

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา  
รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

A PRODUCTION OF ONLINE VIDEO THROUGH EDUTAINMENT  
LEARNING ON THAI DRAMATIC ARTS FOR  
PRIMARY 3 (GRADE 3) STUDENTS

จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2562  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา  
รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบูรณาการรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
A Production of Online Video Through Edutainment Learning on  
Thai Dramatic Arts for Primary 3 (Grade 3) Students

ชื่อ - นามสกุล นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์  
สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.  
ปีการศึกษา 2562

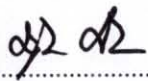
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เมธี พิกุลทอง, ศษ.ด.)

  
..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ณรงค์ สมพงษ์, Ph.D.)

  
..... กรรมการ

(อาจารย์นฤมล เทพนวล, กศ.ด.)

  
..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับ  
นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์

  
..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล, ค.อ.ม.)

วันที่...24...เดือน...มิถุนายน...พ.ศ.2562...

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณาการรายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ชื่อ - นามสกุล	นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์เทียมยศ ปะสาวะโน, ศษ.ด.
ปีการศึกษา	2562

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบบรรณาการ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้แบบบรรณาการรายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ แบบบรรณาการรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนวัดบางพูน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างง่ายด้วยวิธีจับสลาก เลือกห้องเรียนจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 3 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบบรรณาการ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบประเมินคุณภาพ แบบประเมินทักษะปฏิบัติ และแบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Dependent samples t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้แบบบรรณาการรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คุณภาพสื่ออยู่ในระดับคุณภาพดีมาก คุณภาพเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะปฏิบัติของผู้เรียนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก หลังเรียนสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เพื่อการเรียนรู้แบบบรรณาการแล้วผู้เรียนเกิดเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะปฏิบัติ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ การเรียนรู้แบบบรรณาการ วิชาดนตรี-นาฏศิลป์

<b>Thesis Title</b>	A Production of Online Video Through Edutainment Learning on Thai Dramatic Arts for Primary 3 (Grade 3) Students
<b>Name - Surname</b>	Miss Juthathip Arunrat
<b>Program</b>	Educational Technology and Communications
<b>Thesis Advisor</b>	Assistant Professor Tiamyod Pasawano, Ed.D.
<b>Academic Year</b>	2019

## ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to develop and find the effectiveness of online video through edutainment learning on Thai dramatic arts for primary 3 students, 2) to compare the practical skills before and after online video learning through edutainment learning on Thai dramatic arts for primary 3 students, and 3) to study students' satisfaction on online video through edutainment learning on Thai dramatic arts for primary 3 students.

The sample group used in this research is primary 3 students at Wat Bang Poon School which was obtained by using simple random sampling through lottery. Choose 3 classrooms from primary 3 students. The research tools are online video through edutainment learning on Thai dramatic arts for primary 3 students, quality questionnaire, practice skills questionnaire, and students' satisfaction questionnaire. The statistics used in the research were percentage, mean, standard deviation and Dependent t-test.

The results showed that 1) the quality of online video through edutainment learning on Thai dramatic arts for primary 3 students was at good level, 2) the content quality was very good, and 3) the learning achievement of the practice skills was very good. After learning online video through edutainment learning on Thai dramatic arts, students achieved higher learning achievement skills than before learning with the statistical significance at .05 level, and students are satisfied with the lesson at the highest level.

**Keywords:** online video, edutainment, Thai dramatic arts

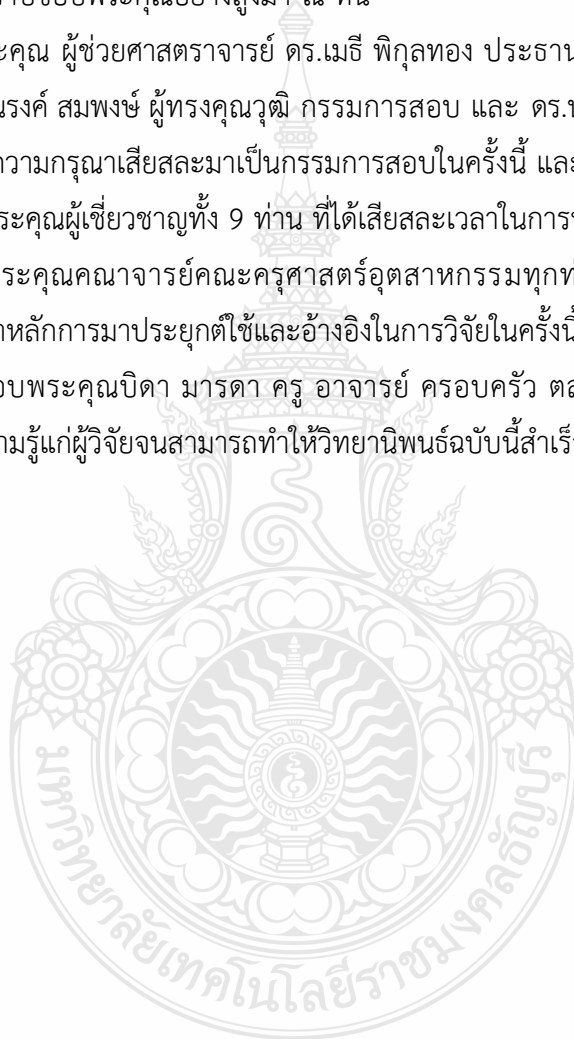
## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความเมตตากรุณาและความอนุเคราะห์ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ปะสาวะโน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษา คำแนะนำและให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ งานวิจัยสำเร็จจุล่งไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมธี พิกุลทอง ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ สมพงษ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ กรรมการสอบ และ ดร.นฤมล เทพนวล ผู้ทรงคุณวุฒิ กรรมการสอบ ที่ได้ให้ความกรุณาเสียสละมาเป็นกรรมการสอบในครั้งนี้ และช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของงานวิจัย ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 9 ท่าน ที่ได้เสียสละเวลาในการประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รวมทั้งขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนผู้วิจัยสามารถนำเอาหลักการมาประยุกต์ใช้และอ้างอิงในการวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ครอบครัว ตลอดจนผู้เขียนหนังสือ และบทความต่างๆ ที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยจนสามารถทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	10
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	11
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	13
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	13
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	13
1.5 คำจำกัดความในการวิจัย.....	14
1.6 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	15
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
2.1 วรรณคดีออนไลน์.....	17
2.2 การเรียนรู้แบบบรรณาการ.....	21
2.3 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	40
2.4 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์.....	43
2.5 ภาษาท่า.....	51
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	54
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	54
3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย.....	54
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	58
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
4.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา.....	61
4.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ.....	63
4.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียน.....	64
4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้ แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า.....	66
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	68
5.2 อภิปรายผล.....	68
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	74
ภาคผนวก ก - รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	76
- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย.....	77
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	88
ภาคผนวก ค ผลการประเมินความสอดคล้อง IOC.....	95
ภาคผนวก ง ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ.....	99
ภาคผนวก จ แผนการจัดการเรียนรู้.....	103
ประวัติผู้เขียน.....	114



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา.....	61
ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ.....	63
ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียนโดยรวม.....	65
ตารางที่ 4.4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทักษะปฏิบัติ.....	65
ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมิน .....	75
ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า.....	66



## สารบัญภาพ

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	หน้า 15
------------------------------------	------------



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ.2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 ได้กำหนดไว้ว่า “ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ” จากบัญญัติที่เกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องพร้อมที่จะปรับตัว มีความรู้ ความเข้าใจ พร้อมทั้งมีการเตรียมความพร้อมในการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา รู้จักนำเทคโนโลยีที่มีอยู่มาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน เช่น การสืบค้นเนื้อหาสาระหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เป็นมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาความรู้ และทักษะของตนอยู่เสมอ โดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาตนเอง เรียนรู้เทคนิค รูปแบบ และวิธีการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับลักษณะของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างง่ายตาย รวดเร็ว แม่นยำ ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนยังสามารถทบทวนความรู้ ความเข้าใจได้ตลอดเวลา และที่สำคัญผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสถานที่ต่างๆ ได้ ขอเพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

วิดิทัศน์ถือเป็นสื่อการเรียนรู้อีกประเภทหนึ่งที่นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพราะวิดิทัศน์เป็นสื่อที่สามารถสื่อสารไปยังคนกลุ่มใหญ่ได้ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี เป็นสื่อที่นำเสนอได้ทั้งภาพทั้งเสียงที่สมจริงไปพร้อมกัน ง่ายต่อการควบคุมและตัดแปลงแก้ไข ภาพและเสียงที่สมจริงทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมได้เป็นอย่างดี และเสียงก็สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อีกทางหนึ่งด้วย (พงษ์ศักดิ์ บัวจະมะ, 2555, น.1) ในปัจจุบันเทคโนโลยีด้านวิดิทัศน์ถือว่ามีพัฒนาการมากขึ้น สามารถส่งขึ้นไปเป็นไฟล์ที่สามารถออนไลน์อยู่บนระบบอินเทอร์เน็ต ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน มีการนำเอาความรู้ต่างๆ มาสอดแทรกในรูปแบบของวิดิทัศน์ ซึ่งผู้เรียนยังสามารถเปิดชมได้ทุกที่ สามารถเรียนรู้ในช่วงเวลาใดก็ได้ ทำให้เกิดความสะดวกและช่วยลดปัญหาด้านระยะเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ โดยเปิดผ่านทางสื่อ โทรทัศน์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และการนำวิดิทัศน์ประเภทสื่อการเรียนรู้อื่นๆ เผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตก็ยิ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็ว และเป็นวิธีการที่เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย วิดิทัศน์จึงจัดได้ว่าเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถใช้ในการเรียนการสอนโดยเป็น

ทั้งสื่อหลักและสื่อเสริมของการจัดการเรียนการสอนได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้กำหนดให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้กำหนดให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ สามารถแสดงท่าทางประกอบจังหวะเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์ รายวิชานาฏศิลป์ถือเป็นรายวิชาที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคมแก่นักเรียน แต่สภาพการจัดการเรียนการสอนยังคงมีปัญหาอยู่มาก ส่วนใหญ่เนื่องจากครูผู้สอนขาดความรู้ความสามารถเฉพาะวิชา ไม่มีทักษะในการปฏิบัติ ไม่นำเทคนิคการสอนที่แปลกใหม่ และเหมาะสมมาสัมพันธ์บทเรียน และไม่สามารถสร้างสื่อการสอนที่มีคุณภาพได้ อีกทั้งการวัดและการประเมินผลไม่ตรงกับจุดประสงค์ของหลักสูตร ซึ่งเป็นสาเหตุทำให้การเรียนการสอนสาระนาฏศิลป์ไม่ประสบผลสำเร็จ และจากผลการปฏิบัติการเรียนการสอนสาระนาฏศิลป์ วิชานาฏศิลป์โรงเรียนวัดบางพูน อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 ที่ผู้วิจัยปฏิบัติการสอน จากการจัดการเรียนการสอนของปีการศึกษา 2559 - 2560 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สาระนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 60.55 และ 65.45 ตามลำดับ ซึ่งต่ำกว่าเป้าหมายของโรงเรียนที่กำหนดไว้ (ร้อยละ 70) ผู้วิจัยได้นำปัญหามาวิเคราะห์หาข้อบกพร่อง และพิจารณาเป็นเรื่องราว พบว่า การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ยังมีปัญหาอยู่บางเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องภาษาทำนาฏศิลป์ การประดิษฐ์ท่าและนาฏยศัพท์ จากปัญหาเกี่ยวกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ขาดความรู้ ความเข้าใจเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ ไม่สามารถแสดงท่านาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์อย่างถูกต้องได้ หากนักเรียนไม่มีความรู้ความเข้าใจและไม่สามารถแสดงท่านาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ได้อย่างถูกต้องแล้ว นักเรียนก็ไม่สามารถฝึกการรำที่ยากขึ้นไปได้ เมื่อไม่เข้าใจก็ทำให้นักเรียนก็ไม่สนใจไม่ชอบเรียนวิชานาฏศิลป์ เกิดความเบื่อหน่าย เพราะคิดว่าเป็นวิชาที่ไม่สำคัญเรียนไปแล้วไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ในการจัดการเรียนการสอนในลักษณะนี้จึงจำเป็นต้องใช้สื่อที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหา กระบวนการ ที่มีความละเอียดไปยังผู้เรียนที่มีจำนวนมาก มาใช้ประกอบการเรียนการสอนให้บรรลุวัตถุประสงค์ ดังงานวิจัยของ ธัญญาดา คำลือ และ อัญชลี ทองเอน (2558) ได้ทำการโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องผลการเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะปฏิบัติและความรู้คงทนเรื่องภาษาทำนาฏยศัพท์ วิชานาฏศิลป์ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับผู้สอนจริงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย ผลการทดลองพบว่า ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการเรียนรู้ทักษะการปฏิบัติทำรำเรื่องภาษาทำ วิชานาฏศิลป์ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับ

ผู้สอนจริงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีทักษะปฏิบัติทำท่า เรื่องภาษาท่า วิชานาฏศิลป์ หลังการ เรียนรู้โดยใช้สื่อวีดิทัศน์สูงกว่าการเรียนรู้จากผู้สอนจริง

การจัดการศึกษาให้มีความสอดคล้องเหมาะสมกับผู้เรียนเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญ เนื่องจาก รูปแบบและวิธีการสอนในปัจจุบันเน้นการสอนแบบบรรยาย ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน การเรียนรู้แบบบรรยาย คือ รูปแบบของการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างร่าเริง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี รู้สึกผ่อนคลาย ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้าสู่สมองอย่าง ไม่รู้ตัว การเรียนรู้แบบบรรยายเป็นการออกแบบเพื่อการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิง ธรรมชาติ การนำความบันเทิงเข้ามาใช้จัดการศึกษาเริ่มมาตั้งแต่ศตวรรษที่ผ่านมาได้รับความนิยมาจนถึง ปัจจุบัน ว่าเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบบรรยายจัดได้หลาย รูปแบบ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์พิพิธภัณฑน์ ซอฟต์แวร์ (Software) เกมส์เว็บไซต์ (Website) เป็นต้น ภาพยนตร์ แสง สี เสียง (Sound effect) รูปแบบการศึกษาดังกล่าว สามารถสร้างความสนใจ แก่ผู้เรียน การเรียนยุคใหม่เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ประสบด้วยตนเอง มากกว่าการเรียนการสอนในห้องเรียน การเรียนรู้แบบบรรยาย เป็นวิธีสอนแบบหนึ่งที่ตั้งใจความสนใจ ความตั้งใจของผู้เรียน เนื่องจากมีความสนุกสนานธรรมชาติในขณะจัดการเรียนการสอน การนำแนว ความคิดการเรียนรู้แบบบรรยายมาทดลองจัดการเรียนการสอน พบว่า มีผลดีต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน จูงใจผู้เรียนให้มีความคิดวิเคราะห์ ทบทวนความเชื่อความรู้ และการรับรู้ของตนในเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ มากขึ้น การสร้างจินตนาการของเด็กๆ เป็นการสร้างภาพที่นำความน่าตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความ อยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การรักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง สมใจ สบาย; วาสนา อุบป้อ; ดารินทร์ พนาสันต์ และ จริญญาลักษณ์ ป้องเจริญ ได้ศึกษาผลของการสอนแบบบรรยายในรายวิชาการ พยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ 1 ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี พบว่า กลุ่มที่เรียนด้วยการใช้รูปแบบการศึกษาเชิงธรรมชาติ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แตกต่างกลุ่มที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .001 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการ สอนโดยใช้กิจกรรมการสอนเชิงธรรมชาติควบคู่กับวิธีการเรียนการสอนปกติ ทำให้นักศึกษามีความสนุก เพลิดเพลินจากการดูสื่อภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาด้านวิชาการตามที่นักศึกษาได้เรียนรู้ในห้องเรียน กระตุ้น ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนกลุ่มสาระการ เรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ จึงเห็นสมควรที่จะพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ เรื่องภาษาท่า ตามแนวความคิดการเรียนรู้แบบบรรยาย เพื่อแก้ไขปัญหาคือการเรียนการสอน โดยการสร้าง ต้นแบบการเรียนการสอนแบบบรรยาย และผลิตสื่อเพื่อช่วยส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนการสอนใน รายวิชาการเรียนรู้และกระบวนการคิดให้นักเรียนมีสื่อทันสมัย ไร้ใจทั้งภาพทั้งเสียง พร้อมด้วยการเรียน

ในสภาพแวดล้อมที่ดี มีความสนุกสนานกับการเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนากระบวนการคิด เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยมาพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามหลักสูตร

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ

1.3.2 สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนมาก

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอเนื้อหาเรื่องภาษาท่า โดยกล่าวถึงความหมายของภาษาท่า การใช้ภาษาท่า เกมส์ภาษาท่า

1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร

1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวน 119 คน

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน ได้มาจากรีวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีจับสลาก

#### 1.4.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1) ตัวแปรต้น คือ การเรียนโดยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ตัวแปรตาม ผลที่เกิดหลังจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

(2.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

(2.2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

#### 1.4.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอเนื้อหาเรื่องภาษาท่า โดยกล่าวถึงความหมายของภาษาท่า การใช้ภาษาท่า เกมส์ภาษาท่า

### 1.5 คำจำกัดความในการวิจัย

1.5.1 วีดิทัศน์ออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ถ่ายทอดกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบวีดิทัศน์ ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเรียนการสอนการปฏิบัติภาษาท่า ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยในลักษณะของสื่อที่เพิ่มเติมจากการเรียนการสอนปกติ โดยเน้นการเชื่อมต่อข้อมูล การมีปฏิสัมพันธ์และความยืดหยุ่นทางการเรียนในเรื่องสถานที่และเวลา

1.5.2 การเรียนรู้แบบธรรมชาติ หมายถึง ประสบการณ์จัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องภาษาท่า ที่ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งความรู้และความสนุกสนาน เรียนรู้อย่างจริงจัง รื่นรมย์ มีอารมณ์ดี รู้สึกผ่อนคลาย มีการปฏิสัมพันธ์ สื่อวีดิทัศน์ ตัวครูผู้สอน รวมทั้งการจัดสภาพแวดล้อม ที่สนุกสนานและกระตุ้นให้นักเรียนร่วมทำกิจกรรมกับครูผู้สอน

1.5.3 ภาษาท่า หมายถึง การแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ภาษาท่าสื่อสารแทนคำพูด

1.5.4 ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ หมายถึง ผลจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่นักเรียนตอบคำถามได้ร้อยละ 80 ตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยที่ผู้เรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียนถูกต้อง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง จำนวนผู้เรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนถูกในแต่ละข้อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

1.5.5 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลการวัด การเปลี่ยนแปลง และประสบการณ์การเรียนรู้ ในเนื้อหาสาระรายวิชาดนตรี นาฏศิลป์ ที่เรียนมาแล้วว่าเกิดการเรียนรู้ โดยสามารถวัด การวัดผลตามสภาพจริง เพื่อบอกถึงคุณภาพการศึกษา

1.5.6 ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้ แบบบรรชา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## 1.6 กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรชา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีประสิทธิภาพ

1.7.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรชา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอยู่ในระดับมาก

1.7.3 นักเรียนมีความพึงพอใจจากการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ บรรชา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมาก



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยได้จัดเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

#### 2.1 วีดิทัศน์ออนไลน์

2.1.1 ความหมายของสื่อวีดิทัศน์

2.1.2 รูปแบบรายการสื่อวีดิทัศน์

2.1.3 ประเภทรายการสื่อวีดิทัศน์

2.1.4 การผลิตรายการวีดิทัศน์

2.1.5 การใช้วีดิทัศน์เพื่อการศึกษา

#### 2.2 การเรียนรู้แบบหรรษา

2.2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบหรรษา

2.2.2 ประวัติของการเรียนรู้แบบหรรษา

2.2.3 โครงสร้างการเรียนรู้แบบหรรษา

2.2.4 การพัฒนาศึกษาหรรษาเพื่อการศึกษาจากระบบ

2.2.5 รูปแบบของการเรียนรู้แบบหรรษา

2.2.6 สื่อศึกษาแบบหรรษา

2.2.7 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบหรรษา

#### 2.3 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พุทธศักราช 2551

#### 2.4 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์

#### 2.5 ภาษาท่า

#### 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.1 วิดีทัศน์ออนไลน์

### 2.1.1 ความหมายของสื่อวีดิทัศน์

ปิยะฉัตร วิเศษ (2560) กล่าวว่า ในปัจจุบันวีดิทัศน์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของหน่วยงาน และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของทุกคน ภาพทุกภาพ เรื่องทุกเรื่องจากสื่อวีดิทัศน์จะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคล รวมไปถึงความเชื่อ ทศนคติ เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย วีดิทัศน์เป็นสื่อที่ให้ภาพและเสียงได้สมจริง สามารถใช้กล้องบันทึกได้ง่ายเหมือนภาพถ่าย แต่ที่เหนือกว่าภาพถ่ายคือ การนำเสนอภาพที่บันทึกจากกล้องวีดิทัศน์นั้นมีการเคลื่อนไหวได้อย่างสมจริงเป็นธรรมชาติ วีดิทัศน์ในปัจจุบัน เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งซึ่งถูกนำมาใช้ในวงการศึกษา เนื่องจากวีดิทัศน์เป็นอุปกรณ์ที่สามารถบันทึกภาพและเสียงไว้ได้พร้อมกัน สามารถแก้ไขและบันทึกลงใหม่ได้ อีกทั้งเรายังสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ทันที สามารถดูภาพช้าและภาพเร็วได้ตามความต้องการ ประทีน คล้ายนาค (2541, น.36) กล่าวคำว่า “วีดิทัศน์” ตามความหมายทางเทคนิคจะหมายถึง การส่งผ่านสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ของภาพและเสียงจากกล้อง หรือเครื่องบันทึกวีดิทัศน์ที่เราเรียกว่า เครื่อง VTR ไปยังจอโทรทัศน์หรือมอนิเตอร์ โดยไม่จำเป็นต้องแพร่ภาพออกทางอากาศ กล่าวอย่างง่ายที่สุดวีดิทัศน์ ก็คือ การใช้กล้องอิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว พร้อมกับเสียง แล้วส่งเป็นสัญญาณไฟฟ้าออกไปที่จอโทรทัศน์นั่นเอง แต่ปัจจุบันวีดิทัศน์ มีความหมายกว้างมากจะรวมไปถึงเครื่องมือและอุปกรณ์โทรทัศน์ที่ใช้กันตามบ้าน ตามสถาบันและหน่วยงานต่างๆ ทั้งยังรวมไปถึงอุปกรณ์ตามสถานีวิทยุโทรทัศน์อีกด้วย

### 2.1.2 รูปแบบรายการวีดิทัศน์

วิธีการดำเนินการเสนอรายการวีดิทัศน์ ยังไม่มีผู้ใดให้คำจำกัดความไว้อย่างชัดเจน ในที่นี้จึงขอยกตัวอย่างรูปแบบรายการโทรทัศน์ขึ้นมาเพื่อเป็นตัวอย่างแทน พงศ์พิพัฒน์ หมุ่สิริโรจน์ (2531) ได้แบ่งรูปแบบไว้ดังนี้ รูปแบบรายการถ่ายทอดสด รูปแบบรายการพูดหรือบรรยายคนเดียว รูปแบบรายการสนทนา รูปแบบรายการสารคดี รูปแบบรายการอภิปราย รูปแบบรายการเกมหรือตอบปัญหา รูปแบบการบรรยายรูปแบบการสัมภาษณ์ รูปแบบรายการละคร รูปแบบรายการสาระละคร รูปแบบรายการสาธิต ทดลอง รูปแบบรายการดนตรี รูปแบบรายการนิตยสาร รูปแบบรายการข่าว รูปแบบรายการสถานการณ์จำลอง รูปแบบรายการสอนแบบจุลภาค รูปแบบรายการสอนตรง รูปแบบรายการบทความ และรูปแบบรายการโต้ว่าที่

โดยมีวิธีการนำเสนอภาพเพื่อให้ผู้ชมเกิดบทบาท 3 ลักษณะ คือ

1) การนำเสนอภาพในรูปแบบการได้เห็นลักษณะของภาพที่ปรากฏบนวีดิทัศน์ เป็นการแจ้งหรือบอกให้ทราบว่าเกิดอะไรใครเป็นผู้กระทำอยู่ ที่ไหน เมื่อใด อย่างไร เพื่อเป็นการบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

2) การนำเสนอภาพ ในรูปแบบของการดึงผู้ชมเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นวิธีที่ใช้การดึงผู้ชมเข้าร่วมในเหตุการณ์ของภาพในช่วงนั้นๆ จะมีความรู้สึกเหมือนกับว่าตัวผู้ชมนั้นได้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย และกำลังเผชิญกับสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นในการคาดหวังร่วมกับผู้แสดง

3) การนำเสนอภาพ ในรูปแบบการรับรู้แบบใกล้ชิด ถือได้ว่าเป็นการกำหนดวิธีการถ่ายภาพที่อยู่ในลักษณะก้ำกึ่งระหว่างการนำเสนอรูปแบบแทนการได้เห็นกับการดึงผู้ชมเข้ามาอยู่ในเหตุการณ์ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกับได้อยู่ในเหตุการณ์ หรือใกล้เหตุการณ์ (สุทัศน์ บุรีรักษ์, 2528, น.264-270) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ที่สมบูรณ์จะต้องมีประเภทของการเรียนร่วมอยู่ อย่างน้อย 3 ประเภท คือ

(3.1) ความรู้ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจในรายละเอียดของข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ในหลักของกระบวนการ วิดีทัศน์ เป็นสื่อที่สามารถทำได้ดี เพราะสามารถเสนอภาพนิ่ง ซึ่งมีรายละเอียดให้พิจารณาได้ สามารถนำเสนอการเคลื่อนไหว เน้นความรู้ในหลักของกระบวนการสามารถนำเอาตัวอย่างเข้ามาทำให้ผู้เรียนได้มองเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ และสามารถสรุปให้เป็นหลักของการนำความรู้หรือหลักการต่างๆ นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

(3.2) ทักษะคิด วิดีทัศน์มีทั้งภาพและเสียงซึ่งสามารถที่จะนำเสนอภาพที่เป็นจริงเข้ามาให้ผู้เรียนเห็นได้และสามารถกระตุ้นอารมณ์ได้ดี อารมณ์ร่วมเป็นจุดสำคัญในการก่อให้เกิดทัศนคติความซาบซึ้งและค่านิยม นับว่าเป็นแรงที่ทำให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์

(3.3) ทักษะ วิดีทัศน์สอนทักษะได้ดีเพราะสามารถเสนอขั้นตอนต่างๆ ให้คนปฏิบัติตามได้หรือสามารถเข้าใจได้ สามารถสาธิตขั้นตอนต่างๆ ให้ผู้ดูเห็นได้ชัดเจน สามารถสื่อให้เห็นส่วนที่ต้องการให้เห็น สามารถทำให้การเคลื่อนไหวเร็วหรือช้าลงได้ ผู้ผลิตจะต้องให้ความสำคัญในการเลือกประเภทและรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของบทเรียนและประเภทของการสื่อสาร ทั้งนี้สื่อวีดิทัศน์สามารถแสดงได้ทั้งภาพและเสียง จึงสามารถให้ความรู้ได้ทุกรูปแบบและทำให้เกิดศักยภาพในการสื่อสาร ผู้ชมสามารถจดจำคุณลักษณะของรายการที่มีทั้งภาพและเสียงย่อมจะทำให้รายการมีความน่าสนใจ และในปัจจุบันเทคโนโลยีในการสื่อสารก้าวหน้าเป็นอย่างมากทำให้สามารถจัดองค์ประกอบภาพ ตัวอักษร ให้ปรากฏในจอภาพได้อย่างเหมาะสม สามารถทำให้ง่ายต่อการจดจำ วิดีทัศน์ยังสามารถบันทึกเหตุการณ์ ครอบคลุมพิธีการต่างๆ หรือเหตุการณ์สำคัญ ล้วนเป็นสิ่งเสริมการศึกษาและการเรียนรู้ของคนได้ทั้งสิ้น จึงกล่าวได้ว่าวีดิทัศน์ยังเป็นอุปกรณ์ที่มีคุณค่ายิ่งประเภทหนึ่ง ซึ่งมีทักษะเกี่ยวกับคุณค่าของวีดิทัศน์ไว้อย่างกว้างขวางน่าสนใจ ดังนี้ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543, น.144)

(3.3.1) สามารถดูภาพและฟังเสียงได้สะดวก โดยไม่ต้องการความมืดเหมือนภาพยนตร์

- (3.3.2) เลือกชมรายการได้ตามต้องการ แต่โทรทัศน์ที่ออกอากาศตามปกติ  
ทำไม่ได้ -
- (3.3.3) ชมเมื่อใดก็ได้ที่ราบที่มีไฟฟ้า ไม่ต้องรอเวลาเหมือนโทรทัศน์
- (3.3.4) บันทึกภาพและเสียงโดยตรงได้จากโทรทัศน์ตามองค์การ
- (3.3.5) บันทึกภาพและเสียงโดยตรงได้จากภาพยนตร์

### 2.1.3 ประเภทรายการสื่อวีดิทัศน์

รายการวีดิทัศน์นั้น ได้แบ่งไว้ 2 ประเภท คือ

2.1.3.1 รายการความรู้ทั่วไป (General Education program) หมายถึง มีวัตถุประสงค์ มุ่งให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ เพื่อให้ผู้ฟังได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ทั้งในทางตรงหรือทางอ้อมได้เกิด แรงคิด คติสอนใจ อันเป็นประโยชน์อย่างในการดำเนินชีวิตประจำวัน รายการประเภทนี้ไม่ได้มุ่งเพื่อการสอนในหลักสูตรใดหลักสูตรหนึ่งโดยเฉพาะเท่านั้น แต่สามารถทำหน้าที่เสริมหรือประกอบการสอนเช่น รายการสาระบันเทิง รายการส่งเสริมการศึกษา

2.1.3.2 รายการเพื่อการสอน (Instructional program) เป็นรายการที่มีวัตถุประสงค์ผลิตขึ้นมาเพื่อการสอน ลักษณะรายการส่วนใหญ่จะมีแนวโน้มที่คล้ายบทเรียน (Lesson) โดยมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ การจัดนำเสนอเนื้อหาอาจแบ่งเป็นตอนหรือไม่เป็นตอนก็ได้ แต่เนื้อหาจะต้องมีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาระดับใดหนึ่งระดับใด หรือสถานศึกษาหนึ่งสถานศึกษาใด ส่วนเนื้อหาที่น่าสนใจมีจุดประสงค์ให้เกิดการเรียนรู้และมีการวัดผลการเรียน การจัดประเภทรายการลักษณะนี้อาจเทียบได้กับการจัดประเภทรายการเพื่อการศึกษาในระบบโรงเรียน (Formal Education) เป็นต้น รายการเพื่อการเรียนการสอนยังสามารถแบ่งประเภทออกไปตามลักษณะหน้าที่รายการดังต่อไปนี้

1) รายการทำหน้าที่สอนทั้งหมด (Total Teaching หรือ Direct Classroom Teaching) คือ รายการซึ่งทำหน้าที่ในการสอนโดยมีความสมบูรณ์ในตัวเอง ดังนั้น รายการจึงทำหน้าที่เสมือนครูผู้สอนหรืออุปกรณ์การสอนไปในตัว

2) รายการทำหน้าที่สอนเนื้อหาหลัก (Principle or Main Resources) คือ รายการทำหน้าที่สำคัญในหัวข้อการสอน โดยในชั้นเรียนจะมีครูผู้ทำหน้าที่แนะนำรายการ คอยชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ของรายการกับหัวข้อที่เรียน สามารถให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดและอธิบายขยายความรู้ และเพิ่มความเข้าใจของนักเรียนด้วย

3) รายการทำหน้าที่เสริมการสอน (Supplementary or Enrichment) คือ รายการที่ทำหน้าที่เสริมเนื้อหาที่ของครูผู้สอนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพิ่มเติมเนื้อหาได้ชัดเจนสมบูรณ์ เช่น ใช้การแสดงตัวอย่างเชิงละคร (Dramatization) หรือการสาธิตการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

## 2.1.4 ขั้นตอนการสร้างสื่อวีดิทัศน์

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ให้มีคุณภาพนั้น มีขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นระบบ ดังนี้

2.1.4.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) เป็นการเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ ก่อนการผลิตรายการ ได้แก่ บุคลากร วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ งานศิลปกรรม โดยมีการวางแผน ประชุมปรึกษาหารือในที่ทำงานที่มีความเกี่ยวข้องให้สามารถเข้าใจขั้นตอนการปฏิบัติงาน ตลอดจนปัญหาต่างๆ ก่อนการลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่กำหนดไว้

1) ด้านบุคลากร ในการผลิตรายการวีดิทัศน์เป็นการทำงานที่เป็นทีม มีผู้ร่วมงานมาจากหลากหลายอาชีพที่มีพื้นฐานที่ต่างกัน ซึ่งในการทำงานร่วมกันจะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับการทำงานที่ดี มีความเข้าใจ มีการสื่อสารพูดภาษาเดียวกัน รู้จักหน้าที่บทบาทให้มีความสำคัญ และยอมฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

2) ด้านสถานที่ ในการผลิตรายการแบ่งออกเป็น 2 แห่ง คือ ภายในห้องผลิตรายการและภายนอกห้องผลิตรายการ สำหรับการผลิตรายการในห้องผลิตรายการ (Studio) เน้นให้ผู้ผลิตจะต้องเตรียมการจองห้องผลิต และติดต่อรายการล่วงหน้า กำหนดวัน เวลาที่ชัดเจน มีการกำหนดฉากและวัสดุอุปกรณ์ประกอบฉากให้เรียบร้อย ส่วนการเตรียมสถานที่นอกห้องผลิตรายการ ผู้ผลิตจะต้องดูแลในเรื่องของการควบคุมแสงสว่าง ควบคุมการรบกวนของเสียง โดยจะต้องมีการสำรวจสถานที่จริงก่อนการถ่ายทำเสียก่อนเพื่อจะได้ทราบข้อมูลเบื้องต้นและเตรียมแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้ เพื่อจะได้ประหยัดเวลาในการถ่ายทำ

3) ด้านอุปกรณ์ในการผลิตรายการโดยผู้กำกับฝ่ายเทคนิคจะเป็นผู้สั่งการเรื่องการเตรียมอุปกรณ์ในการผลิต เช่น กล้องวีดิทัศน์ระบบเสียง และระบบแสงและเครื่อง บันทึกภาพ นอกจากนั้นยังจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์สำรองให้พร้อมด้วย ทั้งนี้เพื่อช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที

4) ด้านผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ เป็นสิ่งที่จำเป็น โดยเริ่มจากการคัดเลือก ติดต่อชักชวนบทเป็นการล่วงหน้า โดยให้ผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการได้ศึกษาและทำความเข้าใจในบทของตนเองที่จะต้องทำการแสดงเพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในการถ่ายทำ

2.1.4.2 ขั้นตอนการผลิตรายการ (Production) เป็นขั้นตอนที่จะบันทึกวีดิทัศน์ตามแผนการทำงาน ซึ่งก่อนที่จะดำเนินการต้องแจ้งเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่างๆ ให้ทราบรายละเอียด วัน เวลาในการบันทึกรายการ มีการตรวจวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและอยู่ในสภาพที่พร้อมจะใช้งาน มีการชักชวนผู้แสดง และควรมีการชักชวนกล้องก่อนถ่ายทำจริง ในขณะที่ทำการบันทึกวีดิทัศน์จะต้องตรวจสอบความถูกต้องทางด้านเทคนิค ถ้าพบข้อบกพร่องต้องแก้ไขและบันทึกใหม่ทันที เมื่อบันทึกรายการเสร็จแล้วควรมีการตรวจสอบอีกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องที่อาจจะเกิดขึ้นได้

2.1.4.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนหลังจากบันทึกการถ่ายทำแล้วจะต้องมีการนำภาพแต่ละช็อต (Shot) แต่ละซีน (Scene) มาจัดลำดับให้มีความต่อเนื่องของบท วิดีทัศน์ที่กำหนดไว้โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) เป็นการนำภาพมาตัดต่อให้เป็นเรื่องราวตามบทของวิดีโอ โดยใช้โปรแกรมตัดต่อในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตัดต่อนี้มี 2 ลักษณะคือ

(1.1) Linear Editing เป็นการตัดต่อระหว่างเครื่องเล่น/บันทึกวิดีโอ 2 เครื่อง โดยให้เครื่องหนึ่งเป็นเครื่องต้นฉบับ (Master) และอีกเครื่องหนึ่งเป็นเครื่องบันทึก (Record) ซึ่งในปัจจุบันไม่นิยมใช้แล้ว เนื่องจากในการตัดต่อลักษณะนี้ต้องใช้ผู้ที่มีความชำนาญเฉพาะด้านและต้องใช้เวลาอย่างมาก

(1.2) Non-Linear Editing เป็นการตัดต่อโดยใช้โปรแกรมในเครื่องคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะ ซึ่งเป็นการตัดต่อที่รวดเร็วและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

2) การบันทึกเสียง (Sound Recording) จะกระทำหลังจากได้ดำเนินการตัดต่อภาพตามบทของวิดีโอเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงทำการบันทึกเสียงดนตรี เสียงบรรยาย และเสียงประกอบลงไปเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสมจริง

3) การนำเสนอเพื่อตรวจสอบ (Preview) หลังจากตัดต่อภาพและบันทึกเสียงเรียบร้อยแล้ว จะต้องนำมานำเสนอเพื่อตรวจสอบก่อนว่ามีอะไรที่จะต้องปรับปรุงแก้ไขหรือไม่

4) ประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินรายการหลังการผลิตซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ

(4.1) ประเมินผลกระบวนการผลิต โดยจะเป็นการประเมินด้านความถูกต้องของเนื้อหา คุณภาพของเทคนิคของการนำเสนอ ความสมบูรณ์ของเทคนิคการผลิต โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เขียนบท ผู้กำกับรายการ และทีมงานการผลิต

(4.2) การประเมินผลผลิต ซึ่งจะเป็นการประเมินโดยกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยจะเป็นการประเมินในด้านของความน่าสนใจความเข้าใจในเนื้อหาและสาระที่นำเสนอ

## 2.2 การเรียนรู้แบบหรรษา

### 2.2.1 ความหมายของการศึกษาแบบหรรษา

Edutainment (ศึกษานันทนาการ) มาจากคำสองคำคือ คำว่า entertainment (ความบันเทิง ความสุข สันทนาการ) และคำว่า education (การศึกษา) หมายถึง รูปแบบหนึ่งของความบันเทิงที่ถูกออกแบบมาเพื่อการศึกษา เช่นเดียวกับการเป็นที่ชอบใจ (Wikipedia, 2013)

ศึกษابันเทิง หมายถึง วิธีการศึกษาอื่นๆ และการเล่นที่มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ในช่วงเวลานั้น (Nemec, 2002, p.1)

ศึกษابันเทิง หมายถึง การเรียนรู้ที่มีการกระทำผ่านสื่อที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง ซึ่งจะประกอบไปด้วย การใช้รูปแบบสื่อที่มีความแตกต่างกัน เช่น การปฏิสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ รายการโทรทัศน์หรือคอมพิวเตอร์ / วิดีโอเกม รวมทั้งมีการจัดสภาพแวดล้อมที่ให้ความสนุกสนาน และมีการกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมกระทำกิจกรรมต่างๆ (Emma and Barbon, 2010)

Edutainment หรือการศึกษาเชิงหรรษา มาจากคำว่า Education และ Entertainment เข้าด้วยกัน เป็นแนวคิดในเรื่องของการนำความบันเทิงมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548, น.3)

Edutainment หรือศึกษابันเทิง ความหมายของศัพท์ทางด้านคอมพิวเตอร์ นั่นก็คือ โปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบของเกมที่ให้ทั้งความบันเทิงและความท้าทาย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ซึ่งใช้ได้ทั้งวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ โดยเหมือนกับตนเองว่าไม่ได้กำลังเรียนอยู่ (Pogue, 2001, p.1)

ในวงการของการสื่อสารมวลชนจะมีรูปแบบการนำเสนอสาระผสมบันเทิง โดยวางกลยุทธ์ให้สื่อสารมวลชน มีบทบาทในการประยุกต์ใช้สาระและความบันเทิงเพื่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ปรากฏดังรายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในปัจจุบัน เช่น และรายการฉลาดที่สุด ช่อง 9 รายการเกมโชว์แฟนพันธุ์แท้ เป็นต้น (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543, น.2) ส่วนรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก Sesame Street, The Electric Company และ Mr. Rogers เป็นต้น ส่วนเว็บไซต์ที่นำเสนอความบันเทิงผสมความรู้ได้อย่างยอดเยี่ยมได้แก่เว็บไซต์ Learn2.com และ How StuffWorks.com เป็นต้น (White, 2003)

Edutainment เป็นคำใหม่ที่เกิดจากการผสมคำศัพท์ โดย Bob Heyman ซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่เขากำลังผลิตสารคดี National Geographic ส่วนแหล่งอ้างอิงอื่นๆ เช่น Peter Catalanotto ก็สร้างคำว่า Edutaining ขึ้นเป็นครั้งแรกในช่วงปลายปี ค.ศ.1990 เป็นช่วงที่เขาพานักเรียนของเขาไปทัศนศึกษาในรายวิชาการเขียนและการวาดภาพ และในช่วงก่อนหน้านี้ บริษัท Boogie Down Productions ก็ใช้คำว่า Edutainment เป็นไตเติ้ลให้กับกลุ่มดนตรีแนว Hip-Hop เพื่อโปรโมทอัลบั้มเพลง การประยุกต์นำเอารูปแบบของความบันเทิง (Entertainment) จำพวกมหรสพต่างๆ เช่น นิทรรศการ วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ สนวนสนุก มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความสนุกสนานโดยยังได้รับความรู้ โดยไม่รู้สึกรว่าตัวเองกำลังเรียนอยู่ ถูกเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เพลิน (Play and Learn) เป็นคำพ้องเสียงที่ผสมจากภาษาอังกฤษ มีความหมายคือ การเรียนรู้อย่างเพลิน เพลินนั่นเอง (Radick, 2004)

Edutainment หมายถึง ปฏิสัมพันธ์ของการจัดการศึกษาและความบันเทิง ในทาง การค้าจะปรากฏออกมาในรูปแบบของซอฟต์แวร์ เคเบิลเน็ตเวิร์ค หรือซีดีรอม เป็นต้น เทคโนโลยี สื่อประสม ที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและยังมีปฏิสัมพันธ์ได้ (Interactive) อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงข้อมูล (Hyperlink) ทำให้สามารถเลือกดูเนื้อหาเฉพาะส่วนที่ สนใจ ที่ต้องการได้ โดยมีการนำมาใช้การจัดการเรียนการสอน การฝึกอบรม (Computer Based Training) และการบันเทิง เช่น โปรแกรมการศึกษาเชิงสนทนาการ (Edutainment) เป็นต้น (ไพรัช รัชชพงษ์ และคณะ, 2549)

ศึกษابันเทิง (Edutainment) หมายถึง การจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียน การสอนอย่างสนุก เพลิดเพลิน มีการนำวัสดุและนำอุปกรณ์ที่ทำให้ความรู้และความบันเทิง ได้แก่ ดนตรี เกม ภาพยนตร์ เพื่อการศึกษา และรายการโทรทัศน์ จะมีการนำเนื้อหาวิชาการบางส่วน ผสม ออกแบบ ให้สวยงามสะดุดตา แปลงสภาพให้อยู่ในรูปแบบสื่อประสม แล้วนำไปบันทึกไว้ในหน่วยความจำ มีระบบบริหารจัดการที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน และมีการประเมินผลอย่างเป็นระบบ (เทียมยศ ปะสาวะโน, 2553, น.10)

Edutainment มาจากคำว่า “Education” กับ “Entertainment” ซึ่งหมายถึง การ ศึกษาและความบันเทิง เมื่อนำมารวมกันก็จะสื่อความหมายถึง การศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ ความรู้สาระต่างๆ แก่ผู้เรียน ในบรรยากาศที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการรวมเอากิจกรรม ด้านบันเทิงเข้าร่วมกับด้านการศึกษา ได้มีผู้นิยามศัพท์ที่นำมาใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะนี้ ไว้หลายคำ เช่น การศึกษาเชิงหรรษา การศึกษาเชิงหรรษา หรือเพลิน (Play+Learn) เป็นต้น การจัด การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้ สามารถช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้สูงสุดเท่าที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ โดยการใช้รูปแบบการจัดการ เรียนการสอนที่เน้นทั้งความรู้และความบันเทิงควบคู่ (Edutainment) ให้กับผู้เรียนสามารถช่วยสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย เพลิดเพลิน และยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่า บรรยากาศที่เคร่งเครียด (ศรียกฤษดิ์สร รังษีบรรกุล, 2554, น.4)

จากความหมายและคำจำกัดความที่หลายท่านให้ความหมายไว้อย่างหลากหลาย ตามที่กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่า คำว่า Edutainment นั้นแม้จะแปลเป็นภาษาไทยได้หลายคำ เช่น คำว่า การศึกษาเชิงหรรษา (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2548, น.3) การศึกษาเชิงสนทนาการ (ไพรัช รัชชพงษ์ และคณะ, 2549) สาระผสมบันเทิง (ปาริชาติ สถาปิตานนท์, 2543, น.2) และศึกษา บันเทิง (เทียมยศ ปะสาวะโน, 2553, น.10) ซึ่งต่างก็มีวัตถุประสงค์ปลายทางอย่างเดียวกัน ก็คือ การ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ร่าเริง รื่นรมย์ ผ่อนคลาย อารมณ์ดี ในขณะที่ซึมซับความรู้เข้า สู่สมองอย่างไม่รู้ตัว ซึ่งสอดคล้องกับการที่ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะจัดการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอน



โดยการสร้างต้นแบบการเรียนการสอนศึกษาบ้านเชิง และผลิตสื่อที่ช่วยส่งเสริม และสนับสนุนการเรียน การสอนในรายวิชาการเรียนรู้และกระบวนการคิด สร้างรูปแบบของการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้ง ความรู้และความสนุกสนาน สามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่โปรแกรมทางโทรทัศน์ เกม คอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม ภาพยนตร์ ดนตรี การปฏิสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์ สื่อมัลติมีเดีย รวมทั้งการจัด สภาพแวดล้อมที่สนุกสนานและกระตุ้นให้นักเรียนเป็นผู้กระทำกิจกรรมต่างๆ ให้นักเรียนมีสื่อทันสมัย ไร้ใจทั้งภาพทั้งเสียง พร้อมด้วยการเรียนในสภาพแวดล้อมที่ดี มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการเรียน ซึ่งจะช่วยให้เด็กนักเรียนมีการพัฒนากระบวนการคิด

### 2.2.2 ประวัติของการเรียนรู้แบบธรรมชาติ

เริ่มจาก Komensky (1592-1670) ซึ่งเป็นนักการศึกษาที่ร่วมกับทิม “โรงเรียนเหมือน การเล่น” ซึ่งเป็นเจ้าของนักคิดที่มีความสำคัญ Komensky ทำให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของระบบการเรียน การสอนของเขาและการจัดสรรเวลาในแต่ละหัวข้อเมื่อสอน โดยจัดการโครงสร้างการเล่นตามอายุและ ตั้งค่ากฎ วิธีการเล่นเหมือนกับการสอนวิธีการสร้างความสุข ที่จะช่วยให้เกิดความรู้ทั้งแก่ร่างกายหรือ จิตใจ (Nemec and Tma, 2002, p.1) ความคิดของการศึกษาบ้านเชิงไม่ได้เป็นของใหม่ในประวัติศาสตร์ของ การศึกษาวิทยาศาสตร์ นักปรัชญาบางคนและครูจะเห็นภาพของแนวคิดและวิธีที่สนับสนุนความคิด ความสุข ความบันเทิง ตัวอย่างวิธีการ และอื่นๆ เพียงเพื่อให้เด็กพึงพอใจและเกิดกระบวนการของการ เรียนรู้ มีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

Radick (2004, pp.3-4) แสดงทัศนะว่า การนำเอาความบันเทิงเข้ามาใช้จัดการศึกษา เริ่มมาตั้งแต่ศตวรรษที่ผ่านมาและได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน ถือว่าเป็นเครื่องมือทางการศึกษา ที่มีส่งผลหรือมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจัดได้หลายรูปแบบ เช่น ภาพยนตร์ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ นิทรรศการ รายการโทรทัศน์ เป็นต้น ซึ่งมีการผสมผสานเทคโนโลยีประเภท แสง สี เสียงที่เร้าใจ สามารถสร้างความสนใจและสามารถสะกดความรู้สึกแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ Sesame Streets เป็นต้น ซึ่งการเรียนยุคใหม่เป็นการช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ จากประสบการณ์ตรงที่ประสบด้วยตนเองมากกว่า

อีกทั้งการเติบโตทางด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ ที่จัดอยู่ในรูปแบบซีดีรอมสำหรับเด็ก ซึ่งรายการที่บรรจุในซีดีรอมนั้นถูกออกแบบเพื่อการจัดการเรียนการสอนอย่างสนุกสนาน มีความบันเทิงธรรมชาติ ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง แม้ว่าคำนี้จะเป็นคำใหม่ แต่แนวคิดนี้ก็ถูกจุดประกาย ตั้งแต่สมาชิกในครอบครัวพากันหาความบันเทิงนอกบ้าน เช่น พ่อแม่พาบุตรหลานไปเที่ยวสวนสนุก สวนสัตว์ สวนน้ำ สวนเกษตรหรือพฤกษศาสตร์ หรือแม้กระทั่งพิพิธภัณฑ์ เช่น ท้องฟ้าจำลอง เป็นต้น ซึ่งเด็กๆ จะจดจำอย่างติดตากับสิ่งที่ตนเองได้รู้ ได้เห็น ได้สัมผัส รวมกับการฟังคำอธิบายจากพ่อแม่ จนกลายเป็นความรู้ที่ซึมซับเข้าสู่สมองอย่างไม่รู้สึกรู้สีกตัว ดังนั้น ในวงการอุตสาหกรรมบันเทิงจึงนำแนวคิด

จากกิจกรรมเหล่านี้มาจัดกระบวนการเสียใหม่ ซึ่งเป็นการจัดระบบการเรียนรู้ที่ยังคงความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เบิกบานสำราญใจ จนกระทั่งกลายมาเป็นแนวทางหนึ่งในการจัดการศึกษา ทุกระดับในปัจจุบัน

### 2.2.3 โครงสร้างการเรียนรู้แบบธรรมชาติ

(Nemec and Trna, 2002 pp.2-3) ได้อธิบายถึงโครงสร้างศึกษาแบบธรรมชาติ ดังนี้

1) ความบันเทิง (Entertainment) กิจกรรมการสนทนาและการมีความสุขเป็นหลัก สำคัญสำหรับผู้เรียนจะสนุกกับกิจกรรม บางครั้งบทเรียนที่น่าเบื่อจนเกินไปจะถูกแทนที่ด้วยการเล่น และส่วนใหญ่ไม่ได้จะมุ่งเน้นแค่เพียงความสนุกสนาน แต่ยังได้มุ่งเน้นที่การเล่นที่ได้ความรู้ใหม่ที่ค่อนข้างรวดเร็วและง่ายมากขึ้น

2) เกม/การเล่น (Game/Play) อาจจะมีลักษณะเป็นกิจกรรมเน้นความสบายๆ ของกลุ่มหรือส่วนบุคคล จะเด็กหรือผู้ใหญ่ ที่มีการจำกัดโดยช่วงระยะเวลาหนึ่ง มีจุดประสงค์เฉพาะหรือมีเป้าหมายที่แตกต่างกันนำไปสู่ความพึงพอใจ การตอบสนองความต้องการ ความสนุก ความบันเทิงและได้รับความรู้และประสบการณ์สำหรับผู้เล่น

3) การจัดประสบการณ์ (Experiencing) เกม/การเล่น จะถูกจัดรวมไว้ในการศึกษา บันเทิง ซึ่งจะเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การจัดการเรียนการสอน ถ้าหากผู้เข้าร่วมพร้อมที่จะยอมรับกติกา หลังจากนั้นก็จะเริ่มเป็นผู้สร้าง “รูปแบบใหม่” และมีหลากหลายกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์โดยตรงที่ทำให้เกิดความรู้ องค์ความรู้ และทักษะใหม่ สอดคล้องกับรัฐบาลของรัฐ Ontario ประเทศ Canada (Par health nexus santa, 2011, p.4) ที่พยายามพัฒนาการเล่นของเด็กเพื่อให้เด็กเรียนรู้ทักษะต่างๆ ผ่านการเล่น เช่น วิธีการโต้ตอบกับคนอื่น ๆ และวิธีการคิดที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งสามารถพัฒนาได้ตั้งแต่ก่อนที่ผู้เรียนจะเริ่มเข้าโรงเรียนหรือแม้กระทั่ง โรงเรียนอนุบาล ทักษะเหล่านี้เด็กๆ สามารถนำมาใช้ได้ดีในโรงเรียนและในชีวิตประจำวัน เมื่อเด็กมีความรู้สึที่ดีเกี่ยวกับการเรียนรู้ จะส่งผลให้เด็กมีความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็นและมีความมั่นใจ เมื่อเริ่มเข้าเรียนในโรงเรียน เด็กๆ ก็จะมีแนวโน้มที่จะคิดดีและทำดีในโรงเรียน สามารถเรียนได้อย่างประสบผลสำเร็จ สามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

4) ความหมายของชีวิต (Meaning of Life) ในช่วงก่อนวัยเรียน เกม/การเล่น ถือเป็นกิจกรรมทางธรรมชาติที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาบุคลิกภาพในการเสริมสร้างความสามัคคี ความมั่นใจ สร้างความเพลิดเพลินและพื้นฐานความรู้สึที่ดีของชีวิต

5) บทบาททางสังคม (Social Role) ถ้าเราเข้าสู่โลกของการเล่น หรือความบันเทิงแบบมีปฏิสัมพันธ์ เราจะต้องรู้จักการยอมรับบทบาท ซึ่งเป็นการอธิบายโดยกฎระเบียบทางสังคมและศีลธรรม

6) การเลียนแบบ (Simulation) เป็นการสร้างทำหรือการเลียนแบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการจำลองโดยเฉพาะในเกมที่เรียกว่า การเลียนแบบ ก็คือการสร้างรูปแบบที่แสดงถึงปัญหาชีวิตจริงและสามารถที่จะตอบโต้ต่อพฤติกรรมของผู้เล่นและผู้จัด โดยผู้เล่นจะอยู่ใน “พื้นที่เล่น” อาจพบสถานการณ์ เหตุการณ์ที่ค่อนข้างไม่ซ้ำกันในชีวิตจริง ซึ่งอาจอยู่บนพื้นฐานของเรื่องที่อันตรายที่ถูกนำมาสร้างเป็นสถานการณ์

7) ด้านความรู้ความเข้าใจและความรู้ด้วยตนเอง (Cognition and Self Cognition) คือ การเล่นและการทำกิจกรรมอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาบันเทิง ให้ครูผู้สอนได้มีการเรียนรู้เพิ่มเติมที่แตกต่างกว่าการเรียนจากห้องเรียน มีการจัดเตรียมข้อเสนอแนะสำหรับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเอง ในประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี ค.ศ.1932 มีการพัฒนาสวนสาธารณะ พิพิธภัณฑ์โบราณอเมริกันดิสเนย์แลนด์ ซึ่งจะไม่ให้ความบันเทิงเท่านั้นแต่ให้ความรู้เช่นกัน

#### 2.2.4 การพัฒนาศึกษาธรรมชาติเพื่อการศึกษานอกระบบ

การศึกษาได้กลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจจากมุมมองทางการตลาดและทางเศรษฐกิจที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่าง เช่น การเพิ่มขึ้นของการเผยแพร่สื่อและโรงงานผลิตของเล่นศึกษานันทนาการถูกพัฒนาในส่วนต่างๆ เช่น

1) พิพิธภัณฑ์และพิพิธภัณฑ์เด็ก (Museums and children museums) ในทุกพิพิธภัณฑ์จะมีห้องปฏิบัติการความรู้ที่ไม่สามารถอนุญาตให้สัมผัสกับวัตถุได้ แต่จะพยายามทำให้ผู้ชมได้เข้าใจกระบวนการทางกายภาพและธรรมชาติ ที่พิพิธภัณฑ์เด็ก ส่วนใหญ่จะมีความโดดเด่นด้วยการสร้างพื้นที่สำหรับเด็กในการเรียนรู้ จากการเล่นและการผจญภัยจากประสบการณ์การค้นพบ จะเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับสนับสนุนการเรียนการสอน และการแก้ปัญหาที่ระบุไว้

2) เวลาว่างและศูนย์การศึกษา สวนสัตว์นิเวศวิทยา (Leisure time and ecological education centres, zoos) คือ โปรแกรมความบันเทิงและสาระความรู้ที่จัดให้กับทุกคน เช่น ผู้ใหญ่ ครอบครัว คนพิการ เด็ก ฯลฯ โดยใช้หลักการ constructivist ที่ทำให้เด็กสามารถเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เช่น การเข้าชมสวนสัตว์ การสัมผัสโดยตรงกับสัตว์ เปิดโอกาสให้การทำงาน สามารถให้อาหารแพะหรือขี่ม้าได้ สามารถเรียนรู้กระบวนการผลิตอาหาร จากศูนย์การเรียนรู้ที่จัดให้

ปัจจุบัน คณะเทคโนโลยีการศึกษา ของมหาวิทยาลัย Boise State ได้จัดทำหลักสูตรศึกษานันทนาการ เพื่อให้ให้นักศึกษาที่มีความสนใจสามารถเข้าเรียนแบบ on-line ขึ้น ซึ่งได้มีการนำนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ รวมเข้าไปในห้องเรียน การศึกษาแบบบันเทิงได้ถูกรวมไว้ในเทคโนโลยีเพื่อเป็นแรงจูงใจหรืออำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การศึกษานันทนาการมีอยู่หลายรูปแบบสำหรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เช่น การ์ตูน รายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ การเล่นเกม ซึ่งใช้มันเพื่อที่จะดึงดูดและรักษาความคงทนให้กับผู้ชม ในขณะที่ผสมผสานเนื้อหาทางการศึกษาเข้าไปใช้ใน

ห้องเรียน การศึกษابันเทิงเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและทำหน้าที่เหมือนเป็นแรงผลักดันและอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ซึ่งจะทำให้นักเรียนมีวิธีการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน หลักสูตรนี้จะแสดงให้เห็นถึงภาพรวมของลักษณะของครูรุ่นใหม่ และค้นหาการเรียนการสอนศึกษابันเทิง องค์ประกอบในการ์ตูน เกมรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และดิจิทัล รูปแบบที่เกิดขึ้นใหม่ๆ ของศึกษابันเทิง ที่ใช้ทฤษฎีแรงจูงใจ ทฤษฎีการไหล ทฤษฎีกิจกรรม การบรรยาย ทฤษฎีการเรียนรู้พุทธิปัญญานิยม (Constructivism) มาใช้ในศึกษابันเทิง (Baek, 2012)

3) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and communication technologies; ICT) ไอซีที ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการแพร่กระจายปรากฏการณ์ในด้านการศึกษابันเทิงในการพัฒนาของเทคโนโลยีใหม่และการผลิต ได้มีการนำเอาความบันเทิงมาไว้ที่บ้าน ผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่นๆ เช่น วิดีโอเกม เครื่องเล่น การใช้งานของเกมคอมพิวเตอร์ในการศึกษา การพัฒนาผลิตภัณฑ์มีเดีย เช่น พจนานุกรมของเกมในรูปแบบซีดีรอมและดีวีดี การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การพัฒนาเกมแบบร่วมมือและทำให้มีความซับซ้อนมากขึ้น มีการปฏิสัมพันธ์ระบบเสมือนจริงจะถูกควบคุมโดยผู้ใช้และเป็นไปตามโปรแกรม มีการใช้ระบบมีเดีย เช่น คำพูด ตำรา เพลง ภาพ ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางปัญญาของบุคคล โดยมีการแบ่งปันพื้นที่เสมือนทั่วไปผ่านสื่อสาร (Internet, โทรศัพท์มือถือ และอื่นๆ โดยใช้โปรแกรมสื่อสารในรูปแบบ Chat, e-mail, e-discussions และการประชุมอื่นๆ) โครงการจำลองสถานการณ์ ซึ่งมีการเลียนแบบจากสถานการณ์จริง เช่น การควบคุมอากาศยานการขับ มีการพัฒนาระบบที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่น เกมเมืองจำลอง คำทำนายของพฤติกรรมคน เกมจำลองเกมหัวข้อทางสังคม ตลาดหลักทรัพย์เกมการพยากรณ์อากาศ เกมการจัดการทางการเมือง ฯลฯ

#### สื่อมวลชน (Mass media)

การพัฒนาอย่างรวดเร็วของภาพยนตร์และโทรทัศน์ ได้มีการสะท้อนถึงประสบการณ์ของมนุษย์ เรื่องเล่าเหล่านั้นได้ถูกนำมาใช้ในการให้ความรู้และความบันเทิง ซึ่งในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 ได้มีการพัฒนาของเคเบิลทีวี ได้มีการเผยแพร่ชุดความรู้สำหรับเด็กเยาวชน และผู้ใหญ่ เช่น สารคดีท่องเที่ยว ชุดการศึกษา BBC ทีวีช่องสัตว์โลก หรือ Spectrum TVs เรื่องเล่ารายการเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ลักษณะของมนุษย์ ใช้ในการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้และการควบคุมโรค เช่น เรื่องโรคเอดส์ ที่สามารถให้ความรู้กับผู้คนได้อย่างเป็นจำนวนมาก

รายการ Sesame Street ของอเมริกา เป็นรายการที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง เป็นรายการที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วโลก วัตถุประสงค์ในการผลิตของรายการนั้นก็เพื่อส่งเสริมสิ่งที่อยู่นอกชั้นเรียนให้แก่เยาวชน เช่น อาหาร การแต่งกาย ธรรมเนียมทางสังคม การออกเสียง เป็นต้น โดยได้มีการนำเสนอให้มีลักษณะเป็นเรื่องเก่า (Story Telling) ช่วยสร้างความสนใจแก่นักเรียนเป็น

อย่างมาก สามารถทำให้ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรมการศึกษา ที่จะต้องมีความสนุกสนาน บันเทิงและได้อรรถาธิบาย ปัจจัยที่ทำให้การศึกษ่าันเทิงมีคุณค่า นั้น ประกอบไปด้วย

- 1) ผู้สอนควรมีความรู้และแตกฉานในเนื้อหาที่จะสอน
- 2) ควรมีเอกสารประกอบการค้นคว้าอย่างพอเพียง
- 3) ผู้สอนต้องมีความสนุกสนานในการสอน
- 4) ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

#### 2.2.5 รูปแบบของการเรียนรู้แบบบูรณา

จากการศึกษางานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่า การจัดการเรียนการสอนมีการใช้ รูปแบบศึกษ่าันเทิงที่แตกต่างกัน เช่น รูปแบบของการศึกษ่าันเทิง (KELL Edutainment) ของ เทียมยศ ปะสวาทโน (2553, น.59-61) ประกอบด้วย

##### ขั้นที่ 1 ปัจจัยนำเข้า

1) Knowledge คือ ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนในสื่อศึกษ่าันเทิง เป็นความรู้ที่ได้รับจากนอกรห้องเรียนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ ความดี มีความสุข ในการเรียนเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นว่าการที่บุคคลจะได้รับรู้ นั้น ไม่จำเป็นต้องเคร่งเครียดเสมอไป

2) Enjoy with Environment ความสนุกสนานเพลิดเพลิน คือ หัวใจหลักในการจัด สภาพแวดล้อม เป็นการออกแบบ (Design) สภาพแวดล้อมทางการเรียนให้เกิดความหลากหลาย ไม่ซ้ำซากจำเจ ไม่ทำให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ การเล่นโทนสีภายในห้อง การวาง ตำแหน่งของแสงไฟ เป็นต้น โดยจะทำการสำรวจความต้องการก่อนที่จะนำมาสรุปเป็นแบบที่สำเร็จรูป พร้อมจะนำออกมาใช้งาน

3) Entertainment เป็นการนำเอาความบันเทิงเข้ามาผสมไว้กับการเรียน ตามแนวคิด ที่ว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาสคิด ทำ สร้างสรรค์ ด้วยอารมณ์สุนทรีย์และเพลิดเพลิน โดยทำการผสมผสานข้อมูลความรู้ในด้านต่างๆ เข้ากับความบันเทิง มีเจตนาเป้าหมายชัดเจนนำเสนอ ผ่านสื่อบันเทิงรูปแบบต่างๆ โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคคลได้รับความรู้ มีทัศนคติและพฤติกรรมไปใน ทิศทางที่พึงประสงค์ ผู้สอนจะช่วยจัดบรรยากาศ และกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน คำนี้ถึงความแตกต่าง ระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อม ของร่างกายและจิตใจ สร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

(3.1) Technology เป็นการนำเทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ มาประยุกต์ใช้เพื่อ ช่วยให้ส่งเสริมทางการเรียนรู้ ได้แก่ มัลติมีเดียเทคโนโลยี ที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนศึกษ่าันเทิง จะประกอบไปด้วย คอมพิวเตอร์เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือที่ทำให้เราเห็น ได้ยิน สามารถโต้ตอบแบบ ปฏิสัมพันธ์ได้

(3.2) Relax หมายถึง การผ่อนคลาย ด้วยแนวคิดที่ว่า การผ่อนคลายจะช่วยทำให้เกิดสมาธิและปัญญา ช่วยให้เรียนอย่างมีความสุขเพลิดเพลินและมีความสุข ไม่รู้สึกเคร่งเครียดจนเกินไป โดยมีการพักสายตา พักอิริยาบถ รวมถึง การนั่งเล่น การฟังเพลง การอ่านหนังสือ ในมุมที่เงียบสงบ สิ่งเหล่านี้ล้วนจะทำให้เกิดการผ่อนคลายทั้งสิ้น

4) Learners ยึดหลักแนวคิดที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งในการออกแบบสื่อศึกษา **บัณฑิตจะคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ทั้งในเรื่องของบุคลิกภาพ สติปัญญา พื้นฐานของความรู้ ความสนใจ** โดยนักศึกษาต่างมีอิสระในการควบคุมการเรียนรู้และเล่นของตนเอง ค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด สามารถเลือกสื่อและรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองได้ เช่น สามารถควบคุมทั้งเนื้อหา ลำดับของการเรียนรู้ และการทำแบบทดสอบ เป็นต้น รวมถึงได้ทำกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และร่วมกันปัญหาร่วมกันอีกด้วย

ขั้นที่ 2 กระบวนการดำเนินงาน จัดแนวความคิดการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ที่ใช้สุนทรียภาพทางอารมณ์ การรับรู้ และการเรียนรู้ ความแตกต่างระหว่างบุคคล

ขั้นที่ 3 ผลผลิต (Output) คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ขั้นที่ 4 ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ข้อเสนอแนะกระบวนการนำเทคโนโลยีนำมาใช้ แก้ไขปัญหาทางการศึกษา โดยเฉพาะกับสื่อ เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เน้นหนักทางเนื้อหาของทฤษฎีมากนัก แต่จะให้นั้นการแทรกเนื้อหาเข้าไปในสื่อบัณฑิตที่มีความหลากหลายชนิด รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียน

รูปแบบการจัดกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษาบัณฑิตเพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร และทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทยและนักเรียนเกาหลีใต้ ของ น้ามนต์ เรืองฤทธิ์ (2553, น.173) จะประกอบด้วย

1) กิจกรรมเตรียมความพร้อม (Preparative Activity) โดยมีขั้นตอนย่อย 8 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การรับสมัครออนไลน์

ขั้นที่ 2 การปฐมนิเทศออนไลน์

ขั้นที่ 3 การเรียนออนไลน์

ขั้นที่ 4 การประเมินผลก่อนการทำกิจกรรมออนไลน์

ขั้นที่ 5 การเลือกหัวข้อโครงการ

ขั้นที่ 6 การสร้างทีม

ขั้นที่ 7 การวางแผนโครงการ

ขั้นที่ 8 ส่งแผนโครงการ

2) กิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ (Experiential Learning Activity) ซึ่งมีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การปฐมนิเทศ

ขั้นที่ 2 กิจกรรมกลุ่ม (การทำโครงการกลุ่ม)

ขั้นที่ 3 กิจกรรมเตรียมรายงานผล

3) กิจกรรมประเมินผล (Evaluative Activity) ซึ่งมีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 นำเสนอและให้ข้อเสนอแนะผลการดำเนินโครงการ

ขั้นที่ 2 การประเมินผลหลังการทำกิจกรรม

ขั้นที่ 3 การติดตามผลการดำเนินโครงการศึกษาบัณฑิต ประกอบด้วย องค์ประกอบ

ดังต่อไปนี้

(3.1) การเรียน ประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

(3.1.1) การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

(3.1.2) การเรียนรู้ควรส่งเสริม สนับสนุนการทำงานร่วมกัน ไม่ใช่การแข่งขัน

(3.1.3) มุ่งเน้นการควบคุมระดับของผู้เรียน

(3.1.4) จัดหาสภาพจริงและประสบการณ์จากโลกแห่งความเป็นจริง

(3.2) การเล่น ประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

(3.2.1) มีความพึงพอใจสูง

(3.2.2) ดำเนินตามกระบวนการ ไม่ยึดจุดมุ่งหมาย เน้นกระบวนการทำงาน

(3.2.3) กำกับตนเอง

(3.2.4) เป็นกิจกรรมที่เกิดจากใจ และจินตนาการ

(3.2.5) อีสรจากการภาระงานหรือการกำกับของครู

(3.2.6) ลงมือปฏิบัติ

(3.2.7) เปิดกว้าง

(3.3) การมีส่วนร่วม

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนแบบการศึกษาศึกษาบัณฑิต ประกอบด้วย

1) บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก

2) วิธีการเรียนรู้สนุก ไม่น่าเบื่อ และตอบสนองความสนใจใคร่รู้ของนักเรียน

มากกว่าผลลัพธ์

- 3) ส่งเสริมการคิด
- 4) การเรียนรู้สัมพันธ์และสอดคล้องกับธรรมชาติ
- 5) มีกิจกรรมหลากหลาย สนุก
- 6) สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน เราให้เกิดการเรียนรู้ และ
- 7) การประเมินผล เปิดโอกาสให้เด็กได้ประเมินผลตนเองมุ่งเน้นพัฒนาการใน

ภาพรวม

ศูนย์การศึกษาเชิงทฤษฎี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถือได้ว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สนองตอบรูปแบบ Edutainment ได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นระบบที่ค่อนข้างครบวงจรแห่งหนึ่ง โดยอาศัยแนวคิดแบบบูรณาการ โดยเปรียบกับแหวน 4 วง (เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ, 2547) โดยใช้ PIER Model ดังนี้

แหวนวงที่ 1P : Personality บุคลิกภาพเป็นการสร้างรากฐานของการรู้จักตนเอง พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) และบุคลิกภาพ

แหวนวงที่ 2 : ICT เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กว้างไกล ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและใช้ ICT เป็นสื่อ นำความรู้ด้วยตนเอง

แหวนวงที่ 3E : English Capability ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ เป็นการพัฒนาสู่สากล

แหวนวงที่ 4R : Research ความสามารถในการวิจัย สามารถสืบเสาะแสวงหาคำตอบที่สงสัยได้อย่างเป็นระบบและเชื่อถือได้

กระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549)

- 1) บทเรียนเริ่มจากง่ายไปยาก คำนึงถึงวุฒิภาวะและความสามารถในการรับรู้ของเด็ก
- 2) วิธีการเรียนสนุก ไม่น่าเบื่อ และตอบสนองความสนใจใคร่รู้ของนักเรียนแต่ละวัย
- 3) ส่งเสริมกระบวนการคิดของเด็ก รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีระบบ จากการประมวลข้อมูลและเหตุผลต่างๆ
- 4) การเรียนรู้สัมพันธ์และสอดคล้องกับธรรมชาติ
- 5) มีกิจกรรมหลากหลาย สนุก
- 6) สื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน เราให้เกิดการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้จริง และสามารถปฏิบัติได้
- 7) การประเมินผล มุ่งเน้นการพัฒนาการในภาพรวมของเด็กมากกว่าผลการทดสอบทางวิชาการ



ขั้นตอนของการเป็นผู้สอนแบบการศึกษาบันเทิง (Edutainer) มี 8 ขั้นตอน ดังนี้ (Michael B, 2011)

ขั้นตอนที่ 1 เสนอวิดีโอเพื่อเพิ่มคุณค่าขณะให้ความบันเทิง สื่อประเภทวิดีโอที่สั้น และ ตีวีดี สามารถส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ได้โดยที่ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย โดยนำหลักการ ใช้สื่อประเภทยี่ให้พิจารณาในด้านความยาวของภาพยนตร์ มีวิธีการนำเสนอและช่วงเวลาในการ นำเสนอ

ขั้นตอนที่ 2 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยผู้สอนสามารถกำหนดสถานการณ์ที่มีทั้งการ บรรยายโดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม โดยการทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ ผู้สอนทำให้ผู้เรียน ดำเนินตามสถานการณ์ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ เช่น การอภิปราย

ขั้นตอนที่ 3 นำสถานการณ์ที่น่าสนใจมาไว้ในห้องเรียน โดยผู้สอนควรที่จะแสดง สถานการณ์ที่น่าแปลกใจ น่าสนใจให้กับผู้เรียน โดยการยกเอาเรื่องหรือส่วนหนึ่งของหน่วยการเรียน การสอนมานำเสนอเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจ อันจะส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี ให้แก่ผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 4 เสริมการสาธิตการเรียนการสอนเข้าไปในสถานการณ์ ผู้สอนควรเพิ่ม การสาธิตเข้าไปในสถานการณ์โดยเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียนการสอน เช่น การใช้กรณีศึกษา การวิเคราะห์ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 มีการเพิ่มเติมเทคนิคการนำเสนอด้วย PowerPoint ในการนำเสนอด้วย PowerPoint นั้น ควรมีการใส่ลูกเล่นลงไปด้วย เช่น การใส่ภาพ การใส่เสียง การใส่ภาพเคลื่อนไหว การใส่ ภาพการ์ตูนที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกไม่เบื่อหน่าย ดึงความสนใจของผู้เรียนให้ อยู่กับเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 6 เน้นการสร้างบรรยากาศให้น่าสนใจ เช่น การปรับระดับเสียง การพูดเรื่อง ตลก และการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยการปรับระดับเสียง เมื่อต้องการที่จะเน้นการใช้เรื่องตลก ที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระมาเล่าให้ ฟังสั้นๆ นอกจากนี้ยังควรมีการแสดงออกทางสีหน้าอีกด้วย

ขั้นตอนที่ 7 เน้นการทำให้บรรยากาศน่าสนใจ โดยการเพิ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับ ผู้สอน เน้นการใช้ประสบการณ์ชีวิตที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา จะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหา สาระได้มากยิ่งขึ้น ถ้าผู้สอนสามารถดึงประสบการณ์จากห้องเรียนเข้ามาสู่บทเรียน จะช่วยส่งเสริม กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 8 เน้นการทำบรรยากาศให้น่าสนใจด้วยการส่งเสริมผู้เรียนทั้งหมด ให้ผู้เรียนได้พูดคุยและอภิปรายในประเด็นต่างๆ ร่วมกัน เพื่อที่จะได้มั่นใจว่าผู้เรียนนั้นมีความสนใจ

ในการเรียน ครูผู้สอนอาจจะใช้วิธีเรียกชื่อของผู้เรียนให้ตอบคำถาม ถ้าผู้เรียนตอบคำถามผิด ผู้สอนจะต้องคอยให้กำลังใจและบอกคำตอบที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน

## 2.2.6 สื่อศึกษาแบบหรรษา

### 1) ดนตรีและเสียงเพลง

ในปัจจุบันนั้นเป็นที่ยอมรับว่า เสียงดนตรีจะคอยช่วยผ่อนคลายจิตใจ ช่วยพัฒนาสมองไม่ว่าจะฟังหรือเล่น วงการแพทย์ก็ได้มีการนำดนตรีมาใช้รักษาผู้ป่วย หรือที่เรียกกันว่าการใช้ดนตรีเพื่อบำบัด การฟังดนตรีให้บำบัดจิตใจ ต้องเลือกฟังเพลงที่มีความไพเราะ ส่วนดนตรีที่ฟังแล้วขาดความไพเราะ หรือความประณีตในการประพันธ์ ฟังแล้วนอกจากจะไม่บำบัด ยังอาจทำให้ร่างกายของเราทรุดโทรมหนักยิ่งขึ้น ส่วนเพลงที่มีความสุข เช่น เพลงจากภาพยนตร์ เพลงที่ฟังเมื่อไหร่ไพเราะเมื่อนั้น ในอดีตมีวงดนตรีไทยสากลมากมาย ได้มีผู้บุกเบิกและสร้างความหรรษามาตลอดเวลา เช่น ครูเอื้อ สุนทรสนาน ซึ่งแต่งเพลงมากกว่า 30 ปี เพลงส่วนใหญ่มีความไพเราะทั้งนั้นและยังมีความเป็นอมตะ แต่ก็ขาดคนมาสานต่อ ซึ่งเพลงเหล่านี้ใช้บำบัดจิตใจได้เหมือนกัน โดยลักษณะของดนตรีบำบัดคือดนตรีที่ฟังแล้วมีความไพเราะ เมื่อฟังเพลงไพเราะร่างกายของเราจะหลั่งสารเอนดอร์ฟิน หรือสารแห่งความสุขออกมา แต่ถ้าฟังดนตรีที่ปวดหู ร่างกายก็จะหลั่งสารความทุกข์ออกมา ดังนั้น ดนตรีที่มีความไพเราะจึงบำบัดจิตใจได้ และยังช่วยให้ร่างกายมีความกระฉับกระเฉง ไม่แก่เกินวัย เพราะร่างกายหลั่งสารความสุขออกมา ดังนั้น ในเรื่องดนตรีนี้พ่อแม่ควรต้องฝึกให้ลูกฟังเพลง ส่งเสริมการเล่นดนตรี สังเกตจากคนที่รักดนตรีจะเป็นคนสงบเสงี่ยม ไม่ค่อยเกรง มีสติปัญญาดี สมาธิดี ช่างคิด จิตใจสะอาด เพราะมีความเชื่อว่าดนตรีสามารถบำบัดจิตใจได้จริง ถึงขั้นมีการทดลองเปิดเพลงโมซาร์ทในเรือนกล้วยไม้ ปรากฏว่ากล้วยไม้ ออกดอกสะพรั่งมีความสวยงาม นั้นแสดงให้เห็นว่ากล้วยไม้ก็มีจิตใจเหมือนกัน ในสวนลื่นจีตามต่างจังหวัด ชาวสวนจะมีการเปิดวิทยุทรานซิสเตอร์ตลอดทุกวัน ปรากฏว่าลื่นจีออกลูกตกเป็นทิ้งดงาม น่าจะเป็นบทพิสูจน์ทางวิทยาศาสตร์ได้เหมือนกันและถือเป็นปรากฏการณ์ที่น่าสนใจเรื่องหนึ่งทั้งจังหวัด และเสียงดนตรีนั้นมีผลต่อจิตใจและสมองเป็นอย่างมาก จังหวัดนั้นเกิดจากการที่หัวใจและชีพจรเต้นแล้วทำการสูบฉีดเลือด การฟังจังหวัดจากเสียงดนตรี สามารถทำให้เกิดความอบอุ่นสงบ คลายเหงา ความมุ่งมั่น ความฮึกเหิม และสามารถบันดาลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ได้อย่างดี ดนตรีนั้นมาจากความรู้สึกซึ่งในบทเพลงแต่ละเพลงก็สื่ออารมณ์แตกต่างกันออกไป เพลงใดที่เราฟังแล้วให้ความรู้สึกมีอารมณ์นั้น แสดงว่าเพลงนั้นมีความเร็วในระดับความเร็วเท่ากับชีพจรของตัวผู้ฟัง ในขณะที่เดียวกันนั้นระดับของเสียงดนตรีก็เป็นตัวสร้างอารมณ์แก่ผู้ฟังด้วย ซึ่งในบรรดาดนตรีจะเน้นจุดหมายเพื่อจรรโลงจิตใจอารมณ์ของผู้ฟัง

ที่กล่าวมานั้น คือ อิทธิพลของดนตรี ที่ส่งผลต่อภาวะของจิตใจ และอารมณ์ของผู้ฟัง ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนในรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ที่จะต้องฟังเสียงเพลงและเสียงดนตรี

ประกอบกับภาพเคลื่อนไหว ให้เกิดสุนทรีย์ทางอารมณ์ เกิดจินตนาการ รู้สึกสนุกและผ่อนคลายไปกับการจัดการเรียนการสอน

#### ภาพยนตร์

สื่อประเภทภาพยนตร์ที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ มีทั้งอยู่ในรูปแบบวีซีดี/ดีวีดี และ on-line ซึ่งมีบทบาทในการพัฒนาการเรียนรู้อย่างยิ่ง ดั่งเช่น กิจกรรมการศึกษาบันเทิงนั้นสามารถจูงใจผู้เรียนให้มีความ ทบถวน ความเชื่อ ความรู้ ความคิดวิเคราะห์ และการรับรู้ของตนเองในเชิงการคิดวิเคราะห์ โดยมีการ ประยุกต์ใช้กับเครื่องมือที่เรียกว่า FRSEMNs (Filchers, Rothman, Seylor, Edgens, Morey and Nickel) ซึ่งตั้งจากชื่อกลุ่มผู้คิดค้น มีรูปแบบวิธีการเรียนโดยใช้เครื่องมือการฝึกเขียนตามทีผู้สอนได้ มอบหมาย วิธีทัศน์และโครงการกลุ่มได้รับการพิสูจน์ ว่าเป็นเครื่องมือที่ทรงคุณค่าสำหรับการปรับปรุง การฝึกพูด การพัฒนาทางปัญญา การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

Kjos (2004, p.1) กล่าวถึง บทความ The Transformation of Distance Learning to Distributed Learning ไว้ว่า เยาวชนมีธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นและมีจินตนาการให้เด็ก ๆ เหล่านี้ได้รับความบันเทิงที่จัดโดยมีอาชีพในรูปแบบความสนุก Videogames ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ซึ่งสร้างจากจินตนาการของเด็กๆ เป็นการสร้างภาพที่เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ความน่าตื่นตาตื่นใจ เสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะนำไปสู่การรักการแสวงหาความรู้ตนเอง

White (2004, pp.2-3) สนับสนุนแนวคิดการจัดการศึกษาเชิงธรรมชาติ โดยจัดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม พักผ่อนหย่อนใจในยามว่าง โดยชี้ให้เห็นว่าผู้ทำงานทั้งหลายมิใช่ทำงานที่ใช้แรงงานเท่านั้น แต่จะต้องปรับตนเอง เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพให้เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ (Knowledge-based worker) เพื่อการแข่งขันในโลกของอาชีพ ดังนั้น เวลาว่างในยามผ่อนคลายจึงเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่สามารถจัดการ เรียนรู้ โดยผู้เรียนก็ยังมีความรู้สึกว่าเป็นการพักผ่อนและเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ศรีภักดิ์ สรรค์ รังสีบรรณกุล (2554, น.2-5) ได้นำมาใช้ในการสอนแนวสาระบันเทิงมาใช้ ในระดับอุดมศึกษา โดยมีการจัดการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการศึกษา ปฐมวัย ได้นำการประยุกต์รูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปในแนวทางสาระบันเทิงเชิงธรรมชาติ ของในแต่ละวิชาของสาขา โดยให้ข้อเสนอแนะในการคัดสรรและพิจารณาเรื่องราวก่อนจะตัดสินใจเลือกข้อ ดังนี้

- 1) อ่านชื่อเรื่อง ปกหน้า และปกหลัง ซึ่งมักจะมีเรื่องย่อให้ได้พิจารณาเป็นเบื้องต้น
- 2) หากผู้สอนได้เตรียมการจัดการเรียนการสอนโดยดูหนังเรื่องนั้นก่อนที่จะนำมาเปิด

ให้ผู้เรียนดู ก็จะเป็นการตรวจสอบและคัดกรองคุณภาพของสื่อไปแล้วในตัว ในขั้นแรก ผู้สอนจะต้อง คัดสรรและพิจารณาถึงความเหมาะสมของเนื้อหาในภาพรวม ว่ามีความสอดคล้องกับเนื้อหาในรายวิชา ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือไม่ เหมาะสมกับวัยหรือไม่ ภาพยนตร์ในรูปแบบวีซีดี/ดีวีดี เป็นสื่อการ

สอนที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศที่ดีของการเรียนการสอน แม้ว่าในเรื่องอาจสื่อไปในทางอารมณ์เศร้าบ้าง แต่ก็ยังให้อรรถรสในการเรียนรู้ เพราะการดูหนังเป็นสิ่งที่นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ค่อนข้างชื่นชอบ การใช้สิ่งที่มีผู้เรียนมีความสนใจ ย่อมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น เรียกได้ว่าผู้สอนแทบไม่ต้องเหนื่อยในการใช้เทคนิควิธีการอื่นๆ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เรียนเลย นอกจากนี้เมื่อหนังจบลง ผู้สอนและผู้เรียนอาจจะได้มีการสรุป วิเคราะห์ และอภิปรายเนื้อหาสาระ ข้อคิดในภาพยนตร์หรือบทบาทของตัวละคร จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้ดูไปสู่การเรียนรู้ในรายวิชาได้ดียิ่งขึ้น (สุณิสสา เสงส์สวัสดิ์, 2546, น.74)

ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ ศรีภิญโญภัสสร รั้งสีบวรกุล (2554, น.6-12) ได้นำไปใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาต่างๆ ของสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย เช่น

1) ภาพยนตร์เรื่อง Daddy Day Care เรื่องราวเล่าถึงคุณพ่อสองคนที่มีลูกวัย 4-5 ปี คุณพ่อทั้งสองมีความคิดที่จะจัดตั้งศูนย์รับเลี้ยงเด็กกลางวันขึ้นมา เพื่อจะทำให้ดีในรูปแบบที่คาดหวังไว้ และสาเหตุที่ทำให้ต้องคิดทำสถานรับเลี้ยงเด็ก ก็คือ ไม่มีสถานที่ไหนที่เหมาะสมแก่การวางใจฝากลูกไว้ได้เลยเพราะแต่ละแห่งก็มีข้อเสียที่ไม่อาจรับได้ ด้วยเหตุนี้คุณพ่อทั้งสองจึงตกลงใจที่จะเปิดสถานรับเลี้ยงเด็กขึ้นและดำเนินการเองทุกอย่าง

2) ตัวอย่างจากเรื่อง ในสถานรับเลี้ยงเด็ก Daddy Day Care คุณพ่อทั้งสองและพี่เลี้ยงที่ได้รับการจ้างมาให้ช่วยดูแลเด็กๆ ต่างช่วยกันจัดกิจกรรมให้เด็กๆ เช่น พาเด็กๆ ร้องเพลงเล่านิทานให้เด็กๆ ฟัง โดยมีการใช้หุ่นประกอบการเล่า กิจกรรมส่วนใหญ่จะเป็นการให้เด็กได้เล่นอย่างสนุกสนานและเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งเป็นหลักการจัดกิจกรรมให้กับเด็กที่ Daddy Day Care ช่วยตอบสนองต่อความต้องการและลักษณะธรรมชาติของเด็กเล็กได้อย่างเหมาะสมกว่า Chapman Academy ซึ่งเป็นสถานรับเลี้ยงเด็กอีกแห่งหนึ่งที่เน้นเรื่องวิชาการและเร่งให้เด็กเรียนเขียน อ่าน ครูที่สอนก็ดูเคร่งเครียดซึ่งทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนน่าเบื่อ เด็กๆ เองก็มีความรู้สึกเบื่อหน่าย การปฏิบัติเช่นนี้ไม่สอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจของเด็กแม้แต่น้อย

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : การจัดการศึกษาศึกษาปฐมวัย

สาระที่ได้ : รูปแบบของการจัดการศึกษาศึกษาปฐมวัย คุณสมบัติของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ธรรมชาติ ความต้องการและลักษณะของเด็กปฐมวัย พัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัย

1) ภาพยนตร์เรื่อง Baby's Day Out เล่าถึงเรื่องราวของกลุ่มโจรลักพาตัวเด็กน้อยจากครอบครัวมหาเศรษฐีเพื่อเรียกค่าไถ่ ซึ่งในระหว่างนั้นกลุ่มโจรจะต้องทำหน้าที่ดูแลเด็กให้ปลอดภัยไปด้วย พร้อมทั้ง กับต้องหาวิธีที่จะสื่อสารกับเด็กน้อยที่อยู่ในวัยที่แตกต่างกันมาก แต่แล้วเหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น เมื่อหนูน้อยคลานไปเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ซึ่งเป็นสถานที่เดียวกันกับในนิทานเล่มโปรด

ที่พี่เลี้ยงเคยเล่าให้ฟังอยู่เป็นประจำ ทำให้กลุ่มโจรต้องคอยติดตามหาเพื่อนำตัวกลับมา แต่การนำ  
หนูน้อยกลับมาครั้งนี้ไม่ใช่เรื่องง่ายอย่างที่พวกกลุ่มโจรนั้นคิดเลย

ตัวอย่างจากเรื่อง : พี่เลี้ยงที่ทำหน้าที่ดูแลหนูน้อย “เบบี้บิงค์” มักเล่นนิทานเล่มโปรด  
เรื่อง “Baby’s Day Out” ให้ฟังเป็นประจำ โดยเวลาเล่าก็จะให้หนูน้อยนั่งตักและเปิดนิทานไปที่หน้า  
เมื่อหนูน้อยได้เปิดนิทานเองก็เปิดไปที่หน้าเช่นเดียวกันกับที่พี่เลี้ยงปฏิบัติ หนูน้อยสามารถส่งเสียงได้  
เป็นคำๆ แต่ยังไม่สื่อความหมายที่ชัดเจนนัก เช่น “บู บู” หรือเวลาที่ฟังผู้ใหญ่พูด ก็จะจ้องหน้าและ  
เข้าใจสีหน้าของผู้พูดได้เป็นอย่างดี

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : ทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ได้ : ถ่ายทอดเรื่องราวของการเข้าใจและการใช้ภาษาของเด็กวัย 10 เดือน  
และวิธีสื่อสารของผู้ใหญ่ที่ปฏิบัติต่อเด็ก การเล่นนิทานให้เด็กฟัง การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้กับ  
เด็ก หนังสือนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : โภชนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ได้ : อาหารและสารอาหารประเภทต่างๆ สถานที่ประกอบอาหารที่ถูก  
สุขลักษณะ การจัดห้องครัว การประกอบอาหารและการจัดอาหารให้น่ารับประทาน การมีทัศนคติที่ดี  
ในการประกอบอาหาร

1) ภาพยนตร์เรื่อง Ratatouille เป็นเรื่องราวของหนูตัวหนึ่งที่ชอบทำอาหาร และเป็น  
หนูที่มีพรสวรรค์ในการทำอาหารที่เยี่ยมยอด แม้แต่ลูกค้าในร้านอาหารชื่อดังในเมืองปารีส ประเทศ  
ฝรั่งเศสก็ยังติดใจในรสชาติ เจ้าหนูตัวนี้เป็นเพื่อนคู่หูกับลูกชายของเจ้าของภัตตาคารชื่อดังแห่งหนึ่ง  
มันคอยช่วยสอนวิธีทำอาหารโดยคิดค้นวิธีการที่จะสื่อสารระหว่างกันด้วยการดัดผม ความแตกต่างทาง  
เผ่าพันธุ์เป็นอุปสรรคไม่น้อยสำหรับคู่หูคู่นี้

ตัวอย่างจากเรื่อง : พ่อครัวและแม่ครัวของร้านอาหารกุลโตต่างขมกั้เข้มข้น ในการปรุง  
อาหารให้กับลูกค้า โดยทั้งพ่อครัวและแม่ครัวต่างแต่งกายด้วยชุดสีขาวมีผ้ากันเปื้อนและสวมหมวก พวกเขา  
จะเน้นเรื่องความสะอาดรสชาติดี และการตกแต่งอาหารที่ทำให้ดูน่ารับประทาน แม้แต่ “เรมี”  
เจ้าหนูพ่อครัวตัวจิ๋วก็ยังเน้นเรื่องความสะอาดในการปรุงอาหาร และสามารถทำอาหารได้ถูกปากลูกค้า  
ที่น่ารับประทานเป็นอย่างยิ่ง สถานที่ปรุงอาหารจัดเป็นสัดส่วนแบ่งออกเป็นแผนก เช่น แผนกทำซูป  
เป็นต้น ส่วนห้องเก็บวัตถุดิบเพื่อใช้ในการปรุงอาหารก็แยกออกเป็นสัดส่วนและจัดเป็นหมวดหมู่  
เวลาหยิบใช้ก็ทำได้ง่ายและสะดวก

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : โภชนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ได้ : อาหารและสารอาหารประเภทต่างๆ สถานที่ประกอบอาหารที่ถูก  
สุขลักษณะ การจัดห้องครัว การประกอบอาหาร และการจัดอาหารให้น่ารับประทาน การมีทัศนคติที่ดี  
ในการประกอบอาหาร

1) ภาพยนตร์เรื่อง Stuart Little 1 เป็นเรื่องราวของเด็กชายตัวเล็กๆ คนหนึ่งชื่อจอร์ช  
ซึ่งมีความผูกพันกับเจ้าหนูที่ชื่อสจ๊วตในฐานะพี่น้องต่างสายพันธุ์ แม้จะไม่ชอบหน้าเจ้าหนูในตอนแรก  
แต่การได้อยู่ร่วมกันนครอบครัว รวมถึงการทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยกัน ทำให้ความรู้สึกของจอร์ช  
เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นกับสจ๊วต ความเป็นครอบครัวรวมถึงการปฏิบัติของสมาชิกในครอบครัวที่มีต่อกัน  
สัมพันธ์ภาพอันอบอุ่นช่วยให้ทุกคนเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้าหากันและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ตัวอย่างจากเรื่อง : จอร์ชเป็นลูกคนเดียวของบ้าน แต่แล้วก็มีหนูสจ๊วตมาเป็นสมาชิก  
ในบ้านทำให้จอร์ชต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเอง จากเดิมที่เคยเล่นของเล่นเพียงคนเดียว ก็เริ่มแบ่งปันให้  
สจ๊วตเล่นด้วย โดยเฉพาะตอนที่สจ๊วตแสดงบทบาทสมมติเพื่อรอให้รถไฟของเล่นแล่นมาตามรางช่วย  
สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับจอร์ชเป็นอย่างมาก สัมพันธภาพที่เคยแยแ่ระหว่างจอร์ชกับ  
สจ๊วตกลับดีขึ้นมาอย่างประหลาด

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : ทักษะทางสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ได้ : การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันของเด็กปฐมวัย เช่น การแต่งตัวเอง  
การแปรงฟัน การเปลี่ยนเสื้อผ้า เป็นต้น การสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น การเข้าใจและยอมรับผู้อื่น การรู้จัก  
แพ้-ชนะ การเคารพกฎกติกาของสังคม

1) ภาพยนตร์เรื่อง โส่ง (ฮับ) เจ้าตัวเนี้ยซี่ 100% เป็นเรื่องราวของการฝึกสุนัขเพื่อใช้  
นำทางคนตาบอด โดยมีหลักสูตรการฝึกสุนัข ผู้ฝึก สถานที่ในการฝึก และขั้นตอนในการคัดเลือก  
โดยพิจารณาคุณสมบัติของสุนัขที่สามารถเข้าฝึกในหลักสูตรได้ รวมถึงกระบวนการฝึกสุนัขให้เป็นไป  
ตามที่หลักสูตรกำหนดไว้ และการประเมินผลหลักสูตร

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

สาระที่ได้ : ความหมายของหลักสูตร องค์ประกอบของหลักสูตร การใช้หลักสูตร และ  
การประเมินผลหลักสูตร ตัวอย่างจากเรื่อง : Quill เป็นลูกสุนัขที่ได้รับเลือกให้เข้าฝึกอบรมหลักสูตรสุนัข  
นำทางคนตาบอด ในการคัดเลือกสุนัขเพื่อเข้าฝึกตามหลักสูตรนั้นต้องกำหนดคุณสมบัติเฉพาะและใน  
กระบวนการฝึกนั้น Quill ต้องเรียนรู้ที่จะหยุด เมื่อถึงขอบถนน รู้จักมุม รู้จักหลบสิ่งกีดขวาง และต้อง  
เรียนรู้ที่จะฟังคำสั่ง ทั้งนี้หลักสูตรการฝึกสุนัขนำทางได้กำหนดเกี่ยวกับความสามารถของสุนัขที่ผ่านการ  
ฝึกอบรมไว้ โดยมีการประเมินผลหลักสูตรด้วย ซึ่ง “วาตานาเบ้” ชายตาบอด ผู้ที่จะต้องนำ Quill ไปใช้งาน  
และ Quill ต้องผ่านการทดสอบ จึงจะสามารถนำออกไปใช้งานในสถานการณ์จริงได้

### 1) ภาพยนตร์เรื่อง ดอกไม้แดงแต่เด็กดี

ตัวอย่างจากเรื่อง : ฟางเซียงเซียงเด็กชายอายุ 4 ขวบเข้าเรียนที่โรงเรียนอนุบาลแห่งหนึ่งในประเทศจีน เวลาที่เห็นเพื่อนๆ ได้ดอกไม้สีแดงเป็นรางวัลจากคุณครู ฟางเซียงเซียงก็อยากที่จะได้บ้าง เพราะเด็กที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นเด็กดีเท่านั้นจึงจะได้ดอกไม้สีแดง เวลาที่ครูแจกดอกไม้สีแดงให้กับเพื่อนๆ เขาก็จะเฝ้ามองตามด้วยความที่อยากได้ การให้รางวัลของครูด้วยดอกไม้สีแดงนั้นเป็นแรงกระตุ้นที่ช่วยให้เขาเกิดความพยายามที่อยากจะเป็นเด็กดี ปฏิบัติตามกฎระเบียบ

รายวิชาหลักที่นำไปใช้ : จิตวิทยาสำหรับเด็กปฐมวัย

สาระที่ได้ : ธรรมชาติและความต้องการของเด็กปฐมวัย ปัญหาพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย เช่น การฉีртที่นอน การพูดโกหก การแกล้งเพื่อน เป็นต้น การเสริมแรง รวมทั้งการปรับพฤติกรรมที่เป็นปัญหา “ดอกไม้แดงแต่เด็กดี” เป็นเรื่องราวของเด็กชายวัยอนุบาลที่พยายามควบคุมตนเองให้ประพฤติปฏิบัติตามกฎกติกาของห้องเรียนที่คุณครูกำหนดไว้เพื่อที่เขาจะได้ดอกไม้สีแดง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นเด็กดี แต่การจะได้รับดอกไม้สีแดงจากครูเป็นรางวัลนั้นกลับไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับเขาเลย

จากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้ยกตัวอย่างมา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาต่างๆ และมีทางเลือกเพิ่มมากขึ้น ในการจัดการเรียนการสอนในแนวสาระบันเทิง และการดูภาพยนตร์ก็จะได้เป็นเพียงแคกิจกรรมเพื่อความบันเทิงอย่างเดียวอีกต่อไป

เกมเพื่อการศึกษา (Educational games)

เกมเพื่อการศึกษาเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learning” วัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่นเกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย กระบวนการสร้างเกมเพื่อการศึกษา จำเป็นต้องผ่านการออกแบบลักษณะของเกม โดยยึดตามหลักทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น เกมการศึกษาจึงเป็นเกมที่มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนา การใช้และการสร้างเกมเพื่อการศึกษาในปัจจุบันมีลักษณะคล้ายๆ กันคือ การนำเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียน นำเข้าไปแทรกในเกมแล้วให้ผู้เรียนได้เล่นเกมโดยเชื่อว่าความรู้หรือเนื้อหานั้นจะส่งผ่านไปยังผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด โดยรูปแบบเกมที่สร้างขึ้นส่วนใหญ่จะคำนึงถึงเฉพาะความสะดวกและความง่ายในการสร้างและพัฒนาเกมเท่านั้น ทำให้เกมทางการศึกษาจึงมีการสร้างเพียงไม่กี่รูปแบบ และยังใช้เกมรูปแบบเดียวใช้สอนเนื้อหาที่ต่างกันเพื่อความง่ายและสะดวกในการสร้าง ทำให้เกิดข้อสงสัยว่ารูปแบบเกมแบบเดียว สามารถใช้กับเนื้อหาที่แตกต่างกันได้จริงหรือ สิ่งที่เราควรคำนึงถึงในการเลือกรูปแบบเกมเพื่อนำมาใช้เพื่อการศึกษาจะต้อง คำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก โดยสามารถจำแนกลักษณะของเกมแบ่งจุดประสงค์ของการเรียนรู้กับรูปแบบเกมที่เหมาะสม ดังนี้

ตัวอย่างของเกมส์ทางการศึกษา

เกมส์ เป็นสิ่งที่ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่ว่าจะเกมนั้นจะเป็นเกมประเภทที่เป็นภาพกราฟิกที่สวยงาม และเสมือนเหตุการณ์จริง หรือเป็นเกมธรรมดาที่มีมาพร้อมกับ Program Window เมื่อเล่นแล้วทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับสิ่งนั้นๆ ที่ผู้เล่นสัมผัสจะเรียกว่า “เกมส์”

1) เกมส์ผจญภัยและเล่นตามบทบาท (Adventure and role-playing games) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆ มาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไรในเหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือที่สมมติขึ้นก็ได้ เช่น การขับเครื่องบิน ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆ มากอย่างสมจริงที่สุด ซึ่งนอกจากนี้ยังใช้ผู้เล่นเพื่อความบันเทิงยังสามารถให้ผู้เล่นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆ ได้ นอกจากนี้ยังมีเกมในลักษณะอื่นๆ เช่น การจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่น เกม Tokimeki ที่ให้ผู้เล่นจีบสาวให้สำเร็จก่อนจบการศึกษาหรือในลักษณะของเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้รับความคุ้มครองตัวละครตัวหนึ่ง (หรือครอบครัวหนึ่ง) แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว อาบน้ำ ทำงานหาเงิน เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์

นอกจากนี้เกมที่ได้รับคามนิยมอีกลักษณะหนึ่งคือเกมวางแผนจัดการระบบกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์ ตารางฝึกฝน เป็นต้น

1) เกมส์นักธุรกิจจำลอง (Business games) ความสนุกของเกมอยู่ที่แต่ละบริษัทจะต้องวางแผนการทำธุรกิจให้เป็น เช่น จะต้องใช้ต้นทุนการผลิตเท่าไร ต้องมีการทำ R&D เพิ่มใหม่ และต้องซื้อข้อมูลทางการตลาดของคู่แข่งหรือไม่ นอกจากนี้ยังมีการสมมติเหตุการณ์บางอย่างในแต่ละไตรมาสให้แก้ไขด้วย เช่น บริษัทกำลังโดนใส่ร้ายจากคู่แข่ง หรือ ภาวะเศรษฐกิจของประเทศกำลังอยู่ในช่วงวิกฤต เป็นต้น เรียกว่าผู้เล่นจะต้องจัดการความรู้ทั้งหมดที่มีผสมผสานกับไหวพริบแก้ไขสถานการณ์ในแต่ละช่วงให้ได้

นอกจากนี้การเล่นเกมในแต่ละช่วงจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยประมวลผลให้ในทุกๆไตรมาส (ในเกมหมายถึง 3-4 ชั่วโมงต่อหนึ่งไตรมาส) ว่าแต่ละบริษัทมีผลประกอบการเท่าไร ราคาหุ้นหยุดอยู่ที่ใด ส่วนแบ่งการตลาดมาก อีกทั้งยังช่วยจัดอันดับการประกอบการของบริษัททั้งห้าด้วยว่าบริษัทไหนบริหารงานได้ดีที่สุด ดังนั้นความท้าทายจึงอยู่ในทุกช่วงขณะการเล่นเกม

2) เกมส์กระดาน (Board games) การเล่นบนเกมกระดาน ทำให้เด็กได้วางแผนได้ตัดสินใจได้พูดคุย ได้แก้ปัญหาจากการตัดสินใจของตัวเอง ได้มีน้ำใจนักกีฬา



3) เกมส่การต่อสู้ (Combat games) เป็นประเภทเกมที่ใช้การบังคับทิศทาง และการกระทำของตัวละครในเกมเพื่อผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม มีตั้งแต่เกมระบบง่าย ๆ เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น เกมมาริโอ้ ไปจนถึงแอ๊คชั่นที่มีเนื้อหารุนแรงไม่เหมาะสมกับเด็ก ๆ ได้แก่ ชุดเกม Carmen Sandiego ซึ่งเป็นเรื่องราวของนักสืบที่ฝึกการสังเกตและช่วยการเรียนรู้ ซึ่งในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ได้มีการออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ให้เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่น จะต้องประกอบด้วย

(3.1) สร้างตัวอักษรที่น่าสนใจที่ตอบสนองผู้เรียนทั้งสองเพศ

(3.2) หลีกเลียงแบบแผนและตำนานเกี่ยวกับเพศหญิงและเพศชาย

(3.3) ผลิตรายการสร้างสรรค์และกลยุทธ์ทางการตลาดที่มีแบบอย่างที่ดีต่อสุขภาพหญิง

(3.4) มีการทดสอบผลิตภัณฑ์และสอบถามความคิดเห็น ในทุกด้านตั้งแต่สื่ไป

จนถึงเนื้อหา

(3.5) ออกแบบคำถาม ข้อเสนอแนะและพิจารณาคำตอบ (เช่น เด็กผู้หญิงจะผลิตภัณ์ใดๆ สีมชมพู)

4) เกมส่ตรรกะและปริศนา (Logic games and puzzles) เป็นเกมที่เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการไขปริศนาปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่น เกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาปัจจุบันมีเกมปริศนาแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย เช่น Tetris เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

5) เกมส่ต่อคำ (Word games) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่ง และต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษาหลายๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีตายเพื่อผู้เล่นได้มีเวลาคิดวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง

## 2.3 หลักส่ตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักส่ตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

จากการได้ศึกษาหลักส่ตรแกนกลางผู้วิจัยได้รวบรวมทั้งในหนังสือและเอกสาร งานวิจัยต่างๆ ได้กล่าวไว้ ดังนี้ หลักส่ตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ได้กำหนดไว้ว่ากลุ่มสาระการเรียนรู้

ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

ทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

## สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

## สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของ นาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

## คุณภาพผู้เรียน

### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง และจำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างงานวาดภาพ ระบายสี โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว ภาพปะติด และงานปั้น งานโครงสร้างเคลื่อนไหวอย่างง่ายๆ ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกจากเรื่องราว เหตุการณ์ ชีวิตจริง สร้างงานทัศนศิลป์ที่ตนชื่นชอบ สามารถแสดงเหตุผลและวิธีการในการปรับปรุงงานของตนเอง

รู้และเข้าใจความสำคัญของงานทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวัน ที่มาของงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น ตลอดจนการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

รู้และเข้าใจแหล่งกำเนิดเสียง คุณสมบัติของเสียง บทบาทหน้าที่ ความหมาย ความสำคัญของบทเพลงใกล้ตัวที่ได้ยิน สามารถท่องบทกลอน ร้องเพลง เคาะจังหวะ เคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับบทเพลง อ่าน เขียน และใช้สัญลักษณ์แทนเสียงและเคาะจังหวะ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรี เสียงขับร้องของตนเอง มีส่วนร่วมกับกิจกรรมดนตรีในชีวิตประจำวัน

รู้และเข้าใจเอกลักษณ์ของดนตรีในท้องถิ่น มีความชื่นชอบ เห็นความสำคัญ และประโยชน์ของดนตรีต่อการดำเนินชีวิตของคนในท้องถิ่น

สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ สามารถแสดงท่าทางประกอบจังหวะเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์ มีมารยาทในการชมการแสดง รู้หน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชม รู้ประโยชน์ของการแสดงนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าร่วมกิจกรรมการแสดงที่เหมาะสมกับวัย

รู้และเข้าใจการละเล่นของเด็กไทยและนาฏศิลป์ท้องถิ่น ชื่นชอบและภาคภูมิใจในการละเล่นพื้นบ้าน สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นในการละเล่นพื้นบ้านกับการดำรงชีวิตของคนไทย บอกลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทยตลอดจนความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้

## 2.4 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์

### 2.4.1 ความหมายของนาฏศิลป์ไทย

สุปราณี จำลองราษฎร์ (2548, น.9) ได้กล่าวว่าความหมายของนาฏศิลป์ หมายถึง ศิลปะแห่งการพ้อนรำ อันประกอบด้วย ลีลาท่าทาง การเคลื่อนไหวในส่วนต่างๆ ของร่างกายให้เข้ากับดนตรีและเสียงเพลง เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึก อารมณ์ ความคิด ความชอบ และความงาม

สุนนมาลย์ นิ้มเนติพันธ์ (2555, น.111) กล่าวว่า นาฏศิลป์ เป็นศิลปะที่ว่าด้วยการพ้อนรำ และการละครที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย การใช้ภาษาท่ารำ การตีบท โดยใช้สรีระต่างๆ ของร่างกายเคลื่อนไหว เพื่อใช้สื่อความหมายแทนคำพูดในรูปแบบของการแสดงเป็นชุดระบำ รำ พ็อน หรือการแสดงละคร โขน

อรวรรณ ชมวัฒนา (2557, น.94) ได้กล่าวไว้ว่า นาฏศิลป์เป็นศิลปะการแสดงที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดขึ้นจากการเลียนแบบกิริยาท่าทางต่างๆ ของคนและสัตว์ ประกอบด้วย การพ้อนรำ ดนตรี และการขับร้อง ที่ได้นำมาผสมผสานจนเกิดเป็นการแสดงนาฏศิลป์ที่สวยงาม

### 2.4.2 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์

ปราณี จำลองราษฎร์ (2548, น.12) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ว่า การเรียนรู้นาฏศิลป์มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมอนุรักษ์ศิลปะด้านนาฏศิลป์ของไทยให้เป็นสมบัติอันมีค่าประจำชาติ และฝึกทักษะปฏิบัติวิชานาฏศิลป์ที่ถูกต้องและสวยงามให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ทางการศึกษาและสามารถประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในสังคม

กระทรวงศึกษาธิการ (2560, น.5) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้นาฏศิลป์มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการใช้นาฏศิลป์ สามารถพัฒนารูปแบบการแสดง สามารถใช้เกณฑ์ต่างๆ ในการพิจารณาคุณภาพของงานนาฏศิลป์ร่วมจัดการแสดง นำแนวคิดของการแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน รู้และเข้าใจประเภทละครไทยปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่างๆ รวมทั้งสามารถออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์ เครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์ มีความเข้าใจความสำคัญ บทบาทของนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน

เพียงเพ็ชร คมขำ (2552, น.24) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ว่า การเรียนรู้นาฏศิลป์มีจุดมุ่งหมาย เพื่ออนุรักษ์ส่งเสริมสืบทอด รักษาสมบัติของชาติ และรู้จักกล้าแสดงออก

ในการช่วยสร้างบุคลิกการเคลื่อนไหวร่างกายให้สง่างาม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิด เกิดสติปัญญา ทั้งยังช่วยเสริมสร้างประกอบอาชีพ และฝึกให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

จากจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้นาฏศิลป์มีจุดมุ่งหมาย เพื่ออนุรักษ์นาฏศิลป์ของชาติ และฝึกทักษะปฏิบัติวิชานาฏศิลป์ที่ถูกต้องและสวยงามให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะด้านนาฏศิลป์ อาทิ นาฏยศัพท์ งานนาฏศิลป์ การออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์เครื่องแต่งกายในการแสดง เสริมสร้างบุคลิกภาพ และสามารถประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตได้

#### 2.4.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์

- 1) สอนให้นักเรียนกล้าแสดงออก ตามความเข้าใจ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะ ให้คำปรึกษา ฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์
- 2) การสอน ครูผู้สอนต้องมียุทธวิธีแจ่มใส หน้าตายิ้มแย้มและมีอารมณ์ร่วมกับเด็กตลอดเวลา ไม่แสดงอารมณ์เบื่อหน่ายวิชานาฏศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนไม่ชอบเรียนวิชานาฏศิลป์ไปด้วย เพราะฉะนั้นครูเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของนาฏศิลป์
- 3) การสอนนาฏศิลป์นั้น ครูต้องคอยระมัดระวังอย่าให้มีช่องว่างระหว่างครูกับผู้เรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ควรมีรางวัล ชมเชย สนับสนุนให้ทำบ่อยๆ หลีกเลี่ยงไม่ให้อาย
- 4) ครูต้องไม่ยึดรูปแบบการสอนแบบเก่าโดยครูเป็นผู้คิดฝ่ายเดียว แต่การสอนแบบใหม่ครูเป็นเพียงที่ปรึกษาและเสนอแนะบางโอกาส เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
- 5) บูรณาการวิชานาฏศิลป์กับสาขาวิชาอื่นๆ เช่น ภาษาไทย สังคม รวมทั้งชีวิตประจำวัน คือ การนำไปใช้ในโอกาสต่างๆ ได้
- 6) ชี้แนะให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะจากแหล่งต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การชมการแสดง โดยครูต้องมีประสบการณ์ด้านนาฏศิลป์มาก่อน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนปรับปรุงการเรียนของตนเอง
- 7) ปลุกฝัง ชี้แนะให้ผู้เรียนคำนึงถึงความดี ความงาม ความไพเราะ ความมีคุณค่าจนผู้เรียนค่อยๆ ซึมซับและเกิดความซาบซึ้งด้วยตนเองโดยไม่ต้องบังคับจากแนวการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ดังกล่าว สรุปได้ว่า ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถทางนาฏศิลป์ เพื่อเป็นต้นแบบให้กับผู้เรียนได้สังเกต เลียนแบบท่าทางต่างๆ และจะต้องสอนจากท่าที่ง่ายไปหาท่าที่ยาก และท่าที่ยากทำให้ง่ายขึ้นเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน แต่คงรูปแบบเดิมไว้ ส่วนใหญ่จะใช้วิธีสอนแบบสาธิตให้ผู้เรียนได้สังเกตและปฏิบัติตาม ซึ่งเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนที่มีแบบแผน กระบวนการให้อิสระแก่ผู้เรียน ครูเป็นผู้ชี้แนะให้กำลังใจ เพื่อทำให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าคิดกล้าทำและกล้าแก้ปัญหา

#### 2.4.4 การจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอนจนเกิดทักษะด้านนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในการเรียนรู้นาฏศิลป์ให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตร ผู้วิจัยขอนำเสนอแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

##### แนวทางการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ

- 1) สอนจากง่ายไปหายาก เช่น สอนการทำมือจีบและวงก่อนที่จะสอนให้นักเรียนทำท่าสอดสร้อยมาลา
- 2) สอนตามความสามารถของบุคคล เช่น นักเรียนคนไหนรำได้เร็วก็จะสอนเร็ว แต่ถ้านักเรียนคนไหนรำได้ช้า ครูก็จะต่อท่ารำหรือสอนรำให้อย่างช้าๆ
- 3) เปลี่ยนแปลงท่ารำที่ยากให้เป็นท่ารำที่ง่าย แต่มีความหมายของภาษาท่ารำคงเดิม ท่ารำบางท่าอาจยากเกินความสามารถของผู้เรียน ครูผู้สอนอาจจะพิจารณาเปลี่ยนแปลงท่ารำให้ง่ายขึ้นเพื่อให้ นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ การเปลี่ยนแปลงท่ารำจะต้องคำนึงถึงความหมายของท่ารำเป็นสำคัญคือ เมื่อเปลี่ยนท่ารำที่ยากเป็นท่ารำที่ง่ายแล้ว ความหมายของท่ารำต้องไม่เปลี่ยนไป
- 4) การสอนแต่ละท่า ต้องอธิบายและแนะนำอย่างละเอียด ตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า
- 5) ระหว่างปฏิบัติท่ารำ ครูต้องคอยสังเกตและเตือน สีลาการรำของผู้เรียนให้อยู่ในระดับที่ถูกต้องเสมอ เช่น ขณะรำต้องหันหลัง ดันไหล่ ไม่ก้มหน้าตลอดเวลาขณะรำ การสอนนาฏศิลป์ต้องมีความละเอียดถี่ถ้วนมากกว่าการสอนหนังสือ เพราะต้องอาศัยเวลาในการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดความชำนาญโดยเฉพาะท่ารำนาฏศิลป์ไทย มีความละเอียดละไม อวัยวะทุกส่วนจากแขน-ขา-มือ-เท้า-ลำตัว-ศีรษะ-ไหล่ ต้องเคลื่อนไหวไปพร้อมๆ กัน ยากแก่การปฏิบัติให้ได้ผลดีในระยะเวลานั้นดังนั้นการต่อท่ารำหรือสอนรำให้นักเรียนต้องยึดหลักเดียวกันคือต่อท่ารำหรือสอนรำ ทีละท่ารำและแต่ละท่าต้องสอนช้าๆ กัน จนเห็นว่านักเรียนสามารถรำได้แล้วด้วยตนเองจึงจะต่อท่ารำต่อไป
- 6) สังเกตท่าทางการรำของนักเรียน ถ้าพบว่า รำไม่ถูกต้องครูผู้สอนต้องแนะนำอธิบายให้นักเรียนปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ไม่ปล่อยให้ นักเรียนจำผิดต่อไป
- 7) การใช้ศัพท์นาฏศิลป์ ในบางครั้งครูผู้สอนอาจเปลี่ยนใช้คำศัพท์ที่ฟังแล้วเข้าใจง่าย จำง่าย เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจง่ายและจำได้อย่างรวดเร็ว และเมื่อนักเรียนจำได้แล้วครูจึงบอกให้ทราบถึงศัพท์ที่เรียกที่ถูกต้อง ตามหลักวิชานาฏศิลป์ การบอกอาจบอกควบคู่ไปกับขณะต่อท่ารำหรืออธิบายให้เข้าใจภายหลังได้ แต่ควรให้นักเรียนจำชื่อที่ถูกต้องได้
- 8) ให้นักเรียนฝึกร้องเพลงประกอบการรำไปพร้อมๆ กับการฝึกรำ เพื่อให้ นักเรียนสามารถร้องเพลงที่รำได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง เพื่อเวลาซ้อมรำด้วยตนเองก็สามารถรำได้อย่างถูกต้อง

ตามเพลง และเป็นการปลูกฝังนิสัยการร้องเพลงไทยให้นักเรียนเกิดความรัก เห็นคุณค่าและความสำคัญของเพลงไทยอีกด้วย

9) การสอนรำแต่ละเพลง ทำรำที่สอนควรเป็นมาตรฐานแบบแผนเดียวกัน เพื่อให้ นักเรียนที่ได้เรียนรุ่นต่อมาจะได้รำเหมือนกัน ทำให้ผู้เรียนไม่สับสน

10) เปรียบเทียบท่ารำ นำท่ารำที่คล้ายกันมาเปรียบเทียบทำให้ดู เพื่อให้เห็นความแตกต่างของท่ารำ และไม่ทำให้ผู้เรียนจำท่ารำปะปนสับสนกัน เพราะคิดว่าท่ารำเหมือนกัน เช่น การ ม้วนมือ สลัดมือ และคลายมือ

11) วิธีสาธิตโดยรำนำหน้าให้นักเรียนดู ครูผู้สอนควรรำนำหน้า 2 แบบ คือ

(11.1) ครูรำนำหน้านักเรียน คือ ครูอยู่ด้านหน้าของนักเรียนและหันหลังให้ นักเรียนนักเรียนจะมองเห็นด้านหลังของครูและรำตามครู

(11.2) ครูรำต่อหน้าหรือรำประจันหน้า คือ ครูหันหน้าเจอกับนักเรียน แต่ครูจะ รำสลับด้านกับนักเรียน เช่น ท่ารำจริงจับมือขวา ครูก็จับมือซ้ายหรือเรียกว่า ครูรำเป็นกระจกให้ นักเรียนดูให้ถนัดและชัดเจน วิธีการนี้เป็นวิธีการสาธิตที่ดี เพราะขณะที่ครูสาธิตให้นักเรียนดูและรำตาม ครูสามารถมองเห็นท่ารำของนักเรียน และสามารถบอกหรือชี้แนะนักเรียนได้ขณะกำลังสาธิต

12) การจัดแถวขณะรำ หรือตำแหน่งที่รำ ควรฝึกให้นักเรียนระวังเรื่องตำแหน่งที่อยู่ ขณะรำไม่ว่าจะรำอยู่กับที่ หมุนตัวหรือวิ่งไปมา

13) การสอนแยกท่ารำให้เข้าใจที่ละเอียด เช่น ท่ารำบางท่าต้องปฏิบัติพร้อมกันทั้ง มือและเท้าครูอาจแยกสอนทีละอย่าง โดยสอนให้ปฏิบัติส่วนมือจนคล่อง แล้วจึงสอนให้ปฏิบัติส่วนเท้า และเมื่อคล่องแล้วจึงสอนทั้งมือและเท้ารวมกัน

14) การใช้เพลงประกอบการสอนแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

(14.1) ยังไม่ใช้เพลง คือ ครูสาธิตท่ารำให้นักเรียนดูและให้นักเรียนรำตามครูบ่อยๆ จนสามารถรำได้ ขั้นนี้ครูเป็นผู้ร้องเพลงเอง และให้นักเรียนฝึกร้องพร้อมครูไปด้วย

(14.2) เริ่มใช้เพลงบ้างเมื่อสอนท่ารำหรือต่อท่ารำไปได้พอสมควรแล้ว ควรให้ นักเรียนได้ฟังเพลงจากเทปบันทึกเสียงและฝึกร้อง ฝึกรำไปเรื่อยๆ กับเพลงจริง

(14.3) เมื่อสอนท่ารำหรือต่อท่ารำจบเพลงแล้ว ควรให้นักเรียนได้ฝึกรำ ตั้งแต่ ต้นจนจบพร้อมเพลงจริงจากเทปบันทึกเสียง และอาจให้นักเรียนร้องเพลงควบคู่ไปกับเพลงจากเทป บันทึกเสียงด้วย เพื่อทำให้นักเรียนร้องเพลงและรำประกอบเพลงได้ดีขึ้น

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ ดังนี้

1) ขั้นรับรู้รูปแบบ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญ ที่เป็นพื้นฐานการปฏิบัติให้แก่ผู้เรียน โดยเริ่มต้นให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบของนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนจะฝึกปฏิบัติ และมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานของการปฏิบัตินาฏศิลป์

2) ขั้นทำตามแบบ เมื่อผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจรูปแบบและพื้นฐานทางนาฏศิลป์ แล้วจึงเริ่มปฏิบัติโดยผู้สอนเป็นต้นแบบหลัก ให้ผู้เรียนเลียนแบบ ปฏิบัติตามที่ละขั้นตอน เริ่มฝึกจากการฝึกท่านาฏยศัพท์ และภาษาท่านาฏศิลป์ ตั้งต้นที่ละท่า แล้วจึงให้ฝึกท่าตามตั้งแต่ต้นเพลงจนจบเพลง เป็นการฝึกหัดที่ละท่า และฝึกอย่างต่อเนื่อง

3) ขั้นปฏิบัติได้เองหลังจากผู้เรียนฝึกหัดทักษะตามผู้สอนแล้วให้ไปฝึกหัดเพิ่มเติม จนในที่สุดผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

4) ขั้นปฏิบัติได้อย่างชำนาญ ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำด้วยความชำนาญ ปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการรำของตน มีทักษะมากขึ้น สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการปฏิบัติท่ารำได้ มีลีลาท่ารำที่สวยงาม และรำได้ด้วยความมั่นใจ สวยงาม

5) ขั้นประยุกต์ เมื่อผู้เรียนมีความชำนาญมากขึ้น ก็สามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปประยุกต์ใช้ในการปรับปรุงพัฒนาท่ารำของตนเอง และนำหลักการไปใช้ในชีวิตประจำวันและการแสดงได้

6) ขั้นสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถนำหลักวิชานาฏศิลป์ ไปสร้างสรรค์งานการแสดงให้สอดคล้องกับลักษณะของงาน วัฒนธรรมท้องถิ่น และประดิษฐ์ผลงานด้านศิลปะได้

ทศนา แคมมณี (2557, น.243-247) ได้นำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของนักการศึกษา 3 รูปแบบ ดังนี้

1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของเดวิส เดวิส (Davies, 1971, pp.50-56) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อยๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อยๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดี และรวดเร็วขึ้น ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 5 ขั้น คือ

(1.1) ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้เห็นทักษะหรือการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ในภาพรวม โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบทักษะหรือการกระทำที่สาธิตให้ผู้เรียนดูนั้นจะต้องเป็นการกระทำในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ไม่ช้าหรือเร็วเกินปกติ ก่อนการสาธิตควรครุครให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ควรชี้แนะจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต



(1.2) ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย เมื่อผู้เรียนได้เห็นภาพรวมของการกระทำหรือทักษะทั้งหมดแล้ว ผู้สอนควรจะแตกทักษะทั้งหมดให้เป็นทักษะย่อยๆ หรือแบ่งสิ่งที่กระทำออกเป็นส่วนย่อยๆ และสาธิตส่วนย่อยแต่ละส่วนให้ผู้เรียนสังเกตและทำตามไปที่ละส่วนอย่างช้าๆ

(1.3) ขั้นให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ผู้เรียนลงมือปฏิบัติทักษะย่อยโดยไม่มีการสาธิตหรือมีแบบอย่างให้ดู หากติดขัดจุดใดผู้สอนควรให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไขจนผู้เรียนทำได้ เมื่อทำได้แล้วผู้สอนจึงเริ่มสาธิตทักษะย่อยส่วนต่อไป และให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยนั้นจนทำได้ ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

(1.4) ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อผู้เรียนปฏิบัติได้แล้วผู้สอนอาจแนะนำเทคนิควิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำงานนั้นได้ดีขึ้น เช่น ทำได้ประณีตสวยงามขึ้นทำได้รวดเร็วขึ้น ทำได้ง่ายขึ้นหรือสิ้นเปลืองน้อยลง เป็นต้น

(1.5) ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้วจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้งจนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างที่ชำนาญ

2) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของแฮร์โรว์ (Harrow, 1972, pp.96-99) ได้จัดลำดับขั้นของการเรียนรู้ทางด้านทักษะปฏิบัติ โดยเริ่มจากระดับที่ซับซ้อนน้อยไปจนถึงระดับที่มีความซับซ้อนมาก ดังนั้น การกระทำจึงเริ่มจากการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อใหญ่ไปถึงการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อย่อย ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 5 ขั้น คือ

(2.1) ขั้นการเลียนแบบ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนสังเกตการกระทำที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้ซึ่งผู้เรียนย่อมจะรับรู้หรือสังเกตเห็นรายละเอียดต่างๆ ได้ไม่ครบถ้วน แต่อย่างน้อยผู้เรียนจะสามารถบอกได้ว่าขั้นตอนหลักของการกระทำนั้นๆ มีอะไรบ้าง

(2.2) ขั้นการลงมือกระทำตามคำสั่ง เมื่อผู้เรียนได้เห็นและสามารถบอกขั้นตอนของการกระทำที่ต้องการเรียนรู้แล้ว ให้ผู้เรียนลงมือทำโดยไม่มีแบบอย่างให้เห็น ผู้เรียนอาจลงมือทำตามคำสั่งของผู้สอน หรือทำตามคำสั่งที่ผู้สอนเขียนไว้ในคู่มือก็ได้ การลงมือปฏิบัติตามคำสั่งแม้ผู้เรียนจะยังไม่สามารถทำได้อย่างสมบูรณ์ แต่อย่างน้อยผู้เรียนก็ได้ประสบการณ์ในการลงมือทำ และค้นพบปัญหาต่างๆ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และการปรับการกระทำให้ถูกต้องสมบูรณ์ขึ้น

(2.3) ขั้นการกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์ (Precision) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนจนสามารถทำสิ่งนั้นๆ ได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ โดยไม่จำเป็นต้องมีแบบอย่างหรือมีคำสั่ง นำทางการกระทำ การกระทำที่ถูกต้องแม่นยำตรง พอดี สมบูรณ์แบบ เป็นสิ่งที่เรียนจะต้องสามารถทำได้ในขั้นนี้

(2.4) ขั้นการแสดงออก (Articulation) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนมากขึ้นจนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบอย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว ราบรื่น และด้วยความมั่นใจ

(2.5) ขั้นการกระทำอย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถกระทำสิ่งนั้นๆ อย่างสบาย เป็นไปอย่างอัตโนมัติ โดยไม่รู้สึกว่าจะต้องใช้ความพยายามเป็นพิเศษ ซึ่งต้องอาศัยการปฏิบัติบ่อยๆ ในสถานการณ์ต่างๆ ที่หลากหลาย

3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson, 1972, pp.52-60) กล่าวว่า ทักษะเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางกายของผู้เรียน เป็นความสามารถในการประสานการทำงานของกล้ามเนื้อหรือร่างกายในการทำงานที่มีความซับซ้อน และต้องอาศัยความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน การทำงานดังกล่าวเกิดขึ้นได้จากการสั่งงานของสมอง ซึ่งต้องมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกที่เกิดขึ้นทักษะปฏิบัตินี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้วจะเกิดความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญชำนาญการ และความคงทน ผลของพฤติกรรมหรือการกระทำสามารถสังเกตได้จากความรวดเร็ว ความแม่นยำ ความเร็ว หรือความราบรื่นในการจัดการ โดยมีวัตถุประสงค์ของรูปแบบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือทำงานที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวหรือการประสานงานของกล้ามเนื้อทั้งหลายได้อย่างดี มีความถูกต้อง และมีความชำนาญ ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 7 ขั้น คือ

(3.1) ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นการให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตการทำงานนั้นอย่างตั้งใจ

(3.2) ขั้นการเตรียมความพร้อม เป็นขั้นการปรับตัวให้พร้อมเพื่อการทำงานหรือแสดงพฤติกรรมนั้นทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ โดยการปรับตัวให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวหรือแสดงทักษะนั้นๆ และมีจิตใจและสภาวะอารมณ์ที่ดีต่อการที่จะทำหรือแสดงทักษะนั้นๆ

(3.3) ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม เป็นขั้นที่ให้โอกาสแก่ผู้เรียนในการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ ซึ่งอาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนเลียนแบบการกระทำ หรือการแสดงทักษะนั้น หรืออาจใช้วิธีการให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกจนกระทั่งสามารถตอบสนองได้อย่างถูกต้อง

(3.4) ขั้นการให้ลงมือกระทำจนกลายเป็นกลไกที่สามารถกระทำตัวเอง เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้นๆ

(3.5) ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการกระทำนั้นๆ จนผู้เรียนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ เป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

(3.6) ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่างๆ

(3.7) ขั้นการคิดริเริ่ม เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างชำนาญ และสามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายแล้ว ผู้ปฏิบัติจะเริ่มเกิดความคิดใหม่ๆ ในการกระทำ หรือปรับการกระทำนั้นให้เป็นไปตามที่ต้นตอการผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบ โดยผู้เรียนจะสามารถกระทำหรือแสดงออกอย่างคล่องแคล่ว ชำนาญในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้นอกจากนั้นยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความอดทนให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนด้วย จากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น ครูผู้สอนสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะโดยเน้นกระบวนการปฏิบัติ ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการปฏิบัติจริง จัดว่าเป็นการเรียนรู้ที่เป็นองค์รวม ผู้เรียนได้ความรู้ความเข้าใจ ได้ปฏิบัติจริงซึ่งสามารถประเมินผลจากการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดดังกล่าวเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้

1) สาธิต โดยการสาธิตให้ผู้เรียนดูและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการสังเกต ซึ่งเน้นจุดสำคัญที่ควรให้ความสนใจเป็นพิเศษในการสังเกต เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานของการปฏิบัติรายวิชาศิลปะ

2) ทำตามแบบโดยให้ผู้เรียนเลียนแบบทักษะย่อย ปฏิบัติตามทีละขั้นตอน เริ่มฝึกจากการฝึกทำพื้นฐานทีละท่า และฝึกอย่างต่อเนื่อง ผู้สอนให้คำชี้แนะและช่วยแก้ไขจนผู้เรียนทำได้ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนกระทั่งครบทุกส่วน

3) เชื่อมโยง โดยเชื่อมโยงทักษะย่อยๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติแต่ละส่วนได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อยๆ ต่อเนื่องกันตั้งแต่ต้นจนจบ และฝึกปฏิบัติหลายๆ ครั้งจนกระทั่งสามารถปฏิบัติทักษะที่สมบูรณ์ได้อย่างที่ชำนาญ

4) แสดงออกโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนมากขึ้น จนกระทั่งสามารถกระทำสิ่งนั้นได้ถูกต้องสมบูรณ์ด้วยความมั่นใจ

5) ปรับปรุงและประยุกต์ใช้ โดยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนได้รับการพัฒนาในสถานการณ์ต่างๆ

6) สร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้รายวิชาศิลปะที่ได้เรียนรู้ไปสร้างสรรค์งานการแสดงให้สอดคล้องกับลักษณะของงาน และประดิษฐ์ผลงานการแสดงต่อไป

## 2.5 ภาษาท่า

### 2.5.1 ความหมายภาษาท่า

ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ เป็นการนำท่าทางต่างๆ และสีหน้าที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น คำพูด กิริยาอาการ อารมณ์ ความรู้สึก มาปฏิบัติเป็นท่าทางนาฏศิลป์ไทยที่มีความหมายแทนคำพูดให้สอดคล้องกับจังหวะเพลงและการขับร้อง การฝึกปฏิบัติ การฝึกหัดภาษาท่าจะต้องฝึกให้ถูกต้องตามแบบแผนเพื่อจำได้สื่อความหมายได้โดยตรง ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายที่ผู้แสดงต้องการสื่อความหมายมากขึ้น ที่มาของภาษาท่าที่ใช้ในการแสดงนาฏศิลป์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1) ภาษาท่าที่มาจากธรรมชาติ เป็นท่าทางที่ดัดแปลงมาจากท่าทางตามธรรมชาติของคนเรา แต่ปรับปรุงให้ดูสวยงามอ่อนช้อยมากยิ่งขึ้น โดยใช้ลักษณะการรำรำเบื้องต้นมาผสมผสาน เช่น ท่ายิ้ม ท่าเรียก ท่าปฏิเสธ ท่าร้องไห้ ท่าดีใจ ท่าเสียใจ ท่าโกรธ

2) ภาษาท่าที่มาจากประติมากรรมโดยตรง เป็นท่าทางที่ประติมากรรมขึ้นเพื่อให้เพียงพอใช้กับคำร้องหรือคำบรรยาย ที่จะต้องแสดงออกเป็นท่ารำ เช่น สอดสร้อยมาลา เป็นต้น ภาษาท่าเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ความหมายระหว่างผู้แสดงและผู้ชมในการแสดงนาฏศิลป์ เพราะทำให้ผู้ชมทราบว่า ผู้แสดงกำลังสื่ออะไร หรือกำลังมีอารมณ์อย่างไร ภาษาท่าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

(2.1) ภาษาท่าที่ใช้แทนคำพูด

(2.2) ภาษาท่าที่ใช้แทนกิริยาอาการต่างๆ

(2.3) ภาษาท่าที่ใช้แสดงอารมณ์ ความรู้สึกภายใน

ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวันทุกวันนี้ มนุษย์เราใช้ท่าทางประกอบการพูดหรือบางครั้งมีการแสดงสีหน้า ความรู้สึก เพื่อเน้นความหมายด้วยในทางนาฏศิลป์ ภาษาท่าเสมือนเป็นภาษาพูด โดยไม่ต้องเปล่งเสียงออกมา แต่อาศัยส่วนประกอบอวัยวะของร่างกาย แสดงออกมาเป็นท่าทาง โดยเลียนแบบท่าทางธรรมชาติเพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ การปฏิบัติภาษาท่าทางนาฏศิลป์แบ่งออกได้ ดังนี้

1) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด เช่น ฉันทน์ เธอ ท่าน ปฏิเสธ ท่าเรียก ท่าไป

2) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์อริยาบท หรือกิริยาอาการ เช่น ท่ายืน ท่าเดิน ท่านั่ง

3) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ เศร้าโศก

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปวีรบรรต สมนึก (2558) ได้มีการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว” มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รายละเอียดของวิธีการสอนเรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว” ด้วยวิธีการสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลักเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวิธีการสอนแบบปกติกับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก ได้ศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มทดลองที่มีต่อวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก โดยใช้เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ สื่อวีดิทัศน์ วิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา และใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยพบว่า วิธีการสอนแบบปกติ มีข้อดีคือ เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลาน้อย เมื่อเทียบกับวิธีสอนแบบอื่นๆ ใช้กับผู้เรียนจำนวนมากได้ สะดวก ไม่ยุ่งยาก และถ่ายทอดเนื้อหาสาระได้มาก ส่วนข้อจำกัด คือ เป็นวิธีสอนที่ผู้เรียนมีบทบาทน้อย จึงอาจทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจในการบรรยาย อาศัยความสามารถของผู้บรรยาย ถ้าผู้บรรยายไม่มีศิลปะในการบรรยายที่ดึงดูดใจผู้เรียน ผู้เรียนอาจขาดความสนใจ และถ้าผู้สอนขาดการเรียบเรียง เนื้อหาสาระอย่างเหมาะสม ผู้เรียนอาจเกิดความไม่เข้าใจ และไม่สามารถซักถามได้ ถ้าผู้บรรยายไม่เปิดโอกาส นอกจากนี้ ยังเป็นวิธีสอนที่ไม่สามารถสนองตอบความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคล สำหรับวิธีการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก มีข้อดีคือ ช่วยให้คุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนดีขึ้น สามารถจำได้มากและนานขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ในปริมาณมากขึ้นในเวลาที่กำหนดไว้ และช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ส่วนข้อจำกัดคือ การขาดทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นเท่ากับการเข้าร่วมกิจกรรมแบบเข้าชั้นเรียนปกติ

นิสา เมลานนท์ (2555) ได้พัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ ซึ่งจุดเด่นของนวัตกรรมนี้เป็นการฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์ของนาฏศิลป์ไทย (ละคร) แต่ละครคำด้วยเพลงที่มีเนื้อเพลงเป็นกลอนสุภาพ มีสัมผัสคล้องจอง ได้รับความหมายแต่ละเพลงซ้ำร้อง และบรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ โดยใช้ทำนองเพลงไทยที่ไพเราะคุ้นหู จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะเพราะได้ปฏิบัตินาฏยศัพท์ซ้ำๆ และได้รับความเพลิดเพลินด้วยเสียงเพลงในขณะที่กำลังปฏิบัติ ดังนั้น ในการวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาประสิทธิภาพของนวัตกรรม “นาฏลีลานาฏยศัพท์” โดยใช้วิธีสอนปฏิบัตินาฏศิลป์ตามแนวความคิดการพัฒนาทักษะปฏิบัติของซิมป์สัน (Simpson) สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร และสาขาวิชานาฏดุริยางคศิลป์ ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ผลวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของนวัตกรรมทางการสอนนาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพด้านกระบวนการ และด้านผลลัพธ์เท่ากับ 81.92/91.36 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ สำหรับดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมทางการสอนนาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ ที่สร้างขึ้นมีค่าเท่ากับ 0.7230 แสดงว่า หลังจากการใช้นวัตกรรมทางการสอน นักศึกษามีคะแนนเพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 72.30

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์และการละครและสาขาวิชานาฏดุริยางคศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ที่เรียนโดยนวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลา นาฏยศัพท์ พบว่า มีคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน

วารุณี สัตยากุล (2550) ได้มีการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านต้นปรัง อำเภอวังวิเศษ จังหวัดตรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาตรัง เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 ชุด แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์ จำนวน 1 ชุด 30 ข้อ แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำแนกระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มากปานกลาง น้อย น้อยที่สุด จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (pendent Sample) ผลของการศึกษาได้มีการปรากฏ ดังนี้ สื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์สูงกว่าก่อนเรียน ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ อยู่ในระดับดีมาก



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยขั้นตอนในการวิจัยประกอบด้วย

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดบางพูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 3 ห้องเรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 39 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 40 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 40 คน รวมประชากรทั้งหมด 119 คน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 โรงเรียนวัดบางพูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างง่าย โดยวิธีการจับฉลาก

#### 3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ตัวแปรต้น

การเรียนโดยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ตัวแปรตาม

ผลที่เกิดหลังจากการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการออกแบบการสอนสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา มีเนื้อหาประกอบไปด้วยความหมายของภาษาท่าประเภทภาษาท่า การแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ภาษาท่า คำถามท้ายบท

3.3.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ โดยใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ตแบบ 4 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น.162) ได้แก่

ระดับคะแนน 4	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	คุณภาพระดับน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	คุณภาพระดับน้อยที่สุด

3.3.3 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ เรื่องภาษาท่า รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 ข้อ โดยใช้เกณฑ์การประเมินในภาพรวมแบบบูรบริค (Holistic Rubrics) ได้แก่

ระดับคะแนน 3	หมายถึง	นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกจังหวะ มีความคล่องแคล่ว สวยงามดี
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกจังหวะ มีความคล่องแคล่ว
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกจังหวะ
ระดับคะแนน 0	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติยังไม่ถูกต้อง ขาดความมั่นใจ

3.3.4 แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนจากการสอนการสอนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบหรรษา เรื่องภาษาท่า มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

ระดับคะแนน 4	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับคะแนน 3	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก
ระดับคะแนน 2	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด



ในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนา (Reserch Development) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูล ทฤษฎี หลักการ ขั้นตอนการพัฒนาและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมและศึกษาข้อมูลเพื่อเตรียมการออกแบบและพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่อง ภาษาท่า ในรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ ซึ่งอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1) ส่วนของเนื้อหา โดยศึกษาและรวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับ เรื่อง ภาษาท่า ผู้วิจัยได้ค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา เรื่อง ความหมายของภาษาท่า ประเภทภาษาท่า การแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ภาษาท่า

2) ส่วนของการพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาวีดิทัศน์ จากหนังสือ อินเทอร์เน็ต ผู้เชี่ยวชาญในการพัฒนาวีดิทัศน์ และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

3) ส่วนของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบพระราช โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน

4) ส่วนของการประเมินทักษะปฏิบัติของนักเรียน โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินทักษะภาษาท่า และการสร้างแบบวัดทักษะปฏิบัติในการเรียนการสอนเรื่อง ทักษะปฏิบัติภาษาท่า

ขั้นตอนที่ 2 ในการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบพระราช รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นเพื่อทำการศึกษาทักษะปฏิบัติของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้จากวีดิทัศน์ ซึ่งมีเป้าหมาย คือ ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และทักษะปฏิบัติภาษาท่า ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้ศึกษามากำหนดแนวทางในการสร้างวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ขั้นตอนการวางแผน (Planning) ผู้วิจัยกำหนดประเภทของวีดิทัศน์ เป็นวีดิทัศน์การสอน มีรูปแบบเป็นรายการสาธิต ระยะเวลา 15 นาที ประกอบด้วย เนื้อหา เรื่อง ความหมายของภาษาท่า การใช้ภาษาท่า 5 ท่า เกมส์ภาษาท่า

2) ขั้นตอนเตรียมการ (Preparation) กำหนดให้นักเรียนที่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์เป็นผู้บรรยายเนื้อหา และครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุมเนื้อหาในการถ่ายทำและตัดต่อทั้งหมด เนื่องจากเป็นความรู้เฉพาะทางจึงต้องอาศัยความชำนาญเป็นอย่างมากในการถ่ายทำ และผู้วิจัยได้เลือกถ่ายทำที่โรงเรียนวัดบางพูน

3) ขั้นตอนการผลิต (Production) ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนที่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ ซ้อมบทบรรยายพร้อมการสาธิตก่อนการถ่ายทำจริง เพื่อดูความเหมาะสมในการใช้ภาษา ความเร็วในการบรรยาย มุมมองในการถ่ายทำ ความต่อเนื่องในการดำเนินเรื่อง ความชัดเจนของเสียง แล้วจึงดำเนินการถ่ายทำวีดิทัศน์จริง ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ลงบนเมมโมรี่การ์ด

4) ขั้นตัดต่อ (Post Production) ผู้วิจัยนำ วิดิทัศน์ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ที่ได้บันทึกมาตัดต่อให้เป็นวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ให้เป็นวีดิทัศน์ที่สมบูรณ์ขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro CS6 ในการตัดต่อทั้งภาพและเสียง

5) ขั้นประเมินผลรายการ (Evaluation Production) วิดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ที่ดำเนินการตัดต่ออย่างสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้ประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้วีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า มาทดลองเพื่อเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติ และหาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีรูปแบบการสอนและรายละเอียด ดังนี้

1) ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเรื่อง เรื่อง ความหมายของภาษาท่า การใช้ภาษาท่า เกมส์ภาษาท่า แล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบทักษะปฏิบัติที่ได้จากการเรียนในภาคทฤษฎี เพื่อประเมินความรู้ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการใช้สื่อวีดิทัศน์

2) ผู้สอนมอบหมายให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะในระหว่างการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

3) หลังจากเรียนจากสื่อวีดิทัศน์เรียบร้อยแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างซักถาม และพูดคุยข้อคำถามระหว่างเพื่อนและผู้สอน เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่อง ภาษาท่า

4) ให้กลุ่มตัวอย่างนำเสนอความรู้ที่ได้จากการเรียนทั้งในภาคทฤษฎีและการเรียนจากสื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า โดยการใช้ทักษะที่ได้พัฒนาขึ้นในการทดสอบทักษะปฏิบัติที่ได้หลังจากการเรียนจากสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้อีกครั้ง เพื่อประเมินความรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประเมินผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ ใน 3 ด้าน ดังนี้

1) คุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และแบบประเมินคุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษา และใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ต แบบ 4 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

2) ทักษะปฏิบัติ เก็บข้อมูลจากการทดสอบทักษะปฏิบัติโดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน จำนวน 20 ข้อ แบบประเมินทักษะปฏิบัติ และใช้เกณฑ์การประเมินภาพรวมแบบบูรณาการ (Holistic Rubrics) จำนวน 6 ข้อ

3) ความพึงพอใจ ประเมินโดยกลุ่มตัวอย่างที่เรียนจากสื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ-รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า จำนวน 40 คน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ และใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ต แบบ 4 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการทดลองตามแบบแผนการทดลองที่กำหนดไว้ ดังนี้

3.4.1 ประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบธรรมชาติ-รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำสื่อที่พัฒนาและแบบประเมินคุณภาพสื่อด้านเนื้อหาและด้านสื่อ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพของสื่อ

3.4.2 ประเมินแบบประเมินทักษะปฏิบัติ ของผู้เรียนในการประเมินทักษะปฏิบัติของสื่อวีดิทัศน์ ทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบธรรมชาติ-รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน

3.4.3 ให้ผู้เรียนทำแบบสำรวจความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์เพื่อการเรียนรู้แบบธรรมชาติ-รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการวิเคราะห์ ดังนี้

3.5.1 การวิเคราะห์คุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ-รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการนำแบบประเมินไปวิเคราะห์หาข้อมูลด้วยสถิติ การหาค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.: standard deviation) ด้วยสูตรการหาค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540, น.53)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$N$	แทน	จำนวนผู้เข้าวิชาญทั้งหมด

สูตรการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2540, น.53)

$$S. D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$X$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	$N$	แทน	ผู้เข้าวิชาญทั้งหมด

เกณฑ์การยอมรับคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคำถามแต่ละข้อหากข้อใดมีค่าเฉลี่ย “ดี” ถึง “ดีมาก” จึงจะยอมรับนอกจากนี้ค่าเฉลี่ยรวมจะต้องไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ “ดี” ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ตแบบ 4 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด ,2546, น.162) กำหนดค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน	3.50-4.00	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนน	2.50-3.49	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
ค่าเฉลี่ยคะแนน	1.50-2.49	หมายถึง	คุณภาพระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยคะแนน	1.00-1.49	หมายถึง	คุณภาพระดับน้อยที่สุด

3.5.2 การวิเคราะห์ทักษะปฏิบัติ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะปฏิบัติ ก่อนเรียนจากสื่อและหลังเรียนจากสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ด้วยสถิติ T-test Dependent ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

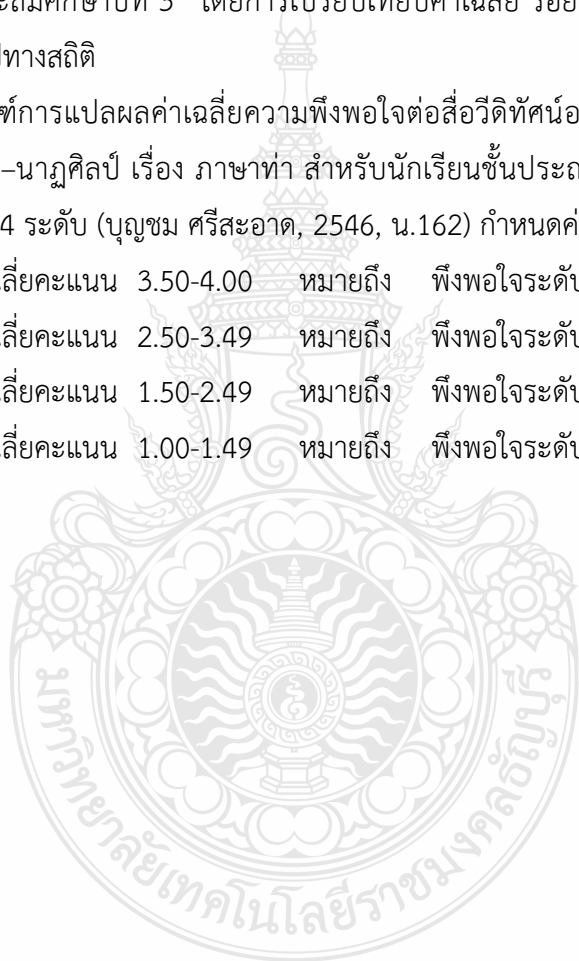
เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยทักษะปฏิบัติ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมินในภาพรวมแบบรูปรีค (กิ่งกาญจน์ สิริสุนทร, 2550, น.9) กำหนดค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน	2.50-3.00	หมายถึง	ทักษะระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนน	1.50-2.49	หมายถึง	ทักษะระดับดี
ค่าเฉลี่ยคะแนน	0.50-1.49	หมายถึง	ทักษะระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ยคะแนน	0.00-0.49	หมายถึง	ทักษะระดับควรปรับปรุง

3.5.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยทำการวิเคราะห์คะแนน ความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ หรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยใช้ เกณฑ์ของลิเคิร์ตแบบ 4 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546, น.162) กำหนดค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน	3.50-4.00	หมายถึง	พึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยคะแนน	2.50-3.49	หมายถึง	พึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ยคะแนน	1.50-2.49	หมายถึง	พึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยคะแนน	1.00-1.49	หมายถึง	พึงพอใจระดับน้อยที่สุด



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณา รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ทำการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

#### 4.1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ที่ประเมินสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา			
1. ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา	3.67	.58	ดีมาก
2. ภาพประกอบมีความน่าสนใจสามารถสื่อสารได้ชัดเจน	3.67	.58	ดีมาก
3. ความน่าสนใจของเนื้อหา	4.00	0	ดีมาก
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	3.00	0	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเนื้อหา	3.59	.29	ดีมาก
ด้านการดำเนินเรื่อง			
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	3.33	1.15	ดี
6. การนำเสนอและลำดับขั้นตอนเนื้อหา	3.33	.58	ดี
7. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	4.00	0	ดีมาก
8. ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหา	3.33	.58	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมด้านดำเนินเรื่อง	3.50	.58	ดีมาก

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพจาก ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านภาษา			
9. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย	3.67	.58	ดีมาก
10. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	3.33	.58	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมด้านภาษา	3.50	.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	3.53	.32	ดีมาก

จากตารางที่ 4.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้ แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า ความน่าสนใจของเนื้อหา และความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.00 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมา ได้แก่ ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา ความเหมาะสมของผู้เรียนกับเนื้อหาและภาษาที่ใช้ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก และน้อยที่สุดคือ ความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 อยู่ในคุณภาพระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ความน่าสนใจของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.00 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือ ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา และความเหมาะสมของผู้เรียนกับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก และน้อยที่สุดคือ ความถูกต้องของเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 อยู่ในคุณภาพระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านการดำเนินเรื่อง โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.00 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือ ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง การนำเสนอและลำดับขั้นตอนเนื้อหา และความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 อยู่ในคุณภาพระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านภาษา โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.50 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ย พบว่า ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือ ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 อยู่ในคุณภาพระดับดี

## 4.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อ

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ที่ประเมินสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบบรรณา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เป็นการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
<b>ด้านภาพ</b>			
1. ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ	3.67	.58	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	4.00	0	ดีมาก
3. ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว	3.33	.58	ดี
4. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	4.00	0	ดีมาก
5. ความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา	4.00	0	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านภาพ	3.80	.30	ดีมาก
<b>ด้านเสียง</b>			
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย	3.00	0	ดี
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรี	3.67	.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเสียง	3.34	.47	ดี
<b>ด้านเทคนิควิธีการ</b>			
8. การลำดับภาพและเสียงมีความเหมาะสม	3.00	0	ดี
9. ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน	3.67	.58	ดีมาก
10. เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ	3.67	.58	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านเทคนิควิธีการ	3.45	.39	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	3.60	.38	ดีมาก

จากตารางที่ 4.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมอยู่ในคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว คุณภาพของภาพเคลื่อนไหวและความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.00 อยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือ ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ ความเหมาะสมของ



เสียงดนตรี ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 อยู่ในระดับดีมาก และน้อยที่สุดคือ ความชัดเจนของเสียงบรรยาย การลำดับภาพและเสียง มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านภาพ โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว ความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.00 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือ ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก และน้อยที่สุดคือ ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 อยู่ในคุณภาพระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านเสียง โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.34 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า ความเหมาะสมของเสียงดนตรี มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือความชัดเจนของเสียงบรรยาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 อยู่ในคุณภาพระดับดี

เมื่อพิจารณาด้านเทคนิควิธีการ โดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพระดับดี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 3.67 อยู่ในคุณภาพระดับดีมาก รองลงมาคือ การลำดับภาพ และเสียงมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 อยู่ในคุณภาพระดับดี

#### 4.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน ที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่องภาษาท่า โดยให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบทักษะปฏิบัติก่อนเรียน แล้วจึงดำเนินการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนเมื่อเสร็จสิ้นการจัดการเรียนการสอน ให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบทักษะปฏิบัติเพื่อวัดผลหลังเรียน และเปรียบเทียบคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะปฏิบัติก่อนการเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบกลุ่มที่มีการทดสอบก่อนการทดลองและทดสอบหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Designs) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 4.3

**ตารางที่ 4.3** ผลการเปรียบเทียบทักษะปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียนโดยรวม

คะแนน	n	$\bar{X}$	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	40	13.43	3.35	25.78	.000
หลังเรียน	40	31.58	3.62		

$P < .05$

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ทักษะปฏิบัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์เรื่องภาษาท่า ก่อนเรียนและหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.43 คะแนน และ 31.58 คะแนน ตามลำดับ เมื่อนำมาเปรียบเทียบ พบว่าผลทักษะปฏิบัติหลังเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์เรื่อง ภาษาท่า สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทักษะปฏิบัติของนักเรียน โดยใช้รูปแบบที่มีการทดสอบก่อนการทดลองและทดสอบหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Designs) ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 4.4

**ตารางที่ 4.4** การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคะแนนทักษะปฏิบัติ

รายการประเมิน	ก่อนเรียน		ระดับทักษะ	หลังเรียน		ระดับทักษะ
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. การปฏิบัติทำฉนั้น ตัวเรา	1.18	.68	พอใช้	2.38	.63	ดี
2. การปฏิบัติทำเธอ	1.13	.82	พอใช้	2.65	.48	ดีมาก
3. การปฏิบัติทำยิ้ม ดีใจ	0.98	.58	พอใช้	2.68	.47	ดีมาก
4. การปฏิบัติทำรัก	1.20	.69	พอใช้	2.60	.50	ดีมาก
5. การปฏิบัติทำปฏิเสธ	1.10	.67	พอใช้	2.75	.49	ดีมาก
6. การปฏิบัติทำอึสระ	1.18	.55	พอใช้	2.73	.45	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	1.12	0.08	พอใช้	2.65	.12	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่า การเปรียบเทียบคะแนนทักษะปฏิบัติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน ที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า โดยรวมหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.65 อยู่ในทักษะระดับดีมาก

#### 4.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ ธรรมชาติวิทยาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า

4.4.1 ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ  
 ธรรมชาติวิทยาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้กลุ่มตัวอย่างประเมินระดับความ  
 พึงพอใจ โดยมีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมิน

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	17	42.5
หญิง	23	57.5
รวมทั้งหมด	40	100

จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ส่วนใหญ่เป็นเพศ  
 หญิง จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5 และเป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 42.5

4.3.2 ผู้วิจัยได้นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ  
 ธรรมชาติวิทยาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นให้กลุ่มตัวอย่างประเมินระดับความ  
 พึงพอใจ โดยมีระดับความพึงพอใจ ดังแสดงในตารางที่ 4.6

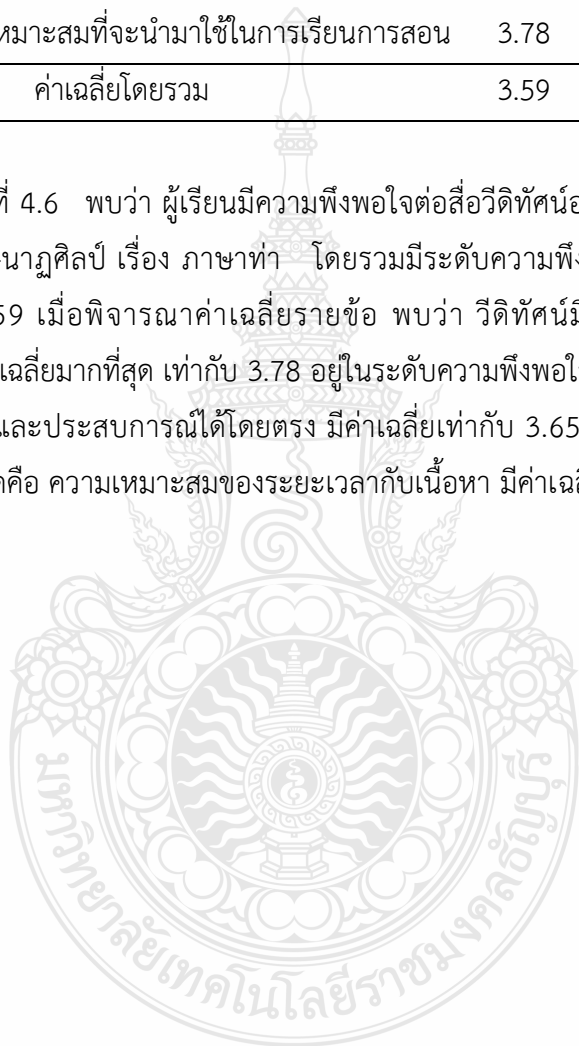
ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ  
 วีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติวิทยาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
1. เนื้อหาที่น่าสนใจเข้าใจง่าย	3.63	.49	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	3.28	.71	มาก
3. ความเหมาะสมของภาพ เสียง และเนื้อหา	3.33	.82	มาก
4. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการนำเสนอ	3.53	.55	มากที่สุด
5. สื่อมีความน่าสนใจในการนำเสนอ	3.70	.46	มากที่สุด
6. สื่อสามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้	3.80	.40	มากที่สุด
7. สื่อสามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	3.65	.53	มากที่สุด

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อ  
 วิตทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบพระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
8. นักเรียนสามารถทบทวนความรู้ในบทเรียนจากสื่อได้ด้วย	3.63	.54	มากที่สุด
9. หลังจากใช้สื่อแล้วนักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่องภาษาท่า	3.58	.50	มากที่สุด
10. วิตทัศน์มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน	3.78	.42	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	3.59	.17	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อวิตทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบ  
 พระราชารายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่า โดยรวมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด  
 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.59 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรายข้อ พบว่า วิตทัศน์มีความเหมาะสมที่จะนำมา  
 ประกอบการสอน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.78 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือ สื่อ  
 สามารถสร้างความรู้ และประสบการณ์ได้โดยตรง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 อยู่ในระดับความพึงพอใจ  
 มากที่สุด และน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.28 อยู่ในระดับ  
 ความพึงพอใจมาก



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

5.1.1 คุณภาพของวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีความเห็นว่า วีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา มีความเห็นว่า วีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

5.1.2 ผลทักษะปฏิบัติ เรื่อง ภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนจากวีดิทัศน์ พบว่า มีผลทักษะปฏิบัติก่อนเรียนคะแนนเฉลี่ย 13.43 จากคะแนนเต็ม 36 คะแนน และมีผลทักษะปฏิบัติหลังเรียนคะแนนเฉลี่ย 31.58 จากคะแนนเต็ม 36 คะแนน ซึ่งเมื่อทดสอบนัยสำคัญทางสถิติพบว่า ผลทักษะปฏิบัติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยผู้เรียนมีผลทักษะปฏิบัติสูงขึ้นตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5.1.3 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวม 3.59 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

#### 5.2 อภิปรายผล

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การประเมินคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าสื่อวีดิทัศน์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าวีดิทัศน์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ผลทักษะปฏิบัติของกลุ่มตัวอย่างที่เรียนจากวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ พบว่า ผลทักษะปฏิบัติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจจากการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 จากการหาคุณภาพของการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน จะเห็นได้ว่าวีดิทัศน์ที่ผู้สร้างวิจัยสร้างขึ้นมีคุณภาพ จึงทำให้ผู้เรียนมีผลของทักษะปฏิบัติสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รักชนกชรินทร์ พูล สุวรรณนธิ และ อาศิรา ราชเวียง (2556) ได้ทำการทดลองเรื่อง การพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทำรำ มโนราห์เบื้องต้น พบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 อยู่ในระดับดี โดยค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับดีมากคือ ความชัดเจนของภาพ ความเหมาะสมของเสียงดนตรีและเสียงประกอบ ทำให้ผู้เรียนได้ยินเสียง และเห็นอากัปกริยาท่าทางประกอบในสถานการณ์จริง สามารถบันทึกภาพและปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ ในการสาธิตให้ดีขึ้นได้ ส่งผลให้สื่อมีประสิทธิภาพจริงและสามารถนำไปใช้ประกอบการสอนได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัลลิการ์ วงศ์ศิรินวรรณ์ (2550) ได้ทำการทดลองเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบนนทบุรี พบว่า วีดิทัศน์สามารถเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้อย่างดี เพราะช่วยให้ผู้เรียนเห็นเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างชัดเจน เช่น การทดลอง การสาธิต อีกทั้งสามารถแสดงสิ่งสัมพันธ์ โดยใช้เทคนิคการถ่ายใกล้ (Close Up) ซึ่งในสภาพความเป็นจริงไม่สามารถกระทำได้

5.2.2 จากผลทักษะปฏิบัติ เรื่องภาษาท่า รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนจากสื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ พบว่า ผลทักษะปฏิบัติหลังเรียนของผู้เรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิสา เมลานนท์ (2555) ได้ทำการทดลองเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร และสาขาวิชานาฏดุริยางคศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ ที่เรียนโดยนวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ พบว่า มีคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วลลิกา วัฒนวันยู (2525) ได้ทำการทดลองเรื่อง การสร้างบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง ภาษาท่า กลุ่มสาระนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า คะแนนหลังการเรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากผู้เรียนเห็นภาพเคลื่อนไหวจากบทเรียน ซึ่งทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจที่จะปฏิบัติท่าทางต่างๆ เหล่านั้น ตามสื่อวีดิทัศน์ได้ดี เป็นการเรียนรู้จากสื่อวีดิทัศน์โดยตรงอย่างเดียว ซึ่งวิธีการสอนแบบนี้สามารถช่วยกระตุ้น

ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะผู้เรียนที่ยังขาดความเชื่อมั่นในการปฏิบัติท่าทางตามผู้สอน จะสามารถปฏิบัติตามท่าทางและเข้าใจภาษาท่าได้มากขึ้น และยังเป็น การช่วยเหลือผู้สอนให้เกิดความ สะดวกในการสอนยิ่งขึ้น

5.2.3 จากผลความพึงพอใจในการใช้สื่อวีดิทัศน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา พบว่า อยู่ใน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิสา เมลานนท์ (2555) ได้ทำการทดลอง เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ พบว่า ความพึงพอใจของ นักศึกษาศาขานาฏศิลป์และการละคร กับสาขาวิชานาฏดุริยางคศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏ ราชนครินทร์ ที่มีต่อวัตกรรมการสอนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏลีลานาฏยศัพท์ เฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น และสามารถเข้าใจในเนื้อหายิ่งขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ มัลลิการ์ วงศ์ศิริ นวรัตน์ (2550) ได้ทำการทดลองเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ วิชา นาฏศิลป์เรื่อง ภาษาทำนนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบนนทบุรี พบว่า ผลการประเมินความพึง พอใจของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนวีดิทัศน์ พบว่า การนำเสนอที่น่าสนใจ ความยาวของรายการวีดิทัศน์ มีความเหมาะสม เสียงบรรยายและเสียงประกอบมีความเหมาะสม ภาพชัดเจน น่าสนใจ สามารถปฏิบัติ ตามได้ หลังชมวีดิทัศน์แล้วนักเรียนสามารถนำไปใช้ในการชมนาฏศิลป์ไทยให้มีความเข้าใจมากขึ้น อีกด้วย

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี- นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอแนะในการนำไปใช้ ดังนี้

5.3.1 ผู้สอนสามารถนำสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี- นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ในการเรียนการสอน เรื่องภาษาท่าได้ แต่ผู้สอน จะต้องคอยติดตามและให้คำปรึกษากับผู้เรียนอยู่เสมอ เพื่อเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่ผู้เรียนเกิดความ สงสัย

5.3.2 การเรียนรู้แบบหรรษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนได้ทุกช่วงชั้นของ การศึกษา และทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ โดยการปรับกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้ในช่วงชั้นหรือกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่จะนำไปใช้

5.3.3 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการ ใช้สื่อบทเรียนวีดิทัศน์การสอนแตกต่างกัน เช่น เทคนิคการผลิตรายการ วิธีการนำเสนอ การใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ด้านคอมพิวเตอร์เข้ามาร่วมในการผลิต

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ(๒๕๕๓) พ.ศ. ๒๕๕๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ.๒๕๕๕ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ.๒๕๕๓. กรุงเทพฯ: กระทรวงฯ.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. โครงการแท็บเล็ตพีซีเพื่อการศึกษา ไทย. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- เทียมยศ ปะสาวะโน. (2553). การพัฒนาศูนย์ศึกษาขั้นสูงเพื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- ธัญญาดา คำลือ และ อัญชลี ทองแถม. (2558). เปรียบเทียบการพัฒนาการเรียนรู้และความคงทน วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับผู้สอนจริง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต).
- นิตยา เมลานนท์. (2555). การพัฒนานวัตกรรมการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏลีลา นาฏยศัพท์. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- น้ามนต์ เรืองฤทธิ์. (2553). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมโครงการออนไลน์สำหรับโครงการการศึกษา ขั้นสูง เพื่อแลกเปลี่ยนนักเรียนในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกด้วยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนไทย และนักเรียน เกาหลีใต้. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ปวีร์วรรต สมนึก. (2558) การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว” ในรายวิชาการตลาดเพื่อการท่องเที่ยวของ นักศึกษาวิชาเอกการท่องเที่ยว ชั้นปีที่ 2 คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ประทีน คล้ายนาค. (2541). การผลิตรายการโทรทัศน์ทางการศึกษา. นครปฐม: มหาวิทยาลัย ศิลปากร.
- ปารีชาติ สถาปิตานนท์. (2543). เอดูเทคนเมนต์: กลยุทธ์การใช้สื่อมวลชนเพื่อการพัฒนา. วารสารนิเทศ ศาสตร์, 16(2), 38-43.
- ปิยะดณัย วิเคียน. (2561) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวีดิทัศน์. สืบค้นจาก <https://krupiyadanai.wordpress.com>
- พงศ์พิพัฒน์ หมุ่สิริโรจน์. (2531). การผลิตรายการเทปโทรทัศน์เรื่อง การป้องกันอุบัติเหตุทางสัญจร สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พงศ์ศักดิ์ บัวจะมะ. (2555). การพัฒนาเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ตเพื่อส่งเสริมความมีจิตสาธารณะของ  
นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัย  
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี  
ราชมงคลธัญบุรี).
- เพียงเพชร คมขำ. (2552). การสร้างชุดการสอนนาฏศิลป์ไทยเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดย  
เน้นทักษะปฏิบัติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,  
มหาวิทยาลัยบูรพา).
- มัลลิการ์ วงศ์ศิริวรรัตน์. (2550). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ วิชานาฏศิลป์เรื่อง ภาษาทำนาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวนกุหลาบนนทบุรี. (วิทยานิพนธ์  
ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- รักชนกชรินทร์ พูลสุวรรณนธิ และ อาศิรา ราชเวียง. (2556). การพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ด้วย  
ตนเอง เรื่อง ทำรำมโนราห์เบื้องต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย  
เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์).
- วาสนา อุป้อ, ดารินทร์ พนาสันต์ และ จรูญลักษณ์ ป้องเจริญ. (2560). ผลของการสอนแบบธรรมชาติ  
ในรายวิชาการพยาบาลบุคคลที่มีปัญหาสุขภาพ 1 ของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์วิทยาลัย  
พยาบาลบรมราชชนนี สุพรรณบุรี วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 27(2).
- วารุณี สัตยากุล. (2550). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์การสอนนาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5
- วิจิตร ภัคศิรรัตน์. (2525). วิทยูกระจายเสียง วิทยูโทรทัศน์เพื่อการศึกษและฝึกอบรม. กรุงเทพฯ:  
โอเดียนสโตร์.
- วัลลิกา วัฒนวันยู. (2525). การสร้างบทเรียนวีดิทัศน์เรื่องภาษาท่า กลุ่มสาระนาฏศิลป์ สำหรับ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- ศรีกัญญาสสรณ์ รังษีวรกุล. (2554). การสอนแนะแนวสาระบันเทิงในระดับอุดมศึกษา. วารสารวิชาการ,  
1(1).
- สุปราณี จำลองราชภูรี. (2548). การสร้างมาตราส่วนประเมินค่าความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทย.  
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์).
- สุทัศน์ บุรีภักดี. (2529). การถ่ายภาพและภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุณิสสา เสงส์สวัสดิ์. (2546). ภาพยนตร์ (หนัง) คลังแห่งการเรียนรู้. วารสารครุศาสตร์, 2(1)(4)  
คณะครุศาสตร์, สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- เสาวพร เมืองแก้ว และคณะ .(2548) การศึกษาเชิงธรรมชาติเพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้าน  
วิชาการของครูในอุดมคติ. (รายงานการวิจัย). คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัย  
เกษตรศาสตร์. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. เอกสารประกอบหลักสูตร  
การผลิตหนังสือเพื่อการเรียนรู้. สืบค้นจาก <http://www.slideshare.net/Qoochay/>  
ศรียกัญญ์สสรณ์ รังษีบรรกุล. (2554). การสอนแนะแนวสาระบันเทิงในระดับอุดมศึกษา. วารสารวิชาการ,  
1(1).
- อรวรรณ ชมวัฒนา. (2557). หนังสือเรียนรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.  
กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- Baek, Young. (2012). Introduction to Edutainment of edtech597-4172syllabuspring  
2012. educational technology College of Education Boise State University,  
Idaho.Emma and Parajao Barbon. 2010. Classroom’s Dynamic Edutainment  
for Effective learning in Teaching English for Program Students. Siam  
business administration technological college. Thailand.
- Kjos, B. (2004). Entertainment How Teletubbies Teach Toddlers. Retrieved from :  
[www.crossroad.to/test/articles/teletubbies10-99.html](http://www.crossroad.to/test/articles/teletubbies10-99.html),September21,2018.
- Michael, B. (2011). Edutaining: Creating Interest in the Classroom:Eight Simple steps.  
Retrieved from : <http://professorbird.com/4.html>,July 10,2012.
- Nemec, Jiri and Josef Trna. (2002). Edutainment or Entertainment Education  
Possibilities of Didactic Games in Science Education. Czech Republic.
- Par health nexus santa, (2011). Learning to Play and Play to Learn : Getting Ready  
for school Government of Ontario. [n.p.].
- Radick, L. (2004). What’ Entertainment “Utilizing new tools in our school.”.  
Retrieved from : [www.fundandedutain.com](http://www.fundandedutain.com)
- White, H. (2003). Definition of Edutainment. Retrieved from : [www.whatis.techtarget.com](http://www.whatis.techtarget.com)

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย
- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

### ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐกรรณ์ ปะสาน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดิเรก อัครชาติ  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
3. ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครนายก

### ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

1. นางสาววรรณภา เทียงแท้  
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดเขยงเขต
2. นางสาวจิตริณี ศรีเสวกร์  
ครูชำนาญการ โรงเรียนคณะราษฎรบำรุงปทุมธานี
3. นางสาวฐิติกัณฑ์ ชูเชิด  
ครูชำนาญการ โรงเรียนปทุมวิไล

### ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผลการศึกษา

1. นางสาวดาราวรรณ กล่อมเกลี้ยง  
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนศาลาพิน
2. นางสุมินทร ททรัพย์ผล  
ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดบางพูน
3. นางพรทิพย์ แต่งโสภา  
ครูชำนาญการ โรงเรียนประถมธรรมศาสตร์

ที่ ศธ ๐๕๓๙.๐๒/๐๓๒๙



คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๙ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาปริญญาโท เข้าเก็บข้อมูล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางพูน

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางพูน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียนยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านดำเนินการให้ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท เข้าทำการเก็บข้อมูลเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา โดยรายละเอียดในเรื่องของวันและเวลา นักศึกษาจะเป็นผู้ติดต่อประสานงานไปยังสถานศึกษาด้วยตนเอง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นียมมล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๙ ๔๓๑๓  
โทรสาร ๐๒ ๕๓๗ ๓๒๐๗



ที่ ศธ ๐๕๗๘.๐๒/๐๖๓๖

คณะกรรมการ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๗ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกรณ์ ปะสาน

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบทฤษฎี รายวิชา คนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางขุน ไทโยมิ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญยศ ปะสานะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในกรณี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างดียิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่แนบมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๐๙ ๓๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๔๐๙ ๓๒๐๙

ที่ ศษ ๐๒๒๙.๐๒/๐๑๖๗



คณะกรรมการอุดมศึกษา  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๘ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย  
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดิเรก อัครชาติ

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณาธิปไตย รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางซุง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมนศ ปะสาวะโม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภินันท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๑๙๙ ๓๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๑๙๙ ๓๒๐๙





ที่ ศษ ๐๕๓๙.๐๒/๐๓๖๖

คณะกรรมการอุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๑๔ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒๖ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.กิตติศักดิ์ แป้นงาม

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบบรรณา ราชวิชา คนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางขุน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมศ ปะสวณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในกรณี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ วิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๔ ๗๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๓๗ ๗๒๐๕



ที่ ศธ ๐๕๓๘.๐๒/๐๑๓๓๓

คณะกรรมการอุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๙ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๕๐

๒๖ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวรรณา เทียมทั้

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา คณิต-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางขุน โคตมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียเมศ ปะสาระโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างดียิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือ วิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่จะแนบด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๖๔๙ ๓๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๖๔๙ ๓๒๐๕



ที่ ศธ ๐๕๗๔.๐๒/ ๐๗๖ ๗

คณะกรรมการอุดมศึกษา  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๙ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเวียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจิตริณี ศรีสุวรรณ

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา คนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวัดบางซุง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมยศ ประสวณ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในกรณีนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างดียิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเวียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๒๑๑ ๗๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๒๑๑ ๗๒๐๗



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๐๒/๐๔๗๓

คณะกรรมการ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๔ หมู่ ๑ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย  
เรียน นางสาวฐิติกัณฑ์ ชูเชิด

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา คณิต-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางซุง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พร.เพ็ญยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่แนบมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๑๔ ๗๒๐๔  
โทรสาร ๐๒ ๕๑๔ ๗๒๐๕



ที่ ศธ ๐๘๓๘.๐๖/๐๒๗๑๐

คณะกรรมการ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๙ หมู่ ๑ ค.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๑๐

๒๙ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอยื่นเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวดารารวม ก่อสมภักดิ์

เนื่องด้วย นางสาวจุฬาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา สุนทรีย-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางซุง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญยศ ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างดียิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ วิจัยให้แก่ นางสาวจุฬาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่ส่งมาด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๐๙ ๓๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๓๗๗ ๓๒๐๗



ที่ ศธ ๐๕๗๘.๐๒๖/๑๖๓๗๓

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๔ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสุนิษา ทรัพย์ผล

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชา คนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางทูน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมศ ปะสาวโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ความสามารถอย่างยิ่ง คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้แก่ นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ดังสิ่งที่แนบด้วย เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชานนท์ นิยมผล)  
คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๕ ๓๑๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๓๗ ๕๖๐๗



ที่ ศธ ๐๕๓๓.๑๐๖/๐๓๖๘



คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
๓๙ หมู่ ๓ ต.คลองหก อ.คลองหลวง  
จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐

๒๖ มีนาคม ๒๕๖๒

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางพรทิพย์ แสงโสภณ

เนื่องด้วย นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กำลังจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โมดูลการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชา คณิต-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดบางขุน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประติยาพร ปะสาวะโน เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

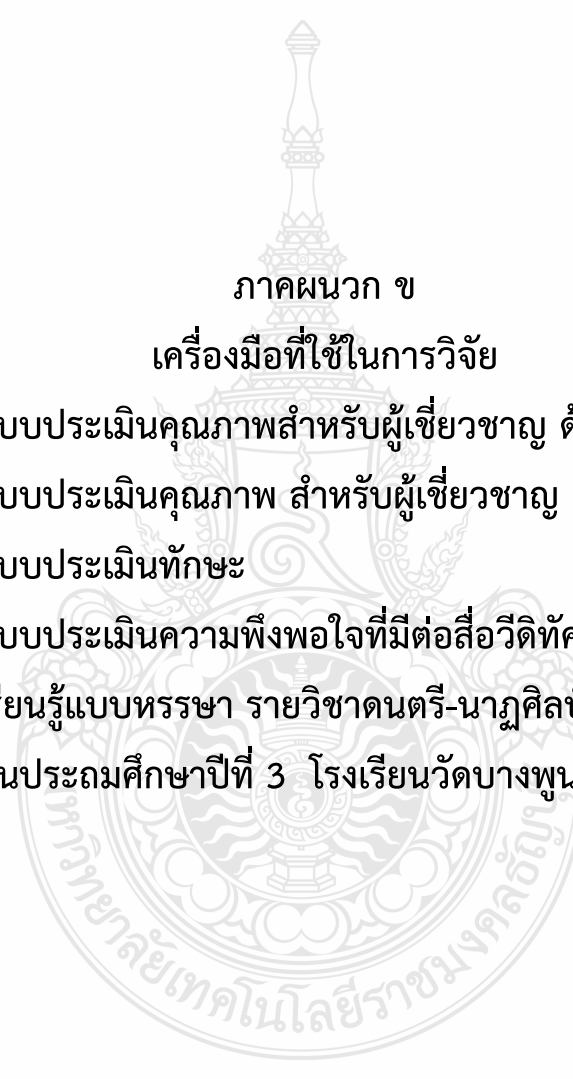
ในการนี้ คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถอย่างดียิ่ง คณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ วิจัยให้แก่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อานนท์ นียมผล)  
คณบดีคณะครูศาสตร์อุตสาหกรรม

งานบัณฑิตศึกษา  
โทร. ๐๒ ๕๔๙ ๓๒๐๕  
โทรสาร ๐๒ ๕๔๙ ๓๒๐๙



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบประเมินคุณภาพสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา
- แบบประเมินคุณภาพ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ
- แบบประเมินทักษะ
- แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการ  
เรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน



แบบประเมินสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา)

- คำชี้แจง** 1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำแบบประเมินไปใช้และแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน
2. โปรด ✓ เครื่องหมายลงในช่องระดับ ความเหมาะสม ตามความรู้สึกของท่าน โดยแต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้
- 4 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับดีมาก
  - 3 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับดี
  - 2 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับน้อย
  - 1 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
<b>ด้านเนื้อหา</b>					
1. ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา					
2. ความเหมาะสมของผู้เรียนกับเนื้อหา					
3. ความน่าสนใจของเนื้อหา					
4. ความถูกต้องของเนื้อหา					
<b>ด้านการดำเนินเรื่อง</b>					
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง					
6. การนำเสนอและลำดับขั้นตอนเนื้อหา					
7. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา					
8. ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหา					
<b>ด้านภาษา</b>					
9. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย					
10. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา					



แบบประเมินสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน

(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อ)

- คำชี้แจง**
1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำแบบประเมินไปใช้และแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน
  2. โปรด ✓ เครื่องหมายลงในช่องระดับ ความเหมาะสม ตามความรู้สึกของท่าน โดยแต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้
    - 4 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับดีมาก
    - 3 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับดี
    - 2 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับน้อย
    - 1 หมายถึง ความเหมาะสม คุณภาพระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
<b>ด้านภาพ</b>					
1. ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ					
2. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว					
3. ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว					
4. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว					
5. ความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา					
<b>ด้านเสียง</b>					
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรี					
<b>ด้านเทคนิควิธีการ</b>					
8. การลำดับภาพและเสียงมีความเหมาะสม					
9. ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน					
10. เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ					



แบบประเมินการปฏิบัติทักษะภาษาท่า รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน

- คำชี้แจง** 1. แบบประเมินฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อประเมินทักษะปฏิบัติทักษะภาษาท่า รายวิชา  
ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน รายบุคคล  
มีเกณฑ์การประเมินแบบ รูบริค (Holistic Rubrics)
2. โปรด ✓ เครื่องหมายลงในช่องระดับ ความเหมาะสม ตามความรู้สึกของท่าน โดยแต่ละ  
ระดับมีความหมาย ดังนี้
- ระดับคะแนน 3 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วน ทั้งส่วนศีรษะ มือ เท้า
- ระดับคะแนน 2 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วนอย่างน้อย 2 ส่วน
- ระดับคะแนน 1 หมายถึง นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ถูกต้องครบถ้วนอย่างน้อย 1 ส่วน
- ระดับคะแนน 0 หมายถึง นักเรียนไม่สามารถปฏิบัติได้

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
1. ทำฉัน ตัวเรา					
2. ทำเธอ					
3. ทำยิ้ม ดีใจ					
4. ทำรัก					
5. ทำปฏิเสธ					

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชา  
ดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูน

- คำชี้แจง** 1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบางพูนมีวัตถุประสงค์เพื่อนำแบบประเมินไปใช้และแก้ไขปรับปรุงชิ้นงาน
2. โปรด ✓ เครื่องหมายลงในช่องระดับ ความเหมาะสม ตามความรู้สึกรู้สึกของท่าน โดยแต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจ ระดับดีมาก
  - 3 หมายถึง ความพึงพอใจ ระดับดี
  - 2 หมายถึง ความพึงพอใจ ระดับน้อย
  - 1 หมายถึง ความพึงพอใจ ระดับน้อยที่สุด

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป**

เพศ  หญิง  ชาย

**ส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน**

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				ข้อเสนอแนะ
	4	3	2	1	
1. เนื้อหาที่น่าสนใจเข้าใจง่าย					
2. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา					
3. ความเหมาะสมของภาพ เสียง และเนื้อหา					
4. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการนำเสนอ					
5. สื่อมีความน่าสนใจในการนำเสนอ					
6. สื่อสามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้					
7. สื่อสามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง					
8. นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้ในบทเรียนจากสื่อได้ด้วยตนเอง					
9. หลังจากใช้สื่อแล้วนักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่องภาษาท่า					
10. วีดิทัศน์มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน					



ภาคผนวก ค

- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามวัดถูประสงค์ (IOC) เพื่อนำไปสร้างแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามวัดถูประสงค์ (IOC) เพื่อนำไปสร้างแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
- ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามวัดถูประสงค์ (IOC) เพื่อนำไปสร้างแบบประเมินด้านความพึงพอใจของผู้เรียน

## ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม

### แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถาม**ไม่สอดคล้อง**กับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
<b>ด้านเนื้อหา</b>				
1. ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของผู้เรียนกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
3. ความน่าสนใจของเนื้อหา	+1	+1	+1	1
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	0	0.67
<b>ด้านการดำเนินเรื่อง</b>				
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	+1	+1	+1	1
6. การนำเสนอและลำดับขั้นตอนเนื้อหา	+1	+1	+1	1
7. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	0	+1	+1	0.67
8. ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหา	+1	+1	+1	1
<b>ด้านภาษา</b>				
9. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย	+1	0	+1	0.67
10. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90



## ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อความ

### แบบประเมินคุณภาพสื่อ

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อความ**ไม่**สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
<b>ด้านภาพ</b>				
1. ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	+1	0	+1	0.67
3. ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว	+1	+1	+1	1
4. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	+1	+1	+1	1
5. ความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา	+1	+1	+1	1
<b>ด้านเสียง</b>				
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย				0.67
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรี	+1			1
<b>ด้านเทคนิควิธีการ</b>				
8. การลำดับภาพและเสียงมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1
9. ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน	+1	+1	0	0.67
10. เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90

## ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม

### แบบประเมินความพึงพอใจ

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถาม**ไม่**สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
1. เนื้อหาที่น่าสนใจเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
3. ความเหมาะสมของภาพ เสียง และเนื้อหา	+1	+1	+1	1
4. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการนำเสนอ	+1	+1	+1	1
5. สื่อมีความน่าสนใจในการนำเสนอ	+1	0	+1	0.67
6. สื่อสามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้	+1	+1	+1	1
7. สื่อสามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	+1	+1	+1	1
8. นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้ในบทเรียนจากสื่อได้ด้วยตนเอง	+1	0	+1	0.67
9. หลังจากใช้สื่อแล้วนักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่องภาษาท่า	+1	0	+1	0.67
10. วิดีทัศน์มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90

### ภาคผนวก ง

- ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจากแบบประเมินค่าดัชนี  
ความสอดคล้องของข้อคำถามวัดฤประสงค์ (IOC)
- ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อจากแบบประเมินค่าดัชนี  
ความสอดคล้องของข้อคำถามวัดฤประสงค์ (IOC)
- ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ  
สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบธรรมชาติ รายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วัดบางพูนจากแบบประเมินค่าดัชนี  
ความสอดคล้องของข้อคำถามวัดฤประสงค์ (IOC)
- ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินทักษะ แบบประเมิน  
ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามวัดฤประสงค์ (IOC)

**ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม**  
**แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา**

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถาม**ไม่สอดคล้อง**กับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
<b>ด้านเนื้อหา</b>				
1. ความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของผู้เรียนกับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
3. ความน่าสนใจของเนื้อหา	+1	+1	+1	1
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	0	0.67
<b>ด้านการดำเนินเรื่อง</b>				
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	+1	+1	+1	1
6. การนำเสนอและลำดับขั้นตอนเนื้อหา	+1	+1	+1	1
7. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	0	+1	+1	0.67
8. ความเหมาะสมในการสรุปเนื้อหา	+1	+1	+1	1
<b>ด้านภาษา</b>				
9. ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย	+1	0	+1	0.67
10. ความชัดเจนในการอธิบายเนื้อหา	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90

**ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม**  
**แบบประเมินความพึงพอใจ**

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถาม**ไม่**สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
1. เนื้อหาที่นำเสนอเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของระยะเวลากับเนื้อหา	+1	+1	+1	1
3. ความเหมาะสมของภาพ เสียง และเนื้อหา	+1	+1	+1	1
4. ความเหมาะสมในการจัดลำดับการนำเสนอ	+1	+1	+1	1
5. สื่อมีความน่าสนใจในการนำเสนอ	+1	0	+1	0.67
6. สื่อสามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้เกิดความเข้าใจได้	+1	+1	+1	1
7. สื่อสามารถสร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	+1	+1	+1	1
8. นักศึกษาสามารถทบทวนความรู้ในบทเรียนจากสื่อได้ด้วยตนเอง	+1	0	+1	0.67
9. หลังจากใช้สื่อแล้วนักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่องภาษาท่า	+1	0	+1	0.67
10. วิดีทัศน์มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90

**ผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม**  
**แบบประเมินคุณภาพสื่อ**

ระดับความหมาย มีดังนี้

- + 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ
- 1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าข้อคำถาม**ไม่**สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC
	1	2	3	
<b>ด้านภาพ</b>				
1. ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1
2. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	+1	0	+1	0.67
3. ความชัดเจนในการสื่อความหมายของภาพเคลื่อนไหว	+1	+1	+1	1
4. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	+1	+1	+1	1
5. ความเหมาะสมของภาพประกอบเนื้อหา	+1	+1	+1	1
<b>ด้านเสียง</b>				
6. ความชัดเจนของเสียงบรรยาย				0.67
7. ความเหมาะสมของเสียงดนตรี	+1			1
<b>ด้านเทคนิควิธีการ</b>				
8. การลำดับภาพและเสียงมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1
9. ตัวหนังสือที่บรรยายมีความชัดเจน	+1	+1	0	0.67
10. เทคนิคถ่ายทำ รูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ	+1	+1	+1	1
ค่าเฉลี่ย				0.90

ภาคผนวก จ

- ข้อสอบ

- ตัวอย่างสื่อวีดิทัศน์







## ข้อสอบ เรื่องภาษาท่า

โรงเรียนวัดบางพูน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ รายวิชา ดนตรี-นาฏศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เวลา 30 นาที คะแนนเต็ม 15 คะแนน

ชื่อ.....ชั้น..... เลขที่.....

### คำชี้แจง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย x หน้าคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. การแสดงกิริยาเพื่อสื่อความหมายแทนคำพูด เรียกว่าอะไร
  - ก. ภาษาท่า
  - ข. การพ้อนรำ
  - ค. ละครพุด
  - ง. นาฏยศัพท์
2. ภาษานาฏศิลป์ คืออะไร
  - ก. คำพูดที่ใช้สนทนากันระหว่างผู้แสดง
  - ข. ภาษาที่ใช้ร้องเพลงประกอบการแสดง
  - ค. ท่าร้ายรำที่ใช้สื่อความหมายแทนคำพูด
  - ง. บทพากย์ท่าร้ายรำที่ผู้แสดงต้องทำตาม
3. เหตุใดจึงต้องใช้ภาษาท่าในการแสดงนาฏศิลป์
  - ก. เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ชัดเจน
  - ข. เพื่อให้ชาวต่างประเทศชื่นชม
  - ค. เพื่อให้เกิดความสวยงาม
  - ง. เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
4.  จากภาพคือ ภาษาท่า ฉะนั้นข้อใดถูกต้อง
  - ก. ยกมือขึ้นแล้วชูนิ้ว
  - ข. มือซ้ายจับที่อก
  - ค. โบกมือทั้งสองไปมา
  - ง. นำมือมาบังสายตา
5. ถ้าตัวแสดงนำมือทั้งสองมาประสานไว้ที่อก มีความหมายว่าอย่างไร
  - ก. หาว
  - ข. พร้อมใจ
  - ค. พุด
  - ง. รัก
6. ใครปฏิบัติท่า เธอ ได้ถูกต้อง
  - ก. ขาวใช้มือขวาจับที่อก มือซ้ายเท้าเอว
  - ข. แดงใช้มือขวาชี้ไปด้านหน้า มือซ้ายเท้าเอว
  - ค. เขียวใช้มือขวาจับที่ปาก มือซ้ายเท้าเอว
  - ง. ส้มใช้มือทั้งสองชูขึ้นเหนือศีรษะ
7. ยกมือข้างใดข้างหนึ่งตั้งวงกลางอยู่ระดับอก สันปลายนิ้ว พร้อมๆ กับส่ายหน้าน้อยๆ คือ การปฏิบัติท่าในข้อใด
  - ก. ท่าเธอ
  - ข. ท่ายิ้ม
  - ค. ท่ารัก
  - ง. ท่าปฏิเสธ
8. ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ในข้อใดแสดงถึงอารมณ์
  - ก. ท่าเธอ
  - ข. ท่ายิ้ม
  - ค. ท่าฉัน
  - ง. ท่ายื่น
9.  จากภาพคือ การแสดงภาษาท่าใด
  - ก. ท่าเธอ
  - ข. ท่ายิ้ม
  - ค. ท่ารัก
  - ง. ท่าปฏิเสธ



10. จากภาพคือ การแสดงภาษาท่าใด



- ก. ท่าเออ
- ข. ท่ายิ้ม
- ค. ท่ารัก
- ง. ท่าปฏิเสธ

11. ภาพในข้อใด ใช้แสดงถึงการกล่าวถึงบุคคล

ก.



ข.



ค.



ง.



12. ภาพในข้อใด ใช้แสดงถึง ความคิดถึง

ก.



ข.



ค.



ง.



13. นักแสดงควรใช้ภาษานาฏศิลป์เมื่อไหร่

- ก. ตามที่ผู้ชมต้องการ
- ข. ก่อนเริ่มแสดง
- ค. หลังแสดงจบ
- ง. ระหว่างแสดง

14. ภาษาท่ารำ มีประโยชน์อย่างไร

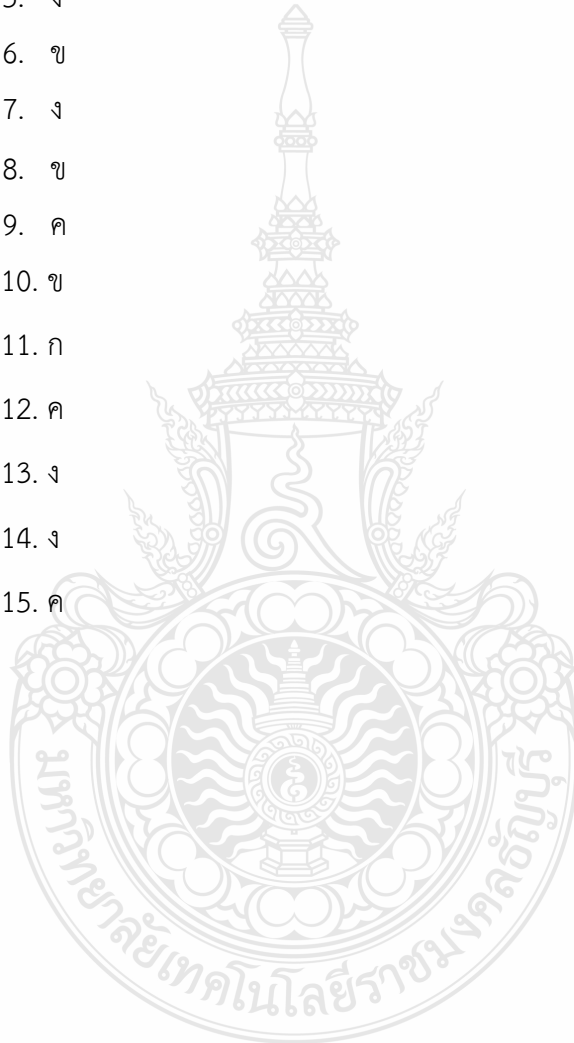
- ก. เพื่อนำมาใช้ในการเต้น
- ข. เพื่อนำมาแสดงละครรำ
- ค. เพื่อนำมาใช้ในการรำ
- ง. เพื่อนำมาใช้ในการตีบท

15. ข้อใดไม่ใช่หลักการแสดง ภาษาท่า

- ก. การสื่อสารระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม
- ข. ถ่ายทอดอารมณ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชม
- ค. การพูดผู้แสดงกับผู้ชม
- ง. ถ่ายทอดบทบาทระหว่างผู้ชมกับผู้แสดง

เฉลยข้อสอบวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ก
2. ค
3. ก
4. ข
5. ง
6. ข
7. ง
8. ข
9. ค
10. ข
11. ก
12. ค
13. ง
14. ง
15. ค







## ความหมายของภาษาท่า

ภาษาท่าหมายถึง ภาษาทางด้านนาฏศิลป์ ที่เปรียบเสมือนภาษาพูด โดยไม่ต้องเปล่งเสียง แต่จะใช้อวัยวะของร่างกายเป็นสื่อ ทำให้ผู้ชมการแสดงเข้าใจ และถ้าเราได้เรียนรู้ในการใช้ภาษาท่าก่อน ก็ยิ่งทำให้เราเข้าใจเรื่องราวในการแสดงและเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

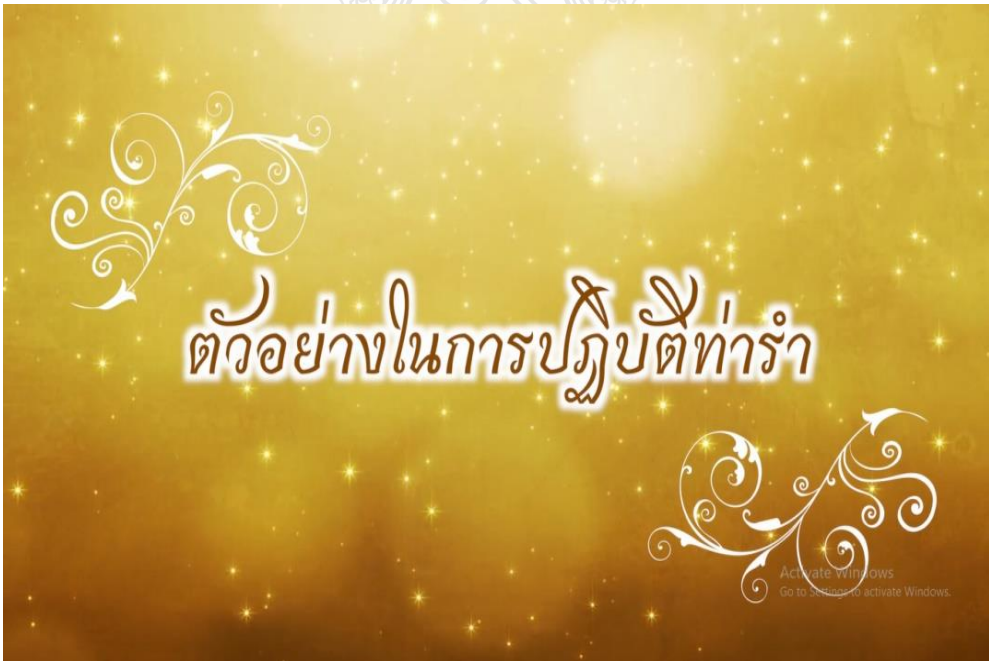
Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.













**กติกาการเล่นเกมส์**

๑. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น ๖ กลุ่ม เพื่อออกมาปฏิบัติท่ารำตาม  
ประโยคที่กำหนดไว้ ๖ ประโยค
๒. ส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ ๑ คน เมื่อถึงประโยคถัดไปจะต้อง  
เปลี่ยนสมาชิกคนใหม่ออกมา
๓. ต้องปฏิบัติท่ารำให้ถูกต้อง และรวดเร็วที่สุด
๔. จะให้คะแนนประโยคละ ๑ คะแนน
๕. กลุ่มใดได้คะแนนสูงสุดจะได้รับรางวัล



ประโยคที่ ๑

ฉันรักเธอ

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.



Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล นางสาวจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์  
วัน เดือน ปีเกิด 12 กันยายน 2532  
ที่อยู่ 602/58 หมู่ 4 ตำบลบางพูน อำเภอเมืองปทุมธานี  
จังหวัดปทุมธานี 12000  
การศึกษา ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทย  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ประสบการณ์การทำงาน  
พ.ศ. 2557 - ถึงปัจจุบัน ครู โรงเรียนวัดบางพูน จังหวัดปทุมธานี  
โทรศัพท์ 08-5900-6751  
อีเมล juthathip\_a@mail.rmutt.ac.th

