่กำหนดให้สถานศึกษาจัดระบบช่วยเหลือ ติดตาม และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับโอกาสในการพัฒนาผลการเรียนอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งดำเนินการแก้ไขผลการเรียนที่ไม่สมบูรณ์ให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Fullan (2016) ที่กล่าวว่าการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ การสร้างความร่วมมือของบุคลากรในองค์กร และการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏอยู่ใน PASS Model โดยเฉพาะขั้นตอน Assign และ Share ที่ช่วยสร้างกลไกการติดตามและการสื่อสารระหว่างผู้เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า การนำระบบสารสนเทศมาใช้ในการติดตามผลการเรียนและการสื่อสารข้อมูลช่วยลดความล่าช้าในการดำเนินงาน ลดความคลาดเคลื่อนของข้อมูล และเพิ่มโอกาสให้นักเรียนสามารถดำเนินการแก้ไขผลการเรียนได้ทันตามกำหนดเวลา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการลดจำนวนผลการเรียนติดค้าง ผลการวิจัย

ดังกล่าวยังสอดคล้องกับ OECD (2023) ที่เสนอว่า การบริหารจัดการศึกษาโดยใช้ข้อมูลสารสนเทศ (Data-Informed Educational Management) สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการติดตามผู้เรียน ลดความคลาดเคลื่อนในการดำเนินงาน และสนับสนุนการตัดสินใจของผู้บริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ Lim et al. (2023) ยังพบว่า การพัฒนาระบบการดำเนินงานที่มีการติดตามผลอย่างต่อเนื่องและมีวงจรการสื่อสารที่ชัดเจนจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของนวัตกรรมทางการศึกษาในบริบทจริงของสถานศึกษา

3. ผลประเมินการใช้ PASS Model ผลการวิจัยพบว่า ผู้เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจต่อการใช้ PASS Model โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.79, S.D. = 0.34) โดยด้านประสิทธิผลของการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างมีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาได้แก่ ด้านการสื่อสารและการติดตามผล และด้านกระบวนการดำเนินงานตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก PASS Model มีขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องไว้อย่างชัดเจน ส่งผลให้การดำเนินงานมีความคล่องตัวและเกิดความร่วมมือระหว่างครูผู้สอน ครูที่ปรึกษา งานวัดผล และนักเรียนมากขึ้น ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO (2021) ที่ระบุว่าการพัฒนาคุณภาพการศึกษาควรมุ่งสร้างระบบการจัดการที่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายสามารถเข้าถึงข้อมูล มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และร่วมกันรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ทางการศึกษา นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของฐานิสสโร พระพนมภรณ์ และคณะ (2563) ที่พบว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่ประสบความสำเร็จมักมีลักษณะสำคัญ คือ ความเรียบง่าย สามารถนำไปใช้ได้จริง มีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และตอบสนองต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทของสถานศึกษา ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับ Hsu et al. (2023) ที่พบว่า นวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้รับการยอมรับจากผู้ใช้งาน มักเป็นนวัตกรรมที่มีความชัดเจนในการดำเนินงาน มีระบบสนับสนุนการตัดสินใจ และช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถปฏิบัติงานได้สะดวกขึ้น ขณะที่ Leron and Baconguis (2022) อธิบายว่าการมีส่วนร่วมของบุคลากรในกระบวนการพัฒนานวัตกรรม เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการยอมรับและความสำเร็จของนวัตกรรมในองค์กรการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ PASS Model ที่กำหนดบทบาทของผู้บริหาร ครูผู้สอน ครูที่ปรึกษา งานวัดผล และนักเรียนไว้อย่างชัดเจนตลอดกระบวนการดำเนินงาน ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่า PASS Model เป็นนวัตกรรมการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของสถานศึกษา และได้รับการยอมรับจากผู้เกี่ยวข้องในระดับสูง อันเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้

**ข้อเสนอแนะ**

**ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**

1. สถานศึกษาควรนำ PASS Model ไปประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการผลการเรียนติดค้างอย่างเป็นระบบ โดยกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้เกี่ยวข้องให้ชัดเจนและดำเนินงานตามขั้นตอน Publish, Assign, Submit และ Share อย่างต่อเนื่อง

2. ควรพัฒนาระบบสารสนเทศหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของ PASS Model ให้สามารถติดตามสถานะการแก้ไขผลการเรียนได้แบบเรียลไทม์และเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารระหว่างผู้เกี่ยวข้อง

**ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรศึกษาการนำ PASS Model ไปใช้ในสถานศึกษาอื่นที่มีบริบทแตกต่างกันเพื่อเปรียบเทียบผลการดำเนินงานและตรวจสอบความสามารถในการประยุกต์ใช้ของรูปแบบ

2. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการแก้ไขผลการเรียนติดค้าง เช่น แรงจูงใจของผู้เรียน การสนับสนุนจากครอบครัว หรือรูปแบบการติดตามของครูที่ปรึกษา

3. ควรพัฒนางานวิจัยต่อยอดสู่การสร้างระบบสารสนเทศหรือแอปพลิเคชันสำหรับบริหารจัดการผลการเรียนติดค้าง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการติดตามและรายงานผลการดำเนินงาน

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แนวปฏิบัติการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน*.

ฐานิสสโร พระพนมภรณ์, ชัยชาญ ศรีวิโรจน์, และธีระศักดิ์ รัตนมณี. (2563). การส่งเสริมนวัตกรรมการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารการศึกษาเพื่อการพัฒนา, 12*(3), 45–60.

ศิริพงษ์ ทะหล้า. (2567). *นวัตกรรมการบริหารเพื่อแก้ไขผลการเรียน 0 ร มส และ มผ ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2564). *รายงานประจำปี 2564 (ANNUAL REPORT 2021)*. https://www.nia.or.th/article/รายงานประจำปี.html

Chomeya, R., & Tayraukham, S. (2022). Quality of educational innovation: Re-structuring concept. *Journal of Education and Innovation*, *24*(4), 339–349.

Fullan, M. (2016). *The new meaning of educational change* (5th ed.). Teachers College Press.

Hoy, W. K., & Miskel, C. G. (2013). *Educational administration: Theory, research, and practice* (9th ed.). McGraw-Hill.

Hsu, T. C., Chang, Y. S., Chen, M. S., Tsai, I. F., & Yu, C. Y. (2023). A validity and reliability study of the formative model for the indicators of STEAM education creations. *Education and Information Technologies*, *28*(7), 8855–8878. doi.org

Indaryanti, R. B., Harsono, H., Sutama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2024). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, *24*(1), 101–112.

Leron, P. J. G., & Baconguis, R. D. T. (2022). Elements of innovation culture influencing individual research and development performance in public higher education institutions. *Asia-Pacific Journal of Management Research and Innovation*, *17*(3–4), 137–151.

Lim, E., Hong, S., Park, S., & Lim, C. I. (2023). Exploring the improvement of rapid prototyping to instructional systems design model. *Journal of Educational Technology*, *39*(3), 749–785.

OECD. (2023). *Measuring innovation in education 2023: Tools and methods for data-driven action and improvement*.

Pankaew, K., Chanowan, S., & Piyakoson, S. (2025). Design and development of innovation towards contemporary educational innovation. *Asian Journal of Education and Training*, *11*(3), 88–95.

Turrado-Sevilla, M. Á., & Cantón-Mayo, I. (2022). Design and validation of an instrument to measure educational innovations in primary and pre-primary schools. *Journal of New Approaches in Educational Research*, *11*(1), 79–96.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. unesco.org

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมอินโฟกราฟิก เรื่อง ระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

# THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES USING INFOGRAPHIC-BASED INSTRUCTION ON BINARY AND DECIMAL THINKING SYSTEMS IN THE ANTI-CORRUPTION EDUCATION I COURSE FOR GRADE 10 STUDENTS

**จักรินทร์ ธนากรเกรียงไกร***
CHAKKARIN THANAKORMKRIENGKRAI

## บทคัดย่อ

การศึกษาในปัจจุบันไม่ได้มุ่งหวังเพียงให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีเท่านั้น แต่ยังต้องช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเติบโตเป็นคนซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ มีวินัย และรู้เท่าทันบทบาทของตนเองในสังคม รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนด้านคุณธรรมและการตัดสินใจเชิงจริยธรรม โดยเฉพาะหน่วยการเรียนรู้เรื่องการคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนกับผลประโยชน์ส่วนรวม บทความนี้นำเสนอความสำคัญของหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาเรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ของโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย โดยออกแบบกิจกรรมจากสถานการณ์ใกล้ตัวที่นักเรียนพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การลอกงาน การลงชื่อแทนเพื่อน การใช้ทรัพย์สินส่วนรวม การคืนของที่เก็บได้ และการประเมินเพื่อนอย่างเป็นธรรม สถานการณ์เหล่านี้ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ อภิปราย ให้เหตุผล และมองเห็นความแตกต่างระหว่างการตัดสินใจที่ยึดหลักความถูกต้อง กับการตัดสินใจที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมไม่สุจริต กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวนำมาสู่อินโฟกราฟิกของนักเรียน ที่เป็นหลักฐานการเรียนรู้และนวัตกรรมในชั้นเรียน แนวปฏิบัตินี้สะท้อนบทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย และสะท้อนบทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้สร้างองค์ความรู้และผู้สื่อสารคุณค่าของความสุจริตด้วยภาษาของตนเอง ที่สำคัญคือทำให้การเรียนรู้เรื่องการป้องกันการทุจริตเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน และนำไปสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: การป้องกันการทุจริต, ระบบคิดฐาน 2, ระบบคิดฐาน 10

* โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย

## Abstract

Contemporary education aims not only to promote students' academic achievement but also to nurture them into honest, responsible, and disciplined individuals who are aware of their roles and responsibilities within society. In this regard, Anti-Corruption Education I for Grade 10 students plays an important role in fostering moral development and ethical decision-making, particularly through the learning unit on distinguishing between personal interests and the common good. This article highlights the significance of the anti-corruption education curriculum on Base-2 Thinking and Base-10 Thinking at Samutsakhonwittayalai School. The learning activities were designed around situations that students commonly encounter in their daily lives, such as copying assignments, signing attendance on behalf of classmates, using shared property, returning lost items, and evaluating peers fairly. These situations provide students with opportunities to think critically, analyze issues, engage in discussion, justify their decisions, and recognize the differences between choices grounded in ethical principles and those that may lead to dishonest or corrupt behaviors.

The learning process culminated in student-produced infographics, which served as both evidence of learning and classroom innovations. This practice reflects the teacher's role as a designer of meaningful learning experiences and the students' role as active constructors of knowledge and communicators of the values of integrity in their own words and perspectives. More importantly, it connects anti-corruption education with students' real-life experiences and encourages the concrete application of ethical principles in their everyday lives.

Keywords: Anti-Corruption Education, System 2 Thinking, System 10 Thinking

**บทนำ**

เป้าหมายของการจัดการศึกษาในทุกวันนี้ ขยับขยายไปไกลกว่าการมุ่งเน้นเพียงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหรือการสร้างเด็กเก่ง สิ่งสำคัญที่ต้องทำควบคู่กันคือการบ่มเพาะให้ผู้เรียนเติบโตเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ และเคารพกติกาการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ในสถานการณ์ปัจจุบันที่ปัญหาการทุจริตยังคงบั่นทอนความไว้วางใจและความเป็นธรรมในประเทศ การปลูกฝังจิตสำนึกสุจริตตั้งแต่วัยเรียนจึงเป็นภารกิจเร่งด่วนที่มองข้ามไม่ได้ เพื่อให้เติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความพร้อม

ในการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้วิชาการป้องกันการทุจริต 1 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญคือการช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดแยกแยะระหว่างประโยชน์ส่วนตนและประโยชน์ส่วนรวม แนวคิดเรื่อง "ระบบคิดฐาน 2" และ "ระบบคิดฐาน 10" จึงเข้ามาเป็นเครื่องมือหลักที่ช่วยให้นักเรียนมองเห็นเส้นแบ่งความถูกต้องชัดเจนขึ้น แทนที่จะปล่อยให้ความเกรงใจ ข้ออ้าง หรือผลประโยชน์เฉพาะหน้ามาบดบังความถูกต้อง บทความวิชาการฉบับนี้นำเสนอการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการป้องกันการทุจริตของนักเรียน โรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย ที่หยิบยกเอาเรื่องใกล้ตัวเป็นโจทย์ตั้งต้น ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการลอกการบ้าน การเซ็นชื่อแทนกัน การดูแลทรัพย์สินของห้องเรียนหรือเรื่อง การประเมินคะแนนกลุ่มให้เพื่อนตามความเป็นจริง กระบวนการเหล่านี้กระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์ ถกเถียง แลกเปลี่ยนเหตุผล และเชื่อมโยงหลักการในตำราเข้ากับวิถีชีวิตจริงของผู้เรียน

ชิ้นงานอินโฟกราฟิกที่เกิดขึ้นจากฝีมือของนักเรียน ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงหลักฐานการประเมินผลเท่านั้น แต่ยังถือเป็นนวัตกรรมสร้างสรรค์ในชั้นเรียนที่เปลี่ยนบทบาทของเด็ก ๆ จากผู้รับความรู้มาเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อและส่งต่อค่านิยมความสุจริตในแบบของตัวเอง ขณะเดียวกันครูก็ได้เปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เรียนได้คิดเป็น แยกแยะได้ และกล้าที่จะเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้อง

ผลสำเร็จจากการประยุกต์ใช้ระบบคิดฐาน 2 และฐาน 10 ในครั้งนี้ จึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมที่จบลงในรายวิชา แต่เป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาให้เกิดขึ้นจริงในสถานศึกษา ซึ่งสะท้อนสู่อัตลักษณ์ของโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัยที่ว่า "วิชาการเยี่ยม เปี่ยมคุณธรรม" พร้อมทั้งวางรากฐานให้เยาวชนเติบโตไปเป็นพลเมืองที่ซื่อสัตย์ และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมอย่างยั่งยืน

**เนื้อหา**

รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 เป็นรายวิชาเพิ่มเติมที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างรากฐานทางคุณธรรมให้แก่ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา โดยเฉพาะการพัฒนาความสามารถในการคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม หลักสูตรต้านทุจริตศึกษามุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ มีเจตคติที่ถูกต้อง และสามารถปฏิบัติตนในชีวิตประจำวัน โดยยึดหลักความซื่อสัตย์สุจริต ไม่ยอมรับพฤติกรรมทุจริต และมีความรับผิดชอบต่อสังคม (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ , ม.ป.ป.) จากประสบการณ์การจัดการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต มีนักเรียนที่มองว่าเรื่องการทุจริตเป็นเรื่องไกลตัว และเข้าใจว่าการทุจริตหมายถึงการกระทำผิดขนาดใหญ่ เช่น การโกงงบประมาณ การใช้อำนาจในทางมิชอบ หรือการทุจริตในหน่วยงานรัฐเท่านั้น แต่เมื่อพิจารณาในชีวิตประจำวันของนักเรียนจะพบว่า พฤติกรรมเล็ก ๆ หลายอย่างมีความเกี่ยวข้องกับการไม่ซื่อสัตย์และการเอาเปรียบส่วนรวม เช่น การลอกการบ้าน การลงชื่อแทนเพื่อน การใช้ของส่วนรวมโดยไม่รับผิดชอบ

การประเมินเพื่อนตามความสนิทสนม หรือการนิ่งเฉยเมื่อเห็นเพื่อนทำผิด พฤติกรรมเหล่านี้อาจดูเป็นเรื่องเล็กในสายตาของนักเรียน แต่หากปล่อยให้เกิดความเคยชิน อาจกลายเป็นฐานคิดที่นำไปสู่การยอมรับการทุจริตในระดับที่ใหญ่ขึ้นได้

การสอนระบบคิด มุ่งให้ผู้เรียนฝึกแยกแยะระหว่างความถูกต้องกับผลประโยชน์ส่วนตน รู้จักใช้เหตุผล คุณธรรม และผลกระทบต่อส่วนรวมเป็นฐานในการตัดสินใจ โดยเชื่อมโยงสถานการณ์ใกล้ตัว เพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็น เลือกเป็น และนำหลักความสุจริตไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การสอนเรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 จึงเป็นประเด็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้นักเรียนมองเห็นเส้นแบ่งระหว่าง "สิ่งที่ถูกต้อง" กับ "สิ่งที่หาเหตุผลเข้าข้างตนเอง" ได้ชัดเจนขึ้น ระบบคิดฐาน 2 หมายถึง การคิดและตัดสินใจโดยยึดความถูกต้องอย่างตรงไปตรงมา มีเพียงถูกหรือผิด ควรทำหรือไม่ควรทำ ไม่เปิดช่องให้ความสัมพันธ์ส่วนตัวหรือประโยชน์เฉพาะหน้ามาเป็นข้อยกเว้น ส่วนระบบคิดฐาน 10 เป็นการคิดแบบผ่อนปรน หาข้ออ้างหรือมองหาทางออกให้ตนเองและพวกพ้อง เช่น "นิดเดียวไม่เป็นไร" "ช่วยเพื่อนแค่นี้เอง" หรือ "ไม่มีใครรู้" ซึ่งเป็นความคิดที่เสี่ยงต่อการนำไปสู่พฤติกรรมทุจริต

ลักษณะการจัดการเรียนรู้เช่นนี้ จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทหลักในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเผชิญสถานการณ์ คิด วิเคราะห์ อภิปราย และตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Dewey (1938) ที่มองว่าการเรียนรู้จะมีความหมายเมื่อผู้เรียนได้เชื่อมโยงบทเรียนกับประสบการณ์จริง และสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้มากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว

หลักคิดสำคัญของระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10

การเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 เป็นหัวใจสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ "การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม" เพราะเป็นการฝึกให้ผู้เรียนมองเห็นความแตกต่างระหว่างการตัดสินใจที่ตั้งอยู่บนหลักความถูกต้อง กับการตัดสินใจที่อาศัยข้ออ้าง ความเกรงใจ หรือผลประโยชน์เฉพาะหน้าเป็นตัวนำ ความเข้าใจเรื่องนี้จึงไม่ใช่เพียงการจำคำจำกัดความของคำว่า "ฐาน 2" หรือ "ฐาน 10" เท่านั้น แต่เป็นการวางรากฐานทางความคิดให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้อย่างมีเหตุผล

ระบบคิดฐาน 2 หมายถึง การคิดที่แยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนว่า สิ่งใดถูก สิ่งใดผิด สิ่งใดควรทำ สิ่งใดไม่ควรทำ สิ่งใดเป็นประโยชน์ส่วนตน และสิ่งใดเป็นประโยชน์ส่วนรวม การคิดลักษณะนี้เปรียบเสมือนการมีหลักยึดทางจริยธรรมที่มั่นคง ไม่ปล่อยให้ความสัมพันธ์ส่วนตัว ความสนิทสนม ความเกรงใจ หรือผลประโยชน์เล็กน้อยมาทำให้การตัดสินใจคลาดเคลื่อน ตัวอย่างในชีวิตนักเรียน เช่น เมื่อเก็บเงินได้แล้วนำส่งครูหรือประชาสัมพันธ์

เมื่อทำรายงานด้วยตนเองและอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้อง เมื่อไม่ลอกข้อสอบแม้จะมีโอกาส หรือเมื่อประเมินเพื่อนตามความเป็นจริง แม้เพื่อนคนนั้นจะเป็นเพื่อนสนิท พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนการคิดแบบฐาน 2 เพราะผู้เรียนเลือกยืนอยู่ข้างความถูกต้องอย่างชัดเจน

ในทางตรงกันข้าม ระบบคิดฐาน 10 หมายถึง การคิดที่เปิดช่องให้มีข้อยกเว้นหลายทาง จนทำให้เส้นแบ่งระหว่างความถูกต้องกับความไม่ถูกต้องไม่ชัดเจน ผู้เรียนอาจเริ่มจากความคิดว่า “นิดเดียวไม่เป็นไร” “ช่วยเพื่อนแค่นี้เอง” “ไม่มีใครรู้” หรือ “คนอื่นก็ทำกัน” ความคิดเหล่านี้ดูเหมือนเป็นเรื่องเล็ก แต่แท้จริงแล้วเป็นจุดเริ่มต้นของการทำให้ความผิดกลายเป็นเรื่องปกติ เช่น การลอกงานเพื่อนแล้วเปลี่ยนคำเล็กน้อย การลงชื่อเข้าร่วมกิจกรรมแทนเพื่อน การนำอุปกรณ์ของโรงเรียนกลับบ้านโดยไม่ขออนุญาต หรือการให้คะแนนเพื่อนสูงกว่าความเป็นจริงเพราะเกรงใจ การกระทำเหล่านี้ล้วนสะท้อนการนำประโยชน์ส่วนตนหรือความสัมพันธ์ส่วนตัวมาปะปนกับหลักความถูกต้อง

เมื่อพิจารณาในเชิงจริยธรรม ระบบคิดฐาน 2 จึงเป็นการฝึกให้ผู้เรียนมี “เข็มทิศทางใจ” ที่ช่วยกำกับการตัดสินใจของตนเอง ส่วนระบบคิดฐาน 10 เป็นตัวอย่างของความคิดที่ทำให้ผู้เรียนเห็นว่า การทุจริตไม่ได้เริ่มต้นจากเรื่องใหญ่เสมอไป แต่อาจเริ่มจากการยอมให้ตนเองทำผิดเล็ก ๆ ซ้ำไปซ้ำมา จนเกิดความเคยชินและไม่รู้สึกว่าผิด การเรียนรู้ทั้งสองระบบจึงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจว่า ความสุจริตต้องเริ่มจากการคิดให้ถูกก่อน แล้วจึงนำไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้อง แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับมุมมองของพระมหาอนันต์ องฺกุรสิริ (2020) ที่อธิบายว่า คุณธรรมจริยธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญของคนทุกคนและทุกวิชาชีพ หากบุคคลขาดคุณธรรมและจริยธรรมย่อมส่งผลเสียต่อตนเอง สังคม และวิชาชีพในอนาคต ข้อคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การปลูกฝังความสุจริตในโรงเรียนไม่ใช่เรื่องเสริม แต่เป็นภารกิจสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เพราะความรู้ทางวิชาการเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ หากผู้เรียนขาดหลักคิดที่ถูกต้องในการใช้ความรู้นั้น นอกจากนี้ งานเขียนเรื่องพุทธจริยศาสตร์ของวศิน อินทสระ (2541) ยังช่วยอธิบายให้เห็นว่าจริยธรรมมิได้เป็นเพียงกฎเกณฑ์ภายนอก แต่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ตามหน้าที่ของมนุษย์ในสังคม และคุณธรรมที่อยู่ภายในจิตใจของบุคคล เมื่อนำแนวคิดนี้มาเชื่อมกับระบบคิดฐาน 2 และฐาน 10 จะเห็นได้ว่า การแยกแยะประโยชน์ส่วนตนกับประโยชน์ส่วนรวมไม่ใช่เพียงการทำตามระเบียบ แต่เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักหน้าที่ของตนเองต่อผู้อื่น ต่อห้องเรียน ต่อโรงเรียน และต่อสังคมโดยรวม สำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 การเรียนรู้เรื่องนี้ควรจัดผ่านสถานการณ์ใกล้ตัวมากกว่าการบรรยายเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว เพราะผู้เรียนวัยนี้เริ่มมีความคิดเป็นของตนเอง ต้องการเหตุผลและต้องการพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น การนำสถานการณ์ในโรงเรียน เช่น การสอบ การทำงานกลุ่ม การทำเวร การใช้ทรัพย์สินส่วนรวม การเลือกหัวหน้าห้อง หรือการลงชื่อเข้าร่วมกิจกรรมมาเป็นโจทย์ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ จะช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดว่า ระบบคิดฐาน 2 และฐาน 10 อยู่ในชีวิตจริง ไม่ใช่คำศัพท์ ที่อยู่เฉพาะในหนังสือเรียน

กล่าวโดยสรุป ระบบคิดฐาน 2 คือการคิดที่ยึดความถูกต้อง โปร่งใส และประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก ส่วนระบบคิดฐาน 10 คือการคิดที่ปล่อยให้ข้ออ้าง ความสัมพันธ์ หรือผลประโยชน์ส่วนตนเข้ามาเจือปนกับการตัดสินใจ การสอนเรื่องนี้จึงเป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้เท่าทันความคิดของตนเอง กล้าเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้อง และค่อย ๆ พัฒนาจิตสำนึกสุจริตจากเรื่องเล็กในโรงเรียนไปสู่การเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคมในอนาคต

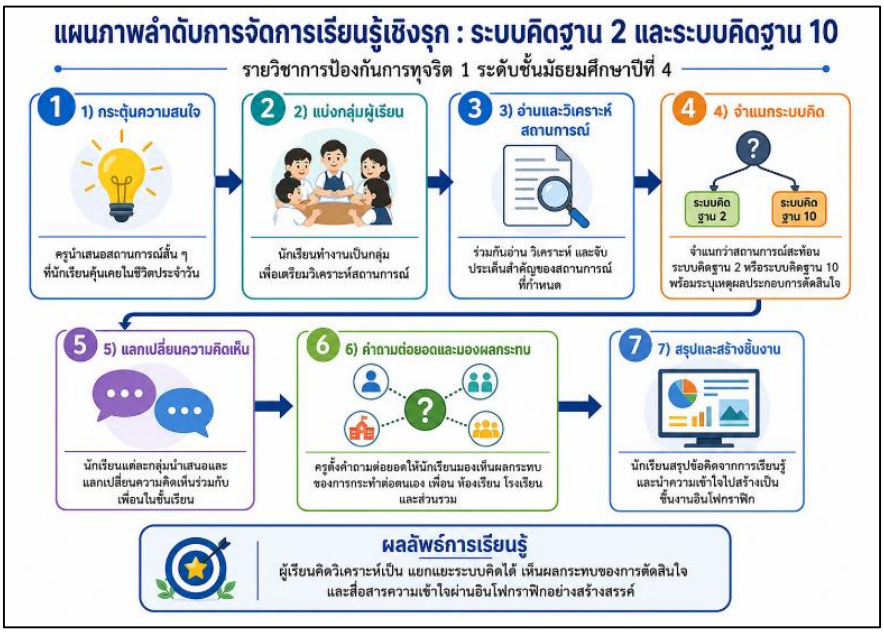
การออกแบบการจัดการเรียนรู้จากสถานการณ์ใกล้ตัว

การออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ในรายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 ผู้จัดการเรียนรู้ให้ความสำคัญกับการเริ่มต้นจาก "สถานการณ์ใกล้ตัวของผู้เรียน" เพราะนักเรียนจะเข้าใจเรื่องความสุจริตได้ง่ายขึ้นเมื่อเขาเห็นว่าบทเรียนเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของตนเอง ไม่ใช่เรื่องไกลตัวหรือเป็นเพียงเนื้อหาที่ต้องท่องจำ สถานการณ์ที่นำมาใช้จึงเป็นเรื่องที่พบได้ในโรงเรียน เช่น การลอกการบ้าน การสอบ การทำเวร การใช้ทรัพย์สินส่วนรวม การประเมินเพื่อน การลงชื่อเข้าร่วมกิจกรรม การเก็บเงินได้แล้วนำส่งคืนเจ้าของ หรือการเลือกหัวหน้าห้องโดยคำนึงถึงความเหมาะสมมากกว่าความสนิทสนม

การใช้สถานการณ์ใกล้ตัวมีข้อดี คือ ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับหลักคิด เรื่องผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวมได้ชัดเจนขึ้น นักเรียนไม่ได้เริ่มจากคำจำกัดความทางวิชาการ แต่เริ่มจากคำถามง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นได้จริง เช่น "ถ้าเก็บเงินได้ในโรงเรียนควรทำอย่างไร" "ถ้าเพื่อนขอให้ลงชื่อแทนควรช่วยหรือไม่" "ถ้าเห็นเพื่อนลอกงานควรนิ่งเฉยหรือเตือน" หรือ "ถ้าเพื่อนสนิทไม่ช่วยงานกลุ่มควรให้คะแนนตามจริงหรือไม่" คำถามเหล่านี้ช่วยเปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้คิดจากประสบการณ์ของตนเองก่อน แล้วจึงค่อยเชื่อมเข้าสู่หลักคิดฐาน 2 และฐาน 10 อย่างเป็นธรรมชาติ แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งทิศนา แขมมณี อธิบายว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทในการคิด ลงมือปฏิบัติ และสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่ออกแบบสถานการณ์ จัดกระบวนการ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (ทิศนา แขมมณี, 2554) เมื่อพิจารณาจากแนวคิดนี้ การสอนเรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 จึงไม่ควรเป็นการบรรยายให้ผู้เรียนจดจำความหมายเท่านั้น แต่ควรเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ วิเคราะห์ ตัดสินใจ และอธิบายเหตุผลของตนเอง

ผู้จัดการเรียนรู้ออกแบบกิจกรรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เริ่มจากขั้นกระตุ้นความสนใจด้วยสถานการณ์สั้น ๆ ที่นักเรียนคุ้นเคย จากนั้นให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มเพื่ออ่าน วิเคราะห์ และจำแนกว่าสถานการณ์นั้นสะท้อนระบบคิดฐาน 2 หรือระบบคิดฐาน 10 พร้อมระบุเหตุผลประกอบการตัดสินใจ ขั้นต่อมาให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยครูตั้งคำถามต่อยอดให้มองเห็นผลกระทบของการกระทำนั้น

ต่อตนเอง เพื่อน ห้องเรียน โรงเรียน และส่วนรวม สุดท้ายให้นักเรียนสรุปข้อคิดและนำความเข้าใจไปสร้างเป็นชิ้นงานอินโฟกราฟิก




**ภาพที่ 1 แผนภาพลำดับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10**
**ที่มา: จักรินทร์ ธนากรเกรียงไกร**

การจัดกิจกรรมลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการคิด การลงมือทำ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินข้อมูล มากกว่าการรับความรู้จากครูเพียงฝ่ายเดียว (นนทลี พรธาดาวิทย์, 2561) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง พัฒนาทักษะการคิด และสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2563) ตัวอย่างสถานการณ์ที่ใช้ในชั้นเรียน เช่น "นักเรียนเก็บเงินได้บริเวณโรงอาหาร แล้วนำไปส่งประชาสัมพันธ์ให้ประกาศหาเจ้าของ" นักเรียนวิเคราะห์ได้ว่าเป็นระบบคิดฐาน 2 เพราะผู้เรียนเลือกทำในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่ฉวยโอกาสจากทรัพย์สินที่ไม่ใช่ของตนเอง และคำนึงถึงสิทธิของผู้อื่น อีกตัวอย่างหนึ่งคือ "นักเรียนขอให้เพื่อนลงชื่อเข้าร่วมกิจกรรมแทน ทั้งที่ตนเองไม่ได้เข้าร่วม" สถานการณ์นี้สะท้อนระบบคิดฐาน 10 เพราะเป็นการใช้ความสัมพันธ์ส่วนตัวและความเกรงใจมาเป็นข้ออ้างในการบิดเบือนข้อมูล ซึ่งส่งผลต่อความถูกต้องของการประเมินกิจกรรมและความเป็นธรรมต่อเพื่อนคนอื่น

การเปรียบเทียบสถานการณ์ทั้งสองลักษณะช่วยให้นักเรียนเห็นว่า ระบบคิดฐาน 2 ไม่ได้เป็นเพียงคำว่า "ถูก" หรือ "ผิด" แบบตัดสินอย่างง่าย แต่เป็นการตัดสินใจที่ยึดความจริง ความโปร่งใส และประโยชน์ส่วนรวมส่วนระบบคิดฐาน 10 ไม่ได้หมายถึงคนไม่ดีเสมอไป แต่อาจเริ่มจากความคิดที่ดูเล็กน้อย เช่น ความเกรงใจ การช่วยเพื่อน หรือการคิดว่า "ไม่เป็นไร" หากขาดการทบทวนอย่างรอบคอบ ความคิดเช่นนี้อาจนำไปสู่พฤติกรรมที่ไม่สุจริตได้โดยไม่รู้ตัว ในระหว่างกิจกรรม ครูมีบทบาทสำคัญในการตั้งคำถามมากกว่าการเฉลยคำตอบทันที เช่น เมื่อผู้เรียนตอบว่าสถานการณ์หนึ่งเป็นระบบคิดฐาน 10 ครูอาจถามต่อว่า "เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น" "ใครได้รับผลกระทบจากการกระทำนี้" "หากทุกคนทำแบบเดียวกัน โรงเรียนจะเป็นอย่างไร" หรือ "ถ้าเราต้องการแก้ไขสถานการณ์นี้ ควรเริ่มจากอะไร" คำถามเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนคิดลึกขึ้นและเห็นความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมส่วนบุคคลกับผลกระทบต่อส่วนรวม

แนวทางนี้ยังสัมพันธ์กับข้อเสนอของนิภาพร กุลสมบูรณ์ และสุวิมล ว่องวาณิช (2565) ได้สรุปว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุกไม่ควรเน้นเพียงกิจกรรมที่ดูสนุกหรือมีการเคลื่อนไหว แต่ต้องทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดอย่างมีความหมาย เข้าใจเป้าหมายของการเรียนรู้ และเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนกับสถานการณ์จริงได้ ดังนั้น การใช้สถานการณ์ในโรงเรียนเป็นฐานการเรียนรู้ จึงช่วยให้กิจกรรมไม่ได้หยุดอยู่ที่ความสนุก แต่พาผู้เรียนกลับมาทบทวนความคิดและพฤติกรรมของตนเองอย่างจริงจัง เมื่อสิ้นสุดการวิเคราะห์สถานการณ์ นักเรียนได้นำความเข้าใจไปต่อยอดเป็นอินโฟกราฟิก โดยเลือกสถานการณ์หนึ่งมาสรุปเป็นสื่อภาพ นักเรียนต้องระบุว่าเป็นระบบคิดฐานใด อธิบายเหตุผล ผลกระทบ และแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้ของตนเองอีกครั้ง เพราะการสร้างสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ นักเรียนต้องคิดให้ชัดก่อนว่า ตนเองเข้าใจเรื่องนั้นจริงหรือไม่ การสร้างชิ้นงานจึงเป็นทั้งกระบวนการเรียนรู้และเครื่องมือสะท้อนผลการเรียนรู้ในเวลาเดียวกัน

กล่าวโดยสรุป การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากสถานการณ์ใกล้ตัว ทำให้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 กลายเป็นเรื่องที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่าย เห็นภาพจริง และนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างสื่อจากความเข้าใจของตนเอง ขณะที่ครูทำหน้าที่ออกแบบสถานการณ์ ตั้งคำถามชี้แนะ และช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของความสุจริตจากประสบการณ์จริงในโรงเรียน การจัดการเรียนรู้เช่นนี้จึงช่วยให้รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 ไม่เป็นเพียงรายวิชาที่สอนเรื่องความดี แต่เป็นพื้นที่ที่ผู้เรียนได้ฝึกคิดและฝึกเลือกทำสิ่งที่ถูกต้องอย่างเป็นรูปธรรม

บทบาทของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. บทบาทครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ครูไม่ได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดเนื้อหา แต่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน

ได้คิดอย่างเป็นระบบ ข้าพเจ้าเริ่มจากการเลือกสถานการณ์ที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นสถานการณ์ที่ไม่ซับซ้อนเกินไป แต่มีความหมายทางจริยธรรม เช่น การลอกงาน การทำเวร การใช้ของส่วนรวม การเลือกหัวหน้าห้อง การประเมินเพื่อน และการดูแลเงินกิจกรรมห้อง

2. บรรยากาศแห่งความอบอุ่น

ครูต้องระวังไม่ทำให้ห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่ตัดสินนักเรียนว่าใครถูกหรือผิด แต่ควรทำให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการคิดและแลกเปลี่ยน นักเรียนบางคนอาจเคยพบสถานการณ์คล้ายกับตัวอย่าง หรืออาจเคยมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมโดยไม่ตั้งใจ หากครูใช้วิธีตำหนิ ผู้เรียนอาจปิดใจ แต่หากครูใช้คำถามที่ชวนคิด ผู้เรียนจะค่อย ๆ เห็นปัญหาด้วยตนเอง และยอมรับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ง่ายขึ้น

3. บทบาทในการกระตุ้นการคิด

บทบาทสำคัญอีกประการหนึ่งของครูคือการช่วยเชื่อมคำตอบของนักเรียนกับหลักการทางวิชาการและหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา เช่น เมื่อนักเรียนตอบว่า การลงชื่อแทนเพื่อนเป็นการช่วยเพื่อน ครูอาจถามต่อว่า “การช่วยครั้งนี้ทำให้ข้อมูลเป็นจริงหรือไม่” “เพื่อนที่เข้าร่วมกิจกรรมจริงได้รับความเป็นธรรมหรือไม่” หรือ “ถ้าเรายอมให้เกิดขึ้นบ่อย ๆ จะส่งผลอย่างไรต่อความน่าเชื่อถือของห้องเรียน” คำถามเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนมองเห็นว่าความสุจริตไม่ใช่เพียงเรื่องของเจตนาดี แต่ต้องพิจารณาความถูกต้อง ความโปร่งใส และผลกระทบต่อส่วนรวมด้วย นอกจากนี้ครูยังมีบทบาทในการให้ข้อเสนอแนะต่อชิ้นงานของผู้เรียน โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนต่อยอดเป็นอินโฟกราฟิก ครูต้องช่วยตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา การลำดับความคิดและความเหมาะสมของภาพประกอบ เพื่อให้ชิ้นงานไม่เพียงสวยงาม แต่สื่อสารหลักคิดเรื่องความสุจริตได้อย่างถูกต้องและมีพลัง

การต่อยอดสู่ชิ้นงานอินโฟกราฟิกในฐานะนวัตกรรมของผู้เรียน

หลังจากนักเรียนเข้าใจความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ผู้จัดการเรียนรู้ได้ให้นักเรียนเลือกสถานการณ์ที่สนใจมาวิเคราะห์และสร้างเป็นอินโฟกราฟิก โดยระบุชื่อสถานการณ์ วิเคราะห์ว่าเป็นระบบคิดฐานใด พร้อมเหตุผล ผลกระทบ แนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง และข้อคิดที่ต้องการสื่อสารต่อเพื่อนนักเรียน การสร้างอินโฟกราฟิกช่วยให้นักเรียนได้ใช้ความรู้หลายด้าน ทั้งการวิเคราะห์เนื้อหา การสรุปประเด็น การใช้ภาษา การออกแบบภาพ และการสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ จึงไม่ใช่เพียงงานตกแต่งภาพ แต่เป็นกระบวนการจัดการความรู้และถ่ายทอดคุณธรรมผ่านสื่อสร้างสรรค์ ชิ้นงานของนักเรียนมีความหลากหลาย เช่น สถานการณ์ “นักเรียนเก็บเงินได้แล้วนำส่งประชาสัมพันธ์ให้ประกาศหาเจ้าของ” ซึ่งสะท้อนระบบคิดฐาน 2 เพราะไม่ฉวยโอกาสจากทรัพย์สินของผู้อื่น และสถานการณ์ “นักเรียนลอกงานเพื่อนแล้วคิดว่าเปลี่ยนคำเล็กน้อยครูคงไม่รู้” ซึ่งสะท้อนระบบคิดฐาน 10 เพราะเป็นการหาข้ออ้างเพื่อหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบ

การสร้างอินโฟกราฟิกยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ด้วยสื่อหลายรูปแบบ เนื่องจากผู้เรียนได้เชื่อมโยงข้อความ ภาพ สี และสัญลักษณ์อย่างมีความหมาย ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้ชัดเจนและน่าสนใจมากขึ้น (Mayer, 2009) ดังนั้น ชิ้นงานอินโฟกราฟิกจึงเป็นนวัตกรรมระดับชั้นเรียนที่สะท้อนการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียน จากผู้รับความรู้ไปสู่ผู้สร้างองค์ความรู้และผู้สื่อสารแนวคิดสุจริตภายในโรงเรียน




**ภาพที่ 2-3 ตัวอย่างผลงานอินโฟกราฟิกที่นักเรียนสร้างขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**
**ที่มา: จักรินทร์ ธนากรเกรียงไกร**

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

ผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ชัดเจนขึ้น สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ใกล้ตัวและจำแนกได้ว่าพฤติกรรมใดเป็นการยึดหลักความถูกต้อง และพฤติกรรมใดเป็นการหาข้อยกเว้นให้ตนเองหรือพวกพ้อง นักเรียนเริ่มมองเห็นว่าพฤติกรรมเล็ก ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน เช่น การลงชื่อแทนเพื่อน การลอกงาน การใช้ของส่วนรวม หรือการประเมินเพื่อนตามความสนิทล้วนเกี่ยวข้องกับความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

สิ่งที่น่าสนใจคือ นักเรียนบางคนเริ่มกล้าพูดถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมอย่างมีเหตุผลมากขึ้น จากเดิมที่อาจมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาหรือเรื่องเล็กน้อย เมื่อได้อภิปรายร่วมกับเพื่อนและครู นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่า การกระทำบางอย่างอาจดูเหมือนช่วยเพื่อน แต่แท้จริงแล้วทำให้ข้อมูลไม่เป็นจริง ทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมและทำลายความน่าเชื่อถือของตนเองหรือกลุ่ม นอกจากด้านความรู้และทัศนคติแล้ว ผู้เรียนยังได้พัฒนาทักษะสำคัญหลายประการ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นกลุ่ม การใช้ภาษา การออกแบบสื่อ การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการนำเสนอความคิดของตนเอง นักเรียนบางคนที่ไม่ถนัดการพูดหน้าชั้นเรียนสามารถแสดงความเข้าใจผ่านชิ้นงานอินโฟกราฟิกได้อย่างน่าสนใจ จึงถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงศักยภาพในรูปแบบที่หลากหลาย

ผลลัพธ์เหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ให้ความสำคัญกับการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ความร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์ (Trilling & Fadel, 2009) ขณะเดียวกัน ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ OECD ที่มองว่าผู้เรียนในอนาคตควรมีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณค่าที่ช่วยให้สามารถรับผิดชอบต่อชีวิตตนเองและสังคมได้ (Organization for Economic Co-operation and Development, ม.ป.ป.)

คุณค่าต่อการขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในสถานศึกษา

การจัดการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 มีคุณค่าต่อการขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม เพราะเป็นการทำให้หลักสูตรไม่หยุดอยู่เพียงเอกสาร โครงสร้างรายวิชาหรือคำอธิบายรายวิชาเท่านั้น แต่ถูกแปลงให้เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจ เข้าถึง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันของตนเอง โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียน ซึ่งเป็นพื้นที่แรก ๆ ที่ผู้เรียนได้ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ฝึกเคารพกติกา ฝึกความรับผิดชอบ และฝึกการตัดสินใจบนพื้นฐานของความถูกต้อง

ในมิติของหลักสูตร การจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ช่วยทำให้หน่วยการเรียนรู้ "การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม" มีความชัดเจนและจับต้องได้มากขึ้น ผู้เรียนไม่ได้เรียนเพียงความหมายของคำว่า "ประโยชน์ส่วนตน" และ "ประโยชน์ส่วนรวม" ในเชิงนิยาม แต่ได้ฝึกพิจารณาสถานการณ์จริง เช่น การลอกงาน การลงชื่อแทนเพื่อน การใช้ทรัพย์สินของโรงเรียน การคืนของที่เก็บได้ การประเมินเพื่อนตามความเป็นจริง และการดูแลเงินกิจกรรมห้องเรียน สถานการณ์เหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นว่า การทุจริตไม่ได้เริ่มต้นจากเรื่องใหญ่เสมอไป แต่อาจเริ่มจากความคิดเล็ก ๆ ที่ยอมให้ตนเองทำผิดเพราะเห็นว่า "ไม่เป็นไร" หรือ "ไม่มีใครรู้" การเรียนรู้จึงเปลี่ยนจากการจำเนื้อหาไปสู่การฝึกคิดและฝึกเลือกพฤติกรรมที่ถูกต้อง

คุณค่าประการสำคัญของการพัฒนาบทเรียนและการออกแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ตามหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา สู่การสร้างนวัตกรรมอินโฟกราฟิกของผู้เรียนครั้งนี้คือ การทำให้หลักสูตรต้านทุจริตศึกษาเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์ที่อยู่ใกล้ตัว เขาจะเริ่มมองเห็นว่าความซื่อสัตย์สุจริตไม่ใช่เรื่องไกลตัว ไม่ใช่เรื่องของผู้ใหญ่ หน่วยงานรัฐ หรือสังคมภายนอกเท่านั้น แต่เป็นเรื่องที่เริ่มได้จากตนเองในฐานะนักเรียน เช่น การทำงานด้วยความสามารถของตนเอง การไม่เอาเปรียบเพื่อน การรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตน การเคารพของส่วนรวม และการกล้าปฏิเสธสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แม้เป็นเรื่องเล็กในห้องเรียน แต่สิ่งเหล่านี้คือรากฐานของการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในอนาคต

ในเชิงการบริหารหลักสูตร งานวิจัยของสุจิตตรา พันธ์สุวรรณ และคณะ (2024) ชี้ให้เห็นว่า การบริหารจัดการหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในโรงเรียนจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมของสถานศึกษา การนิเทศ กำกับ ติดตาม การสรุปผลการดำเนินงาน และการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แนวคิดนี้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 เพราะกิจกรรมดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเป็นกิจกรรมครั้งเดียวจบ แต่สามารถนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตร รายงานผลการใช้หลักสูตรต่อยอดเป็นสื่อการเรียนรู้ และใช้เป็นตัวอย่างของการจัดการเรียนรู้ที่สะท้อนผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้งานของสันติ ทองแก้วเกิด (2566) ยังสะท้อนว่า การนำหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาไปใช้ให้เกิดผล ควรมีแนวทางหรือคู่มือที่ช่วยให้ผู้บริหารและครูมีความเข้าใจตรงกัน มีแผนการจัดการเรียนรู้ มีสื่อประกอบ และมีการนิเทศติดตามที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา เมื่อพิจารณาในกรณีของรายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 การออกแบบกิจกรรมจากสถานการณ์ใกล้ตัว และการต่อยอดเป็นอินโฟกราฟิกของผู้เรียน จึงสามารถพัฒนาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านแผนการสอน ใบงาน สื่อการเรียนรู้ แบบประเมิน และหลักฐานผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

คุณค่าของการจัดการเรียนรู้นี้ยังปรากฏในมิติของการนิเทศภายใน และการประกันคุณภาพการศึกษา เพราะกิจกรรมมีองค์ประกอบที่ตรวจสอบได้ ตั้งแต่จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม ชิ้นงานของผู้เรียน การประเมินผล และผลลัพธ์ด้านพฤติกรรม ผู้บริหารหรือผู้เกี่ยวข้องสามารถใช้กิจกรรมนี้เป็นหลักฐานในการสะท้อนว่า โรงเรียนได้นำหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาไปใช้จริง ไม่ใช่เพียงการบรรจุไว้ในโครงสร้างหลักสูตรเท่านั้น แต่มีการจัดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

ในด้านผู้เรียน การเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการคิดแยกแยะ การใช้เหตุผล และการตัดสินใจทางจริยธรรม ผู้เรียนได้ฝึกมองสถานการณ์จากหลายมุม ไม่ใช่ดูเพียงว่าตนเองได้ประโยชน์หรือไม่ แต่ต้องคิดต่อว่า การกระทำนั้นกระทบต่อเพื่อน ห้องเรียน โรงเรียน และส่วนรวมอย่างไร การฝึกคิดลักษณะนี้เป็นหัวใจของหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา เพราะความสุจริตจะเกิดขึ้นได้จริงเมื่อผู้เรียนสามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง แม้ไม่มีครูหรือผู้ใหญ่คอยกำกับอยู่ตลอดเวลา

ในด้านวัฒนธรรมของโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย ช่วยสร้างบรรยากาศของโรงเรียนสุจริต เพราะผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับฟังคำสอนเรื่องคุณธรรม แต่เป็นผู้ร่วมสร้างสื่อ ร่วมสื่อสาร และร่วมขยายแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์ให้แก่เพื่อนนักเรียน ชิ้นงานอินโฟกราฟิกที่ผู้เรียนสร้างขึ้นสามารถนำไปใช้จัดนิทรรศการ ติดบอร์ดประชาสัมพันธ์ ใช้ประกอบ

กิจกรรมหน้าเสาธง ใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาต้านทุจริตศึกษา หรือเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ของโรงเรียนได้ สิ่งนี้ทำให้การเรียนรู้ขยายออกจากห้องเรียนไปสู่พื้นที่ของโรงเรียน และค่อย ๆ สร้างวัฒนธรรมการไม่ยอมรับการทุจริตในชีวิตประจำวัน

สมาพร มณีอ่อน (2566) ชี้ให้เห็นว่า การขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในการจัดการเรียนการสอนจะเกิดผลเมื่อผู้บริหาร ครูวิชาการ และครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจร่วมกัน รวมทั้งมีการนิเทศติดตามการนำหลักสูตรไปใช้ในสถานศึกษา แนวคิดนี้สอดคล้องกับการนำ Best Practice เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ไปใช้ เพราะการขับเคลื่อนให้เกิดผลไม่ควรขึ้นอยู่กับครูคนใดคนหนึ่งเท่านั้น แต่ควรเป็นแนวทางที่สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มสาระ ขยายผลสู่ครูผู้สอนรายวิชาอื่น และเชื่อมโยงกับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมสภานักเรียน งานโรงเรียนสุจริต และระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

ในมิติของการประเมินผลหลักสูตร งานของพรพรรณ แก้วสุกศรี และคณะ (2565) สะท้อนว่า การประเมินโครงการจัดหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาควรพิจารณาทั้งบริบท ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลผลิต โดยเฉพาะผลด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เจตคติ และการปฏิบัติตนตามหน้าที่พลเมือง เมื่อนำแนวคิดนี้มาใช้กับการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 จะเห็นได้ว่า คุณค่าของกิจกรรมไม่ได้อยู่ที่ชิ้นงานอินโฟกราฟิกเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่กระบวนการคิดของผู้เรียน เหตุผลที่ผู้เรียนใช้ในการตัดสินใจ ความสามารถในการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และพฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้หลังเรียน กล่าวได้ว่าการพัฒนาบทเรียนและการออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ตามหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา สู่การสร้างนวัตกรรมอินโฟกราฟิกของผู้เรียน มีคุณค่าต่อการขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในสถานศึกษาอย่างน้อย 5 ประการ ได้แก่ ประการแรก ทำให้หลักสูตรมีชีวิตและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน ประการที่สอง ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะการคิด เจตคติ และพฤติกรรมสุจริต ประการที่สาม เป็นเครื่องมือให้ครูออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่วัดผลได้และต่อยอดได้ ประการที่สี่ สนับสนุนการนิเทศ กำกับ ติดตาม และประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา และประการที่ห้า ช่วยสร้างวัฒนธรรมโรงเรียนสุจริตผ่านสื่อและผลงานที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างขึ้นเอง

สำหรับโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย การจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ยังสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของโรงเรียนที่ว่า “วิชาการเยี่ยม เปี่ยมคุณธรรม” เพราะผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้ความสุจริตแบบแยกส่วนจากวิชาการ แต่ใช้ทักษะทางวิชาการ เช่น การอ่าน การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การออกแบบสื่อ และการใช้เทคโนโลยี มารับใช้เป้าหมายด้านคุณธรรม จึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งความรู้ ความคิด คุณลักษณะ และความรับผิดชอบต่อสังคม

โดยสรุปการพัฒนาบทเรียนและการออกแบบการจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 ตามหลักสูตรต้านทุจริตศึกษา สู่การสร้างนวัตกรรมอินโฟกราฟิกของผู้เรียนนี้ ไม่ได้อยู่เพียงการสอนให้นักเรียนรู้จักคำว่า “ระบบคิดฐาน 2” และ “ระบบคิดฐาน 10” แต่คือการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนฝึกคิด ฝึกตัดสินใจ ฝึกสื่อสาร และฝึกเลือกทำสิ่งที่ถูกต้องจากสถานการณ์จริงในโรงเรียน เมื่อกิจกรรมนี้ถูกดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีการนิเทศติดตาม มีหลักฐานผลการเรียนรู้ และมีการขยายผลสู่กิจกรรมของโรงเรียน ย่อมสามารถเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาให้เกิดผลจริงในสถานศึกษา และช่วยวางรากฐานการเป็นพลเมืองสุจริตให้แก่ผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

ความเชื่อมโยงกับพระบรมราโชบายด้านการศึกษาและการพัฒนาที่ยั่งยืน

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 มีความเชื่อมโยงกับพระบรมราโชบายด้านการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ 10 โดยช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง มีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง มีคุณธรรม มีความรับผิดชอบและเป็นพลเมืองดีที่เคารพกติกา ไม่เอาเปรียบผู้อื่น (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2566)

เมื่อเชื่อมโยงกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน กิจกรรมนี้สอดคล้องกับ SDG 4 การศึกษาที่มีคุณภาพ เพราะพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณธรรม สอดคล้องกับ SDG 16 ด้านสังคมสงบสุข ยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง เพราะปลูกฝังความซื่อสัตย์ โปร่งใส และไม่ยอมรับการทุจริต รวมทั้งสัมพันธ์กับ SDG 12 และ SDG 17 ผ่านการใช้ทรัพยากรส่วนรวมอย่างรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน และการสร้างสื่อเพื่อเผยแพร่ความรู้ การจัดการเรียนรู้นี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO ที่เน้นให้การศึกษาพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ ค่านิยม และพฤติกรรมที่รับผิดชอบต่อสังคมและโลกอนาคต (UNESCO, 2020) อีกทั้งในยุคที่เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทมากขึ้น การฝึกให้นักเรียนคิดแยกแยะ ซื่อสัตย์ และรับผิดชอบ ย่อมเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและสร้างสรรค์ (UNESCO, 2024)

ข้อค้นพบและแนวทางการพัฒนาต่อยอด

จากการดำเนินกิจกรรม ผู้จัดการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนจะเข้าใจเรื่องความสุจริตได้ดีขึ้นเมื่อเริ่มจากสถานการณ์ที่ใกล้ตัวมากกว่าการเริ่มจากคำอธิบายเชิงทฤษฎี การให้ผู้เรียนวิเคราะห์เหตุการณ์ในโรงเรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าบทเรียนเกี่ยวข้องกับตนเอง และสามารถนำไปใช้ได้จริง อีกทั้งการให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลด้วยภาษาของตนเอง ช่วยให้ครูเห็นระดับความเข้าใจของนักเรียนได้ชัดเจนกว่าการดูคำตอบเพียงถูกหรือผิด

ข้อค้นพบอีกประการหนึ่งคือ การสร้างอินโฟกราฟิกทำให้ผู้เรียนต้องคิดซ้ำและคิดลึกขึ้นเพราะนักเรียนต้องสรุปสาระให้ชัดเจน เลือกข้อความที่เหมาะสมและจัดองค์ประกอบให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนทบทวนความเข้าใจ

ของตนเองโดยไม่รู้ตัว และทำให้บทเรียนมีความหมายมากขึ้น แนวทางการพัฒนาต่อยอดในอนาคต ได้แก่ การรวบรวมชิ้นงานอินโฟกราฟิกของนักเรียนเป็นคลังสื่อการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต การจัดนิทรรศการ “ระบบคิดฐาน 2 และฐาน 10 ในชีวิตประจำวัน” การให้นักเรียนสำรวจสถานการณ์จริงในโรงเรียนแล้วนำมาวิเคราะห์เป็นกรณีศึกษา การใช้สื่อดิจิทัลหรือแพลตฟอร์มออนไลน์เผยแพร่ผลงาน และการบูรณาการกับกิจกรรมโรงเรียนสุจริตหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนหากพัฒนาต่อเนื่อง แนวทางนี้สามารถยกระดับเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของรายวิชาการป้องกันการทุจริตที่เน้น “คิดจริง ทำจริง สื่อสารจริง” โดยครูเป็นผู้ออกแบบสถานการณ์และชี้แนะ ส่วนผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และสร้างสื่อนวัตกรรมเพื่อสังคมสุจริต

**สรุปผล**

การจัดการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต 1 เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 เป็นตัวอย่างของการนำหลักสูตรต้านทุจริตศึกษามาออกแบบให้มีชีวิตในห้องเรียนผ่านการเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริงของนักเรียนในโรงเรียนสมุทรสาครวิทยาลัย หัวใจสำคัญของการจัดการเรียนรู้นี้อยู่ที่การทำให้นักเรียนเห็นว่า ความสุจริตไม่ใช่เรื่องไกลตัว แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การไม่ลอกงาน การไม่ลงชื่อแทนเพื่อน การคืนเงินที่เก็บได้ การใช้ทรัพย์สินส่วนรวมอย่างรับผิดชอบ และการประเมินเพื่อนตามความเป็นจริง

การใช้สถานการณ์ใกล้ตัวช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 อย่างเป็นรูปธรรม ระบบคิดฐาน 2 ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการยึดความถูกต้อง ความโปร่งใส และประโยชน์ส่วนรวม ส่วนระบบคิดฐาน 10 ช่วยให้ผู้เรียนรู้เท่าทันความคิดที่อาจนำไปสู่การเอาเปรียบและการทุจริตโดยไม่รู้ตัว เมื่อนักเรียนได้วิเคราะห์ อภิปราย และอธิบายเหตุผลของตนเอง เขาจะค่อย ๆ พัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และเห็นผลกระทบของการตัดสินใจที่มีต่อผู้อื่นและส่วนรวม

การต่อยอดสู่ชิ้นงานอินโฟกราฟิกเป็นจุดสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ก้าวจากการรับความรู้ไปสู่การสร้างองค์ความรู้ นักเรียนไม่ได้เพียงตอบคำถามว่า สถานการณ์ใดเป็นระบบคิดฐาน 2 หรือฐาน 10 แต่ต้องเรียบเรียงความคิดของตนเองให้ชัดเจน สื่อสารผ่านข้อความ ภาพ และการออกแบบ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจแนวคิดเรื่องความสุจริตได้ง่ายขึ้น ชิ้นงานของนักเรียนจึงเป็นทั้งหลักฐานการเรียนรู้และนวัตกรรมการสื่อสารคุณธรรมที่เกิดจากผู้เรียนจริง บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้นี้คือการเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์ ไม่ใช่เพียงผู้บรรยายเนื้อหา ครูต้องเลือกสถานการณ์ให้เหมาะกับวัยผู้เรียน ตั้งคำถามให้ชวนคิด เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาชิ้นงานอย่างต่อเนื่อง กระบวนการเช่นนี้ทำให้ห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่ ฝึกคิด ฝึกคุณธรรม และฝึกความรับผิดชอบในเวลาเดียวกัน

ในภาพรวมนี้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา พระบรมราโชบายด้านการศึกษา และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยเฉพาะการสร้างผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม มีทักษะชีวิต มีความรับผิดชอบต่อสังคม และไม่ทนต่อการทุจริต การจัดการเรียนรู้เรื่องระบบคิดฐาน 2 และระบบคิดฐาน 10 จึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมในรายวิชาหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการปลูกฝังพลเมืองสุจริตที่เริ่มต้นได้จากห้องเรียน และสามารถขยายผลไปสู่โรงเรียน ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้อย่างยั่งยืน

**รายการอ้างอิง**

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ทิศนา แขมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 14). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นนทลี พรธาดาวิทย์. (2561). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

นิภาพร กุลสมบูรณ์, และ สุวิมล ว่องวาณิช. (2565). Active Learning: จากความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนสู่ปรัชญาและทฤษฎีรากฐานตั้งทิศให้ถูก เพื่อไม่ทิ้งครูให้หลงทางอีกต่อไป. *คุรุสภาวิทยาจารย์*, *3*(2), 1–16.

พรพรรณ แก้วสุกศรี, ชูศักดิ์ เอกเพชร, และ ณิชาภัทร จาวิสูตร. (2565). การประเมินโครงการจัดหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษา สหวิทยาเขตสุราษฎร์ธานี 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 11. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, *1*(3), 86–100.

พระมหาอนันต์ องฺกุรสิริ. (2563). คุณธรรมจริยธรรมกับการพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, *4*(2), 81–90.

วศิน อินทสระ. (2541). *พุทธจริยศาสตร์*. โรงพิมพ์ทองกวาว.

สมาพร มณีอ่อน. (2566). การขับเคลื่อนหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนเอกชน ในจังหวัดนนทบุรี. *วารสารนิสิตวัง*, *25*(2), 81–89.

สันติ ทองแก้วเกิด. (2566). การพัฒนาคู่มือแนวทางการนำหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาไปใช้สำหรับสถานศึกษาอาชีวศึกษา. *วารสารวิจัยวิชาการ*, *6*(4), 307–324.

สุจิตตรา พันธ์สุวรรณ, อมร มะลาศรี, และ รัชฎาพร งอยภูธร. (2024). การศึกษาปัญหาและแนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรต้านทุจริตศึกษาในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *18*(1), 235–251.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ตามนโยบายลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้*.

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *หลักสูตรต้านทุจริตศึกษา (Anti-Corruption Education)*. https://nacc.go.th

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แนวทางการขับเคลื่อนพระบรมราโชบายด้านการศึกษาของในหลวงรัชกาลที่ 10 สู่การปฏิบัติ*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *องค์ความรู้: พระบรมราโชบายด้านการศึกษาในหลวงรัชกาลที่ 10*.

Brookfield, S. D. (2012). *Teaching for critical thinking: Tools and techniques to help students question their assumptions.* Jossey-Bass.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.).* Cambridge University Press.

Organization for Economic Co-operation and Development. (ม.ป.ป.). *Future of Education and Skills 2030/2040*. https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times.* Jossey-Bass.

UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802

UNESCO. (2024). *AI competency framework for students.* UNESCO. https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-students