



การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

THE DEVELOPMENT OF RECREATIONAL DANCE MODEL
TO ENHANCE CREATIVE THINKING AND INNOVATION
FOR HIGHER EDUCATION STUDENTS

ปฐุมพร บำเรอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF RECREATIONAL DANCE MODEL
TO ENHANCE CREATIVE THINKING AND INNOVATION
FOR HIGHER EDUCATION STUDENTS



PATOMPORN BUMROE

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY
(Sport and Leisure Management)
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
ของ
ปฐมพร บำเรอ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จัตตชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนติพันธ์) (ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
ผู้วิจัย	ปฐมพร บำเรอ
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุมนรตรี นิมเนดิพันธ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. อนันต์ มาลารัตน์

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อสร้างและพัฒนาแบบฯ และ 3) เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบฯ ด้วยการวิจัยและพัฒนา วิธีดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาความต้องการจำเป็น และแนวทาง การพัฒนาแบบฯ ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและพัฒนาแบบฯ โดยทำการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และนำไปศึกษานำร่อง ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบฯ โดยทำการศึกษากับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลอง (The single group pretest – posttest time series design) ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง / 50 นาที เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินรำ และแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ ขั้นตอนที่ 4 การประเมินประสิทธิผลและตรวจสอบยืนยันการใช้รูปแบบฯ โดยนำผลการวิเคราะห์จากขั้นการศึกษานำร่อง ขั้นตอนที่ 2 และขั้นการทดลองใช้รูปแบบฯ ขั้นตอนที่ 3 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบฯ ด้วยสถิติทดสอบที (t-test) แบบ Independent Sample t-test ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพการจัดการเรียนการสอนการเดินรำหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในปัจจุบันค่อนข้างเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม และเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ปัญหาที่พบจำแนกเป็น 1)ด้านผู้สอน 2)ด้านผู้เรียน 3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ความต้องการจำเป็น พบว่า การส่งเสริมทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และกระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ และแนวทางการพัฒนาแบบฯ ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรมฯ 5) สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก 6) การประเมินผล 2. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม ผลลัพธ์การเรียนรู้ สื่อ/อุปกรณ์ และการประเมินผล ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของรูปแบบฯ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเดินรำ (Create and Perform) 3. ประสิทธิภาพของรูปแบบฯ พบว่าความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 กลุ่มทดลองมี ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมดีกว่ากลุ่มศึกษานำร่อง อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก

คำสำคัญ : กิจกรรมนันทนาการ, การเดินรำ, ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

Title	THE DEVELOPMENT OF RECREATIONAL DANCE MODEL TO ENHANCE CREATIVE THINKING AND INNOVATION FOR HIGHER EDUCATION STUDENTS
Author	PATOMPORN BUMROE
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Dr. Sumonratree Nimnatipun
Co Advisor	Anan Malarat

This aims of this research are as follows: (1) to study the conditions and the problems of the needs, necessities, and guidelines of dance types of recreational activities to promote creativity and innovation for learners in higher education; (2) to create and develop the model; and (3) to study the effectiveness of the model with research and development. The research method was divided into four steps, as follows: (1) to study the condition of problems, needs, necessities and guidelines for the development of the model; (2) to create and develop a model by checking with an expert and used for pilot studies; (3) to experiment with the pattern by studying with students at the higher education level at Srinakharinwirot University in the second semester of the 2021 academic year consisted of 20 students using a single group experimental model. The results were repeated at specified intervals several times before and after the experiment using the single group pretest-posttest time series design. The duration of the experiment was 10 weeks, at once a week for 50 minutes. The instrument used to collect the data was the Creativity Assessment form, Dance Innovation Evaluation form and the Satisfaction Assessment form for using this model; (4) an evaluation of the effectiveness and verification of the use of the model. The analysis resulted from step two of the pilot study and step three of the model experiment were used for comparative analysis to confirm the effectiveness of the model, by using an independent sample t-test and a statistical t-test focusing on the following: (1) letting learners practice activities and mainly through self-learning. The problems encountered were classified as follows: (1) the teacher aspect; (2) the learner aspect; (3) the teaching and learning activities aspect. The needs were found to promote creativity skills and the process of organizing recreational activities in the dance genre and the developmental guidelines for the model consisted of the following: (1) principles; (2) objectives; (3) content; (4) activities; (5) media, material, equipment, location and facilities; and (6) evaluation; (2) the recreational activities included the dance categories that promoted creativity and innovation among higher education learners and included principles, objectives, content, activities, learning outcomes, media/equipment, and assessment. The process of organizing learning activities of the model consisted of three steps, as follows: (1) the creation of experiences or experiential construction; (2), practice and application or connection and application; (3) to stage, create and perform; and (4) an overview of learning management at weeks four, six and ten. The experimental group had better overall creativity than the pilot study group with a statistical significance of .05 and the experimental group was of very good quality.

Keyword : Recreation activity, Recreational dance, Creative thinking and Innovation

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกตา กรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุมนตรี นิ่มเนติพันธ์ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ที่ได้ให้คำแนะนำ คอยช่วยเหลือสนับสนุน ให้ข้อเสนอแนะ ตรวจสอบการดำเนินการวิจัย และให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่กรุณาสะดวกเวลาอันมีค่ามาเป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิพงษ์ชัย ร่องชันแก้ว ประธานกรรมการบริหารหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงปริญญาานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาตามหลักสูตร สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ ทำให้ผู้วิจัยได้รับความรู้ แนวคิด ทักษะและกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ที่พร้อมจะนำไปถ่ายทอดและก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อื่นและสังคมต่อไป

ขอขอบพระคุณ ดร. กรุณา นนทรักษ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรินทร์ เมทะนี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชุดา กิจธรรม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นริศรา พิงโพธิ์สภ, อาจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย ใจชื่อตรง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชสีณี อัครศวะเมฆ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สังวร จันทกร, อาจารย์ ดร. ปภังกร พิษณะธนกร, อาจารย์ ดร. วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์, อาจารย์ ดร. วิทวัส กรมณีโรจน์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือในการวิจัยทุกท่าน

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณ นิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ให้โอกาส ให้การสนับสนุนด้านการศึกษาของผู้วิจัย ญาติพี่น้อง กัลยาณมิตรผู้ที่มีพระคุณทุกท่าน ผู้ที่คอยเป็นกำลังใจให้ความช่วยเหลือ และสนับสนุนมาโดยตลอด

ปฐมพร บำเรอ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามการวิจัย	8
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	9
ขอบเขตของการวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ	13
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	18
สมมติฐานของการวิจัย	19
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	20
1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้.....	20
2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ	35
3. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการประเภทการเต้นรำ (Recreational Dances)	42
4. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	57
5. แนวคิดที่เกี่ยวกับนวัตกรรม	71

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77
7. แนวคิดในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม (E2CAP).....	83
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	92
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	98
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและ แนวทางการสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (Situational analysis/Needs assessment)	98
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (Design and Development).....	102
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) เพื่อทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภท การเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน ระดับอุดมศึกษา.....	110
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) เพื่อประเมินผล ปรับปรุงและตรวจสอบ ยืนยันคุณภาพการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	111
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	112
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางในการจัดกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียน ในระดับอุดมศึกษา	113
ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	120
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	154

ตอนที่ 4 ผลการยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	161
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	172
สรุปผลการวิจัย.....	172
อภิปรายผล.....	179
ข้อเสนอแนะ.....	188
บรรณานุกรม.....	189
ภาคผนวก.....	199
ภาคผนวก ก.....	200
ภาคผนวก ข.....	204
ภาคผนวก ค.....	221
ภาคผนวก ง.....	263
ภาคผนวก จ.....	265
ประวัติผู้เขียน.....	279

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การสังเคราะห์ทฤษฎี รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	34
ตาราง 2 การสังเคราะห์กระบวนการคิดสร้างสรรค์.....	67
ตาราง 3 สรุปผลการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ	85
ตาราง 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนาทดลอง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	94
ตาราง 5 ผลการสังเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำในปัจจุบันของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	113
ตาราง 6 ผลการสังเคราะห์ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ ..	115
ตาราง 7 ผลการสังเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	116
ตาราง 8 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	122
ตาราง 9 กิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา.....	125
ตาราง 10 แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ.....	131
ตาราง 11 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	138
ตาราง 12 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5) .	142
ตาราง 13 ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินของรูปแบบฯ.....	147

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มศึกษานำร่อง เมื่อมีระยะเวลาทดลองแตกต่างกัน (n = 20)	148
ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อย จำแนกตามระยะเวลาในการเรียน	149
ตาราง 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงาน นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่องถึงเกณฑ์ที่กำหนด (n = 20), (M ≥ 15).....	151
ตาราง 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ถึงเกณฑ์ที่กำหนด (M ≥ 3.50) ของกลุ่มนำร่อง (n = 20) ...	152
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลอง เมื่อมีระยะเวลาในการทดลองแตกต่างกัน (n = 20).....	154
ตาราง 19 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อย จำแนกตามระยะเวลาในการเรียน	155
ตาราง 20 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงาน นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำของกลุ่มทดลองถึงเกณฑ์ที่กำหนด (n = 20), (M ≥ 15)	158
ตาราง 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ถึงเกณฑ์ที่กำหนด (M ≥ 3.50) ของกลุ่มทดลอง (n = 20) ..	159
ตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนเรียน แยกตามองค์ประกอบ ของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง.....	161
ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนใน ระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 4 สัปดาห์.....	162

ตาราง 24 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 6 สัปดาห์.....	164
ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 10 สัปดาห์.....	166
ตาราง 26 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($n = 20$), ($M \geq 15$)	167
ตาราง 27 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลอง ($n = 20$)	168

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	18
ภาพประกอบ 2 ปริมาณการเรียนรู้	22
ภาพประกอบ 3 องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์	63
ภาพประกอบ 4 ผลการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ..	89
ภาพประกอบ 5 การสังเคราะห์แนวคิดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ	90
ภาพประกอบ 6 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	93
ภาพประกอบ 7 ผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	118
ภาพประกอบ 8 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.....	141
ภาพประกอบ 9 ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนของกลุ่มศึกษานำร่อง.....	150
ภาพประกอบ 10 ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนของกลุ่มทดลอง.....	157

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนาประเทศให้มีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ในการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลก ในศตวรรษที่ 21 ที่เป็นยุคการแข่งขันกันคิด นวัตกรรม หรือปัญญาประดิษฐ์ ปัจจุบันนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำรงชีวิตและการทำงาน การขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้ฐานความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creation) เพื่อให้เกิดทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ก่อให้เกิดผลผลิตสินค้าเทคโนโลยีที่มากขึ้น (ไพฑูริย์ สีนลาร์ตัน และ สมพงษ์ วิทาศักดิ์พันธ์ุ, 2561; วรินทร์ บุญยั้ง, 2558; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2557) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีคุณภาพสามารถก้าวทันระบบเศรษฐกิจ สังคม อารมณ์และจิตสำนึกของประเทศ และสามารถขับเคลื่อนประเทศให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงโลก ขจัดความยากจน ปกป้องสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ทุกคนได้ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขและมั่งคั่ง รวมทั้งการเป็นประเทศไทยแลนด์ 4.0 นั้นมีความสำคัญอย่างมาก จากยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์โดยมีเป้าหมายให้คนไทยเป็นคนมีคุณภาพ พร้อมดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ด้วยสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563) มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) มุ่งหวังให้คนไทยทุกคน มีทักษะ ความรู้ความสามารถ และพัฒนาตนเองได้ต่อเนื่องตลอดชีวิต การศึกษานั้นเป็นภารกิจหลักสำคัญในการพัฒนาคนอันเป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579) ได้วางแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมให้เยาวชนในทุกช่วงวัยมีสุขภาพกาย และใจที่ดี มีความซื่อสัตย์ มีวินัย มีศีลธรรม และจิตสาธารณะ พร้อมทั้งสร้างความรู้ความเข้าใจในบทบาท สิทธิ และหน้าที่การเป็นพลเมืองที่ดี การส่งเสริมให้มีการพัฒนาทักษะทางสมองและทักษะทางสังคม ทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดความจำ การควบคุมอารมณ์ การวางแผนและจัดระบบ รู้จักประเมินตนเอง ทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดงาน มีความรู้และทักษะในการประกอบอาชีพตามความต้องการของตลาดงาน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) จากการวิจัยสำรวจและวิเคราะห์ของสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum (WEF), (2020) พบว่า ปัจจุบันองค์กรธุรกิจทั่วโลก กำลังเปลี่ยนผ่านกระบวนการทำงานให้ก้าวสู่ดิจิทัลมากขึ้น องค์กรต้องการมีการทำงานที่เป็น

อัตราใหม่มีมากขึ้น ลดสัดส่วนการใช้แรงงานคนในส่วนที่ไม่สำคัญน้อยลงจากปี 2020 มีสัดส่วนการทำงานแรงงานคนอยู่ที่ 67 % สัดส่วนการทำงานของเครื่องจักร 33% คาดว่าในปี 2025 สัดส่วนการทำงานแรงงานคนจะลดลงเป็น 53 % และสัดส่วนการทำงานของเครื่องจักรจะเพิ่มสูงขึ้นอยู่ที่ 47 % และจะมีสัดส่วนที่เพิ่มสูงขึ้นในอนาคต ทำให้ความต้องการขององค์กรเปลี่ยนแปลงไป จากการสรุปโดย World Economic Forum พบว่า ทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นต้นฉบับ ไม่ซ้ำใคร เป็นที่ต้องการสูงเป็นอันดับ 5 ของความต้องการของตลาดแรงงานทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยด้วย ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นี้นับเป็นทักษะที่ทำให้ "มนุษย์" ทำงานต่างจากเทคโนโลยี เครื่องจักร และหุ่นยนต์ที่กำลังเข้ามาทำงานแทนที่มนุษย์ในโรงงานลูทีนที่ไม่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะ ดังนั้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลากรเพื่อสร้างนวัตกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญ (ดาราทวี ภิระपाल และศิริชญาณี การะเวก, 2561)

ทั้งนี้บทบาทของหน่วยงานการอุดมศึกษาจึงเป็นกลไกที่สำคัญในการพัฒนากำลังคนและผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพตรงความต้องการออกไปสู่ตลาดแรงงาน และสร้างคุณค่าให้กับสังคม การพัฒนาผู้เรียนจึงต้องครอบคลุมทักษะที่จำเป็นทั้งวิชาการ วิชาชีพ ความคิดวิเคราะห์ รู้จักคิดแก้ไขปัญหา และมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจินตนาการและนำไปใช้ในโลกรความเป็นจริง ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรม (Innovation Education) เพื่อพัฒนาผู้เรียนยุคใหม่ให้เป็นผู้ริเริ่มและสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นนวัตกรรมที่มีความรู้ มีทักษะในการเข้าใจและมองเห็นทางแก้ไขปัญหา รู้จักคิดวางแผนและลงมือปฏิบัติจริง สอดคล้องกับทิศทางการขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมของประเทศ อีกทั้งสถาบันการศึกษาของไทยและระบบการศึกษาไทยต้องได้รับการยอมรับว่าเทียบเคียงได้กับประเทศชั้นนำอื่น (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564)

ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงควรต้องมีการเตรียมทักษะหลายๆ ด้าน ด้านความรู้ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความร่วมมือ จินตนาการทำให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่อยู่ในรูปแบบความคิด วิธีการ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ หรืออาจเป็นการปรับเปลี่ยนให้เป็นสิ่งใหม่เพียงบางส่วน (เบลล์ กาล เจมส์, 2556)

ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาในทุกๆด้าน ทั้งความเจริญก้าวหน้าทางศิลปะและวิทยาการ การค้นพบองค์ความรู้ใหม่และเป็นประโยชน์ เป็นความสามารถที่มีความสำคัญ และมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น เป็นปัจจัยที่จำเป็นและเป็นแรงขับให้สังคมพัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทั้งในระดับชาติ องค์กร สถาบันการศึกษา และในระดับปัจเจกบุคคล ทักษะความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นเรื่องหนึ่งที่ได้รับส่งเสริมให้พัฒนามากขึ้น (กฤษ วงษ์เกษม, 2561; อารี พันธุ์มณี, 2557) แต่จากข้อค้นพบจากงานวิจัยและสำรวจเก็บ

ประเด็นการศึกษาผลด้านการคิดสร้างสรรค์สำหรับเยาวชนไทย ทำให้ทราบว่า เยาวชนไทยยังขาดกระบวนการทางการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะที่สังคมไทยต้องการ สอดคล้องกับกระทรวงศึกษาธิการ แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 – 2559) กล่าวถึงเหตุผลความจำเป็นว่า เนื่องจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเยาวชนวัยเรียนต่ำกว่าร้อยละ 50 และมาตรฐานความสามารถของผู้เรียนเรื่องการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์น้อย สอดคล้องกับ วิจารณ์ พานิช (2555) กล่าวว่า สมอ่งด้านสร้างสรรค์ (Creating Mind) คือ ทักษะที่คนไทยขาดมากที่สุด คุณสมบัติสำคัญที่สุดของสมอ่งส่วนสร้างสรรค์คือ การคิดนอกกรอบ แต่ต้องมีองค์ความรู้ประกอบด้วย ถ้าคิดนอกกรอบโดยไม่มีความรู้เรียกว่า คิดเลื่อนลอย ทั้งนี้ สมาน อัสวภูมิ (2558) มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่พัฒนาได้ กระบวนการเรียนการสอนที่มีการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการร่วมมือกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนน่าจะนำไปสู่โอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ดังนั้น ความสำเร็จในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ต้องให้ความสำคัญทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ และการจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการออกงามของการคิดสร้างสรรค์ ทั้งยังช่วยแก้ปัญหาเดิมด้วยวิธีการใหม่ ช่วยเปิดมุมมองให้เห็นโอกาสใหม่ ความเป็นไปได้ใหม่ๆ ทำให้ได้สิ่งที่ดีกว่า แทนการยึดติดรูปแบบเดิม จึงควรเรียนรู้และฝึกฝนทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นกุญแจเปิดสู่ออนาคตที่จะนำมาปรับใช้ในการทำงานต่อไป (พัทธนันท์ บุตรบุญ, เนาวนิตย์ สงคราม, และ สมัครสมร ภักดีเทวา, 2562)

เช่นเดียวกัน นวัตกรรม (Innovation) เป็นเรื่องที่ได้รับการสนใจมานาน และยังมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ (creativity) เพราะความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลต่อโครงสร้าง อุตสาหกรรม การผลิตและการบริการ สังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญในการเพิ่มพูน ศักยภาพ และความสามารถในการแข่งขันของประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ สร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ความคิดใหม่ที่เกิดขึ้น เชื่อว่ามาจากทักษะความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญ ของขบวนการจัดการนวัตกรรม (दनชนก เปื่อน้อย, 2559) สอดคล้องกับ ศศิมา สุขสว่าง (2560) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดกำเนิดของนวัตกรรม เพราะนวัตกรรมหลายชิ้น ก่อกำเนิดจากความคิดที่แปลกใหม่ หรือแนวทางการแก้ไขปัญหาใหม่ ที่สามารถแสดงออกมาเป็นผลลัพธ์ นวัตกรรมนั้นเป็นการนำความคิดสร้างสรรค์ มาต่อยอดให้เห็นเป็นรูปธรรมจับต้องได้ สร้างประโยชน์ให้กับผู้คน และผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สามารถเรียนรู้ได้หลายวิธี และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนันทนาการนั้นก็ เป็นวิธีการหนึ่ง ดังที่ สำนักนันทนาการ (สำนักนันทนาการ, 2562) กล่าวว่า นันทนาการเป็นเครื่องมือที่ยึดพื้นฐานทางกิจกรรมเป็นสื่อที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคน

ในสังคม ให้มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างมนุษยสัมพันธ์ ความสามัคคี การเป็นส่วนหนึ่งของสังคม รวมทั้งการพัฒนาบุคคลทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา ส่งเสริมและฟื้นฟูสมรรถภาพทางกาย และจิตใจ ส่งเสริมให้รู้จักการใช้เวลาว่างอย่างชาญฉลาดและเกิดประโยชน์ ทั้งยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และกล้าแสดงออกตามเอกภาพแห่งตน และมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในการส่งเสริมให้ประชาชนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย กีฬาและนันทนาการ รวมทั้งการพัฒนาบุคลากรทางด้านภารกิจกีฬา และนันทนาการเพื่อรองรับการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬา (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2563) ตามที่แผนปฏิบัติการนันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2563 - 2565) กล่าวว่านันทนาการเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี โดยพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณทำให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ ทั้งยังเป็นเครื่องมือในการสร้างฐานรากของสังคม พัฒนาคนทุกกลุ่ม ครอบครัว ชุมชนและสังคมให้มีความสามัคคี มีคุณธรรม จริยธรรม สร้างความรู้ความเข้าใจ ให้ประชาชนตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการ และเข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจและความถนัดให้เป็นประจำ รวมถึงการพัฒนาองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการสู่การนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาเครือข่ายด้านนันทนาการให้มีศักยภาพต่อยอดสู่การเป็นเครือข่ายที่สามารถสร้างรายได้และอาชีพจากการประกอบกิจกรรมนันทนาการมากขึ้น และพัฒนากิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุขให้ประชาชนทุกกลุ่มวัย (สำนักนันทนาการ, 2563)

นันทนาการเป็นศาสตร์ที่บูรณาการวิชาการต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้ง ปรัชญา จิตวิทยา สังคมศาสตร์ อักษรศาสตร์ นิเทศศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ การท่องเที่ยว วิทยาศาสตร์ประยุกต์ โดยเฉพาะในด้านการกีฬา สุขศึกษา พลศึกษา และการเล่น เสมือนเป็นปัจจัยธรรมชาติที่มนุษย์ต้องแสวงหามาเติมเต็ม โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อต้องการพัฒนาบุคคลให้มีความสุขอนามัยที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ คือ เน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยใช้กิจกรรมเป็นสื่อ ในการสร้างทัศนคติและความรู้ไปสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องเพื่อสร้างสุขนิสัยที่ดี (กำโชค เผือกสุวรรณ, 2559; พีระพงศ์ บุญศิริ, 2542) จากปรัชญาแนวความคิด หลักการ และวิธีการทางนันทนาการ ดังกล่าว กิจกรรมนันทนาการเป็นเสมือนสื่อกลางในการสร้างศักยภาพใหม่แก่บุคคลทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ เพื่อพัฒนาบุคคลให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ คือ การมีสุขภาพแห่งตน มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ และความรับผิดชอบ ตลอดจนนำไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับ ความท้าทายความสำเร็จ การรับรู้ความสามารถของตนเอง การแสดงออกและความรู้สึกเปลือยจิตใจ ช่วยพัฒนาบุคคลทางด้านร่างกาย เช่น การเจริญเติบโต การเคลื่อนไหว ระบบประสาทสัมผัสและการรับรู้ทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เช่น การคิด ความจำ การใช้เหตุผล ภาษา และการเรียนรู้

พัฒนาการทางด้านสังคม อารมณ์ และคุณธรรม นอกจากนี้ กิจกรรมนันทนาการเป็นกลุ่มยังช่วยส่งเสริมให้บุคคลได้มีส่วนร่วม พัฒนามนุษย์สัมพันธ์ เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตใหม่อีกด้วย (Payne & Barnett, 2006; สำนักนันทนาการ, 2562) ด้วยความหลากหลายของกิจกรรมนันทนาการ จึงสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของบุคคล และเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถสร้างความสุข ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และยังสามารถช่วยพัฒนาสติปัญญา ร่างกาย และสังคมให้กับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้เป็นอย่างดี จากขอบข่ายของกิจกรรมนันทนาการนั้นแบ่งออกเป็น 11 ประเภท ประกอบด้วย เกมกีฬา การเต้นรำ ศิลปะและหัตถกรรม การร้องเพลงและดนตรี ภาษาและวรรณกรรม การแสดงและละคร งานอดิเรก กิจกรรมกลางแจ้งและนอกเมือง กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ และการบริการอาสาสมัคร (สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562)

การเต้นรำ (Dances) เป็นประเภทหนึ่งของกิจกรรมนันทนาการที่มีส่วนช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ และพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายจะเห็นได้ว่า ตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนที่เคลื่อนไหวได้เพื่อเป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิตทั้งในการใช้ชีวิตประจำวัน ได้แก่ การยืน การเดิน การวิ่ง การกระโดด การจับ การดึง การยก เป็นต้น และการเคลื่อนไหวเพื่อประกอบกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะ เป็นลักษณะของการเคลื่อนไหวเฉพาะแบบในการนำมาใช้ในการออกกำลังกาย หรือเล่นกีฬาชนิดนั้นๆ เช่น การวิ่ง การกระโดดในลักษณะกีฬาต่างๆ ที่มีลักษณะไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ยังรวมถึงการเคลื่อนไหวในการทำงานหรือกิจกรรมเฉพาะบุคคล เช่น การทำงานบ้าน การขับรถ การพายเรือ เป็นต้น ซึ่งสามารถจำแนกการเคลื่อนไหวได้ ดังนี้ การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหวที่ใช้อุปกรณ์ การเคลื่อนไหวเหล่านี้มนุษย์เราจะใช้เป็นประจำ การเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหวของร่างกายจึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจลักษณะการใช้งาน และการปฏิบัติที่ถูกต้องจะช่วยให้ความสามารถและประสิทธิภาพการใช้งานดีขึ้น และใช้ได้ยาวนาน (กำโชคเผือกสุวรรณ, 2559; เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2556) นอกจากนี้ มานิตา ลีโทชลิต (2559) กล่าวถึงการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นกิจกรรมหรือเป็นภาษาแรกที่มนุษย์ใช้สื่อสารกับโลกภายนอกเพื่อแสดงความเป็นตัวตนของตัวเอง เพื่อเป็นการแสดงออกถึงประสบการณ์ต่างๆ ที่มีต่อโลก การเคลื่อนไหวเกิดขึ้นตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งตาย และรวมถึงทุกอริยาบถของมนุษย์ทั้งการฟังการมองล้วนต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายทั้งสิ้น และประสบการณ์การเคลื่อนไหวก็เป็นส่วนสำคัญในการสร้างบุคลิกภาพอารมณ์ความรู้สึก และความสำเร็อีกด้วย

แนวคิดของกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Recreational Dances) กล่าวคือ การเต้นรำเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายในลีลาท่าทางหลายรูปแบบ ผสมผสานส่วนประกอบของเสียงเพลง หรือ

การบรรเลงเครื่องดนตรี มีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน เกิดความสุนทรีย์ เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ การเข้าสังคม ส่งเสริมการฝึกทักษะกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Viridure, 2016; Stevens & Milligan, 2017; กรมพลศึกษา, 2562) ที่ประกอบด้วย 1) การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) ได้แก่ ระบุว่า รำ ฟ้อน เป็นการเต้นรำพื้นเมืองของไทย (Thai Folk Dance) เช่น การรำเซิ้ง ฟ้อนเล็บ มโนราห์ รำกลองยาว รำวงมาตรฐาน 2) การเต้นรำพื้นเมืองนานาชาติ (International Folk Dance) 3) การเต้นรำเพื่อสังคม หรือ สีสาค (Social Dance) 4) นาฏศิลป์สากล เช่น การเต้นแจ๊ส (Jazz Dance) บัลเลต์ (Ballet) โมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) ครีเอทีฟมูฟเมนต์ (Creative Movement) ฮิปฮอป (Hip Hop) คัฟเวอร์แดนซ์ (Cover Dance) เป็นต้น 5) กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) ได้แก่ การเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song) การเล่นประกอบเพลง (Singing Games) การออกกำลังกายประกอบดนตรี (Music Exercise) และการเต้นแบบสร้างสรรค์ (Creative Dance) (McGowan, 2020) สอดคล้องกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์การเต้นรำ หรือการรำรำของมนุษย์ที่มีปรากฏตั้งแต่ยุคหิน ซึ่งนักมนุษยวิทยามองว่า การรำรำ เป็นประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มนุษย์ใช้ร่างกายเป็น “สื่อ” และ “สัญลักษณ์” เพื่อถ่ายทอดและแสดงความหมายที่สะท้อนออกมาในทางปฏิบัติการทางวัฒนธรรม และพิธีกรรมทางสังคม รวมถึงการแสดงออกเชิงสุนทรีย์และเพื่อเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับชุมชนและสังคมของตนเอง (Curt, 1963) สอดคล้องกับ นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (2559) ได้อธิบายการเต้นรำ หรือการรำรำเป็นการแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายตามท่วงทำนองเพลงและดนตรี เป็นช่องทางสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่มนุษย์กำลังนิยามตัวตน สังคม ศีลธรรม และความสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ รอบตัว และการแสดงออกด้วยการรำรำก็มีการเปลี่ยนแปลง ต่อเนื่อง ไม่หยุดนิ่ง อาจกล่าวได้ว่าท่วงท่ารำรำคือประสบการณ์เชิงสังคมที่แสดงออกบนร่างกายซึ่งมนุษย์ให้ความหมายผ่านวัฒนธรรมและวิถีชีวิต ในสังคมสมัยเราจะพบเห็นการเต้นรำในงานแสดง เทศกาล งานรื่นเริง มหกรรม และงานเฉลิมฉลองต่างๆ ซึ่งสะท้อนวัฒนธรรมบริโภคและวิถีชีวิตของคนเมืองที่ต้องการแสวงหาสุนทรีย์ สุข สร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว (Victor, 1982)

การเต้นรำเป็นกิจกรรมที่จัดอยู่ในวิชาการเรียนการสอนในทุกระดับชั้นตั้งแต่อนุบาลไปจนถึงระดับอุดมศึกษา ได้เปิดให้มีการเรียนการสอนรายวิชาการเต้นรำในหลายๆ สถาบันการศึกษา การที่บุคคลได้มีโอกาสเรียนรู้ฝึกทักษะ หรือเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ นอกจากได้รับความสนุกสนาน พัฒนาสมรรถภาพ เรียนรู้มารยาทการเข้าสังคมแล้ว ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มากกว่า การถามคำถาม และตอบปัญหาเป็นวิธีที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการคิด และสามารถพัฒนาความสามารถของตนเองได้อย่างมีคุณภาพเป็นการแสดงถึงสมรรถภาพของการรับรู้ของสมอง เมื่อ

ร่างกายได้มีการเคลื่อนไหว ทั้งยังเป็นการสร้างสรรค์ทัศนคติเชิงบวก ส่งเสริมการประสานงานของระบบ กล้ามเนื้อและสมองอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาบุคลิกภาพ ส่งเสริมการแสดงออกของบุคคล (Gabbard & Rodrigues, 2017; Connie, 2010; บุญผา เรื่องรอง, 2556; สำนักนันทนาการ, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับ Gilbert (2007) การเต้นรำก่อให้เกิดความสงบสุขในใจ ช่วยให้รู้จักการแก้ไขปัญหา การแสดงออก ถึงความรู้สึก การทำงานร่วมกัน การยอมรับคุณค่าของตนเอง การตระหนักถึงความ เป็นตัวตนและวัฒนธรรมของผู้อื่น การเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น และการรู้จักคุณค่าของตนเอง การ เต้นรำเป็นการผสมผสานระหว่างความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวร่วมกับการแสดงออกทางศิลปะ ผสมผสานระหว่างทักษะด้านร่างกายและการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง โดยการสำรวจ ทำทางการเดินหลากหลายลักษณะ ส่งผลต่อทักษะการเดินและความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น

จากหลักการดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักถึงกระบวนการที่จะพัฒนาผู้เรียนด้านทักษะปฏิบัติ และได้สร้างกระบวนการคิดที่เรียกว่าการคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน และความต้องการของตลาดแรงงาน ตลอดจนสร้างนวัตกรรมเพื่อการพัฒนาวัฒนธรรมที่มีคุณภาพ โดย ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง สร้างความรู้ และประสบการณ์ เชื่อมโยงสู่การประยุกต์ และนำไปสู่การสร้างสรรค์ชิ้นงาน หรือผลงานนวัตกรรมการเต้นรำด้วยท่าเต้น ใหม่ ที่เป็นรูปธรรม (มารุต พัฒนาผล, 2560) ผ่านแนวคิดในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่ง สอดคล้องกับ Kogon (2013) and Dobbie (2020) กล่าวถึง การเต้นรำเป็นเครื่องมือหนึ่งในการ พัฒนาทักษะทางสังคมเทคนิคในการสื่อสาร ส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์และเชิง วิพากษ์และการแก้ปัญหา เพิ่มความตระหนักรู้ของร่างกาย พัฒนาบุคลิกภาพ ส่งเสริมการแสดงออก ความมั่นใจในตนเองและความยืดหยุ่น รับรู้และเคารพในมุมมองที่หลากหลายของบุคคล เป้าหมาย หลักของการเรียนรู้การเต้นรำ คือการให้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางศิลปะผ่านกระบวนการ สร้างสรรค์การแสดง และการตอบสนองด้วยวิธีการที่หลากหลาย เป็นเสมือนเครื่องมือในการพัฒนา ทักษะการแก้ไขปัญหาของแต่ละบุคคลหรือในลักษณะของกลุ่ม รวมถึงการเรียนรู้และเข้าใจถึง วัตถุประสงค์ และมีการฝึกฝนการเคลื่อนไหวร่างกายให้เป็นไปตามหลักการของการเต้นรำ เพื่อช่วย กระตุ้นและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมผู้มีความสามารถในการสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ความสามารถทาง ความคิดที่เปิดกว้าง สามารถระดมสมองแลกเปลี่ยนความคิด กล้าคิด กล้าสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ กล้า แสดงออก กล้าเผชิญปัญหา มีการคิดวิเคราะห์และประเมินแนวความคิดด้วยความละเอียดรอบคอบ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ เคารพและยอมรับมุมมองความคิดของผู้อื่น นำเสนอและสื่อสาร แนวความคิดของตนเองกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างวิฤติให้เป็นโอกาสในการเรียนรู้ เข้าใจการ

วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ สามารถประเมินพัฒนาการ ประเมินสรุปประสิทธิภาพหรือประสิทธิผล พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่อง นำไปสู่การเป็นนวัตกรรมผู้สร้างคุณค่าทางความคิดและสติปัญญาพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ และสร้างผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำรูปแบบใหม่ๆ มีความหลากหลายได้อย่างเหมาะสมเป็นประโยชน์ต่อตนเองและบุคคลในสังคม

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัญหา ต้องการจำเป็น และแนวทางการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นอย่างไร

2. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ควรมียุทธศาสตร์ประกอบและกระบวนการในรูปแบบเป็นอย่างไร

3. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามากน้อยเพียงใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ความมุ่งหมายหลักเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

โดยผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายเฉพาะเพื่อตอบคำถามการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2. เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้สารสนเทศซึ่งสะท้อนถึงสภาพความต้องการจำเป็นและแนวทางในการจัดรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2. ได้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่มีคุณภาพ สามารถพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. สร้างและพัฒนาผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาให้เป็นนวัตกรรมผู้สร้างสรรค์ กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่มีคุณภาพและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนางาน และองค์ความรู้ทางนันทนาการ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) ได้กำหนดขั้นตอนในการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอน ซึ่งมีขอบเขตการวิจัย จำแนกตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตแหล่งข้อมูลออกเป็น 3 แหล่ง ประกอบด้วย

1. เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการ การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และแผนการเรียนรายวิชาเต้นรำในระดับอุดมศึกษา

2. กรณีศึกษา สถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนรายวิชาการเต้นรำเชิงนันทนาการ หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้อง ในสังกัดรัฐบาล ในกำกับรัฐ หรือเอกชน จำนวน 2 แห่ง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยในแต่ละมหาวิทยาลัยที่เป็นกรณีศึกษา กำหนดผู้ให้ข้อมูล คือ

2.1 อาจารย์ผู้สอน จำนวน 2 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากในแต่ละมหาวิทยาลัย โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

2.1.1 มีประสบการณ์การสอนรายวิชาการต้นรำหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้อง ในระดับอุดมศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2.1.2 สนใจเข้าร่วมการวิจัย

2.2 ผู้เรียน จำนวน 10 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากในแต่ละมหาวิทยาลัย โดยกำหนดเกณฑ์คัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

2.2.1 เคยผ่านการเรียนรายวิชาการต้นรำหรือ รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการต้นรำ ไม่เกิน 1 ภาคการศึกษาในขณะที่ดำเนินการวิจัย

2.2.2 สนใจเข้าร่วมการวิจัย รวมทั้ง 2 กรณี ศึกษา ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอน 4 คน และผู้เรียน 20 คน

3. ผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการการต้นรำ 5 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

3.1 มีประสบการณ์ด้านการต้นรำและการสร้างสรรค์เพื่อการนันทนาการหรือศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่มีประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 10 ปี

3.2 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาที่เกี่ยวข้องด้านการต้นรำ นันทนาการและการสร้างสรรค์

3.3 กรณีที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทบัณฑิต จะต้องมีความรู้ทางวิชาการในตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือมีผลงานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ไม่น้อยกว่า 10 ปี

ขอบเขตด้านตัวแปร

ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรที่ศึกษาไว้ ดังนี้

1. สภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมการต้นรำ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2. ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมการต้นรำ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

3. แนวทางในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล 3 แหล่ง ประกอบด้วย

1. สารสนเทศที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากกระบวนการวิจัย ในขั้นตอนที่ 1

2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสม และความเป็นไปได้ของรูปแบบ จำนวน 9 คน (โดยส่วนหนึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญจากขั้นตอนที่ 1) ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ การเดินรำ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

2.1 มีประสบการณ์ด้านการเดินรำและการสร้างสรรค์หรือศาสตร์ที่เกี่ยวข้องที่มีประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 10 ปี ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มเดียวกับผู้เชี่ยวชาญ ในขั้นตอนที่ 1 ข้อ 3.1

2.2 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาที่เกี่ยวข้องด้านการเดินรำ นันทนาการและการสร้างสรรค์

2.3 กรณีที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทบัณฑิต จะต้องมีความรู้ทางวิชาการในตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป หรือมีผลงานในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ไม่น้อยกว่า 10 ปี

3. กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot study) ใช้รูปแบบฯ โดยเลือกจากกลุ่มที่เป็นกรณีศึกษาในขั้นตอนที่ 1 จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินรำ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

3.1 ผู้เรียนสมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย

3.2 สามารถเข้าร่วมกระบวนการวิจัยได้ตลอดระยะเวลาของการวิจัย

จนการวิจัยสิ้นสุด

3.3 ร่างกายมีความปกติสมบูรณ์ ไม่มีอาการบาดเจ็บ จนเป็นอุปสรรคต่อการฝึกฝนกิจกรรมการเดินรำ

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria) ดังนี้

1. ผู้เรียนเกิดการบาดเจ็บระหว่างการทดลองและไม่สามารถเข้าร่วมในกระบวนการวิจัยอย่างต่อเนื่อง จนเสร็จสิ้นกระบวนการวิจัยได้
2. ผู้เรียนแสดงความประสงค์ที่จะออกจากกระบวนการวิจัยในระหว่างที่ดำเนินการวิจัยอยู่

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ

1. คุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของรูปแบบ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
2. ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย
 - 2.1 ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา
 - 2.2 ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเดินรำของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา
 - 2.3 ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดแหล่งข้อมูลในการทดลองเพื่อยืนยันการใช้รูปแบบฯ คือ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินรำปีการศึกษา 2564 โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม จำนวน 20 คน ได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria) ดังนี้

1. มีความพร้อมที่เข้าร่วมการทดลองใช้รูปแบบฯ
2. สามารถเข้าร่วมกระบวนการวิจัยได้ตลอดระยะเวลาของการวิจัย จนการวิจัยสิ้นสุด
3. ร่างกายมีความปกติสมบูรณ์ ไม่มีอาการบาดเจ็บ จนเป็นอุปสรรคต่อการฝึกฝนกิจกรรมการเดินรำ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภท การเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ประสิทธิภาพผลของรูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน ระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

1. ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา
2. ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำของผู้เรียน ระดับอุดมศึกษา
3. ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบ กิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและตรวจสอบยืนยันการใช้รูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียน ในระดับอุดมศึกษา

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์จากชั้นการศึกษานำร่อง ขั้นตอนที่ 2 และชั้นการ ทดลองใช้รูปแบบฯ ขั้นตอนที่ 3 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น (Independent Variable) คือ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภท การเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ประสิทธิภาพผลของรูปแบบฯ ในขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนที่ 3

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม หมายถึง E2CAP Model เป็นรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินร่ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม ผลลัพธ์การเรียนรู้ สื่อ และการประเมินผล โดย มีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential construction) อักษรย่อ คือ (E) หมายถึง การที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เสริมสร้างประสบการณ์ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และพื้นฐานการเต้นรำ แล้วผู้เรียนสามารถบอกองค์ประกอบของร่างกายที่ใช้เคลื่อนไหวหรือในขณะเต้นรำได้ สามารถอธิบายกระบวนการที่ร่างกายเคลื่อนไหวหรือเต้นรำประกอบกับจังหวะเพลงได้ และสามารถแสดงท่าเต้นรำในระดับพื้นฐานได้

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) อักษรย่อ คือ (C, A) หมายถึง การที่ผู้เรียนใช้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยงประสบการณ์ ความรู้ ทักษะจากขั้นที่ 1 นำมาประยุกต์ใช้ในการดัดแปลง ผสมผสานเป็นท่าเต้นรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความหมาย สไตล์และจังหวะของเพลง

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และการเต้นรำ (Create and Perform) อักษรย่อ คือ (C, P) หมายถึง การที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ ร่วมกันระดมค้นหาแนวคิด (Concept) ธีม (Theme) การแสดง เลือกเพลง วางแผนออกแบบท่าเต้นรำ ลงมือฝึกคิดสร้างสรรค์ และปฏิบัติท่าเต้นรำใหม่ๆ ปรับปรุงพัฒนาท่าเต้นรำให้มีความใหม่ หลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกับท่าเต้นรำต้นแบบ และแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่น และสามารถแสดงการเต้นรำได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิด และธีมการแสดงตามที่วางแผนไว้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการเชื่อมโยงข้อมูลกับสิ่งต่างๆ รอบตัวจากประสบการณ์การเต้นรำ ความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเต้นรำ ผ่านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วสร้างสรรค์ท่าเต้นรำรูปแบบใหม่ขึ้นตามความคิด จินตนาการ พยายามสร้างท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ ให้เป็นไปได้เห็นเป็นรูปธรรม สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ในกระบวนการสร้างสรรค์การเต้นรำได้อย่างเหมาะสมเป็นระบบ เป็นลักษณะของการคิด 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการคิดท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดยืดหยุ่นด้วยการใช้องค์ประกอบของการเต้นรำมาประกอบในการสร้างสรรค์ ดัดแปลงท่าเต้นรำเพื่อให้ได้ท่าเต้นรำที่หลากหลายรูปแบบ

3. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดคล่องแคล่วด้วยการคิดทำต้นรำให้มีปริมาณที่มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงว่าทำต้นรำจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่ และแสดงทำต้นรำได้อย่างชำนาญ ลื่นไหล ตลอดทำชุดการต้นรำ

4. ความคิดละเอียดลออ (Elabolation) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดทำต้นรำ ที่มีองค์ประกอบของการต้นรำครบถ้วน คือ มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) ที่มีทิศทาง ระดับ เส้นทางในการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และมีการคิดในรายละเอียดอื่นๆ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาทำชุดการต้นรำ และการแสดงให้มีความสมบูรณ์และน่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ จังหวะเพลง แนวคิด และมีการแสดงการต้นรำ เช่น อุปกรณ์ประกอบ, เสื้อผ้า, วิธีการนำเสนอ เป็นต้น

3. นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง ผลงานกิจกรรมนันทนาการประเภทการต้นรำที่ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาสร้างขึ้น โดยใช้ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและการต้นรำผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง ประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรม การต้นรำที่มีทำต้นรำใหม่ ไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นผลงานการต้นรำที่มีแนวคิด แตกต่างจากต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และจังหวะเพลง จากการใช้รูปแบบฯ

4. กิจกรรมนันทนาการประเภทการต้นรำ หมายถึง กิจกรรมการต้นรำทุกประเภทที่เป็นความสามารถในการต้นรำขั้นพื้นฐาน เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ เสริมสร้างการทำงานประสานสัมพันธ์ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ สุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์สุข การเข้าร่วมสังคม และสติปัญญา ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสำรวจความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้นผ่านทำการต้นรำในลักษณะที่หลากหลาย ประสบการณ์การปฏิบัติทักษะการต้นรำพื้นฐาน การเรียนรู้จังหวะเพลง สไตล์เพลง พื้นที่ที่ใช้ในการต้นรำ การต้นรำที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ด้วยการจับคู่ การจับกลุ่ม และใช้อุปกรณ์ประกอบในการต้นรำ การฝึกทักษะการคิด จินตนาการ การต้นรำจินตนาการ ที่ท้าทายความคิด ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าออกแบบสร้างสรรค์ทำต้นรำใหม่ๆ ส่งผลต่อทักษะการต้นรำ และความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน มีการสื่อสารแบบสะท้อนกลับเชิงบวกระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

5. สภาพปัญหาของการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมการเดินรำสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา หมายถึง สภาพแวดล้อม เงื่อนไขต่างๆ ที่เกิดขึ้นและส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ซึ่งสะท้อนจากความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน และผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

6. ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมการเดินรำสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา หมายถึง ผลสะท้อนจากความคิดเห็นที่บ่งชี้ถึงความจำเป็นต่อรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำสำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ผ่านการประเมินเพื่อกำหนดความแตกต่างของสภาพที่เกิดขึ้น กับสภาพที่ควรจะเป็นในการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ

7. แนวทางในการสร้างรูปแบบกิจกรรมการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา หมายถึง ผลสะท้อนจากความคิดเห็นข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

8. คุณภาพของรูปแบบ หมายถึง คุณค่าของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยพิจารณามาตรฐานการประเมิน 3 ด้าน ดังนี้

8.1 คุณภาพด้านความถูกต้องของรูปแบบ (Accuracy Standard) หมายถึง การที่รูปแบบฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบครบถ้วนสมบูรณ์ และครอบคลุมรูปแบบการจัดการเรียนเรียนรู้

8.2 คุณภาพด้านความเหมาะสมของรูปแบบ (Propriety Standard) หมายถึง การที่รูปแบบฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพบริบท ลักษณะกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม และไม่ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมได้รับความเสียหาย

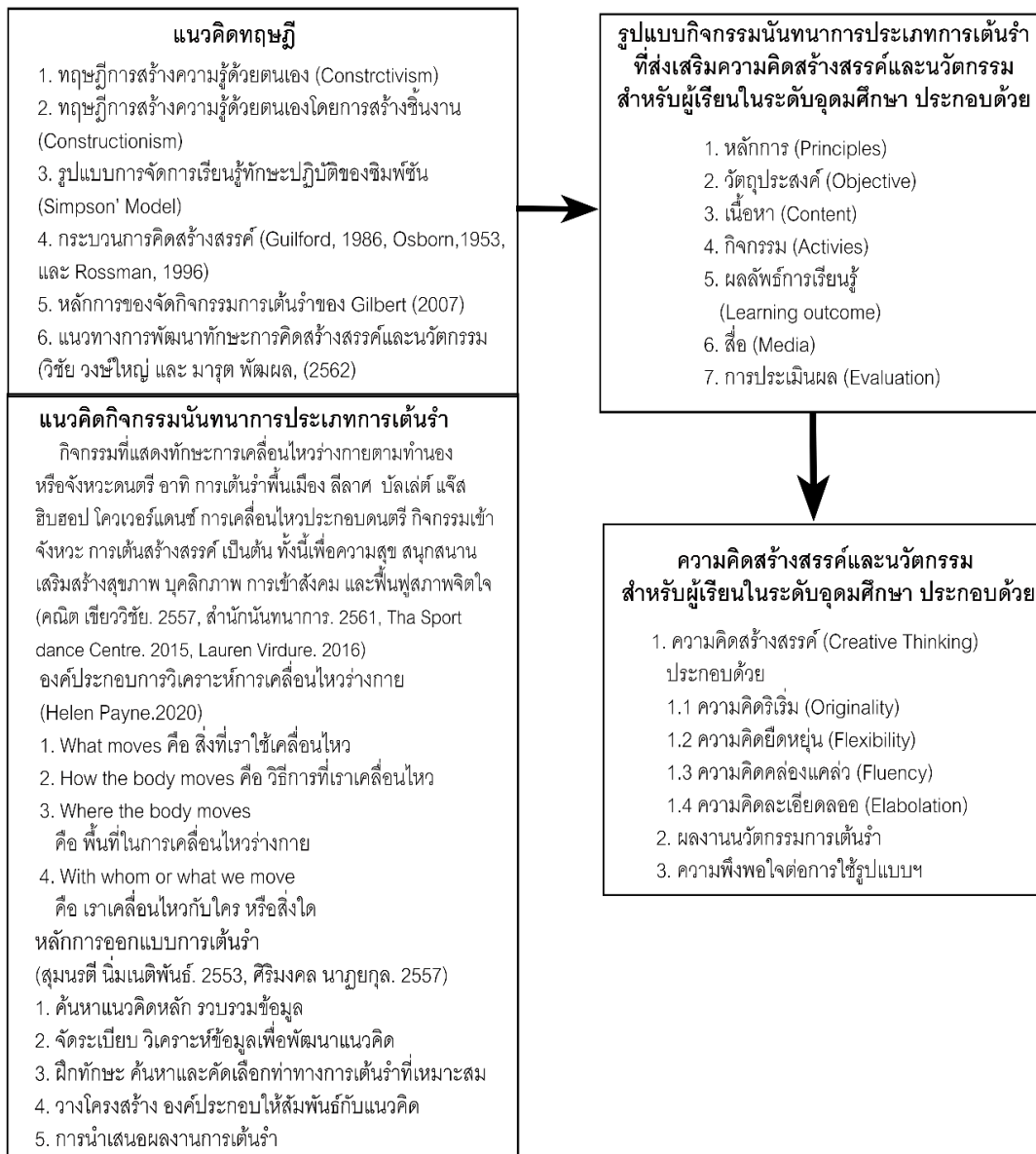
8.3 คุณภาพด้านความเป็นไปได้ของรูปแบบ (Feasibility Standard) หมายถึง การที่รูปแบบฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีกระบวนการเรียนรู้ และจัดกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เกิดประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำในระดับอุดมศึกษา

9. ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการทำงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบฯ เกิดเป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ โดยความสามารถของผู้เรียนในการคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ ในการออกแบบสร้างสรรค์ ตลอดจนนำเสนอเป็นผลงานนวัตกรรมนันทนาการด้านการเดินรำที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม ไม่ซ้ำกับผู้เรียนคนอื่น และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ

10. ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในรายวิชาการเดินรำในสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดให้มีการเรียนการสอนรายวิชาการเดินรำหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินรำในระดับปริญญาตรี ได้แก่ กิจกรรมเข้าจังหวะ สีลาศ นาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์สากล เป็นต้น



กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยการพัฒนาแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

สมมติฐานของการวิจัย

1. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีความถูกต้อง เหมาะสม และเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในสถานการณ์จริงผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
3. ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำอยู่ในระดับดี ($M \geq 12$)
4. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับมาก ($M \geq 3.50$)
5. ผลการยืนยันการใช้รูปแบบฯ จากกลุ่มทดลองในขั้นตอนที่ 3 ดีกว่าหรือไม่แตกต่างจากกลุ่มศึกษานำร่องในขั้นตอนที่ 2

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีสาระสำคัญนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้
2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ
3. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเดินรำ
4. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
5. แนวคิดที่เกี่ยวกับนวัตกรรม
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ตลอดช่วงชีวิตของบุคคลทุกเพศทุกวัย ดังเช่น นักการศึกษาได้กล่าวไว้ อาจสรุปได้ดังนี้ การเรียนรู้เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นผลเกิดจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม จากการฝึกหัดกระทำอย่างซ้ำๆกัน จนเกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ความสามารถ และพฤติกรรมอย่างถาวร เนื่องจากมีองค์ความรู้ที่เพิ่มมากขึ้น จากความไม่รู้ ไม่เคยทำ และทำไม่ได้ พัฒนาเปลี่ยนเป็นรู้เข้าใจ ทำเป็น และทำได้ (ฉวีรดา เวชญาติลักษณ์, 2561; บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2559; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2559)

นอกจากนี้ ทิศนา แหมมณี, พิมพันธ์ เดชะคุปต์, และ ชนาธิป พรกุล (2545) ได้กล่าวถึง การเรียนรู้เป็นผลลัพธ์อันมีเป้าหมายปลายทางคือ “ผลการเรียนรู้” (Learning outcome) และเป็นวิธีการไปสู่เป้าหมาย นั่นคือ “กระบวนการเรียนรู้” (Learning Process) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน ส่งผลกระทบต่อการแสวงหาความรู้ของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม มีโอกาสที่จะเกิดความรู้ความเข้าใจถึงสาระหรือกระบวนการได้อย่างลึกซึ้ง เกิดความรู้ เจตคติไปในทางที่เหมาะสมและสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นการกระทำที่พึงประสงค์

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การเรียนรู้เป็นผลมาจากการเรียนรู้ที่ได้รับประสบการณ์ตรง ได้ฝึกหัด และได้กระทำที่ได้รับการเสริมแรง ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลนั้นอย่างค่อนข้างถาวรหรือถาวร ทั้งนี้ ผลการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพหรือเกิดประโยชน์นั้นมีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นเรื่องประกอบสำคัญ การจัดการเรียนรู้เสมือนเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่ขึ้นอยู่กับจัดการเรียนรู้ที่ดี

1.1.2 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

ในทางจิตวิทยาการศึกษานิยมจำแนกจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ ตามพฤติกรรมกรการเรียนรู้ของบุคคลตามทฤษฎีของ Bloom (1959 อ้างถึงใน บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2559) จำแนกพฤติกรรมเป็น 3 ด้าน คือ

1) ด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) เป็นการทำงานของสมองที่สามารถคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ได้ สามารถแยกพฤติกรรมได้ดังนี้ คือ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

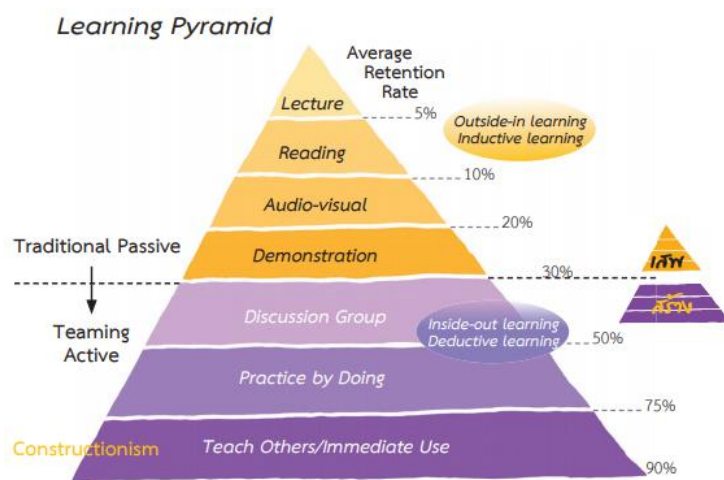
2) ด้านจิตใจ (Affective Domain) รับรู้ถึงความรู้สึกต่อสิ่งรอบตัว ความเชื่อ ค่านิยม ทศนคติ โดยแยกพฤติกรรมได้ดังนี้ คือ การรับรู้ ให้ความสนใจและตอบสนอง การประเมินและสร้างคุณค่า การจัดระบบ และการสร้างลักษณะนิสัย

3) ด้านทักษะปฏิบัติ (Psychomotor Domain) เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติหรือการเคลื่อนไหวร่างกาย แบ่งพฤติกรรมได้ดังนี้ คือ การทำตามแบบ หาความถูกต้อง ทำอย่างต่อเนื่อง และทำโดยธรรมชาติ

ทั้งนี้การเรียนรู้ของบุคคลในบริบทของสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งอาจครอบคลุมพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านหรือเพียงด้านใดด้านหนึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งที่เรียนรู้

1.1.3 ปิรามิดการเรียนรู้

ปิรามิดการเรียนรู้คือ แผนภาพแสดงกิจกรรมการเรียนการสอนในระดับต่างๆ จากส่วนยอดของสามเหลี่ยมลงมาถึงฐาน แสดงถึงกิจกรรมที่มีประสิทธิผลต่อการเรียนรู้ แสดงการเรียนรู้แบบ Passive คือ การฟังหรือสอนแบบพูด อัตราการเรียนรู้ คือ 5% ส่วนการสอนแบบลงมือปฏิบัติ เอาความรู้มาใช้ และลงมือทำทันทีที่อัตราการเรียนรู้ คือ 90% การเรียนด้วยวิธีการรับความรู้จากการฟังทางเดียวเกิดการเรียนรู้น้อย การเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยผ่านการลงมือปฏิบัติและคิดทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ฉะนั้นถ้าผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างแท้จริงต้องให้เขาได้ลงมือทำ และไตร่ตรองด้วยตนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2557) ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 พีรามิดการเรียนรู้

1.1.4 แนวคิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นแบบแผนที่สามารถใช้จัดการเรียนรู้ในห้องเรียนโดยตรงหรือเป็นกลุ่มย่อย มีการจัดสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งในหลักสูตรรายวิชาแต่ละรูปแบบจะให้แนวทางในการออกแบบที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ต่างกัน (Joyce, Weil & Calhoun, 2015) สอดคล้องกับ Saylor, Alexander, and Lewis, (1981) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นแบบแผน (Pattern) ของการจัดการพฤติกรรม ซึ่งมีความแตกต่างกันเพื่อจุดหมายหรือเฉพาะเจาะจง บุญเลี้ยง ทุมทอง (2559) กล่าวถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบแผนเชิงปฏิบัติการ ที่ทำขึ้นอย่างเป็นระบบ และมีจุดมุ่งหมายที่เฉพาะ ผ่านขั้นตอนการดำเนินการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบ จากปรัชญา หลักการ แนวคิดทางทฤษฎี แสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่มีการเชื่อมโยงสัมพันธ์ และแสดงให้เห็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุจุดมุ่งหมาย และ ทิศนา แคมมณี (2561) กล่าวถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ สภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบ มีระเบียบแบบแผน ตามหลักปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อต่างๆ โดยมีการจัดกระบวนการ หรือขั้นตอนวิธีการเรียนรู้ เทคนิคการสอน เข้าไปช่วยทำให้สภาพการเรียนรู้เป็นไปตามหลักการที่ยึดถือ

จากการให้ความหมายข้างต้น อาจสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ คือ แบบแผนที่เป็นแนวทางสู่การปฏิบัติ ในการจัดการเรียนรู้ หรือการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ มีแนวคิด หลักการ กระบวนการหรือขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้

1.1.5 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการจัดองค์ประกอบของการเรียนการสอน ให้เป็นระบบ มีระเบียบตามแนวคิด หลักการ ทฤษฎี ซึ่งนักวิชาการได้กล่าวถึงการ พัฒนารูปแบบการ เรียนรู้ไว้ ดังนี้

บุญเลี้ยง ทุมทอง (2559) ศึกษา รูปแบบการสอนโดยทั่วไปมีองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งผู้ที่ต้องการพัฒนารูปแบบการสอน หรือการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึง ดังนี้

1) หลักการ เป็นส่วนของการออกแบบและพัฒนารูปแบบการสอนที่มีการ กำหนด วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนในการดำเนินงาน โดยอ้างอิงพื้นฐานความรู้จาก แนวคิด ทฤษฎีต่างๆ

2) จุดประสงค์ เป็นส่วนที่ระบุถึงความคาดหวังหรือสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้น จากการใช้รูปแบบการสอน

3) การจัดกระบวนการเรียนการสอน ที่มีการระบุขั้นตอน วิธีการและกิจกรรม ที่ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของรูปแบบการสอน

4) การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ของรูปแบบการสอนนั้น

ทิตินา เขมมณี (2561) กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1) การมีปรัชญา ทฤษฎี แนวคิด หลักการ เป็นพื้นฐานของรูปแบบการสอน

2) สามารถบรรยายและอธิบายสภาพลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่ สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

3) การจัดระบบ องค์ประกอบ และความสัมพันธ์ของระบบให้สามารถนำ ผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย และกระบวนการเรียนรู้

4) การอธิบายหรือให้ข้อมูล วิธีสอนและเทคนิคการสอน จะช่วยให้ กระบวนการเรียนรู้นั้นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด รูปแบบการจัดการเรียนรู้จะต้องได้รับการพิสูจน์ ตรวจสอบ ทำนายผลได้และมีศักยภาพ ในการสร้างความสัมพันธ์ใหม่และความคิดรวบยอดได้

นอกจากนี้ Joyce (2015) ได้อธิบายถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (Model of Teaching) โดยใช้การเล่าเรื่อง จำลองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง มีครูและนักเรียนเป็นผู้แสดง เพื่อนำเสนอภาพให้เห็นเหตุการณ์ในห้องเรียน (Scenario) นำไปสู่รูปแบบการจัดการเรียนการสอน หรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่หนึ่ง องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน (The Model of Teaching) ประกอบด้วย 1) กระบวนการเรียนการสอน (Syntax หรือ Phases) คือ การจัดเรียงลำดับขั้นตอนในแต่ละขั้นของกิจกรรมที่จะสอน ซึ่งจะมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละจำนวน หรือขั้นตอนของรูปแบบการเรียนการสอน หรือการจัดการเรียนรู้นั้น 2) ระบบสังคม (Social System) คือ การอธิบายบทบาท หน้าที่ของครูและผู้เรียนในการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดการเรียนรู้ 3) หลักการตอบสนอง (Principle of Reaction) คือ วิธีการตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้เรียนกระทำ อาจสร้างบรรยากาศอิสระในการคิดและปฏิบัติ ไม่ประเมินว่าถูก/ผิด หรือให้รางวัล เป็นต้น 4) ระบบสนับสนุนการเรียนการสอนของรูปแบบ (Support System) คือ การบอกเป้าหมาย เจอนไซ หรือสิ่งจำเป็นในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอน หรือการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผล ตามที่คาดหวังให้กับผู้เรียน เช่น การสอนเพื่อฝึกทักษะ เช่น ผู้เรียนจะต้องได้ฝึกการทำงานในสถานที่และด้วยอุปกรณ์ที่ใกล้เคียงกับสภาพ บริบท ของการทำงานจริง หรือเตรียมสื่ออุปกรณ์ที่จำเป็นพร้อมใช้ต่างๆ ให้ครบถ้วน

ส่วนที่สอง การนำรูปแบบไปใช้ (Application) คือ การให้ข้อเสนอแนะในการใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนนั้น เช่น ควรใช้กับเนื้อหาประเภทใดจึงจะเหมาะสม และกับผู้เรียนระดับใด เป็นต้น

ส่วนที่สาม เนื้อหาความรู้ และทักษะในการปฏิบัติงาน และสิ่งที่ส่งเสริมการเรียนรู้ (Instruction and Nurturant Effects) คือ ในรูปแบบการสอนของครูจะต้องจัดองค์ประกอบของสาระความรู้ สิ่งที่สำคัญและทักษะในการปฏิบัติงานขึ้นตามขั้นตอน และสภาพแวดล้อมในการเรียน สมรรถนะสำหรับผู้เรียน และต้องให้มีการพัฒนาตลอดการเรียนรู้ จนเกิดเป็นคุณสมบัติคุณลักษณะ หรือสมรรถนะที่ต้องปลูกฝังจนติดตัวของผู้เรียน เพื่อจะทำให้การดำเนินการจัดการเรียนรู้ และการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายและประสบผลสำเร็จตามที่คาดหวัง

จากการศึกษาขององค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นี้ดังกล่าว อาจสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ควรประกอบด้วย หลักการหรือแนวคิดจากการศึกษาปรัชญา ทฤษฎี แนวคิดต่างๆ เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา และกระบวนการจัดการเรียนรู้ กำหนดเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการแนวคิด การจัดระบบใน

การสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นการกำหนดขั้นตอน วิธีการ สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการนำรูปแบบไปใช้ และการประเมินผลเพื่อตรวจสอบผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่สร้างขึ้น

1.1.6 การออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

ควรมีการวางแผนอย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้รูปแบบที่ดีและมีประสิทธิภาพ สามารถสรุปขั้นตอนสำคัญ ได้ดังนี้ (Joyce & Weil, 2000; สมพงษ์ สิงหะพล, 2543; ทิศนา แคมมณี, 2551; บุญเลี้ยง ทุมทอง, 2559)

1. การศึกษาข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี และข้อค้นพบจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลสภาพ ปัญหาปัจจุบัน จากเอกสาร ผลการวิจัยต่างๆ หรือการสังเกต การสอบถามผู้ที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดหลักการ เป้าหมายและองค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องและสัมพันธ์กันของข้อมูลอย่างเป็นระบบ การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้สอนเลือกรูปแบบได้ตรงกับจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและบรรลุผลสูงสุดในการจัดการเรียนรู้
3. การกำหนดแนวทางการใช้รูปแบบการเรียนรู้ ประกอบด้วย รายละเอียดวิธีการและเงื่อนไข เช่น ผู้เรียนที่ใช้รูปแบบเป็นกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย จะต้องเตรียมงานหรือจัดสภาพการเรียนรู้อย่างไร เพื่อให้การใช้รูปแบบมีประสิทธิภาพ
4. การประเมินผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการทดสอบความมีประสิทธิภาพของรูปแบบที่สร้างขึ้นโดยทั่วไปผู้ประเมินรูปแบบใช้วิธีการต่อไปนี้
 - 4.1. ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎี โดยคณะผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องภายในระหว่างองค์ประกอบ
 - 4.2. ประเมินความเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติการ โดยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นทดลองใช้กับสถานการณ์จริง ในการวิจัยเชิงทดลองหรือกึ่งทดลอง
5. การปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ระยะดังนี้
 - 5.1. ระยะก่อนนำรูปแบบไปทดลองใช้ เป็นการนำผลจากการประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎีเป็นข้อมูลในการปรับปรุงรูปแบบ
 - 5.2. ระยะหลังนำรูปแบบไปทดลองใช้ เป็นการนำข้อมูลจากการทดลองใช้เป็นตัวชี้้นำในการปรับปรุง อาจจะมีการนำรูปแบบไปทดลองใช้และปรับปรุงซ้ำ จนกว่าจะได้ผลเป็นที่น่าพอใจ

จากแนวคิดในการออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่าการออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้จะต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยมีการศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางและพื้นฐานในการกำหนด

องค์ประกอบต่างๆของรูปแบบ ทั้งนี้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจะได้รับการตรวจสอบ ประเมินผลและพิสูจน์เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ รวมถึงได้รับการปรับปรุง แก้ไขให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ได้จริง

1.1.7 หลักการจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

Susan, Michael, Michele, Marsha, & Marie (2013 อ้างถึงใน วันวิสาข์ เคน, 2556) ได้สรุปหลักการการจัดการเรียนรู้ไว้ 7 ข้อ สำหรับผู้สอนนำไปใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้เรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จริง และสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1) พึงเข้าใจความรู้เดิมหรือพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน (Prior Knowledge) ผู้เรียนที่ เข้ามาเรียนแต่ละคนนั้นมีพื้นฐานความรู้ ความเชื่อ และทัศนคติจากหลากหลายวิชา และจาก ประสบการณ์การใช้ชีวิตของตนเองอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งมีความแตกต่างกันไป และความรู้เดิมนี้จะมีอิทธิพล ต่อวิธีที่ผู้เรียนตีความสิ่งที่กำลังเรียนรู้ หากความรู้เดิมของผู้เรียนมีความถูกต้อง และสามารถนำมาใช้ งานในเวลาที่เหมาะสม ก็จะเป็นรากฐานที่ดีนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ ในขณะที่เดียวกันการที่ ผู้เรียนมีความรู้เดิมไม่แน่นหรือความรู้เดิมที่ผิด ก็อาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ ผู้สอนต้อง หาวิธีการตรวจสอบและหาทางแก้ไข เพื่อไม่ให้ขั้นการเรียนต่อไป เรียนไม่รู้เรื่องหรือเบื่อการเรียน

2) จัดระบบความรู้ (Knowledge Organization) ผู้เรียนมักเชื่อมโยงความรู้ในแต่ละ เรื่องเข้าด้วยกันโดยธรรมชาติเมื่อการเชื่อมโยงดังกล่าวทำให้เกิดโครงสร้างความรู้ที่จัดระบบอย่าง ถูกต้อง แม่นยำ มีความหมาย ผู้เรียนจะดึงความรู้มาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลและมีประสิทธิภาพมาก ยิ่งขึ้น ในทางตรงกันข้าม หากเชื่อมโยงความรู้ได้ไม่ถูกต้อง หรือแบบสับสน ผู้เรียนอาจจะไม่สามารถดึง ความรู้มาใช้ได้อย่างเหมาะสม

3) การเอาใจใส่และสร้างแรงจูงใจ (Motivation) การเรียนระดับอุดมศึกษามี ความอิสระมากขึ้น การที่ผู้เรียนจะศึกษาเรียนรู้อะไร เมื่อใด และอย่างไร แรงจูงใจมีบทบาทสำคัญใน การชี้นำทิศทาง และคุณภาพพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเมื่อผู้เรียนค้นพบคุณค่าของกิจกรรมหรือ เป้าหมายการเรียนรู้ จะทำให้การเรียนบรรลุผลสำเร็จตามปรารถนา ผู้สอนจำเป็นต้องมีวิธีและเอาใจใส่ ในการสร้างแรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจให้ผู้เรียน และรับรู้ว่าสภาพแวดล้อมแบบใดที่จะช่วยเกื้อหนุน ให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจให้เรียนรู้

4) จัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง รู้จริง (Develop Mastery) เป็นการเรียนรู้ที่สามารถ พัฒนาทักษะ ความรู้ที่จำเป็นในการทำงานที่ซับซ้อน ต้องฝึกการผสมผสานและบูรณาการทักษะ ประกอบ และความรู้ เพื่อพัฒนาความคล่องแคล่วและเป็นอัตโนมัติให้มากขึ้น จนในที่สุด ผู้เรียนต้อง

สามารถประยุกต์ใช้ทักษะและความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปนั้นอย่างไร เมื่อใด ผู้สอนต้องพัฒนาความสำนึกผู้ถึงองค์ประกอบต่างๆ เพื่อจะช่วยผู้เรียนให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5) การสอนด้วยการปฏิบัติ และป้อนกลับ (Practice & Feedback) การเรียนรู้และสมรรถนะของผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริมอย่างดีที่สุดเมื่อผู้เรียนใส่ใจในการฝึกปฏิบัติ และเป็นการฝึกฝนที่ตั้งเป้าหมายไว้ใน ระดับความท้าทายที่เหมาะสม มีปริมาณและความถี่เพียงพอที่จะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลได้ตามเกณฑ์ประเมินสมรรถนะ ทั้งนี้การฝึกฝนปฏิบัติควรทำควบคู่ไปกับการป้อนผลกลับที่เกี่ยวกับสมรรถนะของผู้เรียนว่าเป็นไปตามเกณฑ์เป้าหมายที่ตั้งไว้มากน้อยอย่างไร อีกทั้งผู้สอนควรมีศิลป์ในการป้อนกลับ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุข เรียนแล้วเกิดความสุข ความมั่นใจในตนเอง รู้ตนเองว่าตรงไหนทำได้ดี และตรงไหนต้องปรับปรุงแก้ไข และช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาก้าวหน้าและบรรลุผลตามเกณฑ์

6) พัฒนาการของผู้เรียนและบรรยากาศของการเรียนรู้ (Student Development & Climate) ผู้เรียนไม่เพียงต้องพัฒนาความรู้วิชาการ หรือการมีเชาวน์ปัญญาเท่านั้น แต่โลกสมัยใหม่ การเรียนต้องเรียนเป็นทีม เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มหลายๆคน และส่วนที่สำคัญยิ่งกว่าวิชาก็คือ พัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม จิตวิญญาณ ด้านร่างกาย และด้านสุนทรียะของจิตใจ การเห็นความงามของศิลปะ และธรรมชาติ เป็นการหล่อหลอมลักษณะในด้านต่างๆ ของห้องเรียนให้เอื้ออำนวยต่อพัฒนาการของผู้เรียนได้ ตลอดจนจนลักษณะทางด้านกายภาพของห้องเรียน แต่บรรยากาศที่ดีสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

7) ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้ (Self-directed Learner) ผู้สอนฝึกให้ผู้เรียนเกิดความสามารถ หรือทักษะการกำกับการเรียนรู้ให้กับตนเอง ที่สำคัญคือ ผู้เรียนจะต้องรู้วิธีการเรียนอย่างไร และปรับปรุงวิธีการเรียนของตนเองได้ กล่าวคือ สามารถประเมินงานที่จะทำหรือกำลังทำ ประเมินจุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง วางแผนแนวทางของตน ประยุกต์ใช้ยุทธศาสตร์ต่างๆ และใคร่ครวญว่าแนวทางที่เลือกใช้นั้นใช้งานได้ดีมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ต้องพัฒนาปรับปรุงสมรรถนะให้ดีขึ้น และส่งผลให้เป็นผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพด้วย

จากหลักจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้างต้น สรุปได้ว่า ผู้สอนควรเข้าใจ ความรู้พื้นฐานเดิมของผู้เรียน คำนึงถึงการเชื่อมโยงความรู้อย่างเป็นระบบให้มีความถูกต้องแม่นยำ สร้างแรงจูงใจ ชี้นำทิศทางให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนได้สำเร็จ ฝึกการผสมผสานบูรณาการทักษะประกอบ และความรู้เพื่อพัฒนาความคล่องแคล่ว จนเป็นอัตโนมัติ สามารถประยุกต์ใช้ทักษะและความรู้ที่ได้เรียนรู้ในการจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้องรู้จริง สอนด้วยการปฏิบัติควบคู่การป้อนกลับเกี่ยวกับสมรรถนะ ด้านต่างๆ เพื่อช่วยผู้เรียน ให้เกิดความสุข มั่นใจ รู้ตนเองว่าตรงไหนทำได้ดีและ

ตรงไหนควรปรับปรุง พัฒนาการด้านอารมณ์สังคม จิตวิญญาณ ร่างกาย สุนทรียะของจิตใจ การเห็นความงามของศิลปะ เป็นการหล่อหลอมลักษณะในด้านต่างๆ และบรรยากาศที่ผู้สอนสร้างขึ้น จะสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้ และผู้สอนต้องฝึกให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้

1.2 แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม พบว่า มีแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ สรุปได้ดังนี้

1.2.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivist Theory)

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ด้วยตนเอง หากพิจารณาจากรากศัพท์ “Construct” แปลว่า “สร้าง” ในที่นี้จึงหมายถึง การสร้างความรู้โดยผู้เรียน (อนุชา โสมาบุตร, 2557) ทฤษฎีการสร้างความรู้หรือสรรคนิยม มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของทั้ง Piaget และ Vygotsky ที่เชื่อว่าความรู้ คือ สิ่งที่ผู้เรียนแต่ละคนต้องสร้างขึ้นเองแทนที่จะรับความรู้จากครูหรือแหล่งข้อมูลที่มีอยู่แล้ว (วัชรา เล่าเรียนดี, อรุณศิริสัมพันธ์, และ ประณัฐ กิจรุ่งเรือง, 2560) ทั้งนี้ Piaget ได้อธิบายถึง พัฒนาการทางปัญญามีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซับหรือดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Accommodation) เกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ เชื่อมโยงสัมพันธ์กับความรู้เดิมที่มีอยู่ หากเกิดภาวะไม่สมดุล (Disequilibrium) กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญาจะมีการปรับสภาวะให้อยู่ในสภาวะสมดุล (Equilibrium) และมีความเชื่อว่า มนุษย์มีการพัฒนาเซาว์ปัญญาตามลำดับขั้น จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และที่เกี่ยวกับการคิดเชิงตรรกะ (logico-mathematical experience) การถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (social transmission) วุฒิภาวะ (maturity) และกระบวนการพัฒนาความสมดุล (equilibration) ของบุคคล สำหรับ Vygotsky ได้ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมและสังคม ได้อธิบายว่ามนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิดซึ่งนอกเหนือจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติแล้วยังมีสิ่งแวดล้อมทางสังคมนั้นก็คือวัฒนธรรมที่แต่ละสังคมสร้างขึ้น สอดคล้องกับทิตนา แชมมณี (2561) กล่าวถึง ผลของการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการสร้างความรู้ (Process of knowledge construction) การตระหนักรู้ในกระบวนการ (Reflexive awareness of that process) เป้าหมายของการเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ (authentic tasks) โดยผู้เรียนจะฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนทักษะจะต้องมีประสิทธิภาพถึงขั้นทำได้และแก้ปัญหาจริงได้ ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้อย่างตื่นตัว (active) เป็นผู้จัดกระทำข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และสร้างความหมายด้วยตนเอง โดยให้ผู้เรียนอยู่ในบริบทจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าผู้เรียนจะต้องออกไปยังสถานที่จริง อาจเป็นการจัดกิจกรรมที่เปิด

โอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ สิ่งของหรือข้อมูลที่เป็นจริงและมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถศึกษา สำนวจ ลองผิดลองถูก วิเคราะห์ ทดลอง จนเกิดเป็น ความรู้ความเข้าใจ ดังนั้นความเข้าใจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคิด การจัดการทำข้อมูล ผู้สอน ต้องพยายามสร้างบรรยากาศทางสังคม จริยธรรม (sociomoral) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ใน บรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การร่วมมือ และการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด และ ประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และบุคคลอื่น ๆ จะช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนกว้างขึ้น ชับซ้อนขึ้น และหลากหลายขึ้น ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่ (Davies, 1992) โดยผู้เรียน เป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเองได้ เช่น ผู้เรียนจะเป็นผู้เลือกสิ่งที่ต้องการเรียนเอง ตั้งกฎระเบียบ แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นด้วยตนเอง ตกลงกันเมื่อเกิดความขัดแย้งหรือมีความคิดเห็นต่างกัน เลือกผู้ร่วมงาน ได้เอง และรับผิดชอบในการดูแลรักษาห้องเรียนร่วมกัน ในการเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ผู้สอน จะมีบทบาทเป็นให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ เป็น "การให้ ผู้เรียนสร้างความรู้" (construction) บทบาทของผู้สอนจะต้องช่วยสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ ผู้เรียน จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปในทางที่ ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ให้คำปรึกษาแนะนำทั้งทางด้านวิชาการและด้านสังคมแก่ผู้เรียน ดูแล ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา และประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน (Jonassen, 1992) เนื่องจาก การเรียนรู้ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองนี้ ขึ้นกับความสนใจของบุคคลซึ่งแต่ละคนมีความ สนใจที่แตกต่างกัน ผลการเรียนรู้จึงมีลักษณะหลากหลาย ดังนั้น การประเมินผลจึงจำเป็นต้องมีการ ประเมินตามจุดมุ่งหมายในลักษณะที่ยืดหยุ่นกันไปในแต่ละบุคคล หรืออาจใช้วิธีการที่เรียกว่า "socially negotiated goal" และการประเมินควรใช้วิธีการหลากหลาย ซึ่งอาจเป็นการประเมินจากเพื่อน แฟ้มผลงาน (portfolio) รวมทั้งการประเมินตนเองด้วยนอกจากนั้นการวัดผลจำเป็นต้องอาศัยบริบท จริงที่มีความซับซ้อนเช่นเดียวกับการจัดการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยบริบท กิจกรรม และงานที่เป็นจริง การ วัดผลจะต้องใช้กิจกรรม หรืองานในบริบทจริงด้วย ซึ่งในกรณีที่จำเป็นต้องจำลองของจริงมา ก็สามารถ ทำได้ แต่เกณฑ์ที่ใช้ควรเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในโลกของความเป็นจริง (real world criteria)

1.2.2. ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างชิ้นงาน (Constructionism)

ทฤษฎี "Constructionism" มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ของ Piaget เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ (Constructivism) ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือ Seymour Papert เสนอแนวคิดของทฤษฎีนี้ คือ การจัดการเรียนรู้ที่เกิดจากสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วย ตนเองของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างความรู้จากมุมมองของตนและนำความคิดของตนเอง ไป สร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่

ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาในโลก ก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองนั่นเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้ จะมีความหมายต่อผู้เรียน จะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และจะสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดี นอกจากนั้นความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้ ยังจะเป็นฐานให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2561; ทิศนา เขมมณี, 2561)

เนื่องจากทฤษฎี "Constructionism" และ "Constructivist" มีรากฐานมาจากทฤษฎีเดียวกันแนวคิดหลักจึงเหมือนกันจะมีความแตกต่างไปบ้างก็ตรงรูปแบบการปฏิบัติซึ่ง "Constructionism" จะมีเอกลักษณ์ของตนในด้านการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการให้ผู้เรียนสร้างสาระการเรียนรู้และผลงานต่าง ๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้ สิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญมากอีกประการหนึ่งก็คือ บรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดี ซึ่งควรมีส่วนประกอบ 3 ประการคือ (ทิศนา เขมมณี, 2561) 1) บรรยากาศที่มีทางเลือกหลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความชอบและความสนใจแตกต่างกัน การมีทางเลือกที่หลากหลายหรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดการทำการและการเรียนรู้ต่อไป 2) สภาพแวดล้อมที่มีกลุ่มคนวัยต่างๆ ความถนัด ความสามารถ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน จะเป็นประโยชน์เอื้อให้มีการช่วยเหลือกันและกัน การสร้างสรรค์ผลงานและความรู้ รวมทั้งการพัฒนาทักษะทางสังคมด้วย 3) บรรยากาศที่มีความเป็นมิตรเป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นใจ ปลอดภัย และเรียนรู้เป็นอย่างดีมีความสุข

สุชิน เพ็ชรรักษ์ (2548) ได้กล่าวถึงหลักการสำคัญของทฤษฎี Constructionism ดังนี้

1. การให้ผู้เรียนลงมือสร้างชิ้นงาน หรือองค์ความรู้ใหม่ จากการได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมภายนอก และความรู้ในตัวผู้เรียนเชื่อมสัมพันธ์กับประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมภายนอก
2. การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนเลือกทางเลือกในการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีความสุข เชื่อมโยงความรู้ใหม่และเก่าได้ ในส่วนผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้คอยอำนวยความสะดวก
3. การเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อม ให้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกัน และสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้ ได้รู้จักการปรับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ ในการแสวงหาความรู้จากแหล่งความรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียน เรียนรู้ว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไร เป็นผลให้เกิดพฤติกรรมที่ฝังแน่น

สอดคล้องกับ กุณิศรา จิตรชฎาวณิช (2562) กล่าวถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. สามารถใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสาระการเรียนรู้ และผลงานด้วยตนเอง รวมทั้งการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือ เปิดโอกาสสร้างความรู้

2. การบูรณาการความรู้ในหลายๆด้าน ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และศิลปศาสตร์ ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน และได้พัฒนาโปรแกรม รวมทั้งสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์อื่นๆ

3. สื่อธรรมชาติและวัสดุทางศิลปะ เช่น พาสติก สบู่ กระดาษ ดินเหนียว ไม้ โลหะ หรือสิ่งของเหลือใช้ เป็นต้น ซึ่งส่วนมากสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุในการสร้างความรู้ได้

4. สร้างบรรยากาศให้มีความเป็นมิตรเป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย สบายใจ สามารถเอื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข

5. ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ให้คำปรึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

6. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผลการเรียนรู้ เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยผู้สอนและเพื่อน การสังเกต การประเมินโดยแฟ้มสะสมงาน และจำเป็นต้องมีการประเมินทั้งด้านผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process)

1.2.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของ Simpson (Simpson's Model)

Simpson (1972) กล่าวว่า ทักษะมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางกายของผู้เรียน เป็นความสามารถในการเคลื่อนไหวหรือการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน ที่เกิดขึ้นจากการสั่งงานของสมอง และต้องมีความสัมพันธ์กับความรู้สึที่เกิดขึ้น ซึ่งทักษะนี้สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน หากได้รับการฝึกฝนที่ดี จะเกิดความถูกต้อง คล่องแคล่ว ความเชี่ยวชาญ ชำนาญการ และความคงทน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือทำงานที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อและการประสานงานของกล้ามเนื้อได้อย่างดี มีความถูกต้องและชำนาญ มีกระบวนการดังนี้

- 1) ขั้นการรับรู้ ให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะทำ โดยการสังเกตการทำงาน
- 2) ขั้นการเตรียมความพร้อม เป็นการปรับตัวทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ให้พร้อมต่อการเคลื่อนไหว หรือแสดงทักษะนั้นๆ

- 3) ขั้นการตอบสนองภายใต้การควบคุม เป็นโอกาสให้ผู้เรียนมีการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ อาจให้เขียนแบบ หรือลองฝึกลองถูกจนสามารถตอบสนองได้ถูกต้อง
- 4) ขั้นลงมือกระทำจนเป็นปกติที่ทำได้เอง ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ และเกิดความเชื่อมั่นในการทำสิ่งนั้นๆ
- 5) ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ ผู้เรียนได้ฝึกฝน จนทำได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญเป็นไปโดยอัตโนมัติ และด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง
- 6) ขั้นการปรับปรุงและประยุกต์ใช้ ช่วยให้ผู้เรียนปรับปรุงทักษะหรือการปฏิบัติของตนให้ดียิ่งขึ้น และประยุกต์ใช้ทักษะในสถานการณ์ต่างๆ
- 7) ขั้นการคิดริเริ่ม เมื่อสามารถปฏิบัติอย่างชำนาญ และประยุกต์ในสถานการณ์หลากหลาย จะเกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ เป็นส่วนช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความอดทน การปรับปรุงพัฒนาทักษะให้เชี่ยวชาญ มีคุณค่ายิ่งขึ้น

1.2.4 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – Based Learning: CBL)

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity – Based Learning : CBL) คือ แนวทางการออกแบบการสอนโดยเน้นพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น การค้นคว้า การคิด การทำงาน ฯลฯ การออกแบบการสอน ตามแนวทาง CBL สามารถจัดรูปแบบการสอนได้ 5 ขั้นตอนดังนี้ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ วิธีการกระตุ้นผู้เรียนนั้นส่งผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ผู้เรียนสนใจค้นหาความรู้ด้วยตนเอง โดยสามารถกระตุ้นความสนใจได้ เช่น 1) ใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ ผู้สอนควรคำนึงถึงการเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้จริงในชีวิตประจำวัน ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการเนื้อหานั้นให้เกี่ยวข้องกับผู้เรียน 2) การใช้สื่อมัลติมีเดีย ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่างๆ 3) การใช้เกมหรือกิจกรรม เพื่อเป็นการกระตุ้น ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสร้างแรงบันดาลใจกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกสื่อ และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องสอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับผู้เรียน จึงจะส่งผลให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่จะทำการเรียนการสอน

ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัยในบทเรียน แล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มจะตั้งตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้น โดยสมาชิกของแต่ละกลุ่มร่วมมือกันดำเนินการแก้ไขปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง ตามความสมัครใจ และความสนใจ ซึ่งผู้เรียนไม่ได้ถูกบังคับ ผู้เรียนจะเกิดความอยากรู้ด้วยตนเอง เป็นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพร้อมเปิดรับความรู้ และค้นหาเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ 3 การค้นคว้าและคิด เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาศึกษาเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษาตามกลุ่ม เวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม ให้ผู้เรียนได้คิด หลีกเลียงการตัดสินใจ และการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดแต่จะใช้วิธีการถามกลับ เช่น ทำไมถึงคิดแบบนั้น มีวิธีการอื่นที่ดีกว่าหรือไม่ หรือเพื่อนๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องแนะนำแหล่งความรู้ที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียนในการหาความรู้ แนะนำการเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้อง ให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และค้นคว้าความรู้ ผูกกระบวนการคิดและค้นคว้าหาคำตอบ รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่หาได้

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอ ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ค้นคว้าและคิดออกมา เป็นผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียน ดังนั้นเมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนนั้นจะได้ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา และจะเกิดประเด็นใหม่ๆ ที่ผู้เรียนต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง โดยผู้สอนจะทำหน้าที่ควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆ ให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหา การซักถามในชั้นเรียนเป็นวิธีการต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ๆ ที่มากกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอน และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนเต็มใจค้นหาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนปฏิบัติตามตลอดเวลาการเรียนรู้ โดยเน้นการประเมินให้ครอบคลุมพัฒนาการทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน ซึ่งมีวิธีการดังนี้ 1) ด้านความรู้สามารถประเมินด้วยวิธีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่างๆ นำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาด้านนี้เท่าไร 2) ด้านทักษะ เป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งสามารถใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric) ขึ้นอยู่กับการตั้งหัวข้อในการประเมินและรายละเอียดการประเมิน เช่น การประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ มีรายละเอียดที่จำเป็น คือ ด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถใช้การประเมินแบบรูบริก (Rubric) มีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะ แต่เป็นการตั้งหัวข้อคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดที่สอดคล้องกัน สิ่งใดที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ใดเกิดขึ้น จำเป็นที่ผู้สอนต้องคอยสังเกตการณ์ในชั้นเรียนและผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกันเป็นการประเมินรอบด้าน เพื่อความแม่นยำมากขึ้น อาจจะเป็นการโหวตให้คะแนนด้านต่างๆ หรือการแจกแบบสอบถาม เป็นต้น

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็นรำ ตามแนวคิดของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ ได้ดังตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์ทฤษฎี รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

รูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภท การเดินรำ	ทฤษฎี/ รูปแบบการจัดการเรียนรู้			
	ทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเอง	ทฤษฎีการสร้างความรู้ ด้วยตนเองโดยการ สร้างชิ้นงาน (Constructionism)	การสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (Creativity – Based Learning : CBL)	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทักษะปฏิบัติของ Simpson'
1. ขั้นการสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)			ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหา	1. ขั้นการรับรู้ในสิ่งที่ทำ 2. เตรียมความพร้อม ร่างกายจิตใจ อารมณ์ให้ พร้อมต่อการเคลื่อนไหว
2. ขั้นการปฏิบัติและ ประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)	1. ผู้เรียนมีกระบวนการ สร้างความรู้ การ ตระหนักรู้ และมี เป้าหมายการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง สามารถทำได้และ แก้ปัญหาได้จริง	1. ผู้เรียนสร้างความรู้ ในมุมมองของตนเอง และทำให้เห็นเป็น รูปธรรมที่ชัดเจน 2. สภาพแวดล้อมและ บรรยากาศที่ดีทำให้ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการ เรียนรู้	ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด	3. มีการตอบสนองต่อสิ่งที่ เรียนรู้ อาทิ การให้ เลียนแบบ ลงมือถูก จนสามารถทำได้ถูกต้อง 4. ลงมือทำได้เอง จนเกิด ทักษะ
3. ขั้นการสร้างสรรค์ และนำเสนอผลงาน การเดินรำ (Create and Performance)	2. ผู้สอนช่วยสร้าง แรงจูงใจ ให้ความ ร่วมมือ ช่วยเหลือ ผู้เรียนในการเรียนรู้	3. มีการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุ อุปกรณ์ มาใช้ประกอบ ในการสร้างสรรค์ ชิ้นงาน 4. การประเมินผลใช้วิธี ที่หลากหลาย เช่น ประเมินตนเอง โดย ผู้สอนและเพื่อน การ สังเกต แฟ้มสะสมงาน ผลงานและกระบวนการ	ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ ผู้เรียนนั้นจะ ได้นำเสนอผลงาน ขั้นตอนที่ 5ประเมินผล การประเมินผลกิจกรรม	5. ฝึกฝนจนชำนาญ คล่องแคล่วด้วยความ เชื่อมั่นในตนเอง 6. ปรับปรุงประยุกต์ใช้ ทักษะในสถานการณ์ต่างๆ 7. คิดริเริ่ม สร้างสรรค์ใหม่ ปรับการปฏิบัติไปตามที่ ผู้เรียนต้องการ

จากตาราง 1 ผลการสังเคราะห์ทฤษฎีและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) เป็นขั้นที่ผู้สอนแลกเปลี่ยนและสร้างประสบการณ์การเดินร่าพื้นฐาน และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ที่เกิดจากการฝึกทักษะการเดินร่ามาเชื่อมโยง และประยุกต์ใช้ในกิจกรรมที่มีรูปแบบท้าทายความคิด ได้คิดวิเคราะห์ ปัญหาที่หลากหลายรูปแบบเป็นรายบุคคลและกลุ่ม ขั้นที่ 3. ขั้นการสร้างสรรคและนำเสนอผลงานการเดินร่า (Create and Performance) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมกันกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานนวัตกรรมนันทนาการการเดินร่า และนำไปประยุกต์ใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการเดินร่าในชีวิตประจำวันเป็นรายบุคคลและกลุ่ม และมีการประเมินผลการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และผลงานนวัตกรรมนันทนาการการเดินร่าของผู้เรียน

2. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการประเภทการเดินร่า

- 1.1 ความหมาย และปรัชญานันทนาการ
- 1.2 ความมุ่งหมายของนันทนาการ
- 1.3 ประเภทของนันทนาการ
- 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการประเภทการเดินร่า
- 1.5 แนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมการเดินร่าสร้างสรรค์
- 1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเดินร่าสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของนันทนาการ

นันทนาการเป็นคำที่มาจากคำว่า “สันนนาการ” ซึ่งพระยาอนุমানราชชน หรือ เสถียรโกเศศ ได้บัญญัติไว้ ในปี พ.ศ. 2507 และตรงกับภาษาอังกฤษว่า Recreation อีกทั้ง นักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ เช่น สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้สรุปความหมายของนันทนาการไว้ ดังนี้ นันทนาการ คือการทำให้ร่างกายสดชื่น ได้สร้างพลังขึ้นมาใหม่ (Re-fresh or Re-creation) มีประเภทและรูปแบบของกิจกรรมที่หลากหลาย มีลักษณะเป็นกระบวนการ เปิดโอกาสให้บุคคลหรือชุมชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามความสนใจของตน และสร้างประสบการณ์โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อ และแรงจูงใจ เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน และสงบสุข หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม นอกจากนี้ นันทนาการ นับว่าเป็นสวัสดิการสังคม (Social

welfare) และสถาบันทางสังคม (Social institute) ซึ่งรัฐบาลและผู้บริหารท้องถิ่นจะต้องมีหน้าที่จัดบริการให้แก่ชุมชน เพื่อให้ประชาชนมีความเป็นอยู่ที่ดี และสร้างบรรยากาศของเมืองและประเทศให้น่าอยู่ และเทพระสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการหมายถึง กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์เป็นประโยชน์ มีคุณค่า สำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล คือการมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ คือการมีสุขภาพทางกายและสุขภาพจิตใจที่ดีมีความสุขอย่างสมบูรณ์ สอดคล้องกับ แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2560 – 2564 (สำนักนันทนาการ, 2563) ได้ให้คำจำกัดความว่า นันทนาการ หมายถึง การใช้เวลาว่างจากภารกิจงานประจำ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรม กระทำด้วยความสมัครใจและมีความพึงพอใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี นันทนาการจึงเป็นส่วนสำคัญในวิถีชีวิต

นอกจากนี้ นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการต่างประเทศ และนักทฤษฎีทางนันทนาการได้ให้ความหมายของนันทนาการ (Recreation) ที่ใกล้เคียงกันว่า นันทนาการคือ กิจกรรมที่ไม่ใช่การทำงาน จะเข้าร่วมในเชิงที่เกื้อประโยชน์ ซึ่งคำว่านันทนาการนั้นมาจากภาษาละติน คือ คำว่า recreation หมายถึงการทำให้กลับสมบูรณ์ดั้งเดิม (restoration) หรือ การฟื้นฟู (recovery) ซึ่งประยุกต์มาจากคำว่า re-creation ทางพลังงาน (energy) หรือการทำให้สมบูรณ์ดั้งเดิม ของความสมบูรณ์ในด้านจิตใจ จิตวิญญาณ และร่างกาย นอกจากนี้ Kraus (2000), McLean & Hurd (2012) ได้กล่าวว่า นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมทางร่างกาย จิตใจ สังคมและอารมณ์ ซึ่งมีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กิจกรรมกีฬา ศิลปะหัตถกรรม การแสดง เต้นรำ ดนตรี ละคร การท่องเที่ยว งานอดิเรก และกิจกรรมทางสังคม เป็นต้น มีการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือกลุ่มด้วยความเต็มใจ ที่เกิดจากแรงจูงใจภายในของบุคคลนั้นในช่วงเวลาสั้นๆ หรือตลอดช่วงชีวิตหนึ่งก็ได้ ผลลัพธ์จากการเข้าร่วมนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของบุคคล เป็นประโยชน์ต่อสังคม ที่ได้รับมากกว่าความสนุกสนาน

Richard F. (1997) ได้กล่าวถึงแนวคิดทางนันทนาการ คือ มุมมองของนันทนาการเป็นประสบการณ์การใช้เวลาว่าง ผลลัพธ์ที่คาดหวังในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของแต่ละบุคคล ซึ่งเป้าหมายของกิจกรรมนันทนาการที่ผู้ใช้บริการจะได้รับโอกาสในการเลือกกิจกรรมที่มีความหลากหลาย จากนั้นจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้น

อาจกล่าวโดยสรุปว่า นันทนาการ คือการทำให้สดชื่นสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของการเล่น การแสดงออกด้านกีฬา ศิลปะ การเต้นรำ ดนตรี งานอดิเรก หรือท่องเที่ยว เป็นต้น มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์ สุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน สุขสงบ และเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ พัฒนาคุณภาพชีวิตหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจหรือมีแรงจูงใจในช่วงเวลาว่างจากการทำงานประจำ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมถึงการเป็นสถาบันทางสังคม และสวัสดิการทางสังคม ที่ทางรัฐบาลและท้องถิ่นต่างๆ ต้องมีการจัดบริการให้กับชุมชน เพื่อสร้างบรรยากาศของท้องถิ่นและประเทศให้มีความน่าอยู่ เป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนของประเทศชาติอีกทางหนึ่ง

2.2 ปรัชญานันทนาการ

ปรัชญานันทนาการ (Philosophy of Recreation) เป็นปรัชญาประยุกต์ผสมผสานหลักแห่งเหตุผล ความรู้ ความเป็นจริง และความมีสุนทรี โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานปรัชญาบริสุทธิ์กับปรัชญาการศึกษา และทฤษฎีทางการศึกษา มาตีความแยกแยะแนวคิดทางนันทนาการ เพื่อประมวลเป็นเนื้อหาสาระใหม่ในการจัดนันทนาการให้เป็นระบบ เป็นการส่งเสริมความเข้าใจในกระบวนการทางนันทนาการ และสร้างทัศนคติที่ดีต่อนันทนาการ ดังนั้น ปรัชญานันทนาการ หมายถึง แนวความคิดหรือหลักการและวิธีการที่จะส่งเสริมบุคคลให้มาเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ โดยไม่หวังสินจ้างรางวัลใดๆ เพื่อต้องการให้บุคคลผ่อนคลายความเครียดของร่างกาย และจิตใจให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส และได้มีโอกาสแสดงออกในทางที่ถูกต้องเป็นที่ชื่นชมแก่ผู้อื่น โดยใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อ สร้างศักยภาพของบุคคลทั้งทางร่างกาย และจิตใจ เพื่อพัฒนาบุคคลไปสู่เป้าหมายที่พึงประสงค์ คือ มีสัจจะแห่งตน (Self Realization) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี (Human Relationship) มีประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ (Economic Efficiency) และมีความรับผิดชอบ (Responsibility) (สำนักนันทนาการ, 2562) เพื่อให้เกิดความลึกซึ้งในปรัชญานันทนาการ และได้พินิจนำมาประยุกต์เข้ากับปรัชญานันทนาการ ใคร่ขอยกพระราชจริยาวัตรของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มาประกอบการอธิบาย ซึ่งมีสาระที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 องค์ ดังนี้

1. องค์แห่งทฤษฎีกับการปฏิบัติ พระองค์ทรงเห็นความสำคัญของทฤษฎี หรือความรู้ทางวิชาการนั้นจะไม่มีประโยชน์เลย หากไม่ได้มีการนำไปปฏิบัติให้เกิดผลตามความต้องการได้ ซึ่งตรงกับปรัชญานันทนาการในการส่งเสริมให้บุคคลมีนันทนาการในวิถีชีวิต ซึ่งจะต้องทำให้กิจกรรมนันทนาการยังประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างแท้จริง ดังนั้น จำเป็นต้องศึกษาในหลักทฤษฎีให้

ท่องแท็ก่อน แล้วจึงนำไปปฏิบัติอย่างจริงจัง และควบคู่กันไปโดยตลอด เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามปรัชญานันทนาการ

2. องค์แห่งความรู้และคุณธรรม พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงมีพระราชดำริให้ประชาชนตระหนักว่า การพัฒนาคนให้มีคุณค่า มีความสุขสมบูรณ์ทั้งตนเอง และสังคมนั้น นอกจากการหาความรู้ใส่ตัวแล้ว ต้องมีคุณธรรมในจิตใจด้วย พระองค์ทรงเล็งเห็นว่าความรู้ที่เหมือนเครื่องยนต์ที่ทำให้รถยนต์เคลื่อนไหวได้ ส่วนคุณธรรมเป็นเสมือนหางเสือหรือพวงมาลัย ที่ทำให้รถยนต์นั้นดำเนินไปถูกทาง ซึ่งสอดคล้องกับปรัชญานันทนาการ กล่าวคือ การใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อสร้างศักยภาพของบุคคลทางร่างกายแล้ว จะต้องทำให้กิจกรรมนันทนาการจรโลงคุณธรรมประจำใจให้ถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อพัฒนาบุคคลไปสู่เป้าหมายที่พึงประสงค์

3. องค์แห่งการพัฒนาตนและส่วนรวม พระองค์ทรงเล็งเห็นว่าเสรีภาพส่วนบุคคลเป็นสิ่งจำเป็นที่มนุษย์ต้องมี สอดคล้องกับปรัชญานันทนาการที่มุ่งส่งเสริมบุคคลให้มาร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ เพื่อพัฒนาบุคคลไปสู่เป้าหมายที่พึงประสงค์ อันก่อให้เกิดการพัฒนา และเกิดประโยชน์แก่ส่วนรวมและสังคม

จากปรัชญานันทนาการ ที่ใคร่ยกมาดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า ปรัชญานันทนาการเป็นสื่อกลางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ให้เห็นคุณค่าของนันทนาการ ซึ่งจำเป็นต้องสามารถนำไปปฏิบัติให้เกิดผลสัมฤทธิ์ และเป็นเครื่องมือกำหนดแนวทาง กระบวนการ และจุดมุ่งหมายของการกระทำ ให้เป็นผู้มีหลักการ มีเหตุผล เป็นผู้ที่มีความรู้พร้อมด้วยคุณธรรม เพื่อพัฒนาการไปสู่เป้าหมายที่ควรเรียนรู้และปฏิบัติ ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมส่วนรวม

2.3 ความมุ่งหมายของนันทนาการ

ความมุ่งหมายของนันทนาการมีมากมายหลายประการ ซึ่งพอจะสามารถแบ่งเป็น 4 ประการ ดังนี้ (สำนักนันทนาการ, 2562)

1. จุดมุ่งหมายทางร่างกายและจิตใจ ย่อมเกิดประโยชน์โดยตรงและโดยอ้อม ทั้งต่อร่างกายและจิตใจ คือ เพื่อส่งเสริม ฟิ้นฟูสภาพความล้าของร่างกาย จิตใจหลังจากทำงาน และสมรรถภาพร่างกาย จิตใจหลังการเจ็บป่วย เพื่อส่งเสริมสุขนิสัยและสุขปฏิบัติ เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์เพราะโดยธรรมชาติมนุษย์มีความต้องการที่จะเล่นมากกว่าทำงาน

2. จุดมุ่งหมายทางด้านอารมณ์และสติปัญญา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานอันเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด ส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาว่างอย่างฉลาดและเกิดประโยชน์ ส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออกตามเอกภาพแห่งตน และเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพทางด้านอารมณ์สติปัญญา

3. จุดมุ่งหมายทางด้านสังคมและวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน สร้างความคุ้นเคยและสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มบุคคลหรือสังคม เป็นการฝึกฝนลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ให้อัจฉกรปรับปรุงตนเองให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น และเป็นการอนุรักษ์ สะท้อนให้เห็นแนวความคิดค่านิยมประเพณี วัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ อันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา

4. จุดมุ่งหมายด้านจริยธรรมและคุณธรรม เพื่อส่งเสริมความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา คือ รู้จักการให้อภัย รู้แพ้ รู้ชนะ ส่งเสริมให้ยอมรับฟังความคิดเห็นของกลุ่มหรือของบุคคลอื่น ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะหรือในชุมชน ฝึกฝนให้มีมารยาทในการแสดงออกทั้งในขณะที่เป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักการให้ความร่วมมือเพื่อเผื่อแผ่และรับผิดชอบ และส่งเสริมให้อัจฉกรปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎกติกาได้อย่างถูกต้อง ยุติธรรม

สรุปได้ว่า นันทนาการ มีจุดมุ่งหมาย ทางด้านร่างกาย และจิตใจ ในการส่งเสริมฟื้นฟูสภาพความกล้าของร่างกาย และจิตใจหลังการทำงาน และสมรรถภาพทางการ จิตใจหลังการเจ็บป่วย ด้านอารมณ์และสติปัญญา ให้เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด ส่งเสริมให้อัจฉกรใช้เวลาว่าง อย่างชาญฉลาด และเกิดประโยชน์ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออก ถ้าสังคม เกิดประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน สร้างความคุ้นเคย สร้างมนุษยสัมพันธ์ ฝึกฝนลักษณะ การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี การปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ดี ด้านคุณธรรม ส่งเสริมความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา จากการให้อภัย ยอมรับ และฟังความคิดเห็น ของพบคนอื่น ฝึกฝนการมีมารยาทในการอยู่ร่วมกันในสังคม

2.4 ประเภทของนันทนาการ

ประเภทของนันทนาการ สามารถแบ่งออกได้ 11 ประเภท ดังนี้ (สำนักนันทนาการ, 2562)

1. นันทนาการประเภทเกมกีฬาและการละเล่น

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย ใช้พลังกำลังและไหวพริบในการประกอบกิจกรรม จากกิจกรรมง่าย ๆ ที่เรียกว่า การเล่น พัฒนาเป็นการแข่งขัน เรียกว่า เกม และเมื่อต้องใช้ทักษะทางกายมากขึ้น ซับซ้อนขึ้น มีกฎ กติกาชัดเจนขึ้น เรียกว่า กีฬา ก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านสมรรถภาพทางกาย ความสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำทาย และเสริมสร้างความสามัคคีแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น ชักเย่อ ตีจับ หมากเก็บ วิ่งข้ามสาร มอญซ่อนผ้า ว่าวไทย ตะกร้อลอดห่วง แอ่ลงรู เกมเบ็ดเตล็ด เกมเตรียมความพร้อม ฟุตบอล วายน้ำ เทนนิส วิ่งมาราธอน เป็นต้น

2. นันทนาการประเภทการเต้นรำ

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ต้องใช้เสียงเพลง หรือการบรรเลงเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ การเคลื่อนไหวร่างกายในลีลาท่าทางต่างๆ ซึ่งสามารถใช้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นหรือชนชาติต่างๆ ได้ ช่วยพัฒนาจังหวะการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงเป็นการเปิดโอกาสในการเข้าสังคมอีกด้วย เช่น การรำไทย การฟ้อน การซึ้ง การเต้นรำพื้นเมือง รำวงพื้นบ้าน การเต้นลีลาศ การเต้นบัลเล่ต์ การเต้นบาสโลป เป็นต้น

3. นันทนาการประเภทศิลปะและหัตถกรรม

เป็นกิจกรรมนันทนาการด้านงานฝีมือ งานประดิษฐ์ และงานศิลปะต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องใช้มือในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเป็นการส่งเสริมการพัฒนาทักษะความสามารถด้านงานฝีมือ ส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องความสวย ความงาม ความซาบซึ้งในผลงาน สร้างความสุขและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น งานฝีมือ งานประดิษฐ์ งานไม้ งานปั้น งานแกะสลัก การจักสาน การเย็บปักถักร้อย การวาดเขียน จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น

4. นันทนาการประเภทการร้องเพลงและดนตรี

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับการร้องเพลง การเล่นดนตรี ที่สื่อสารและถ่ายทอดแสดงความรู้สึกของผู้เล่นและผู้ร้อง ก่อให้เกิดการผ่อนคลายความเครียด สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินทั้งผู้ฟัง ผู้ร้อง และผู้เล่น เช่น การฟังเพลง การร้องเพลง การเล่นดนตรีไทย หรือดนตรีสากล

5. นันทนาการประเภทภาษาและวรรณกรรม

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เกิดจากจินตนาการ และการคิดที่ถูกเรียบเรียง และนำเสนอเนื้อหาสาระที่น่าสนใจโดยการอ่าน การเขียน หรือการพูด ช่วยพัฒนาทักษะทางการคิด และจินตนาการ ส่งเสริมการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และเสริมสร้างความรู้ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น กิจกรรมการอ่าน อาทิ หนังสือพิมพ์ การ์ตูน นวนิยาย สารคดี กิจกรรมการเขียน อาทิ การเขียนบันทึก การเขียนหนังสือ การเขียนบทละคร การแต่งกลอน กิจกรรมการพูด อาทิ การเล่านิทาน การกล่าวสุนทรพจน์ การโต้วาที เป็นต้น

6. นันทนาการประเภทการแสดงและการละคร

เป็นกิจกรรมนันทนาการด้านการแสดงที่มีการผูกเรื่องราว โดยอาจสร้างจากจินตนาการ หรือแต่งเติมจากเค้าโครงเรื่องจริง จากนั้นจึงสื่อสารออกมาด้วยการแสดง ในรูปแบบต่างๆ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การกล้าแสดงออก สร้างความรู้สึกและอารมณ์ร่วม สร้างความสนุกสนาน

ผลิตเพลินให้แก่ทั้งผู้แสดงและผู้ชม เช่น โขน ละครพื้นบ้าน ละครชาตรี ละครหุ่นคน ละครเวที ละครใบ้ หนังตะลุง ลิเก การแสดงหุ่นกระบอก จั๋ว ละคร ภาพยนตร์ เป็นต้น

7. นันทนาการประเภทงานอดิเรก

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เกิดจากความสนใจในสิ่งหนึ่งสิ่งใดเป็นพิเศษ และทำเป็นประจำในยามว่าง ทำให้เกิดสุนทรียภาพ หรือทักษะความชำนาญพิเศษบางอย่างแก่ตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าในชีวิต สร้างความเพลิดเพลิน พัฒนาทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ในด้านต่างๆ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น สะสมแสตมป์ สะสมเหรียญ สะสมธนบัตร สะสมพระเครื่อง การประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ งานฝีมือ การถ่ายรูป การตกแต่งบ้าน การปลูกต้นไม้ การเลี้ยงสัตว์ การทำอาหาร เป็นต้น

8. นันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง และนอกเมือง

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่ทำกลางแจ้ง นอกสถานที่ หรือนอกเมือง ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกิดการเรียนรู้และมีโอกาสได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ สร้างสีสัน ความสดชื่น และประสบการณ์ใหม่ๆ ในชีวิต นอกจากนี้ยังมีโอกาสได้ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน เช่น การท่องเที่ยว กางเต็นท์ การอยู่ค่ายพักแรม ทักษะศึกษา ปีนเขา เดินป่า ขี่จักรยานชมเมือง พายเรือคายัค ล่องแก่ง นั่งบอลลูน ดำน้ำดูปะการัง เป็นต้น

9. นันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้พบปะ พูดคุย ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อก่อให้เกิดมิตรภาพใหม่ๆ เสริมสร้างความเข้าใจ ความสามัคคี และความสัมพันธ์อันดีของคนในสังคม เช่น งานเลี้ยงรุ่น งานเลี้ยงสังสรรค์ งานวันเกิด งานวันปีใหม่ งานเลี้ยงภายในบริษัท งานสำคัญต่างๆ ของคนในชุมชน กิจกรรมของชุมชน เป็นต้น

10. นันทนาการประเภทกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น กิจกรรมในวันสำคัญ กิจกรรมทางศาสนา งานเทศกาล งานตามขนบธรรมเนียม ประเพณี เพื่อยกย่องบุคคลสำคัญ เป็นเกียรติแก่บุคคลหรือหน่วยงาน ส่งเสริมการท่องเที่ยว เศรษฐกิจ โดยเผยแพร่เอกลักษณ์ของคนไทยหรือเพื่อสืบสานขนบธรรมเนียม ประเพณี หรือกิจกรรมทางศาสนา เช่น งานเฉลิมพระเกียรติในโอกาสต่างๆ งานลอยกระทง งานแห่เทียนพรรษา งานสงกรานต์ งานบุญบั้งไฟ เทศกาลตรุษจีน เทศกาลดอกไม้เมืองหนาว เทศกาลคริสมาสต์ เทศกาลดนตรี ประเพณีแข่งเรือยาว เป็นต้น

11. นันทนาการประเภทการบริการอาสาสมัคร

เป็นกิจกรรมนันทนาการที่มุ่งช่วยเหลือเกื้อกูลผู้คน ชุมชน หรือสังคมด้วยจิตอาสา สามารถทำได้ในทุกๆ ระดับของสังคม เริ่มตั้งแต่จิตอาสาในระดับบุคคล ระดับครอบครัว ระดับชุมชน ไปจนถึงระดับประเทศ ส่งเสริมคุณธรรมในสังคม มุ่งเน้นความร่วมมือ และการสมัครใจให้ความช่วยเหลือกันในสังคม โดยไม่หวังผลตอบแทน เช่น จิตอาสาพระราชทาน การช่วยเหลือผู้ประสบภัย การปลูกป่า การอ่านหนังสือเสียงให้คนตาบอด กิจกรรมค่ายอาสา การทำงานมูลนิธิ สมาคม องค์กร การกุศล การเป็นลูกเสือ ยุวกาชาด เนตรนารี และผู้บำเพ็ญประโยชน์ การสร้างปะการังเทียม คุรุอาสา ตามพื้นที่ห่างไกล เป็นต้น

ทั้งนี้สรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินชีวิต เป็นวิธีการสร้างพลังความสุขของมนุษย์ เมื่อต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง ต้องประสบความเครียด ความทุกข์ ความเศร้าหมองต่างๆ การที่มนุษย์รู้จักใช้ความสามารถทางนันทนาการได้อย่างถูกต้อง จะเป็น การเติมพลังแห่งความสุขให้กับตนเอง บุคคลรอบข้าง และสังคมให้สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้อย่างมีความสุข และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

3. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการประเภทการเต้นรำ (Recreational Dances)

3.1 ความหมายของการเต้นรำ

การเต้นรำเป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทหนึ่ง ที่มีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ เป็นกิจกรรมที่แพร่หลายเป็นที่สนใจกว้างขวางมากขึ้น ได้มีการพัฒนารูปแบบต่างๆ กันในแต่ละยุคสมัย สืบเนื่องจากการมีกิจกรรมพลศึกษา เกม กีฬา การออกกำลังกาย และการเต้นรำ มีปรากฏอยู่ในวรรณกรรมและศิลปกรรมเสมอ ปัจจุบัน การเต้นรำได้จัดให้มีการสอนในทุกระดับการศึกษา การเต้นรำเป็นกิจกรรมซึ่งต้องใช้ความแข็งแรง ความอ่อนตัว ความคล่องตัว และความสัมพันธ์กันของประสาทและกล้ามเนื้อ นักศิลปินและนักปราชญ์หลายท่านให้ความหมายการเต้นรำ อาทิ

สุรางค์ศรี เมธานนท์ (2528) กล่าวว่า การเต้นรำ คือ การรวมเอาการเคลื่อนไหว เบื้องต้นเข้าด้วยกันเป็นแบบของการเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะดนตรี รวมทั้ง รัศสุษฎิ บุญชลอ (2539) กล่าวถึงการเต้นรำ คือ กิจกรรมที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายให้เข้ากับอัตราความช้า เร็วของตัวโน้ต โดยให้มีอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมกับการเคลื่อนไหวนั้นๆ ช่วยเสริมการเรียนรู้ทักษะแห่งการเคลื่อนไหว ได้พัฒนาความรู้ทางจังหวะดนตรี มีการพัฒนาความแข็งแรง ความว่องไว การทรงตัว และความอดทน จะช่วยให้ผู้เรียนหรือผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำได้เรียนรู้หลักการความรับผิดชอบ รู้หลักปฏิบัติทางสังคม การเต้นรำพื้นเมือง อาจเป็นสื่อกลางให้เกิดความเข้าใจอันดีในระหว่างการแข่งขันในวัฒนธรรมในชาติอื่น และรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม การเต้นรำ

พื้นเมืองยังเป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นชัดเจนถึงวิถีชีวิตของคนในแต่ละประเทศ เช่น การแต่งกาย ประเพณี ศิลปะ ดนตรี ตำนานและคุณค่าทางด้านอารมณ์ การเต้นรำให้ความสนุกสนาน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ความเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานความรับผิดชอบในสิ่งต่างๆ เมื่อได้เต้นรำจะทำให้รู้สึกผ่อนคลายและทำให้ได้พบเพื่อนใหม่ได้ง่ายขึ้น เปิดตัวเปิดใจรับสิ่งใหม่ๆที่จะเข้ามาสู่ชีวิต สอดคล้องกับ Mackrell (2019) ได้กล่าวถึงการเต้นรำไว้ว่า เป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายในลักษณะที่เป็นจังหวะไปพร้อมกับเพลง เคลื่อนไหวไปในพื้นที่ที่กำหนด มีจุดประสงค์เพื่อแสดงความคิดหรือปล่อยพลังอารมณ์ให้ผลิตพลินไปกับการเคลื่อนไหว ทั้งนี้การเต้นรำสามารถแบ่งออกตามลักษณะพื้นฐานอย่างง่ายที่แสดงให้เห็นชัดเจน ได้แก่ การเต้นรำในลักษณะการแสดงในโรงมหรสพ, การเต้นรำในลักษณะความเชื่อทางวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา, และการเต้นรำในลักษณะเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ การเต้นรำในลักษณะดังกล่าวนั้นจะเป็นความสามารถที่แตกต่างกันของเชื้อชาติ วัฒนธรรม การเต้นรำแบบมีอสมัครเล่นและมีอาชีพ รวมถึงประเภทและสไตล์การเต้น ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาการเต้นรำในลักษณะของการพักผ่อนหย่อนใจหรือในบริบทของนันทนาการไว้ดังนี้

The Sport dance Centre (2015) กล่าวว่า การเต้นรำทางนันทนาการเป็นการกระทำในลักษณะเพื่อการเข้าสังคม เพื่อการศึกษาและเพื่อการดูแลสุขภาพเป็นหลัก ทั้งยังช่วยควบคุมน้ำหนักและรูปร่าง ช่วยในการจัดการกับความเครียด ช่วยฟื้นฟูสภาพร่างกายและจิตใจ กิจกรรมการเต้นรำเพื่อการนันทนาการสามารถเต้นรำได้ในห้องเรียนเต้นรำ หอประชุม ในที่คลับ และงานสังคมต่างๆ และ Stevens and Milligan (2018) การเต้นรำเชิงนันทนาการ หมายถึง การเต้นรำในรูปแบบพื้นฐานเพื่อเป็นประโยชน์ทางสังคม การศึกษาและเพื่อสุขภาพเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นการเต้นรำทางสังคม การเต้นรำแบบอสมัครเล่น และการแสดงการเต้นรำ รวมทั้งแนวคิดของ Viridure (2016) กล่าวถึงการเต้นรำในบริบทของกิจกรรมนันทนาการนั้น เป็นการเต้นรำเพื่อความสนุกสนานและเพื่อออกกำลังกาย อาจมีโครงสร้าง มีข้อกำหนดเพียงเล็กน้อย ไม่ซับซ้อน ผู้เข้าร่วมการเต้นรำเชิงนันทนาการไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้หรือทักษะทางการเต้นรำ การได้อิสรระในการสวมใส่เสื้อผ้าให้มีความคล่องตัว การได้เรียนรู้การออกแบบท่าเต้น การได้เป็นช่างปรับแต่งเสื้อผ้าให้เหมาะสมกับบุคลิกของตนเอง การได้กลับเข้ามาร่วมเต้นรำกับเพลงที่แตกต่างกันในแต่ละสัปดาห์ การได้มีความสุขสนุกสนานร่วมกับเพื่อน หรือได้ทำความรู้จักกัน ทั้งนี้ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) ได้กล่าวถึงกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ คือ การเคลื่อนไหวร่างกาย โดยให้เข้ากับจังหวะดนตรีมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนานส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ แสดงออกถึงเอกลักษณ์และวัฒนธรรม และส่งเสริมการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน

จากแนวคิดความหมายของนักศิลปินและนักปราชญ์ข้างต้น อาจสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ คือ การใช้ส่วนต่างๆของร่างกาย ในการเคลื่อนไหวตั้งแต่ในระดับพื้นฐานของการเคลื่อนไหวไปสู่ท่าเต้นรำอย่างเป็นรูปแบบ มีการสร้างสรรค์ ออกแบบท่าเต้นรำให้สอดคล้องกับจังหวะดนตรี หรือเพลง มีอัตราจังหวะช้า-เร็ว ให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มวัย บุคลิกภาพของนักเต้นรำ เพื่อความสนุกสนาน และเสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกาย

3.2 กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ (Recreational Dances)

ในการจัดกิจกรรมการเต้นรำในระดับมหาวิทยาลัย จำแนกได้ดังนี้ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Fundamental Movements) การเคลื่อนไหวประกอบเพลงและเกมการเล่นประกอบเพลง (Action Song and Singing Games) กิจกรรมสร้างสรรค์ (Creative rhythms) การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) การลีลาศ (Social Dance) การเต้นโมเดิร์นแดนซ์ (Modern Dance) เป็นต้น

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2561) ได้แบ่งประเภทการเต้นรำ ได้ดังนี้

1. การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) คือลักษณะการเต้นรำที่มีการถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น มีการคิดค้นท่าเต้นต้นแบบ และฝึกฝนจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงความเชื่อ และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ จะแสดงการเต้นรำในงานประเพณี โอกาสพิเศษ หรือเทศกาลพิเศษ เช่น เทศกาลสงกรานต์ งานประเพณีทางศาสนา เป็นต้น การเต้นรำพื้นเมืองมี 4 แบบ คือ

1.1 การฟ้อนรำพื้นเมืองของไทย (Thai Folk Dance) ได้แก่ ระบุว่า ฟ้อนของแต่ละภาค เช่น การแสดงพื้นเมือง 4 ภาคของไทย ได้แก่ การรำฟ้อนเล็บ มโนราห์ รำกลองยาว รำวงมาตรฐาน

1.2 การเต้นรำแบบนานาชาติ (International Folk Dance) ได้แก่ การเต้นรำตามแบบเฉพาะของชาตินั้นๆ ทั่วโลก เป็นการแสดงถึงวัฒนธรรมประเพณี และสร้างความเพลิดเพลิน

1.3 การเต้นรำแบบลีลาศ (Social Dance) เป็นการเต้นรำเฉพาะพวกขุนนาง และกลุ่มคนชนชั้นสูงในสมัยก่อน ได้แก่ การเต้นบอลรูมแดนซ์ (Ballroom Dance) เช่น จังหวะวอลซ์ แทงโก้ ควิกสเต็ป สโลว์ฟอกทรอด และควิกวอลซ์ การเต้นลาตินอเมริกา (Latin American) เช่น จังหวะคิบบัน รัมบ้า ไจฟ์ ชะชะซ่า แซมบ้า เป็นต้น และประเภทเบ็ดเตล็ด เช่น จังหวะบิกิน อเมริกันรุมบ้า กัวราซ่า ตะลุง ฯลฯ ซึ่งในปัจจุบันได้พัฒนาให้มีรูปแบบที่ได้มาตรฐาน กลายเป็นกีฬาลีลาศ (Dance Sport)

1.4 นาฏศิลป์สากล ได้แก่ การเต้นบัลเลต์ แจ๊ส แท็ป เบรกแดนซ์ เป็นต้น เป็นการเต้นรำที่ช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อ สร้างความสุนทรีย์ เป็นการเต้นคนเดียว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มก็ได้

2. กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) คือการนำจังหวะดนตรี หรือเพลง มาประกอบการเคลื่อนไหว เป็นการเคลื่อนไหวตามความหมายของบทเพลง เนื้อร้อง หรือการเลียนแบบท่าทางเสียงร้องของสัตว์ในการเต้นรำแบบสร้างสรรค์ของเด็ก ทั้งนี้เพื่อสร้างความสนุกสนาน พัฒนาทักษะกลไกของการเคลื่อนไหวร่างกาย และเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย ซึ่งจัดแบ่งกิจกรรมออกเป็นกลุ่ม ดังนี้

2.1 การเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Motion Song) เป็นการท่าทางหรือเคลื่อนไหวตามจังหวะทำนองเพลง เช่น เพลงฝนตก เพลงนกกาโบยบิน ฯลฯ

2.2 การเล่นเกมประกอบเพลง (Singing Games) เป็นการเล่นแบบง่ายๆ โดยอาศัยทำนองดนตรีหรือจังหวะเพลงประกอบการเล่น เพื่อผ่อนคลายอารมณ์

2.3 การออกกำลังกายประกอบดนตรี (Music Exercise) เป็นการบริหารร่างกายตามจังหวะดนตรี ทำนองเพลง โดยจัดเป็นท่าชุดการบริหารร่างกาย

2.4 การเต้นแบบสร้างสรรค์ (Creative Dance) เป็นการประยุกต์การเต้นรำทั้งของไทย และต่างชาติมาผสมผสานกันเพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเพื่อการศึกษาเรียนรู้

3.3 ความมุ่งหมายของการเต้นรำ

รังษฤษฎี บุญชลอ (2539) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายของการเต้นรำไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาให้เกิดทัศนคติทางสังคมอันพึงปรารถนาจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. เพื่อพัฒนาความเข้าใจ และเคารพในเชื้อชาติ หรือมรดกทางสังคมของตนเองและชนชาติอื่น
3. เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งในจังหวะดนตรี และลักษณะที่เป็นธรรมชาติ
4. เพื่อให้เกิดความคิดริเริ่ม มีเจตคติที่ดีต่อการเต้นรำและการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ในการทำงานระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ
6. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการด้านมนุษยสัมพันธ์ ปรับตนให้เข้ากับสังคมหมู่คณะ
7. เพื่อเปิดโอกาสให้แสดงออกตามความรู้สึกนึกคิด ตามความรู้ความสามารถของตนเองอันเป็นแนวทางการส่งเสริมความคิดริเริ่ม
8. เพื่อให้เกิดทักษะและความรู้พื้นฐานในขอบข่ายของการเต้นรำ

จากความมุ่งหมายของการเต้นรำ สรุปได้ว่า การเต้นรำมุ่งพัฒนาการเข้าร่วมกิจกรรมในสังคม ส่งเสริมความเข้าใจ ตนเองและผู้อื่น ให้เกิดความซาบซึ้ง ในด้านดนตรี และธรรมชาติ ส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมการทำงานประสานสัมพันธ์ของระบบกล้ามเนื้อและ

สมอง การมีมนุษยสัมพันธ์ ที่ดีการเข้ากับสังคม และหมู่คณะ ให้โอกาสได้แสดงออก ถึงความคิดริเริ่ม เกิดความรู้พื้นฐานในการเดินร่ำ และมีเจตคติที่ดีต่อกันเดินร่ำและการเคลื่อนไหว

3.4 ประโยชน์ของการเดินร่ำ

การเดินร่ำมีประโยชน์มากมายและเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปตั้งแต่สมัยกรีก โรมัน โบราณ และนักปรัชญาได้ยอมรับและเล็งเห็นถึงประโยชน์ของการเดินร่ำเป็นอย่างมาก เพราะการเดินร่ำก่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลและถือเป็นกิจกรรมทางนันทนาการ พร้อมทั้งช่วยพัฒนารักษาไว้ซึ่งสุขภาพที่ดี บุคคลที่เข้าร่วมจะได้รับประโยชน์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์และวัฒนธรรม (รังสฤษฎ์ บุญชลด, 2539; อติศัย ใจกาวัง, 2561)

1. ประโยชน์ทางด้านร่างกาย กิจกรรมการเดินร่ำเป็นการออกกำลังกายควบคู่กับการ ทำกิจกรรมของสังคม ช่วยให้มีทรวดทรงและบุคลิกสง่างาม การทำงานของระบบต่างๆ ของร่างกายดี ยิ่งขึ้น เช่น การทรงตัว ความว่องไว และความอดทนของร่างกาย ช่วยในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุข ไม่เจ็บป่วย ช่วยพัฒนาทักษะของระบบกล้ามเนื้อ และระบบประสาท

2. ประโยชน์ทางด้านสังคม เป็นการเปิดโอกาสในการเข้าสมาคมกับคนอื่น ๆ ช่วย สร้างมนุษยสัมพันธ์ ต้องมีการปรับตัวและฝึกมารยาทลักษณะต่างๆ ทั้ง ความสุภาพ อ่อนโยน ความ นับถือ ความร่วมมือ ทำให้มีเพื่อนและสมาชิกเพิ่มขึ้น ทำให้มีความซาบซึ้งในวัฒนธรรมของประเทศ ต่างๆ มากขึ้น พัฒนางานอดิเรกที่เกี่ยวข้องกับการเดินร่ำพื้นเมือง เช่น ประวัติการเดินร่ำในประเทศ ต่างๆ ประเพณี ดนตรี อุปกรณ์ ที่ใช้ในการเดินร่ำ เรียนรู้มารยาททางสังคม เรียนรู้บุคคลต่างๆ สามารถ ปรับปรุงตัวเองให้เข้ากับสังคมหมู่คณะได้ง่าย

3. ประโยชน์ทางด้านจิตใจ -อารมณ์ เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน เหมาะ สำหรับคนทุกประเภท ฝึกความกล้าแสดงออก เพราะกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำจะใช้ทักษะอย่าง ง่ายๆ ก่อน และประสบการณ์ที่ได้รับอาจนำไปประยุกต์ปรับปรุงแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อีกด้วย ได้พัฒนาจังหวะ และแบบของการเคลื่อนไหวในการประสานงานที่ดี ช่วยให้เป็นที่ยอมรับของสังคม เป็นการสร้างความรู้สึที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด พัฒนาบุคลิกภาพให้มีความ สง่างาม มีอารมณ์อ่อนโยนซาบซึ้งสิ่งที่สวยงาม

4. ประโยชน์ทางด้านวัฒนธรรม เป็นสื่อกลางในการสร้างความยอมรับ การดำรงไว้ ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความเข้าใจอันดีงาม และยอมรับ วัฒนธรรมต่างถิ่น

5. พัฒนาสมองและความสัมพันธ์ของร่างกาย จากการวิจัยพบว่า การเคลื่อนไหว สามารถกระตุ้นการเจริญเติบโตของเซลล์สมองใหม่และส่งเสริมการเรียนรู้ การเคลื่อนไหวจะช่วยเพิ่ม

การเรียนรู้ใน 3 ระดับ ได้แก่ 1. การเพิ่มประสิทธิภาพความคิด ความสนใจและแรงจูงใจ; 2. เป็นการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้เซลล์ประสาทเกิดการเชื่อมโยงกันซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการเข้าสู่ข้อมูลใหม่; 3. เป็นการกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาเซลล์ในส่วนขอระบบประสาทอัตโนมัติ (Ratay, 2008)

6. พัฒนาการคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดที่แปลกใหม่ มีคุณค่า เป็นประโยชน์และเหมาะสมต่อการแก้ปัญหาได้จริง ความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เต็มรามีความสุข ความสนุก เสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดีอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข ในการประชุมเซอร์เคนโรบินสัน, นักเขียนและผู้นำประเทศในการปฏิรูปการศึกษา อุตสาหกรรมและนวัตกรรมกล่าวว่า เราจะให้ความรู้แก่ผู้ที่มีขีดความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ปีกัสโซเคยบอกว่าเด็กทุกคนมีความเป็นศิลปินมาแต่กำเนิด ความคิดสร้างสรรค์ในขณะนี้เป็นสิ่งสำคัญในการศึกษาเช่นเดียวกับการรู้หนังสือ ซึ่งเราควรจะรักษาไว้ Robinson (2006) เกิดจากการที่นักเต้นรำได้เรียนรู้ผ่านความรู้สึก ผ่านระบบประสาทการรับรู้จะนำพาไปสู่ความเข้าใจตัวเองและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การเรียนรู้ที่จะอำนวยความสะดวกให้ร่างกายของนักเต้นรำ ความรู้สึกที่เพิ่มขึ้นของการเคลื่อนไหวร่างกายในด้านรูปทรงของร่างกาย การได้เห็น และมีการตอบสนองต่อภาพที่เห็น และจากเสียงดนตรีที่ได้ยิน สัมผัสจากการวิ่งด้วยเท้าเปล่า การเคลื่อนไหวเฉพาะทาง และจากประสบการณ์การรับรู้จากธรรมชาติ ศิลปะ วัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน (Kassandra, Chalk & Law, 2003)

จะเห็นได้ว่า การเต้นรำมีประโยชน์ทางด้านร่างกาย เป็นการออกกำลังกายควบคู่กับการเข้าร่วมสังคม พัฒนาบุคลิกภาพ ทักษะการใช้กล้ามเนื้อและระบบประสาท ช่วยสร้างมนุษย์สำคัญเหอะความสุขภาพ ได้เรียนรู้วัฒนธรรม ของต่างประเทศ ให้มีความสุขสนาน ผีความสุขกล้าแสดงออก ผีประสบการณ์เพื่อนำไปประยุกต์ ปรับใช้ในการดำเนินชีวิต พัฒนาจังหวะ การเคลื่อนไหวร่างกายให้ทำงานประสานกันได้ดีขึ้น นอกจากนี้การเต้นรำสามารถกระตุ้นการเจริญเติบโตของเซลล์สมอง ใหม่จากการเคลื่อนไหวร่างกาย พัฒนาการคิดสร้างสรรค์ เพิ่มประสิทธิภาพทางความคิด ความสนใจแรงจูงใจ และพัฒนาในส่วนระบบประสาทอัตโนมัติ ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านความรู้สึกผ่านระบบประสาทการรับรู้ นำพาไปสู่การเข้าใจตนเองและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เต็มรามีความสุข สนุกสนาน

3.5 แนวคิดการออกแบบท่าเต้นรำ

ศิริมงคล นาฎยกุล (2557) กล่าวว่า การออกแบบท่าเต้นรำที่ดีควรมีความรู้ความเข้าใจในหลักพื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์เป็นอย่างดี ควรมีการแลกเปลี่ยน ถ่ายทอดข้อมูล และแก้ไขปัญหาคือข้อข้องใจเกี่ยวกับท่าเต้นให้ผู้เต็มเกิดความเข้าใจในการเคลื่อนไหวร่างกายให้ชัดเจนมากที่สุด ซึ่งจะช่วยให้ผลงานการออกแบบท่าเต้นดำเนินไปสู่ความสำเร็จได้ในที่สุด

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2547) ให้ความหมายการออกแบบท่าเต้น หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ วิธี ของการออกแบบ การเต้นรำ ที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคนรวมทั้งการปรับปรุงผลงานในอดีต การออกแบบ จึงเป็นการทำงานที่ครอบคลุมปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่าเต้นรำ การแปรแถว การตั้งซุ่ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญในการทำให้การออกแบบการเต้นรำมีความสมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้ ผู้ที่ออกแบบท่าเต้นรำ เรียกกันโดยทั่วไปตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Choreographer”

3.5.1 รูปแบบ กระบวนการและแนวคิดในการออกแบบท่าเต้น

นักออกแบบท่าเต้นจำเป็นต้องมีกระบวนการด้านความคิดและระบบระเบียบขั้นตอนที่สามารถรวบรวมองค์ประกอบหรือปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายมาประกอบสร้างขึ้นเป็นสิ่งที่เรียกว่า “รูปแบบทางนาฏยศิลป์” (Form in Dance) นักออกแบบท่าเต้นควรทำความเข้าใจและเอาใจใส่ในการพิจารณากระบวนการที่สำคัญในการผลิตผลงานการเต้น (ศิริมงคล นานุกุล, 2557) ดังนี้

1. ควรค้นหาแนวคิดหลัก (Ideal) ที่ต้องการนำเสนอ แนวคิดหลักเหล่านี้จะได้มาจากความประทับใจที่ได้พบเจอกับสาระหรือความงดงามในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างแรงกล้าจนเกิดเป็น “แรงบันดาลใจ” และถ่ายทอดออกมาที่รูปแบบการแสดง
2. นำแนวคิดนั้นมาทดลองเพื่อค้นหาท่าทางการเคลื่อนไหวที่มีความเหมาะสมและสัมพันธ์กับแนวคิดที่ตนได้คิดเอาไว้ (Experiment)
3. ทำการคัดเลือกท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่ต้องการไว้เพื่อนำมาประกอบกันเป็นชุดการแสดงในภายหลัง (Select)
4. พิจารณาตกแต่งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของการแสดง ได้แก่ การใช้พื้นที่ จังหวะ พลังในการแสดง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แสง เสียง ฉากและปัจจัยอื่นๆ ในการวางโครงสร้างรูปแบบการแสดงให้สัมพันธ์กับแนวคิดหลักในการนำเสนอผลงานสู่ผู้ชม (Organize)
5. ขั้นตอนสุดท้าย คือ การนำเสนอผลงานการออกแบบท่าเต้นรำเผยแพร่สู่สาธารณชน

นอกจากนี้ สุมนตรี นิเมเนติพันธ์ (2553) กล่าวถึงหลักการประดิษฐ์ท่าเต้นมีวิธีการ คือ 1) กำหนดความคิดรวบยอด (Concept) โดยศึกษาจากรูปแบบการจัดงาน (Theme) 2) เลือกดนตรีหรือเพลงให้เหมาะสมกับความคิดรวบยอด 3) กำหนดท่าเต้นที่มีรูปแบบเหมาะสม

จากกระบวนการข้างต้น สรุปได้ว่า การออกแบบทำเต็นท์รำควรมีการกำหนดแนวคิด เลือกลงที่เมาะสมกับแนวคิด ทดลองค้นหา ออกแบบทำเต็นท์รำที่เมาะสมสัมพันธ์กับแนวคิด และนำเสนอผลงานการเต็นท์รำ

3.5.2 หลักการของจัดกิจกรรมการเต็นท์รำของ Gilbert

Gilbert (2007) ได้กล่าวถึง หลักการจัดกิจกรรมการเต็นท์รำไว้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เมาะมีความหมาย สมองเป็นส่วนที่สร้างการเรียนรู้ และให้ความหมายในสิ่งต่างๆ โดยให้มโนทัศน์การเต็นท์รำสร้างสรรค์มาเป็นบทเรียนที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน มีความสนุกสนาน มีความหมาย และมีความท้าทาย
2. การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่พร้อม เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่พร้อมช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเซลล์สมองให้สามารถเชื่อมโยงกันเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย
3. การสะท้อนผลการเรียนรู้เมาะมีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่มีการสื่อสารแบบสะท้อนกลับเชิงบวกระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ด้วยการใช้คำพูด ภาพ การสบตา การสัมผัส หรือการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เมาะมีความหมาย
4. การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นกลุ่ม ด้วยการจับคู่ การจับกลุ่มย่อย และการจับกลุ่มใหญ่
5. การจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องเหมาะสมตามวัย และพัฒนาการของผู้เรียน การจัดทำเนื้อหาที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป หากยากเกินไปผู้เรียนจะรู้สึกหงุดหงิด ทำให้ผู้เรียนไม่มีความเบิกบาน แต่หากง่ายเกินไปผู้เรียนจะเกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นเนื้อหาจะต้องมีความสมดุลกัน เพื่อพัฒนาอารมณ์ของผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน และเบิกบาน
6. การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ริเริ่มสร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการทำให้ผู้เรียนได้เลือก ชี้นำซึ่งกันและกัน และแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
7. การให้ประสบการณ์ที่ใหม่และท้าทายกับผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสมดุลระหว่างความรู้ใหม่และท้าทาย จนสามารถทำได้เมาะคล่องแคล่ว เป็นประโยชน์สำหรับเรียนรู้ในทักษะการเต็นท์รำได้อย่างดีที่สุด
8. การจัดเนื้อหาการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะองค์รวมเมาะเป็นขั้นตอน ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีผ่านบริบทการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบแยกส่วนเนื้อหา ดังนั้นการเรียนรู้การเต็นท์รำผ่านมโนทัศน์ต่างๆ จึงมีความหมายมากกว่าการเต็นท์แบบแยกส่วน การบูรณาการทักษะด้วยการเต็นท์สดและ

การเต้นรำอย่างสร้างสรรค์ จะเรียนรู้ได้ดีกว่าการเต้นรำแบบแยกส่วนของเนื้อหา เพราะฉะนั้นบทเรียน จะต้องเป็นลำดับต่อเนื่องด้วย จึงจะสามารถสร้างความรู้และทักษะการเต้นรำสำหรับผู้เรียนได้ดีที่สุด

สามารถสรุป หลักการจัดกิจกรรมการเต้นรำ ควรมีการใช้แนวคิด กิจกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ มาสัมพันธ์กับบทเรียน ให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความท้าทาย เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาเซลล์สมอง ให้เชื่อมโยง เกิดเป็นประสบการณ์เรียนรู้ที่มีความหมาย มีการสะท้อนผลการเรียนรู้เชิงบวก ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ด้วยปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ควรจัดกิจกรรม การเต้นรำให้สอดคล้องเหมาะสมตามวัย เนื้อหาไม่ฝืดหรือยากเกินไป ให้ผู้เรียนริเริ่มสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ให้มีโอกาสเลือก เสนอ แลกเปลี่ยนปัญหาด้วยกัน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และให้ ความรู้ ให้เกิดความสมดุล ระหว่างความรู้ใหม่ และซ้ำทวนความรู้เดิมจนสามารถทำได้คล่องแคล่ว และจัดเนื้อหาให้เป็นลักษณะองค์รวม

3.6 แนวคิดการวิเคราะห์หลักการเคลื่อนไหวร่างกายของ Helen

Halen (2020) ให้ความสำคัญกับการเต้นรำและการเคลื่อนไหวที่สร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบัน (Laban Movement) พบว่า การได้เรียนรู้หรือทำกิจกรรมการเต้นรำและการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ เป็นเสมือนเครื่องมือกระตุ้นให้เกิดความเปลี่ยนแปลงและช่วงของการเคลื่อนไหวด้วยการใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวแสดงออกเป็นรูปร่างท่าทาง ไปในทิศทางและพื้นที่นั้น การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ช่วยสร้างให้เกิดความกระตือรือร้นและสัมพันธ์ภาพเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะการคิดส่วนบุคคลและสร้างปฏิสัมพันธ์กับสังคม ความฉลาดทางอารมณ์ การควบคุมตนเองและเกิดความสุขในการใช้ชีวิต ที่สามารถตอบสนองกับความต้องการเฉพาะ และสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับกลุ่มวัยต่างๆ ช่วยเติมเต็มศักยภาพในด้านทักษะความนับถือตนเอง ความเป็นอยู่ตลอดจนคุณภาพชีวิต จะสามารถสังเกตและ ประเมินพฤติกรรมที่แสดงออกได้ ดังนี้ สิ่งที่เราใช้เคลื่อนไหว (ร่างกาย) วิธีการที่เราเคลื่อนไหว (การออกแรง) เราเคลื่อนไหวไปที่ใด (พื้นที่) และสิ่งที่เราเคลื่อนไหวด้วย (ความสัมพันธ์) (Payne, 2020)

3.6.1 องค์ประกอบการวิเคราะห์การเคลื่อนไหว ประกอบด้วย

1) What moves คือ สิ่งที่เราใช้เคลื่อนไหว เป็นการใช้อวัยวะ (Body) ส่วนต่างๆ โดยรวมที่มีการทำงานแบบแยกส่วนและประสานสัมพันธ์กัน ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวและการหยุดนิ่งของร่างกายในรูปร่างลักษณะต่างๆ (Shapes) เช่น การโค้งงอ การยืด การเหวี่ยง การขยายออก การบิด เป็นต้น กิจกรรมที่ทำ (Activity) เช่น มีการเคลื่อนไหวที่, มีการยกระดับที่สูงขึ้น, การหันหรือการหมุน, ท่าทางการแสดงออก, การก้าวเท้า, การหยุดนิ่งคงที่ เป็นต้น ส่วนของร่างกาย (Body Parts) เช่น เช้า, มือ, แขน, ศีรษะ เป็นต้น ความสอดคล้องสมดุลกัน (Symmetry) เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายทั้งสองข้างของร่างกายทำสิ่งเดียวกันพร้อมกัน ความไม่สอดคล้องหรือสมดุลกัน (Asymmetry) เช่น ส่วน

หนึ่งของร่างกายเคลื่อนไหวอย่างอิสระและ / หรือมีความแตกต่างจากอีกด้านหนึ่ง การลื่นไหลของร่างกาย (Body Flow) เช่น มีการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องหรือพร้อมกัน การเคลื่อนไหวไปรอบๆบริเวณหรืออยู่ในจุดศูนย์กลาง และการเริ่มต้นเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย

2) How the body moves คือ วิธีการที่เราเคลื่อนไหว ซึ่งคุณภาพของการเคลื่อนไหวที่เรียกว่า (Effort) ประกอบด้วย ปัจจัยหลายอย่าง ที่เป็นศาสตร์การเคลื่อนไหว และความเป็นแก่นสารที่ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกทัศนคติภายในของเรา ประกอบด้วยปัจจัยหลักสี่ประการ ได้แก่ เวลา (Time) เป็นการแสดงที่ให้ความรู้สึกถึงความเฉียบคม รวดเร็ว เร่งรีบ และการแสดงที่ให้ความรู้สึกยืดเยื้อ ไม่เร่งรีบ ช้า น้ำหนัก (Weight) เผยให้เห็นระดับการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อซึ่งแตกต่างกันไประหว่าง ความแข็งแรงทนทาน และนุ่ม เบา อ่อนโยน พื้นที่ (Space) อาจระบุหรือกำหนดขอบเขตการใช้พื้นที่สำหรับเคลื่อนไหวไว้อย่างชัดเจน ทั้งการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่หรือเคลื่อนที่ไปรอบๆบริเวณ ซึ่งไม่ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อไม่ให้เกิดความสับสนวุ่นวาย และการลื่นไหล (Flow) แสดงการเคลื่อนไหวอย่างเสรีภาพ เป็นอิสระคล่องแคล่ว รู้สึกง่าย และมีความต่อเนื่อง

3) Where the body moves คือ พื้นที่ในการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบด้วย พื้นที่ส่วนบุคคล (Personal space) หรือพื้นที่ที่เรารู้สึกจากภายในตัวของเรา เป็นการเคลื่อนไหวไปรอบๆร่างกายของตนเอง พื้นที่ทั่วไป (General space) เป็นที่ภายนอกที่เราพบประสบด้วยตัวเราเอง เช่น ทางเดิน, ห้องโถง, สนามเด็กเล่น ฯลฯ เราเคลื่อนไหวอยู่ในพื้นที่ทั่วไปโดยใช้พื้นที่ส่วนตัวของเรา ประกอบกัน ระดับการเคลื่อนไหว (Levels) การเคลื่อนไหวเกิดขึ้นในระดับในระดับหนึ่งและในทิศทางต่างๆ เช่น ระดับสูง กลาง และต่ำ ทิศทาง (Directions) เป็นการเคลื่อนไหวไปข้างหน้า/ถอยหลัง ขึ้น/ลง และรอบๆ หรือเป็นเส้นทแยงมุม การขยายพื้นที่ (Extension into space) เป็นความใกล้/ไกล เส้นทางในอากาศ (Air and floor pathways) เป็นลักษณะโค้ง/ตรง แสดงการเคลื่อนไหวในอากาศด้วยท่าทางบางส่วนของร่างกายหรือทั้งร่างกาย พื้นที่การแสดง (Space actions) การลอยขึ้น/ต่ำลง การเปิด/ปิด การเลื่อน/ถอย

4) With whom or what we move คือ เราเคลื่อนไหวกับใคร หรือสิ่งใด เป็นความสัมพันธ์ในการเคลื่อนไหวร่างกาย (Relationship) ประกอบด้วย ความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ของร่างกายตนเอง เช่น ศีรษะกับลำตัว, มือกับขา หรือกับบุคคลอื่นๆ เป็นความสัมพันธ์ของกลุ่ม ความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม อาทิ วัตถุ, พื้นที่ ความสัมพันธ์ในวิถีการดำเนินชีวิต จุดมุ่งหมาย, แรงบันดาลใจ กับผู้ที่เราอาศัยอยู่ ทำงานหรือเล่นด้วยกัน การได้ฟัง, การดู เป็นการเริ่มต้นของการติดต่อสื่อสารกัน เช่น ร่างกาย (อะไร), การแสดงพลัง (อย่างไร) และพื้นที่ (ที่ไหน) ปัจจัยทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับประเด็นหลักของความสัมพันธ์

จากการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของเฮเลน สรุปลงได้ว่า การเต้นรำและการเคลื่อนไหวร่างกาย สามารถสังเกตและประเมินได้จากการพฤติกรรมที่ผู้เต้นรำแสดงออก คือ เราเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใด มีการเคลื่อนไหวอย่างไร เคลื่อนไหวไปในทิศทางใด และเคลื่อนไหวกับใคร หรือสิ่งใด

3.7 แนวคิดการเต้นรำสร้างสรรค์

Gilbert (2016) กล่าวถึงการเต้นรำสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่มีการผสมผสานของ ความเชี่ยวชาญในการเคลื่อนไหวพร้อมกับการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งทำให้เกิดพลังของการเต้นรำสร้างสรรค์ที่มากขึ้น การเต้นรำสร้างสรรค์ไม่ได้เพียงแสดงให้เห็นถึงทักษะในการเต้นรำเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงการจินตนาการตามธรรมชาติ การเต้นเป็นเรื่องราว หรือกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้ เรียนรู้การเต้นรำอย่างแท้จริง การเต้นรำสร้างสรรค์เป็นการผสมผสานระหว่างทักษะตามพัฒนาการของผู้เรียนและการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ในทุกช่วงอายุและทำให้เกิดความสนุกสนานไปตลอดชีวิต

แนวคิดในการจัดกิจกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ของ Gilbert เป็นการผสมผสานระหว่าง ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวร่วมกับการแสดงออกทางศิลปะ โดยใช้ทักษะการเคลื่อนไหวตามพัฒนาการ และการแสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเอง โดยกิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ทำทางการเต้นรำในหลากหลายลักษณะ ทักษะการค้นสด และการเต้นรำที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ด้วยการจับคู่ การจับกลุ่มย่อย และการจับกลุ่มใหญ่ ส่งผลต่อทักษะการเต้นรำ และความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น พร้อมทั้งนำไปสู่ทักษะการแก้ไขปัญหา การตระหนักถึงความเป็นตัวตนและ วัฒนธรรมของผู้อื่น และการรู้จักคุณค่าของตนเอง โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการ เรียนรู้ให้กับผู้เรียน อีกทั้งยังมีการสื่อสารแบบสะท้อนกลับเชิงบวกระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพื่อ สะท้อนการเรียนรู้ที่มีความหมาย

2.7.1 หลักการของจัดกิจกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ของ Gilbert (2016)

ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย สมองเป็นส่วนที่สร้างการเรียนรู้ และให้ความหมายในสิ่งต่างๆ โดยให้มันทัศน์การเต้นรำสร้างสรรค์มาเป็นบทเรียนที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน มีความสนุกสนาน มีความหมาย และมีความท้าทาย

2. การจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่พร้อม เป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่พร้อมช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเซลล์สมองให้สามารถเชื่อมโยงกันเกิดเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย

3. การสะท้อนผลการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่มีการสื่อสารแบบสะท้อนกลับเชิงบวกระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ด้วยการใช้คำพูด ภาพ การสบตา การสัมผัส หรือการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

4. การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นกลุ่มด้วยการจับคู่ การจับกลุ่มย่อย และการจับกลุ่มใหญ่

5. การจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องเหมาะสมตามวัย และพัฒนาการของผู้เรียน การจัดทำเนื้อหาที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป หากยากเกินไปผู้เรียนจะรู้สึกหงุดหงิด ทำให้ผู้เรียนไม่มีความเบิกบาน แต่หากง่ายเกินไปผู้เรียนจะเกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นเนื้อหาจะต้องมีความสมดุลกัน เพื่อพัฒนาอารมณ์ของผู้เรียนให้เกิดความสนุกสนาน และเบิกบาน

6. การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ริเริ่มสร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการทำให้ผู้เรียนได้เลือก ชี้นำซึ่งกันและกัน และแก้ไขปัญหาร่วมกัน โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

7. การให้ประสบการณ์ที่ใหม่และซ้ำทวนกับผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความสมดุลระหว่างความรู้ใหม่และซ้ำทวน จนสามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว เป็นประโยชน์สำหรับเรียนรู้ในทักษะการเดินรำได้อย่างดีที่สุด

8. การจัดเนื้อหาการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะองค์รวมอย่างเป็นขั้นตอน ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีผ่านบริบทการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบแยกส่วนเนื้อหา ดังนั้นการเรียนรู้การเดินรำผ่านมโนทัศน์ต่างๆ จึงมีความหมายมากกว่าการเดินแบบแยกส่วน การบูรณาการทักษะด้วยการเดินสอดและการเดินรำอย่างสร้างสรรค์ จะเรียนรู้ได้ดีกว่าการเดินรำแบบแยกส่วนของเนื้อหา เพราะฉะนั้นบทเรียนจะต้องเป็นลำดับต่อเนื่องด้วย จึงจะสามารถสร้างความรู้และทักษะการเดินรำสำหรับผู้เรียนได้ดีที่สุด

2.7.2 องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมการเดินรำสร้างสรรค์ 6 ประเด็น

(Gayle, 2014) ดังนี้

1. พื้นที่ ได้แก่ สถานที่ (พื้นที่ส่วนตัว และพื้นที่ทั่วไป) ขนาด ได้แก่ (ใหญ่/เล็ก) โกล (เอื้อมมือไปไม่ถึง) โกลล์ (เอื้อมมือไปถึง) ระดับ ได้แก่ สูง และต่ำ ทิศทาง ได้แก่ หน้าหลัง ขวา/ซ้าย ขึ้น/ลง เส้นทาง ได้แก่ เส้นโค้ง เส้นตรง และเส้นซิกแซก จุดสนใจ ได้แก่ จุดสนใจแบบเดียว และจุดสนใจแบบหลากหลาย

2. จังหวะเวลาในการเดินรำ ได้แก่ ความเร็ว ได้แก่ เร็ว และช้า จังหวะ ได้แก่ ซี่พจร จังหวะ รูปแบบ การจับกลุ่ม และการหายใจ

3. พลังของการเต้นรำ ได้แก่ พลังงาน ได้แก่ กะทันหัน (ทันทีทันใด) และนุ่มนวล (มั่นคง) น้ำหนัก ได้แก่ ความแข็งแรง และความเบา การเคลื่อนไหว ได้แก่ อิสระ (ต่อเนื่อง ไม่สมดุ) และการผูกมัด (การควบคุม สมดุล)

4. ร่างกาย ได้แก่ ส่วนต่างๆของร่างกาย ได้แก่ ศีรษะ คอ ไหล่ แขน สะโพก ข้อศอก มือ นิ้วมือ ก้น กระดูกเชิงกราน ลำตัว กระดูกสันหลัง ท้อง กระดูกสันอกขา เข่า เท้า นิ้วเท้า สันเท้า และอื่นๆ รูปร่าง ได้แก่ โค้ง ตรง มุม เกี้ยว สมมาตร และไม่สมมาตร ความสัมพันธ์ ได้แก่ ความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนของร่างกายที่มีต่อกัน ความสัมพันธ์แบบเดี่ยวไปสู่กลุ่ม ความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนของร่างกายกับวัตถุ : ไกล/ใกล้ ชิด/ห่าง เดี่ยว/เชื่อมต่อกัน กระจัดกระจาย/รวม ความพร้อมความแตกต่างเหนือ/ใต้ รอบ/ผ่านไปยัง ด้านข้าง/ระหว่าง บน/ออกไปด้วย จับเป็นกลุ่ม/กระจาย ใน/นอก และอื่นๆ ความสมดุล ได้แก่ สมดุล และไม่สมดุล

5. ทักษะการเคลื่อนไหว

5.1 การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ ได้แก่ พื้นฐาน เดิน วิ่ง กระโดด กระโดดแบบยกเข่าสูง การพุ่งม้วน การควมม้า การสไลด์ การเขย่งก้าวกระโดด การคลาน การม้วนหน้า การผสมผสาน การก้าวแบบกระโดดแบบยกเข่าสูง การวิ่งตามจังหวะ วอลทซ์ การเต้นระบำเยอรมัน การก้าว 2 ครั้ง การก้าวแบบไขว้ขา การเคลื่อนไหวอย่างมีชีวิตชีวา การลื่นไถล การลื่นไหล

5.2 การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ ได้แก่ การโค้งงอตัว การบิด การเหยียดตัว การเหวี่ยงตัว การพลิก การตั้ง การลนลงมา การละลาย การส่าย การหมุนกลับ การหมุนอยู่กับที่ การหลบ การเตะ การแห่ การยก การตัด การเคลื่อนที่เป็นเกลียว การแทง การกรีด การป้าย การชก การสะบัด การลอย การร่อน การกด การบีบ การเขย่า การลุกขึ้น การจมลง การโผล่ ออกมา การแกว่งไปมา

6. รูปแบบการเคลื่อนไหว

6.1 รูปแบบวนกลับไปมา รูปแบบในการร้องแบบวนท่อนซ้ำเดิม แบบร้องซ้ำท่อนของตนเองแบบวนรอบ

6.2 รูปแบบ ABA รูปแบบเพลงท่อน A แบบหนึ่ง และท่อน B แบบหนึ่ง

6.3 รูปแบบ U Abstract รูปแบบเรขาคณิต, ไม่ใช่เรื่องราวแบบการยกตัวอย่าง

6.4 รูปแบบเรื่องเล่า การทำเพลงมาจากเรื่องราว การยกตัวอย่าง

6.5 รูปแบบเป็นชุดเพลง ท่อนเริ่มต้นจะเป็นแนวร่วมสมัย ท่อนกลางจะซ้ำ ท่อนสุดท้ายจะเร็ว

6.6 รูปแบบเพลงที่แยกออกจากกัน ความคิดไม่สัมพันธ์กัน มักจะใช้เพลงตามอารมณ์

2.7.3 ขั้นตอนการสอนการเต้นรำสร้างสรรค์ มีทั้งหมด 5 ขั้นตอน (เยาวยา เดชะคุปต์, 2540) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การอบอุ่นร่างกาย (warming up) มีกิจกรรมที่ให้ผู้สอนเลือกใช้ ทั้งหมด 3 กิจกรรม ได้แก่

1. กิจกรรมการอบอุ่นร่างกาย (warm-up activities) ใช้เวลาประมาณ 25 นาที ในการทำกิจกรรมการเตรียมพร้อมด้านจิตใจและกล้ามเนื้อต่างๆ เช่น กิจกรรมกระจก (mirroring the leader) ประกอบด้วย การยืดตัว การขดตัว การเหวี่ยงตัว และการเขย่าตัว เช่น การวิ่งอยู่กับที่ เป็นการเคลื่อนไหวที่แบบไม่เคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ง่าย จากการสำรวจแนวคิดทางการเต้นกิจกรรมการอบอุ่นร่างกายควรมีการทวนเนื้อหาแนวคิดทางการเต้นในครั้งก่อนหน้า แล้วนำเข้าสู่เนื้อหาแนวคิดทางการเต้นรำในครั้งนี้

2. กิจกรรมการเต้นออกกำลังกาย (dance exercises) ความปลอดภัยและการออกกำลังกายที่ถูกต้อง จะเป็นการเพิ่มความยาวนานและความแข็งแรงในการใช้กล้ามเนื้อ การยืดหยุ่น และการจัดกล้ามเนื้อให้ตรงตำแหน่ง โดยใช้จังหวะของการออกกำลังกาย สามารถดูได้จากหนังสือเทคนิคการเต้นสำหรับนักเต้นผู้ใหญ่ได้

3. การนำเข้าสู่แนวคิดทางการเต้น (Introducing the concept) เป็นการอธิบายแนวคิดที่เป็นส่วนประกอบของการเต้นที่ครูเลือกใช้ในการจัดกิจกรรมครั้งนั้น โดยสรุปผ่าน คำศัพท์ และการเคลื่อนไหว ซึ่งแนวทางในการช่วยให้ผู้เรียนเห็นคำศัพท์มากขึ้น อาจจะใช้การเขียนบนการ์ด หรือกระดาน พร้อมกับการพูดชื่อคำศัพท์นั้น เช่น ระดับสูง กลาง ต่ำ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การสำรวจแนวคิด (Exploring the concept) มีกิจกรรมที่ให้ผู้สอนเลือกใช้ ทั้งหมด 3 กิจกรรม ได้แก่

1. การสำรวจแนวคิด (Exploring the concept) เด็กจะเริ่มต้นทำความเข้าใจกับส่วนประกอบของการเต้นรำผ่านการแนะนำของผู้สอนแบบเดี่ยว คู่ หรือกลุ่ม

2. การสร้างรูปทรง (Shaping) ผู้เรียนสำรวจส่วนประกอบของการเต้นพร้อมกับสร้างสรรค์รูปทรงของร่างกายให้เป็นรูปทรงต่างๆ ในแบบเคลื่อนไหวและไม่เคลื่อนไหว

3. การสร้างจังหวะของเครื่องดนตรี (Rhythm instrument) ผู้เรียนสำรวจส่วนประกอบของการเต้นรำพร้อมกับการเล่นเครื่องดนตรีด้วยตนเองและพื้นที่ของตนเอง อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถทำการสำรวจอัตราจังหวะและแนวคิดเกี่ยวกับจังหวะของดนตรีได้อีกด้วย

ขั้นที่ 3 การพัฒนาทักษะ (Developing skill) มีกิจกรรมที่ให้ผู้สอนเลือกใช้ ทั้งหมด 4 กิจกรรม ได้แก่

1. การพัฒนาทักษะ (Developing skill) ผู้เรียนจะถูกแนะนำและฝึกฝนทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ผ่านส่วนประกอบของการเต้นรำ

2. การหมุน (Turning) การใช้ส่วนประกอบของการเต้น เด็กจะได้พัฒนาการทักษะการหมุนที่หลากหลาย

3. การผสมผสานการเคลื่อนไหว (Combining movement) การใช้ส่วนประกอบของการเต้น ผู้เรียนจะนำเอาการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่รวมเข้าด้วยกันในหนึ่งชุดการเต้น ผู้เรียนจะมุ่งไปที่การผลัดเปลี่ยนระหว่างการกระทำจากหนึ่งกระทำไปสู่กระทำแบบอื่นถัดไปอย่างลื่นไหล

4. การพุ่งม้วน (Leaping) การใช้ส่วนประกอบของการเต้น เด็กจะพัฒนาและฝึกฝนทักษะการกระโดดข้าม

ขั้นที่ 4 การสร้างสรรค์ (Creating) มีกิจกรรมที่ให้ผู้สอนเลือกใช้ ทั้งหมด 2 กิจกรรม ได้แก่

1. การเต้นอิสระหรือการด้นสด (Free dancing /Improvising) การด้นสดเป็นการเต้นรำที่ไม่ได้วางแผนมาก่อน ในการเต้นอิสระสำหรับผู้เรียนการด้นสดด้วยการเคลื่อนไหวของเขา เป็นการแสดงถึงความเข้าใจในส่วนประกอบของการเต้น ผู้สอนควรจัดโครงสร้างรูปแบบของกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียน ยกตัวอย่าง การเต้นรำในระดับสูงเมื่อดนตรีดัง และเต้นในระดับต่ำเมื่อดนตรีเบาลง ผู้สอนสามารถจัดโครงสร้างรูปแบบที่หลากหลายสำหรับผู้เรียน การด้นสดนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบท่าเต้นรำได้ด้วยตนเอง

2. การออกแบบท่าเต้น (Choreographing) การออกแบบท่าเต้นเป็นการเต้นรำที่ได้วางแผนไว้ ผู้เรียนจะสร้างสรรค์การเต้นในช่วงหรือส่วนของตนเอง ใช้เวลาในการจัดความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวและการแสดงร่วมกับเพื่อนและคนอื่น

ขั้นที่ 5 การผ่อนคลาย (Cooling down) มีกิจกรรมที่ให้ผู้สอนเลือกใช้ ทั้งหมด 4 กิจกรรม ได้แก่

1. การเต้นอำลา (Good bye dance) ผู้เรียนจะเคลื่อนที่ข้ามฝั่งแบบเดี่ยว คู่ กลุ่ม 3 คน หรือเป็นกลุ่ม โดยใช้ส่วนประกอบของการเต้นรำ กิจกรรมนี้จะเป็นช่วงเวลาของการประเมินความเข้าใจของผู้เรียนแต่ละคนและความสามารถในการใช้ส่วนประกอบของการเต้น เพื่อใช้เป็นขั้นนำเมื่อเริ่มการเรียนในครั้งต่อไป

2. การผ่อนคลายและการจัดกล้ามเนื้อให้ถูกตำแหน่ง (Relaxation / Alignment)

การผ่อนคลาย การมองเห็น และการจัดกล้ามเนื้อให้ถูกตำแหน่ง เป็นการช่วยลดความตึงและทำให้อ่างกายหยุดนิ่งกลับสู่สภาวะปกติ

3. การยืดคลายและการทบทวนแนวคิด (Stretching /Reviewing concept)

ผู้เรียนจะยืดกล้ามเนื้อให้ยาวขึ้นและช่วยลดอาการเป็นตะคริว ในขณะที่ยืดกล้ามเนื้อ ผู้เรียนสามารถพูดทบทวนแนวคิดและส่วนประกอบของการเต้นที่ได้เรียนรู้ในครั้งนี้อย่างง่ายดาย

4. การแบ่งปันและการประเมินการออกแบบท่าเต้น (Sharing and evaluating choreography)

ผู้เรียนจะสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ในแต่ละองค์ประกอบของการเต้น ในการพูดของผู้เรียน ควรจะเกี่ยวกับการใช้ส่วนประกอบของการเต้นว่า ส่วนอื่นที่ใช้ร่วมกับการเต้น การผลัดเปลี่ยนทักษะในการแสดง หรือการเคลื่อนไหวและความสัมพันธ์ที่ทำให้เกิดความน่าสนใจหรือความแตกต่าง

4. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักวิชาการและนักการศึกษา ได้มีการเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย เช่น Guilford (1986) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความสามารถในกระบวนการทำงานของสมอง (Creative Process) เป็นความสามารถที่คิดได้หลายแง่มุม หลายทิศทาง นำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งประกอบด้วย ความคล่องในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และ Torrance (1970) ได้แบ่งความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ด้าน คือ คิดคล่องแคล่ว (Fluency) คิดยืดหยุ่น (Flexibility) และคิดริเริ่ม (originality) ทั้งนี้การคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่บูรณาการประสบการณ์ทั้งหมดที่มี เพื่อสร้างความคิดใหม่หรือผลิตผลใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม สอดคล้องกับ De Bono (1990) ได้ให้ความหมายของการคิดเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบ (Lateral thinking) เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้หลายแนวคิดและนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อยอดเพื่อให้สามารถใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ส่วน Howkins (2010) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) คือ การสร้างมูลค่าจากการใช้ความคิด เพื่อผลิตหรือแปรสภาพออกเป็นผลลัพธ์ใหม่ เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานการสร้างและการใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ด้านสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ผลิตสินค้าใหม่ การบริการรูปแบบใหม่ จะช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และความคิดสร้างสรรค์มักนำไปสู่นวัตกรรม

ในส่วนของการศึกษาไทย ทวีเดช จีวบาง (2547) กล่าวถึง การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสมบัติที่ติดตัวมาแต่กำเนิดและจะติดตัวเราไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกับประสบการณ์ ความรู้ ความคิด บุคลิกภาพ ความใฝ่ฝันต่างๆ กัน แต่สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามประสบการณ์ของชีวิต การเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นในสังคม เพราะปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างรวดเร็ว มีปัญหาใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา การฝึกให้รู้จักกระบวนการ และวิธีการคิดใหม่ๆ เพื่อแก้ปัญหาเป็นสิ่งจำเป็น เพราะสังคมต้องการบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มาช่วยแก้ปัญหา และ วิสูตร โภธิเงิน (2553) ได้สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลายๆ อย่างมารวมกัน ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เป็นการแสวงหา พิจารณาทางเลือกที่หลากหลายในการทำงานหรือแก้ไขปัญหา สร้างแนวคิด สร้างผลผลิตทางด้านทฤษฎี หลักการ หรือผลิตผลใหม่ๆ ที่มีประโยชน์ มีคุณค่า มีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งเกิดจาก กระบวนการในการจัดกระทำ ผลงานที่ผลิต ทักษะที่ใช้ในแง่ความคล่องแคล่ว บุคลิกภาพของบุคคล และเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ เกียรติศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) ให้ ความหมายของการคิดสร้างสรรค์ที่หมายถึง การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมและใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ส่วน ดวงเดือน ศาสตราภกร (2558) อธิบายความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม การแก้ไขปัญหาหรือการสังเคราะห์เรื่องต่างๆ โดยใช้มุมมองการรู้คิด บุคลิกภาพและสังคม ประสาทชีววิทยา สุขภาพจิต การคิดสร้างสรรค์และสติปัญญา การพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ด้วยการกระตุ้นและฝึกให้เกิดการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมี วิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ให้มีอิสระทางความคิด คิดนอกกรอบ ไม่ยึดติดกับสิ่งเก่า ไม่กลัวที่จะพบ ความล้มเหลว และเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง และ กมล โภธิเย็น (2562) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการมองเห็นสิ่งที่ต่างไปจากเดิม เป็นการคิดหลายมุมมอง หลายทิศทางที่ เป็นการเชื่อมโยงจากสิ่งที่กำลังคิดไปสู่สิ่งอื่น โดยเป็นการมองเห็นทางเลือกหลายทางอย่างรอบด้าน และยังเป็นความคิดที่ต่างไปจากเดิมที่ตื่นตาตื่นใจ ในขณะเดียวกันส่งผลให้เกิดการคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ที่ เป็นประโยชน์ และจะได้สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมตลอดจนได้วิธีการแก้ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่เป็น ผลลัพธ์สำคัญ

จากแนวคิดของนักวิชาการและนักการศึกษา ได้กล่าวถึงความหมายของการคิดสร้างสรรค์ไว้ตามลักษณะต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปความหมายของการคิดสร้างสรรค์ได้คือ ความสามารถของสมองในการคิด และจินตนาการที่ต้องพยายามสร้างความคิดให้เป็นไปได้ เปิดโอกาสให้เกิดเป็นมุมมองการรู้คิดที่แปลกใหม่ สามารถค้นพบวิธีแก้ไขปัญหามากมายอย่างเป็นระบบ

โดยมีลักษณะของการคิดริเริ่ม การคิดยืดหยุ่น การคิดคล่อง และ การคิดละเอียดละออ ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆ รอบตัวจากประสบการณ์เดิม ความรู้ ข้อมูลต่างๆ ผ่านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นตามความคิด จินตนาการ อาจอยู่รูปแบบของแนวคิด ทฤษฎี หรือการประดิษฐ์คิดค้น แสดงให้เห็นเป็นผลงาน นวัตกรรมสร้างสรรค์ ตลอดจนสามารถฝึกปฏิบัติให้เกิดความเชี่ยวชาญในงานที่ทำได้สำเร็จ ที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างหลากหลาย น่าสนใจ ตื่นตาตื่นใจ เป็นเอกลักษณ์ และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ที่หลากหลาย เป็นประโยชน์เพื่อการดำรงชีวิต และสังคม เสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดีต่อตนเอง

4.2 ประเภทความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์จำแนกโดยใช้ระดับความใหม่ ไม่ซ้ำของเดิมเป็นเกณฑ์ สามารถจำแนกได้ 4 ประเภท ดังนี้ (Felder, 1988; Baer, 2012 อ้างถึงใน ประจักษ์ ปฏิทัศน์, 2562, และ จันทรา ด้านคงรักษ์, 2561)

1. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) คือ การผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมและการสังเคราะห์ โดยมีการปรับปรุงรายละเอียดที่จำเป็นแต่มีความต่อเนื่องจากต้นฉบับของงานนั้นๆ เช่น การปรับปรุงพัฒนาส่วนประกอบของรถยนต์แต่ละรุ่นจากเดิมที่มีอยู่ แล้วมีการตั้งชื่อรุ่นใหม่

2. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการลอกเลียน (Duplication) คือ เป็นการนำวิธีการเดิมที่ดีอยู่แล้ว หรืออาจมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเล็กน้อย นำไปประยุกต์ใช้งานประสบความสำเร็จมาก่อน จึงนำวิธีการเดิมนั้นมาเป็นต้นแบบ

3. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การผสมผสานแนวความคิดจากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกัน แล้วเกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหาการบริหาร

4. การสร้างสรรค์นวัตกรรม (Innovation) คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เช่น ทฤษฎีใหม่ การประดิษฐ์ใหม่ เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่าแยกเป็นส่วนย่อย เช่น การพัฒนารักษาโรค สมอองกลคอมพิวเตอร์ สถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น เป็นต้น

4.3 องค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์

จากทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของ Guilford (1986) ได้อธิบายการคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของสมองในการคิดได้หลากหลายทิศทาง เป็นการคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) คือ เมื่อผู้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ได้รับรู้ข้อมูลหรือเนื้อหา จะมีการคิดตอบสนองได้หลากหลายในปริมาณ และคุณภาพ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546; สำนักงาน ก.พ.,

2559; สุวิทย์ มูลคำ, 2550; อุทัยวรรณ ดอกพรม, 2548) องค์ประกอบความคิดอย่างสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Guilford ประกอบด้วย

1. การคิดริเริ่ม (Originality)

เป็นกระบวนการของสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งที่มีอยู่ คือความคิดที่แตกต่างจากความคิดเดิม ไม่ใช่ความคิดธรรมดา เป็นความคิดที่แปลกใหม่ หรือที่เรียกว่า “Wild Idea” อาจเกิดจากการดัดแปลงนำเอาความรู้เดิมมาประยุกต์ นำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ ต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าจินตนาการ และกล้าลอง และทำการทดสอบความคิดของตน เพื่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ (Guilford, 1986; Torrance, 1970; ทวีเดช จีวบาง, 2547; สุวิทย์ มูลคำ, 2547; เกียรติศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2557)

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง การคิดทำสิ่งใหม่ มีความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา เป็นการนำความรู้เดิมมาดัดแปลง ประยุกต์ใช้ และสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

2. การคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

คือการคิดในปริมาณมากในเรื่องเดียวกันและไม่ซ้ำกันในเวลาที่กำหนด โดยแบ่งออกเป็น ด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว ด้านโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด ด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค มาเรียงต่อกันได้อย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ ซึ่งความคิดคล่องแคล่วมีความสำคัญในการแก้ปัญหา เพราะการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหา คำตอบ หรือวิธีการแก้ไขได้หลายวิธี และต้องนำมาทดสอบจนกว่าจะพบวิธีที่ถูกต้อง ทั้งยังเป็นการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถในการคิดอันดับแรกๆ ในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ซึ่งจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายอย่าง และแตกต่างกัน สามารถจัดหมวดหมู่ของความคิดได้ แล้วจึงนำมาพิจารณาเปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีและให้ประโยชน์ค้ำค่าที่สุด (Guilford, 1986; ทวีเดช จีวบาง, 2547; สุวิทย์ มูลคำ, 2547; ชนิศรา ใจชัยภูมิ, 2552; วรรณพร เลิศอาวาส, 2554; ทิศนา เขมมณี, 2561)

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้นที่ให้ความหมายเกี่ยวกับการคิดคล่องแคล่ว ผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า การคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดที่มีปริมาณการคิดที่มากที่สุด ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถโยงความสัมพันธ์ ของถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ และสามารถการ

แสดงออก ในการนำคำมาเรียงกันเพื่อให้ได้วลีหรือประโยคที่ต้องการ ให้ได้อย่างรวดเร็วภายในเวลาที่กำหนด และแสดงออกถึงความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยเน้นปริมาณให้มากที่สุด ทำให้ดี แก้ปัญหาได้เร็ว จัดหมวดหมู่ของความคิดได้ รู้จักตัดสินใจ พิจารณาเปรียบเทียบกันว่าความคิดใดจะเป็นความคิดที่ดีและให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด

3. การคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลากหลายแนวทาง สามารถปรับเปลี่ยนความคิดให้สอดคล้อง เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ หรือเงื่อนไขต่างๆ ได้ ประเภทของความคิดยืดหยุ่นแบ่งได้ดังนี้ คือ ความคิดที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้อย่างอิสระหลายทาง และความคิดทางการดัดแปลง (Adapter Flexibility) คือความสามารถดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้านไม่ซ้ำกัน มีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ทั้งนี้ยังเป็นทักษะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา การใช้เหตุผล ความสามารถในการเรียนรู้และแก้ไขปัญหา สามารถจัดระบบความคิด ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ช่วยวางกลยุทธ์ ประมวลผล ซึ่งความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไป นำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพ (Guilford, 1986; Torrance, 1970; ทวีเดช จีวบาง, 2547; สุวิทย์ มูลคำ, 2547; วรณพร เลิศอวาส, 2554; ศูนย์พัฒนาสมองและศักยภาพ, 2561)

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้น อาจสรุปได้ว่า การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือความสามารถในการคิดหาคำตอบ และดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ได้หลายทิศทางอย่างอิสระ ช่วยจัดระบบความคิด วางกลยุทธ์ ประมวลผล มีความคิดอ่อนโยน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ และสามารถปรับสภาพความคิดให้ยืดหยุ่นตามสถานการณ์ต่างๆ ให้เหมาะสม มีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้าน

4. การคิดละเอียดลออ (Elabolation)

เป็นความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ได้อย่างมีความหมาย และเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ถือเป็นส่วนการคิดที่สำคัญในการสนับสนุน สร้างผลผลิตและเกิดผลงานความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย เช่น บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางทักษะการประดิษฐ์ต่างๆ แทนที่จะเล่นเฉยๆ เขาจะคิดสร้างมันขึ้นมาเป็นผลงานที่เป็นประโยชน์ได้ ผู้ที่มีความละเอียดประณีตพิถีพิถัน แสดงว่าเป็นผู้มีประสาทรับรู้ว่องไว ช่างสังเกต ลึกซึ้ง ตื่นตัว มีปฏิกริยาต่อสภาพแวดล้อมตลอดเวลา สามารถจำแนกแยกแยะได้อย่างฉับไว (Kneller, 1965; Torrance, 1970; Guilford, 1986; สุวิทย์ มูลคำ, 2547; ทิศนา แคมมณี, 2561)

จากแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้นอาจสรุปได้ว่า การคิดละเอียดลออ คือ ความสามารถในการคิดที่มองเห็นถึงรายละเอียดที่คนอื่นมองไม่เห็นในสิ่งต่างๆ และสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ถึงความหมายของสิ่งที่คิดได้อย่างถี่ถ้วน เป็นลักษณะความคิดที่สนับสนุนการสร้างผลงานเชิงสร้างสรรค์ให้สำเร็จ

ทั้งนี้ การคิดสร้างสรรค์เป็นการทำงานของสมองขั้นสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลายองค์ประกอบมาผสมผสานผนวกกรวมกัน ประกอบด้วย การคิดริเริ่ม การคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น และการคิดละเอียดลออ ซึ่งการคิดริเริ่มเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์จำเป็นต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่นๆ ประกอบด้วย มิใช่เพียงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง เพียงอย่างเดียว

4.4 หลักการพิจารณาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

สามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบ ดังนี้ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ ใช้การได้และมีความเหมาะสมลงตัวพอดีกับปัญหาที่ต้องการแก้ไข (Lawson, 2006; เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2553) มีรายละเอียดดังนี้

1. ต้องเป็นความคิดใหม่ (New, Original) คือจะต้องใหม่ล่าสุด แหวกแนวจากความคิดเดิม หรือเรียกว่าเป็นความคิดต้นแบบ ใหม่เป็ดกลอง ที่ไม่ได้ลอกเลียนแบบใครหรือเคยมีมาก่อนหรือแม้กระทั่งความคิดเดิมของตนเอง

2. ใช้การได้ (Workable) ความคิดใหม่นั้นต้องสามารถพัฒนาต่อได้จากความคิดใหม่ที่เราสร้างขึ้นมานั้น เราต้องคิดต่อว่าจะสามารถนำมาพัฒนาให้เป็นจริงและใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม ต้องตอบวัตถุประสงค์ของการคิดหรือการแก้ปัญหาสิ่งที่เผชิญอยู่ ได้เป็นอย่างดีการคิดสร้างสรรค์ต้องเป็นความคิดที่มีเหตุผลสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีการเดิมหรือใช้ประโยชน์ได้ดีกว่าของเดิมที่ใช้กันอยู่

3. มีความเหมาะสม (Appropriate) ความคิดใหม่ต้องมีเหตุมีผล มีความเหมาะสม และมีคุณค่า ได้มาตรฐานเป็นที่ยอมรับกัน

4.5 การคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

Teresa M. Amabile, (1998) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 3 ประการที่มีในตัวบุคคล ได้แก่

1. ความเชี่ยวชาญ (Expertise) เป็นความฉลาดรู้ด้านเทคนิค และกระบวนการ
2. ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative-Thinking Skills) เป็นความสามารถในการใช้วิธีต่างๆ ในการแก้ไขปัญหา แม้จะต้องเผชิญกับอุปสรรค 3. แรงจูงใจ (Motivation) เกิดขึ้นจากปัจจัยภายนอกและภายใน โดยปัจจัยที่เสริมแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เช่น เงินโบนัส

การเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น ส่วนปัจจัยที่เสริมแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เกิดจากความปรารถนาอันแรงกล้า หรือความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดของบุคคล ซึ่งจะมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์มากกว่าแรงจูงใจภายนอก ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดขึ้นได้ 2 ทาง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. เริ่มจากจินตนาการแล้วย้อนสู่ความเป็นจริง การคิดสร้างสรรค์นี้เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา สมองส่วนนี้มีความสามารถในการจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด จินตนาการเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการคิดสร้างสรรค์เพราะจะช่วยให้เราสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างไม่จำกัด และช่วยให้เราค้นพบสิ่งแปลกใหม่ เมื่อนำมาประกอบกับการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดในมิติอื่น ๆ เพื่อถ่วงถ่วงความเป็นไปได้จินตนาการหลายอย่างของมนุษย์ จึงได้ถูกนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสมในโลกแห่งความจริง อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์กับกระบวนการทำงานของสมองซีกซ้ายและขวา ซึ่งสมองซีกซ้าย ทำงานเกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นคำพูด การวิเคราะห์ข้อมูล ตรรกะ นิรนัย ความเป็นเหตุเป็นผลกัน ส่วนสมองซีกขวา จะทำงานเกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นภาพ เป็นการสังเคราะห์ข้อมูล แบบอุปนัย ความไม่เป็นเหตุเป็นผล ความรู้สึกตามสัญชาตญาณ และจินตนาการต่างๆ ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น จำเป็นต้องฝึกทักษะการใช้สมองทั้ง 2 ซีก อย่างสมดุล โดยการถาม-ตอบ ฝึกการเป็นผู้นำ ฝึกความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก การรับรู้ปัญหา และการหาวิธีแก้ไขปัญหาก็ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ด้วยตนเอง

2. เริ่มจากความรู้แล้วคิดต่อยอดสู่สิ่งใหม่ การคิดสร้างสรรค์ในลักษณะนี้เกิดจากการนำข้อมูล ความรู้ที่มีอยู่มาต่อยอดหรือคิดเพิ่มเติม ทั้งนี้ในโลกแห่งความเป็นจริง ความคิดใหม่ๆ ที่ได้มานั้นอาจจะมาจากการรวบรวมหรือปรับปรุงแนวคิดของผู้อื่นที่ได้นำเสนอไปก่อนหน้านี้แล้ว ตัวอย่างเช่น โทมัส อัลวา เอดิสัน นักประดิษฐ์ผู้ยิ่งใหญ่ของโลก ได้จดสิทธิบัตรสิ่งประดิษฐ์ไว้มากกว่า 1,000 รายการ แต่ทั้งหมดนั้นมีเพียง 1 รายการเท่านั้นที่เขาสามารถอ้างได้ว่ามาจากความคิดสร้างสรรค์ของเขาเองจริง ๆ ก็คือ หนีบเสียบ และส่วนที่เหลือนั้นเป็นการนำเอาความคิดของคนอื่นมาดัดแปลง ปรับปรุงจนกลายเป็นสิ่งที่มีค่า การคิดสร้างสรรค์จะเข้าไปต่อยอดการคิดเดิม ให้กลายเป็นความคิดใหม่

4.6 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

เป็นกระบวนการที่จะทำให้บุคคลสามารถที่จะผลิตความคิดแปลกใหม่หรือคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ และนวัตกรรมใหม่ๆ ได้ โดยมีนักวิชาการศึกษาและนักจิตวิทยาได้ศึกษาและลำดับขั้นตอนในการดำเนินการคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้ (พรพิมล พจนานิมล, 2559; สมพร หลิมเจริญ, 2552)

Guilford (1986) ได้อธิบายกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์โดยทั่วไป ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านทักษะต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มา ด้านข้อมูลพื้นฐาน ด้านทรัพยากร และด้านความไวต่อปัญหา การระบุปัญหา
2. ขั้นรวบรวมความคิด ได้แก่ การรวบรวมความคิดที่เน้นเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับปัญหาและแยกส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องกับปัญหาออกไป และการรวบรวมขั้นที่ผิดพลาดตั้งแต่เริ่มต้น
3. ขั้นครุ่นคิดหรือบ่มเพาะความคิด ได้แก่ การครุ่นคิดหรือบ่มเพาะความคิดโดยเริ่มจากปัญหา ประเภทของปัญหา ลักษณะของปัญหารวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมสำหรับการแก้ปัญหา และการระบุแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ในระดับที่ชัดเจน
4. ขั้นกระจ่างทางความคิด ได้แก่ แนวทางการแก้ปัญหาหรือแผนการดำเนินการขั้นต่อไปอาจจะกระจ่างขึ้นได้ในทันที
5. ขั้นพิสูจน์ข้อเท็จจริงและอธิบายรายละเอียด ได้แก่ การทดสอบการแก้ปัญหาตามแนวทางที่เลือกไว้ การประเมินผลการทดสอบ การพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหา การนำไปปฏิบัติ และการนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

Osborn (1953) ได้คิดวิธีการระดมสมอง (Brainstorming) โดยนำเสนอรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการชี้ประเด็นปัญหา (Orientation) เป็นการชี้ทิศทางของปัญหา
2. ขั้นการเตรียมและรวบรวมข้อมูล (Preparation) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
3. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการจำแนกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
4. ขั้นการตั้งสมมติฐาน (Hypothesis) เป็นการสะสมรูปแบบแนวคิด
5. ขั้นการคิด (Incubation) เป็นการครุ่นคิดไปสู่การรู้แจ้ง
6. ขั้นการสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นการสังเคราะห์สิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน
7. ขั้นการประเมินผล (Evaluation) เป็นการตัดสินผลของการคิด

Wallach (1962) ได้อธิบายขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เกิดจากความคิดในสิ่งใหม่ๆ โดยอาศัยการลองผิดลองถูก ได้เสนอกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นการสำรวจปัญหา สังเกต และศึกษาข้อมูลที่จะนำไปใช้เพื่อแก้ปัญหา
2. ขั้นการครุ่นคิด (Incubation) เป็นช่วงการเก็บประเด็นปัญหา
3. ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นการเกิดขึ้นของความคิดใหม่
4. ขั้นทดสอบความคิด (Verification) เป็นการตรวจสอบความคิดใหม่ที่เกิดขึ้น นำข้อมูลความรู้ในการดำเนินการจัดการตามขั้นต่างๆข้างต้นมาพิสูจน์ว่าถูกต้อง

Torrance (1965) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาค้นคว้าด้านความคิดสร้างสรรค์ โดยพัฒนาแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา มาใช้ในการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ สามารถจำแนกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ได้ 5 ขั้น ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact – finding) เป็นขั้นที่มีความรู้สึกสับสน กังวลใจแต่ยังไม่สามารถหาสาเหตุของปัญหาได้ ว่าเกิดจากอะไร
2. การค้นพบปัญหา (Problem – finding) เป็นขั้นที่ใช้ความคิด พิจารณาจนเกิดความเข้าใจจนพบสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
3. การค้นพบแนวคิด (Ideal – finding) เป็นขั้นการตั้งสมมติฐาน รวบรวมความคิดและข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบความคิดที่เป็นสมมติฐาน
4. การค้นพบคำตอบ (Solution – finding) เป็นขั้นการทดสอบสมมติฐาน เพื่อค้นพบคำตอบ

5. การยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ (Acceptance – finding) เป็นขั้นการยอมรับข้อค้นพบที่เป็นคำตอบ และพัฒนาสู่แนวคิดต่อไปที่จะทำให้เกิดข้อค้นพบใหม่ หรือแนวความคิดใหม่ (New Challenges)

Rossman (1996) แนวคิดของรอสแมนแสดงถึงความสามารถในการแก้ปัญหาของบุคคล ได้ศึกษากระบวนการคิดสร้างสรรค์ผ่านแบบสอบถาม เพื่อสอบถามนักประดิษฐ์จำนวน 710 คน และได้ขยายขั้นตอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของวอลลาสจาก 4 ขั้นตอน เป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. การสังเกตสิ่งที่ต้องการค้นหา สืบหาปัญหาและความต้องการต่างๆ
2. การวิเคราะห์สิ่งที่ต้องการค้นหา และกำหนดปัญหา
3. สืบหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหา
4. กำหนดวิธีการแก้ปัญหาตามวัตถุประสงค์
5. วิเคราะห์หรือพินิจวิธีการแก้ปัญหาเพื่อหาข้อดีข้อเสีย
6. สร้างให้เกิดแนวคิดใหม่ การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่
7. ทดลองเพื่อตรวจสอบวิธีการแก้ปัญหา ที่เป็นไปได้มากที่สุด

Plessek (1996) ได้สังเคราะห์และสรุปกระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นวงจรการปฏิบัติการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ขั้นการเตรียม (Preparation) ได้แก่ 1) การสังเกต (Observation) 2) การวิเคราะห์ (Analysis)
2. ขั้นจินตนาการ (Imagination) ได้แก่ 1) การเกิดความคิด (Generation) 2) ได้รับผลผลิตจากความคิด (Harvesting)
3. ขั้นการพัฒนา (Development) ได้แก่ 1) เพิ่มคุณค่าของผลผลิต (Enhancement) 2) การประเมินผลผลิต (Evaluation)
4. ขั้นการลงมือปฏิบัติ (Action) 1) นำผลผลิตไปใช้ (Implementation) 2) ความรู้ติดตัว (Living with It)

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) ได้อธิบายกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดเป้าหมายการคิด การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดที่มีเป้าหมายชัดเจนเริ่มต้นจากการกำหนดเป้าหมายที่เราต้องการแก้ไขด้วยการคิดสร้างสรรค์ กล่าวกันว่ากระบวนการระบุปัญหาได้ถูกต้องเท่ากับการแก้ปัญหาไปได้มากกว่าครึ่งแล้ว

2. แสวงหาแนวคิดใหม่ การกำหนดคำถามที่ชัดเจน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ขั้นต่อไปก็คือพยายามคิดถึงวิธีการที่จะพาไปสู่วัตถุประสงค์หรือคิดคำตอบของคำถามให้ “มากที่สุด” เท่าที่จะคิดได้ โดยยังไม่ต้องจำกัดวงว่าสามารถทำได้ในทางปฏิบัติจริงมากน้อยแค่ไหน

3. การประเมินและคัดเลือกแนวคิด การคิดสร้างสรรค์สามารถผลิตผลงานทางความคิดออกมาอย่างสมบูรณ์และไม่เป็นเพียงจินตนาการฟุ้งฝัน ก็ต่อเมื่อได้นำความคิดใหม่ๆ มากลับกรองด้วยความคิดที่ต้องใช้เหตุผลและจะสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง เราต้องคิดทบทวนว่าความคิดนี้ใช้ได้จริงหรือไม่จะเกิดปัญหาหรือไม่ ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกความคิดที่เราใช้การได้มากที่สุด หรือว่าจะทำการผสมผสานแนวคิดนั้นให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

จากกระบวนการคิดสร้างสรรค์ข้างต้น นำมาสรุปและสังเคราะห์กระบวนการ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ดังตาราง 2

ตาราง 2 การสังเคราะห์กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิด สร้างสรรค์	Guilford (1986)	Osborn (1953)	Wallach (1962)	Torrance (1965)	Rossmann (1996)	Plesek (1996)	เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ ศักดิ์ (2556)
1. ขั้นการชี้ประเด็น ปัญหา		✓		✓	✓		
2. ขั้นการเตรียมและ รวบรวมข้อมูล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. ขั้นการวิเคราะห์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4. ขั้นการ ตั้งสมมติฐาน		✓			✓		
5. ขั้นการคิด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6. ขั้นการสังเคราะห์	✓	✓		✓	✓	✓	
7. ขั้นการประเมินผล	✓	✓	✓		✓		✓

จากตาราง 2 ผู้วิจัยสังเคราะห์กระบวนการลำดับขั้นตอนในการคิดสร้างสรรค์ของ Guilford (1986), Osborn (1953), Wallach (1962), Torrance (1965), Rossmann (1996), Plesek, (1996), และเกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) สามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ขั้นการเตรียมและรวบรวม

ข้อมูล 2) ขั้นการวิเคราะห์ ใช้ความคิดพิจารณาจนเกิดความเข้าใจ 3) ขั้นการครุ่นคิดและการสังเคราะห์ เก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกัน สร้างให้เกิดความคิดใหม่และนำมาทดสอบความคิด และ 4) ขั้นการประเมินผล เป็นการพิจารณาตัดสินผลของความคิด

4.7 เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การคิดสิ่งใหม่ๆ หมายถึงการผสมผสานสิ่งต่างๆ ที่ยังไม่เคยถูกผสมผสานมาก่อน ซึ่งการคิดสร้างสรรค์เป็นการผสมผสานหรือเชื่อมโยงความคิดที่มีอยู่ จนเกิดการเปรียบเทียบที่ทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างความคิดเหล่านั้น การคิดสร้างสรรค์เป็นการค้นหา คัดเลือก ปรับแต่ง ผสมผสานและสังเคราะห์ไม่ว่าจะเป็น ข้อเท็จจริง ความคิด สถิติปัญหาและทักษะความสามารถที่มี สิ่งสำคัญคือการปรับความคิดและจิตใจของให้พร้อมสำหรับการคิดใหม่ๆ

Harvard Business Review (Kelley T. & Kelley D., 2013) ได้กล่าวถึงเทคนิคการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สร้างการคิดที่แตกต่าง หลากหลาย จากการกำหนดหัวข้อที่ต้องการแล้วฝึกสร้างการคิดใหม่ๆ จากหัวข้อนั้นพยายามคิดหลายๆ ทางเลือก โดยการสืบเสาะ ค้นหาและการสื่อสารความคิดนั้นออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้แล้วก็นำที่ความคิดเหล่านั้นเชื่อมโยงสิ่งที่คล้ายและสิ่งที่แตกต่าง จะทำให้ความคิดขยายเป็นการฝึกสร้างการคิดเบื้องต้น เมื่อได้ความคิดมากพอแล้ว ก็ให้คิดขยายต่อไปอีกกว่าเราจะพัฒนาความคิดเหล่านี้ไปข้างหน้าได้อย่างไร

2. การจัดหมวดหมู่ความคิด จากการสร้างการคิดที่หลากหลายนับต่อมาให้หาจุดสมดุระหว่างความรวดเร็วในการคิด ก็คือความคิดอย่างคล่องแคล่วและหาความแตกต่างและหลากหลายในการคิดก็คือความคิดที่ยืดหยุ่น เปรียบเทียบผลการคิดเหล่านั้นแล้วก็รวบรวมความคิดที่ใหม่และก็นำไปใช้ได้จริง

3. เรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ จากการค้นหาความรู้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้คน สังเกตและฟังโดยพยายามคิดและรู้สึกถึงความต้องการของผู้คนจากปฏิริยาความชอบ ไม่ชอบของบุคคล แล้วสรุปผลออกมาและคัดเลือกว่าความคิดไหนเป็นความคิดที่ใหม่และน่าแปลกใจที่เราค้นพบ จากการสังเกตและค้นพบแล้วก็ถามตัวเองว่าสิ่งที่ผู้คนต้องการต่อไปคืออะไร จะทำให้เราพัฒนาความคิดได้ต่อไป

4.8 ลักษณะกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1970) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรม ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะดังนี้

1) ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness, Openness) พลังความไม่สมบูรณ์จะเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสัมฤทธิ์ผล เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว้างานที่ตนได้ทำ

นั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์ เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคของความไม่สมบูรณ์ไปกระตุ้นการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้เพิ่มขึ้น

2) การสร้างหรือการผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ (Producing Something and Using it) วิธีการนี้มี 3 ขั้นตอนดังนี้ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนจะได้รับอนุญาตให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อสร้างความคิดขึ้นมา ขั้นตอนที่ 2 ผู้เรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ้งลงไปด้วยตัวของเขาเองเกี่ยวกับสิ่งนั้น ขั้นตอนที่ 3 ผู้เรียนจะได้รับภาระกระตุ้นให้ทำบางสิ่งบางอย่างจากสิ่งที่ได้คิดสร้างขึ้นในขั้นตอนที่ 2

3) การใช้คำถาม (Using Pupil Question) ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ถามคำถาม และผู้สอนควรหาวิธีที่กระตุ้นหรือใช้คำถามย้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนหาคำตอบด้วยตัวเอง เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ คำถามที่ส่งเสริมแนวคิดใหม่ควรเป็นคำถามที่ผู้เรียนใช้การคาดคะเนสถานการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นหรือเป็นการวางแผน ตัวอย่างเช่น

- อะไรจะเกิดขึ้นถ้าของเล่นชิ้นนี้มีขนาดใหญ่ขึ้น
- อะไรจะเกิดขึ้นถ้ามันเคลื่อนไหวได้
- เราจะเปลี่ยนรูปร่างมันได้อย่างไร เป็นต้น

การใช้คำถามเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการนำความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนออกมาช่วยให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้นการใช้คำถามกับผู้เรียนเป็นการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ที่ผู้เรียนทำอยู่ สิ่งที่ชอบ ทำให้ได้ทำในสิ่งใหม่ คำถามอเนกนัย เป็นการถามคำถามเพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงลักษณะของคำถาม ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะได้รับการส่งเสริม ทำให้ความคิดเปิดกว้าง เกิดความยืดหยุ่นในทิศทางที่หลากหลายที่หลากหลายน เช่น

- จะเกิดอะไรขึ้นถ้าต้นไม้ทุกต้นในโลกเป็นสีฟ้า
- จะเกิดอะไรขึ้นถ้าทุกคนสวมเสื้อผ้าเหมือนกันหมด
- จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเราบินได้ เป็นต้น

ดังนั้นการใช้คำถามจึงเป็นยุทธศาสตร์ของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดและจินตนาการ เป็นคนช่างสังเกตซักถาม และตอบคำถามหรือพยายามค้นหาคำตอบด้วยความกระตือรือร้น ด้วยการใช้คำถามปลายเปิด แบบเร้าเพื่อกระตุ้นให้สังเกตและใช้การสืบเสาะหาคำตอบ ตัวอย่างคำถามปลายเปิดแบบเร้าเช่น

- เวลาฝนตกเราเห็นอะไรบ้าง
- ก่อนฝนตกเราเห็นอะไรบ้าง

- หลังฝนตกเราเห็นอะไรบ้าง
- ขณะฝนตกรู้สึกอย่างไรบ้าง
- น้ำฝนเอาไปใช้ทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น

นอกจากนี้ได้เสนอแนะคำถามที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. คำถามที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดริเริ่ม การให้ผู้เรียนคิดหรือทำในสิ่งที่ไม่เคย มีใครคิดหรือทำมาก่อน อาจใช้คำถามใช้การตั้งคำถามที่ต้องตอบโดยใช้จินตนาการไม่ใช่ตอบสนองของความเป็นจริง ตัวอย่างคำถาม เช่น

- ถ้าคนเราเหาะได้เรา จะทำอย่างไร
- ถ้าคนพูดไม่ได้จะคุยกันได้อย่างไร
- ถ้าลิงมีปีกมันจะทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น

2. คำถามที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดคล่องแคล่วเป็นการฝึกให้ผู้เรียนคิดให้ได้ปริมาณมากๆ เช่น

- ให้ออกชื่อเพื่อนให้ได้มากที่สุด
- ให้ออกชื่อดอกไม้ให้ได้มากที่สุด
- ให้ออกประโยชน์กระดาศให้ได้มากที่สุด เป็นต้น

3. การส่งเสริมความคิดยืดหยุ่นเป็นการส่งเสริมความคิดที่บ่งบอกลักษณะความแตกต่างของคำตอบ ซึ่งคำตอบแต่ละคำตอบไม่ได้มาจากแนวคิดที่คิดในทิศทางเดียวกันตัวอย่างคำถามเช่น

- จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อในลักษณะที่แตกต่างกันมาให้มากที่สุด เช่น ใช้สำหรับย่างปลา ใช้ทำรั้ว ใช้ทำกรงนกใช้ทำที่แขวนรูป เป็นต้น

4. การส่งเสริมและพัฒนาความคิดละเอียดละออ เป็นความคิดที่แสดงออกมาให้เห็นรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ดังนั้นคำตอบของคำถามที่ว่าจงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อผ้า ก็คือ ตัดไม้แขวนเสื้อ ออกเป็น 3 ส่วนหรือ 6 หรือ 8 ก็แล้วแต่ต้องการให้มีความยาวแตกต่างกันและผูกเข้าด้วยกันเพื่อแขวนห้อยเป็นสิ่งตกแต่งบ้าน เป็นต้น

ดังนั้นลักษณะของกิจกรรมที่เปิดกว้างยั่วยุท้าทายและกระตุ้นด้วยคำถามจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะตอบสนองกับความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติของความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลอง

4.8 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

การประเมินความคิดสร้างสรรค์นั้น ควรจะใช้หลายเครื่องมือในการประเมินมากกว่าที่จะใช้เพียงเครื่องมือเดียว ซึ่งการประเมินการคิดสร้างสรรค์มีรูปแบบและแนวทางที่สำคัญ 3 แนวทาง เปรียบเสมือนการประเมินระบบที่ประกอบด้วย (Input, Process, Output) ดังนี้ (พัทธนันท์ บุตรชอุย, เนาวนิตย์ สงคราม, และ สมัครสมร ภัคดีเทวา, 2562)

1. การประเมินลักษณะของบุคคลที่มีการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง บุคคลที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองมีความกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงความคิดเห็น มีใจเปิดกว้างสำหรับประสบการณ์ใหม่ มีความมุ่งมั่น มีจินตนาการ มีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ

2. การประเมินกระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความไวต่อปัญหาและมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ แล้วนำผลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ กับวิธีการทำงานของตนเอง งานบริการหรืองานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาองค์กร การพัฒนาผลิตภัณฑ์ในแนวทางใหม่ๆ ต่อไป

3. การประเมินผลผลิตของการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง คุณภาพของผลงานหรือนวัตกรรม ผลิตภัณฑ์ งานบริการหรือวิธีการทำงานใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ประเมินถึงควมมีคุณค่า การใช้ประโยชน์และผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ สามารถการประเมินได้ตั้งแต่ระดับต่าง เริ่มตั้งแต่ระดับความพึงพอใจ ความคิดและการกระทำ การฝึกทักษะและคิดได้เอง จนถึงการค้าพบทฤษฎีหลักการและการประดิษฐ์คิดค้นผลงานทางธุรกิจที่ใหม่และมีความเป็นไปได้

5. แนวคิดที่เกี่ยวกับนวัตกรรม

5.1 ความหมายของนวัตกรรม

“นวัตกรรม” มาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Innovation” โดยมีรูปศัพท์เดิมมาจากภาษาบาลี คือ นว+อุตต+กรรม โดย นว แปลว่า ใหม่ อุตต แปลว่า ตัวเอง และกรรม แปลว่า การกระทำ เมื่อรวมเป็นคำว่า นวัตกรรม จึงแปลว่า การกระทำที่ใหม่ของตนเอง หรือการกระทำของตนเองที่ใหม่ มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของ นวัตกรรม ไว้ดังนี้

สมนึก เชื้อจระพงษ์พันธ์ (2553) กล่าวถึง นวัตกรรมคือ สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรู้ ทักษะประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ ในการพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่ หรือกระบวนการใหม่ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม”

ศศิมา สุขสว่าง (2560) อธิบายว่า นวัตกรรมคือ การใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาหรือคิดค้นสิ่งใหม่ หรือกระบวนการใหม่ (Service, Product, Process) ที่มีคุณค่า(Value

Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้อื่น เศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเมื่อมีคุณค่าและมีประโยชน์แล้วจะสามารถขยายผลต่อได้เชิงพาณิชย์

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2561) ได้ให้ความหมายนวัตกรรมไว้ 3 นัย คือ นวัตกรรมเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน หรือเป็นสิ่งใหม่ที่เคยทำมาแล้วแต่นำมาใช้ใหม่ หรือการนำนวัตกรรมเดิมที่มีอยู่แล้วมาพัฒนาดัดแปลงให้ดีขึ้นแล้วนำมาใช้ใหม่ และที่สำคัญคือ นวัตกรรมนั้นจะต้องช่วยให้การจัดการเรียนรู้เกิดผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม รวมทั้งช่วยประหยัดเวลาและแรงงานในการจัดการเรียนรู้ด้วย

พัทธนันท์ บุตรอุย, เนาวนิตย์ สงคราม, และ สมัครสมร ภาคดีเทวา (2562) กล่าวถึงนวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ ประสบการณ์ การคิดขั้นสูงและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างให้เกิดผลงาน สิ่งประดิษฐ์ ผลิตภัณฑ์ แนวคิด กระบวนการ กลยุทธ์ เทคนิค วิธีการ หรือเพื่อพัฒนาเปลี่ยนแปลง สิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น จนสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างทาง เศรษฐกิจ สังคม หรือจิตใจ ความแตกต่างของนวัตกรรมกับการคิดสร้างสรรค์ ก็คือ การคิดสร้างสรรค์ นั้นเป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้นวัตกรรมเกิดขึ้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดแต่ยังเป็นสิ่งที่เป็นนามธรรม ส่วนนวัตกรรมต้องอาศัยกระบวนการสร้างนวัตกรรมที่จะใช้ความคิดต่าง ๆ ทำให้นวัตกรรมนั้นเป็นรูปธรรม

จากความหมายของนวัตกรรมที่ได้กล่าวถึงข้างต้น ผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า นวัตกรรมหมายถึง การนำความคิดไปสู่การปฏิบัติ แสวงหา ดำเนินงาน จัดเก็บ สร้างความรู้ วิจัยและพัฒนา เป็นการรวบรวมแนวคิดของสหวิทยาการความรู้ หลากหลายศาสตร์ ร่วมกับการนำความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนา ประยุกต์ ปรับปรุง กระบวนการ การบริการ การบริหารจัดการ ที่มีคุณค่าเกิดเป็นแนวความคิดใหม่ กระบวนการใหม่ๆ ที่สร้างความแตกต่าง เพิ่มประสิทธิภาพเชิงความคิดที่เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ต่อบุคคล องค์กรและสังคม

5.2 องค์ประกอบที่สำคัญของนวัตกรรม

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ (2553) ได้กล่าวถึงมิติที่สำคัญของนวัตกรรมไว้ ดังนี้

1. ความใหม่ (Newness) เป็นสิ่งใหม่ที่พัฒนาขึ้น และได้รับการยอมรับว่ามีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมได้ อาจเป็น บริการ ผลิตภัณฑ์ หรือกระบวนการ ที่มีการปรับปรุงจากของเดิม หรือพัฒนาขึ้นใหม่ก็ได้ (Tushman & Nadler, 1986; Freeman & Soete, 1997; Betje, 1998; Utterback, 2004; Herkema, 2003; Schilling, 2008)

2. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) เป็นการพัฒนานวัตกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่มขึ้นได้ เป็นสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ หรือสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ อาจจะมีมูลค่าได้

เป็นตัวเงินโดยตรง หรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้ (Drucker,1985,1993; Damanpour,1987; Smits ,2002; DTI ,2004; Utterback, 2004;)

3. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) คือ การใช้ความรู้เป็นฐานของความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาให้เกิดสิ่งใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบการทำซ้ำ เป็นต้น (Evan,1966; Drucker, 1985, 1993; Rogers ,1995; Perez-Bustamante, 1999; Smits, 2002; Herkema, 2003; Lemon and Sahota, 2003; DTI, 2004; Schilling, 2008)

5.3 แนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมแห่งศตวรรษที่ 21

5.3.1 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะต้องผสมผสานทุกองค์ประกอบเข้าด้วยกัน คือ ความรู้ความสามารถ ด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ซึ่งยังคงมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานของความสำเร็จในการเรียนและสามารถนำสิ่งที่รู้ไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล นอกจากนั้นการรอบรู้และความชำนาญใน การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดแก้ปัญหา การสื่อสาร สื่อความหมาย และการร่วมมือกัน ที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการส่งเสริมและพัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่อง รวมทั้งความรู้ด้านเทคโนโลยีต่างๆ การแสวงหาความรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และการมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมและสังคมเป็นอีกสิ่งที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2562) กล่าวถึง ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม เป็นทักษะเชิงประยุกต์ (Apply Skills) ที่ต้องผสมผสานทักษะต่างๆ ด้วยกันเป็นความสามารถในการใช้ความรู้ (Knowledge) จินตนาการ (Imagination) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ความร่วมมือ (Collaborative) ทำให้เกิดนวัตกรรมที่อาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดยอาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมด หรือใหม่เพียงบางส่วน และอาจใหม่ในบริบทใดบริบทหนึ่ง หรือในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

1. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นพื้นฐานที่สำคัญ ในการคิดริเริ่ม เพื่อการแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งใหม่ขึ้น โดยใช้วิธีการคิดที่หลากหลาย เช่น การคิดคล่อง (Fluency) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) การคิดริเริ่ม (Originality) และการคิดอย่างละเอียดลออ (Elaboration) (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, 2560) และจากทฤษฎีที่เกี่ยวกับโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford ที่ระบุว่าความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบ 3 มิติ คือ ด้านกระบวนการคิด (Operations) เป็นวิธีการที่สมองจัดกระทำกับข้อมูล เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ ความจำการคิดในหลายๆ มุมมอง เพื่อสรุปและประเมินความคิด ด้านเนื้อหา (Content) ได้แก่ ภาพสัญลักษณ์ ภาษา พฤติกรรม เป็นสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดทักษะกระบวนการคิด ด้านผลผลิตการคิด

(Product) แบ่งเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ หน่วย (Unit) กลุ่ม (Classes) ความสัมพันธ์ (Relations) ระบบ (System) การแปลงรูป (Transformation) และการประยุกต์ (Implication) เป็นผลที่เกิดจากการใช้กระบวนการคิดที่อยู่บนพื้นฐานของเนื้อหา หรือสิ่งเร้าต่างๆ

1. มองเห็นโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมว่าเป็นการเรียนรู้
2. ใช้นวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา
3. เชื่อมโยงความคิดและความรู้ได้ดี
4. ตั้งเป้าหมายที่ท้าทายความสามารถของตนเองได้
5. มีวินัยในตนเองในการดำเนินการ เพื่อให้ได้มาซึ่งนวัตกรรม

2. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

นอกจากนี้ ยังมีทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Frank Williams ระบุว่า การจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย มิติด้านเนื้อหา มิติด้านการจัดการเรียนรู้ และมิติด้านพฤติกรรมผู้เรียน มิติด้านเนื้อหา (content) เป็นการสอดแทรกการคิดสร้างสรรค์ไว้ในทุกเนื้อหาสาระการเรียนรู้หรือเรียกว่า Infuse มิติด้านการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพด้านการคิดของแต่ละคนให้ได้มากที่สุด ซึ่งเป็นการคิดที่นำไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ มิติด้านพฤติกรรมผู้เรียน เรียกว่า Williams' Taxonomy แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ 1) การรู้จักของผู้เรียน ได้แก่ การคิดคล่อง การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม การคิดละเอียดลออ 2) คุณลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าเสี่ยง ความอยากทำสิ่งที่มีความซับซ้อน และการชอบใช้ความคิดและจินตนาการ 3) นวัตกรรมเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์

วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2560) กล่าวถึง นวัตกรรม คือ สิ่งที่ทำขึ้นใหม่ หรือพัฒนาขึ้นซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบของความคิด วิธีการ การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ โดย นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมี กระบวนการคิด 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. การคิดวิเคราะห์ความต้องการนวัตกรรม
2. การสังเคราะห์ความคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม
3. การแสวงหาความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม
4. การสะท้อนความคิดร่วมกัน
5. การลงสรุปความคิด
6. การประเมินความคิด

ทั้งนี้ แนวความคิดหรือ Idea จะเป็นจุดเริ่มต้นของการใช้กระบวนการคิดที่นำไปสู่ การสร้างสรรค์นวัตกรรม ผู้เรียนที่มีจิตใจนวัตกรรม (Innovative mind) จะมีคุณลักษณะที่สำคัญคือ จากการศึกษารอบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในกลุ่มทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมไว้ ซึ่ง ผู้วิจัยอาจสรุปได้ดังนี้

Battelle for Kids (2019); วิชา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) การคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมมีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ โดยแต่ละองค์ประกอบมีพฤติกรรมบ่งชี้ ดังต่อไปนี้

1. คิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creativity) คือ

- 1.1 นำเสนอแนวคิดต่างๆ ได้อย่างมากมาย หลากหลาย
- 1.2 สร้างแนวคิดใหม่ที่มีคุณค่ายิ่งขึ้น
- 1.3 อธิบายรายละเอียด ขยายความ วิเคราะห์ และประเมินแนวคิดของ ตนเองเพื่อปรับปรุงและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. ทำงานอย่างสร้างสรรค์กับผู้อื่น (Work Creativity with others)

- 2.1 พัฒนาแนวคิดใหม่ นำไปใช้และเผยแพร่แนวคิดใหม่ให้ผู้อื่นได้อย่าง เหมาะสม
- 2.2 เปิดใจ ใจกว้าง ตอบสนองต่อแนวคิดใหม่ที่แตกต่างกับตนเอง รวบรวม ข้อมูลของกลุ่มและให้ข้อมูลย้อนกลับแก่กันและกัน
- 2.3 แสดงออกซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์ แปลกใหม่ เข้าใจข้อจำกัดในการปรับ ใช้แนวคิดใหม่ในสถานการณ์จริง
- 2.4 คิดบวก มอง และยอมรับข้อผิดพลาดว่าเป็นโอกาสในการเรียนรู้ และ เข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นกระบวนการต่อเนื่องที่ดี ทั้งความสำเร็จเพียงเล็กน้อย และความผิดพลาดบ่อยๆที่เกิดขึ้นในระยะยาวถือเป็นเรื่องปกติ

3. การใช้นวัตกรรม (Implement Innovation)

- 3.1 แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรม มีประโยชน์ต่อการใช้นวัตกรรม
- 3.2 ใช้นวัตกรรมนั้นสร้างสรรค์งานอื่น

สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล (2562c) กล่าวถึง ทักษะการ สร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นความสามารถในการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ประกอบกับ จินตนาการ จากนั้นถ่ายทอด ความคิด วิธีการ การกระทำหรือ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ หรือมีการปรับปรุงให้

ใหม่บางส่วน ซึ่งมืองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ ทักษะคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมให้เป็นผลสำเร็จ ปัจจุบันนี้การจัดการศึกษาควรพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม เพื่อเตรียมผู้เรียนไปสู่สังคมในอนาคตอย่างมีคุณภาพ สามารถประกอบอาชีพได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยในแต่ละองค์ประกอบมีพฤติกรรมบ่งชี้ดังนี้

1. การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) ประกอบด้วย 1) การคิดริเริ่มในสิ่งที่เป็นประโยชน์ 2) มีวิธีการคิดและเทคนิคที่หลากหลาย 3) มีพื้นฐานของข้อมูลและความรู้มาประกอบความคิด 4) แสดงความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ 5) ประเมินและปรับปรุงความคิดและนำไปสู่การสร้างสรรค์

2. การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others) ประกอบด้วย 1) การสื่อสารความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ยอมรับและตอบสนองความคิดเห็นใหม่ของคนอื่น 3) แสดงความคิดริเริ่มในการปฏิบัติงานและปรับให้สอดคล้องกับบริบท 4) ให้ความร่วมมือหรือร่วมใจในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น 5) แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของงาน 6) เคารพความคิดที่ไม่สอดคล้องกับความคิดของตน

3. การสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สำเร็จ (Implement innovation) ประกอบด้วย 1) การวางแผนการพัฒนานวัตกรรมที่เกิดมาจากการคิดสร้างสรรค์ 2) ดำเนินตามแผนที่กำหนดในการพัฒนานวัตกรรม 3) ใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการประเมินคุณภาพของนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น 4) แก้ไขปรับปรุงจุดบกพร่องเพื่อพัฒนานวัตกรรมให้ดีขึ้น

จากแนวคิดข้างต้น ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมว่าเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญที่จะสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความคิดและพัฒนางาน เพราะการคิดสร้างสรรค์ เป็นการใช้เทคนิคของการคิดที่เปิดกว้าง เช่นการระดมสมอง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่และสร้างคุณค่าทางความคิด มีความละเอียด รอบคอบในการคิดวิเคราะห์ และการประเมินแนวคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนา งาน รวมทั้ง การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นการปฏิบัติและสื่อสารแนวคิดใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เปิดใจยอมรับในมุมมองหรือโลกทัศน์ใหม่ๆ ที่ส่งผลต่อระบบการทำงาน และการเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์งาน รวมทั้งมีความรู้และเข้าใจในสภาพการณ์ อันเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อจำกัด พร้อมยอมรับความคิดเห็นใหม่ที่เกิดขึ้นได้เสมอ และสามารถนำนวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ เป็นการปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์ให้เกิดคุณประโยชน์

5.4.2 แนวทางการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒผล, 2562b) สรุปได้ดังนี้

1. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ท้าทายความคิด และความสนใจของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกท้าทาย และสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนใช้ความคิดของตนเองได้อย่างเต็มความสามารถ
2. ให้ผู้เรียนมีโอกาสเปิดโอกาสในการแสดงความคิดของตนเองให้มากที่สุด ผู้สอนต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนเอง โดยไม่นำความคิดหรือประสบการณ์ของตนเองไปตัดสินความคิดของผู้เรียน
3. แนะนำวิธีการแสวงหาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และชี้แนะให้ผู้เรียนให้นำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาสังเคราะห์และนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงาน
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence Technology) เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทำให้เกิดแนวคิด (Idea) ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ต่อส่วนรวม
5. ให้ผู้เรียนมีโอกาสนำเสนอนวัตกรรมของตนเองผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม มีคุณลักษณะของจิตอาสา และแบ่งปันความคิดกับบุคคลอื่น
6. ประเมินทักษะกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง โดยวิธีการประเมินที่หลากหลาย ตามสภาพจริง และสะท้อนข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมของผู้เรียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 วิจัยในประเทศ

ธนกร สรรยวราภิภู (2558) ได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัย พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจ ได้แก่ วัตถุศิลปะ เครื่องมือ และ องค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์ ; วัตถุศิลปะในการสร้างการเคลื่อนไหว จำเป็นต้องอาศัยสิ่งกระตุ้น คือ 1) ประสบการณ์ชีวิต 2) ดนตรี 3) คำถาม 4) หนังสือ 5) รูปภาพ เครื่องมือในการสร้างการเคลื่อนไหว ได้แก่ พื้นที่ เวลา น้ำหนัก และความสั่นไหว ถือเป็นเครื่องมือสำคัญเบื้องต้นที่นักสร้างสรรค์การเต้นจำเป็นต้องรู้เพื่อนำ วัตถุศิลปะมาพัฒนาต่อเป็นรูปแบบการ

สร้างสรรค์การเต้นที่น่าสนใจ และองค์ประกอบในการสร้างสรรค์การเต้น ประกอบด้วย 4 อย่าง ได้แก่ การเต้นสด การพัฒนา การประเมิน และความคล้ายคลึง

ธนกร สรรยวราภิภู (2560) การศึกษาโครงสร้างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากพื้นที่ชุมชนกรณีศึกษาชุดการแสดง “เราอยู่ร่วมกัน” ในชุมชนบ้านแขกมุสลิมบ้านสมเด็จเจ้าจากผลการวิจัยพบว่า การนำข้อมูลที่ได้รับสู่แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบผลงาน และสัญลักษณ์ ประกอบด้วย 1) แนวความคิด ผู้สร้างงานต้องเป็นผู้มีความสามารถในการสร้างสรรค์แนวความคิดทางการแสดงจากข้อมูลที่ได้รับมา โดยแนวความคิดที่ได้จากข้อมูลจะได้รับการสรุปข้อมูลในภาพรวมที่ได้คัดเลือกและวิเคราะห์ตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นๆ 2) รูปแบบในงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยซึ่งเป็นนาฏศิลป์ที่มีความอิสระอย่างมากในการสร้างสรรค์ต้องหาเหตุและผลในการสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเคลื่อนไหว เสื้อผ้าดนตรี รูปแบบการแปรแถว ดังตัวอย่างการสร้างสรรค์ในงานวิจัยชิ้นนี้ ที่มีการพัฒนาทั้งการเคลื่อนไหว เสื้อผ้า ดนตรี โดยยึดข้อมูลที่คัดเลือกเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัย 3) สัญลักษณ์ การตีความข้อมูลสู่ระบบสัญลักษณ์ จำเป็นต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ของผู้สร้างงานโดยสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างงานเลือกใช้ในการแสดงต้องสามารถแสดงความหมายได้

ธารทิพย์ ช้วน และ ขวัญชัย ช้วน (2561) ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ CREATIVES MODEL แบ่งเป็น 3 ชั้น ชั้นแรก C=Cognition กิจกรรมสร้างความตระหนักรับรู้บูรณาการกับการบริหารสมองเพื่อเตรียมความพร้อม ชั้นที่สอง การดำเนินการสอน 5 กิจกรรม ได้แก่ (1) R = Reflection กิจกรรมการสะท้อนความคิดบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอน (2) E = Elaborate To Create กิจกรรมการร่วมกันคิดอย่างละเอียดลออ (3) A = Assessment กิจกรรมการประเมินผลงาน โดยเชื่อมโยงกับทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่ระบุในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (4) T = Thinking กิจกรรมการคิดเชื่อมโยงเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และ (5) I = Innovation กิจกรรมการสร้างชิ้นงานใหม่ ผลิตภาพทางการศึกษาที่เกิดขึ้นสอดคล้องกับการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 (Thailand Education 4.0) ชั้นที่ 3 การวัดผลประเมินผล และเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ 3 กิจกรรม ได้แก่ (1) V = Value กิจกรรมการประเมินด้านค่านิยม ความพึงพอใจ (2) E = Exhibition กิจกรรมการจัดนิทรรศการแสดงผลงานเพื่อประเมินชิ้นงาน และ (3) S = Serve กิจกรรมการตอบแทนและการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม

มานา รอดสรรเสริญ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการสอนการเต้นฮิปฮอปในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปา ผลการวิจัยพบว่า ด้าน

ความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด 11 ด้าน กิจกรรมที่มีคะแนนด้านอารมณ์มีอารมณ์ร่วม สนุกสนาน แสดง อารมณ์อย่างมั่นใจ มีท่าทางบอกภาษากายได้ เป็นตัวบ่งชี้ว่า กิจกรรมนี้มีความเหมาะสมกับการจัด กิจกรรมเสริมภายในรายวิชาหรือนอกเวลาเรียน เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดของนักเรียนจาก ชั้นเรียนปกติ และยังช่วยเสริมในเรื่องของความเร็วในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าความคิด สร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังจากการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนการสอนการเต้นฮิปฮอป โดยใช้ รูปแบบโมเดลชิปปาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิด สร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดกิจกรรมแสดงถึงรูปแบบโมเดลสเต็ป (Step up Model) ที่ พัฒนาขึ้นจากการออกแบบการสอนในกิจกรรม

ธวัช อารีราษฎร์ (2562) ได้ศึกษา และประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 สู่การจัดการศึกษา 4.0 พบว่า รูปแบบการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 สู่การจัดการศึกษา 4.0 ประกอบไปด้วย 3 ส่วน หลัก ได้แก่ 1) ส่วนนโยบาย ประกอบด้วยกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 นโยบาย ประเทศไทย 4.0 และเศรษฐกิจดิจิทัล 2) ส่วนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม ประกอบด้วยส่วนย่อย ได้แก่ 2.1) ส่วนกระบวนการ ใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้แบบโครงงาน 2.2) ส่วนหลักการที่นำเข้าสู่กระบวนการ ประกอบด้วย 3 หลักการ ประกอบด้วย 2.2.1) หลักการความคิดสร้างสรรค์ 2.2.2) ประเภทนวัตกรรม 2.2.3) กรอบการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 3) ส่วนผลลัพธ์ ได้แก่ การจัดการศึกษา 4.0 โดยมีเป้าหมายอยู่ที่ผู้เรียน จะต้องมีความรู้ 4 ประการ ตามกรอบศตวรรษที่ 21 และความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 สู่การจัดการ การศึกษา 4.0 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ (2562) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิง นวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ของนักศึกษาวิชาชีพ ครูมี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์บริบท ความสามารถในการสร้างแนวคิด ความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น ความสามารถในการสะท้อน ความสามารถในการนำเสนอ และ ความสามารถในการประเมิน ส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพ ครู มี 5 ขั้นตอน โดยมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม คือ ขั้นตอนที่หนึ่ง วิเคราะห์บริบทเพื่อ

ส่งเสริมทักษะด้านการตีความบริบท ขั้นตอนที่สอง ระดมสมองส่งเสริมทักษะด้านการสร้างแนวคิด ขั้นตอนที่สาม สร้างชิ้นงาน เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการร่วมมือกับผู้อื่นและการสะท้อน ขั้นตอนที่สี่ ปฏิบัติการสอน ส่งเสริมทักษะด้านการนำเสนอ ขั้นตอนที่ยี่ห้า การประเมินนวัตกรรมส่งเสริมทักษะด้านการประเมิน มีการกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกัน ออกแบบในการพัฒนานวัตกรรมในลักษณะโครงงาน ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมร่วมกัน กำหนดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ การสร้างสื่อการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้ และผู้เรียนควรได้ประสบการณ์ในการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อนำประสบการณ์มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีช่วยในการสืบค้นและพัฒนานวัตกรรม สำหรับส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู

อโรชา ทองลาว และคณะ (2563) ทำการศึกษาความพึงพอใจของนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน ต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ประจำภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ที่ส่งผลต่อความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาช่วงเวลาที่เหมาะสม 3) เพื่อศึกษาระยะเวลาที่เหมาะสม 4) เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนออนไลน์ และโปรแกรมที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ 5) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตระดับปริญญาตรี ที่เรียนผ่านระบบออนไลน์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน และ 6) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบตัวแปร ด้านเพศ อายุชั้นปี คณะ ช่วงเวลาเรียน ระยะเวลาระบบการเรียน ที่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความแตกต่างของเพศ อายุ ชั้นปี และคณะที่สังกัด ไม่มีผลต่อระดับความพึงพอใจ และปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ ได้แก่ ช่วงเวลาเรียน และรูปแบบของการจัดการเรียนการสอน 2) ช่วงเวลาที่นิสิตคิดว่าเหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์ ได้แก่ ช่วงเวลาบ่าย ตั้งแต่ 13.00-16.00 น. 3) ระยะเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์ 1.5 ชั่วโมงต่อรายวิชา 4) โปรแกรมที่เหมาะสมสะดวกต่อการเรียนการสอน มากที่สุดได้แก่ โปรแกรม Google Classroom 5) รูปแบบที่เหมาะสม ได้แก่ การเรียนผ่าน Clip Video ร่วมกับการสอนสดในรูปแบบออนไลน์ (Live) และบันทึก Video ไว้ดูย้อนหลังโดยนิสิตส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์พกพา (notebook computer) สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์มากที่สุด

วรรณิ เนตรจ้อย (2565) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ของสถาบันการศึกษาทางไกล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษา

การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ ของสถาบันการศึกษาทางไกล 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ของสถาบันการศึกษาทางไกล จำแนกตาม เพศ ระดับการศึกษา และอายุ 3) สรุปปัญหาและข้อเสนอแนะต่อการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ของสถาบันการศึกษาทางไกล การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ ประชากร ได้แก่ นักศึกษาของสถาบันการศึกษาทางไกล จำนวนรวม 2,049 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาของสถาบันการศึกษาทางไกล ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 539 คน วิธิดำเนินการวิจัย มี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 3) เก็บรวบรวม ข้อมูล และ 4) วิเคราะห์ข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ ที่มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.98 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t – test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) ผลการวิจัย พบว่า 1) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการจัดการศึกษา ทางไกล ด้วยระบบออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านผู้เรียนทางไกลออนไลน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และด้านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา และอายุ ภาพรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง โดยด้านผู้เรียนทางไกลออนไลน์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด และด้านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด เมื่อจำแนกตามอายุพบว่าโดยภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ปัญหาการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ ได้แก่ สื่อการเรียนรู้อันไม่ทันสมัย ไม่น่าสนใจ และมีการเปลี่ยนแปลงบุคลากรผู้รับผิดชอบอยู่เสมอ การสอบถาม ปรีกษาปัญหาในการเรียนไม่ชัดเจน ขาดความต่อเนื่อง

7.2 วิจัยต่างประเทศ

Therault and Stone (2021) ศึกษาภาพรวมของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนชั้นต้นและการและนันทนาการ ระดับปริญญาตรีพบว่า สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนระดับอุดมศึกษา คือ 1) ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการศึกษาระดับอุดมศึกษา เช่น ความพร้อมในการทำงาน 2) ความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้หากปราศจากความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับความรู้ที่มีอยู่ ก็ไม่มี ความชัดเจนว่าผู้เรียนจะสามารถพัฒนาผลงานเพื่อพัฒนาความรู้ขึ้นได้อย่างไร และ 3) นักเรียนทุก

คนมีศักยภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งไม่ใช่ผู้เรียนทุกคนจะได้รับโอกาสในการฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์อย่างเท่าเทียมกัน ในชั้นเรียนหนึ่ง อาจมีผู้เรียนที่มีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่แล้ว และผู้ที่ยังไม่มีทักษะนี้ชัดเจน ผู้สอนจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในการทำงานของผู้เรียน

Sri Wulan Anggraeni, Aamg Solahudin Anwar and Sri Rahayu (2020). ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการเต้นรำ พบว่า ความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับความสามารถในการเต้นคลาส IV SDN Telukjambe Cluster 01 East TelukJambe District Karawang Regency ระบุด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.543 ที่ระดับความสัมพันธ์ปานกลาง นักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถคิดได้อย่างคล่องแคล่วในการสร้างสรรค์ท่าเต้น การคิดที่ยืดหยุ่นเพื่อผสมผสานการเต้นเข้ากับจังหวะ สามารถคิดในแบบที่เป็นต้นฉบับและประณีตเพื่อให้พวกเขาสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์และมีรายละเอียดในการสร้างการเคลื่อนไหวที่แตกต่างและน่าสนใจ ตรงกันข้ามกับนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ จะเป็นเรื่องยากที่จะหาแนวคิดที่น่าสนใจมาสร้างสรรค์การเต้นรำ และการผสมผสานการเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะได้ และมักจะเลียนแบบการเคลื่อนไหวต้นฉบับที่มีอยู่

Daichi and Takeshi (2019) ได้ศึกษากระบวนการการคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเต้นรูปแบบสตรีทแดนซ์ (Street Dance) จากการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ 1) ศึกษารูปแบบการเต้นรำผ่านการฝึกปฏิบัติ 2) ศึกษากการเต้นรำ ผ่านการฝึกปฏิบัติในรูปแบบใหม่ 3) ศึกษากการเต้นรำผ่านการปฏิบัติ รายบุคคล แบบคู่ เพื่อดูรูปแบบการเต้นรำที่เกิดขึ้น สำหรับลักษณะของการเต้นรำในการศึกษารั้งนี้ใช้รูปแบบการเต้นรำที่เป็นลักษณะการเต้นแบบต่อสู้ (Battle) ที่ประกอบกับดนตรีและองค์ประกอบทางการเต้นรำที่เกี่ยวข้อง ข้อค้นพบใหม่ ที่เกิดขึ้นจากการศึกษาพบว่า การมีแนวความคิดใหม่ การแสดงออก และเทคนิค เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ ฉะนั้นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ควรมีกระบวนการหรือกระบวนการผลิตที่เน้นให้ผู้สร้างงานสามารถสร้างงานได้ด้วยตนเอง จากผลการทดลองมีการที่ใช้การเต้นรำ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเต้นที่ถูกกำหนดไว้ตามท่าเต้นรำต้นแบบ 2) การเต้นรำที่ให้ผู้เรียนคิดออกแบบท่าชุดการเต้นรำใหม่ 3) การเต้นรำที่สัมพันธ์กับร่างกายส่วนต่างๆ และสัมพันธ์กับบุคคลอื่น แบบคู่ พบว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เกิดจากการจัดกิจกรรมการเต้นรำที่มีการคิดอิสระ ทั้งนี้เป้าหมายของการเต้นรำอิสระจะนำไปสู่การค้นหา วิธีการในการแก้ไขปัญหาได้

Theocharidou Olga (2018) ศึกษาโปรแกรมการเต้นรำเชิงสร้างสรรค์และการเต้นรำของ Brain Dance ที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า ผลการศึกษาพบว่า การ

ดำเนินการตามโปรแกรม (จำกัด 8 สัปดาห์) การดำเนินการให้ผลลัพธ์ที่ดีมากโดยคำนึงถึง การแสดง ดนตรี การควบคุมร่างกาย การทรงตัว และการประสานงาน ตลอดจนการรับรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ร่างกายและทักษะด้านจังหวะดนตรี Creative Dance และ Brain Dance ส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแสดงสด และความนับถือตนเองโดยทั่วไป

Alencar, Fleith, and Pereira (2017) ศึกษาความท้าทายและปัจจัยอำนวยความสะดวกในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความจำเป็นที่ครูต้อง กระตุ้นและช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักศึกษาโดยเน้นที่การรับรู้ของนักศึกษาและ อาจารย์เกี่ยวกับบรรยากาศการเรียนอย่างสร้างสรรค์ในห้องเรียน การมีกิจกรรมที่สนับสนุนการ แสดงออกที่สร้างสรรค์ของนักศึกษา และการสะท้อนกลับของผลลัพธ์ความสำเร็จของผู้เรียนในการ สอนด้วยวิธีการสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนแสดงความคิดของตนเอง และแรงจูงใจในการเรียนรู้

Mendez Martinez, and Fernandez-Rio (2017) ได้ศึกษาการออกแบบและพัฒนา เครื่องมือ เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ ของการเคลื่อนไหวร่างกายในวัยรุ่น ได้แก่ การออกแบบ และตรวจสอบเครื่องมือประเมินความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย ด้วยการทดสอบ แบบงานเดียว ที่ประเมินมิติ ทั้ง 4 ได้แก่ ความต่อเนื่อง ความยืดหยุ่น จินตนาการ และ ความคิดริเริ่ม ผ่านการแสดงออกของร่างกายของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

7. แนวคิดในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (E2CAP)

7.1 ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนารูปแบบฯ

ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐานที่นำมาเป็นแนวคิดในกระบวนการจัดการเรียนรู้อยู่ของ การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

7.1.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) กล่าวถึง กระบวนการ เรียนรู้ทางสติปัญญา เกิดจากการซึมซับหรือดูดซึม (Assimilation) ข้อมูลและประสบการณ์ใหม่เข้าไป เชื่อมโยงสัมพันธ์กับความรู้เดิม โดยจะมีการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา (Accommodation) ให้ อยู่ในสภาวะที่สมดุล รวมทั้งการได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสังคม เป็นการเรียนรู้ที่มา จากการปฏิบัติลงมืองานทำจริง (Authentic tasks) ผูกพันการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีการ เรียนรู้อย่างตื่นตัว (Active) ผู้สอนมีบทบาทช่วยสร้างแรงจูงใจ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตรงความสนใจ

ของผู้เรียน ส่งเสริมพัฒนาการให้คำปรึกษา ดูแล และช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหา และประเมินการ เรียนรู้

7.1.2 ทฤษฎีการสร้างความรู้โดยการสร้างชิ้นงาน (Constructionism) กล่าวถึง การที่ ผู้เรียนสร้างความรู้ของตนเอง แล้วทำความคิดนั้นเป็นรูปธรรม เกิดการสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน สร้าง บรรยากาศที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม และเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยง ความรู้เก่าและใหม่ได้ แลกเปลี่ยนความรู้ รับตัวและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และสามารถใช้เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ บูรณาการความรู้หลายๆ ด้านให้เป็นประโยชน์ในการพัฒนาสร้างสรรค์ ผลงาน และมีวิธีการประเมินผลการเรียนรู้หลากหลายวิธี

7.1.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติของ Simpson กล่าวถึง พัฒนาการ และ ความสามารถในการเคลื่อนไหวการทำงานประสานกันของร่างกาย มีกระบวนการคือ 1) ให้ผู้เรียนรับรู้ ในสิ่งที่ทำ โดยการสังเกต 2) เตรียมความพร้อมให้ร่างกาย จิตใจ อารมณ์พร้อมในการเคลื่อนไหว 3) ให้ ผู้เรียนเลียนแบบ ผีกปฏิบัติ ลองผิดถูก เป็นโอกาสให้ผู้เรียนตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ 4) ลงมือปฏิบัติจน เกิดความเชื่อมั่น 5) ผู้เรียนฝึกฝนจนทำได้อย่างคล่องแคล่ว ชำนาญ 6) ปรับปรุงทักษะให้ดีขึ้น และ สามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง และ 7) เกิดความคิดริเริ่มใหม่ นำไปปฏิบัติตามความต้องการ ของตนเอง

7.1.4 กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการลำดับขั้นตอนในการคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ไว้ดังตาราง 2 สามารถสรุปได้ 4 ขั้นตอนนี้ 1) ขั้นการเตรียมและรวบรวมข้อมูล 2) ขั้น การวิเคราะห์ ใช้ความคิดพิจารณาจนเกิดความเข้าใจ 3) ขั้นการครุ่นคิดและการสังเคราะห์ เก็บ รวบรวมข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกัน สร้างให้เกิดความคิดใหม่และนำมาทดสอบความคิด และ 4) ขั้นการ ประเมินผล เป็นการพิจารณาตัดสินผลของความคิด

7.1.5 หลักการจัดการกิจกรรมการเดินรำ กล่าวถึง 1) การจัดการเรียนรู้ที่มีความ มี ความหมาย มีความท้าทาย 2) การจัดบรรยากาศที่ช่วยส่งเสริมเชื่อมโยงกับประสบการณ์ 3) การ สะท้อนผลการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน 4) การเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น 5) การจัดการ เรียนรู้ให้มีเนื้อหามีความสมดุล พัฒนาอารมณ์ให้เกิดความสนุกสนาน และเบิกบาน 6) ให้ผู้เรียนได้ ริเริ่มสร้างสรรค์ และแก้ไขปัญหาาร่วมกัน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก 7) ให้ประสบการณ์ที่ใหม่ และท้าทาย จนสามารถทำได้คล่องแคล่ว 8) การจัดเนื้อหาการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะองค์รวม

7.1.6 แนวทางการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม กล่าวถึง 1) การ ออกแบบกิจกรรมให้ท้าทายความคิด 2) เปิดโอกาสใช้ความคิดของตนเองให้มากที่สุด 3) ชี้แนะวิธีการ แสวงหาความรู้ เพื่อมาสังเคราะห์และนำไปใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม 4) ใช้เทคโนโลยีเป็น

เครื่องมือในการสร้างสรรค์ 5) นำเสนอนวัตกรรม และ 6) ประเมินทักษะการสร้างสรรค์ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่าที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ดังตาราง 3 และภาพประกอบ 4

ตาราง 3 สรุปผลการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ

แนวคิด/ทฤษฎี	รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา				
	1. ขั้นการสร้างประสบการณ์	2. ขั้นการปฏิบัติและประยุกต์ใช้		3. ขั้นการสร้างสรรคและนำเสนอผลงานการเดินร่า	
	Experiential Construction	Connect	Apply	Create	Perform
1. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง					
1. ผู้เรียนมีกระบวนการสร้างความรู้ การตระหนักรู้ และมีเป้าหมายการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง สามารถทำได้และแก้ปัญหาได้จริง	√			√	
2. ผู้สอนช่วยสร้างแรงจูงใจ ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้		√			√
2. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างชิ้นงาน (Constructionism)					
1. ผู้เรียนสร้างความรู้ในมุมมองของตนเอง และทำให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน	√				
2. สภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่ดีทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้			√		
3. มีการใช้สื่อ เทคโนโลยี วัสดุ อุปกรณ์ มาใช้ประกอบในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน				√	
4. การประเมินผลใช้วิธีที่หลากหลาย เช่น ประเมินตนเอง โดยผู้สอนและเพื่อน การสังเกต แฟ้มสะสมงาน ผลงานและกระบวนการ					√

ตาราง 3 (ต่อ)

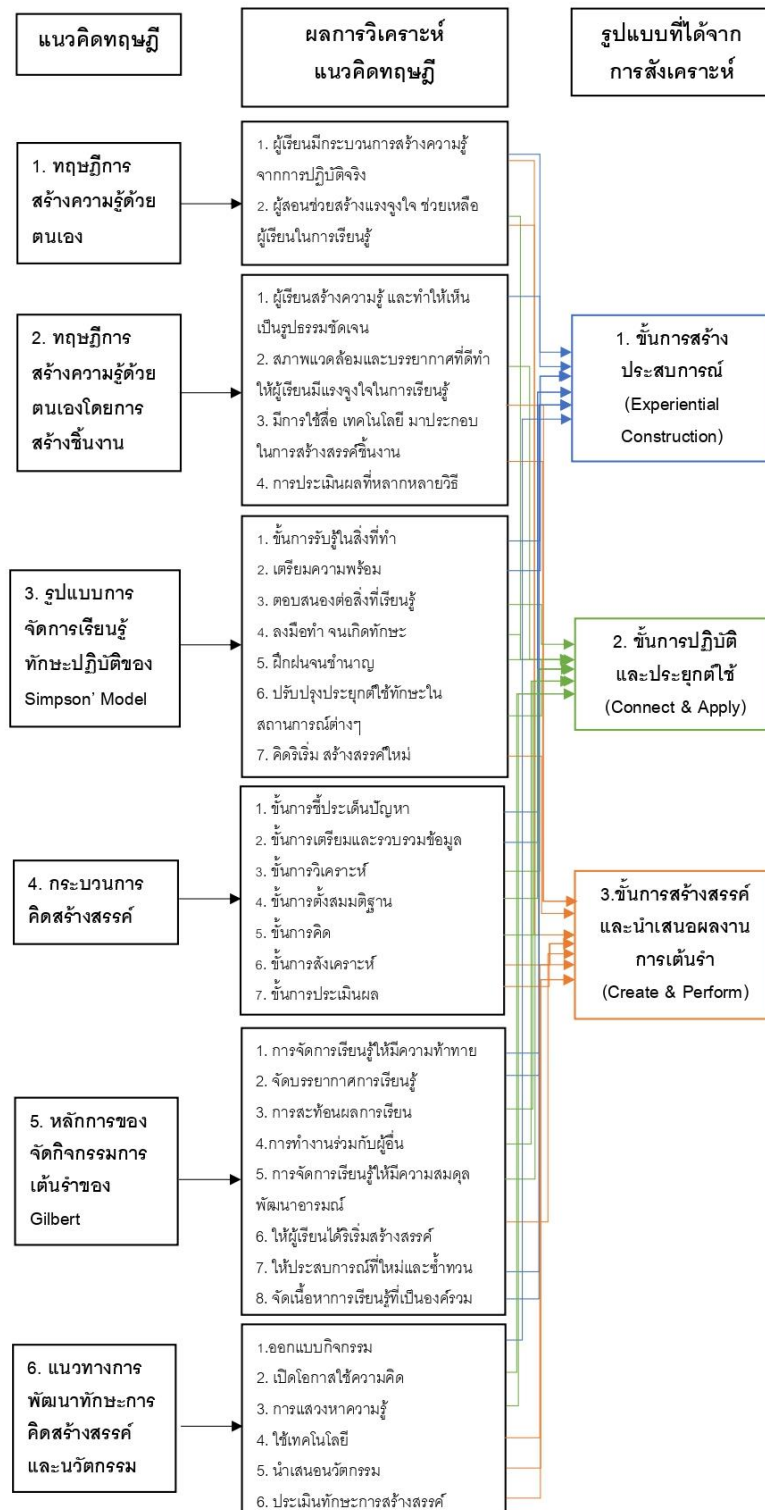
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา				
1. ขั้นการสร้าง ประสบการณ์	2. ขั้นการปฏิบัติ และประยุกต์ใช้	3. ขั้นการสร้างสรรคและ นำเสนอผลงานการเดินรำ		
Experiential Construction	Connect	Apply	Create	Perform
3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทักษะ ปฏิบัติของซิมพ์สัน				
1. ขั้นการรับรู้ในสิ่งที่ทำ	✓			
2. เตรียมความพร้อมร่างกาย จิตใจ อารมณ์ให้พร้อมต่อการเคลื่อนไหว	✓			
3. มีการตอบสนองต่อสิ่งที่เรียนรู้		✓		
4. ลงมือทำได้เอง จนเกิดทักษะ			✓	
5. ผึกฝนจนชำนาญ คล่องแคล่วด้วย ความเชื่อมั่นในตนเอง		✓		
6. ปรับปรุงประยุกต์ใช้ทักษะใน สถานการณ์ต่างๆ			✓	
7. คิดริเริ่ม สร้างสรรค์ใหม่ ปรับการ ปฏิบัติไปตามทีผู้เรียนต้องการ				✓
กระบวนการคิดสร้างสรรค์				
1. กิลฟอร์ด (Guilford, 1986)				
1.1 ขั้นเตรียมการ	✓			
1.2 ขั้นรวบรวมความคิดเห็น		✓		
1.3 ขั้นครุ่นคิด หรือบ่มเพาะความคิด			✓	
1.4 ขั้นกระจ่างทางความคิด				✓
1.5 ขั้นพิสูจน์ข้อเท็จจริง				✓
2. ออสบอน (Osborn, 1953)				
2.1. ขั้นการชี้ประเด็นปัญหา	✓			
2.2 ขั้นการเตรียมและรวบรวมข้อมูล		✓		
2.3. ขั้นการวิเคราะห์			✓	
2.4. ขั้นการตั้งสมมติฐาน			✓	
2.5. ขั้นการคิด				✓
2.6. ขั้นการสังเคราะห์			✓	
2.7. ขั้นการประเมินผล				✓

ตาราง 3 (ต่อ)

	รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา				
	1. ขั้นการสร้าง ประสบการณ์	2. ขั้นการปฏิบัติ และประยุกต์ใช้	3. ขั้นการสร้างสรรค์และ นำเสนอผลงานการเดินรำ		
	Experiential Construction	Connect	Apply	Create	Perform
3. วอลลาส (Wallach, 1962)					
3.1 ขั้นเตรียมการ	√				
3.2 ขั้นการครุ่นคิด		√			
3.3 ขั้นความคิดที่กระจ่างชัด				√	
3.4 ขั้นทดสอบความคิด					√
4. ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1965)					
4.1 การค้นหาข้อเท็จจริง	√				
4.2 การค้นพบปัญหา	√				
4.3 การค้นพบแนวคิด			√		
4.4 การค้นพบคำตอบ				√	
4.5 การยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ					√
5. รอสแมน (Rossman, 1996)					
5.1 สำรวจปัญหา	√				
5.2 การวิเคราะห์		√			
5.3 สำรวจข้อมูล		√			
5.4 กำหนดวิธีการแก้ปัญหา			√		
5.5 วิเคราะห์หิวพาทษวิธีการแก้ปัญหา			√		
5.6 สร้างให้เกิดแนวคิดใหม่				√	
5.7 ทดลองเพื่อตรวจสอบวิธีการ					√
6. เพอเซก (Plesek, 1996)					
6.1 ขั้นเตรียม	√				
6.2 ขั้นจินตนาการ		√			
6.3 ขั้นการพัฒนา			√		
6.4 ขั้นการลงมือปฏิบัติ				√	
7. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556)					
7.1 กำหนดเป้าหมายการคิด	√				
7.2 แสวงหาแนวคิดใหม่		√			
7.3 การประเมินและคัดเลือกแนวคิด				√	

ตาราง 3 (ต่อ)

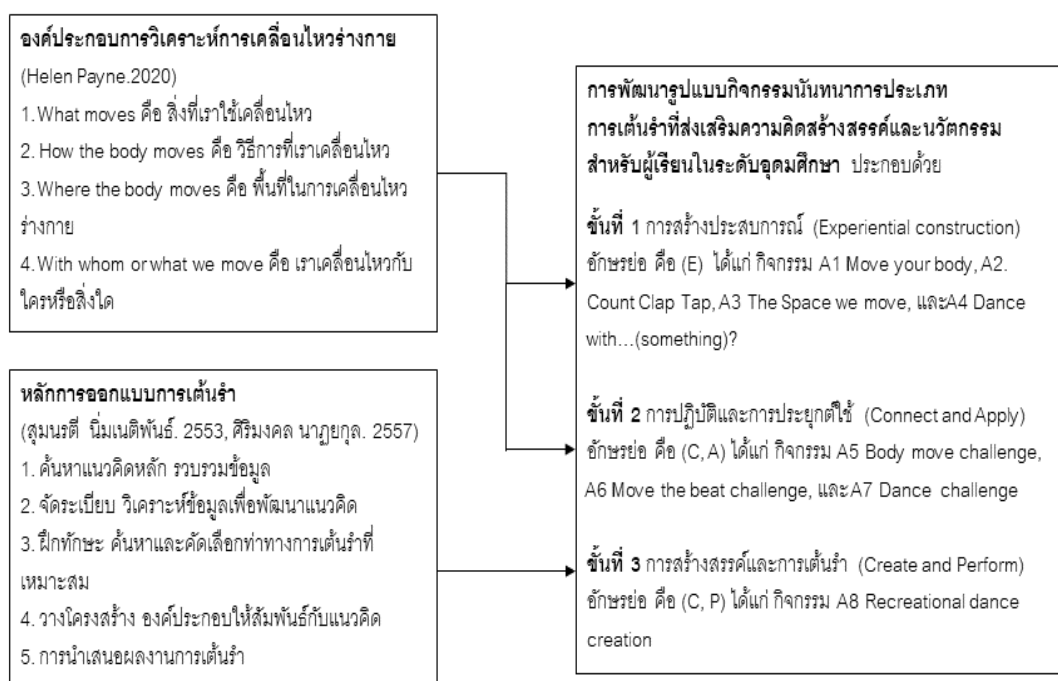
	รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา				
	1. ขั้นการสร้าง ประสบการณ์	2. ขั้นการปฏิบัติ และ ประยุกต์ใช้	3. ขั้นการสร้างสรรคและ นำเสนอผลงานการเดินรำ	4. ขั้นการประเมินผล	5. ขั้นการนำเสนอ
หลักการของจัดกิจกรรมการเดินรำ ของ Gilbert (2016)	Experiential Construction	Connect	Apply	Create	Perform
1. การจัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มี ความท้าทาย	√				
2. การจัดบรรยากาศที่ช่วยส่งเสริมเชื่อมโยง กับประสบการณ์	√				
3. การสะท้อนผลการเรียนรู้ระหว่างผู้สอน และผู้เรียน		√			
4. การเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น		√			
5. การจัดการเรียนรู้ให้ มีเนื้อหาที่มีความสมดุล พัฒนาอารมณ์ให้ เกิดความสุข สนุกสนาน และเบิกบาน		√			
6. ให้ผู้เรียนได้ริเริ่มสร้างสรรค์ และแก้ไข ปัญหาาร่วมกัน ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก			√		√
7. ให้ประสบการณ์ที่ใหม่และท้าทาย จน สามารถทำได้อย่างคล่องแคล่ว	√				√
8. การจัดเนื้อหาการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะ องค์รวม	√	√			
แนวทางการพัฒนาทักษะการคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม					
1. วิจัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล, (2562)					
1.1 ออกแบบกิจกรรม	√				
1.2 เปิดโอกาสใช้ความคิด		√			
1.3 การแสวงหาความรู้			√		
1.4 ใช้เทคโนโลยี				√	
1.5 นำเสนอนวัตกรรม					√
1.6 ประเมินทักษะการสร้างสรรค์					√



ภาพประกอบ 4 ผลการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และหลักการในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ

7.2 แนวคิดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ

ผู้วิจัยสังเคราะห์แนวคิดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำจากองค์ประกอบการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกาย และหลักการออกแบบการเต้นรำในการกำหนดเนื้อหาและกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 การสังเคราะห์แนวคิดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ

จากตาราง 3 และภาพประกอบ 4-5 สามารถนำข้อมูลการสังเคราะห์มาอธิบายเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบฯ ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ ผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในการฝึกปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และพื้นฐานการเต้นรำ โดยแบ่งกลุ่มผู้เรียนกลุ่มละ 5 คน 4 กลุ่ม เพื่อฝึกปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย การเต้นรำพื้นฐานร่วมกัน วิเคราะห์และอธิบายถึงองค์ประกอบของร่างกายที่ใช้เคลื่อนไหวหรือในขณะที่เต้นรำ และสามารถแสดงท่าเต้นรำในระดับพื้นฐาน ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ A1 กิจกรรม Move your body, A2 กิจกรรม Count Clap Tap, A3 กิจกรรม The space we move และ A4 กิจกรรม Dance with (something) ?

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเต้นรำที่มีการกำหนดเงื่อนไขให้ท้าทายความคิดของผู้เรียน ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสังเคราะห์ เชื่อมโยงประสบการณ์ความรู้ ทักษะจากขั้นที่ 1 นำมาประยุกต์ ดัดแปลง ผสมผสานเป็นท่าเต้นรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์และจังหวะของเพลง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ A5 กิจกรรม Body move challenge, A6 กิจกรรม Move to the beat challenge, และ A7 กิจกรรม Dance challenge

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเต้นรำ ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ ด้วยกิจกรรม A8 Recreational dance creation โดยร่วมกันระดมค้นหาแนวคิด (Concept) ธีม (Theme) การแสดง เลือกเพลง วางแผนออกแบบท่าเต้นรำ ลงมือฝึกคิดสร้างสรรค์ และปฏิบัติท่าชุดการเต้นรำใหม่ ปรับปรุงพัฒนาท่าเต้นรำให้มีความหลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกับท่าเต้นรำต้นแบบ และแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่น สามารถแสดงการเต้นรำได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิด ธีมการแสดงตามที่วางแผนไว้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด และผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานในชั้นเรียน ร่วมกันสะท้อนกระบวนการทำงาน ปัญหาวิธีการแก้ไข และสรุปสิ่งที่ได้รับ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยและพัฒนาเรื่องการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็นกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development : R & D) ที่ใช้วิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและพัฒนาเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 (Research : R1) การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Study and Analysis) แบ่งออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 1.2 ศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็น

ขั้นที่ 1.3 ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการ

เดินรำ

ขั้นตอนที่ 2 (Development : D1) การพัฒนารูปแบบ (DeSign and Development) แบ่งออกเป็น 3 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 2.1 เขียนโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ

ขั้นที่ 2.2 ประเมินคุณภาพร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ

ขั้นที่ 2.3 การศึกษานำร่อง (Pilot Study)

ขั้นตอนที่ 3 (Research : R2) การทดลองใช้รูปแบบ ดังนี้

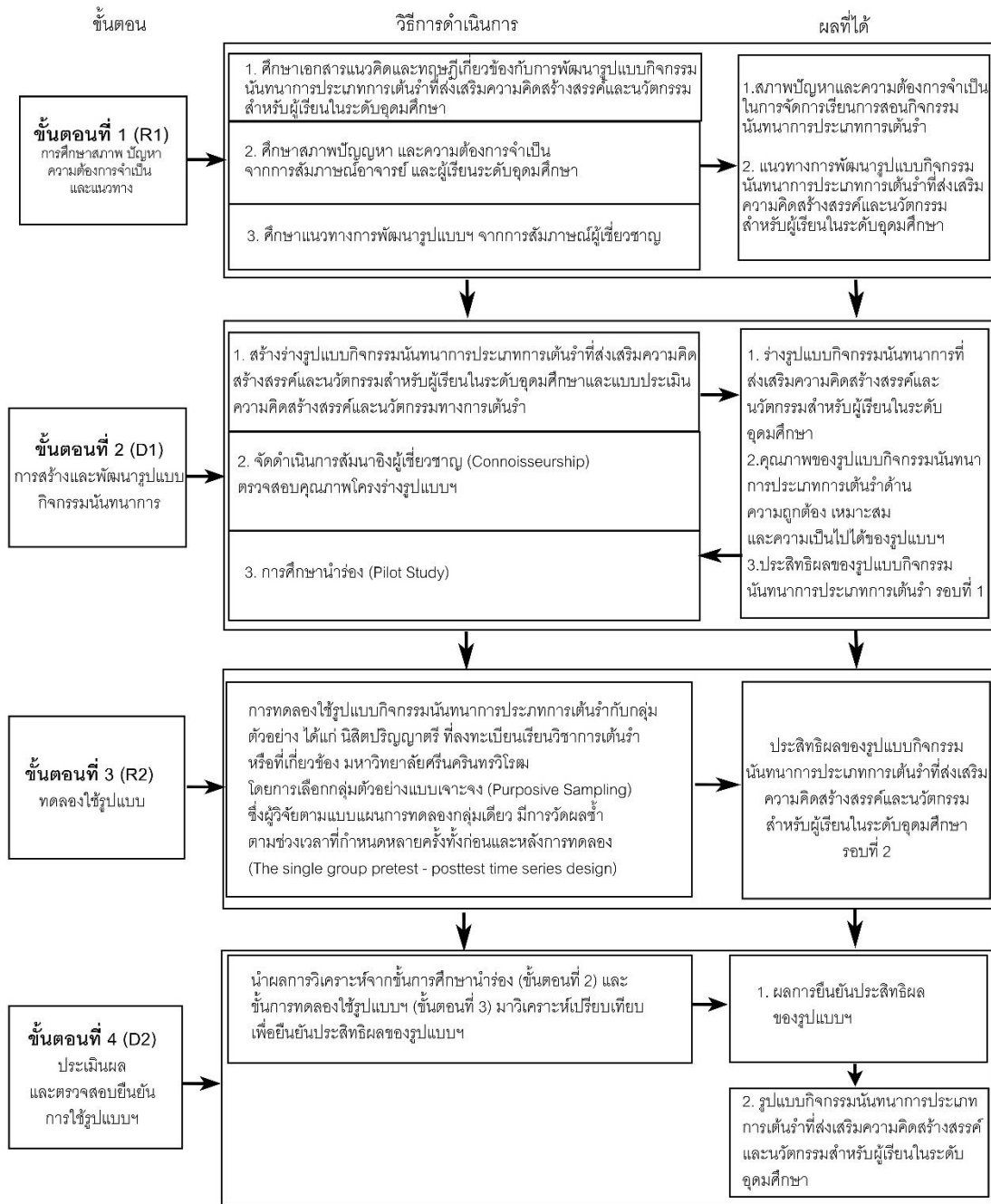
การนำกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ไปทำการทดลองใช้

ขั้นตอนที่ 4 (Development : D2) การประเมินผล ปรับปรุงและตรวจสอบยืนยันการใช้รูปแบบ (Evaluation and Improvement) แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 การประเมินประสิทธิผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่พัฒนาขึ้น

ส่วนที่ 2 การตรวจสอบยืนยันคุณภาพการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัยของแต่ละขั้นตอน ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 ขั้นตอนการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตาราง 4 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยด้วยกระบวนการวิจัยและพัฒนาทดลอง รูปแบบกิจกรรม
 นันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน
 ระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนการวิจัย	วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการศึกษา	แหล่งข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research:R1) เพื่อศึกษา สภาพ ปัญหา ความต้องการ จำเป็น และ แนวทางการ พัฒนารูปแบบ (Study and Analysis)						
1. ศึกษา องค์ประกอบ ของรูปแบบ ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรมจาก แหล่งข้อมูล เอกสารและ บุคคล ประกอบด้วย 1.1 ศึกษา เอกสาร (Documentary Research)	เพื่อกำหนด องค์ประกอบ รูปแบบกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการ เต้นรำที่ส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน ระดับอุดมศึกษา	1. ศึกษาและ สังเคราะห์ จากเอกสาร ตำรา และ งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับ การจัดการ เรียนรู้ กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการ เต้นรำ ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม และ แผนการเรียนการ เต้นรำ และ การพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ และ นวัตกรรม	เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับการ จัดการเรียนรู้ กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการ เต้นรำ ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม และ แผนการเรียนการ เต้นรำ	1. แบบ สังเคราะห์ เอกสาร	1. วิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis)	1. องค์ประกอบ รูปแบบกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการ เต้นรำ ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน ระดับอุดมศึกษา

ตาราง 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการวิจัย	วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการศึกษา	แหล่งข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
1.2 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการ	เพื่อกำหนดองค์ประกอบรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1. สัมภาษณ์ อาจารย์ ผู้สอน นิสิต นักศึกษา	1. อาจารย์ใน ระดับอุดมศึกษา 2 แห่ง ที่เป็น กรณีศึกษา จำนวน 4 คน	1. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง 2. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง แบบกลุ่ม	1. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	1. สภาพปัญหา การจัดการเรียน การสอนกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ
1.3 ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ	เพื่อกำหนดองค์ประกอบรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1. สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ 5 ท่าน	1. ผู้เชี่ยวชาญด้าน กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ 5 ท่าน	1. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง 2. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง แบบกลุ่ม	1. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	2. ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ
1.3 ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ	เพื่อกำหนดองค์ประกอบรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1. สัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ 5 ท่าน	1. ผู้เชี่ยวชาญด้าน กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ 5 ท่าน	1. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง 2. แบบ สัมภาษณ์กึ่ง แบบกลุ่ม	1. วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	3. แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตาราง 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการวิจัย	วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการศึกษา	แหล่งข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ขั้นตอนที่ 2						
การพัฒนา						
(Development : D1) การสร้างและพัฒนารูปแบบ (DeSign and Development)						
1. สร้างโครงร่างรูปแบบกิจกรรม						
ร่างรูปแบบกิจกรรม	เพื่อสร้างโครงร่างรูปแบบกิจกรรม	1. เขียนโครงร่างรูปแบบฯ	เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ	โครงร่างรูปแบบกิจกรรม	1.วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	1. โครงร่างรูปแบบกิจกรรม
น้ำหนักการประเภทการ	น้ำหนักการ	- หลักการ	ข้อมูลจากการ	ประเภทการ		น้ำหนักการ
ต้นร่าง	ประเภทการ	- วัตถุประสงค์	สัมภาษณ์	ต้นร่างที่ส่งเสริม		ประเภทการ
	ต้นร่างที่ส่งเสริม	- เงื่อนไข	ความคิดเห็น	ความคิด		ต้นร่าง
	ความคิด	- กิจกรรม/	ของอาจารย์	สร้างสรรค์และ		
	สร้างสรรค์และ	ขั้นตอน/	นิสิต นักศึกษา	นวัตกรรม		
	นวัตกรรม	กระบวนการ	และ	สำหรับผู้เรียนใน		
	สำหรับผู้เรียนใน	- สื่อ	ผู้เชี่ยวชาญ	ระดับอุดมศึกษา		
	ระดับอุดมศึกษา	- การประเมิน				
2. ตรวจสอบโครงร่างรูปแบบกิจกรรม						
โครงร่างรูปแบบกิจกรรม	เพื่อตรวจสอบโครงร่างรูปแบบกิจกรรม	1. จัดสัมมนาของผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseur	ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรม	แบบประเมินโครงร่างรูปแบบกิจกรรม	1.วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	2. คุณภาพรูปแบบการ
น้ำหนักการ	น้ำหนักการ	ship)	น้ำหนักการ	น้ำหนักการ	2. ค่าสถิติพื้นฐาน คือ	น้ำหนักการ
ประเภทการ	ประเภทการ		ประเภทการ	ประเภทการ	ค่ามัธยฐาน	ประเภทการ
ต้นร่าง	ต้นร่างที่ส่งเสริม		ต้นร่าง	ต้นร่างที่ส่งเสริม	(Median) ค่า	ต้นร่าง ด้าน
	ความคิด		ความคิด	ความคิด	สัมบูรณ์ความ	ความถูกต้อง
	สร้างสรรค์และ		สร้างสรรค์และ	สร้างสรรค์และ	แตกต่างระหว่าง	เหมาะสม
	นวัตกรรม		นวัตกรรม	นวัตกรรม	ค่ามัธยฐานกับค่า	และความ
	สำหรับผู้เรียนใน		จำนวน 9 ท่าน	สำหรับผู้เรียนใน	ฐานนิยม	เป็นไปได้
	ระดับอุดมศึกษา			ระดับอุดมศึกษา	ค่าพิสัยระหว่าง	
					ควอไทล์ (Inter Quartile Range)	

ตาราง 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการวิจัย	วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการศึกษา	แหล่งข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
3. การศึกษานำร่อง (Pilot Study)	1. เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของรูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1. ดำเนินการศึกษานำร่องกับนักศึกษา	1. นักศึกษา ลงทะเบียนในรายวิชาการเดินร่ำหมวดวิชาศึกษาทั่วไปของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง	1. แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ 2.. แบบประเมินผล งานนวัตกรรม การเดินร่ำ 3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ	1. สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (M, SD) 2. สถิติอ้างอิง (One way Repeated : ANOVA)	1. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินร่ำ รอบที่ 1
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) เพื่อทดลองใช้รูปแบบฯ 1. ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ	เพื่อทดลองใช้และประเมินประสิทธิผลรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1. ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนด หลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลอง (The one group time series design)	1. นิสิตที่ลงทะเบียนในรายวิชาการเดินร่ำ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง	1.แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ 2. แบบประเมินผล งานนวัตกรรม การเดินร่ำ 3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ	1. สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (M, SD) 2. สถิติอ้างอิง (One way Repeated : ANOVA)	1. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ รอบที่ 2

ตาราง 4 (ต่อ)

ขั้นตอนการวิจัย	วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการศึกษา	แหล่งข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) เพื่อประเมินผลและตรวจสอบย้อนกลับการใช้รูปแบบฯ	1. เพื่อประเมินผล และตรวจสอบย้อนกลับคุณภาพรูปแบบกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเต้นรำ	1. นำผลการวิเคราะห์จากชั้นการศึกษานำร่อง ขั้นตอนที่ 2 และชั้นการทดลองใช้รูปแบบ ขั้นตอนที่ 3 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อ	-	-	1. สถิติอ้างอิง t-test แบบ Independent sample t-test	1. ผลการยืนยันคุณภาพ การใช้รูปแบบกิจกรรม นันทนาการ ประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ฉบับสมบูรณ์
1. ประเมินผลและตรวจสอบย้อนกลับคุณภาพการใช้รูปแบบฯ		เปรียบเทียบเพื่อ				ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research : R1) การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางการสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (Situational analysis/Needs assessment)

ในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาสภาพ ปัญหา ความต้องการจำเป็น และแนวทางในการสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จากแหล่งข้อมูลเอกสาร และบุคคลเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมผู้สร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่มีคุณภาพ โดยแบ่งการศึกษาออกเป็นขั้นตอนย่อยๆ 3 ดังนี้

ขั้นที่ 1.1 ศึกษาวิเคราะห์เอกสารแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1) ศึกษาเอกสาร (Documentary Research) และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และ

นวัตกรรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดนิยาม องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม และการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดนิยาม และองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม และกำหนดองค์ประกอบการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการ เต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ขั้นที่ 1.2 การศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรม นันทนาการประเภทการเต้นรำ

1) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) 2 เครื่องมือ ประกอบด้วย

1.1.1) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ จำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สำหรับสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน)

1.1.2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการ จำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สำหรับสัมภาษณ์ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา)

มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสังเคราะห์เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง และการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภท การเต้นรำมาสรุปข้อมูลเป็นประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

2) สร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) มี รูปแบบของข้อคำถามเป็นข้อคำถามปลายเปิด สำหรับอาจารย์ผู้สอนจำนวน 14 ข้อ และผู้เรียน จำนวน 13 ข้อ โดยมีตัวอย่าง ดังนี้

ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

กลุ่มตัวอย่าง	ประเด็นที่ศึกษา	ข้อความ
อาจารย์/ผู้สอน	ด้านกิจกรรม	- ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร - จากกิจกรรมการเรียนการสอน ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา	ด้านเนื้อหาการเรียนการสอน	- จากการเรียนในรายวิชาการต้นร่ำอาจารย์ผู้สอนมีเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร - จากเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร

3) หากคุณภาพเครื่องมือโดยนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าข้อความนั้นสามารถนำไปใช้ได้ (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2558)

4) ตรวจสอบความเป็นปรนัย ของข้อความ (Objectivity) โดยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 คน เพื่อศึกษาว่ากลุ่มตัวอย่าง สามารถให้ข้อมูลได้สอดคล้องตรงตามข้อความหรือไม่อย่างไร หากกลุ่มตัวอย่างตอบได้สอดคล้องแสดงว่าแบบสัมภาษณ์ มีความเป็นปรนัยสามารถนำไปใช้ได้

5) นำแบบสัมภาษณ์ฯ มาปรับปรุงแก้ไขและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

6) นำแบบสัมภาษณ์ฯ ที่สมบูรณ์นำไปสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล (Individual Interview) กับอาจารย์ผู้สอน และวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ที่เป็นกรณีศึกษา

7) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ร่วมกับการสรุปอุปนัย (Analytic Induction) และการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparative) เพื่อตีความและสร้างข้อค้นพบของการวิจัย

ขั้นที่ 3 ศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ) มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1.1) ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสังเคราะห์เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำมาสรุปข้อมูลเป็นประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

1.2) สร้างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Interview) มีรูปแบบของข้อคำถามเป็นข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 11 ข้อ โดยมีตัวอย่าง ดังนี้

ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

กลุ่มตัวอย่าง	ประเด็นที่ศึกษา	ข้อคำถาม
ผู้เชี่ยวชาญ	ด้านหลักการและความสำคัญ	- ท่านคิดว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำหรือไม่อย่างไร - หลักการและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเดินรำที่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร

3) หากคุณภาพเครื่องมือโดยนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ (พรอณี ดี กิจวัฒน์นะ, 2558)

4) ตรวจสอบความเป็นปรนัย ของข้อคำถาม (Objectivity) โดยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 คน เพื่อศึกษาว่ากลุ่มตัวอย่าง สามารถให้ข้อมูลได้สอดคล้องตรงตามข้อคำถามหรือไม่อย่างไร หากกลุ่มตัวอย่างตอบได้สอดคล้องแสดงว่าแบบสัมภาษณ์ มีความเป็นปรนัยสามารถนำไปใช้ได้

5) นำแบบสัมภาษณ์ฯ มาปรับปรุงแก้ไขและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อให้ได้แบบสัมภาษณ์ที่สมบูรณ์

6) นำแบบสัมภาษณ์ฯ ที่สมบูรณ์นำไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการจำนวน 5 คน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล (Individual Interview)

7) นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ร่วมกับการสรุปอุปนัย (Analytic Induction) และการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparative) เพื่อตีความและสร้างข้อค้นพบของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development : D1) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (Design and Development)

ผู้วิจัยนำข้อมูลพื้นฐานที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา และทำการตรวจสอบคุณภาพโครงร่างรูปแบบฯ รวมถึงการนำไปศึกษานำร่องเพื่อประเมินประสิทธิผลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป ซึ่งมีการดำเนินการ 3 ส่วน ดังนี้

ขั้นที่ 2.1 สร้างและพัฒนาโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำฯ

2.1.1 โครงร่างรูปแบบ/คู่มือ

ผู้วิจัยเขียนโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จากการศึกษา และสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่ประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐานทางเอกสารและบุคคลในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 ซึ่งผลจากการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

หลักการของรูปแบบ

1. เป็นรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
2. เป็นรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจนเกิดองค์ความรู้ด้วยตนเอง และสามารถสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมการเต้นรำได้
3. เป็นรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ใช้การประเมินตามเกณฑ์
รูปริก

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยมีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการคิดทำเต้นรำที่แปลกใหม่ ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน แตกต่างจากทำเต้นต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดยืดหยุ่นด้วยการใช้องค์ประกอบของการเต้นรำมาประกอบในการสร้างสรรค์ ดัดแปลงทำเต้นรำเพื่อให้ได้ทำเต้นรำที่หลากหลายรูปแบบ
3. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดคล่องแคล่วด้วยการคิดทำเต้นรำให้มีปริมาณที่มากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงว่าทำเต้นรำจะซ้ำกับผู้อื่นหรือไม่ และแสดงทำเต้นรำได้อย่างชำนาญ ลื่นไหล ตลอดทำชุดการเต้นรำ
4. ความคิดละเอียดลออ (Elabolation) หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการคิดทำเต้นรำ ที่มีองค์ประกอบของการเต้นรำครบถ้วน คือ มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย (ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) ที่มีทิศทาง ระดับ เส้นทางในการเคลื่อนไหวที่หลากหลาย และมีการคิดในรายละเอียดอื่นๆ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาทำชุดการเต้นรำ และการแสดงให้มีความสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ จังหวะเพลง แนวคิด และธีมการแสดง การเต้นรำ เช่น อุปกรณ์ประกอบ, เสื้อผ้า, วิธีการนำเสนอ เป็นต้น
5. ผลงานนวัตกรรม (Innovation) หมายถึง ผลงานกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ผู้เรียนระดับอุดมศึกษาสร้างขึ้น โดยใช้ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง ประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงาน

นวัตกรรมการเต้นรำที่มีท่าเต้นรำใหม่ ไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นผลงานการเต้นรำที่มีแนวคิด แตกต่างจากต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และ จังหวะเพลง จากการใช้รูปแบบฯ

เนื้อหาของรูปแบบ

ประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)
- 2) ดนตรีและการเต้นรำ (Music & Dances).
- 3) เรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (Space in dances)
- 4) เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ (The Relationships in dances)
- 5) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำ (Dance creation & Innovation)

กิจกรรมของรูปแบบ

กิจกรรมของรูปแบบฯ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการสร้างประสบการณ์ (Experiential construction) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนอธิบาย สาธิต และตั้งคำถามให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์และร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและการเต้นรำ มีการใช้สื่อการเรียนรู้ที่กระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม โดยมีที่มาจากแนวคิด การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงแล้วผู้เรียนสามารถบอกองค์ประกอบของร่างกายที่ใช้เคลื่อนไหวหรือในขณะที่เต้นรำได้ สามารถอธิบายกระบวนการที่ร่างกายเคลื่อนไหวหรือเต้นรำประกอบกับจังหวะเพลงได้ และสามารถแสดงท่าเต้นรำในระดับพื้นฐานได้ ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม “Move your body” 2) กิจกรรม “Count Clap Tap” 3) กิจกรรม “The Space we move” และ 4) กิจกรรม “Dance with...(object)...?”

2. ขั้นการเชื่อมโยง และการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) เป็นจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนใช้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยงประสบการณ์ ความรู้ ทักษะจากขั้นที่ 1 นำมาประยุกต์ใช้ในการดัดแปลง ผสมผสานเป็นท่าเต้นรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์และจังหวะของเพลง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม “Dance moves challenge” 2) กิจกรรม “Move to the beat challenge” 3) กิจกรรม “Dance challenge”

3. ขั้นการสร้างสรรค์และการเต้นรำ (Create and Perform) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามกระบวนการออกแบบ ร่วมกันระดมค้นหาแนวคิด (Concept) ธีม (Theme) การแสดง เลือกเพลง วางแผนออกแบบท่าเต้นรำ ลงมือฝึกคิดสร้างสรรค์ และปฏิบัติทำ

เต้นรำใหม่ๆ ปรับปรุงพัฒนาท่าเต้นรำให้มีความใหม่ หลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกับท่าเต้นรำต้นแบบ และแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่น และสามารถแสดงการเต้นรำได้อย่างเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิด และธีมการแสดงตามที่วางแผนไว้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด ประกอบด้วย 1 กิจกรรม “Recreational dance creation”

ผลลัพธ์การเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับการเต้นรำในระดับพื้นฐานได้
- 2) ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานให้มีความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้
- 3) ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ และสามารถนับจังหวะ / ปรบมือ และเคาะจังหวะเพลงได้
- 4) ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำได้สอดคล้องกับความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้
- 5) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายได้เหมาะสมกับพื้นที่ของตนเองได้อย่างปลอดภัย
- 6) ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการทำงานประสานสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ / การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการใช้อุปกรณ์สิ่งของประกอบได้
- 7) ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ ดัดแปลง ผสมผสาน ท่าเต้นรำแบบมีทิศทาง (Directions) มีระดับที่แตกต่างกัน (Levels) และมีเส้นทางการเต้นรำหลากหลายรูปแบบ (Pathways) มีการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์ของอวัยวะส่วนต่างๆ มีการเต้นรำเป็นคู่, กลุ่ม และมีการใช้อุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ มาประกอบในการเต้นรำได้ สอดคล้องกับแนวคิด ความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้
- 8) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าชุดการเต้นรำ โดยนำรายละเอียดขององค์ประกอบ ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1-4 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่แสดงถึงแนวคิดหรือธีมการแสดง ที่เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย อารมณ์และ จังหวะเพลงได้
- 9) ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

สื่อของรูปแบบ

สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ประกอบด้วย

- 1) สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน
- 2) สื่อดิจิทัล ได้แก่ รูปภาพ, วีดีโอคลิป, เพลง ใบบาน

- 3) สื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ยูทูบ
- 4) สื่อออนไลน์ ได้แก่ กูเกิลมีท (Google meet), กูเกิลสไลด์ (Google slide), กูเกิลไดร์ (Google drive), กูเกิลฟอร์ม (Google form), คิวอาร์โค้ด (QR Code)
- 5) สิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ ห้องเต็นท์, กระจกเงา, เครื่องขยายเสียง, มีแสงสว่างและอากาศถ่ายเทสะดวก

การประเมินผลของรูปแบบ

การประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ใช้การประเมินผล ตามเกณฑ์ประเมินรูบริก (Rubric Score) ซึ่งรูปแบบกิจกรรมฯ ใช้วิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

- 1) การประเมินความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม และหลังการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ในสัปดาห์ที่ 4,6 และ 10
- 2) การประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ หลังการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ในสัปดาห์ที่ 10
- 3) การประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2.1.2 สร้างแบบประเมินที่ใช้ ในการวัดและประเมินผล ของรูปแบบฯ ประกอบด้วย

- 1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบ (Rubric Score) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผลดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก

ระดับ 4 หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับดี

ระดับ 2 หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับพอใช้

ระดับ 1 หมายถึง มีทักษะความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

14 ขึ้นไป	คะแนน	ดีมาก
10 – 13	คะแนน	ดี
6 – 9	คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	ปรับปรุง

2) แบบประเมินผลงานนวัตกรรม กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบ (Rubric Score)

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก

ระดับ 3 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับดีมาก

ระดับ 2 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ

12 ขึ้นไป	คะแนน	ดีมาก
8 – 11	คะแนน	ปานกลาง
ต่ำกว่า 8	คะแนน	ปรับปรุง

3) แบบประเมินความพึงพอใจ ต่อการใช้รูปแบบฯ

มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มีความเหมาะสมมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ตามแนวคิดของ ลิเคิร์ต (Likert's Scale) (Likert, 1932) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดค่าน้ำหนักคะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย โดยพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคะแนนตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

4.51 - 5.00 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจ มากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจ มาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจ น้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ผู้เรียนมีความพึงพอใจ น้อยที่สุด

ขั้นที่ 2.2 ตรวจสอบคุณภาพโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

เพื่อความถูกต้อง เหมาะสมและความเป็นไปได้ของโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2.2.1. รูปแบบ/คู่มือ

1) ผู้วิจัยจัดดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) กับผู้เชี่ยวชาญด้านการเต้นรำเชิงนันทนาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 9 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้อง เหมาะสมและเป็นไปได้ของโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ

2). วิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ดำเนินการวิเคราะห์ความถูกต้องเหมาะสมและความเป็นไปได้ของโครงสร้างรูปแบบฯ โดยใช้ ค่ามัธยฐาน (Mdian) ≥ 3.50 ค่าสัมบูรณ์ความแตกต่างระหว่าง ค่ามัธยฐานกับค่าฐานนิยม (|Md-Mo) มีค่า ≤ 1.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range : IQR) มีค่า ≤ 1.50

2.2.2 ตรวจสอบแบบประเมินที่ใช้ ในการประเมินผล ของรูปแบบฯ ทั้ง 3 ชนิด

1) หากคุณภาพเครื่องมือโดยนำแบบประเมินทั้ง 3 ชนิดไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence) IOC โดยพิจารณาความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่าข้อคำถามนั้นสามารถนำไปใช้ได้ (พรรณี ลีกิจวัฒน์, 2558)

2) นำแบบประเมินทั้ง 3 ชนิด ไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อ (Reliability) ได้ 0.7 ขึ้นไป

3) วิเคราะห์ข้อมูลและปรับปรุงแบบประเมิน ทั้ง 3 ฉบับ ให้มีความสมบูรณ์

ขั้นที่ 2.3 การศึกษานำร่อง (Pilot Study)

ในขั้นตอนนี้เป็นการวิจัยกึ่งการทดลอง (Quasi – Experimental Research) ตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลอง (The single group pretest – posttest time series design) (พรวิณี ลีกิจวัฒน์นะ, 2558) เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ก่อนนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างจริง ดังนี้

1) ผู้วิจัยนำรูปแบบกิจกรรมฯ ไปใช้ศึกษานำร่องกับกลุ่มที่เป็นกรณีศึกษา คือ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน ระยะเวลา 10 สัปดาห์ ตามแบบแผนการทดลอง ดังนี้

		W0	W4	W6	W10	
Ep		T1	X	T2	T3	T4
Ep	แทน	กลุ่มทดลองนำร่อง (Pilot Study)				
T1	แทน	การทดสอบทักษะความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลก่อนการใช้รูปแบบ				
X	แทน	การใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ (Treatment)				
T2	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 4				
T3	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 6				
T4	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 10				
W0,	แทน	สัปดาห์เริ่มต้น และสัปดาห์ที่ 4, 6, และ 10 หลังการทดลองนำร่อง				
W4,						
W6,						
W10						

2). วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One - way Repeated ANOVA)

3) นำข้อค้นพบต่างๆ จากการนำรูปแบบกิจกรรมฯ ไปทดลองใช้ มาปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมให้มีความเหมาะสมต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research : R2) เพื่อทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้กรณีศึกษา (Case Study) กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำผลการทดลองไปประเมินประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1) ผู้วิจัยนำรูปแบบกิจกรรมฯ ไปใช้กับกลุ่มทดลอง คือ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 20 คน ระยะเวลา 10 สัปดาห์ ตามแบบแผนการทดลอง ดังนี้
แผนการทดลองกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อนและหลังการทดลอง (The single group pretest – posttest time series design) (พรณี ลีกิจวัฒน์, 2558)

		W0	W4	W6	W10	
E		T1	X	T2	T3	T4
E	แทน	กลุ่มทดลอง				
T1	แทน	การทดสอบทักษะความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลก่อนการใช้รูปแบบ				
X	แทน	การใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ (Treatment)				
T2	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 4				
T3	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 6				
T4	แทน	การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการเดินรำ หลังการใช้รูปแบบ ในสัปดาห์ที่ 10				
W0, W4, W6, W10	แทน	สัปดาห์เริ่มต้น และสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 หลังการทดลองนำร่อง				

2) การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One - way Repeated ANOVA)

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development : D2) เพื่อประเมินผล ปรับปรุงและตรวจสอบยืนยันคุณภาพการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลและการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เป็นการปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการให้มีความสมบูรณ์ โดย ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์จากขั้นการศึกษานำร่อง ขั้นตอนที่ 2 และขั้นการทดลองใช้รูปแบบ ขั้นตอนที่ 3 มาวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ ด้วยสถิติทดสอบที (t-test) แบบ Independent Sample t-test



บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยและพัฒนาเรื่องการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ครั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัยออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

โดยผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์เพื่อความเข้าใจความหมาย คือ

Md	แทน	ค่ามัธยฐาน
Mo	แทน	ค่าฐานนิยม
IQR	แทน	ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์
M	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
SS	แทน	ค่าผลรวมกำลังสอง
df	แทน	ค่าองศาอิสระ
MS	แทน	ผลรวมกำลังสองเฉลี่ย
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์ความแจกแจงแบบที (t-distribution)
F	แทน	ค่าตัวสถิติ
Sig.	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติ .05

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางในการจัดกิจกรรม
นันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียน
ในระดับอุดมศึกษา

1.1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรม
นันทนาการการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน
ระดับอุดมศึกษา

ในตอนนี้นำผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอน ที่มี
ประสบการณ์ในการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี เลือกแบบเจาะจง มหาวิทยาลัยละ 2 คน รวมทั้งสิ้น 4 คน
และ ผู้เรียนที่เคยผ่านการเรียนรายวิชาการเต้นรำหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเต้นรำ ไม่เกิน 1 ภาค
การศึกษาในขณะที่ดำเนินการวิจัย โดยเลือกแบบเจาะจง มหาวิทยาลัยละ 10 คน รวมทั้งสิ้น 20 คน
ซึ่งสามารถระบุสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ
สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาเป็น 5 ด้าน รายละเอียดดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการสังเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำใน
ปัจจุบันของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

สถานการณ์	
1. ด้านหลักการ	ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำใน ระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีหลักการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered Instruction) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) มุ่งหวังพัฒนาผู้เรียนในแบบองค์รวม ในด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยมีเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน ให้บรรลุตาม มาตรฐานการเรียนของรายวิชา ด้านคุณธรรม จริยธรรม ด้านความรู้ ด้านทักษะทางปัญญา ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ด้านทักษะการวิเคราะห์ การ สื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี ด้านทักษะพิสัย
2. ด้านเนื้อหา	ให้ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับประวัติการเต้นรำ ความรู้ความเข้าใจท่าเต้นรำที่ถูกต้อง การนับ จังหวะเพลง บางส่วนมีการสอดแทรกความรู้ในด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การทำงานของ สมอง ทฤษฎีสีกับการเต้นรำ การแต่งหน้าและการเลือกชุดสำหรับการเต้นรำเป็นความรู้และ ทักษะการเต้นรำทั่วไป ยังไม่มีการให้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบการ เต้นรำและหลักการการออกแบบเพื่อผู้เรียนจะได้นำไปเป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมการเต้นรำที่แปลกใหม่ หลากหลาย ที่แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบ มีความเหมาะสม กับเพลงและสถานการณ์ต่างๆ เท่าที่ควร บางส่วนมี

ตาราง 5 (ต่อ)

สถานการณ์	
	เพียงการสอดแทรกความรู้ในด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การทำงานของสมอง ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเต้นรำ การแต่งหน้าและการเลือกชุดสำหรับการเต้นรำ
3. ด้านกิจกรรม	กิจกรรมการเรียนการสอนส่วนใหญ่เน้นรูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีการฝึกปฏิบัติทักษะการเต้นรำเป็นรายบุคคล เป็นคู่ และแบบกลุ่ม ได้แก่ การอบอุ่นร่างกาย การฟังและนับจังหวะเพลง ทักษะการเคลื่อนไหว และการเต้นรำพื้นฐาน ในบางส่วนมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบ เกมประกอบการสอน (Game based learning) โดยใช้ตารางเก้าช่องประกอบการทำกิจกรรม กิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) คือ การให้ผู้เรียนคิดออกแบบท่าเต้นรำ สำหรับบทบาทในสถานการณ์ต่างๆ ตามโจทย์ที่ผู้สอนกำหนด และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based Learning) ให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกัน และการออกแบบสร้างสรรค์ท่าเต้นอิสระอย่างง่าย ผ่านสื่อออนไลน์ เช่น Application Tiktok
4. ด้านสื่อ	ด้านสื่อการเรียนการสอนพบว่า ส่วนใหญ่มีการใช้สื่อในการเรียนการสอน ดังนี้ 1). สื่อบุคคล ได้แก่ อาจารย์ผู้สอน, ผู้เรียน 2) สื่อดิจิทัล ได้แก่ ภาพประกอบ วีดีโอเพลง โปสเตอร์ และใบความรู้เกี่ยวกับการเต้นรำ 3). สื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ Application tiktok YouTube Facebook และ 4). สื่อออนไลน์ ได้แก่ โปรแกรม Google Meet, Zoom เป็นต้น
5. ด้านการประเมิน	การประเมินผลการเรียนรู้ เน้นการประเมินพัฒนาการของผู้เรียน ดังนี้ 1) ความรู้เกี่ยวกับการเต้นรำ 2) ทักษะการเต้นรำ (รายบุคคล, กลุ่ม) ยังไม่มีการประเมินด้านกระบวนการคิดหรือทักษะความคิดสร้างสรรค์ในด้านการเต้นรำ มีบางส่วนประเมินผลงานการเต้นรำโดยใช้เกณฑ์ Rubric score ซึ่งเป็นการประเมินคุณภาพผลงานโดยรวม เกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้นรำตรงกับโจทย์หรือไม่ การแสดงออก สนุกสนาน ร่าเริง และการมีส่วนร่วมในกลุ่ม

จากตาราง 5 สรุปผลการสังเคราะห์สภาพการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำในระดับอุดมศึกษา พบว่า ด้านหลักการจัดการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student Centered Instruction) และเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) เพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ด้านเนื้อหาส่วนใหญ่มีการให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติการเต้นรำ เทคนิคของท่าเต้นรำ และการนับจังหวะเพลง ด้านกิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการฝึกปฏิบัติทักษะการเต้นรำ ด้านสื่อ พบว่า มีการใช้สื่อบุคคล คืออาจารย์ผู้สอนเป็นส่วนใหญ่ ร่วมกับ สื่อดิจิทัล ได้แก่ ภาพประกอบ วีดีโอเพลง และสื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ Application tiktok YouTube Facebook เป็นต้น ด้านการประเมิน พบว่า ส่วนใหญ่มีการประเมินความรู้ และทักษะการเต้นรำ และบางส่วนมีการประเมินผลงานในภาพรวม

ตาราง 6 ผลการสังเคราะห์ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ

สถานการณ์	
1. ด้านผู้สอน	มีการสอบถามความต้องการและให้ผู้เรียนเสนอความคิดเห็นในสิ่งที่ผู้เรียนสนใจน้อย จึงทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนน้อย ซึ่งมักจะเห็นได้ชัดเจนในกลุ่มผู้เรียนที่ไม่เคยมีประสบการณ์การเต้นรำมาก่อน และจำนวนของผู้สอนที่มีน้อยเพียง 1-2 คน ต่อผู้เรียนจำนวนมาก ส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนลดลง
2. ด้านผู้เรียน	ทักษะพื้นฐานการเต้นรำของผู้เรียนมีความแตกต่างกัน จึงยังไม่กล้าคิดต่อยอดสู่การสร้างสรรค์การเต้นรำได้ และผู้เรียนบางส่วนขาดความมั่นใจในการแสดงออก ไม่กล้าคิดท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ หลากหลายแตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบด้วยตนเองได้ จากกิจกรรมการคิดท่าเต้นอิสระ ผู้เรียนแสดงท่าเต้นรำโดยการลอกเลียนแบบท่าเต้นตามแบบศิลปิน หรือตามสื่อโซเชียลมีเดีย หรือแอปพลิเคชันเพียงเท่านั้น ยังไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ออกแบบท่าเต้นรำในแบบของตนเองที่แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบได้เท่าที่ควร
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	การเรียนการสอนมุ่งเน้นและให้ความสำคัญในการพัฒนาความรู้ และทักษะการเต้นรำเพียงเท่านั้น เช่น ความรู้ และทักษะการเต้นลีลาศ หรือกิจกรรมเข้าจังหวะ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาในหมวดดุริยางคศึกษาทั่วไป แต่ยังขาดการฝึกทักษะการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมการเรียนการสอนที่ฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำของผู้เรียนในรูปแบบที่แปลกใหม่ หลากหลาย มีความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน และแตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบ นอกจากนี้ยังเป็นประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้นำไปปรับใช้ในอนาคตต่อไป

จากตาราง 6 สรุปผลการสังเคราะห์ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ พบว่า ด้านผู้สอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นหรือเสนอความต้องการน้อย จำนวนผู้สอนต่อผู้เรียนจำนวนมาก ด้านผู้เรียนมีความแตกต่างของพื้นฐานและทักษะการเต้นรำ ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ และด้านกิจกรรมขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน

ตาราง 7 ผลการสังเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

สถานการณ์	
ความสำคัญ ของการ ส่งเสริมทักษะ ความคิด สร้างสรรค์และ นวัตกรรม	<p>การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนระดับอุดมศึกษามีความสำคัญ เพราะเป็นการเตรียมความพร้อม และพัฒนาคุณลักษณะของบัณฑิตให้ตรงกับความต้องการสู่ตลาดแรงงานในอนาคต เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางความคิด หลายๆด้านรวมกัน ที่ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ จากการสำรวจของ World Economic Forum พบว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นต้นฉบับ ไม่ซ้ำใคร มีความต้องการอยู่ในอันดับ 5 ของตลาดแรงงานในปัจจุบัน - ปี 2025 อีกทั้งยังเป็นทักษะที่ทำให้มนุษย์มีความแตกต่างจาก เทคโนโลยี หุ่นยนต์หรือปัญญาประดิษฐ์ และเครื่องจักรต่างๆ ที่กำลังจะเข้ามาทำงานแทนมนุษย์ในอนาคต จำเป็นที่ผู้เรียนควรได้รับการเรียนรู้ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ เพื่อเชื่อมโยงความรู้พื้นฐานสู่การฝึกปฏิบัติ และนำไปต่อยอดสู่นวัตกรรม ที่เกิดจากการคิดค้นสิ่งใหม่ หรือสร้างสรรค์ ทำเต็มารูปแบบใหม่ ที่แตกต่างจากทำเต็มารูปแบบเดิมได้</p>
กระบวนการจัด กิจกรรม นันทนาการ ประเภทการ เต้นรำ	<p>- กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ เป็นการเรียนรู้ผ่านระบบประสาทรับรู้ในการตอบสนองต่อภาพที่มองเห็น การได้ฟังเสียงเพลง การสัมผัสและรับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมจากธรรมชาติ ความรู้สึกเมื่อได้เคลื่อนไหวร่างกายของตนเองในรูปแบบที่หลากหลาย และสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ได้อย่างสัมพันธ์กัน เป็นการเตรียมความพร้อมที่จะพัฒนาสู่ทักษะการคิดขั้นสูงโดยฝึกให้ผู้เรียน วิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการเคลื่อนไหวร่างกายของตนเอง จนเกิดความเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ จนสามารถกล้าคิด กล้าลองทำ กล้าแสดงออก และกล้าสร้างสรรค์ทำเต็มารูปแบบใหม่ ที่หลากหลาย เหมาะสม และแตกต่างจากทำเต็มารูปแบบเดิมได้ เป็นผลงานนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรมจากเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างคุณลักษณะความเป็นนักนวัตกรให้กับผู้เรียนได้นำไปปรับประยุกต์ใช้ในการทำงานต่อไป</p> <p>- การมีส่วนร่วม ให้โอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิด ตัดสินใจหรือนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่เรียนร่วมกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการหรือตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ จะเป็นการกระตุ้น และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจกำหนดเรื่องหรือนำเสนอสิ่งที่ตนสนใจในแต่ละกิจกรรม</p>

ตาราง 7 (ต่อ)

สถานการณ์	
	<ul style="list-style-type: none"> - หลักการและแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ การให้ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของการเต้นรำและหลักการการสร้างสรรค์การเต้นรำ - การสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ผู้เรียนร่วมกันสร้างสรรค์ ให้ความแปลกใหม่ แตกต่างจากท่าเต้นรำต้นแบบ โดยมีการกำหนดแนวคิด หรือธีมการแสดงการเต้นรำได้เหมาะสม
การเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนมีความต้องการการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิด ตัดสินใจหรือนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่เรียนร่วมกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น - การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการหรือตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ จะเป็นการกระตุ้น และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ตนเองสนใจ ชื่นชอบ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจกำหนดเรื่องหรือนำเสนอสิ่งที่ตนสนใจในแต่ละกิจกรรมให้มากขึ้น

จากตาราง 7 สรุปผลการสังเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่า มีความต้องการจำเป็นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในระดับอุดมศึกษา เพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมและมีทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการ ซึ่งสามารถส่งเสริมด้วยกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ โดยจำเป็นต้องมีการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถเชื่อมโยง และประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะต่างๆ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรม หรือสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำได้ และการเสริมสร้างแรงจูงใจ ด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงแนวคิด และนำเสนอสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ จะกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเรียนรู้มากขึ้น

1.2 ผลการสังเคราะห์แนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ และการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ เรื่องการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จำนวน 5 คน สามารถสรุปผลได้ ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 ผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

จากภาพประกอบ 7 มีรายละเอียดของแนวทางการพัฒนา ดังนี้

1.2.1 หลักการของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินรำ พบว่า ด้านหลักการของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินรำ ควรเน้นที่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcomes Based Learning) ด้วยกระบวนการที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Active Learner) โดยผู้เรียนสามารถทำได้ตามผลลัพธ์ของการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วยความรู้ในด้านหลักการ ทฤษฎี และแนวปฏิบัติต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ความสามารถหรือทักษะปฏิบัติงานโดย

สามารถเลือกใช้วิธีการจัดการและแก้ไขปัญหา ด้วยทักษะกระบวนการคิด และความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ ในการทำงานซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ในการสื่อสาร ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบ ที่จะได้รับการพัฒนาจากการเรียนรู้และการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ

1.2.2 วัตถุประสงค์รูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ พบว่า การกำหนด วัตถุประสงค์ของรูปแบบ ควรมีความสอดคล้องกับการประเมินผลรายวิชาการเต้นรำ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการเคลื่อนไหวร่างกาย หลักการเต้นรำพื้นฐาน หลักการคิดออกแบบสร้างสรรค์การเต้นรำ 2) พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและการเต้นรำ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ 3) เพื่อเสริมสร้างสุขภาพที่ดี และสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการเต้นรำ

1.2.3 เนื้อหารูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำส่วนใหญ่ พบว่า ควรประกอบด้วย 1) องค์ประกอบในการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้น และทักษะพื้นฐานการเต้นรำที่ไม่ซับซ้อนมากนัก เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานและทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายหรือการเต้นรำแตกต่างกัน ดังนั้นการปูพื้นฐานการเคลื่อนไหวและการเต้นรำเบื้องต้นให้กับผู้เรียนจะช่วยเพิ่มประสบการณ์และเป็นการฝึกทักษะการทำงานของระบบประสาทสัมพันธ์ของร่างกายส่วนต่างๆ ได้ดีขึ้น เตรียมพร้อมสู่การเต้นในรูปแบบต่างๆต่อไป เป็นต้น 2) ความรู้เกี่ยวกับจังหวะเพลง และ 3) แนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์การเต้นรำ เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และนำมาประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ

1.2.4 กิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ พบว่า ควรเน้นกิจกรรมการฝึกทักษะปฏิบัติการเต้นรำ ได้แก่ การอบอุ่นร่างกาย การฝึกพื้นฐานการเคลื่อนไหวอย่างง่าย แบบไม่ประกอบเพลง และประกอบจังหวะเพลงแบบต่อเนื่อง เริ่มจากช้า และเพิ่มอัตราจังหวะเร็วขึ้น และควรมีกิจกรรมการฝึกทักษะการคิด จินตนาการ ที่ไม่ยึดติดกับการเต้นในรูปแบบเดิมๆ ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประยุกต์ และสร้างสรรค์ ออกแบบท่าเต้นรำโดยใช้หลักการขององค์ประกอบในการเต้นรำ ร่วมกับทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน พัฒนาเป็นผลงานการเต้นรำที่แปลกใหม่ น่าสนใจได้ ทั้งนี้ในกระบวนการจัดการกิจกรรมนั้นอาจารย์ผู้สอน ควรทำหน้าที่เป็นโค้ช ให้คำแนะนำชี้แนะแนวทาง และช่วยแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ จำเป็นต้องมีทักษะการเชื่อมโยงสิ่งที่เรารู้กับสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่าย สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อันมีความสุข ให้อิสระทางความคิดกับผู้เรียน ตลอดจนอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

1.2.5 สื่อ วัสดุ/อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า นอกจากสื่อบุคคล คือ ตัวผู้สอนซึ่งบุคคลต้นแบบที่มีความสำคัญเพราะจะเป็นเสมือนตัวแบบ เป็นภาพจำ จำเป็นจะต้องมีทักษะในการถ่ายทอด และเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับผู้เรียนแล้ว ผู้สอนควรใช้สื่ออื่นๆ ประกอบการเรียนรู้อื่นๆ เช่น สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น ยูทูบ (Youtube), เฟสบุ๊ก (Facebook), ตี๊กต็อก (TikTok) เป็นต้น และสื่อดิจิทัล (Digital) รูปภาพ (Photo) คลิปวิดีโอ (Video clip) เพื่อเปิดมุมมองใหม่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษา และฝึกทักษะเพิ่มเติม เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์ทำเต็มจำ และการค้นคว้าข้อมูลเพื่อจุดประกายความคิด เกิดเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการเต็มจำในแบบฉบับของผู้เรียนเอง สำหรับสถานที่ในการจัดกิจกรรม ควรเอื้อต่อการเคลื่อนไหวร่างกาย ขนาดห้องที่เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียน มีอากาศถ่ายเทสะดวก มีแสงสว่างที่พอเหมาะ มีกระจกเงา และเครื่องเสียงที่มีคุณภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความตั้งใจ และมีสมาธิ มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน

1.2.6 การประเมินผลการเรียนรู้ ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นว่า ควรกำหนดเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ให้มีความชัดเจน สามารถออกแบบการประเมินผลโดยใช้ Rubric score ซึ่งอาจประกอบด้วย 1) การประเมินด้านทักษะการเต็มจำ และทักษะความคิดสร้างสรรค์ และประเมินผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต็มจำของผู้เรียน

ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็มจำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยนำเสนอผลการศึกษาในตอนี่ 2 ของการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 ผลการสร้างและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็มจำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็มจำ โดยประกอบด้วย 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ ดังนี้ 1) หลักการของรูปแบบ (Principles) 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (Objective) 3) เนื้อหา (Content) 4) กิจกรรม (Activity) 5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ 6) สื่อ (Media) และ 7) การประเมินผล (Evaluation) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) หลักการของรูปแบบ (Principles)

ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นคุณสมบัติสำคัญและมีความจำเป็นต่ออนาคตในโลกของการแข่งขันและการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ องค์กรต่างๆ ล้วนต้องการคนที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลความคิด คนที่คิดสิ่งใหม่ๆ และนำความคิดนั้นไปประยุกต์ใช้ได้จริง รวมทั้งมีความสามารถในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

เพราะความคิดสร้างสรรค์จะสร้างคำตอบที่หลากหลาย แปลกใหม่ และเป็นที่มาของนวัตกรรม การส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาควรมีโอกาสเรียนรู้วิธีการคิด ได้ลงมือ และใช้พลังความคิดสร้างสรรค์ให้มากขึ้น ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมเน้นบทบาทการเดินรำ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีการฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย ทักษะการเดินรำพื้นฐานด้วยตัวผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการเดินรำ นำไปประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมการเดินรำที่สร้างความท้าทาย และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าทางการเดินรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้ และทักษะการเดินรำมาสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม มีการออกแบบท่าชุดการเดินรำใหม่ให้มีความแตกต่างจากท่าเดินรำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่นๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด และเพลงที่ใช้ในการเดินรำ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาและรายละเอียดของกิจกรรมฯ จากแนวคิดหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของเฮเลน (Helen Payne, 2020) เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ ทักษะการเดินรำ สามารถวิเคราะห์ และประยุกต์องค์ประกอบเกี่ยวกับ ส่วนต่างๆ ของร่างกายที่ใช้เคลื่อนไหว (What moves) วิธีการเคลื่อนไหว (How the body moves) พื้นที่และทิศทางที่ร่างกายเคลื่อนไหว (Where the body moves) และการเคลื่อนไหวร่วมกันเป็นคู่ เป็นกลุ่ม หรือเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของต่างๆ (With whom or what we move) และสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการเดินรำใหม่ของตนเองตามหลักการออกแบบท่าเดินรำได้

2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (Objective)

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเน้นบทบาทการเดินรำ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ดังนี้

2.1 เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ท่าเดินรำที่แปลกใหม่ น่าสนใจมีความแตกต่างจากท่าเดินรำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่นได้

2.2 เพื่อส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น ในการดัดแปลงท่าเดินรำ ได้หลากหลายรูปแบบโดยมีท่าที่ซ้ำกันน้อยที่สุดในท่าชุดการเดินรำ

2.3 เพื่อส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ในการคิดและแสดงท่าทางการเดินรำได้อย่าง ชำนาญ ราบรื่น และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้

2.4 เพื่อส่งเสริมความคิดละเอียดลออในการคิดและแสดงถึงรายละเอียดขององค์ประกอบการเต้นรำ และขยายความคิดในการสร้างสรรค์และพัฒนาความคิด เริ่มต้นให้ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.5 เพื่อสร้างประสบการณ์ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำได้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดการแสดงการเต้นรำ

3) เนื้อหาของรูปแบบ (Content)

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จากการสังเคราะห์แนวคิดของ เฮเลน (Helen, 2020) เกี่ยวกับหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวร่างกาย และกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ท่าเต้นรำของ สุ่มนรตรี นิมนติพันธ์ (2553) และ ศิริมงคล นาฎยกุล (2557) ซึ่งมีเนื้อหาของรูปแบบโดยจำแนกเป็นหน่วยการเรียนรู้ได้ 5 หน่วยการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดเนื้อหา ดังตาราง 8

ตาราง 8 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา (Content)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 (Unit 1). U1: การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	C1.1) พื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกาย (Fundamental movement) และพื้นฐานการเต้นรำ (Basic dance step) ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อมด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายแบบแยกส่วน (Warm up isolation) ได้แก่ ศีรษะ (Head), หัวไหล่ (Shoulder), แขน (Arms), ลำตัว (Body), ขา (Leg), สะโพก (Hip) 2) การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Non - locomotor movement) ได้แก่ การงอ (Bending), การแกว่ง (Swinging), การส่าย (Swaying) 3) การเปลี่ยนถ่ายน้ำหนัก (Transfer of weight) ได้แก่ Step touch, Touch step, Rock step

ตาราง 8 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา (Content)
	<p>4) การเคลื่อนที่ (Travelling combination) ได้แก่ การเดิน (Walking), การวิ่ง (Running), การกระโดด (Jumping) Spot – turn, Three step turn, Box step, Grapevine</p> <p>5) รูปแบบการเคลื่อนไหวมุขเหมือนกันและแตกต่างกัน (Symmetry & Asymmetry)</p> <p>6) การยืดเหยียดและการคลายอุ้งร่างกาย (Stretching & Cool down)</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : (Unit 2) U2 : ดนตรีและการเต้นรำ (Music & Dances).</p>	<p>C2.1) การนับจังหวะเพลง เช่น การนับ 1,2,3,4... , การปรบมือ และการเคาะจังหวะ (Beat)</p> <p>C2.2) การฟังสไตล์เพลง (Music) เช่น เพลงป๊อป (Pop), ฮิปฮอป (Hip Hop), วอลท์ซ (Waltz), ชะชะช่า (Cha cha cha) ,คิวบัน (Cuban) หรือเพลงไทยลูกทุ่ง, เพลงไทยลูกกรุง เป็นต้น</p>
<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (Space in dances)</p>	<p>C3.1) พื้นที่โดยรอบที่ใช้ร่วมกันในการเต้นรำ (General space) ได้แก่ การเต้นรำเป็นวงกลม (Circle), การเต้นรำเป็นสี่เหลี่ยม (Square), การเต้นรำเป็นแถวเดียวกัน (Single line), หรือบริเวณสำหรับการเต้นรำ เช่น ทางเดิน (Corridor), สนามเด็กเล่น (Playground)</p> <p>C3.2) พื้นที่ส่วนตัวของนักเต้น (Personal space or Self - space) ได้แก่ ด้านหน้า (In front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (To the side)</p> <p>C3.3) ทิศทางการเต้นรำ (Directions) เช่น เคลื่อนที่ไปด้านหน้า (Forward), เคลื่อนที่ไปด้านหลัง (Backward), เคลื่อนที่ไปด้านข้าง (Sideway), เคลื่อนที่แนวทะแยงมุม (Diagonal)</p> <p>C3.4) ระดับในการเต้นรำ (Levels) เช่น สูง (High), กลาง (Middle), ต่ำ (Low)</p> <p>C3.5) ลักษณะเส้นทางการเต้นรำ (Pathways) เช่น ลักษณะตรง (Straight), โค้ง (Curved), ซิกแซก (Zig-Zag)</p>

ตาราง 8 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา (Content)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : (Unit 4) U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ(The Relationships in dances)	<p>C4.1) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กับอวัยวะแต่ละส่วนของร่างกาย (Body parts) ได้แก่ การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างน้อย 2 ส่วนพร้อมกันในทิศทาง หรือระดับเดียวกัน หรือในทิศทางหรือระดับที่แตกต่างกัน เช่น ด้านหน้า - หลัง, บน - ล่าง</p> <p>C4.2) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กันกับคู่หรือกลุ่ม (Partners and Groups) เช่น การเต้นรำคู่ และกลุ่มขนาดเล็ก 5 – 8 คน</p> <p>C4.3) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กับสิ่งของรอบตัว (Objects in the environment) การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวให้ใช้วัสดุอุปกรณ์มาเป็นส่วนประกอบในการเต้นรำ เพื่อสื่อเรื่องราว สร้างความท้าทาย และน่าสนใจในการเต้นรำ เช่น หมวก, ผ้า, แก้ว เป็นต้น</p>
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 (Unit 5) : U5 : การสร้างสรรค์นวัตกรรม การเต้นรำ (Dance creation & Innovation)	<p>C5.1) ค้นหาแนวคิด (Concept) และธีมการแสดง (Theme) และวางแผนรายละเอียดเกี่ยวกับนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p> <p>C5.2) เลือกเพลงที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ และกำหนดจังหวะในการเต้นรำ</p> <p>C5.3) ออกแบบท่าเต้นรำตามแผนการแสดงการเต้นรำที่กำหนด</p> <p>C5.4) ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงท่าเต้นรำในผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p> <p>C5.5) นำเสนอและประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p>

4) กิจกรรม (Activity)

ผู้วิจัยสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างสรรคและนำเสนอผลงานการเต้นรำ (Create and Perform) ประกอบด้วย 8 กิจกรรม ได้แก่ รายละเอียดดังตาราง 9 - 10


ตาราง 9 กิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

กระบวนการเรียนรู้	กิจกรรม
ชั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)	<p>Pre-test (ทดสอบก่อนเรียน) (30 นาที)</p> <p>1. กิจกรรม Let' s dance.</p> <p>- ให้ผู้เรียนแนะนำตัวเองผ่านท่าเต้นรำอิสระตามความถนัดประกอบเพลง (ความยาว 32 จังหวะ) (เพลง I like to move it)</p> <p>2. กิจกรรม “Move your body” (10 นาที)</p> <p>- เรียนรู้และฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย (Fundamental movement) และพื้นฐานการเต้นรำ (Basic dance step) ได้แก่</p> <p>2.1) การอบอุ่นร่างกายเฉพาะส่วน (Warm up isolation) และการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Non-locomotor movement) (3 นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่วนศีรษะและคอ (Head & Neck exercises) - ส่วนหัวไหล่ (Shoulder exercises) - ส่วนลำตัวและแขน (Body & Arms exercises) - ส่วนสะโพก (Hip exercises) - ส่วนขา (Leg exercises) <p>2.2) ทักษะการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนัก (Transfer of weight), และการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor movement) (5 นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Walking - Skipping - Galloping <p>2.3) ท่าชุดฝึกทักษะการเคลื่อนที่ (Travelling combination) ได้แก่ (5 นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Three step turn, - Gallop & Ball change <p>2.4) ท่าชุดการคลายอุ่นร่างกายด้วยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (2 นาที) (Cool down) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - Butterfly stretch - Gluteal stretch <p>A1 กิจกรรม “Move your body” (20 นาที)</p> <p>- ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้หลักการความเหมือนกันและแตกต่างกัน (Symmetry & Asymmetry)</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

กระบวนการเรียนรู้	กิจกรรม
<p>ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction)</p>	<p>A2 กิจกรรม Count Clap Tap</p> <ul style="list-style-type: none"> - อบอุ่นร่างกาย ด้วยการนำ กิจกรรม “Move your body” มาประกอบกับ กิจกรรม Count Clap Tap เป็นการฝึกทักษะการเต้นรำผสมผสานกับการนับจังหวะ การปรบมือ และการเคาะจังหวะ และขยับส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตามจังหวะเพลง (20 นาที) - กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดของเพลงที่เลือกจากงานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ผ่านมา และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)
	<p>A3 กิจกรรม The space we move</p> <ul style="list-style-type: none"> - อบอุ่นร่างกาย ด้วยการทบทวนการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และท่าชุดฝึกทักษะการเคลื่อนที่ในกิจกรรม Move your body (10 นาที) - ผู้เรียนฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ มาประกอบกับการใช้พื้นที่ (space) ได้แก่ ด้านหน้า (In front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (ขวา/ซ้าย) (To the side), ทิศทาง (Directions) ได้แก่ ด้านหน้า (Forward), ด้านหลัง (Backward), ด้านข้าง (Sideway), ทะแยงมุม (Diagonal), ระดับ (Levels) ได้แก่ ระดับสูง/กลาง/ต่ำ และเส้นทางการเคลื่อนไหว (Pathways) ได้แก่ เป็นวงกลม/ เส้นทางโค้ง/เส้นตรง/ หรือซิกแซก (10 นาที) - กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ มาประกอบเพื่อออกแบบท่าชุดประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้จากสัปดาห์ที่ 2 (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึงการใช้ พื้นที่, ทิศทาง, ระดับ, และเส้นทางการเคลื่อนไหว และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)

ตาราง 9 (ต่อ)

กระบวนการเรียนรู้	กิจกรรม
<p>ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction)</p>	<p>A4 กิจกรรม Dance with.... (something).....?</p> <p>- ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ที่เตรียมมาอย่างอิสระ (10 นาที)</p> <p>- กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ โดยออกแบบท่าชุดประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้ (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่ม โดยกำหนดเงื่อนไข คือ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม ในท่าชุดที่ออกแบบ เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ และ 3) ผู้สอนประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม (40 นาที)</p>
<p>ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)</p>	<p>A5 กิจกรรม Body move challenge</p> <p>- ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าเต้นรำตามภาพไอคอนรีแอดชั่น ประกอบเพลง</p> <p></p> <p>- กิจกรรมกลุ่มให้แต่ละกลุ่มออกแบบท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย โดยประยุกต์การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำที่สอดคล้องกับสัญลักษณ์ภาพที่ผู้สอนกำหนดให้ (จำนวน 64 จังหวะ) (30 นาที)</p> <p>- กิจกรรมกลุ่มแต่ละกลุ่มนำเสนอ ท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (20 นาที)</p> <p>- ผู้สอนมอบหมายให้แต่ละกลุ่มเลือกเพลงในจังหวะวอลทซ์ หรือคิบบิ้น รุมบ้า หรือชะชะซ่า (จังหวะเพลงที่สอดคล้องกับรายวิชา)</p> <p>A6 กิจกรรม Move to the beat challenge</p> <p>- ผู้เรียนออกแบบสร้างสรรค์ท่าชุดการเต้นรำโดยใช้ภาพสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงแนวคิดของเพลง ภาพสัญลักษณ์ และการเต้นรำ ให้สอดคล้องกัน โดยสามารถดัดแปลง ผสมผสานท่าเต้นรำให้แปลกใหม่ หลากหลาย มีปริมาณท่าเต้นรำให้ได้มากที่สุด (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) (30 นาที)</p> <p>- ผู้เรียนนำเสนอท่าชุดการเต้นรำ “Move to the beat challenge” และผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรม (10 นาที)</p>

ตาราง 9 (ต่อ)

กระบวนกรเรียนรู้	กิจกรรม
<p>ขั้นที่ 2</p> <p>การปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้</p> <p>(Connect and Apply)</p>	<p>A7 กิจกรรม Dance challenge</p> <p>1) เชื่อมโยงและประยุกต์ทำชุดการเต้นรำที่ออกแบบจากสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ ทิศทาง ระดับ เส้นทาง และการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม</p>
<p>ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเต้นรำ</p> <p>(Create and Perform)</p>	<p>A8 กิจกรรม นันทนาการการเต้นรำสร้างสรรค์ (Recreational dance creation)</p> <p>1) ผู้เรียนนำทำชุดจากกิจกรรม “Dance Challenge” มาสร้างสรรค์ผลงานนันทนาการการเต้นรำ ที่ประกอบด้วย การนำเสนอแนวคิด (Concept) และธีม (Theme)</p> <p>2) ผู้เรียนวางแผนกำหนดรายละเอียดการดำเนินการ ให้สอดคล้องกับแนวคิดและธีม ที่กลุ่มตัดสินใจกำหนดร่วมกัน</p> <p>3) ผู้เรียนปฏิบัติตามแผนการดำเนินงาน</p> <p>4) ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงทำเต้นรำในผลงานนันทนาการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p> <p>5) นำเสนอผลงานนันทนาการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p>

ตาราง 10 แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ

สัปดาห์	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินการกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
1	ประเมินทักษะ ความคิด สร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 (ก่อนการทดลอง)		ทดสอบก่อนเรียน กิจกรรม Let's dance	1) วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายเกี่ยวกับ ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับกิจกรรม นันทนาการการเต้นรำ 2) ให้ผู้เรียนแต่ละคนคิดป้าย หรือแสดงหมายเลขประจำตัว ในขณะที่ทำการทดสอบ 3) ให้ผู้เรียนแต่ละคนเล่นทำเล่นรำอิสระตามความถนัด ประกอบเพลง (ความยาว 32 จังหวะ)	1. เพลง I like to move it (90 BMP) เพลง Zumba kids (Easydance) ที่มา : Zumba with Dovadas : https://www.youtube.com/watch?v=yimgW5TOV8&feature=youtu.be	ความคิดสร้างสรรค์	30
1	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	AI กิจกรรม Move your body	1) ผู้สอนอธิบาย สาธิต ทำชุดการเคลื่อนไหวร่างกายและ การเต้นรำพื้นฐาน กิจกรรม "Move your body" และให้ ผู้เรียนปฏิบัติตามพร้อมกัน ดังนี้ 1.1) ทำชุดการอบอุ่นร่างกายเฉพาะส่วน และการ เคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนไหวที่ และ 1.2) ทำการเปลี่ยนถ่าย น้ำหนักและการเคลื่อนไหวที่ (5 นาที) 1.3) ทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนไหว และการคลายอุ่นร่างกาย ด้วยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (5 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRn_vgS2dFE	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดยืดหยุ่น 3. การคิดละเอียดลออ	20

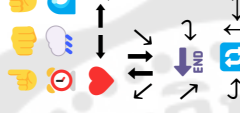
ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
2	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2) U2 : ดนตรีและการ เต้นรำ (Music & Dances).	A2 กิจกรรม Count Clap Tap body”	1) อบอุ่นร่างกาย ด้วยการนำ กิจกรรม “Move your มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรม Count Clap Tap เป็นทาง ฝึกทักษะการเต้นรำผสมผสานกับการนับจังหวะ การ ปรบมือ และการเคาะจังหวะ และย้อมสีส่วนใดส่วนหนึ่งของ ร่างกายตามจังหวะเพลง (20 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอความคิดของเพลงที่ เลือกจากงานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ผ่านมา และมีก ปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอท้ายกิจกรรม และร่วมกัน สรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOSE: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/ watch?v=fRh_vgS2dFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่ม ตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดคล่องแคล่ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50
3	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับ การเต้นรำ (Space in dances)	A3 กิจกรรม The space we move	1) อบอุ่นร่างกาย ด้วยการทบทวนการเคลื่อนไหวแบบ เคลื่อนที่ และท่าชุดฝึกทักษะการเคลื่อนที่ในกิจกรรม Move your body (10 นาที) 2) ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการ เต้นรำ มาประยุกต์ โดยคำนึงถึงการใช้ พื้นที่ (space) ได้แก่ ด้านหน้า (in front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (ขวา/ซ้าย) (To the side), ทิศทาง (Directions) ได้แก่ ด้านหน้า (Forward), ด้านหลัง (Backward), ด้านข้าง (Sideway), ทแยงมุม (Diagonal), ระดับ (Levels) ได้แก่ ระดับสูง/กลาง/ต่ำ และเส้นทางการเคลื่อนไหว (Pathways) ได้แก่ เป็นวงกลม/ เส้นทางโค้ง/เส้นตรง/ หรือ ซิกแซก (10 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOSE: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com /watch?v=fRh_vgS2dFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่ม ตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดคล่องแคล่ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับ	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
3	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับ การเต้นรำ (Space in dances)	A3 กิจกรรม The space we move	3). กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ มาประยุกต์เพื่อออกแบบท่าชุดประกอบเพลงที่ กลุ่มเลือกใช้จากสไลด์ตอนที่ 2 (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึง การใช้ พื้นที่, ทิศทาง, ระดับ, และเส้นทางการเคลื่อนไหว และ ฝึกปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอท่าโยกกิจกรรม และร่วมกัน สรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRn_yGS2dFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดตกลงแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50
4	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 (Unit 4) U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ(The Relationships in dances)	A4 กิจกรรม Dance with (something) แ	1) ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับ อุปกรณ์ที่เตรียมมาอย่างอิสระ (10 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประกอบ กับการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ โดยออกแบบท่าชุด ประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้ (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึง การเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ และฝึกปฏิบัติ ภายในกลุ่ม โดยกำหนดเงื่อนไข คือ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม ในท่าชุดที่ออกแบบ เพื่อนำเสนอท่าโยกกิจกรรม และ ร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ และ 3) ผู้สอน ประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม (40 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRn_yGS2dFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดตกลงแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50

ตาราง 10 (ต่อ)

สัปดาห์	รูปแบบกิจกรรม	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
5	ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ และ การประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	A5 กิจกรรม Body move challenge	<p>- ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าเต้นรำตามภาพไอคอนนี้ แอดชั่น ประกอบเพลง</p> <p>1) กิจกรรมกลุ่มให้แต่ละกลุ่มออกแบบท่าชุดการอบอุ่น ร่างกาย โดยประยุกต์การเคลื่อนไหวร่างกาย และการ เต้นรำที่สอดคล้องกับสัญลักษณ์ภาพที่ได้ออก กำหนดให้ (จำนวน 64 จังหวะ) (30 นาที)</p> <p>2) กิจกรรมกลุ่มแต่ละกลุ่มนำเสนอ ท่าชุดการอบอุ่น ร่างกาย เพื่อนำเสนอท้ายกิจกรรม และร่วมกันสรุปผล การเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (20 นาที)</p> <p>3) ผู้สอนมอบหมายให้แต่ละกลุ่มเลือกเพลงในจังหวะ วอลทซ์ หรือควีน รุมบ้า หรือชะชะซ่า พร้อมศึกษา แนวคิด กำหนดท่อนเพลงในการเต้นรำ (ระยะเวลา 1:15 – 1:30 นาที) และเลือกภาพสัญลักษณ์ให้ สอดคล้องกับแนวคิดของเพลง เพื่อนำมาประยุกต์เป็น ท่าชุดการเต้นรำในสัปดาห์ถัดไป (เลือกจังหวะเพลงที่ สอดคล้องกับรายวิชา)</p>	<p>1. ภาพสัญลักษณ์</p>  <p>2. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=FRh_vgS2dFE</p>	<p>1. การคิดริเริ่ม</p> <p>2. การคิดทดลองแล้ว</p> <p>3. การคิดยืดหยุ่น</p> <p>4. การคิดละเอียดลออ</p>	50

ตาราง 10 (ต่อ)

สัปดาห์	รูปแบบกิจกรรม	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
6	ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ และการ ประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2) U2 : ดนตรีและการ เต้นรำ (Music & Dances).	A6 กิจกรรม Move to the beat challenge	1) กิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนทบทวน และอธิบายรายละเอียดกิจกรรม "Move to the beat challenge" เพิ่มเติมจาก สัปดาห์ที่ผ่านมา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนลง มือปฏิบัติ (10 นาที) 2) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ออกแบบสร้างสรรค์ทำชุดการ เต้นรำโดยใช้ภาพสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการเชื่อมโยง แนวคิดของเพลง ภาพสัญลักษณ์ และการเต้นรำ ให้ สอดคล้องกัน โดยสามารถดัดแปลง ผลผลิตงานทำเต้นรำ ให้แปลกใหม่ หลากหลาย มีปริมาณท่าเต้นรำให้ ได้มากที่สุด (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) (30 นาที) 3) นำเสนอทำชุดการเต้นรำ "Move to the beat challenge" และผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรม (10 นาที) 4). มอบหมายงาน ให้แต่ละกลุ่มคัดเลือกอุปกรณ์ และ สมาชิกทุกคนในกลุ่มนำอุปกรณ์มาเพื่อทำกิจกรรมใน สัปดาห์ถัดไป	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดทดลองแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50	

ตาราง 10 (ต่อ)

สัปดาห์	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
7		<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Unit 3 : เรียนรู้พื้นที่ สำหรับการเต้นรำ (Space in dances) และ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Unit 4 : การเรียนรู้ การเคลื่อนไหวที่ สัมพันธ์กันในการ เต้นรำ</p>	<p>A7 กิจกรรม "Dance Challenge"</p>	<p>1) ผู้สอนทบทวน กิจกรรมจากสัปดาห์ที่ผ่านมา อธิบายและ เชื่อมโยงเรื่องการเรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (หน่วยการ เรียนรู้ที่ 3) และการเรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการ เต้นรำ (หน่วยการเรียนรู้ที่ 4) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ซักถามก่อนลงมือปฏิบัติ (10 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประยุกต์ กับท่าชุดการเต้นรำที่ออกแบบจากสัปดาห์ที่ผ่านมา โดย คำนึงถึงการในพื้นที่ ทิศทาง ระดับ เส้นทาง และการ เคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ มีรูปแบบการเต้นรำ เป็นคู่ และกลุ่ม 3) แต่ละกลุ่มมีปฏิบัติ ตามเงื่อนไขที่กำหนดในสัปดาห์ที่ ผ่านมา เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการ เรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (40 นาที)</p>	-	<p>ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดทดลองแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ 	50

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	รูปแบบกิจกรรม	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
8	ขั้นที่ 3 การ สร้างสรรค์และ นำเสนอผลงาน การเต้นรำ (Create and Perform)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 (Unit 5) : การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การเต้นรำ (Dance creation & Innovation)	A8 กิจกรรม การเต้นรำ สร้างสรรค์ (Recreational dance creation)	1) ผู้สอนชี้แนะแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม ที่ประกอบด้วย การนำเสนอแนวคิด (Concept) และมี (Theme) 2) กิจกรรมกลุ่ม แต่ละกลุ่มวางแผนกำหนดรายละเอียดการ ดำเนินการ ให้สอดคล้องกับแนวคิดและธีม ที่กลุ่มตัดสินใจ กำหนดร่วมกัน 3) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำทำชุดจากกิจกรรม "Dance Challenge" มาสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ 4) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติตามแผนการดำเนินงาน	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดต่อลงแตง 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิด ละเอียดลออ	50	
9				1) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติและปรับปรุงทำชุดผลงาน นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำให้มีความ สมบูรณ์มากขึ้น 2) ผู้สอนอำนวยความสะดวกและเป็นผู้ใช้แนะ			
10	นำเสนอและเป็นผลงานนวัตกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ครั้งที่ 4 (หลังการทดลอง)						

5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcomes)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา รายละเอียดดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม (Activities)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 (Unit 1) การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ พื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	A1 กิจกรรม Move your body	L1 ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับการเต้นรำใน ระดับพื้นฐานได้
	A5 กิจกรรม Body move challenge	L2 ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และ คิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ท่าทางการเคลื่อนไหว พื้นฐานให้มีความหมายสอดคล้องกับเนื้อเรื่องได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2) U2 : ดนตรีและการเต้นรำ (Music & Dances).	A2 กิจกรรม Count Clap Tap	L3 ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ และ สามารถนับจังหวะ /ปรบมือ และเคาะจังหวะเพลงได้
	A6 กิจกรรม Move to the beat challenge	L4 ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และ คิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำได้สอดคล้องกับ ความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (Space in dances)	A3 กิจกรรม The space we move	L5 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายได้เหมาะสม กับพื้นที่ของตนเองได้อย่างปลอดภัย

ตาราง 11 (ต่อ)

หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม (Activities)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome)
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 (Unit 4) U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กัน ในการเต้นรำ(The Relationships in dances)	A4 กิจกรรม Dance with (something)	L6 ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการทำงานประสาน สัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ /การ เคลื่อนไหวร่างกายเป็นคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหว ร่างกายที่มีการใช้อุปกรณ์สิ่งของประกอบได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (Space in dances) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 (Unit 4) U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กัน ในการเต้นรำ(The Relationships in dances)	A7 กิจกรรม Dance challenge	L7 ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ ดัดแปลง ผสมผสาน ทำเต้นรำแบบมีทิศทาง (Directions) มีระดับ ที่แตกต่างกัน (Levels) และมีเส้นทางการเต้นรำ หลากหลายรูปแบบ (Pathways) มีการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์ของอวัยวะส่วนต่างๆ มีการ เต้นรำเป็นคู่, กลุ่ม และมีการใช้อุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ มาประกอบในการเต้นรำได้สอดคล้องกับแนวคิด ความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 (Unit 5) : การ สร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำ (Dance creation & Innovation)	A8 กิจกรรม นันทนาการการเต้นรำ สร้างสรรค์ (Recreational dance creation)	L8 ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ทำชุดการเต้นรำ โดยนำ รายละเอียดขององค์ประกอบในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1-4 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำที่แสดงถึงแนวคิดหรือธีมการแสดง ที่เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย อารมณ์และ จังหวะเพลงได้ L13 ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และมีความสุข

6) สื่อ วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Media and Facilities)

สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรม แบ่งได้ 5 ประเภท ประกอบด้วย

- 6.1 สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน
- 6.2 สื่อดิจิทัล ได้แก่ รูปภาพ, วีดิโอคลิป, เพลง ใบบงาน
- 6.3 สื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ยูทูป, เฟสบุ๊ก, ทิกต็อก
- 6.4 สื่อออนไลน์ ได้แก่ กลูเกิลมีท (Google meet), กลูเกิลสไลด์ (Google slide), กลูเกิลไดร์ (Google drive), กลูเกิลฟอร์ม (Google form), คิวอาร์โค้ด (QR Code)
- 6.5 สิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ ห้องเต็นท์, กระจกเงา, เครื่องขยายเสียง, มีแสงสว่างและอากาศถ่ายเทสะดวก

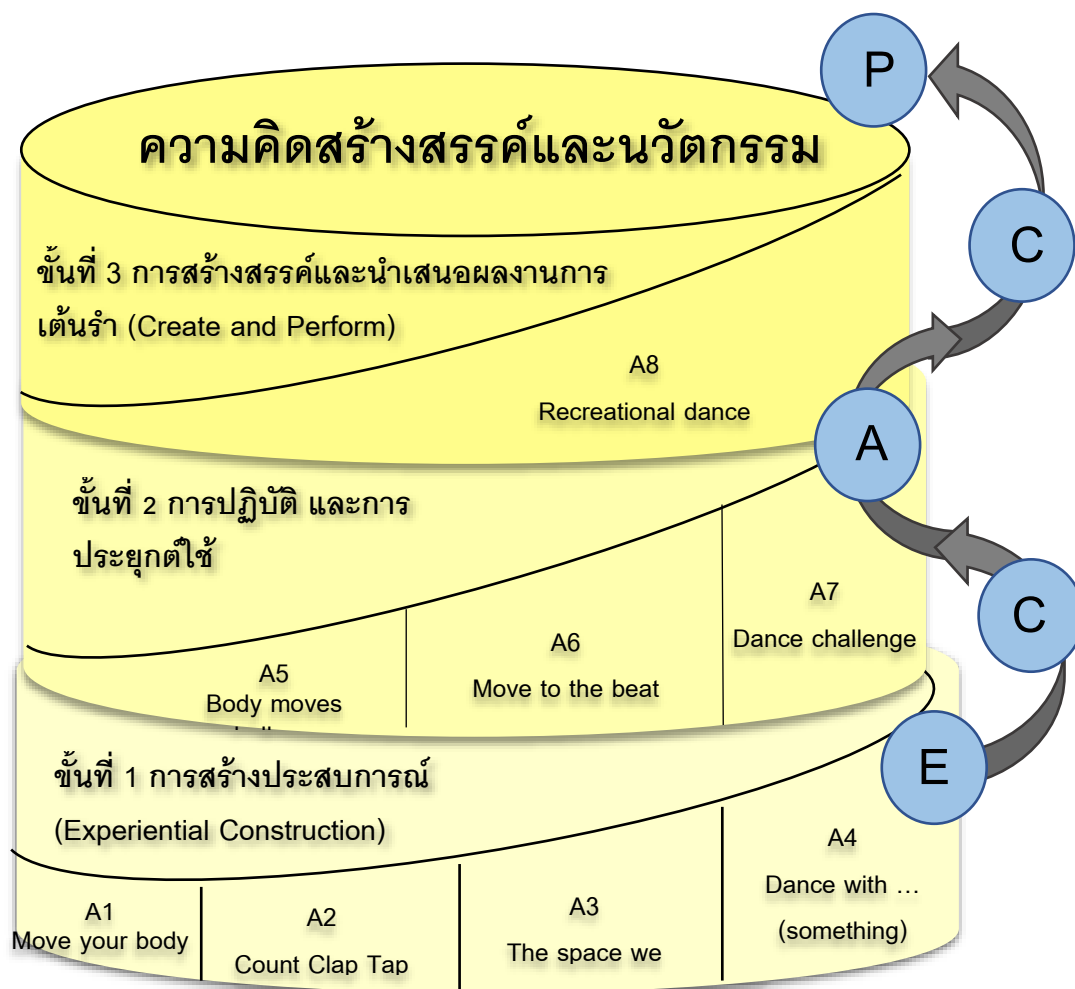
7) การประเมินผล (Evaluation)

โดยใช้แบบประเมิน 3 ชนิด ประกอบด้วย

- 1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
- 2) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต็นท์
- 3) แบบประเมินความพึงพอใจ

โดยสามารถสรุปรายละเอียดของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็นท์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ออกมาเป็นโมเดลได้ดังภาพประกอบ 8

E2CAP Model



ภาพประกอบ 8 รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

2.2 ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา และแบบประเมินของรูปแบบฯ

2.2.1 รูปแบบและคู่มือฯ

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำและการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำ จำนวน 9 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน

ระดับอุดมศึกษา โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การผ่าน คือ (1) ค่ามัธยฐาน (Mdian : Md) มีค่า $Md \geq 3.50$ ค่าสัมบูรณ์ความแตกต่างระหว่าง ค่ามัธยฐานกับค่าฐานนิยม ($|Md-Mo|$) มีค่า ≤ 1.00 และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range : IQR) มีค่า $IQR \leq 1.50$ จากผลการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ดังตาราง 12

ตาราง 12 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	$ Md - Mo $	IQR	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1						
1. หลักการของรูปแบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
2. วัตถุประสงค์	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
3. เนื้อหา	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4. กิจกรรม	ความถูกต้อง	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4.1 ประเมินทักษะก่อนการเรียนรู้	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4.2 กิจกรรม “Move your body”	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4.3 กิจกรรม “Body moves challenge”	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.5 ผลลัพธ์การเรียนรู้	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.6 สื่อ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	Md - Mo	IQR	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1						
1.7 การประเมินผล	ความถูกต้อง	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.1 แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2						
1. หลักการของรูปแบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
2. วัตถุประสงค์	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
3. เนื้อหา	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4. กิจกรรม	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “Count Clap Tap”	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “ Move the beat challenge”	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
6. สื่อ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

ตาราง 12 (ต่อ) .

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	Md - Mo	IQR	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2						
1.7 การประเมินผล	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.1 แบบประเมิน	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
ทักษะความคิดสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3						
1. หลักการของรูปแบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
2. วัตถุประสงค์	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
3. เนื้อหา	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4. กิจกรรม	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “The Space we	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
move?	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “Dance	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
challenge”	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
6. สื่อ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	Md - Mo	IQR	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3						
1.7 การประเมินผล	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.1 แบบประเมิน	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
ทักษะความคิดสร้างสรรค์	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4						
1. หลักการของรูปแบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
2. วัตถุประสงค์	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
3. เนื้อหา	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4. กิจกรรม	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “Dance with (something)....”	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “Dance Challenge”	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
6. สื่อ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	Md - Mo	IQR	แปลผล
1.7 การประเมินผล	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.1 แบบประเมิน	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
ทักษะความคิด สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5						
1. หลักการของรูปแบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
2. วัตถุประสงค์	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
3. เนื้อหา	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
4. กิจกรรม	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
กิจกรรม “Recreational dance creation”	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
6. สื่อ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเหมาะสม	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
	ความเป็นไปได้	4.00	4.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

ตาราง 12 (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน	Md	Mo	Md - Mo	IQR	แปลผล
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5						
1.7 การประเมินผล	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.1 แบบประเมิน	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
ทักษะความคิด สร้างสรรค์	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
1.7.2 แบบ	ความถูกต้อง	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
ประเมินผลงานนวัตกรรม	ความเหมาะสม	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์
การต้นรำ	ความเป็นไปได้	5.00	5.00	0.00	0.50	ผ่านเกณฑ์

จากตาราง 12 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5) พบว่า รายการประเมิน หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ ผลลัพธ์การเรียนรู้ และการประเมินผล ในด้านความถูกต้อง เหมาะสม และความเป็นไปได้ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ

2.2.2 ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินของรูปแบบฯ

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการต้นรำและการสร้างสรรค์นวัตกรรมการต้นรำ จำนวน 9 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินของรูปแบบฯ โดยผู้วิจัยใช้ดัชนีความสอดคล้อง พิจารณาความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) จากผลการประเมิน ดังตาราง 13

ตาราง 13 ผลการประเมินคุณภาพแบบประเมินของรูปแบบฯ

เครื่องมือวัดและประเมินผล	จำนวนข้อ	IOC	ค่าความเชื่อมั่น
1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์	4	0.80	.82
2. แบบประเมินผลงานนวัตกรรมฯ	5	0.82	.71
3. แบบประเมินความพึงพอใจ	20	0.80	.95

จากตาราง 13 ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบฯ สามารถนำไปใช้ได้

2.3 ผลการศึกษานำร่องรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

2.3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยใช้รูปแบบฯ ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปศึกษานำร่องกับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในภาคเรียนที่ 1 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน โดยประเมินความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มศึกษานำร่อง ได้ผลดังตาราง 14 – 15 และภาพประกอบ 9

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มศึกษานำร่อง เมื่อมีระยะเวลาทดลองแตกต่างกัน (n = 20)

ผลความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม					
ระยะเวลาการทดลอง	33.34	3	11.11	117.03*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	5.41	57	.10		
2. ความคิดยืดหยุ่น					
ระยะเวลาการทดลอง	20.84	3	6.95	47.06*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	8.41	57	.15		
3. ความคิดคล่องแคล่ว					
ระยะเวลาการทดลอง	14.65	3	4.88	31.45*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	8.85	57	.16		
4. ความคิดละเอียดลออ					
ระยะเวลาการทดลอง	11.50	3	3.83	19.86*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	11.00	57	.19		
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม					
ระยะเวลาการทดลอง	11.50	3	3.83	19.86*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	11.00	57	.19		

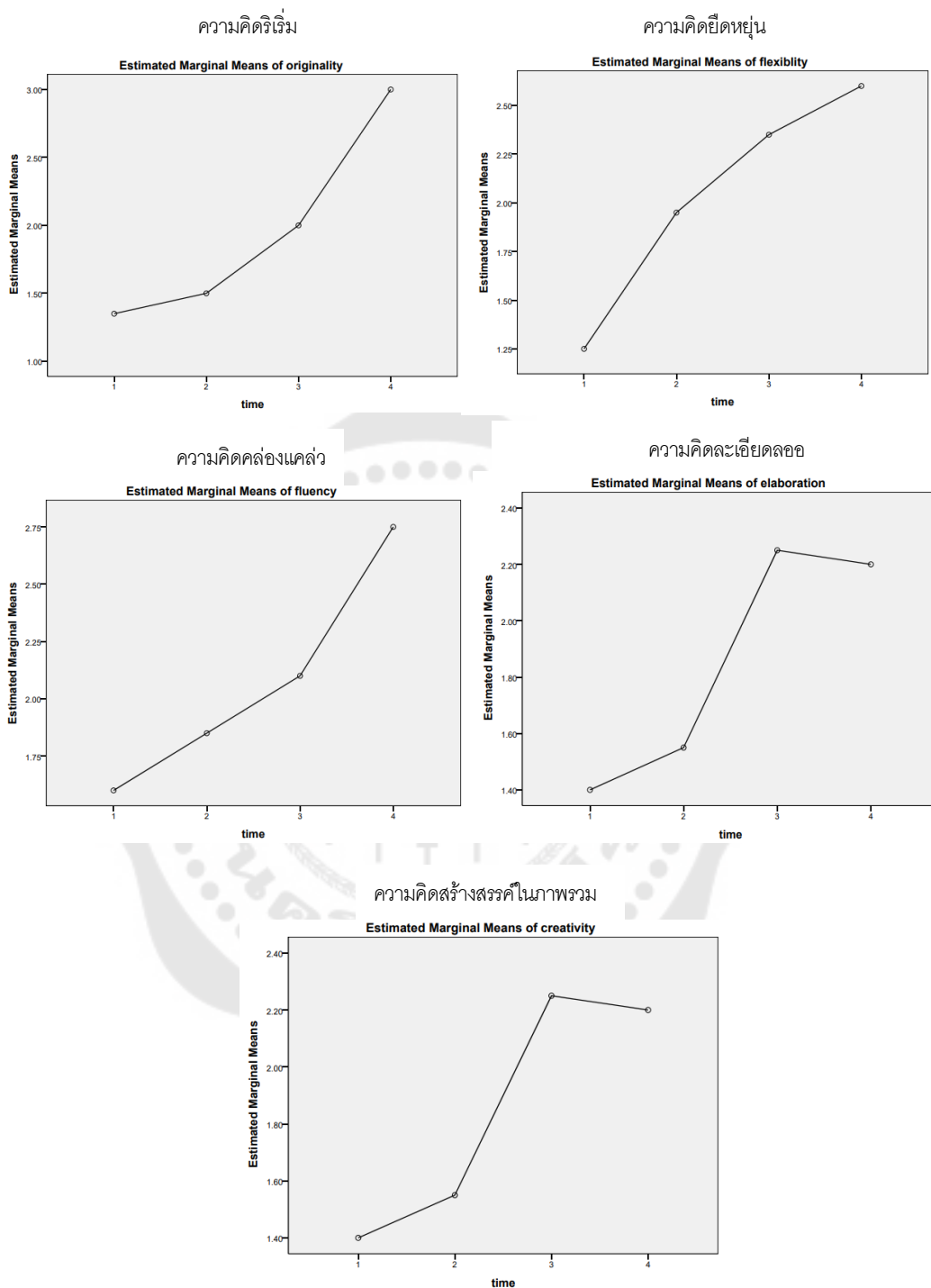
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 พบว่า เมื่อมีระยะเวลาในการเรียนรู้ได้รูปแบบที่แตกต่างกันกลุ่มศึกษานำร่อง มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของบอนเฟอร์โรนี (Bonferroni) ปรากฏดังตาราง 15 และภาพประกอบ 9

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อย จำแนกตามระยะเวลาในการเรียนรู้

	ก่อนเรียน	หลังสัปดาห์ที่ 4	หลังสัปดาห์ที่ 6	หลังสัปดาห์ที่ 10
1. ความคิดริเริ่ม				
ก่อน	-	-.15	-.65*	-1.65*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.50*	-1.50*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-1.00*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
2. ความคิดยืดหยุ่น				
ก่อน	-	-.70*	-1.10*	-1.35*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.40*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.25
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
3. ความคิดคล่องแคล่ว				
ก่อน	-	-.25	-.50*	-1.15*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.25	-.90*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
4. ความคิดละเอียดลออ				
ก่อน	-	-.15	-.85*	-.80*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.70*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	.05
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม				
ก่อน	-	-.15	-.85*	-.80*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.70*	-.65*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.05
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพประกอบ 9 ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนของกลุ่มศึกษานำร่อง

จากตาราง 15 และภาพประกอบ 9 เมื่อพิจารณาในภาพรวมและในแต่ละองค์ประกอบย่อยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนในสัปดาห์ที่ 10 ดีกว่าก่อนเรียน และหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการเรียนสัปดาห์ที่ 6 ดีกว่าก่อนเรียนและหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นพบว่าไม่แตกต่างกัน

2.3.2 ผลงานการสร้างสร้าสรรค์นวัตกรรม

ผู้วิจัยใช้รูปแบบฯ ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญไปศึกษานำร่อง และประเมินผลงานการสร้างสร้าสรรค์นวัตกรรมของกลุ่มศึกษานำร่อง กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจ เข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในภาคเรียนที่ 1 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน ได้ผลดังตาราง 16

ตาราง 16 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่องถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($n = 20$), ($M \geq 15$)

ผลงานด้าน	คะแนนเต็ม	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความคิดริเริ่ม	3	2.20	.41	ปานกลาง
2. ความคิดยืดหยุ่น	3	3.00	.00	ดีมาก
3. ความคิดคล่องแคล่ว	3	2.65	.49	ดีมาก
4. ความคิดละเอียดลออ	3	2.20	.41	ปานกลาง
5. การนำเสนอ	3	2.80	.41	ดีมาก
ภาพรวมของผลงาน	15	12.85	.37	ดีมาก
ผลการทดสอบทางสถิติ		t = 10.38* Sig. < .01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่องมีคุณภาพดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3.3 ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบ

ผู้วิจัยให้กลุ่มศึกษานำร่องซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 20 คน ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ได้ผล ดังตาราง 17

ตาราง 17 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($M \geq 3.50$) ของกลุ่มนำร่อง ($n = 20$)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	M	S.D.	แปลค่า
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.25	.55	มาก
2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	3.90	.72	มาก
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มได้	4.35	.59	มาก
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ทำเต้นรำที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากทำเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้เหมาะสมสอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดในการแสดง (ธีม)	4.10	.45	มาก
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดยืดหยุ่นได้	4.25	.55	มาก
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อสร้างสรรค์ ดัดแปลงทำเต้นรำได้ มากกว่า 5 ท่าขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	3.95	.51	มาก
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดคล่องแคล่วได้	4.20	.41	มาก
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงทำเต้นรำได้ทันทีทันใด และแสดงปริมาณทำเต้นรำได้มากกว่า 3 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ	4.05	.39	มาก
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดละเอียดลออได้	4.10	.451	มาก
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ การเต้นรำได้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทางและเส้นทางการเต้นรำ 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการเต้นรำ เพื่อสร้างสรรค์การเต้นรำให้ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและสอดคล้องกับเพลงและแนวคิดการเต้นรำ	4.30	.47	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	M	S.D.	แปลค่า
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำได้มากขึ้น	4.50	.51	มาก
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้	4.35	.49	มาก
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากกิจกรรม มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้	4.20	.52	มาก
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.45	.51	มาก
15. กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ (Dance creation) ทำให้ผู้เรียนสามารถ วางแผนพัฒนา ประเมิน ปรับปรุง และ/แก้ไขผลงานอย่างเป็นระบบ และสามารถนำเทคโนโลยีมาร่วมสร้างสรรค์ผลงานการเต้นรำที่น่าสนใจ ได้เหมาะสม	4.20	.70	มาก
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (50 นาที) มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรม	4.05	.69	มาก
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.15	.67	มาก
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.60	.68	มากที่สุด
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม	4.50	.51	มาก
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม	4.40	.50	มาก
รวมเฉลี่ย	4.24	.38	มาก
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 8.82* Sig. < .01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่องต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ

ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มศึกษานำร่อง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.24 - S.D. = .38$) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

3.3.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำรูปแบบฯ ที่ปรับปรุงแก้ไขจากขั้นตอนที่ 2.3 การศึกษานำร่อง ไปทดลองใช้และประเมินความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 20 คน ได้ผลดังตาราง 18 – 19 และภาพประกอบ 10

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวชนิดวัดซ้ำของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลอง เมื่อมีระยะเวลาในการทดลองแตกต่างกัน ($n = 20$)

ผลการวิเคราะห์	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม					
ระยะเวลาการทดลอง	42.04	3	14.01	74.56*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	10.71	57	.19		
2. ความคิดยืดหยุ่น					
ระยะเวลาการทดลอง	34.84	3	11.61	78.68*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	8.41	57	.15		
3. ความคิดคล่องแคล่ว					
ระยะเวลาการทดลอง	36.25	3	12.08	70.64*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	9.75	57	.17		
4. ความคิดละเอียดลออ					
ระยะเวลาการทดลอง	52.24	3	17.41	152.40*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	6.51	57	.11		
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม					
ระยะเวลาการทดลอง	643.64	3	214.55	212.27*	<.01
ความคลาดเคลื่อน	57.61	57	1.01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 พบว่า เมื่อมีระยะเวลาในการเรียนได้รูปแบบที่แตกต่างกันกลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของบอนเฟอโรน (Bonferroni) ปรากฏดังตาราง 19

ตาราง 19 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อย จำแนกตามระยะเวลาในการเรียน

	ก่อนเรียน	หลังสัปดาห์ที่ 4	หลังสัปดาห์ที่ 6	หลังสัปดาห์ที่ 10
1. ด้านความคิดริเริ่ม				
ก่อน	-	-.75*	-1.20*	-2.00*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.45*	-1.25*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.80*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
2. ด้านความคิดยืดหยุ่น				
ก่อน	-	-.75*	-1.35*	-1.75*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.60*	-1.00*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.40*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
3. ด้านความคิดคล่องแคล่ว				
ก่อน	-	-.35*	-1.30*	-1.65*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.95*	-1.30*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.35
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-
4. ด้านความคิดละเอียดลออ				
ก่อน	-	-.90*	-1.80*	-2.05*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-.90*	-1.15*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-.25
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-

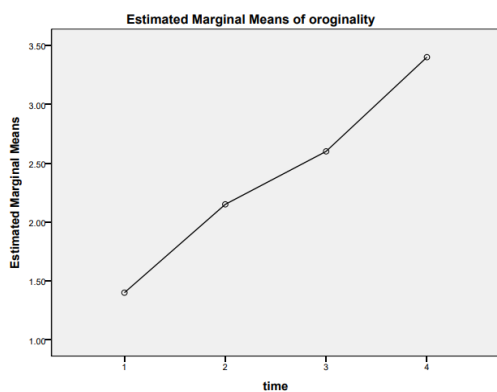
ตาราง 19 (ต่อ)

	ก่อนเรียน	หลังสัปดาห์ที่ 4	หลังสัปดาห์ที่ 6	หลังสัปดาห์ที่ 10
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม				
ก่อน	-	-2.75*	-5.65*	-7.45*
หลังสัปดาห์ที่ 4	-	-	-2.90*	-4.70*
หลังสัปดาห์ที่ 6	-	-	-	-1.80*
หลังสัปดาห์ที่ 10	-	-	-	-

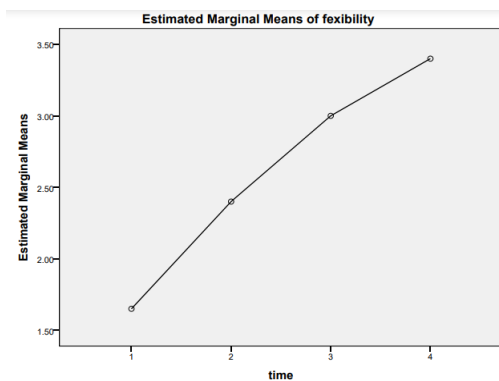
* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



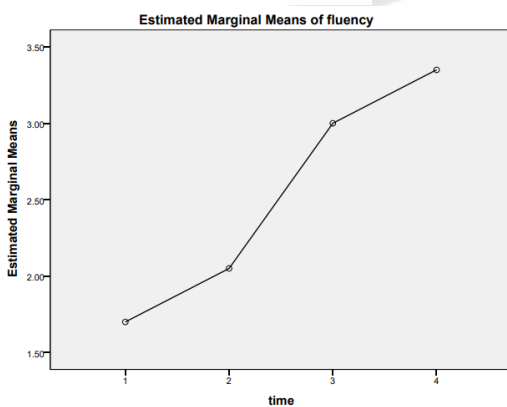
ความคิดริเริ่ม



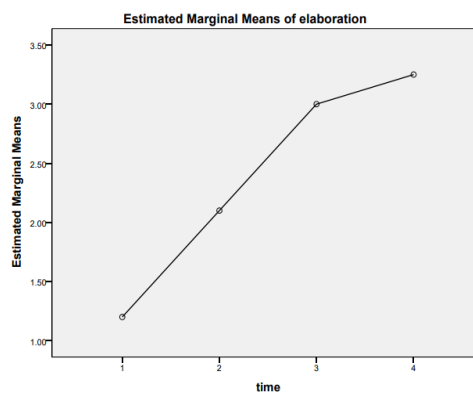
ความคิดยืดหยุ่น



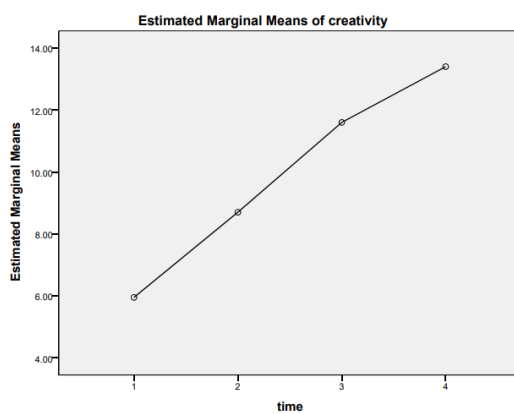
ความคิดคล่องแคล่ว



ความคิดละเอียดลออ



ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม



ภาพประกอบ 10 ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมและตามองค์ประกอบย่อยจำแนกตามระยะเวลาในการเรียนของกลุ่มทดลอง

จากตาราง 19 และภาพประกอบ 10 เมื่อพิจารณาในภาพรวมและในแต่ละองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนในสัปดาห์ที่ 10 ดีกว่าก่อนเรียน และหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 และ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการเรียนสัปดาห์ที่ 6 ดีกว่าก่อนเรียนและหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3.2 ผลงานการสร้างสรค์นวัตกรรม

ผู้วิจัยนำรูปแบบฯ ที่ปรับปรุงแก้ไขจากขั้นตอนที่ 2.3 การศึกษานำร่อง ไปทดลองใช้และประเมินผลงานการสร้างสรค์นวัตกรรมของกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 20 คน ได้ผลดังตาราง 20

ตาราง 20 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการต้นรำของกลุ่มทดลองถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($n = 20$), ($M \geq 15$)

ผลงานด้าน	คะแนนเต็ม	M	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความคิดริเริ่ม	3	2.35	.49	ปานกลาง
2. ความคิดยืดหยุ่น	3	3.00	.00	ดีมาก
3. ความคิดคล่องแคล่ว	3	2.00	.00	ปานกลาง
4. ความคิดละเอียดลออ	3	2.65	.49	ดีมาก
5. การนำเสนอ	3	2.70	.47	ดีมาก
6. ภาพรวมของผลงาน	15	12.70	.47	ดีมาก
ผลการทดสอบทางสถิติ		t = 6.66* Sig. < .01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการต้นรำของกลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3.3 ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบ

ผู้วิจัยให้กลุ่มทดลองซึ่งเป็นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมกระบวนการวิจัย โดยมีการลงทะเบียนในรายวิชาการเต้นรำในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 20 คน ประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมฯ ได้ผลดังตาราง 21

ตาราง 21 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ถึงเกณฑ์ที่กำหนด ($M \geq 3.50$) ของกลุ่มทดลอง ($n = 20$)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	M	S.D.	แปลค่า
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.50	.61	มาก
2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.20	.62	มาก
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มได้	4.30	.57	มาก
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีความแปลกใหม่แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้เหมาะสมสอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดในการแสดง (ธีม)	4.10	.55	มาก
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดยืดหยุ่นได้	4.35	.59	มาก
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อสร้างสรรค์ ดัดแปลงท่าเต้นรำได้ มากกว่า 5 ท่าขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับท่าต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	4.10	.55	มาก
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดคล่องแคล่วได้	4.25	.55	มาก
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงท่าเต้นรำได้ทันทีทันใด และแสดงปริมาณท่าเต้นรำได้มากกว่า 3 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ	4.10	.45	มาก
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดละเอียดลออได้	4.30	.57	มาก
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การเต้นรำได้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทางและเส้นทางในการเต้นรำ 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการเต้นรำ เพื่อสร้างสรรค์การเต้นรำให้ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและสอดคล้องกับเพลงและแนวคิดการเต้นรำ	4.20	.52	มาก

ตาราง 21 (ต่อ)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	M	S.D.	แปลค่า
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์การเต้นรำได้มากขึ้น	4.60	.50	มากที่สุด
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการ เต้นรำได้	4.45	.51	มาก
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากกิจกรรม มาใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้	4.30	.57	มาก
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับ บุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.35	.49	มาก
15. กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำสร้างสรรค์ (Dance creation) ทำให้ผู้เรียนสามารถ วางแผนพัฒนา ประเมิน ปรับปรุง และ/ แก้ไขผลงานอย่างเป็นระบบ และสามารถนำเทคโนโลยีมาร่วมสร้างสรรค์ ผลงานการเต้นรำที่น่าสนใจ ได้เหมาะสม	4.40	.60	มาก
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (50 นาที) มีความเหมาะสมกับการจัด กิจกรรม	4.15	.49	มาก
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเข้า ร่วมกิจกรรม	4.30	.57	มาก
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.85	.37	มากที่สุด
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม	4.50	.51	มาก
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิดสร้างสรรค์มี ความชัดเจนเหมาะสม	4.55	.51	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.34	.40	มาก
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 9.46* Sig. < .01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 21 พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มทดลองต่อการใช้รูปแบบ
กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนใน

ระดับอุดมศึกษาของกลุ่มทดลอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.34 - S.D. = .40$) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

4.1 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์

ในตอนนี้นำผู้วิจัยนำผลการทดลองจากกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลองมาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังได้รับการเรียนรู้ 4, 6 และ 10 สัปดาห์ เพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ ดังตาราง 22

ตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ก่อนเรียน แยกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่ม	n	M	S.D.	t	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม	กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot)	20	1.35	0.49	.32	.75
	กลุ่มทดลอง	20	1.40	0.50		
2. ความคิดยืดหยุ่น	กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot)	20	1.25	0.44	2.71*	.01
	กลุ่มทดลอง	20	1.65	0.49		
3. ความคิดคล่องแคล่ว	กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot)	20	1.40	0.50	.65	.18
	กลุ่มทดลอง	20	1.20	0.41		
4. ความคิดละเอียดลออ	กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot)	20	1.60	0.50	1.38	.52
	กลุ่มทดลอง	20	1.70	0.47		
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม	กลุ่มศึกษานำร่อง (Pilot)	20	5.60	1.35	.84	.40
	กลุ่มทดลอง	20	5.95	1.28		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 22 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมของแต่ละองค์ประกอบย่อย ของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลองก่อนการเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันในเกือบทุกองค์ประกอบ ยกเว้นความคิดยืดหยุ่นพบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดยืดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น เพื่อยืนยันรูปแบบฯ ว่าสามารถพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ของผู้เรียนในแต่ละช่วงของเวลาในการเรียนได้หรือไม่ จึงดำเนินการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANCOVA) ในแต่ละช่วงเวลา ได้ผลดังตาราง 23 -25

ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 4 สัปดาห์

ความคิดสร้างสรรค์	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม	ความคิดริเริ่มก่อนการทดลอง	3.00	1.00	3.00	24.45*	<.01
	กลุ่มทดลอง	3.85	1.00	3.85	31.37*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	4.55	37.00	.12		
2. ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลอง	1.12	1.00	1.12	8.96*	.01
	กลุ่มทดลอง	.77	1.00	.77	6.15*	.02
	ความคลาดเคลื่อน	4.63	37.00	.13		
3. ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลอง	1.87	1.00	1.87	12.27*	.01
	กลุ่มทดลอง	.24	1.00	.24	1.55	.22
	ความคลาดเคลื่อน	5.63	37.00	.15		
4. ความคิดละเอียดลออ	ความคิดละเอียดลออก่อนการทดลอง	3.38	1.00	3.38	23.29*	<.01
	กลุ่มทดลอง	4.40	1.00	4.40	30.34*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	5.37	37.00	.15		
5. ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม	ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง	41.92	1.00	41.92	57.81*	<.01
	กลุ่มทดลอง	24.22	1.00	24.22	33.39*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	26.83	37.00	.73		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 4 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาอิทธิพลของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนอกร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และเมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดริเริ่ม ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาอิทธิพลของความคิดริเริ่มก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มศึกษานอกร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4 สัปดาห์

ความคิดยืดหยุ่น ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาอิทธิพลของความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดยืดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มศึกษานอกร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4 สัปดาห์

ความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาอิทธิพลของความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มศึกษานอกร่องมีความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4 สัปดาห์

ความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาอิทธิพลของความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดละเอียดลออสูงกว่ากลุ่มศึกษานอกร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4 สัปดาห์

ตาราง 24 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 6 สัปดาห์

ความคิดสร้างสรรค์	ผลความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม	ความคิดริเริ่มก่อนการทดลอง	.00	1.00	.00	.03	.86
	กลุ่มทดลอง	3.58	1.00	3.58	27.60*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	4.80	37.00	.13		
2. ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลอง	.01	1.00	.01	.06	.81
	กลุ่มทดลอง	3.41	1.00	3.41	27.79*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	4.54	37.00	.12		
3. ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลอง	.07	1.00	.07	1.52	.23
	กลุ่มทดลอง	7.85	1.00	7.85	168.07*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	1.73	37.00	.05		
4. ความคิด ละเอียดลออ	ความคิดละเอียดลออก่อนการ ทดลอง	.00	1.00	.00	.00	1.00
	กลุ่มทดลอง	5.36	1.00	5.36	52.86*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	3.75	37.00	.10		
5. ความคิด สร้างสรรค์ใน ภาพรวม	ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง	.16	1.00	.16	.45	.51
	กลุ่มทดลอง	81.59	1.00	81.59	235.05*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	12.84	37.00	.35		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 6 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อخذอิทธิพลของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และเมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดริเริ่ม ก่อนการทดลองเป็นตัวแปร ร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิพของความคิดริเริ่มก่อนการทดลองออก แล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 6 สัปดาห์

ความคิดยืดหยุ่น ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิพของความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิด ยืดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 6 สัปดาห์

ความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิพของความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิด คล่องแคล่วสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 6 สัปดาห์

ความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิพของความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมี ความคิดละเอียดลออสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการ เรียนรู้ที่ 6 สัปดาห์

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียวของความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ หลังได้รับการเรียนรู้ 10 สัปดาห์

ความคิดสร้างสรรค์	ผลความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
1. ความคิดริเริ่ม	ความคิดริเริ่มก่อนการทดลอง	.07	1.00	.07	.54	.47
	กลุ่มทดลอง	1.56	1.00	1.56	12.21*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	4.73	37.00	.13		
2. ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลอง	.94	1.00	.94	4.04	.05
	กลุ่มทดลอง	3.71	1.00	3.71	15.85*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	8.66	37.00	.23		
3. ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิดคล่องแคล่วก่อนการ ทดลอง	.09	1.00	.09	.33	.57
	กลุ่มทดลอง	3.68	1.00	3.68	13.34*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	10.21	37.00	.28		
4. ความคิด ละเอียดละออ	ความคิดละเอียดละออก่อนการ ทดลอง	.02	1.00	.02	.07	.80
	กลุ่มทดลอง	10.70	1.00	10.70	36.22*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	10.93	37.00	.30		
5. ความคิด สร้างสรรค์ใน ภาพรวม	ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง	2.12	1.00	2.12	1.80	.19
	กลุ่มทดลอง	76.26	1.00	76.26	64.67*	<.01
	ความคลาดเคลื่อน	43.63	37.00	1.18		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 10 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิพลของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และเมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดริเริ่ม ก่อนการทดลองเป็นตัวแปร ร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิทธิของความคิดริเริ่มก่อนการทดลองออก แล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 10 สัปดาห์

ความคิดยืดหยุ่น ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิทธิของความคิดยืดหยุ่นก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิด ยืดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 10 สัปดาห์

ความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิทธิของความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิด คล่องแคล่วสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 10 สัปดาห์

ความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อขจัดอิทธิทธิพลของความคิดละเอียดลออก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมี ความคิดละเอียดลออสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการ เรียนรู้ที่ 10 สัปดาห์

4.2 ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรม

ผู้วิจัยนำผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต็นรำของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่ม ทดลองมาเปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ ดังตาราง 26

ตาราง 26 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงาน นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็นรำของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองถึงเกณฑ์ ที่กำหนด ($n = 20$), ($M \geq 15$)

ผลงานด้าน	กลุ่มศึกษานำร่อง		ระดับ คุณภาพ	กลุ่มทดลอง		ระดับ คุณภาพ
	M	S.D.		M	S.D.	
1. ความคิดริเริ่ม	2.20	.41	ปานกลาง	2.35	.49	ปานกลาง
2. ความคิดยืดหยุ่น	3.00	.00	ดีมาก	3.00	.00	ดีมาก
3. ความคิดคล่องแคล่ว	2.65	.49	ดีมาก	2.00	.00	ปานกลาง
4. ความคิดละเอียดลออ	2.20	.41	ปานกลาง	2.65	.49	ดีมาก

ตาราง 26 (ต่อ)

ผลงานด้าน	กลุ่มศึกษานำร่อง		ระดับ คุณภาพ	กลุ่มทดลอง		ระดับ คุณภาพ
	M	S.D.		M	S.D.	
5. การนำเสนอ	2.80	.41	ดีมาก	2.70	.47	ดีมาก
6. ภาพรวมของผลงาน	12.85	.37	ดีมาก	12.70	.47	ดีมาก
ผลการทดสอบทางสถิติ			t = 1.13 Sig. = .27			

จากตาราง 26 พบว่า ค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่องมีคุณภาพดีมาก (M = 12.85, S.D. = .37) และ กลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก (M = 12.70, S.D. = .47) ซึ่งเมื่อทดสอบสมมุติฐาน พบว่า ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลอง ไม่แตกต่างกัน

4.3 ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบ

ผู้วิจัยนำผลค่าเฉลี่ยความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ ของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลองมาเปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ ดังตาราง 27

ตาราง 27 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลอง (n = 20)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	กลุ่มศึกษานำร่อง		แปล ค่า	กลุ่มทดลอง		แปล ค่า
	M	S.D.		M	S.D.	
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.25	.55	มาก	4.50	0.61	มาก
2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	3.90	.72	มาก	4.20	0.62	มาก
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนา ทักษะความคิดริเริ่มได้	4.35	.59	มาก	4.30	0.57	มาก
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ ทำเต้นรำที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจาก ทำเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้ เหมาะสมสอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดใน การแสดง (ลีม)	4.10	.45	มาก	4.10	0.55	มาก

ตาราง 27 (ต่อ)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	กลุ่มศึกษานำร่อง		แปล ค่า	กลุ่มทดลอง		แปล ค่า
	M	S.D.		M	S.D.	
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดยืดหยุ่นได้	4.25	.55	มาก	4.35	0.59	มาก
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อสร้างสรรค์ ดัดแปลงทำเต็นท์ได้มากกว่า 5 ทำขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับทำต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น	3.95	.51	มาก	4.10	0.55	มาก
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดคล่องแคล่วได้	4.20	.41	มาก	4.25	.55	มาก
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงทำเต็นท์ได้ทันทีทันใด และแสดงปริมาณทำเต็นท์ได้มากกว่า 3 ทำ ในเวลา 8 จังหวะ	4.05	.39	มาก	4.10	.45	มาก
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดละเอียดลออได้	4.10	.451	มาก	4.30	.57	มาก
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การเต็นท์ได้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย (ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทาง และเส้นทางในการเต็นท์ 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการเต็นท์เพื่อสร้างสรรค์การเต็นท์ให้ครบถ้วน สมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและสอดคล้องกับเพลงและแนวคิดการเต็นท์	4.30	.47	มาก	4.20	.52	มาก
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต็นท์ได้มากขึ้น	4.50	.51	มาก	4.60	.50	มากที่สุด
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม กิจกรรมนันทนาการการเต็นท์ได้	4.35	.49	มาก	4.45	.51	มาก

ตาราง 27 (ต่อ)

ความพึงพอใจในรูปแบบ	กลุ่มศึกษานำร่อง		แปล ค่า	กลุ่มทดลอง		แปล ค่า
	M	S.D.		M	S.D.	
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ความรู้จากกิจกรรม มาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรม นันทนาการการเต้นรำได้	4.20	.52	มาก	4.30	.57	มาก
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับ ประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น อย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	4.45	.51	มาก	4.35	.49	มาก
15. กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม การเต้นรำสร้างสรรค์ (Dance creation) ทำ ให้ผู้เรียนสามารถ วางแผนพัฒนา ประเมิน / ปรับปรุง และแก้ไขผลงานอย่างเป็นระบบ และสามารถนำเทคโนโลยีมาร่วมสร้างสรรค์ ผลงานการเต้นรำให้น่าสนใจ ได้เหมาะสม	4.20	.70	มาก	4.40	.60	มาก
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (50 นาที) มีความเหมาะสมกับการจัด กิจกรรม	4.05	.69	มาก	4.15	.49	มาก
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	4.15	.67	มาก	4.30	.57	มาก
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในการทำกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.60	.68	มากที่สุด	4.85	.37	มากที่สุด
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิด สร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม	4.50	.51	มาก	4.50	.51	มาก
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการ เต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน เหมาะสม	4.40	.50	มาก	4.55	0.51	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.24	.38	มาก	4.34	0.40	มาก
ผลการทดสอบทางสถิติ	$t = .82 \text{ Sig.} = .42$					

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่องต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มศึกษานำร่อง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.24, S.D. = .38$) และของกลุ่มทดลอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.34, S.D. = .40$) ซึ่งเมื่อทดสอบสมมุติฐานพบว่า ความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่อง ไม่แตกต่างจากกลุ่มทดลอง



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยและพัฒนาเรื่องการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่ได้ดำเนินการวิจัยตามความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 2. เพื่อสร้างและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา จากการศึกษานี้สามารถสรุป และอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1 ผลการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้

1.1) ผลการสังเคราะห์สภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ จากการสัมภาษณ์อาจารย์และผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่าสภาพการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในปัจจุบันของแต่ละสถาบันอุดมศึกษาในกรณีศึกษา ส่วนใหญ่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student center instruction) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) มุ่งพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม ในด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคมและสติปัญญา ในบางแห่งมีการจัดการเรียนรู้การเต้นรำผ่านเกม (Game-based learning) การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) โดยให้ผู้เรียนรวมกลุ่มร่วมกันคิดออกแบบและแสดงท่าชุดเต้นรำตามโจทย์ที่ผู้สอนกำหนด มีการให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และประโยชน์ของการเต้นรำ เรียนรู้เทคนิควิธีการและการฝึกปฏิบัติทักษะการเต้นรำพื้นฐานของรายวิชาตามแผนการจัดการเรียนการสอนที่ได้ระบุไว้ และ การฝึกนับจังหวะเพลง บางส่วนมีการให้ความรู้เกี่ยวกับหลักการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้น รวมทั้งสอดแทรกความรู้ในด้านอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การทำงานของสมอง ทฤษฎีสีกับการเต้นรำ การแต่งหน้าและการเลือกชุดสำหรับการเต้นรำ กิจกรรม

ในชั้นเรียนส่วนใหญ่เน้นการฝึกปฏิบัติทักษะการเต้นรำ โดยอาจารย์ผู้สอนเป็นผู้อธิบาย และสาธิตการเต้นรำ แสดงเป็นตัวอย่างและให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม และมีการใช้สื่อดิจิทัล เช่น เพลง คลิปวีดีโอ ประกอบการฝึกปฏิบัติในชั้นเรียน ส่วนใหญ่การวัดและประเมินผลเป็นการทดสอบทักษะการเต้นรำรายบุคคล บางส่วนมีการประเมินผลงานการเต้นรำกลุ่มจากการสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการประเมินในภาพรวมเกี่ยวกับการออกแบบท่าเต้นรำตรงกับโจทย์หรือไม่ การแสดงออก สนุกสนาน ร่าเริง และการมีส่วนร่วมในกลุ่มโดยใช้เกณฑ์ Rubric score

ปัญหาการจัดการเรียนการสอน พบว่า ผู้สอนการจัดการเรียนการสอนที่ไม่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอสิ่งที่ตนเองสนใจน้อย ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียนน้อย และจำนวนผู้เรียนที่มีสัดส่วนมากกว่าผู้สอนอีกด้วย ความแตกต่างด้านความรู้ และทักษะพื้นฐานการเต้นรำของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการแสดงออก ไม่กล้าคิดท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ จากกิจกรรมการคิดท่าเต้นอิสระ เป็นการเต้นรำที่ลอกเลียนแบบท่าเต้นของศิลปิน สื่อโซเชียลมีเดีย หรือแอปพลิเคชันเป็นส่วนใหญ่ และด้วยรูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความรู้ และทักษะการเต้นรำ โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข ได้พัฒนาบุคลิกภาพ และมีสุขภาพที่แข็งแรง เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไปเพียงเท่านั้น อาจยังไม่เพียงพอในการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาให้มีคุณภาพตรงความต้องการของตลาดแรงงาน

จากสภาพ ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นถึงความต้องการจำเป็นในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา เนื่องจากการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีความสำคัญต่อผู้เรียน เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลายองค์ประกอบรวมกัน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม เป็นจุดเริ่มต้นในการเชื่อมโยงข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์เดิม ผ่านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ แล้วสร้างสรรค์ คิดค้นสิ่งใหม่ขึ้น แสดงให้เห็นเป็นผลงานนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรม จากการสำรวจของ World Economic Forum พบว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นต้นฉบับ ไม่ซ้ำใคร เป็นทักษะของบุคคลที่ตลาดแรงงานทั่วโลกในปัจจุบัน และไปถึงปี 2025 มีความต้องการอยู่ในอันดับ 5 และเป็นทักษะที่ทำให้มนุษย์มีความแตกต่างจาก เทคโนโลยีหุ่นยนต์ และเครื่องจักรต่างๆ ที่กำลังจะมีบทบาทในการทำงานแทนมนุษย์ในอนาคต

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำนั้นเป็นการเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยเกิดจากระบบประสาทรับรู้ตอบสนองต่อสิ่งที่มองเห็น การได้ฟังเสียงเพลง การสัมผัสและรับรู้ถึงสิ่งแวดล้อมจากธรรมชาติ ความรู้สึกเมื่อได้เคลื่อนไหวร่างกายของตนเองในรูปแบบที่หลากหลาย และสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ได้อย่างสัมพันธ์กัน เป็นการเตรียมความพร้อมที่จะพัฒนาสู่ทักษะการคิดขั้นสูงโดยฝึกให้ผู้เรียน วิเคราะห์ สังเคราะห์ องค์กรประกอบและกระบวนการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ของตนเอง จนเกิดความเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ ประสบการณ์ และข้อมูลต่างๆ จนสามารถกล้าคิด กล้าลองทำ กล้าแสดงออก และกล้าสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ หลากหลาย แตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบได้ อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดการแสดงผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยแยกตามองค์ประกอบย่อย และการประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิด ตัดสินใจหรือนำเสนอเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาที่เรียนร่วมกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้น การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการหรือตรงกับสิ่งที่ผู้เรียนให้ความสนใจ จะเป็นการกระตุ้น และเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้นด้วย

1.2) ผลการสังเคราะห์แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตามองค์ประกอบของรูปแบบ ดังนี้ 1) ด้านหลักการ ควรเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcomes Based Learning) ด้วยกระบวนการที่ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติ (Active Learner) 2) ด้านวัตถุประสงค์ ควรพัฒนาผู้เรียน ให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการเคลื่อนไหวร่างกาย หลักการเต้นรำพื้นฐาน หลักการคิดออกแบบสร้างสรรค์การเต้นรำ พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายและการเต้นรำ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และเพื่อเสริมสร้างสุขภาพ บุคลิกภาพที่ดี การทำงานประสานสัมพันธ์กันของร่างกายส่วนต่างๆ ตลอดจนสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการเต้นรำ 3) ด้านเนื้อหา ควรประกอบด้วย 3.1) องค์ประกอบพื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกายและการเต้นรำ 3.2) การสร้างทักษะจินตนาการ และ 3.3) แนวทางและเทคนิคการสร้างสรรค์การเต้นรำ เพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และนำมาประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน 4) กิจกรรมของรูปแบบ ควรเน้นกระบวนการกิจกรรมการฝึกทักษะปฏิบัติ โดยควร มีการอบอุ่นร่างกาย การฝึกพื้นฐานการเคลื่อนไหว แบบไม่ประกอบเพลง และประกอบจังหวะเพลง เริ่มจากช้า และเพิ่มอัตราจังหวะเร็วขึ้น การฝึกพื้นฐานการเต้นรำ การฝึกท่าชุดการเต้นรำแบบต่อเนื่องเบื้องต้น ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กิจกรรมและฝึกทักษะการคิดออกแบบ สร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวร่างกาย และการ

แต่นำ รวมทั้งได้ฝึกปฏิบัติสิ่งที่ตนได้ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นเอง ตลอดจนพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานการแต่นำที่แปลกใหม่ น่าสนใจได้ ทั้งนี้กิจกรรมสำหรับการฝึกทักษะการคิดออกแบบสร้างสรรค์การแต่นำ 5) สื่อ วัสดุ/อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก นอกจากสื่อบุคคล คือตัวผู้สอนแล้ว ควรใช้สื่ออื่นๆ ด้วย เช่น สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น ยูทูบ (Youtube), เฟสบุ๊ก (Facebook), ตี๊กต็อก (TikTok) เป็นต้น และสื่อดิจิทัล (Digital) รูปภาพ (Photo) คลิปวิดีโอ (Video clip) เพื่อเปิดมุมมองใหม่ให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติม ในส่วนสถานที่ในการจัดกิจกรรม ควรคำนึงถึง ขนาดห้องเรียน สภาพอากาศ แสงสว่าง และสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น กระจกเงา และเครื่องเสียง เป็นต้น ให้มีความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมการแต่นำ ซึ่งจะช่วยเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีสมาธิ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน 6) การประเมินผลการเรียนรู้ ควรการประเมินด้านทักษะการแต่นำ และทักษะความคิดสร้างสรรค์ และประเมินผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมการแต่นำของผู้เรียน ซึ่งสามารถออกแบบการประเมินผลโดยใช้ Rubric score

2. ผลการสร้างและพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการแต่นำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้

2.1) ผลการสร้างและพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการแต่นำ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาสร้างและพัฒนาในรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการแต่นำ ได้กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) เนื้อหา 4) กิจกรรม โดยมีกระบวนการจัดกิจกรรม ดังนี้ 4.1) ขั้นการสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) 4.2) ขั้นการเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) 4.3) ขั้นการสร้างสรรคและนำเสนอผลงานการแต่นำ (Create and Performance) โดยมีจำนวนกิจกรรมนันทนาการประเภทการแต่นำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมที่นำไปทดลองใช้กับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลอง จำนวน 8 กิจกรรม โดยดำเนินการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 10 สัปดาห์ 5) ผลลัพธ์การเรียนรู้ 6) สื่อ 7) การประเมินผล

2.2) ผลการประเมินคุณภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการแต่นำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา (หน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5) ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่รูปแบบกิจกรรมที่สร้างและพัฒนาขึ้น ในแต่ละรายการประเมินประกอบด้วย หลักการ วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ ผลลัพธ์การเรียนรู้ และการประเมินผล ใน

ด้านความถูกต้อง เหมาะสม และความเป็นไปได้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดทุกข้อ คือ $Md \geq 3.50$, $|Md - Mo| \leq 1.00$ และ $IQR \leq 1.50$

2.3) ผลการศึกษา นำร่องรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

2.3.1) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ เมื่อมีระยะเวลาในการเรียนได้รูปแบบที่แตกต่างกัน กลุ่มศึกษานำร่องมีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของบอนเฟอโรนนี่ (Bonferroni) ปรากฏว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและในแต่ละองค์ประกอบย่อยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนในสัปดาห์ที่ 10 ดีกว่าก่อนเรียน และหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการเรียนสัปดาห์ที่ 6 ดีกว่าก่อนเรียนและหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นพบว่าไม่แตกต่างกัน

2.3.2) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ของผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มศึกษานำร่อง มีคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 12.85$, S.D. = .37) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรม เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า คุณภาพการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมด้านความคิดยืดหยุ่น การนำเสนอ และความคิดคล่องแคล่วอยู่ในระดับดีมาก รองลงมา คือ ด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลอออยู่ในระดับปานกลาง

2.3.3) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่องต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = .38) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ข้อ 18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ($\bar{X} = 4.60$) ข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากรองลงมาคือ ข้อ 11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเดินรำได้มากขึ้น และข้อ 19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ($\bar{X} = 4.50$) นอกนั้นผู้เรียนมีความพึงพอใจมากโดยแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยมากน้อยตามลำดับ ในส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อ 2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.90$)

ภายหลังการนำรูปแบบไปทดลองใช้กับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา กลุ่มศึกษานำร่อง ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ โดยมีการปรับเปลี่ยนรายละเอียดและความยากง่ายของกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้มีความเหมาะสมกับระยะเวลาในการเรียน และสอดคล้องกับระยะเวลาในการประเมินผลทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

3. ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่า

3.1) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ เมื่อมีระยะเวลาในการเรียนได้รูปแบบที่แตกต่างกัน กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของบอนเฟอรโรนี (Bonferroni) ปรากฏว่า เมื่อพิจารณาในภาพรวมและในแต่ละองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนในสัปดาห์ที่ 10 ดีกว่าก่อนเรียน และหลังการเรียน สัปดาห์ที่ 4 และ 6 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หลังการเรียนสัปดาห์ที่ 6 ดีกว่าก่อนเรียน และหลังการเรียนสัปดาห์ที่ 4 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ของผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเต้นรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กลุ่มทดลอง มีคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 12.70$, S.D. = .47) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า คุณภาพการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านการนำเสนอ และด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับดีมาก รองลง คือด้านความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับปานกลาง จากภาพรวมของผลงานนวัตกรรมที่อยู่ในระดับดีมาก

3.3) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของกลุ่มทดลองต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = .40) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า ข้อที่ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ ข้อ 18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ($\bar{X} = 4.85$) รองลงมาคือ ข้อ 11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำได้มากขึ้น มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.60$) และ ข้อ 20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.55$) นอกนั้นผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก

4. ผลการยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยผู้วิจัยนำผลการทดลองจากกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลองมาเปรียบเทียบเพื่อยืนยันประสิทธิผลของรูปแบบ พบว่า

4.1) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม และในแต่ละองค์ประกอบย่อยของกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลองก่อนการเรียนมีทักษะความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันในเกือบทุกองค์ประกอบ บางส่วนในองค์ประกอบด้านความคิดยืดหยุ่นนั้น พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดยืดหยุ่นสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น เพื่อยืนยันรูปแบบฯ ว่าสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในแต่ละช่วงของเวลาในการเรียนได้หรือไม่ จึงดำเนินการวิเคราะห์ด้วยการทดสอบความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANCOVA) ในแต่ละช่วงเวลา พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาคำอธิบายของความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดริเริ่มความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาคำอธิบายของความคิดริเริ่มก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4, 6 และ 10 สัปดาห์ ส่วนความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาคำอธิบายของความคิดคล่องแคล่วก่อนการทดลองออกแล้ว พบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มศึกษานำร่องมีความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 4 สัปดาห์ และเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ที่ 6 และ 10 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีความคิดคล่องแคล่วสูงกว่ากลุ่มศึกษานำร่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.2) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำของกลุ่มศึกษานำร่องมีคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 12.85$, S.D. = .37) และ กลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก ($\bar{X} = 12.70$, S.D. = .47) ซึ่งคุณภาพผลงานของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

4.3) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่องต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มศึกษานำร่อง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = .38)

และของกลุ่มทดลอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = .40) ซึ่งระดับความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

1. การศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็นและแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา พบว่า สภาพการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ในปัจจุบันของแต่ละสถาบันอุดมศึกษาในกรณีศึกษา ด้านหลักการเน้นจัดการเรียนการสอนโดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student center instruction) ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยมุ่งหวังพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวม ด้านเนื้อหาเน้นการพัฒนาด้านความรู้ และทักษะการเต้นรำเบื้องต้น ด้านกิจกรรมส่วนใหญ่ ฝึกทักษะท่าเต้นรำต้นแบบ มีการใช้บุคคล คือ ตัวผู้สอนเป็นผู้อธิบาย – สาธิตเป็นสื่อ ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล ได้แก่ เพลง, คลิปวิดีโอ หรือภาพประกอบ ในส่วนการประเมินผล ผู้สอนเป็นผู้ประเมินความรู้และทักษะการเต้นรำจากการสังเกตและบันทึกผลคะแนน สำหรับผลงานการเต้นรำเป็นการประเมินภาพรวมถึงความสอดคล้องกับโจทย์หรือหัวข้อหรือไม่ และความสวยงามในการแสดงออก โดยปัญหาในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่พบนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1) ด้านผู้สอน พบว่า มีการประเมินความสนใจ กระตุ้นชี้แนะแนวทางให้ผู้เรียนค่อนข้างน้อย ทำให้การจัดการเรียนการสอนยังไม่ตรงความสนใจ ผู้เรียนจึงขาดแรงจูงใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนน้อย โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่ไม่เคย หรือมีประสบการณ์การเต้นรำน้อย ส่งผลให้ประสิทธิภาพการเรียนลดลง สอดคล้องกับ สุชิน เพ็ชรรักษ์ (2548) และทีศนา แคมมณี, (2561) กล่าวถึงการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผู้สอนต้องจัดบรรยากาศการเรียนรู้อันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจ โดยมีทางเลือกที่หลากหลาย เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความสนใจไม่เหมือนกัน การมีทางเลือกที่หลากหลายหรือการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งที่สนใจ จะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดการทำและการเรียนรู้ สามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้ใหม่และเก่าได้ และมีการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2) ด้านผู้เรียน มีทักษะพื้นฐานการเต้นรำแตกต่างกัน ผู้เรียนบางส่วนขาดความมั่นใจในการแสดงออก ไม่กล้าคิดท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ หลากหลายแตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบด้วยตนเอง ได้ จากกิจกรรมการคิดท่าเต้นอิสระ ผู้เรียนคิดออกแบบท่าเต้นตามแบบศิลปิน หรือตามสื่อโซเชียลมีเดีย หรือแอปพลิเคชันเพียงเท่านั้น ทั้งนี้เป็นเพราะผู้เรียนมีความรู้ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อระดับและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ท่าเต้นรำยังไม่หลากหลาย ไม่มีความแปลก

ใหม่มากนัก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sri Wulan Anggraeni, Aamg Solahudin Anwar and Sri Rahayu (2020). ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการเดินรำพบว่า ผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์น้อย ส่งผลต่อระดับความสามารถในการสร้างสรรค์การเดินรำได้น้อย ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์มีการจำแนกได้หลายประเภท ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากการพัฒนา ปรับปรุงเพิ่มเติมบางส่วนจากเดิม การเลียนแบบจากสิ่งที่มีอยู่แล้วไปประยุกต์ใช้ การรวบรวมข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดใหม่ และการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน (Felder, 1988; Baer, 2012 อ้างถึงใน ประจักษ์ ปฏิทัศน์, 2562)

3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ให้ความสำคัญในการพัฒนาความรู้ และทักษะการเดินรำ เช่น ความรู้ และทักษะการเดินลีลาศ หรือกิจกรรมเข้าจังหวะ โดยมุ่งหวังให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป แต่ยังคงขาดการฝึกทักษะการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเดินรำของผู้เรียนในรูปแบบที่แปลกใหม่ หลากหลาย มีความเป็นเอกลักษณ์ของผู้เรียน และแตกต่างจากทำเริ่มต้นแบบ นอกจากนี้ยังเป็นประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้นำไปปรับใช้ในอนาคตต่อไป สอดคล้องกับงานวิจัยของชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ (2019) ได้ทำการศึกษาของค้ประกอบความต้องการ และความจำเป็นในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิชาชีพอครู ในส่วนผลการศึกษาความสอดคล้องสัมพันธ์ของทักษะการคิดสร้างสรรค์นักศึกษาวิชาชีพอครูกับมาตรฐานวิชาชีพอครู พบว่า มีความสอดคล้องด้านการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาได้ และสามารถสร้างบรรยากาศการจัดการชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

จากผลการศึกษาปัญหาดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษายังมีไม่เพียงพอ เพราะทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นทักษะหนึ่งซึ่งเป็นคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่จะเป็นกำลังคนในการขับเคลื่อนการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและสังคมตามที่รัฐบาลได้กำหนดทิศทางการพัฒนาคนไทย 4.0 ซึ่งต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้คนไทยเป็นคนที่มีความมั่นใจ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการรังสรรค์นวัตกรรม มีจิตสาธารณะ ยึดประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง และเป็นคนมุ่งมั่นทำงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ (อรุณี หงษ์ศิริวัฒน์, 2564)

ทั้งนี้เนื่องจากการได้เรียนรู้และฝึกทักษะของผู้เรียนด้วยกระบวนการของรูปแบบกิจกรรมเน้นหนักการประเภทการเดินรำ จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการ

เคลื่อนไหวร่างกาย การทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน และมีความสัมพันธ์กับความรู้สึก โดยเริ่มต้นจากการสังเกตเพื่อรับรู้สิ่งที่ร่างกายจะเคลื่อนไหว เตรียมความพร้อมร่างกายจิตใจ และอารมณ์ให้พร้อมต่อการเคลื่อนไหว จากนั้นตอบสนองด้วยการเลียนแบบ หรือลองผิดลองถูก ลองปฏิบัติซ้ำๆ จนทำได้เอง เป็นกลไกการปฏิบัติ และจะต้องฝึกฝนจนเกิดความคล่องแคล่วชำนาญ สามารถปฏิบัติได้อย่างมั่นใจ รวมทั้งสามารถปรับปรุงทักษะ และประยุกต์ใช้ทักษะในสถานการณ์ที่หลากหลาย ตลอดจนเกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ และสามารถสร้างสรรค์ปรับเปลี่ยนท่าเดินรำได้ตามที่ตนเองต้องการ (Simpson, 1972) ซึ่งเป็นการตอบสนอง โดยการเชื่อมโยงแนวคิด ความรู้ความเข้าใจรวมกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นวิธีการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาด้านการสื่อสาร การแก้ปัญหา และทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับความสามารถในการเคลื่อนไหวร่างกาย จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบคิดท่าเดินรำให้สอดคล้องกับแนวคิดหรือธีมที่หลากหลาย การเดินรำจึงเสมือนสื่อกลางในการสอนแบบองค์รวมที่ปลูกฝังคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์ และส่งผลต่อด้านจิตใจ ร่างกาย อารมณ์ และจิตวิญญาณ (Kogon, 2013) สอดคล้องกับ มานา รอดสรรเสริญ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการสอนการเต้นฮิปฮอปในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปา ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังจากการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนการสอนการเต้นฮิปฮอป โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดกิจกรรมแสดงถึงรูปแบบโมเดลสเตปอัพ (Step up Model) ที่พัฒนาขึ้นจากการออกแบบการสอนในกิจกรรม

2. การสร้างและพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีชื่อว่า E2CAP MODEL ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 คน ในภาพรวม พบว่า มีความถูกต้องในการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบได้ครบถ้วนสมบูรณ์ ครอบคลุมรูปแบบการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมกับสภาพบริบท ลักษณะผู้เข้าร่วมกิจกรรม และไม่ส่งผลต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ได้รับความเสียหาย และมีความเป็นไปได้ในการนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำในระดับอุดมศึกษาได้จริง ซึ่งผลการประเมินคุณภาพทั้ง 3 ด้านผ่านเกณฑ์การประเมิน สอดคล้องกับ สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยสร้างและพัฒนา รูปแบบฯ อย่างเป็นระบบ ทำการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี หลักการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ และแนวทางจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา และในแต่ละขั้นตอนของรูปแบบกิจกรรมฯ ได้เสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ โดยมีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential construction) เป็นการจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เสริมสร้างประสบการณ์ทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถเคลื่อนไหวร่างกายและมีพื้นฐานการเต้นรำ ประกอบกับจังหวะเพลง โดยคำนึงถึงพื้นที่ ทิศทาง ระดับ เส้นทาง และความสัมพันธ์กับการเต้นรำกับผู้อื่น และกับอุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ ได้ โดยผู้วิจัยใช้การอธิบาย สาธิต และเน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติพร้อมกัน ใช้คำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ และสะท้อนความรู้จากการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองกลับมาประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม “Move your body” 2) กิจกรรม “Count Clap Tap” 3) กิจกรรม “The Space we move” และ 4) กิจกรรม “Dance with..(object)...?” สอดคล้องกับ กิลฟอร์ด (Guilford, 1986) กล่าวถึงกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในขั้นที่ 1 ประกอบด้วย การเตรียมด้านทักษะต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาด้านความไวต่อปัญหา และการระบุปัญหา อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Susan, Michael, Michele, Marsha, & Marie (2013) กล่าวว่า หลักการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การเข้าใจความรู้เดิมหรือพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน การสอนด้วยการปฏิบัติ การจัดระบบความรู้ การเอาใจใส่ และรู้จักสร้างแรงจูงใจ การจัดการเรียนรู้อย่างถูกต้อง รู้จริง และป้อนกลับ การพัฒนาของผู้เรียนและบรรยากาศของการเรียนรู้ ผู้สอนต้องฝึกให้ผู้เรียนเกิดความสามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเองได้

ในขั้นที่ 2 การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนสังเคราะห์ เชื่อมโยงประสบการณ์ ความรู้ ทักษะจากขั้นที่ 1 นำมาประยุกต์ใช้ในการดัดแปลงผสมผสานเป็นท่าเต้นรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และจังหวะของเพลง โดยผู้วิจัยสร้างและพัฒนากิจกรรมให้มีความท้าทาย ให้อิสระในการจินตนาการ มีการกำหนดเงื่อนไขที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 1) กิจกรรม “Dance moves challenge” 2) กิจกรรม “Move to the beat challenge” 3) กิจกรรม “Dance challenge” สอดคล้องกับซิมป์สัน (Simpson, 1972) กล่าวว่า ทักษะมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางกายของผู้เรียน เป็นความสามารถในการเคลื่อนไหวหรือการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อหลายๆ ส่วน โดยมีกระบวนการรับรู้ โดยการสังเกต การเตรียมความพร้อม เป็นการปรับตัวทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ให้พร้อมต่อการเคลื่อนไหว หรือแสดงทักษะนั้นๆ การตอบสนองภายใต้การควบคุม เป็นโอกาสให้ผู้เรียนมีการตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้ อาจให้เลียนแบบ หรือ

ลองผิดลองถูกจนสามารถตอบสนองได้ถูกต้อง อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ศิริมงคล นาฎยกุล (2557) และสุนทรตรี นิมเนติพันธ์ (2553) กล่าวถึงการเลือกเพลงให้เหมาะสม และการค้นหาท่าทางการเคลื่อนไหวที่มีความเหมาะสม และสัมพันธ์กับแนวคิด ในส่วนการพัฒนาทักษะด้านการเชื่อมโยงและประยุกต์จากกระบวนการจัดกิจกรรม สอดคล้องกับ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) กล่าวถึง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเน้นใช้กิจกรรมเป็นสิ่งที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยกิจกรรมนั้นต้องเหมาะสมกับเนื้อหา ดึงความสนใจผู้เรียนให้สามารถตั้งปัญหา และใช้กิจกรรมกลุ่มเพื่อสร้างความร่วมมือของผู้เรียน

ในขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และการเต้นรำ (Create and Perform) เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะนำข้อมูลความรู้ และประสบการณ์จากขั้นที่ 1 และ 2 มาสร้างสรรค์ผลิตเป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่เป็นท่าชุดการเต้นรำตามหลักการออกแบบผลงานการเต้นรำ โดยแสดงถึงท่าเต้นรำที่มีความใหม่ หลากหลาย น่าสนใจ ไม่ซ้ำกับท่าเต้นรำต้นแบบ และแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่น หรือไม่เคยเห็นมาก่อน และสามารถแสดงการเต้นรำได้ สอดคล้องกับแนวคิด และธีมการแสดงตามที่วางแผนไว้ให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด ประกอบด้วย 1 กิจกรรม “Recreational dance creation” สอดคล้องกับ Osborn (1953) และ Wallach (1962) กล่าวถึงกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมีการสะสมรูปแบบแนวคิด และเก็บประเด็นปัญหา นำไปสู่การครุ่นคิดเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ มีการตรวจสอบความคิดใหม่ที่เกิดขึ้นและตัดสินผลของการคิด ในส่วนการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ พบว่าสอดคล้องกับ Plesek (1996) Guilford (2007) และเกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2556) อธิบายว่าผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ริเริ่มสร้างสรรค์ และพัฒนาแนวคิดใหม่จะต้องคำนึงถึงวิธีการที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ชิ้นงาน ด้วยการลงมือปฏิบัติตามแผนดำเนินการที่กำหนด มีการผสมผสานแนวคิดนั้นให้เหมาะสม และการนำเสนอผลงานนวัตกรรมการเต้นรำของผู้เรียน สอดคล้องกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2562) ผู้สอนสร้างโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอนวัตกรรมของตนเองและแบ่งปันนวัตกรรมกับบุคคลอื่น มีการประเมินทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ประเมินตามสภาพจริง มีการให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยการชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนนำไปต่อยอดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของตนเอง

3. ประสิทธิภาพของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา

3.1) ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา ซึ่งผู้วิจัยนำรูปแบบฯ ไปใช้ศึกษากับกลุ่มศึกษานำร่องและกลุ่มทดลอง พบว่า กลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลอง

มีความคิดสร้างสรรค์ในภาพดีก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษามีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการให้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงให้เห็นว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีประสิทธิผล สามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนารูปแบบฯ โดยมีกระบวนการเรียนรู้ 3 ชั้น และกิจกรรมการเต้นรำ 8 กิจกรรม ดังนี้ ชั้นที่ 1) การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ 1.1) กิจกรรม “Move your body” 1.2) กิจกรรม “Count Clap Tap” 1.3) กิจกรรม “The Space we move” และ 1.4) กิจกรรม “Dance with..(object)...?” ชั้นที่ 2) การปฏิบัติและประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ 2.1) กิจกรรม “Dance moves challenge” 2.2) กิจกรรม “Move to the beat challenge” 2.3) กิจกรรม “Dance challenge” และชั้นที่ 3) การสร้างสรรค์และนำเสนอผลงานการเต้นรำ (Create and Perform) คือ กิจกรรม “Recreational dance creation” โดยรูปแบบมีกระบวนการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดทำการเต้นรำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Daichi Shimizu and Takeshi Okada (2019) ได้ศึกษากระบวนการการคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเต้นรูปแบบสตรีทแดนซ์ (Street Dance) พบว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เกิดจากการจัดกิจกรรมการเต้นรำที่มีการคิดอิสระ ทั้งนี้เป้าหมายของการเต้นรำอิสระจะนำไปสู่การค้นหา วิธีการในการแก้ไขปัญหาได้ เนื่องจากผลการทดลองมีการที่ใช้การเต้นรำ 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การเต้นที่ถูกกำหนดไว้ตามท่าเต้นรำต้นแบบ 2) การเต้นรำที่ให้ผู้เรียนคิดออกแบบท่าชุดการเต้นรำใหม่ 3) การเต้นรำที่สัมพันธ์กับร่างกายส่วนต่างๆ และสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และแบบคู่ ซึ่งทั้ง 3 ลักษณะมีการเต้นรำอิสระเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ท่าชุดการเต้นรำ อีกทั้ง มานา รอดสรรเสริญ (2561) ได้ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมการสอนการเต้นฮิปฮอปในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปา ผลการวิจัยพบว่า ด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมด 11 ด้าน กิจกรรมที่มีคะแนนด้านอารมณ์มีอารมณ์ร่วม สนุกสนาน แสดงอารมณ์อย่างมั่นใจ มีท่าทางบอกภาษากายได้ เป็นตัวบ่งชี้ว่า กิจกรรมนี้มีความเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมเสริมภายในรายวิชาหรือนอกเวลาเรียน เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียดของนักเรียนจากชั้นเรียนปกติ และยังช่วยเสริมในเรื่องของความเร็วในการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างหลังจากการจัดกิจกรรมด้วยการเรียนการสอนการเต้นฮิปฮอป โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปาสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ในส่วนกิจกรรมของรูปแบบ สอดคล้องกับ ธนกร สรรยวราภิภู (2560) ได้ศึกษาโครงสร้างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยจากพื้นที่ชุมชนกรณีศึกษาชุดการแสดง “เราอยู่ร่วมกัน” ในชุมชน

บ้านแกมสุลิมบ้านสมเด็จ พบว่า ด้านกระบวนการสร้างสรรค์มีการนำข้อมูลที่ได้รับสู่แนวความคิด ในการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบผลงาน และสัญลักษณ์ ประกอบด้วย 1) แนวความคิด ผู้สร้างงาน ต้องเป็นผู้มีความสามารถในการสร้างสรรค์แนวความคิดทางการแสดงจากข้อมูลที่ได้รับมา โดย แนวความคิดที่ได้จากข้อมูลจะได้จากการสรุปข้อมูลในภาพรวมที่ได้คัดเลือกและวิเคราะห์ตาม สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นๆ 2) รูปแบบในงานนาฏศิลป์ร่วมสมัยซึ่งเป็นนาฏศิลป์ที่มีความอิสระ อย่างมากในการสร้างสรรค์ต้องหาเหตุและผลในการสร้างสรรค์ทั้งในด้านการเคลื่อนไหว เสื้อผ้า ดนตรี รูปแบบการแปรแถว ดังตัวอย่างการสร้างสรรคในงานวิจัยชิ้นนี้ ที่มีการพัฒนาทั้งการ เคลื่อนไหว เสื้อผ้า ดนตรี โดยยึดข้อมูลที่คัดเลือกเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ร่วม สมัย 3) สัญลักษณ์ การตีความข้อมูลสู่ระบบสัญลักษณ์จำเป็นต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและ ประสบการณ์ของผู้สร้างงานโดยสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างงานเลือกใช้ในการแสดงต้องสามารถแสดง ความหมายได้

3.2) ผลงานการสร้างสรรคนวัตกรรม พบว่า ภาพรวมคุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรม นันทนาการประเภทการเต้นรำของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 คือ ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำอยู่ในระดับดี ทั้งนี้เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นระบบ ด้วยรูปแบบกิจกรรม นันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ผ่านกระบวนการจัดการ เรียนรู้ 3 ชั้น ประกอบด้วย ชั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Consturction) ชั้นที่ 2 การ ปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply) และชั้นที่ 3 การสร้างสรรค์และการเต้นรำ (Create and Perform) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะนำข้อมูลความรู้ และประสบการณ์จากชั้นที่ 1 และ 2 มาสร้างสรรค์ผลิตเป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ซึ่งสอดคล้องกับ วิจัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล (2562) กล่าวว่า ทักษะการสร้างสรรคนวัตกรรมเป็นทักษะเชิง ประยุกต์ ต้องผสมผสานความสามารถในการใช้ความรู้ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความ ร่วมมือ ทำให้เกิดนวัตกรรมในรูปแบบของความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ อีกทั้งสอดคล้องกับ Battelle for Kids (2019); วิชา เล่าเรียนดี และคนอื่น ๆ (2560) กล่าวถึง องค์ประกอบการคิด สร้างสรรคและนวัตกรรม ประกอบด้วย 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creativity) เป็นการ นำเสนอและสร้างแนวคิดใหม่ มีการอธิบายรายละเอียด ขยายความ วิเคราะห์ และประเมินแนวคิด เพื่อปรับปรุงและพัฒนาความคิด 2) การทำงานอย่างสร้างสรรค์กับผู้อื่น (Work Creativity with others) เพื่อพัฒนาแนวคิดใหม่ นำไปสู่การแสดงออกซึ่งผลงานที่สร้างสรรค์ แปลกใหม่ 3) การใช้

นวัตกรรม (Implement Innovation) เป็นการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรมนำไปสู่การใช้อย่างสร้างสรรค์เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับสถานการณ์ สภาพบริบทแวดล้อมต่างๆ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ชาญณรงค์ วิเศษศักดิ์ (2562) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ของนักศึกษาวิชาชีพครูมี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันในการพัฒนานวัตกรรม ออกแบบการพัฒนานวัตกรรมเป็นลักษณะโครงการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรมร่วมกัน กำหนดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู และการประเมินทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู

3.3) ความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาของกลุ่มศึกษานำร่อง และของกลุ่มทดลอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ผู้เรียน ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาอยู่ในระดับดี พบว่า ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มมีความพึงพอใจมากที่สุด เหมือนกัน ได้แก่ ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำกิจกรรมนันทนาการการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยหลังจากพัฒนารูปแบบกิจกรรม และนำไปทดลองใช้ พบว่า กลุ่มทดลอง มีความพึงพอใจมากที่สุดได้แก่ รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ทักษะและประสบการณ์การเดินรำได้มากขึ้น และเกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม นอกนั้นมีความพึงพอใจระดับมาก เช่น ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ทั้งนี้เป็นเพราะรูปแบบกิจกรรมการเดินรำฯ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีการให้ความรู้และสร้างประสบการณ์ ให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเดินรำโดยมีการกำหนดเงื่อนไขเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่าเดินรำใหม่ตามเงื่อนไขที่กำหนด เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคท่าเดินรำที่แปลกใหม่ หลากหลาย แตกต่างจากท่าเดินรำต้นแบบได้ สอดคล้องกับ ธารทิพย์ ช้วนา และขวัญชัย ช้วนา (2561) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษาสู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0 พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การเตรียมความพร้อมสร้างการตระหนักรู้บูรณาการกับการบริหารสมอง ขั้นที่ 2 การดำเนินการสอนด้วยกิจกรรมการสะท้อนความคิดบูรณาการร่วมกับการเรียนการสอน การร่วมกันคิดอย่าง

ละเอียดลออ การประเมินผลงาน โดยเชื่อมโยงกับทักษะความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดเชื่อมโยงเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง และการสร้างผลงานใหม่ ขั้นที่ 3 การวัดผลประเมินผล และเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ ด้วยกิจกรรมการประเมินผลด้านค่านิยม ความพึงพอใจ การประเมินชิ้นงานโดยการจัดนิทรรศการแสดงผลงาน และการตอบแทนและการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และสอดคล้องกับ อโรชา ทองลาว และคณะ (2563) ทำการศึกษาความพึงพอใจของนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ต่อการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ ประจำปีภาคต้น ปีการศึกษา 2563 ผลการวิจัยพบว่า ช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์ ระยะเวลาที่เหมาะสมต่อการเรียนออนไลน์ โปรแกรมที่เหมาะสม รูปแบบที่เหมาะสม ได้แก่ การเรียนผ่าน Clip Video ร่วมกับการสอนสดในรูปแบบออนไลน์ (Live) และบันทึก Video ไว้ดูย้อนหลัง ส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียนมากที่สุด ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ วรณี เนตรจ้อย (2564) ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีต่อรูปแบบการจัดการศึกษาทางไกล ด้วยระบบออนไลน์ของสถาบันการศึกษาทางไกล พบว่า แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ กิจกรรมพัฒนาตนเอง และการวัดและประเมินผลอยู่ในระดับมาก

3.4) ผลการยืนยันการใช้รูปแบบฯ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมหลังการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 กลุ่มทดลองมี ความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวม ดีกว่ากลุ่มศึกษานำร่อง อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาในรายองค์ประกอบย่อย พบว่า ความคิดคล่องแคล่ว หลังการจัดการเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 4 กลุ่มทดลอง และกลุ่มศึกษานำร่องมีความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน นอกนั้นไม่แตกต่างกัน เนื่องจากทักษะความคิดคล่องแคล่วต้องใช้เวลาในการสะสมประสบการณ์ประกอบกับการพัฒนาทักษะการเดินจำ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วในการเดินจำ สอดคล้องกับ Susan A. Ambrose (2556) กล่าวถึง การประยุกต์ใช้ทักษะและความรู้ที่ได้เรียนรู้ จะช่วยพัฒนาความคิดคล่องแคล่วและความเป็นอัตโนมัติให้มากยิ่งขึ้น ส่วนในรายองค์ประกอบย่อย หลังการจัดการเรียนรู้ ในสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ พบว่า มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนผลงานการสร้างสรรค้้นนวัตกรรม พบว่า คุณภาพผลงานนวัตกรรมกิจกรรม นันทนาการประเภทการเดินจำของกลุ่มศึกษานำร่อง และกลุ่มทดลองมีคุณภาพดีมาก สอดคล้องกับ สมมติฐานข้อที่ 5 ผลการยืนยันการใช้รูปแบบฯ ของกลุ่มทดลองในขั้นที่ 3 ดีกว่าหรือไม่แตกต่างจากกลุ่มศึกษานำร่องในขั้นที่ 2

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดการเรียนรู้ควรมีการประเมินบริบท หรือประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อเน้นการเชื่อมโยงความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ และทักษะของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.2 ประเมินองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละองค์ประกอบย่อย เพื่อหาข้อบกพร่อง และแนวทางในการพัฒนา

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นและเสนอสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจ และเป็นผู้อำนวยการความสะดวก กระตุ้น ชี้แนะแนวทางเชื่อมโยงความรู้ ทักษะพื้นฐานของผู้เรียนจากการเรียนในชั้นเรียน นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับสิ่งที่สนใจ เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนและนำไปสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานการเดินรำให้มีความแปลกใหม่ หลากหลายมากยิ่งขึ้น

1.4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง ประยุกต์และสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมการเดินรำที่มีท่าเดินรำใหม่ ไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นผลงานการเดินรำที่มีแนวคิด แตกต่างจากต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น มีความหลากหลาย น่าสนใจ เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และจังหวะเพลง

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมึ้งงานวิจัยในเชิงสหวิทยาการ โดยบูรณาการแนวคิดในเรื่องของการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำ และกลไกด้านสมอง ตลอดจนการพัฒนาเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ เพื่อแสดงถึงพัฒนาการความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ให้เห็นเชิงประจักษ์มากขึ้น และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการพัฒนาความสามารถด้านการเดินรำของตัวเองได้มากขึ้น

2.2 ควรดำเนินการวิจัยในลักษณะของการพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบต่างๆ ที่เกิดจากการสังเคราะห์ หรือการสร้างสรรค์ผลงานของนิสิต โดยอาจใช้รูปแบบการวิจัยเชิงผสมผสาน ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเข้ามาประกอบด้วย

2.3 ควรวิจัยในลักษณะของการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษากระบวนการคิดการมีส่วนร่วมและกระบวนการพัฒนาผลงานทางนันทนาการว่าองค์ประกอบและกระบวนการคิดพัฒนาเป็นเช่นไร

บรรณานุกรม

- Alencar, E., Fleith, D., and Pereira, N. (2017). Creativity in Higher Education: Challenges and Facilitating Factors. *Temas em Psicologia*, 25, 553-561.
- Anggraeni, S., Anwar, A., and Rahayu, S. (2020). The Relationship Between Creativity And Dancing Ability. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2, 29-38.
- Battelle for Kids. (2019). Framework for 21st Century Learning Definitions. Retrived from <http://1ab.in/r5u>
- Bruce Joyce, Marsha Weil, and Emily Calhoun. (2015). *Models of Teaching* (9th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Capon, N. J. e. a. (1992). "Profiles of Product Innovators among large U.S .manufactures". *Management Science*, 36(2), pp. 157-169.
- Carl Gabbard and Luis Rodrigues. (2017). Optimizing Early Brain and Motor Development Through Movement. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/284772949_Early_motor_development
- Claudio Kogon. (2013). Dance as a tool for creativity with young people. Retrieved from <https://educationaltoolsportal.eu/en/tools-for-learning/dance-tool-creativity-young-people>
- Connie Bergstein Dow. (2010, March). Young Children and Movement : The Power of Creative Dance. *The National Association for the Education of Young Children*, 30-35. Retrieved from <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.676.889&rep=rep1&type=pdf>
- Daichi Shimizu. (2019). Creative Process of Improvised Street Dance. Conference: 34th Annual Meeting of the Cognitive Science Society. 2321-2326.
- Davries, I. K. (1992). *The management of learning*. London: McGraw-Hill.
- De Bono, E. (1990). *Lateral thinking for management : a handbook*. London: Penguin.

Gilbert, A., G. (2007). *Creative dance for all ages*. Reston:: The American alliance for health, physical education, recreation and dance.

Guilford, J. P. (1986). *Creative Talents: Their Nature, Uses and Development*. Buffalo NY: Bearly Limited.

Howkins, J. (2010). *Creative Ecologies*. London: New Brunswick.

Huizinga, J. (1955). *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Boston: Beacon Press.

Jennifer McGowan. (2020). What is Creative Dance? Retrived from <https://jvmcgowan.tripod.com/whatiscreatedance.html>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., and Holubec, E. J. (1994). *The Nut and Bolts of Cooperative Learning*. Minnesota: Interaction Book Company.

Jonassen, D. H. (1992). *Constructivism and the Technology of Instruction Evaluation Constructivist Learning*. New Jersey Lawrence Erlbaum Associates.

Kassandra Schmutz, Melanie Schmutz, and Schmutz, J. (2003). *Kids on the Move: Creative Movement for Children of All Ages*. Retrieved from <http://www.dltk-kids.com/articles/creativemovement.htm>

Kassing, G. (2014). *Discovering dance*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Keeves, J. P. (1997). *Educational research, methodology and measurement : an international handbook (2nd ed..)*. New York: Pergamon.

Kelley T., and Kelley D. (2013). *Three Creativity Challenges from IDEO's Leaders*. Retrieved from <https://hbr.org/2013/11/three-creativity-challenges-from-ideos-leaders>

Kneller, G. F. (1965). *The art and science of creativity*. New York: Rinchart and Winston.

Kraus, R. (2000). *Leisure in a changing American: Trends and issues for the 21st century*. Boston: MA: Allyn & Bacon. .

Lai Keun, L., and Hunt, P. (2006). *Creative dance: Singapore children's creative thinking and problem-solving responses*. *Research in Dance Education*, 7(1), 35-65. <https://doi.org/10.1080/14617890600610661>

- Laura L. Payne and Lynn A. Barnett. (2006). *Leisure and Recreation Across the Life Span*. H. Kinetics Introduction to Recreation and Leisure. USA: Human Kinetics.
- Lauren Virdure. (2016). What is recreational dancing and how is it different from other forms of dancing? Retrieved from <https://www.quora.com/What-is-recreational-dancing-and-how-is-it-different-from-other-forms-of-dancing>
- Mackrell, J. R. (2019). Dance. Retrived from : <https://www.britannica.com/art/dance>.
- Méndez, M. E., and Fernandez-Rio, J. (2018). Design and Validation of an Instrument to Assess Motor Creativity in Adolescents. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Fisica y del Deporte*.
- McLean, D., and Hurd, A. (2012). *Recreation and Leisure in modern society*. Sudbury: MA: Jones & Bartlett.
- OECD. (2005). *Oslo Manual: Guidelines for collecting interpreting innovation data*. Paris: OECD.
- Osborn, A. (1953). *Applied Imagination*. New York: Sciner's.
- Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. New York: Brown and Co.
- Robinson, K. (2006). Schools must validate artistic expression: Creativity is a key part of the educated mind. Retrieved from www.edutopia.org/takechance-let-them-dance.
- Sachs Curt. (1963). *World History of the Dance*. New York: W.W. Norton & Company.
- Saylor, J. G., Alexander, W. M., and Lewis, A. J. (1981). *Curriculum planning for better teaching and learning* (4th ed..). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Schilling , M. A. (2008). *Strategic Management of Technological Innovation* (2nd ed.). NY: McGraw-Hill Education.
- Shivers, J. S. (1997). *The story of leisure : context, concepts, and current controversy*. Champaign, IL Human Kinetics.
- Shimizu, D., and Okada, T. (2019). *Creative Process of Improvised Street Dance*.
- Simpson, D. (1972). *Teaching physical education: A system approach*. Boston: Houghton Mufflin Co.

- Stevens, L., and Milligan, D. (2018). Recreational Dance : In The Canadian Encyclopedia. . Retrieved from <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/recreational-dance>
- Susan A. Ambrose, M. W. B., Michele DiPietro, Marsha C. Lovett, and Marie K. Norman. (2556). การเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21: 7 หลักการสร้างนักเรียนผู้แห่งอนาคตใหม่ How Learning Works: Seven Research - Based Principles for Smart Teaching (วันวิสาข เคน), กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเพ่นเวิลด์ส์.
- Teresa M. Amabile. (1998). How to Kill Creativity. New York: Harvard Business School Publishing.
- Trudy Dobbie. (2020). What is Dance about? Retrieved from <https://ncea.education.govt.nz/arts/dance?view=learning>
- The Sport dance Centre. (2015). Recreational Dance For All Age and Skill Levels – Tha Spot dance Centre Retrieved from <https://www.slideshare.net/thaspotdance/recreational-dance-for-all-age-and-skill-levels-tha-spot-dance-centre>
- Torrance, P. E. (1970). Creative Learning and Teaching. . New York: Harper and Row.
- Turner Victor. (1982). From Ritual to Theatre : The Human Seriousness of Play. New York: Performing Arts Journal Publications.
- กมล โพธิเย็น. (2562, มกราคม - มิถุนายน). ความคิดสร้างสรรค์ : พรสวรรค์ที่ใคร่ควรสรรค์สร้างให้ ผู้เรียน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 17(1), 9-26.
- กรมพลศึกษา. (2562). รอบรู้ทันนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักนันทนาการ.
- กฤษ วงษ์เกษม. (2561). ความคิดสร้างสรรค์ คณะกรรมการวิชาการคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการ คุณค่า การคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่า (พิมพ์ครั้งที่ 2, บทที่ 1, น. 1-19). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กำโชค เผือกสุวรรณ. (2559). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษรา จิตรชญาวณิช. (2562). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2557). คีตริเริ่มแก่ง อนาคตไกล. สืบค้นจาก <http://www.kriengsak.com/Wally-future-initiatives>
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). การคิดเชิงสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: ชัคเชส มีเดีย.

- คณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา. (2562). แผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา.
- จันทรา ด่านคงรักษ์. (2561). การพัฒนาการสอนทักษะการคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนาธิป พรกุล. (2557). การสอนกระบวนการคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2552). ความคิดคล่องแคล่วของเด็กปฐมวัยด้วยการบริหารสมอง. (ปริญญา
นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ear_Chi_Ed/Chanidsara_J.pdf
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 8).
กรุงเทพฯ ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). ความคิดสร้างสรรค์ = Creative thinking. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.
- ชาญณรงค์ วิเศษศักดิ์. (2562). A Study of Components and Data Analysis on the Need to
Enhancement Pre-service Teachers' Creative Thinking Skills. Journal of Humanities
and Social Sciences Thonburi University, 14(1), pp. 79-90.
- ธีรวัฒน์ นิเจนตร. (2560, กรกฎาคม - ธันวาคม). การวิจัยพัฒนารูปแบบทางสังคมศาสตร์และ
การศึกษา. วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 4(2), 71-102.
- ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2561). หลักการจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ดนชนก เปื่อน้อย. (2559). นวัตกรรมกับความคิดสร้างสรรค์3(1), 1-12. สืบค้นจาก
<http://www.ecard.rmutt.ac.th/index.php/mmr-vol1/article/viewFile/668/518>
- ดวงเดือน ศาสตรภัทร. (2558, กันยายน - ธันวาคม). การคิดสร้างสรรค์. วารสารสุขภาพกับการ
จัดการสุขภาพ, 1(1), 10-23.
- ทวีเดช จิวบาง. (2547). เรียนรู้ทฤษฎีสี = Learning theory of colour (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอ
เดียนสโตร์.
- ทีศนา แหมมถนี. (2561). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
(พิมพ์ครั้งที่ 22). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทีศนา แชมมณี, พิมพ์พันธ์์ เดชะคุปต์, และ ชนาธิป พรกุล. (2545). กระบวนการเรียนรู้ : ความหมาย
แนวทางการพัฒนาและปัญหาข้อใจ = Learning process. กรุงเทพฯ สถาบันพัฒนา
คุณภาพวิชาการ พว.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2556). การนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัช อารีราษฎร์. (2562). รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิง
นวัตกรรม สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตามกรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-
2579 สู่อการจัดการศึกษา 4.0. วารสารโครงการนวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี
สารสนเทศ, 5(1), 52-64.
- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2559, มกราคม-มีนาคม). การร่ำรำเชิงชาติพันธ์์ และมานุษยวิทยากับ
การศึกษา "นาฏย". จดหมายข่าว ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 18, 5-10.
สืบค้นจาก https://www.sac.or.th/main/uploads/contents/2017_20170210151112-1.pdf
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2559). ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ = / : Theories and
development of instructional model (พิมพ์ครั้งที่ 3..). กรุงเทพฯ: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- บุปผา เรืองรอง. (2556). การทำท่าทางตามจินตนาการ. สืบค้นจาก <http://taamkru.com/th>
- เบลล์นิกา เจมส์. (2556). ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 21st Century Skills:
Rethinking How Students Learn (พิมพ์ครั้งที่ 2) (อ. จ. วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, ผู้แปล).
กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส์
- พรพิมล พจนานิมล. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์
อย่างมีวิจารณ์ญาณ สำหรับนิสิตสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา
ดุขฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
http://thesis.swu.ac.th/swudis/Cur_Re_Dev/Pornpimol_P.pdf
- พรรณี ลีกิจวัฒน์. (2558). วิธีการวิจัยทางการศึกษา = Research methods in education (พิมพ์
ครั้งที่ 10 ปรับปรุงแก้ไข..). กรุงเทพฯ: ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- พัทธนันท์ บุตรจุก, เนวนินิตย์ สงคราม, และ สมัครสมร ภัคดีเทวา. (2562). การคิดสร้างสรรค์และ
นวัตกรรม. [วีดีทัศน์]: สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา.

- พีระพงศ์ เสนไสย. (2546). ความงามในนาฏศิลป์. มหาสารคาม: สาขาวิชานาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ และสมพงษ์ วิทย์ศักดิ์พันธุ์. (2561). บทบาทครูในการส่งผู้เรียนให้สามารถแข่งขันได้ในโลกแห่งศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: DPU Coolprint มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- มานา รอดสรรเสริญ. (2561). การพัฒนากิจกรรมการสอนการเต้นฮิปฮอปในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบโมเดลชิปปา. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มานิตา ลีโทซวลิต (Producer). (2559). การจัดการกิจกรรมเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=BIGwEaJWKLQ>
- มารุต พัฒผล. (2560). การโค้ชเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รักษ์ วรจิโกคาท. (2547). การจัดการนวัตกรรมสำหรับผู้บริหาร. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- รังษฤษฏี บุญชลอ. (2539). กิจกรรมเข้าจังหวะ = Rhythmic activities. ปทุมธานี: บริษัทสกายบุ๊กส์.
- วรรณพร เลิศอวาาส. (2554). การศึกษาพฤติกรรมด้านความคิดคล่องและความคิดยืดหยุ่นเรื่องจำนวนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านกิจกรรมการแก้ปัญหาและการตั้งปัญหาทางคณิตศาสตร์. (ปริญญาานิพนธ์ (กศ.ม. (คณิตศาสตร์)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ: กรุงเทพฯ. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Math/Wannaporn_L.pdf
- วรินทร์ บุญยั้ง. (2558). ทุนมนุษย์ทางการศึกษา : แนวคิดและการปฏิบัติในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- วิชา เล่าเรียนดี, อรพิน ศิริสัมพันธ์, และ ประณัฐ กิจรุ่งเรือง. (2560). กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 12). นครปฐม: เพชรเกษมพริ้นติ้ง กรุป.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์
- วิจารณ์ พานิช. (2557). การสร้างการเรียนรู้ สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.

- วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒนาผล. (2560). กระบวนทัศน์การโค้ชเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒนาผล. (2562ก). การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้.
- วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒนาผล. (2562ข). การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรม. In. สืบค้นจาก <https://online.pubhtml5.com/ibfj/mvoe/#p=3>
- วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒนาผล. (2562ค). การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์และนวัตกรรม [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้
- วิสูตร โภธิเงิน. (2553). การพัฒนาระบบการจัดการความรู้ศิลปะไทยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบของนักศึกษาศิลปะ. (ปริญญาานิพนธ์ คุรุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (สาขาวิชาอุดมศึกษา)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2560a). ความแตกต่างระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับนวัตกรรม. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/2WnLd>
- ศศิมา สุขสว่าง. (2560b). นวัตกรรมคืออะไร. สืบค้นจาก https://www.youtube.com/watch?v=bCi_5x-8-qc
- ศิริมณฑล นาฎยกุล. (2557). นาฏยศิลป์ตะวันตกปริทัศน์ = Introduction to western dance. มหาสารคาม: ศูนย์หนังสือมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศูนย์พัฒนาสมองและศักยภาพ. (2561). ทักษะด้านการคิดยืดหยุ่นความคิด. สืบค้นจาก <https://www.brainandlifecenter.com/shifting-reasoning>
- สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์. (2553, ตุลาคม - ธันวาคม). นวัตกรรม วารสารบริหารธุรกิจ, 33(128), 49 - 65. สืบค้นจาก <http://www.jba.tbs.tu.ac.th/files/Jba128/Article/JBA128Somnuk.pdf>
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2. ปริญญาานิพนธ์ (กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552. http://thesis.swu.ac.th/swudis/Cur_Re_Dev/Somporn_L.pdf
- สมาน อัครภูมิ. (2558). ความคิดสร้างสรรค์และการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. BUABANDIT JOURNAL OF EDUCATIONAL ADMINISTRATION, 15(พิเศษ), 9-16.
- สำนักคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี (พ.ศ 2561-2580) In. สืบค้นจาก <http://www.mua.go.th/users/bpp/main/download/plan/plan20yrs.pdf>

สำนักงาน ก.พ. (2559). การคิดเชิงสร้างสรรค์. สืบค้นจาก

<https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560 - 2564. สืบค้นจาก

https://www.nesdb.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2557). บทวิเคราะห์การศึกษาไทยในโลกศตวรรษที่ 21.

วารสารวิจัยการศึกษา, 2(4), 1-3. สืบค้นจาก shorturl.at/osuQS

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579). กรุงเทพฯ บริษัท พรินทวอนกราฟฟิค จำกัด.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2549). พลวัตนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2563). ยุทธศาสตร์ชาติ. สืบค้นจาก

<http://nscr.nesdb.go.th/wp-content/uploads/2020/09/Sep-full-v2.pdf>

สำนักนันทนาการ. (2562). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอส.เอฟ.เซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.

สำนักนันทนาการ. (2563). แผนปฏิบัติการด้านนันทนาการ ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2563 - 2565). สืบค้นจาก <https://www.dpe.go.th/manual-preview-412991791793>

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2561). คู่มือเรื่อง การเป็นนักนันทนาการ. กรุงเทพฯ: บริษัทเพชรเกษมพรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด.

สิริชัย ดีเลิศ. (2558). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบัณฑิตในสถาบันการศึกษา

ระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาดุขฎฐบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก [http://ithesis-](http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/226/1/%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B8%A2.pdf)

ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/226/1/%E0%B8%AA%E0%B8%B4%E0%B8%A3%E0%B8%B4%E0%B8%8A%E0%B8%B1%E0%B8%A2.pdf

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรวงศ์ ใจวัตรทะกุล. (2559). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 12, (ฉบับปรับปรุงแก้ไข)). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรวงศ์ศรี เมธานนท์. (2528). กิจกรรมเข้าจังหวะ. กรุงเทพฯ: ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.

- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *ครบเครื่องเรื่องการคิด*. กรุงเทพฯ: ดวงกลมสมัย
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). *กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- อดิศักดิ์ ใจกาวัง. (2561). *นันทนาการอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ กรมพลศึกษา.
- อนุชา ไสมานบุตร. (2557). *แนวคิดการจัดการเรียนรู้สำหรับครูในศตวรรษที่ 21*.
- อรุณี หงษ์ศิริวัฒน์. (2561). *การอุดมศึกษากับการพัฒนาประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญญา ใจหวัง. (2561). *ผลของกิจกรรมการต้นสร้างสรรค์ที่มีต่อทักษะการคิดเชิงบริหารด้าน พื้นฐานในเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณิพนธ์ (ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.
- อารี พันธุ์มณี. (2557). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- อุทัยวรรณ ดอกพรม. (2548). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. ราชบุรี: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.





ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ในการสัมภาษณ์ และตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ในการสัมภาษณ์

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุไรวรรณ ขมวัฒนา | คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชสิณี อัครศวะเมฆ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. อาจารย์ ดร. ปกักร พิษณุะธนกร | รองเลขาธิการสหพันธ์กีฬาเซี่ยลีดั้ง
ประจำประเทศไทย |
| 4. อาจารย์ ดร. วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 5. ดร. สหพร ยี่ตันสี | โปรดิวเซอร์ ฝ่ายผลิตรายการ
บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด |



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ในการตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา
และค่าดัชนีความสอดคล้อง ของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

- | | |
|--|---|
| 1. ดร. กรุณา นนทรักษ์ | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรินทร์ เมทะนี | คณบดีคณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชุดา กิจธรรวม | ผู้อำนวยการสำนักทดสอบทางการศึกษาและ
จิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นริสรา พึ่งโพธิ์สม | สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5. อาจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง | คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบฯ

- | | |
|--|--|
| 1. ดร. กฤษณา นนทรักษ์ | ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรินทร์ เมทะนี | คณบดีคณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต |
| 3. อาจารย์ ดร. ปกักร พิษณุชนกร | รองเลขาธิการสหพันธ์กีฬาเชียร์ลีตติ้ง
ประจำประเทศไทย |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สังวร จันทกร | คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุไรวรรณ ชมวัฒนา | คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชชิตินี อัครศวะเมฆ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 7. อาจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย ใจชื่อตรง | คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต |
| 8. อาจารย์ ดร. วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์ | คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 9. อาจารย์ ดร. วิทวัส กรมณีโรจน์ | คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม |



ภาคผนวก ข

ผลการหาคุณภาพเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำฯ (สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
1	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำ ท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าวอาจารย์ผู้สอนมีหลักการหรือแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	0	0.8	✓
2	จากหลักการในการจัดการเรียนการสอนตามข้อ 1 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรจากการเรียนการสอนดังกล่าว และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	0	0.4	✓
3	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าว อาจารย์ผู้สอนมีวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
4	จากวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรจากการเรียนการสอนดังกล่าว และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	✓
5	อาจารย์ผู้สอนมีการกำหนดเงื่อนไขในการเข้าร่วมชั้นเรียนอย่างไร	1	1	1	1	0	0.8	✓
6	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำ ท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าวอาจารย์ผู้สอนมีเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
7	จากเนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	✓
8	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าว อาจารย์ผู้สอนมีกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
9	จากกิจกรรมการเรียนการสอนท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	✓
10	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าว อาจารย์ผู้สอนมีสื่อในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ถึงโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำฯ (สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
11	จากการใช้สื่อการเรียนการสอนท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	√
12	จากการเข้าร่วมเรียนในรายวิชาการเดินร่ำท่านคิดว่ารายวิชาดังกล่าวอาจารย์ผู้สอนมีการประเมินผู้เรียนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
13	จากการประเมินผลตามข้อ 13 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และมีข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	√

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภท การเดินร่ำฯ (สำหรับอาจารย์ผู้สอน)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
1	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีหลักการในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
2	จากหลักการการจัดการเรียนการสอนตามข้อ 1 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	0	0	0.6	✓
3	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
4	จากวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนตามข้อ 3 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
5	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน ได้กำหนดเงื่อนไขในการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	0	0	0.6	✓
6	จากเงื่อนไขในการเรียนการสอนตามข้อ 5 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	1	0	0.8	✓
7	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีเนื้อหาการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
8	จากเนื้อหาการเรียนการสอนตามข้อ 7 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
9	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีกิจกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
10	จากกิจกรรมการเรียนการสอนตามข้อ 9 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
11	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีสื่อการเรียนการสอนอะไรบ้าง	1	1	1	1	1	1	✓

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำฯ (สำหรับอาจารย์ผู้สอน)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
12	จากสื่อการเรียนการสอนตามข้อ 11 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	1	1	1	✓
13	ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของท่าน มีการประเมินสมรรถนะ พัฒนาการ และนวัตกรรมการเรียนของผู้เรียนอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	✓
14	จากการประเมินสมรรถนะ พัฒนาการและนวัตกรรมของผู้เรียนตามข้อ 13 ท่านประสบปัญหาอุปสรรคอะไรบ้าง และท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาอุปสรรคดังกล่าวอย่างไร	1	1	1	-1	1	0.6	✓

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ถึงโครงสร้าง เพื่อสำรวจ
แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
และนวัตกรรมฯ (ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
1	ท่านคิดว่าทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีความสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรมทางด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำหรือไม่อย่างไร	1	1	1	1	0	0.8	√
2	ท่านคิดว่ากิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำรูปแบบใด ที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1	1	1	1	0	0.8	√
3	หลักการและแนวทางในการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำที่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
4	ท่านคิดว่าวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำที่ดี ควรเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
5	เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาในแต่ละครั้ง ควรใช้เวลาเท่าใดจึงจะเหมาะสม	1	1	1	1	1	1	√
6	การกำหนดเนื้อหาสำหรับการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ ควรมีเนื้อหาอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
7	กิจกรรมในชั้นเรียนสำหรับการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ ควรเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
8	สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรม นันทนาการการเดินร่ำ ควรเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
9	แนวทางการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ ควรเป็นอย่างไร	1	1	1	1	1	1	√
10	ท่านคิดว่า ผู้สอนควรมีบทบาทอย่างไรในการ จัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1	1	1	1	1	1	√

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง เพื่อสำรวจ
แนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
และนวัตกรรมฯ (ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ)

ข้อ	ประเด็นคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ/ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5		
11	ท่านคิดว่าปัญหาอุปสรรคในการจัดการเรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำอะไรบ้างที่ส่งผลกระทบต่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา	1	1	1	1	1	1	√



ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ของ
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ระดับคุณภาพความคิดสร้างสรรค์	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดริเริ่ม (Originality)							
ระดับดีมาก (4) - สร้างสรรค์ทำเต้นรำที่มีความแปลกใหม่ ที่ไม่เคยเห็นมาก่อน แตกต่างจากทำเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ทำเต้นรำมีความเหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับดี (3) - สร้างสรรค์ทำเต้นรำใหม่ได้ บางท่า โดยยังมีการผสมผสานท่าต้นแบบบ้างมีความแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่นเล็กน้อย ทำเต้นรำมีความเหมาะสม สอดคล้องความหมาย สไตล์ และจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับพอใช้ (2) - สร้างสรรค์ทำเต้นรำได้ แต่บางท่ายังไม่แตกต่างจากท่าต้นแบบและ ผู้เรียนคนอื่นมากนัก ทำเต้นรำยังไม่เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย สไตล์ และจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปรับปรุง (1) - ไม่มีการสร้างสรรค์ทำเต้นรำใหม่ ยังคงเป็นท่าเต้นรำที่ลอกเลียนจากต้นแบบ	1	1	1	1	1	1	√
ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)							
ระดับดีมาก (4) - สามารถคิดยืดหยุ่นในการคิดดัดแปลง ทำเต้นรำได้หลากหลายรูปแบบ มากกว่า 3 ทำขึ้นไป ใน 1 ท่าชุดการเต้นรำ (1.00 นาที) โดยไม่ซ้ำกับท่าต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	1	1	1	1	-1	0.6	√

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ของ
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ความคิดสร้างสรรค์	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)							
ระดับดี (3) - สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อ ดัดแปลง ทำเดินรำได้ 3 ท่า โดยมีบางส่วนซ้ำกับท่าต้นแบบ และ ผู้เรียนคนอื่น	1	1	1	1	-1	0.6	√
ระดับพอใช้ (2) - สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อ ดัดแปลง ทำเดินรำได้ 2 ท่า โดยมีบางส่วนซ้ำกับท่าต้นแบบ และ ผู้เรียนคนอื่น	1	1	1	1	-1	0.6	√
ระดับปรับปรุง (1) - สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อ ดัดแปลง ทำเดินรำได้ 1 ท่า โดยมีท่าส่วนใหญ่ซ้ำกับท่าต้นแบบ และ ผู้เรียนคนอื่น	1	1	1	1	-1	0.6	√
ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)							
ระดับดีมาก (4) - สามารถคิดและแสดงท่าเดินรำได้ ได้ 4 ท่า ขึ้น ไป ในเวลา 8 จังหวะ มีความคล่องแคล่ว ลื่น ไหลไปกับจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับดี (3) - สามารถคิดและแสดงปริมาณท่าเดินรำได้ 3 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ มีความคล่องแคล่ว ลื่น ไหลไปกับจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับพอใช้ (2) - สามารถคิดและแสดงปริมาณท่าเดินรำได้ 2 ท่า ในเวลา 8 จังหวะมีความคล่องแคล่ว แต่ ยังไม่ลื่นไหลไปกับจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ของ
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ความคิดสร้างสรรค์	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)							
ระดับปรับปรุง (1) - สามารถคิดและแสดงปริมาณท่าเต้นรำได้น้อยกว่า 2 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ ยังไม่มีความคล่องแคล่ว และสิ้นไหลไปกับจังหวะเพลง	1	1	1	1	1	1	√
ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)							
ระดับดีมาก (4) - สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก)มากกว่า 6 ส่วนขึ้นไป เพื่อขยายความคิดในการสร้างสรรค์พัฒนาสู่ท่าเต้นรำได้ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ	1	1	1	1	-1	0.6	√
ระดับดี (3) - สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 4 -5 ส่วน เพื่อขยายความคิดในการสร้างสรรค์พัฒนาสู่ท่าเต้นรำได้ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ	1	1	1	1	-1	0.6	√
ระดับพอใช้ (2) - สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2 -3 ส่วน	1	1	1	1	-1	0.6	√
ระดับปรับปรุง (1) - สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 1 ส่วน	1	1	1	1	-1	0.6	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเต็่นำ
ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต็่นำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

คุณภาพผลงานนวัตกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดริเริ่ม (Originality)							
ระดับดีมาก - มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ทำเต็่นำที่โดดเด่น แปลกใหม่ไม่เคยเห็นมาก่อน และไม่ซ้ำกับทำเต็่นำต้นแบบ ได้นำสนใจ สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิด/ธีมของการเต็่นำ	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปานกลาง - มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ทำเต็่นำที่ได้สอดคล้องกับแนวคิด/ ธีมของการเต็่นำ แต่ยังไม่โดดเด่น แปลกใหม่เท่าที่ควร	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปรับปรุง มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ทำเต็่นำที่ได้ แต่ยังไม่สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิด/ธีมของการเต็่นำ ทำเต็่นำยังไม่โดดเด่น แปลกใหม่	1	1	1	1	1	1	√
ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)							
ระดับดีมาก (3) - มีการสร้างสรรค์ทำเต็่นำที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกายส่วนต่างๆ โดยแสดงทิศทาง และเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้หลากหลาย	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปานกลาง (2) - มีการสร้างสรรค์ทำเต็่นำที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกายได้หลากหลาย แต่ยังไม่มีการแสดงทิศทาง และเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้ไม่หลากหลาย	1	1	1	1	1	1	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ที่ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ
ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

คุณภาพผลงานนวัตกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)							
ระดับปรับปรุง (1) - มีการสร้างสรรค์ทำเต้นรำที่มีการเคลื่อนไหว ร่างกายเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง มีการแสดง ทิศทาง และเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหว ได้เพียง 1 ทิศทางและ 1 เส้นทาง/รูปแบบ	1	1	1	1	1	1	√
ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)							
ระดับดีมาก (3) - มีการสร้างสรรค์ทำเต้นรำได้มากกว่า 2 ท่า ใน เวลา 8 จังหวะ และมีการเต้นรำได้อย่าง คล่องแคล่ว และชำนาญ	1	1	- 1	1	1	0.6	√
ระดับปานกลาง (2) - มีการสร้างสรรค์ทำเต้นรำได้ 2 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ และมีการเต้นรำได้อย่างคล่องแคล่ว และชำนาญ	1	1	- 1	1	1	0.6	√
ระดับปรับปรุง (1) - มีการสร้างสรรค์ทำเต้นรำได้ 1 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ และมีการเต้นรำได้อย่างคล่องแคล่ว และชำนาญ	1	1	- 1	1	1	0.6	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินำ
ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

คุณภาพผลงานนวัตกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)							
ระดับดีมาก (3) - มีการสร้างสรรค์ทำเดินำได้ตามองค์ประกอบ ของการเดินำ ที่ประกอบด้วย การเคลื่อนไหว ร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้น ในทิศทาง และมีเส้นทาง/รูปแบบในการ เคลื่อนไหว และมีการเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อ แสดงถึงแนวคิด/ธีมการเดินำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจาก แอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	- 1	1	1	0.6	√
ระดับปานกลาง (2) - มีการสร้างสรรค์ เพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อแสดง ถึงแนวคิด/ธีมการเดินำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจาก แอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดียในการ นำเสนอ แต่การสร้างสรรค์ทำเดินำยังไม่ครบ ตามองค์ประกอบของการเดินำ มีเพียงการ เคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้นแต่ยังขาดทิศทางและเส้นทาง/ รูปแบบในการเดินำ	1	1	- 1	1	1	0.6	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ที่ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินรำ
ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

คุณภาพผลงานนวัตกรรม	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)							
ระดับปรับปรุง (1) - มีการสร้างสรรค์ หรือเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อ แสดงถึงแนวคิด/ริมการเดินรำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจากแอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดียในการนำเสนอ แต่มีการ สร้างสรรค์ทำเดินรำได้ ยังไม่ครบตามองค์ประกอบ ของการเดินรำ แต่การเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้น ทิศทางและ เส้นทาง/รูปแบบในการเดินรำยังไม่เหมาะสมกับ แนวคิด	1	1	- 1	1	1	0.6	√
การนำเสนอ (Perform)							
ระดับดีมาก (3) แสดงทำเดินรำได้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด/ ริ มการแสดง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับการ การแสดงได้เหมาะสม และมีการทำงานร่วมกันเป็น ทีม	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปานกลาง (2) แสดงทำเดินรำ ได้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด มี การทำงานร่วมกันเป็นทีม แต่ยังไม่สามารถถ่ายทอด อารมณ์ให้สอดคล้องกับการแสดง	1	1	1	1	1	1	√
ระดับปรับปรุง (1) แสดงทำเดินรำได้แต่ยังไม่เหมาะสม สอดคล้องกับ แนวคิด ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับ การแสดง แต่มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม	1	1	1	1	1	1	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ประเด็นที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ส่วนที่ 1							
เพศ	1	1	1	1	1	1	√
ส่วนที่ 2							
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจ ง่าย	1	1	1	1	1	1	√
2. กิจกรรมมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	1	1	1	1	1	1	√
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะ ความคิดริเริ่มได้	1	1	-1	1	1	0.6	√
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ทำ เต้นรำที่มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากทำเต้น ต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้เหมาะสม สอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดในการแสดง (ริม)	1	1	1	1	0	0.8	√
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะ ความคิดยืดหยุ่นได้	1	1	-1	1	1	0.6	√
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อ สร้างสรรค์ ดัดแปลงทำเต้นรำได้ มากกว่า 5 ท่า ขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	1	1	1	1	0	0.8	√
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะ ความคิดคล่องแคล่วได้	1	1	-1	1	1	0.6	√
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงทำ เต้นรำได้ทันทีทันใด และแสดงปริมาณทำเต้นรำ ได้มากกว่า 3 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ	1	1	1	1	1	1	√
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะ ความคิดละเอียดลออได้	1	1	-1	1	1	0.6	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ประเด็นที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ส่วนที่ 2							
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิด รายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การเต้นรำได้ ครบทั้ง 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) การเคลื่อนไหว ส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/ แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทาง และ เส้นทางในการเต้นรำ 3) การใช้อุปกรณ์ ประกอบการเต้นรำ เพื่อสร้างสรรค์การเต้นรำให้ ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและ สอดคล้องกับเพลงและแนวคิดการเต้นรำ	1	1	1	1	-1	0.6	√
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มี ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำ ได้มากขึ้น	1	1	0	1	1	0.8	√
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนา กระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิด สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำได้	1	1	0	1	0	0.6	√
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถ ประยุกต์ความรู้จากกิจกรรม มาใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำได้	1	1	0	1	1	0.8	√
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับ ประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น อย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	1	1	1	1	1	1	√

ตารางแสดงผล การวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับ
ผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

ประเด็นที่ประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ/ ผลการพิจารณา					ค่า IOC	สอดคล้อง
	1	2	3	4	5		
ส่วนที่ 2							
15.กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการ เต้นรำสร้างสรรค์ (Dance creation) ทำให้ ผู้เรียนสามารถ วางแผนพัฒนา ประเมิน / ปรับปรุง และแก้ไขผลงานอย่างเป็นระบบ และสามารถนำเทคโนโลยีมาร่วมสร้างสรรค์ ผลงานการเต้นรำที่น่าสนใจ ได้เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	√
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (2 คาบ) มีความเหมาะสมกับการจัด กิจกรรม	1	1	0	1	0	0.6	√
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ผู้เรียน ได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	1	1	-1	1	1	0.6	√
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินใน การทำกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	1	1	1	1	1	1	√
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีความชัดเจนเหมาะสม	1	1	0	1	0	0.6	√
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการ เต้นรำความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน เหมาะสม	1	1	1	1	1	1	√



ภาคผนวก ค

คู่มือรูปแบบ

คู่มือ

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา



จัดทำโดย นางสาวปฐมพร บำเรอ
นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คู่มือรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

หลักการของรูปแบบ (Principles)

ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นคุณสมบัติสำคัญและมีความจำเป็นต่ออนาคตในโลกของการแข่งขันและการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ องค์การต่างๆ ล้วนต้องการคนที่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลความคิด คนที่คิดสิ่งใหม่ๆ และนำความคิดนั้นไปประยุกต์ใช้ได้จริง รวมทั้งมีความสามารถในการสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เพราะความคิดสร้างสรรค์จะสร้างคำตอบที่หลากหลาย แปลกใหม่ และเป็นที่มาของนวัตกรรม การส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม จึงมีความจำเป็นที่ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาควรมีโอกาสเรียนรู้วิธีการคิด ได้ลงมือ และใช้พลังความคิดสร้างสรรค์ให้มากขึ้น ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีการฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย ทักษะการเต้นรำพื้นฐานด้วยตัวผู้เรียน เพื่อเชื่อมโยงความรู้ ทักษะการเต้นรำ นำไปประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมการเต้นรำที่สร้างความท้าทาย และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าทางการเต้นรำตามเงื่อนไขที่กำหนด ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้ และทักษะการเต้นรำมาสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม มีการออกแบบท่าชุดการเต้นรำใหม่ให้มีความแตกต่างจากท่าเต้นรำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่นๆ ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด และเพลงที่ใช้ในการเต้นรำ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาและรายละเอียดของกิจกรรมฯ จากแนวคิดหลักการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของเฮเลน (Helen Payne, 2020) เพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ ทักษะการเต้นรำ สามารถวิเคราะห์ และประยุกต์องค์ประกอบเกี่ยวกับ ส่วนต่างๆ ของร่างกายที่ใช้เคลื่อนไหว (What moves) วิธีการเคลื่อนไหว (How the body moves) พื้นที่และทิศทางที่ร่างกายเคลื่อนไหว (Where the body moves) และการเคลื่อนไหวร่วมกันเป็นคู่ เป็นกลุ่ม หรือเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของต่างๆ (With whom or what we move) และสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการเต้นรำใหม่ของตนเองตามหลักการออกแบบท่าเต้นรำได้

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (Objective)

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยใช้กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่แปลกใหม่ น่าสนใจมีความแตกต่างจากท่าเต้นรำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่นได้
2. เพื่อส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น ในการดัดแปลงท่าเต้นรำ ได้หลากหลายรูปแบบโดยมีท่าที่ซ้ำกันน้อยที่สุดในท่าชุดการเต้นรำ
3. เพื่อส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ในการคิดท่าเต้นรำให้มีปริมาณมากที่สุด โดยไม่คำนึงถึงว่าท่าเต้นรำจะซ้ำกับผู้เรียนคนอื่นหรือไม่ และแสดงท่าเต้นรำได้อย่างชำนาญ ลื่นไหล ตลอดท่าชุดการเต้นรำ และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้
4. เพื่อส่งเสริมความคิดละเอียดลออในการคิดและแสดงถึงรายละเอียดขององค์ประกอบการเต้นรำ และขยายความคิดในการสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดเริ่มต้นให้ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
5. เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด และ ธีมการแสดงการเต้นรำ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 (Unit 1).	U1: การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)
หลักการ (Principle)	การเรียนรู้และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น หากเกิดการบาดเจ็บในขณะที่เข้าร่วมกิจกรรมฯ การเต้นรำ รวมทั้งกระบวนการทำงานของการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่าง ๆ เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการกระตุ้นและเชื่อมโยงการทำงานระหว่างสมองจิตใจ และร่างกาย ผ่านการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ ทำการเคลื่อนไหวอย่างมีแบบแผน และสามารถพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำได้หลากหลายรูปแบบ
วัตถุประสงค์ (Objectives)	O1.1 เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน O1.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการการเคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐาน O1.3 เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ท่าเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป
เนื้อหา (Content)	C1.1) พื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกาย (Fundamental movement) และพื้นฐานการเต้นรำ (Basic dance step) ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อมด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายแบบแยกส่วน (Warm up isolation) ได้แก่ ศีรษะ (Head), หัวไหล่ (Shoulder), แขน (Arms), ลำตัว (Body), ขา (Leg), สะโพก (Hip) 2) การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Non - locomotor movement) ได้แก่ การงอ (Bending), การแกว่ง (Swinging), การส่าย (Swaying) 3) การเปลี่ยนถ่ายน้ำหนัก (Transfer of weight) ได้แก่ Rock step 4) การเคลื่อนที่ (Travelling combination) ได้แก่ การเดิน (Walking), การวิ่ง (Running), การกระโดด (Jumping) Triple step & Spot turn, Box step 5) รูปแบบการเคลื่อนไหวเหมือนกันและแตกต่างกัน (Symmetry & Asymmetry) 6) การยืดเหยียดและการคลายอุ่นร่างกาย (Stretching & Cool down)
กิจกรรม	1). A1 Move your body 2) A5 Body move challenge

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2).	U2 : ดนตรีและการเต้นรำ (Music & Dances).
หลักการ (Principle)	ดนตรีเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการ การเต้นรำให้สนุกสนาน เป็นแรงจูงใจให้เกิดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเต้นรำ กระตุ้นอารมณ์ความสนุกสนานในขณะที่เต้นรำ และสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชม ทักษะการฟังเพลง เพื่อนับจังหวะดนตรีและทำความเข้าใจความหมายของเนื้อเพลง ผู้เต้นรำควรได้เรียนรู้ ฝึกฝน เพื่อในขณะที่ทำกิจกรรมการเต้นรำจะได้เคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับดนตรีและท่วงทำนองได้อย่างกลมกลืน
วัตถุประสงค์ (Objectives)	O2.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังและนับจังหวะเพลงสำหรับการเต้นรำ O2.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านกระบวนการเคลื่อนไหวร่างกายหรือการเต้นรำที่ประกอบด้วยจังหวะหรือเพลงที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ O1.3 เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ท่าเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป
เนื้อหา (Content)	C2.1) การนับจังหวะเพลง เช่น การนับ 1,2,3,4 , การปรบมือ และการเคาะจังหวะ (Beat) C2.2) การฟังสไตล์เพลง (Music) เช่น เพลงป๊อป (Pop), ฮิปฮอป (Hip Hop), วอลท์ซ (Waltz), ชะชะซ่า (Cha cha cha) ,คิวบัน (Cuban) หรือ เพลงไทยลูกทุ่ง, เพลงไทยลูกกรุง เป็นต้น
กิจกรรม	1) A2. Count Clap Tap 2) A6 Move the beat challenge

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3)	U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (Space in dances)
หลักการ (Principle)	การเรียนรู้และ สร้างการรับรู้เกี่ยวกับพื้นที่ส่วนตัวของผู้เต้นรำ (Personal space or Self - space) การใช้พื้นที่สำหรับการเต้นรำร่วมกัน (General space) การเคลื่อนที่ในทิศทางต่างๆ (Directions) ระดับในการเคลื่อนไหวร่างกาย (Level) และลักษณะเส้นทางการเคลื่อนไหวร่างกาย (Partway) เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กับพื้นที่ซึ่งแต่ละพื้นที่ในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นทนาการการเต้นรำจะมีลักษณะแตกต่างกัน เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๕ ต้องสามารถวิเคราะห์พื้นที่ เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ในการเต้นรำได้หลากหลายรูปแบบ ทิศทาง ระดับที่แตกต่างกัน ให้มีความสัมพันธ์กับพื้นที่นั้นได้เหมาะสม และสร้างความน่าสนใจ
วัตถุประสงค์ (Objectives)	O3.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเต้นรำในพื้นที่ต่างๆ ได้หลากหลายรูปแบบ และมีความเหมาะสม O3.2 เพื่อให้ผู้เรียนให้มีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ในพื้นที่ที่มีลักษณะแตกต่างกัน O3.3 เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ท่าเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป
เนื้อหา (Content)	C3.1 พื้นที่โดยรอบที่เข้าร่วมกันในการเต้นรำ (General space) ได้แก่ การเต้นรำเป็นวงกลม (Circle), การเต้นรำเป็นสี่เหลี่ยม (Square), การเต้นรำเป็นแถวเดียวกัน (Single line), หรือบริเวณสำหรับการเต้นรำ เช่น ทางเดิน (Corridor), สนามเด็กเล่น (Playground) เป็นต้น C3.2 พื้นที่ส่วนตัวของนักเต้น (Personal space or Self - space) ได้แก่ ด้านหน้า (In front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (To the side) C3.3 ทิศทางการเต้นรำ (Directions) เช่น เคลื่อนที่ไปด้านหน้า (Forward), เคลื่อนที่ไปด้านหลัง (Backward), เคลื่อนที่ไปด้านข้าง (Sideway), เคลื่อนที่แนวทะแยงมุม (Diagonal) C3.4 ระดับในการเต้นรำ (Levels) เช่น สูง (High), กลาง (Middle), ต่ำ (Low) C3.5 ลักษณะเส้นทางการเต้นรำ (Pathways) เช่น ลักษณะตรง (Straight), โค้ง (Curved), ซิกแซก (Zig-Zag)
กิจกรรม	1) A3 The Space we move 2) A7 Dance challenge

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 (Unit 4)	U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ (The Relationships in dances)
หลักการ (Principle)	การเรียนรู้และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการเชื่อมโยงการทำงานประสานสัมพันธ์ (Coordination) ระหว่างอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย (Body parts) ความสัมพันธ์กับคู่หรือกลุ่มผู้เต้นรำด้วยกัน (Partners and groups) และสิ่งของรอบๆ ตัว (Object in the environment) ที่มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน เป็นการสำรวจวิธีการต่างๆ ที่ร่างกายจะสามารถทำการเคลื่อนไหวร่วมกับร่างกายส่วนต่างๆ ของตนเอง กับกลุ่มเพื่อนเต้นรำ และกับอุปกรณ์สิ่งของต่างๆ รอบตัวได้ ซึ่งจะสามารถนำไปสู่ความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำในรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ มากขึ้น ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์สำคัญๆ สอดคล้องกับบริบทของสังคมนั้น ๆ
วัตถุประสงค์ (Objectives)	O4.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่างๆ ของตนเอง การเคลื่อนไหวร่วมกันกับคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของรอบๆ ตัว O4.2 เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านกระบวนการเชื่อมโยงสัมพันธ์การเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ของตนเอง การเคลื่อนไหวร่วมกันกับคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของรอบตัว O4.3 เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ทำเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป
เนื้อหา (Content)	C4.1) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กับอวัยวะแต่ละส่วนของร่างกาย (Body parts) ได้แก่ การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างน้อย 2 ส่วนพร้อมกันในทิศทาง หรือระดับเดียวกัน หรือในทิศทางหรือระดับที่แตกต่างกัน เช่น ด้านหน้า - หลัง, บน - ล่าง C4.2) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กันกับคู่หรือกลุ่ม (Partners and Groups) เช่น การเต้นรำคู่ และกลุ่มขนาดเล็ก 5 – 8 คน C4.3) การเคลื่อนไหวประสานสัมพันธ์กับสิ่งของรอบตัว (Objects in the environment) การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวให้ใช้วัสดุอุปกรณ์มาเป็นส่วนประกอบในการเต้นรำ เพื่อสื่อเรื่องราว สร้างความท้าทาย และน่าสนใจในการเต้นรำ เช่น หมวก, ผ้า, แก้ว เป็นต้น
กิจกรรม	1) A4 Dance with.... (something).....? 2) A7 Dance challenge

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 (Unit 5)	U5 : การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำเพื่อการนันทนาการ (Recreational dance creation)
หลักการ (Principle)	<p>การสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ คือผลผลิตทางความคิดในรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายในระดับพื้นฐานประกอบดนตรี ซึ่งเป็นการเต้นรำที่มุ่งเน้นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน บันเทิงใจ การได้มีส่วนร่วมพบปะทางสังคม เสริมสร้างสุขภาพร่างกาย การทำงานประสานสัมพันธ์กันของระบบประสาท กล้ามเนื้อและสมอง โดยใช้องค์ประกอบของการเต้นรำเป็นหลักในการสร้างสรรค์กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ได้แก่ ส่วนต่างๆ ของร่างกาย (Body parts), ดนตรี (Music), พื้นที่ในการเต้นรำ (Space), และความสัมพันธ์กันของร่างกายส่วนต่างๆ การเต้นรำในรูปแบบคู่หรือเป็นกลุ่ม และการใช้อุปกรณ์สิ่งของรอบตัวมาประกอบการเต้นรำ (Relationships) เป็นต้น ประกอบกับการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ จากสื่อเทคโนโลยีเข้ามาร่วมสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสร้างความน่าสนใจมากขึ้น</p>
วัตถุประสงค์ (Objectives)	<p>O5.1 เพื่อให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำรูปแบบใหม่ๆ</p> <p>O5.2 เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานนวัตกรรมการเต้นรำกับบุคคลอื่น</p>
เนื้อหา (Content)	<p>C5.1) ค้นหาแนวคิด (Concept) และธีมการแสดง (Theme) และวางแผนรายละเอียดเกี่ยวกับนวัตกรรมการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p> <p>C5.2) เลือกเพลงที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดของนวัตกรรมการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ และกำหนดจังหวะในการเต้นรำ</p> <p>C5.3) ออกแบบท่าเต้นรำตามแผนการแสดงการเต้นรำที่กำหนด</p> <p>C5.4) ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงท่าเต้นรำในผลงานนวัตกรรมการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p> <p>C5.5) นำเสนอและประเมินผลงานนวัตกรรมการกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ</p>
กิจกรรม	1) A8 Recreational dance creation

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ

ลำดับที่	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
1	ประเมินทักษะ ความคิด สร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 (ก่อนการทดลอง)	ทดสอบก่อนเรียน กิจกรรม Let's dance	1) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายและก้าว ตามพริ้วกัน ดังนี้ 1.1) ทำชุดการอบอุ่นร่างกายเฉพาะส่วน และการเคลื่อนไหวแบบ ไม่เคลื่อนไหว และ 1.2) ทักษะการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักและการ เคลื่อนไหว (5 นาที) 1.3) ทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนไหว และการคลายอุ่นร่างกายด้วย การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (5 นาที) 2) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้หลักการ ความเหมือนและแตกต่าง (Symmetry & Asymmetry) (10 นาที) 3) ผู้เรียนมอบหมายงาน ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละทำ ๗ กัน ร่วมกัน หาเพลงที่แต่ละกลุ่มชื่นชอบ เพื่อเตรียมทำกิจกรรมในสัปดาห์ ถัดไป	1. เพลง I like to move it (90 BMP) ของ Zumba kids (Easydance) ที่มา : Zumba with Dovadas : https://www.youtube.com/watch?v=ymigWt5TOV8&feature=youtu.be	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดยืดหยุ่น 3. การคิดละเอียดลออ	30	
1	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	AI กิจกรรม Move your body	1) ผู้สอนอธิบาย สาธิต ทำชุดการเคลื่อนไหวร่างกายและการ เต้นรำพื้นฐาน กิจกรรม "Move your body" และให้ผู้เรียนปฏิบัติ ตามพริ้วกัน ดังนี้ 1.1) ทำชุดการอบอุ่นร่างกายเฉพาะส่วน และการเคลื่อนไหวแบบ ไม่เคลื่อนไหว และ 1.2) ทักษะการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักและการ เคลื่อนไหว (5 นาที) 1.3) ทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนไหว และการคลายอุ่นร่างกายด้วย การยืดเหยียดกล้ามเนื้อ (5 นาที) 2) ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้หลักการ ความเหมือนและแตกต่าง (Symmetry & Asymmetry) (10 นาที) 3) ผู้เรียนมอบหมายงาน ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละทำ ๗ กัน ร่วมกัน หาเพลงที่แต่ละกลุ่มชื่นชอบ เพื่อเตรียมทำกิจกรรมในสัปดาห์ ถัดไป	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=RH_vgS2dFE	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดยืดหยุ่น 3. การคิดละเอียดลออ	20

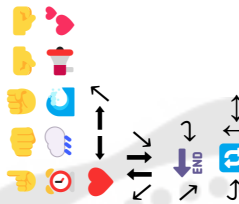
แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

ลำดับ	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
2	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2) U2 : ดนตรีและการ เต้นรำ (Music & Dances).	A2 กิจกรรม Count Clap Tap	1) อบอุ่นร่างกาย ด้วยการนำ กิจกรรม "Move your body" มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรม Count Clap Tap เป็นการทำกิจกรรมเต้นรำผสมผสานกับการนับจังหวะ การปรบมือ และการเคาะจังหวะ และขยับสวมนิ้วของร่างกายตามจังหวะเพลง (20 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอความคิดของเพลงที่เลือกจากงานที่ได้รับมอบหมายสัปดาห์ที่ผ่านมา และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOSE: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgSzdFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดต่อลงแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50
3	ขั้นที่ 1 การสร้าง ประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับ การเต้นรำ (Space in dances)	A3 กิจกรรม The space we move	1) อบอุ่นร่างกาย ด้วยการทบทวนการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนไหว และทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนไหวในกิจกรรม Move your body (10 นาที) 2) ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ มาประยุกต์ โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (space) ได้แก่ ด้านหน้า (In front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (ขวาซ้าย) (To the side), ทิศทาง (Directions) ได้แก่ ด้านหน้า (Forward), ด้านหลัง (Backward), ด้านข้าง (Sideway), ทแยงมุม (Diagonal), ระดับ (Levels) ได้แก่ ระดับสูงกลางต่ำ และเส้นทางการเคลื่อนไหว (Pathways) ได้แก่ เป็นวงกลม/เส้นทางโค้งเส้นตรง หรือซิกแซก (10 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOSE: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgSzdFE 2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดต่อลงแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

ลำดับ	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
3	ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (Unit 3) U3 : เรียนรู้พื้นที่สำหรับ การเต้นรำ (Space in dances)	A3 กิจกรรม The space we move	3). กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ มาประยุกต์เพื่อออกแบบท่าชุดประกอบเพลงที่ กลุ่มเลือกใช้จากสไลด์ตอนที่ 2 (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึง การใช้พื้นที่, ทิศทาง, ระดับ, และเส้นทางการเคลื่อนไหว และมีก ปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอท่าโยยกิจกรรม และร่วมกันสรุปผล การเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=FRh_vGS2dFE 2. เพลงจังหวะที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดคดลองแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50
4	ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์ (Experiential Construction) (ต่อ)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 (Unit 4) U4 : เรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ (The Relationships in dances)	A4 กิจกรรม Dance with (something) &	1) ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับ อุปกรณ์ที่เตรียมมาอย่างอิสระ (10 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ โดยออกแบบท่าชุด ประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้ (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึง การเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ และมีกปฏิบัติ ภายในกลุ่ม โดยกำหนดเงื่อนไข คือ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นผู้ และกลุ่ม ในท่าชุดที่ออกแบบ เพื่อนำเสนอท่าโยยกิจกรรม และ ร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ และ 3) ผู้สอน ประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม (40 นาที)	1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=FRh_vGS2dFE 2. เพลงจังหวะที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดคดลองแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

สัปดาห์	รูปแบบกิจกรรม	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
5	ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ และ การประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำพื้นฐาน (Fundamental movement & Basic dance skills)	A5 กิจกรรม Body move challenge	<p>- ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าเต้นรำตามภาพไอคอนหรือเอคตันั้นประกอบเพลง</p> <p>1) กิจกรรมกลุ่มให้แต่ละกลุ่มออกแบบท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย โดยประยุกต์การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำที่สอดคล้องกับสัญลักษณ์ที่ผู้สอนกำหนดให้ (จำนวน 64 จังหวะ) (30 นาที)</p> <p>2) กิจกรรมกลุ่มแต่ละกลุ่มนำเสนอ ท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย เพื่อนำเสนอท้ายกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (20 นาที)</p> <p>3) ผู้สอนมอบหมายให้แต่ละกลุ่มเลือกเพลงในจังหวะวอลทซ์ หรือควีน รุมบ้า หรือชะชะซ่า พร้อมศึกษาแนวคิดกำหนดท่อนเพลงในการเต้นรำ (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) และเลือกภาพสัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับแนวคิดของเพลง เพื่อนำมาประยุกต์เป็นท่าชุดการเต้นรำในสัปดาห์ถัดไป (เลือกจังหวะเพลงที่สอดคล้องกับรายวิชา)</p>	<p>1. ภาพสัญลักษณ์</p>  <p>2. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP) ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE</p>	<p>1. การคิดริเริ่ม</p> <p>2. การคิดทดลองแล้ว</p> <p>3. การคิดยืดหยุ่น</p> <p>4. การคิดละเอียดลออ</p>	50

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

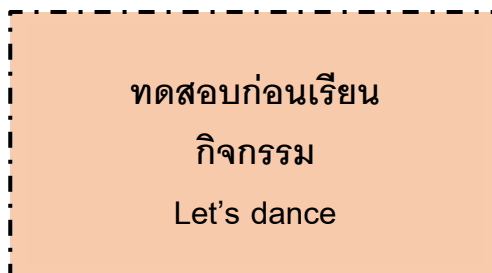
ลำดับ	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์	เวลา
6	ขั้นที่ 2 การปฏิบัติและการประยุกต์ใช้ (Connect and Apply)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2) U2 : ดนตรีและการเต้นรำ (Music & Dances).	A6 กิจกรรม Move to the beat challenge	1) กิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนทบทวน และอธิบายรายละเอียดกิจกรรม "Move to the beat challenge" เพิ่มเติมจากสัปดาห์ที่ผ่านมา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนลงมือปฏิบัติ (10 นาที) 2) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ออกแบบสร้างสรรค์ท่าชุดการเต้นรำโดยใช้ภาพสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงแนวคิดของเพลง ภาพสัญลักษณ์ และการเต้นรำ ให้สอดคล้องกัน โดยสามารถดัดแปลง ผสมผสานท่าเต้นรำให้แปลกใหม่หลากหลาย มีริமானท่าเต้นรำให้ได้มากที่สุด (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) (30 นาที) 3) นำเสนอท่าชุดการเต้นรำ "Move to the beat challenge" และผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรม (10 นาที) 4. มอบหมายงาน ให้แต่ละกลุ่มตกลงเลือกอุปกรณ์ และสมาชิกทุกคนในกลุ่มนำอุปกรณ์มาเพื่อทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป	สื่อ	ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์	50

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

ลำดับ	รูปแบบกิจกรรมฯ	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ	เวลา
7		<p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Unit 3 : เรียนรู้พื้นที่ สำหรับการเต้นรำ (Space in dances) และ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 Unit 4 : การเรียนรู้ การเคลื่อนไหวที่ สัมพันธ์กันในการ เต้นรำ</p>	<p>A7 กิจกรรม "Dance Challenge"</p>	<p>1) ผู้สอนทบทวน กิจกรรมจากสัปดาห์ที่ผ่านมา อธิบาย และเชื่อมโยงเรื่องของการเรียนรู้พื้นที่สำหรับการเต้นรำ (หน่วยการเรียนรู้ที่ 3) และการเรียนรู้การเคลื่อนไหวที่ สัมพันธ์กันในการเต้นรำ (หน่วยการเรียนรู้ที่ 4) และเปิด โอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนลงมือปฏิบัติ (10 นาที) 2) กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมา ประยุกต์กับท่าชุดการเต้นรำที่ออกแบบจากสัปดาห์ที่ผ่าน มา โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ ทิศทาง ระดับ เส้นทาง และ การเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ มีรูปแบบการ เต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม 3) แต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติ ตามเงื่อนไขที่กำหนดในสัปดาห์ที่ ผ่านมา เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการ เรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (40 นาที)</p>	-	<p>ความคิดสร้างสรรค์ 1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดทดลองแล้ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ</p>	50

แผนการจัดกิจกรรมของรูปแบบกิจกรรมฯ (ต่อ)

ลำดับ	รูปแบบกิจกรรม	เนื้อหา	กิจกรรม	กระบวนการดำเนินงานกิจกรรม	สื่อ	ส่งเสริมทักษะ ความคิดสร้างสรรค์	เวลา
8	ขั้นที่ 3 การ สร้างสรรค์และ นำเสนอผลงาน การเต้นรำ (Create and Perform)	หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 (Unit 5) : การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การเต้นรำ (Dance creation & Innovation)	A8 กิจกรรม การเต้นรำ สร้างสรรค์ (Recreational dance creation)	1) ผู้สอนชี้แนะแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน นวัตกรรม ที่ประกอบด้วย การนำเสนอแนวคิด (Concept) และธีม (Theme) 2) กิจกรรมกลุ่ม แต่ละกลุ่มวางแผนกำหนด รายละเอียดการดำเนินงานให้สอดคล้องกับแนวคิด และธีม ที่กลุ่มตัดสินใจกำหนดร่วมกัน 3) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำทำชุดจากกิจกรรม "Dance Challenge" มาสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม เต้นรำ 4) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติตามแผนการดำเนินงาน	1. การคิดริเริ่ม 2. การคิดคล่องแคล่ว 3. การคิดยืดหยุ่น 4. การคิดละเอียดลออ	50	
9				1) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติและปรับปรุงทำชุด ผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการ เต้นรำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น 2) ผู้สอนอำนวยความสะดวกและเป็นผู้ชี้แนะ			
10	นำเสนอและประเมินผลงานนวัตกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ครั้งที่ 4 (หลังการทดลอง)						50



จุดประสงค์ : เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ก่อนการเรียน

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

- 1) ชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และอธิบายเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ
- 2) ให้ผู้เรียนแต่ละคนติดป้าย หรือแสดงหมายเลขประจำตัวในขณะที่ทำการทดสอบ
- 3) ให้ผู้เรียนแนะนำตัวเองผ่านท่าเต้นรำอิสระตามความถนัดประกอบเพลง (ความยาว 32 จังหวะ)

สื่อ

- 1) เพลง I like to move it (90 BPM) ของ Zumba kids (Easydance)
(ที่มา : Zumba with Dovadas : <https://www.youtube.com/watch?v=ymigWt5TOV8&feature=youtu.be>)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ :

-

การประเมินผล

- 1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรม (A1)
“Move your body”

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ มีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเดินรำพื้นฐาน
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการการเคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐาน

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้สอนอธิบาย สาธิต ทำชุดการเคลื่อนไหวร่างกายและการเดินรำพื้นฐาน
กิจกรรม “Move your body” และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามพร้อมกัน ดังนี้ (10 นาที)
 - 1.1) ทำชุดการอบอุ่นร่างกายเฉพาะส่วน และการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนไหวที่ และ
 - 1.2) ทักษะการเปลี่ยนถ่ายน้ำหนักและการเคลื่อนไหวที่
 - 1.3) ทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนไหวที่ และการคลายอุ่นร่างกายด้วยการยืดเหยียดกล้ามเนื้อ
2. ให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายโดยใช้หลักการความเหมือนและแตกต่าง (Symmetry & Asymmetry) (10 นาที)
3. ผู้สอนมอบหมายงาน ให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มๆ ละเท่า ๆ กัน ร่วมกันหาเพลงที่แต่ละกลุ่มชื่นชอบ เพื่อเตรียมทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป

สื่อ

1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BPM)
(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE)
2. คลิปวิดีโอทำชุดการเคลื่อนไหวร่างกาย



ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับการเดินรำในระดับพื้นฐานได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์



กิจกรรม (A2)
“Count clap tap”

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการฟังและนับจังหวะเพลงสำหรับการเต้นรำ
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านกระบวนการเคลื่อนไหวร่างกายหรือการเต้นรำที่ประกอบกับจังหวะหรือเพลงที่เหมาะสม มีความน่าสนใจ

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. อบอุ่นร่างกาย ด้วยการนำ กิจกรรม “Move your body” มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรม Count Clap Tap เป็นการฝึกทักษะการเต้นรำผสมผสานกับการนับจังหวะ การปรบมือ และการเคาะจังหวะ และขยับส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายตามจังหวะเพลง (20 นาที)
2. กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดของเพลงที่เลือกจากงานที่ได้รับมอบหมาย สืบดาหที่ผ่านมา และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่มเพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)

สื่อ

1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP)
(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE)
2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ และสามารถนับจังหวะ /ปรบมือ และเคาะจังหวะเพลงได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรม (A3)

The space we move

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเดินรำในพื้นที่ต่างๆ ได้หลากหลายรูปแบบ และมีความเหมาะสม
2. เพื่อให้ผู้เรียนให้มีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ในพื้นที่ที่มีลักษณะแตกต่างกัน

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. อบอุ่นร่างกาย ด้วยการทบทวนการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และทำชุดฝึกทักษะการเคลื่อนที่ในกิจกรรม Move your body (10 นาที)
2. ให้ผู้เรียนฝึกทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเดินรำ มาประยุกต์ โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ (space) ได้แก่ ด้านหน้า (In front), ด้านหลัง (Behind), ด้านข้าง (ขวา/ซ้าย) (To the side), ทิศทาง (Directions) ได้แก่ ด้านหน้า (Forward), ด้านหลัง (Backward), ด้านข้าง (Sideway), ทะแยงมุม (Diagonal), ระดับ (Levels) ได้แก่ ระดับสูง/กลาง/ต่ำ และเส้นทางการเคลื่อนไหว (Pathways) ได้แก่ เป็นวงกลม/ เส้นทางโค้ง/เส้นตรง/ หรือซิกแซก (10 นาที)
3. กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเดินรำ มาประยุกต์ เพื่อออกแบบทำชุดประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้จากสัปดาห์ที่ 2 (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่, ทิศทาง, ระดับ, และเส้นทางการเคลื่อนไหว และฝึกปฏิบัติภายใน กลุ่มเพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (30 นาที)
4. มอบหมายงาน ให้แต่ละกลุ่มตกลงเลือกอุปกรณ์ และสมาชิกทุกคนในกลุ่มนำอุปกรณ์ มาเพื่อทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป

สื่อ

1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP)
(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE)
2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้การเคลื่อนไหวร่างกายได้เหมาะสมกับพื้นที่ของตนเองได้อย่างปลอดภัย

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์



กิจกรรม (A4) Dance with (something)

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่างๆ ของตนเอง การเคลื่อนไหวร่วมกันกับคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของรอบๆ ตัว
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีการคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม, คิดยืดหยุ่น, คิดคล่องแคล่ว, และคิดละเอียดลออ) ผ่านกระบวนการเชื่อมโยงสัมพันธ์การเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ ของตนเอง การเคลื่อนไหวร่วมกันกับคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่วมกับสิ่งของรอบตัว

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ที่เตรียมมาอย่างอิสระ (10 นาที)
2. กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำ โดยออกแบบท่าชุดประกอบเพลงที่กลุ่มเลือกใช้ (จำนวน 64 จังหวะ) โดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ และฝึกปฏิบัติภายในกลุ่ม **กำหนดเงื่อนไข** คือ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม ในท่าชุดที่ออกแบบ เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ
3. ผู้สอนประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ผ่านการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม (40 นาที)

สื่อ

1. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP)
(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE)
2. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการทำงานประสานสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ / การเคลื่อนไหวร่างกายเป็นคู่หรือกลุ่ม และการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีการใช้อุปกรณ์สิ่งของประกอบได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์



กิจกรรม (A5)
Body move challenge

จุดประสงค์ :

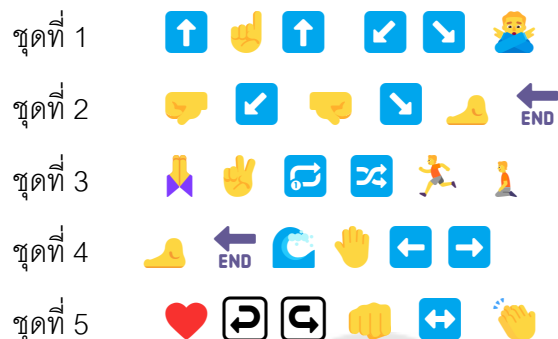
1. เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ท่าเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

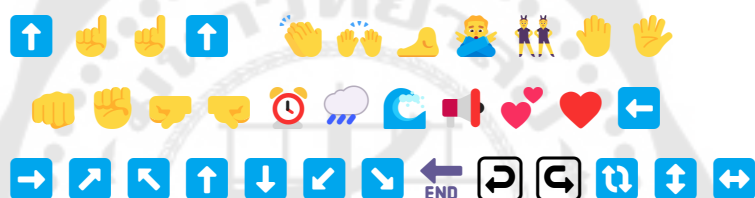
1. ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ท่าเต้นรำตามภาพสัญลักษณ์โดย
2. กิจกรรมกลุ่มให้แต่ละกลุ่มออกแบบท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย โดยประยุกต์การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเต้นรำที่สอดคล้องกับสัญลักษณ์ภาพที่ผู้สอนกำหนดให้ (จำนวน 64 จังหวะ) (30 นาที)
3. กิจกรรมกลุ่มแต่ละกลุ่มนำเสนอ ท่าชุดการอบอุ่นร่างกาย เพื่อนำเสนอทำกิจกรรม และร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (20 นาที)
4. ผู้สอนมอบหมายให้แต่ละกลุ่มเลือกเพลงในจังหวะวอลทซ์ หรือคิบบัน รุมบ้า หรือชะชะซ่า พร้อมศึกษาแนวคิด กำหนดท่อนเพลงในการเต้นรำ (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) และเลือกภาพสัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับแนวคิดของเพลง เพื่อนำมาประยุกต์เป็นท่าชุดการเต้นรำในสัปดาห์ถัดไป (เลือกจังหวะเพลงที่สอดคล้องกับรายวิชา)

สื่อ

1. ภาพสัญลักษณ์



ภาพสัญลักษณ์อื่นๆ



2. เพลง Sorry (PURPOS: The movement) (90-100 BMP)

(ที่มา : https://www.youtube.com/watch?v=fRh_vgS2dFE)

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์

ท่าทางการเคลื่อนไหวพื้นฐานให้มีความหมายสอดคล้องกับภาพสัญลักษณ์ได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรม (A6)
Move to the beat challenge

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ทำเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ทำเต้นรำตามภาพสัญลักษณ์ ประกอบเพลงโดย
2. กิจกรรมกลุ่ม ผู้สอนทบทวน และอธิบายรายละเอียดกิจกรรม “Move to the beat challenge” เพิ่มเติมจากสัปดาห์ที่ผ่านมา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนลงมือปฏิบัติ (10 นาที)
3. ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ออกแบบสร้างสรรค์ทำชุดการเต้นรำโดยใช้ภาพสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการเชื่อมโยงแนวคิดของเพลง ภาพสัญลักษณ์ และการเต้นรำ ให้สอดคล้องกัน โดยสามารถดัดแปลง ผสมผสานทำเต้นรำให้แปลกใหม่ หลากหลาย มีปริมาณทำเต้นรำให้ได้มากที่สุด (ระยะเวลา 1.15 – 1.30 นาที) (30 นาที)
4. นำเสนอทำชุดการเต้นรำ “Move to the beat challenge” และผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้กิจกรรม (10 นาที)
5. มอบหมายงาน ให้แต่ละกลุ่มตกลงเลือกอุปกรณ์ และสมาชิกทุกคนในกลุ่มนำอุปกรณ์ มาเพื่อทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป

สื่อ

1. เพลงอิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก
2. ภาพสัญลักษณ์อิสระที่แต่ละกลุ่มตัดสินใจเลือก

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ทำต้นรำได้สอดคล้องกับความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์



กิจกรรม (A7) “Dance challenge”

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ นำมาประยุกต์สร้างสรรค์ท่าเต้นรำ และต่อยอดสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเต้นรำต่อไป

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้สอนทบทวน กิจกรรมจากสัปดาห์ที่ผ่านมา อธิบายและเชื่อมโยงเรื่องการเรียนรู้พื้นที่ สำหรับการเต้นรำ (หน่วยการเรียนรู้ที่ 3) และการเรียนรู้การเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันในการเต้นรำ (หน่วยการเรียนรู้ที่ 4) และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามก่อนลงมือปฏิบัติ (10 นาที)
2. กิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มนำอุปกรณ์ที่เตรียมมาประยุกต์กับท่าชุดการเต้นรำที่ออกแบบจากสัปดาห์ที่ผ่านมา โดยคำนึงถึงการใช้พื้นที่ ทิศทาง ระดับ เส้นทาง และการเคลื่อนไหวร่างกายที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ มีรูปแบบการเต้นรำเป็นคู่ และกลุ่ม
3. แต่ละกลุ่มฝึกปฏิบัติ ตามเงื่อนไขที่กำหนดในสัปดาห์ที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอทำกิจกรรมและร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ (40 นาที)

สื่อ

-

ผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดคล่องแคล่ว และคิดละเอียดลออ ในการสร้างสรรค์ ดัดแปลง ผสมผสาน ท่าเต้นรำแบบมีทิศทาง (Directions) มีระดับที่แตกต่างกัน (Levels) และมีเส้นทางการเต้นรำหลากหลายรูปแบบ (Pathways) มีการเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์ของอวัยวะส่วนต่างๆ มีการเต้นรำเป็นคู่, กลุ่ม และมีการใช้อุปกรณ์หรือสิ่งของต่างๆ มาประกอบในการเต้นรำได้สอดคล้องกับแนวคิด ความหมาย อารมณ์และ จังหวะของเพลงได้

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรม (A8)
การเต้นรำสร้างสรรค์
 (Recreational dance creation)

จุดประสงค์ :

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำรูปแบบใหม่ๆ
2. เพื่อให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานนวัตกรรมการเต้นรำกับบุคคลอื่น

กระบวนการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้เรียนนำท่าชุดจากกิจกรรม “Dance Challenge” มาสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำ ที่ประกอบด้วย การนำเสนอแนวคิด (Concept) และธีม (Theme)
2. ผู้เรียนวางแผนกำหนดรายละเอียดการดำเนินการ ให้สอดคล้องกับแนวคิดและธีม ที่กลุ่มตัดสินใจกำหนดร่วมกัน
3. ผู้เรียนปฏิบัติตามแผนการดำเนินงาน
4. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ และปรับปรุงท่าเต้นรำในผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
5. นำเสนอผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ

สื่อ

1. สื่อโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ยูทูป, เฟสบุ๊ก, ทิกต็อก
2. สื่อออนไลน์ ได้แก่ กูเกิลมีท (Google meet), กูเกิลสไลด์ (Google slide), กูเกิลไดร์ (Google drive), กูเกิลฟอร์ม (Google form), คิวอาร์โค้ด (QR Code)


ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning outcome)

1. ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ทำชุดการเต้นรำ โดยนำรายละเอียดขององค์ประกอบในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1-4 มาสร้างสรรค์เป็นผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำที่แสดงถึงแนวคิดหรือธีมการแสดง ที่เหมาะสม สอดคล้องกับความหมาย อารมณ์และ จังหวะเพลงได้
2. ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข

การประเมินผล

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
2. แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ





แบบประเมินของรูปแบบฯ

1. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์
2. แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ
3. แบบประเมินความพึงพอใจการใช้รูปแบบฯ

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์ เกี่ยวกับการเรียนรู้การเต้นรำ และการเคลื่อนไหวเบื้องต้น สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา โดยมีเกณฑ์การประเมิน 4 เกณฑ์ ดังนี้ ให้เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- 4 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับดีมาก
 3 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับดี
 2 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับพอใช้
 1 หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ (คิดริเริ่ม/คิดยืดหยุ่น/คิดคล่องแคล่ว/คิดละเอียดลออ) ในระดับปรับปรุง

ชื่อ - นามสกุล รหัสนิสิต..... ครั้งที่

แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
1.ความคิดริเริ่ม (Originality)	- สร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีความแปลกใหม่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนแตกต่างจากท่าเต้นต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น ท่าเต้นรำมีความเหมาะสมสอดคล้องกับความหมาย สไตล์ จังหวะ เพลง แนวคิด และธีมการแสดง	- สร้างสรรค์ท่าเต้นรำใหม่ได้บางท่า โดยยังมีการผสมผสานท่าต้นแบบบ้างมีความแตกต่างจากผู้เรียนคนอื่นเล็กน้อย ท่าเต้นรำมีความเหมาะสมสอดคล้องกับแนวคิด และธีมการแสดง	- สร้างสรรค์ท่าเต้นรำได้ แต่บางท่ายังไม่แตกต่างจากท่าต้นแบบและผู้เรียนคนอื่นมากนัก ท่าเต้นรำยังไม่เหมาะสมตามกาลเทศะ และไม่แตกต่างจากท่าต้นแบบและผู้เรียนคนอื่น	- ไม่มีการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำใหม่ ยังคงเป็นท่าเต้นรำที่ลอกเลียนจากต้นแบบ	
ประเมินครั้งที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
2. ความยืดหยุ่น (Flexibility)	- สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อคิดดัดแปลงทำเต็มรำได้หลากหลายรูปแบบมากกว่า 3 ทำขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	- สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อดัดแปลงทำเต็มรำได้ 3 ทำ โดยมีบางส่วนซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	- สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อดัดแปลงทำเต็มรำได้ 2 ทำ โดยมีบางส่วนซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	- สามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อดัดแปลงทำเต็มรำได้ 1 ทำ โดยมีทำส่วนใหญ่ซ้ำกับทำต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น	
ประเมินครั้งที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3. ทักษะความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	- สามารถคิดและแสดงทำเต็มรำได้ 4 ทำ ขึ้นไปในเวลา 8 จังหวะ มีความคล่องแคล่วลื่นไหลไปกับจังหวะเพลง	- สามารถคิดและแสดงปริมาณทำเต็มรำได้ 3 ทำ ในเวลา 8 จังหวะ มีความคล่องแคล่วลื่นไหลไปกับจังหวะเพลง	- สามารถคิดและแสดงปริมาณทำเต็มรำได้ 2 ทำ ในเวลา 8 จังหวะมีความคล่องแคล่ว แต่ยังไม่ลื่นไหลไปกับจังหวะเพลง	- สามารถคิดและแสดงปริมาณทำเต็มรำได้น้อยกว่า 2 ทำ ในเวลา 8 จังหวะ ยังไม่มีความคล่องแคล่วและลื่นไหลไปกับจังหวะเพลง	
ประเมินครั้งที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	คำอธิบายคุณภาพ				คะแนนรวม
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)	
4. ความคิดละเอียดละเอียด (Elaboration)	- สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก)มากกว่า 6 ส่วนขึ้นไป เพื่อขยายความคิดในการสร้างสรรค์ พัฒนาสู่ทำเต็นท์ได้ครบถ้วน สมบูรณ์ และน่าสนใจ	- สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 4 -5 ส่วน เพื่อขยายความคิดในการสร้างสรรค์ พัฒนาสู่ทำเต็นท์ได้ครบถ้วน สมบูรณ์ และน่าสนใจ	- สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 2 -3 ส่วน	- สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ขา/สะโพก) 1 ส่วน	
ประเมินครั้งที่ 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ประเมินครั้งที่ 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

การประเมิน	คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ			
ประเมินครั้งที่ 1		<input type="checkbox"/> ดีมาก	<input type="checkbox"/> ดี	<input type="checkbox"/> พอใช้	<input type="checkbox"/> ปรับปรุง
ประเมินครั้งที่ 2		<input type="checkbox"/> ดีมาก	<input type="checkbox"/> ดี	<input type="checkbox"/> พอใช้	<input type="checkbox"/> ปรับปรุง
ประเมินครั้งที่ 3		<input type="checkbox"/> ดีมาก	<input type="checkbox"/> ดี	<input type="checkbox"/> พอใช้	<input type="checkbox"/> ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

14 ขึ้นไป	คะแนน	ดีมาก
10 – 13	คะแนน	ดี
6 – 9	คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 5	คะแนน	ปรับปรุง



แบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ

คำชี้แจง : แบบประเมินฉบับนี้เป็นแบบประเมินผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีจำนวน 3 เกณฑ์ให้เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคุณภาพ โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- 3 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับดีมาก
- 2 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับปานกลาง
- 1 หมายถึง ผลงานนวัตกรรมการเต้นรำมีคุณภาพในระดับปรับปรุง

ชื่อ - นามสกุล รหัสนิสิต.....

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ คุณภาพ
1	ความคิดริเริ่ม (Originality)	
	มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่โดดเด่น แปลกใหม่ไม่เคยเห็นมาก่อน และไม่ซ้ำกับท่าเต้นรำต้นแบบ ได้น่าสนใจ สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิด/ธีมของการเต้นรำ	3 <input type="checkbox"/>
	มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่ได้สอดคล้องกับแนวคิด/ ธีมของการเต้นรำ แต่ยังไม่โดดเด่น แปลกใหม่เท่าที่ควร	2 <input type="checkbox"/>
	มีการนำเสนอแนวคิดและสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่ได้แต่ยังไม่สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิด/ธีมของการเต้นรำ ท่าเต้นรำยังไม่โดดเด่น แปลกใหม่	1 <input type="checkbox"/>
2	ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	
	มีการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ โดยแสดงทิศทางและเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้หลากหลาย	3 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายได้หลากหลาย แต่ยังมีแสดงทิศทาง และเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้ไม่หลากหลาย	2 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ท่าเต้นรำที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง มีการแสดงทิศทาง และเส้นทางรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้เพียง 1 ทิศทางและ 1 เส้นทาง/รูปแบบ	1 <input type="checkbox"/>

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับคุณภาพ
3	ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	
	มีการสร้างสรรค์ทำเต็นรำได้มากกว่า 2 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ และมีการเต็นรำได้อย่างคล่องแคล่ว และชำนาญ	3 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ทำเต็นรำได้ 2 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ และมีการเต็นรำได้อย่างคล่องแคล่ว และชำนาญ	2 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ทำเต็นรำได้ 1 ท่า ในเวลา 8 จังหวะ และมีการเต็นรำได้อย่างคล่องแคล่ว และชำนาญ	1 <input type="checkbox"/>
4	ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)	
	มีการสร้างสรรค์ทำเต็นรำได้ตามองค์ประกอบของการเต็นรำ ที่ประกอบด้วย การเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้น ในทิศทาง และมีเส้นทาง/รูปแบบในการเคลื่อนไหว และมีการเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อแสดงถึงแนวคิด/ริมการเต็นรำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจากแอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดีย	3 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ เพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อแสดงถึงแนวคิด/ริมการเต็นรำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจากแอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดีย ในการนำเสนอ แต่การสร้างสรรค์ทำเต็นรำยังไม่ครบตามองค์ประกอบของการเต็นรำ มีเพียงการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้น แต่ยังขาดทิศทางและเส้นทาง/รูปแบบในการเต็นรำ	2 <input type="checkbox"/>
	มีการสร้างสรรค์ หรือเพิ่มเติมรายละเอียดเพื่อแสดงถึงแนวคิด/ริมการเต็นรำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เช่น การใช้อุปกรณ์ เสื้อผ้า โปรแกรมจากแอปพลิเคชัน หรือสื่อโซเชียลมีเดียในการนำเสนอ แต่มีการสร้างสรรค์ทำเต็นรำได้ ยังไม่ครบตามองค์ประกอบของการเต็นรำ แต่การเคลื่อนไหวร่างกายส่วนต่างๆ เช่น ศีรษะ, แขน, ขา, ลำตัว เป็นต้น ทิศทางและเส้นทาง/รูปแบบในการเต็นรำยังไม่เหมาะสมกับแนวคิด	1 <input type="checkbox"/>
5	การนำเสนอ (Perform)	
	แสดงทำเต็นรำได้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด/ ริมการแสดง และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับการแสดงได้เหมาะสม และมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม	3 <input type="checkbox"/>
	แสดงทำเต็นรำ ได้เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม แต่ยังไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับการแสดง	2 <input type="checkbox"/>
	แสดงทำเต็นรำได้แต่ยังไม่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิด ไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ให้สอดคล้องกับการแสดง แต่มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม	1 <input type="checkbox"/>
	รวม	

การแปลระดับคุณภาพ

12 ขึ้นไป	หมายถึง	ดีมาก
8 – 11	หมายถึง	ปานกลาง
ต่ำกว่า 8	หมายถึง	ปรับปรุง



**แบบประเมินความพึงพอใจการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา**

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการ
ใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ชาย หญิง

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ
ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

คำชี้แจง : ให้เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจ โดยมีเกณฑ์การประเมิน
ดังนี้

- | | | |
|---|---------|---------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ผู้เรียนมีความพึงพอใจมาก |
| 3 | หมายถึง | ผู้เรียนมีความพึงพอใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ผู้เรียนมีความพึงพอใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | ผู้เรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

ความพึงพอใจในรูปแบบ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน เข้าใจง่าย					
2. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน					
3. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มได้					
4. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ทำเต้นรำที่มีความ แปลกใหม่ แตกต่างจากทำเต้นต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น ได้ เหมาะสมสอดคล้องกับเพลงหรือแนวคิดในการแสดง (ธีม)					
5. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิดยืดหยุ่น ได้					

ความพึงพอใจในรูปแบบ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
6. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดยืดหยุ่นเพื่อสร้างสรรค์ ดัดแปลงทำเต็นท์ผ้าได้ มากกว่า 5 ทำขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกับทำ ต้นแบบ และผู้เรียนคนอื่น					
7. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิด คล่องแคล่วได้					
8. กิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและแสดงทำเต็นท์ผ้าได้ ทันทีทันใด และแสดงปริมาณทำเต็นท์ผ้าได้มากกว่า 3 ทำ ในเวลา 8 จังหวะ					
9. ผู้เรียนมีการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะความคิด ละเอียดละเอียดได้					
10. กิจกรรมทำให้ผู้เรียน สามารถคิดรายละเอียดเกี่ยวกับการ สร้างสรรค์การเต็นท์ผ้าได้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบได้แก่ 1) การ เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย(ศีรษะ/หัวไหล่/ลำตัว/แขน/มือ/ ขา/สะโพก) 2) การแสดงทิศทาง และเส้นทางในการเต็นท์ผ้า 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบการเต็นท์ผ้า เพื่อสร้างสรรค์การเต็นท์ผ้าให้ ครบถ้วนสมบูรณ์ และน่าสนใจ เหมาะสมและสอดคล้องกับเพลง และแนวคิดการเต็นท์ผ้า					
11. รูปแบบกิจกรรมช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์การเต็นท์ผ้าได้มากขึ้น					
12. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการคิดสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม กิจกรรมนันทนาการการเต็นท์ผ้าได้					
13. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้จาก กิจกรรม มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมกิจกรรม นันทนาการการเต็นท์ผ้าได้					
14. รูปแบบกิจกรรมทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการทำงาน ร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้					

ความพึงพอใจในรูปแบบ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
15. กิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเต้นลีลาศ สร้างสรรค์ (Social dance creation) ทำให้ผู้เรียนสามารถ วางแผน/พัฒนา ประเมิน ปรับปรุง และแก้ไขผลงานอย่างเป็น ระบบ และสามารถนำเทคโนโลยีมาร่วมสร้างสรรค์ผลงานการ เต้นรำที่น่าสนใจ ได้เหมาะสม					
16. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม (2 คาบ) มีความเหมาะสมกับ การจัดกิจกรรม					
17. ผู้สอนมีความรู้ความสามารถดี ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์ จากการเข้าร่วมกิจกรรม					
18. ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม นันทนาการการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม					
19. เกณฑ์การประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน เหมาะสม					
20. เกณฑ์การประเมินผลงานนวัตกรรมการเต้นรำความคิด สร้างสรรค์มีความชัดเจนเหมาะสม					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ง

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 129/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

- ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และ นวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา
- ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว ปฐมพร บำเรอ
- สังกัด: คณะพลศึกษา
- เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|--|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 12 พฤษภาคม 2564 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 12 พฤษภาคม 2564 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 12 พฤษภาคม 2564 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 12 พฤษภาคม 2564 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-129/2564

วันที่ให้การรับรอง : 12/05/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 12/05/2565



ภาคผนวก จ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “แนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” (ระบบออนไลน์) 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 3) แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 4) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินร่า 5) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ กับนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินร่า เพื่อการนันทนาการ จำนวน 40 คน อาจารย์ผู้สอน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จิรภัทร ดันติวิทกุล และ ว่าที่ ร้อยตรีสราทรา เล่งไพบูลย์ ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1038

วันที่ 13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “การศึกษาริบทความต้องการจำเป็น และกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า” (ระบบออนไลน์) 2) แผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ “รูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” 3) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ 4) แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 5) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินร่า 6) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ นิสิตปริญญาตรี จำนวน 40 คน และ อาจารย์ผู้สอน อาจารย์ ดร.นภัสวรรณ เจริญชัยภินันท์ อาจารย์ ดร.ชาญกิต คำพวง และขอใช้สถานที่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไปและสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ โทร. 082 454 6922

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

Signature

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานินพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานินพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “แนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” (ระบบออนไลน์) 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุไรวรรณ ขมวัฒนา ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์อุไรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1038

วันที่ 13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “การศึกษาบริบทความต้องการจำเป็น และกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า” (ระบบออนไลน์) 2) แผนการสอนหรือแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ “รูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” 3) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ 4) แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 5) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินร่า 6) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ นิสิตปฏิญานิพนธ์ จำนวน 40 คน และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รักษิณี อัครตะเวธ และขอใช้สถานที่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไปและสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อโทร. 082 454 6922

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

รักษิณี อัครตะเวธ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เนื่องด้วย นางสาวปทุมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “แนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” (ระบบออนไลน์) 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ อาจารย์ ดร.วณัฐพงษ์ เบลูจพงศ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ประธานสหพันธ์กีฬาเชียร์ลีดดิ้งประจำประเทศไทย

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “แนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” (ระบบออนไลน์) 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับอาจารย์ ดร.ปัทมกร พิษณะธนกร รองเลขาธิการสหพันธ์กีฬาเชียร์ลีดดิ้งประจำประเทศไทย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสายการผลิต บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสัมภาษณ์ เรื่อง “แนวทางในการจัดการเรียนการสอนรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” (ระบบออนไลน์) กับโปรโตคอลฝ่ายผลิตรายการ นายสหพร ยี่ตันสี ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน ดร.กรุณา นนทริกส์

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพ โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กับดร.กรุณา นนทริกส์ ศึกษาในเทร็กซ์ชำนาญการพิเศษ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือน มิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1040



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพ โครงสร้างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ เมทะนี คณบดีคณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพ โครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สังวร จันทกรร คณะศิลปศาสตร์ เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

เนื่องด้วย นางสาวปทุมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพโครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ อาจารย์ ดร.วิหีส กรมณีโรจน์ สาขาวิชานาฏศิลป์และศิลปะการแสดง เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนพฤษภาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922

ที่ อว 8718/1037



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

13 พฤษภาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน คณบดีวิทยาลัยการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

เนื่องด้วย นางสาวปทุมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนรรตรี นิ่มเนติพันธ์ และ อาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินคุณภาพ โครงร่างรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษากับ อาจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย ใจชื่อตรง เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมิถุนายน 2564 ถึงเดือนธันวาคม 2564 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็น ผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 082 454 6922



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/286

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นางสาวปฐมพร บำเรอ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่า ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิ่มเนติพันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ “รูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินร่าที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา” 2) แบบประเมินทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินร่า และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการการเดินร่าที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา กับ นิสิตระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินร่าเพื่อการนันทนาการในปีการศึกษา 2/2564 จำนวน 40 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่หน่วยงานของท่าน ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ 2565 ถึงเดือนพฤษภาคม 2565 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 082 454 6922

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวปฐมพร บำเรอ
วัน เดือน ปี เกิด	21 มกราคม 2528
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2549 นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาการประชาสัมพันธ์ จากมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. 2553 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2564 การจัดการกีฬาและนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

