



การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์
A PRODUCTION OF PERFORMING ARTS ONLINE VIDEO FOR 21ST CENTURY SKILLS
A CASE STUDY OF THREE CULTURAL IDENTITY IN UTTARADIT PROVINCE

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A PRODUCTION OF PERFORMING ARTS ONLINE VIDEO FOR 21ST CENTURY SKILLS
A CASE STUDY OF THREE CULTURAL IDENTITY IN UTTARADIT PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี

ของ

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)
..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิ้น แพทยานนท์)

ชื่อเรื่อง	การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับทักษะการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัด อุตรดิตถ์
ผู้วิจัย	วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล อินทร์จันทร์

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองเรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ใช้กระบวนการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง 3.) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์และกรุงเทพมหานคร) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.) สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ 2.) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ 3.) แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าประสิทธิภาพสื่อ ค่าดัชนีประสิทธิผล ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองในจังหวัดอุตรดิตถ์นำเสนอแบ่งเป็น 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1.) วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน 2.) วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงต๊อบเต่า 3.) วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น โดยครอบคลุมเนื้อหาได้แก่ ประวัติความเป็นมา รูปแบบการแสดง การแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง การสืบทอด การเผยแพร่การแสดง และแหล่งท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์โรงเรียนอุตรดิตถ์ธฤณี มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 84.0/87.5 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.742 และความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับดีมาก และโรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 86.0/85.0 ค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.659 และความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : สื่อวีดิทัศน์, ศิลปะการแสดงพื้นเมือง, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

Title	A PRODUCTION OF PERFORMING ARTS ONLINE VIDEO FOR 21 ST CENTURY SKILLS A CASE STUDY OF THREE CULTURAL IDENTITY IN UTTARADIT PROVINCE
Author	WANISARA PERMUDOMSAP
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Rawiwan Wanwichai
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Noppadol Inchan

This research aims to develop education media for folk performing arts in three cultural identity communities in Uttaradit Province. The study follows an experimental research process on performing arts and has three specific objectives: 1.) developing education media that meets the 80/80 effectiveness criterion for folk performing arts, 2.) determining the effectiveness index of the online video for folk performing arts, and 3.) investigating student satisfaction with the education media. The experiment utilized random sampling and included schools in both Uttaradit and Bangkok provinces. The Instrument used were education media for folk performing arts in three cultural identity communities in Uttaradit Province, Article covered test, Performance assessment form. Data were collected and analyzed using Efficiency of education media for folk performing arts (/), The Effective Index: (E.I.), Mean, Percentage, Standard Deviation. The research findings present the development of education media for folk performing arts in three parts: part 1.) Lanna culture - Song Long Nan performance, part 2.) Lan Xang Culture - Tap Tao Show, and part 3.) Central Thai Culture - Canary

Keyword : Education Media, Folk Performing Art, Twenty-First-Century

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาเมตตาช่วยเหลือ และความเอาใจใส่อย่างดี ยิ่งตลอดจนการให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการปรับแก้ไขข้อบกพร่อง จากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญาานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์ จันทร ที่ได้ให้ความเมตตากรุณาเป็นที่ปรึกษาและให้ความช่วยเหลือชี้แนะแนวทางในสิ่งที่เป็น ประโยชน์ต่อการศึกษาและการทำปริญญาานิพนธ์นี้ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา รวมทั้งผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทย์ยานนท์ ที่กรุณาให้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่ผู้วิจัยในการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์และกรรมการบริหารหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขา ศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาท ความรู้ต่างๆให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณทุนการศึกษา 70 ปี 70 ทุน มศว คีนส์สู่สังคม จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ที่ทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ เพื่อนร่วมงานทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการรวบรวมข้อมูลในการ วิจัยครั้งนี้ รวมถึงความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยตลอดมา

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอโน้มรำลึกถึงพระคุณของบิดามารดาและครูอาจารย์ ที่อบรมสั่งสอนให้ ความรู้และเป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ขอบเขตการวิจัย	3
ขอบเขตด้านเนื้อหา	3
ขอบเขตด้านประชากร	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. การสร้างสื่อรายการวีดิทัศน์การศึกษา	8
1.1 ความหมายของสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา	9
1.2 กระบวนการผลิตรายการวีดิทัศน์การศึกษา.....	10
1.3 การหาคุณภาพและแนวทางการประเมินสื่อวีดิทัศน์	14
2. แนวคิดการสร้างสื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	15

2.1 การเรียนรู้และการสอนในศตวรรษที่ 21.....	15
2.2 สื่อเพื่อประกอบการเรียนการสอนในอดีตถึงปัจจุบัน.....	18
2.3 แนวทางการเลือกใช้สื่อการสอน.....	19
3. ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์	20
3.1 วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์	20
3.2 วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงละครพื้นบ้านต๊อบเต่า อำเภอน้ำปาด จังหวัดอุตรดิตถ์..	24
3.3 วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงกลองยาวนกขมิ้น อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์	26
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
4.1 งานวิจัยต่างประเทศ	28
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	31
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	31
ประชากร	31
กลุ่มตัวอย่าง.....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	31
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล	37
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	38
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	39
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	42
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	42
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	42

ส่วนที่ 1	ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง	42
ส่วนที่ 2	ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง51	
ส่วนที่ 3	ผลการศึกษาแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน	52
บทที่ 5	56
อภิปรายผล	56
ความมุ่งหมายของการวิจัย	56
ขอบเขตการวิจัย	56
ประชากร	56
กลุ่มตัวอย่าง	56
ตัวแปรที่ศึกษา	56
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	57
การเก็บรวบรวมข้อมูล	57
ขั้นเตรียมการทดลอง	57
ขั้นดำเนินการทดลอง	57
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล	58
สรุปผลการวิจัย	58
อภิปรายผลการวิจัย	61
ข้อเสนอแนะ	64
บรรณานุกรม	65
.....	67
ภาคผนวก	67
ภาคผนวก ก	68

ภาคผนวก ข	74
ภาคผนวก ค	113
ภาคผนวก จ	128
ประวัติผู้เขียน.....	131



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย 6

ภาพประกอบ 2 21st Century Student Outcome and Support Systems 17



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (โควิด 19) ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างในหลายมิติทั่วโลก รวมทั้งส่งผลกระทบต่อแวดวงการศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอน ปรับมาใช้ในการสอนทางไกลผ่านกลไกต่าง ๆ กลายเป็นแรงผลักดันบังคับให้เกิดการปรับตัวของบุคลากรทางการศึกษานำมาซึ่งเทคโนโลยีและนวัตกรรมรูปแบบการศึกษาที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 กำหนดไว้ว่า “ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ” (กระทรวงการศึกษาแห่งชาติ, 2553) จากบัญญัติที่เกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องพร้อมที่จะปรับตัว มีความรู้ความเข้าใจเตรียมความพร้อมกับการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน วิจารณ์ พานิช ได้เสนอแนวคิดว่าการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้อง “ก้าวข้ามสาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ (วิจารณ์ พานิช, 2554)

ปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง ผู้เรียนนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันมากที่สุด การนำเสนอเนื้อหาศิลปะการแสดงพื้นเมืองโดยหน่วยงานทางการศึกษาภาครัฐ เพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้เสริมในการเรียนการสอนได้รับความนิมอย่างแพร่หลาย แต่จากการสำรวจข้อมูลผู้วิจัยพบว่าสื่อวิถีทัศน์การศึกษาในรายวิชานาฏศิลป์ เนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นเมืองของแต่ละจังหวัดนั้น แหล่งข้อมูลยังมีจำนวนไม่มากนัก จินตวีร์ คล้ายสังข์ กล่าวว่า ในกรณีที่ผู้สอนต้องการออกแบบสื่อการเรียนการสอนใหม่เนื่องจากสื่อที่มีอยู่เดิมไม่สามารถนำมาใช้ได้ตรงและไม่สามารถดัดแปลงได้ และต้องการออกแบบหรือผลิตสื่อการสอนใหม่ มีขั้นตอนในการดำเนินการคือ การกำหนดวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนรายละเอียดต่างๆ ประกอบด้วย หลักการออกแบบสื่อพื้นฐาน หลักในการออกแบบเว็บไซต์ และหลักการมัลติมีเดีย เพื่อให้สื่อการสอนที่ออกแบบมานั้นมีประสิทธิภาพต่อการถ่ายทอดข้อมูล มีประสิทธิผลต่อผู้เรียน และมีสุนทรียภาพ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2560)

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับศิลปะการแสดงพื้นเมืองของแต่ละจังหวัด จังหวัดอุดรดิตถ์ มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ติดต่อกับสาธารณรัฐ ประชาธิปไตยประชาชนลาว จังหวัดแพร่ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก จึงก่อให้เกิดความ หลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะตน สุรพันธ์ เจริญทรัพย์ กล่าวว่ ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสามารถแบ่งออกเป็น 3 วัฒนธรรม ได้แก่ 1.) วัฒนธรรมล้านนา คือ การ แสดงซอล่องน่าน 2.) วัฒนธรรมล้านช้าง คือ การแสดงตับเต่า 3.) วัฒนธรรมไทยกลาง คือ การ แสดงรำกลองยาวนกขมิ้น ทั้งหมดนี้คือเสน่ห์ของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในจังหวัด อุดรดิตถ์ และได้รับคัดเลือกให้เป็นพื้นที่เป้าหมาย 1 ใน 9 จังหวัด จัดดำเนินโครงการชุมชน ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 9 เส้นทาง 8 วิทยารยธรรมไทย ตลอดจนมีการจัดงานมหกรรมฟื้นฟู เยียวาศิลปินพื้นบ้านอย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบรับกระทรวงวัฒนธรรมที่มีนโยบายยกระดับงาน ประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสืบสาน รักษาและต่อยอดงานวัฒนธรรม และศิลปะการแสดง พื้นเมืองภายในจังหวัดอุดรดิตถ์อย่างสม่ำเสมอ “ (สุรพันธ์ เจริญทรัพย์, 2565)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อวีดิ ทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ตามอัธยาศัยผ่าน การใช้อุปกรณ์เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น จัดการ เรียนรู้ผ่านเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอแบบสตรีมมิงออนไลน์ (YouTube) ซึ่งผู้เรียนสามารถทบทวน ความรู้ความเข้าใจได้ทุกที่ทุกเวลาเพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยผู้จัดทำการศึกษาประสิทธิภาพ ของสื่อวีดิทัศน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองให้ครอบคลุมทั้งเยาวชนในจังหวัดอุดรดิตถ์และ กรุงเทพมหานคร อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะการแสดงพื้นเมืองให้กับเยาวชนผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ และเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษาในการออกแบบพัฒนาสื่อการสอน ศิลปะการแสดงพื้นเมืองในรูปแบบโมเดลใหม่ที่สอดคล้องกับบริบทการศึกษาในปัจจุบัน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 4

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดง
พื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยนำเสนอ เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์
โดยมีขอบเขตเนื้อหา ดังนี้

1. แนะนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์ แบ่งเป็น 3 วัฒนธรรม ดังนี้
 - 1.1 วัฒนธรรมล้านนา คือ อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์
 - 1.2 วัฒนธรรมล้านช้าง คือ อำเภอปากท่า จังหวัดอุตรดิตถ์
 - 1.3 วัฒนธรรมไทยกลาง คือ อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์
 - 1.4 แหล่งการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมในชุมชน
2. นำเสนอเนื้อหาศิลปะการแสดงพื้นเมืองในประเด็นดังต่อไปนี้
 - 2.1 ประวัติความเป็นมาของการแสดง
 - 2.2 รูปแบบการแสดง
 - 2.3 การแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง
 - 2.4 การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง
 - 2.5 แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมในชุมชน

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จ.อุตรดิตถ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่
กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 546 คน และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา
กรุงเทพมหานคร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 643
คน ที่มีหน่วยตัวชี้วัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง ศิลปะการแสดง
พื้นเมือง เพื่อให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียนในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จ.อุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน และ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 10
คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

ตัวแปรตาม ได้แก่ 1. ค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ 2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียน 3. ผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ใช้ระยะเวลา 12 สัปดาห์ และการทดลองสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ใช้เวลาในการทำวิจัย 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 45 นาที

นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อวีดิทัศน์ หมายถึง รายการวีดิทัศน์การศึกษากึ่งสารคดี (Semi Documentary) เป็นรายการที่มีผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่เดินเรื่องพูดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการ ประกอบภาพแสดงเรื่องราวต่างๆ วันชัย แก้วดี (น.7, 2560)

สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ หมายถึง รายการรายการวีดิทัศน์การศึกษา ที่นำเสนอในรูปแบบสตรีมมิงออนไลน์บนเว็บไซต์ยูทูป (Youtube)

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หมายถึง การผลิตสื่อการสอนที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st-Century Skills) ในทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) โดยยึดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 โดเมน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ

ศิลปะการแสดงพื้นเมือง หมายถึง การละเล่นที่มีการแสดงการรำ มีเพลงดนตรีประกอบ ที่ได้วางเป็นแบบแผน และนิยมเล่นหรือถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนแพร่หลาย และเป็นศิลปะแห่งการรำที่มีทั้งรำ ระเบียบ หรือการละเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชนตามวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น

ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ หมายถึง ลักษณะทางภูมิศาสตร์ของจังหวัดอุตรดิตถ์ ที่มีเขตพื้นที่ติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จังหวัดแพร่ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์ จึงแบ่งเขตพื้นที่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดออกเป็น 3 วัฒนธรรม ดังนี้ 1.) วัฒนธรรมล้านนา 2.) วัฒนธรรมล้านช้าง 3.) วัฒนธรรมไทยกลาง

วัฒนธรรมล้านนา จังหวัดอุตรดิตถ์ หมายถึง อาณาเขตพื้นที่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมทางทิศเหนือของจังหวัดอุตรดิตถ์ มีเขตพื้นที่ติดต่อกับจังหวัดแพร่และลุ่มแม่น้ำ

น่าน ครอบคลุมพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอลับแล อำเภอเมือง และอำเภอท่าปลา ศิลปะการแสดงที่เป็นของวัฒนธรรมล้านนา คือ การแสดงซอล่องน่าน

วัฒนธรรมล้านช้าง จังหวัดอุตรดิตถ์ หมายถึง อาณาเขตพื้นที่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมทางทิศตะวันออกของจังหวัดอุตรดิตถ์ มีเขตพื้นที่ติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ครอบคลุมพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอบ้านโคก อำเภอปากท่า และอำเภอน้ำปาด ศิลปะการแสดงที่เป็นของวัฒนธรรมล้านช้าง คือ การแสดงตบเต่า

วัฒนธรรมไทยกลาง จังหวัดอุตรดิตถ์ หมายถึง อาณาเขตพื้นที่อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมทางทิศใต้ของจังหวัดอุตรดิตถ์ มีเขตพื้นที่ติดต่อกับจังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก ครอบคลุมพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอทองแสนขัน อำเภอตรอน อำเภอพิชัย และตำบลทุ่งยั้ง อำเภอลับแล ศิลปะการแสดงที่เป็นของวัฒนธรรมไทยกลาง คือ การแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น

ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ในการสร้างผลสัมฤทธิ์ให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ถึงระดับคะแนนที่คาดหวังจากการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ในการศึกษาครั้งนี้ตั้งเกณฑ์ประสิทธิภาพไว้ที่

80 ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

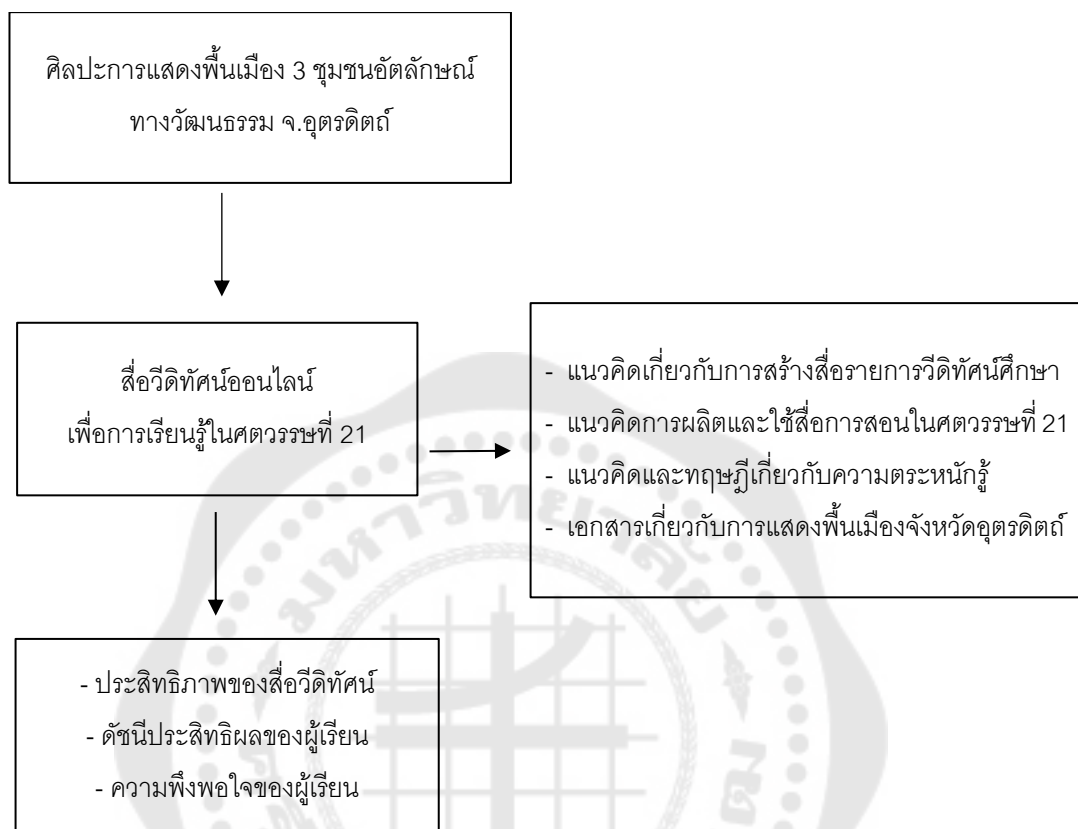
80 ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ซึ่งสามารถหาได้จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนทุกคนทำได้จากแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ค่าดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงความก้าวหน้าของนักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

แบบทดสอบวัดความรู้ หมายถึง แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกในทางที่ดีต่อการเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ วัดได้จากแบบทดสอบความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ มีค่าไม่น้อยกว่า .50
3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังใช้สื่อวีดิทัศน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ มีความพึงพอใจในการรับชมอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

1. การสร้างสื่อรายการวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา
 - 1.1 ความหมายของสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา
 - 1.2 กระบวนการผลิตรายการวีดิทัศน์การศึกษา
 - 1.3 การหาคุณภาพและแนวทางการประเมินสื่อวีดิทัศน์
2. การสร้างสื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 2.1 การเรียนรู้และการสอนในศตวรรษที่ 21
 - 2.2 การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอน
 - 2.3 สื่อเพื่อประกอบการเรียนการสอนในอดีตถึงปัจจุบัน
 - 2.4 แนวทางการเลือกใช้สื่อการสอน
3. ประวัติความเป็นมาศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จ.อุตรดิตถ์
 - 3.1 วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน อ.ท่าปลา จ.อุตรดิตถ์
 - 3.2 วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงละครพื้นบ้านต๊อบเต่า อ.น้ำปาด จ.อุตรดิตถ์
 - 3.3 วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงกลองยาวนักษัตร อ.ลับแล จ.อุตรดิตถ์
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยต่างประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยในประเทศ

1. การสร้างสื่อรายการวีดิทัศน์การศึกษา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษามาตรา 65 กำหนดไว้ว่า "ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ" (กระทรวงการศึกษาแห่งชาติ, 2553) จากบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับนโยบายการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนต้องพร้อมที่จะปรับตัว มีความรู้

ความเข้าใจ เตรียมความพร้อมกับการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาปรับใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน

วีดิทัศน์เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน ที่นิยมใช้ในการนำเสนอเนื้อหาได้ทั้งทฤษฎี และปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาที่สื่อให้เห็นถึงความต่อเนื่องในการปฏิบัติงาน จึงทำให้เกิดการรับรู้และเรียนรู้มีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อการศึกษาย่างยิ่ง

1.1 ความหมายของสื่อวีดิทัศน์เพื่อการศึกษา

วีดิทัศน์เพื่อการศึกษา หมายถึง การสื่อสารความรู้ถ่ายทอดผ่านวีดิทัศน์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย คือ ครูและนักเรียน วีดิทัศน์เพื่อศึกษามีขั้นตอนการผลิตเหมือนรายการวีดิทัศน์ทั่วไป แตกต่างที่รายละเอียดเนื้อหาในวีดิทัศน์ที่รายละเอียดต้องถูกต้อง น่าเชื่อถือ และถ่ายทอดหรือสื่อสารความรู้ต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หลักที่ผู้สอนตั้งเอาไว้ สื่อ (Media) ได้ให้ความหมายว่า สื่อคือตัวกลางที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะต่างๆ หลากหลายรูปแบบ โดยการถ่ายทอดจากผู้ส่งไปยังผู้รับ เพื่อความเข้าใจความหมายในการเรียนการสอนไปในทิศทางเดียวกัน สื่อที่ใช้เป็นตัวกลางในกระบวนการยังช่วยสื่อความหมายระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ยกตัวอย่างที่เรียกกันโดยทั่วไป เช่น สื่อการเรียนการสอน (Instructional Media or Teaching Media) สื่อการศึกษา (Educational Media) อุปกรณ์ช่วยสอน (Teaching Aids) เป็นต้น ซึ่งปัจจุบันนักศึกษานิยมนำสื่อการสอนชนิดต่างๆ จำกัดคำว่า “เทคโนโลยีทางการศึกษา” (Educational) หมายถึง การนำเอาวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างมีระบบในระบบการศึกษา เพื่อช่วยส่งเสริมและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน เป็นตัวช่วยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิดานันท์ มลิทอง (2543) กล่าวว่า ราชบัณฑิตยสถานได้นิยามคำว่า “วีดิทัศน์” โดยแบ่งเป็นวัสดุ กล่าวคือ แถบวีดิทัศน์และอุปกรณ์เครื่องเล่นวีดิทัศน์ แถบวีดิทัศน์เป็นวัสดุที่ผู้ใช้วีดิทัศน์สามารถใช้บันทึกภาพและเสียงได้พร้อมกันในรูปแบบของคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า และสามารถลบและบันทึกใหม่ได้ตามความต้องการของผู้ใช้ นอกจากนี้ยังกล่าวถึงการใช้วีดิทัศน์เพื่อให้ความรู้ในการศึกษาและใช้ในการสอนโดยตรง ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนทั้งผู้เรียนและผู้สอนสามารถใช้วีดิทัศน์จากแหล่งอื่น นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนสามารถเลือกคุณภาพที่ต้องการด้วยการบังคับแถบเทปให้เลื่อนเดินหน้า ถอยหลัง ดูภาพซ้ำหรือหยุดดูเฉพาะภาพได้ตามความต้องการ และยังได้กล่าวถึงจุดเด่นของวีดิทัศน์ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. สามารถนำสื่อวีดิทัศน์มาใช้กับการเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมากและผู้สอนมีข้อจำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถเผยแพร่ภาพและเสียงไปตามห้องเรียนต่างๆได้อย่างไร้ขีดจำกัด และเหมาะกับการเรียนในยุคอินเทอร์เน็ตที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ที่บ้านได้ด้วยตนเอง

2. สามารถนำสื่อวีดิทัศน์หลายอย่างมาใช้รวมกันได้สะดวกในรูปแบบสื่อประสม

3. สื่อวีดิทัศน์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนได้โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางที่มีความรู้ความสามารถในเรื่องนั้นๆ หรือผู้ที่มีความสามารถพิเศษในแต่ละรายวิชามาสอนโดยใช้วีดิทัศน์ได้

4. สามารถสาธิตได้ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนเห็นสิ่งที่ต้องการเน้น โดยใช้เทคนิคถ่ายใกล้ (Close up)

5. ช่วยปรับเทคนิคการสอนของบุคลากรทางการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

6. เป็นสื่อวีดิทัศน์ที่สามารถอธิบายในเรื่องที่มีความเข้าใจยาก และอธิบายให้เห็นภาพได้ชัดเจน เข้าใจง่าย ช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนสะดวกรวดเร็วและทันสมัย

สุรียา เพพิณ และคณะ (2558) กล่าวว่า สื่อวีดิทัศน์ในการเรียนการสอนเป็นสื่อที่มีความสามารถนำเสนอได้ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงบรรยายประกอบ กราฟฟิก ไปพร้อมๆกัน ช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดี อีกทั้งผู้เรียนสามารถรับชมได้ทุกเวลาตามความต้องการ โดยสามารถเลื่อนลำดับภาพ เดินหน้า ถอยหลังสื่อวีดิทัศน์ในสื่อวีดิทัศน์เพื่อทบทวนได้ด้วยตนเอง ไม่จำกัดเวลาและสถานที่

1.2 กระบวนการผลิตรายการวีดิทัศน์การศึกษา

การสร้างสื่อการเรียนรู้อินรูปแบบรายการวีดิทัศน์การศึกษา ผู้ผลิตควรเริ่มต้นจากการวางแผนขั้นตอนในการสร้างสื่ออย่างเป็นระบบ วิชา อุดมฉันท (2544) ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานในการวางแผนผลิตรายการวีดิทัศน์ไว้ ดังนี้

1.2.1 หลักการพื้นฐานในการวางแผนผลิต

1.2.1.1 WHY (ทำไมต้องผลิต) เพื่อตอบวัตถุประสงค์ที่ผู้ผลิตต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้ชม ช่วยจำกัดขอบเขตของเนื้อหาให้แคบลงและตรงประเด็น เช่น ผลิตเพื่อการสอน (รายการเพื่อการศึกษา) ผลิตเพื่อแจ้งข่าว (รายการข่าว) ผลิตเพื่อความบันเทิง (รายการบันเทิง) เป็นต้น

1.2.1.2 WHO (ผลิตเพื่อใคร) เพื่อการนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอนให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ผู้ผลิตต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมให้ชัดเจน เพื่อผลิตรายการให้สอดคล้องกับช่วงอายุ เช่น ช่วงอายุของนักเรียน ผู้ใหญ่ บุคคลทั่วไป เป็นต้น

1.2.1.3 WHAT (ผลิตเรื่องอะไร) กำหนดประเด็นเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น เนื้อหาเพื่อแจ้งข่าวสาร เนื้อหาเพื่อความบันเทิง เป็นต้น

1.2.1.4 HOW (รูปแบบการผลิตเป็นอย่างไร) รูปแบบรายการคือวิธีการสื่อสารเนื้อหาไปสู่กลุ่มเป้าหมาย ผู้ผลิตต้องเลือกรูปแบบรายการให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและสอดคล้องกับเนื้อหา เช่น รูปแบบการอ่านรายงาน (Announcing) รูปแบบการสนทนา (Dialogue) รูปแบบสารคดี (Documentary) รูปแบบละคร (Drama)

เมื่อผู้ผลิตวางแผนตามขั้นตอนครบทั้ง 4 ประเด็น จากนั้นดำเนินการออกแบบแผนการผลิตรายการวิทยุทัศนศึกษาโดยการสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) สมรักษ์ ปริยะวาที (2560) สตอรี่บอร์ด คือ ชุดภาพวาด ข้อความก่อนการแสดงผลในรายการวิทยุทัศนศึกษา เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับผู้ผลิตในการกำหนดแนวทางการเล่าเรื่อง ลำดับเนื้อเรื่อง มุมกล้องสถานที่ เวลา กล่าวได้ว่าบทบาทหลักของสตอรี่บอร์ดคือการถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อมีผู้อ่านสตอรี่บอร์ดแล้วสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวที่น่าเสนอได้ทันทีตั้งแต่ต้นจนจบ

1.2.2 ประโยชน์ของการเขียนสตอรี่บอร์ดมีดังนี้

1.2.2.1 ชี้นำเสนอความคิดถ่ายทอดออกมาให้ผู้อื่นได้เห็นภาพความคิดอย่างชัดเจน

1.2.2.2 ช่วยระดมความคิด ถ่ายทอดแสดงงานออกมาให้เห็นพล็อตการพัฒนาตั้งแต่ต้นจนจบ

1.2.2.3 ช่วยให้เกิดความต่อเนื่องของเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบตามที่ผู้ผลิตคิดไว้

1.2.2.4 ช่วยให้เห็นปริมาณงาน สิ่งที่ต้องจัดเตรียม สิ่งที่ต้องทำได้ชัดเจน เช่น บทพูด เสียงบรรยายประกอบ ฉาก พิธีกร ผู้ให้สัมภาษณ์ เป็นต้น

1.2.2.5 ช่วยให้ทีมงานหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเห็นภาพของเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น

1.2.3 ขั้นตอนการเขียนสตอรี่บอร์ด

1.2.3.1 คิดโครงเรื่องหลัก ประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) ฉาก (Scene) เนื้อเรื่อง (Synopsis) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ในรูปแบบรายการหมายถึง พิธีกร และผู้ให้สัมภาษณ์ และบทสนทนา (Dialogue)

1.2.3.2 ลำดับเหตุการณ์ ในการดำเนินรายการตั้งแต่ต้นจนจบ ต้องเป็นเหตุผลซึ่งกันและกัน ความซับซ้อนที่พอเหมาะของเนื้อหา ทำให้น่าสนใจและน่าติดตามการลำดับเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนทำให้ง่ายต่อความเข้าใจ ชวนให้ติดตามดูจนจบ

1.2.3.3 แต่งบท เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือเขียนสตอรี่บอร์ด โดยเขียนความคิด บทพูดที่จะใช้ในรายการวิดีโอทัศนศึกษาออกมาโดยละเอียดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

1.2.4 ส่วนประกอบของแบบฟอร์มสตอรี่บอร์ด

1.2.4.1 Title (ชื่อเรื่อง) การบอกประเด็นหลักของเรื่องและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องตั้งชื่อให้กระชับได้ใจความ และมีคีย์เวิร์ดอยู่ในชื่อเรื่อง มีข้อแนะนำดังนี้

- ตั้งชื่อเรื่องแบบเข้าใจง่าย เช่น แนวทางการเตรียมตัวเข้าชมหาล้างแบบง่ายๆ
- ใช้คำที่มีพลังเรียกร้องความสนใจ เช่น เคล็ดไม่ลับ แนวทาง บทเรียนเทคนิค สูตรลับ ฟรี ไม่น่าเชื่อ เป็นต้น

- ใช้ตัวเลขเข้าช่วย เช่น 1 วันของฉันในเมืองลับแล เป็นต้น
- ตั้งชื่อเรื่องด้วยคำถามเพื่อกระตุ้นให้คนอยากรู้ เช่น ทำไม เมื่อไหร่ เป็นต้น ยกตัวอย่างชื่อเรื่อง เช่น “ทำไมจังหวัดอุตรดิตถ์ถึงได้ชื่อว่าเป็นเมืองงาม 3 วัฒนธรรม”

- ใช้คำเชิงปฏิเสธช่วยสะกิดใจและดึงดูดผู้อ่านได้เป็นอย่างดี เช่น ห้าม หยุดอย่า ไม่ เช่น “เมืองลับในตำนานที่ไม่ลับอีกต่อไป” เป็นต้น

1.2.4.2 Name of creator ชื่อผู้เขียนสตอรี่บอร์ด

1.2.4.3 Scene การวาดภาพนิ่งหรือเขียนข้อความบรรยายในกรอบแสดงเรื่องราวที่ปรากฏในแต่ละฉากและแต่ละหน้าจอ

1.2.4.4 Dialogue บทสนทนาที่ใช้ในการพูดคุยกัน กำหนดกรอบของคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และเนื้อหาบทพูดในการบรรยายประกอบ

1.2.4.5 Shot ลักษณะภาพที่เกิดจากการวาดภาพหรือมุมกล้องถ่ายภาพ (Camera Angle Shots) ดังนี้

- ภาพระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นการนำเสนอภาพในระดับปกติทั่วไป

- ภาพระดับมุมสูง (High Level Shot) เป็นการนำเสนอภาพมุมสูง เพื่อต้องการให้เห็นความลึกและระยะทางไกล ถ้าเป็นมุมที่สูงมากลงมาเรียกว่า Bird's Eyes View ซึ่งมีผลทางจิตวิทยา คือ สิ่งที่ถูกถ่ายทำจะถูกลดความสำคัญ เน้นความรู้สึกอ่อนแอ ไม่มีพลังหวาดกลัว ด้อย ถูกครอบงำด้วยสภาพแวดล้อมรอบๆตัว

- ภาพระดับมุมต่ำ (Low Level Shot) เป็นการนำเสนอภาพมุมต่ำ ใช้เป็นภาพแทนสายตาผู้แสดง หรือต้องการให้เห็นภาพในมุมแปลก ซึ่งมีผลทางจิตวิทยาคือ สิ่งที่ถูกถ่ายจะดูมีพลัง เข้มแข็ง สง่างาม น่าเกรงขาม มีอิทธิพลสามารถควบคุมสภาพแวดล้อมได้

- ภาพข้ามไหล่ (Over Shoulder Shot) เป็นการนำเสนอภาพที่ถ่ายข้ามไหล่ด้านหลังอีกคนหนึ่งเป็นฉากหน้า และเห็นหน้าผู้สนทนาฝั่งตรงกันข้าม

- ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot: ELS) เป็นภาพในระยะที่อยู่ไกลมาก เพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรอบของสถานที่และสิ่งแวดล้อม ไม่มีการเน้นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

- ภาพระยะไกล (Long Shot: LS) เป็นภาพวัตถุระยะไกล เพื่อแสดงที่ตั้งหรือส่วนประกอบในฉาก หรือแสดงสัดส่วนของขนาดวัตถุเปรียบเทียบกับส่วนประกอบอื่นๆในฉาก เช่น ภาพเต็มตัว

- ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot: MLS) เป็นภาพวัตถุในระยะไกลแสดงให้เห็นรายละเอียดของวัตถุ

- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot: MS) เป็นภาพวัตถุในระยะปานกลางเพื่อตัดฉากหลังและรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก ให้เห็นภาพที่ใหญ่กว่าเดิม เช่น ขนาดภาพครึ่งตัว

- ภาพระยะปานกลางใกล้ (Medium Close Up Shot: MCU) เป็นภาพวัตถุในระยะปานกลางที่เน้นรายละเอียดของวัตถุให้เข้าใกล้มาอีก

- ภาพระยะใกล้ (Close Up Shot: CU) เป็นภาพระยะใกล้เพื่อเน้นวัตถุหรือบางส่วน ขจัดสิ่งอื่นที่ไม่ต้องการแสดงออกไป ขยายให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของวัตถุให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น ขนาดภาพครึ่งหน้าอก

- ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up Shot: ECU) เป็นภาพที่เน้นให้เห็นส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุอย่างชัดเจน เช่น นัยน์ตา เพื่อแสดงอารมณ์ของผู้ที่อยู่ในภาพ

1.2.4.6 Transition คือการใส่เทคนิคพิเศษเชื่อมต่อระหว่างการเปลี่ยนภาพหนึ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น

- Fade in/out คล้ายกับการ Dissolve เป็นการเปลี่ยนแปลงภาพเป็นสีดำเข้มแล้วเลื่อนหายไปปรากฏขึ้นมาเป็นภาพใหม่ที่เรียกว่า Fade in และในทางกลับกันภาพที่ปรากฏขึ้นมาแล้วค่อยๆเลื่อนหายไปเรียกว่า Fade out

- Pan left/right คือการกวาดภาพจากจุดหนึ่งในฉากไปยังอีกจุดหนึ่ง เช่น จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย เรียกกันว่า Pan left/Pan right

- Zoom in/out เป็นการเคลื่อนที่เข้าไปใกล้ หรือเลื่อนออกห่างจากวัตถุ

- Tilt up/down เป็นการเคลื่อนไหวขึ้นหรือลงไปตามรูปหรือวัตถุ เช่น จากด้านบนสู่ด้านล่าง จากด้านล่างขึ้นสู่ด้านบน
- Wipe up/down เป็นการเปลี่ยนภาพสองภาพในแนวนอน จากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย
- Push up/down เป็นการเปลี่ยนภาพสองภาพในแนวตั้ง จากบนลงล่าง จากล่างขึ้นบน
- Split out/in เป็นการเปลี่ยนภาพแยกออกจากกัน แล้วปรากฏภาพใหม่ขึ้นมา
- Jump Cut เป็นการตัดภาพอย่างรวดเร็ว จากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง

1.2.5 กระบวนการผลิตรายการผลิตรายการวิทยุทัศน์การศึกษา

สามารถแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน หรือเรียกอีกอย่างว่ากระบวนการตามหลัก 4P ดังนี้

1.2.5.1 Pre-Production คือ กระบวนการก่อนการถ่ายทำ เป็นขั้นตอนการเตรียมการก่อนการผลิตในเรื่องของการประชุม วางแผนการถ่ายทำ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล การทำบทโทรทัศน์ การทำ Story Board คัดเลือกตัวแสดง กำหนดรูปแบบการถ่ายทำ การเตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำ ประสานงานการถ่ายทำ กำหนดตารางงาน ระยะเวลาการผลิต กำหนดงบประมาณ การส่งมอบงาน

1.2.5.2 Production คือ กระบวนการถ่ายทำ คือ การบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการบันทึกเสียง เพื่อให้ได้เนื้อเรื่อง (Footage) สำหรับการผลิตวิทยุทัศน์การศึกษา เช่น การถ่ายทำในสตูดิโอ (Studio Room) หรือ การถ่ายทำภาคสนาม (In Field) เป็นต้น

1.2.5.3 Post Production คือ กระบวนการหลังการถ่ายทำเสร็จสิ้น ดำเนินการตัดต่อภาพและเสียง องค์ประกอบเสริมด้านเทคนิคอื่นๆ เช่น การใส่เสียงประกอบ (Sound FX) การใช้เทคนิคพิเศษ การตัดต่อแก้ไขภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและไฟล์เสียง ดำเนินการตัดต่อเนื้อเรื่อง (Footage) ตามสตอรี่บอร์ด (Storyboard) หรือแผนการผลิตสื่อ (Fully Script) ที่ได้จัดทำไว้ให้อยู่ในระยะเวลาที่เหมาะสมตามแผน

1.2.5.4 Presentation คือ กระบวนการนำเสนอและเผยแพร่ เช่น การเผยแพร่ในองค์กร การสัมมนา การฝึกอบรม และการเผยแพร่สู่สาธารณะ เช่น การเผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต สามารถรับชมได้ตลอดเวลาผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

1.3 การหาคุณภาพและแนวทางการประเมินสื่อวิทยุทัศน์

สมัคร อยุ่ลง (2556) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนการสอนคือกระบวนการหาประสิทธิภาพของสื่อว่าตรงตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของการเรียนที่กำหนดไว้

หรือไม่ และดำเนินการประเมินเพื่อหาจุดบกพร่องจากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนการนำไปใช้ในการเรียนการสอน ช่วยให้ประสิทธิภาพการสอนเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต (2528) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน คือการกำหนดเกณฑ์มาตรฐาน 90/90 เช่นเดียวกันกับการหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนโปรแกรมหรือโมดูล ซึ่งกล่าวว่าผลลัพธ์ของชุดประสิทธิภาพชุดบทเรียน E1/E2 คือผลการประเมินโดยคำนวณเป็นค่าร้อยละหลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมหลังเรียน เรียกว่า E1 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์คิดเป็นร้อยละหลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมระหว่างเรียน เรียกว่า E2

บุญชม ศรีสะอาด (2545) กล่าวว่า การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน เป็นการประเมินที่มีความเที่ยงตรงถึงคุณภาพและคุณค่า โดยจะวัดจากผลการเรียนรู้ของผู้เรียน จำแนกเป็น 2 วิธี ได้แก่ 1.) กำหนดเกณฑ์มาตรฐานโดยใช้เป็นเกณฑ์ขั้นต่ำ เช่น เกณฑ์ 80/80 หรือ 90/90 2.) ไม่กำหนดเกณฑ์มาตรฐานไว้ล่วงหน้า แต่ใช้วิธีการพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังใช้สื่อการสอน จากนั้นเปรียบเทียบว่าผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยสื่อการสอนสูงขึ้น หรือมีความแตกต่างอย่างไร โดยใช้สถิติทดสอบ T-Test

จากแนวทางในการหาค่าประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน สามารถนำหลักการดังกล่าวมาใช้ในการหาคุณภาพและประสิทธิภาพของรายการวิทยุทัศน์เพื่อการศึกษาได้ โดยเลือกวิธีการและเกณฑ์การวัดประเมินจากรูปแบบของสื่อ หรือกลุ่มตัวอย่างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

2. แนวคิดการสร้างสื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2.1 การเรียนรู้และการสอนในศตวรรษที่ 21

เมื่อก้าวถึงการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 อาจให้คำนิยามได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ทักษะในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (21st Century Skills) ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียน ครูต้องฝึกฝนพัฒนาตนเองในการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และสามารถออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวก (Facilitate) ในการเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้จากการเรียนแบบลงมือทำ วิจารณ์ พานิช (2554) กล่าวว่า ถ้าถามว่าเครื่องมืออะไรบ้างที่สำคัญต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก. อินเทอร์เน็ต ข. ปากกาและกระดาษ ค. โทรศัพท์มือถือ ง. เกมการศึกษา จ. การทดสอบ ฉ. ครูเพื่อศิษย์ ช.ทุนสนับสนุนการศึกษา ซ. พ่อแม่ที่รักลูก ฉ. ถูกทุกข้อ คำตอบคือ ถูกทุกข้อแต่ตกไป 2 ข้อ คือ คำถาม (โจทย์-Question) และกระบวนการไปสู่คำตอบกับปัญหา (Problem) และการสร้างแนวทางที่หลากหลายไปสู่การแก้ปัญหา นั้น เพราะเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของการเรียนรู้ และการสอนใน

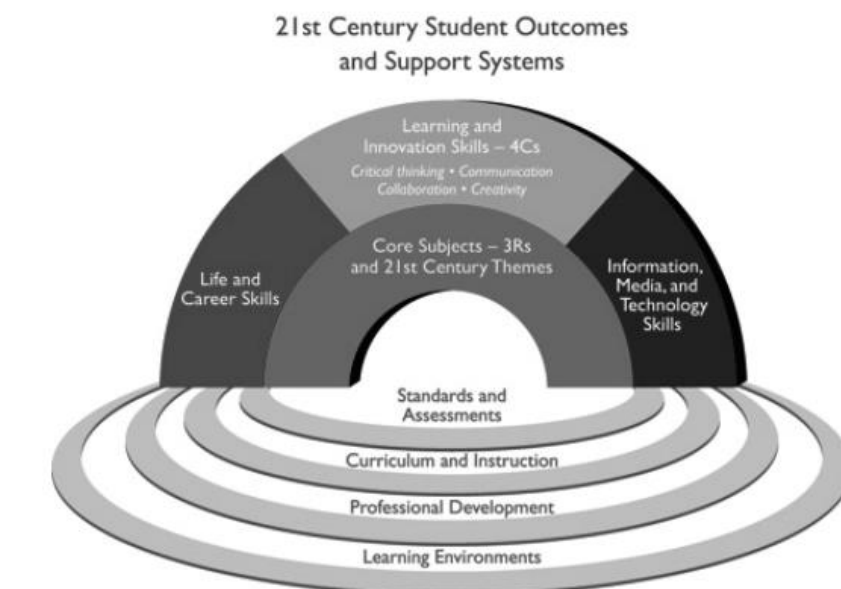
ศตวรรษที่ 21 คือ "คำถามกับปัญหา" การเรียนรู้แบบใช้การตั้งคำถามเป็นหลักเรียกว่า Inquiry-Based Learning หรือ IBL การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลักเรียกว่า Project-Based Learning การเรียนรู้แบบนี้เหล่านี้แหละที่ครูเพื่อศิษย์ต้องฝึกฝนตนเองให้เป็นโค้ช หรือผู้อำนวยการเรียนรู้ (Learning Facilitator) โดยต้องเลิกเป็นผู้สอน แต่เป็นผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียน

ครูเพื่อศิษย์ต้องฝึกเป็นนักตั้งคำถาม และนักตั้งปัญหาเพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ และที่สำคัญต้องไม่ตั้งเป้าว่า ต้องได้คำตอบที่ถูก ใครที่ตอบผิดถือว่าใช้ไม่ได้ การเดินทางจากคำตอบที่ผิดไปสู่คำตอบที่ถูกต้องคือ การเรียนรู้ ครูเพื่อศิษย์ต้องยึดการเรียนรู้ของศิษย์เป็นพระเจ้าหรือเป้าหมายของชีวิต (วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 หน้าที่ 67-68) (วิจารณ์ พานิช 2554)

ถ้ามองในมุมของการศึกษาสามารถสำหรับสื่อใหม่นั้นสามารถลำดับได้ดังนี้จะพบว่า สมัยแรกเริ่มของสื่อใหม่นั้น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction: CAI) เข้ามามีบทบาทสำคัญอันเนื่องให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามยังมีข้อจำกัดว่าบทเรียนดังกล่าว เข้าถึงได้เพียงช่องทางเดียวคือคอมพิวเตอร์ ดังนั้นต่อมาจึงมีความพยายามที่จะพัฒนาบทเรียนสำหรับผู้เรียนในวงกว้าง โปรแกรมการเรียนผ่านเว็บ (Web-Based Instruction: WBI) จึงได้ถือกำเนิดขึ้น ในยุคแรกบทเรียนดังกล่าวอยู่ในรูปแบบของการสื่อสารทางเดียว (One-way Communication) ตอบโจทย์ในเรื่องของการพัฒนาในวงกว้าง มีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นในระดับของผู้เรียนกับบทเรียน หากแต่ยังขาดในเรื่องของปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วยตนเองและกับผู้สอน หลังจากนั้นในปี 1980 โปรแกรมการเรียนผ่านเว็บเริ่มพัฒนาในด้านของปฏิสัมพันธ์ โดยเน้นการติดต่อสองทางระหว่างผู้สอนกับนักเรียน และผู้เรียนกับการเรียนด้วยตนเอง (Two-way Communication) ซึ่งเชื่อว่าจะเอื้อต่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้นของผู้เรียน ดังจะเห็นได้ว่าในปี 1990 ถึงปัจจุบัน การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Learner construct their own knowledge) โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สื่อเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ตลอดจนโซเชียลมีเดียเว็บแอปพลิเคชัน (Social Web Application) ผ่าน Cloud Based Technology

การเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านวิทยาการ สังคม เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การเตรียมคนที่มีทักษะและความสามารถในการปรับตัวให้มีคุณลักษณะสำคัญในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างรู้เท่าทัน โดยผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้และสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นได้ สื่อสารและสร้างสรรค์ให้เกิดผลที่ต้องการได้ สามารถพัฒนาความสามารถของตัวเองได้อย่างเต็มที่ เก่งที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีของตัวเองอย่างดีที่สุด สามารถชี้แนะตัวเองในเรื่องการเรียนรู้ให้ได้ ลึกซึ้งในการคิดและประเมิน

สื่อความได้ดีและสร้างสรรค์ได้ สร้างของใหม่ได้ สื่อความข้ามพรมแดน คิดนอกกรอบและสามารถเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามได้อีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2555) จากแนวคิดดังกล่าว บทบาทผู้เรียนจากการเรียนด้วยวิธีการรับ (Passive Learning) Schrumand Lewin (2009) ได้นำเสนอการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยความรู้และทักษะ 4 ด้าน ดังนี้



ภาพประกอบ 2 21st Century Student Outcome and Support Systems

ที่มา: Partnership for 21st Century Learning (P21), 2009

สรุปได้ว่า ความท้าทายของผู้สอนหรือนักออกแบบการเรียนการสอนจึงอยู่ที่ว่าสามารถผสมผสานเทคโนโลยีทางการศึกษา เพื่อพัฒนาทั้งในส่วนของความรู้ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 4 หลัก ได้แก่ 1.) วิชาชีพลึก (Core Subjects) 2.) ทักษะอาชีพและทักษะชีวิต (Life and Career Skills) 3.) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) 4.) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ให้สอดคล้องกับโดเมนการเรียนรู้ 3 โดเมน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และทักษะได้อย่างไร เพื่อให้การออกแบบการเรียนการสอนมีระบบ และส่งผลต่อประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งโดเมนการเรียนรู้ 3 โดเมน หรือจุดมุ่งหมายทางการศึกษา 3 มิติ (Three Domains of Taxonomy) ได้แก่ 1. ด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) 2. ด้านจิตใจหรืออารมณ์ (Affective Domain) 3. ด้านทักษะหรือการกระทำ (Psychomotor Domain)

2.2 สื่อเพื่อประกอบการเรียนการสอนในอดีตถึงปัจจุบัน

จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2560) ได้แบ่งประเภทของสื่อการสอนในช่วงปี 1970-ปัจจุบัน แบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลักๆ ได้ดังนี้

2.2.1 สื่อพื้นฐาน จะครอบคลุมสื่อประเภทต่างๆที่เอื้อต่อการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ ภาพ/เสียง วิดีโอ ตลอดจนสื่อในรูปแบบของสิ่งของ ทั้งของจริงและของเลียนแบบ โดยพิจารณาในส่วนของอุปกรณ์จะครอบคลุมเครื่องฉาย ได้แก่ แผ่นโปร่งใส สไลด์ และฟิล์มภาพยนตร์ เครื่องเสียง เช่น วิทยุ และลำโพง ตลอดจนอุปกรณ์ในการรับและบันทึกเสียง เครื่องแปลง/ถ่ายถอด ทอดสัญญาณ เช่น กล้องโทรทัศน์ เครื่องวิซวลไลเซอร์ และเครื่อง โพรเจกเตอร์

2.2.2 สื่อใหม่ หรือสื่อดิจิทัล จะเกิดขึ้นในปี 1970 โดยสื่อใหม่มีคุณลักษณะ สำคัญ 3 ประการ ดังนี้

- การบูรณาการระหว่างสื่อประเภทต่างๆเข้ามาอยู่ในสื่อเดียวกันได้ หรือ เรียกว่าการหลอมรวมสื่อ

- การมีปฏิสัมพันธ์โดยสามารถกำหนดปฏิสัมพันธ์ไว้ได้ 3 มิติ ได้แก่

1.) มิติด้านทิศทาง คือ การสื่อสารหลายทางหรือสองทาง) 2.) มิติด้านเวลา คือ ความพร้อมเพรียงกัน 3.) มิติด้านพฤติกรรม คือ การควบคุมโดยผู้มีปฏิสัมพันธ์

- การใช้รหัสดิจิทัล ซึ่งเป็นคุณลักษณะเชิงเทคนิค และมีอิทธิพลต่อการ ออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบเลขฐานสอง อันจะช่วยให้สื่อต่างๆ สามารถบูรณาการร่วมกันได้

สรุปได้ว่าสื่อใหม่หรือสื่อดิจิทัลนั้น จะเน้นการใช้งานร่วมกันของข้อมูลหลากหลาย รูปแบบเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นข้อความดิจิทัล ภาพดิจิทัล เสียงดิจิทัล ดิจิทัลวิดีโอ โดยนำมาเสนอ ร่วมกันและสั่งการด้วยคำสั่งคอมพิวเตอร์ วิวัฒนาการของสื่อใหม่ที่ได้ชัดคือ การเข้าถึงและการเผยแพร่ไปสู่วงกว้าง

หัวข้อ :	
วันที่ผลิต :	
ผู้จัดทำ :	
ประเภทหนังสือ :	
การออกแบบหน้าจอ	
รายละเอียดกราฟิก :	รายละเอียดคำบรรยาย :
รายละเอียดเพิ่มเติมอื่นๆ	

ภาพประกอบ 3 ตารางการผลิตสื่อการสอน

ที่มา: การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดย จินตวิทย์ คล้ายสังข์

2.3 แนวทางการเลือกใช้สื่อการสอน

2.3.1 การเลือกใช้สื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว สื่อการสอนที่มีอยู่แล้วจะเน้นสื่อที่นิยมอย่างแพร่หลาย จินตวิทย์ คล้ายสังข์ (2560) ได้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.3.1.1 สื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) เพื่อเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่แนะนำ เช่น Facebook page และ Facebook Group เป็นต้น

2.3.1.2 เว็บแอปพลิเคชัน (Wed Application) เพื่อการประยุกต์ใช้ เช่น Google Docs, Google Drawing, Google Spreadsheet และ Google Presentation เป็นต้น

2.3.2 การผลิตสื่อการเรียนการสอนใหม่ จะเน้นเครื่องมือ 2 กลุ่ม ได้แก่

2.3.2.1 เครื่องมือในการปรับแต่งภาพ เสียง และวิดีโอ (Education Media Editing tools) จะเน้นโปรแกรมที่ไม่มีลิขสิทธิ์ (freeware) เช่น PhotoScape (ปรับแต่งภาพ), Audacity (ปรับแต่งเสียง), Track Ax PC ปรับแต่งวิดีโอ เป็นต้น

2.3.2.2 เครื่องมือในการผลิตสื่อการเรียนการสอน (Education Media Production tools) แบ่งได้ดังนี้

- สื่อสิ่งพิมพ์ดั้งเดิม เช่น MS Publisher เป็นต้น

- สื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Digital Publishing) ได้แก่ Flipping Book, Flipping Soft เป็นต้น

- สื่อสตรีมมิงวิดีโอแบบมีปฏิสัมพันธ์ เช่น YouTube เป็นต้น

- สื่อมัลติมีเดียแบบสลาต เช่น Cam Studio เป็นต้น

การแบ่งปันวิดีโอให้ผู้เรียนและบุคคลทั่วไปรับชม และผู้ชมยังสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิดีโอ นั้น และนำไปแบ่งปันต่อได้อีกด้วย ผ่านโปรแกรมสตรีมมิงออนไลน์ YouTube สามารถเป็นเครื่องมือทางปัญญา ประเภทเครื่องมือสร้างงานนำเสนอ เพื่อสร้างความรู้ระดับสูง (วิเคราะห์ ประเมินค่า สร้างสรรค์) ได้เป็นอย่างดี และได้กล่าวถึงการใช้งาน YouTube (จินตวิรัคคล้ายสังข์, 2560) มีขั้นตอนดังนี้ 1.) การสมัครสมาชิกและลงชื่อเข้าใช้งาน 2.) การดาวน์โหลดวิดีโอ 3.) การใส่ข้อความ เสียงบรรยาย และเทคนิคพิเศษ 4.) การสร้างจุดเชื่อมโยง 5.) การสร้างช่อง (Chanel) 6.) การแบ่งปันวิดีโอ (Share)

3. ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

การวิจัยครั้งนี้นำเสนอเนื้อหาเรื่องศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ซึ่งประกอบไปด้วย ดังนี้

3.1 วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน อำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์

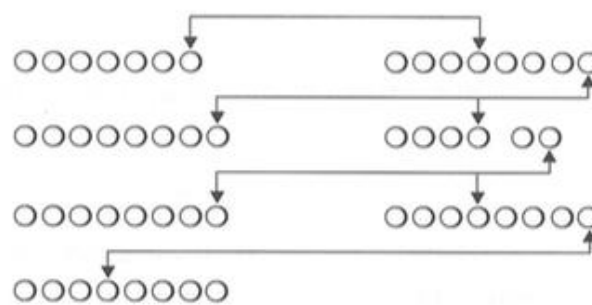
3.1.1 ความเป็นมาของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ภาณุรังษี เดือนไฉ่ (2559:145-146) กล่าวว่า "ซอล่องน่าน" มีความเกี่ยวเนื่องกับประวัติศาสตร์เมืองน่าน เมื่อครั้งเมืองน่านมีฐานะเป็นนครรัฐอิสระในสมัยพญาภรรณเมือง เจ้าผู้ครองนครน่านองค์ที่ 6 แห่งราชวงศ์ภูคา ซึ่งนครน่าน ณ ที่ตั้งวรรณคร (เขตอำเภอปัว จังหวัดน่านในปัจจุบัน) ระหว่าง พ.ศ.1986-1901 พระองค์ท่านได้มีการย้ายที่ตั้งเมืองมาสร้างเมืองใหม่ ณ เวียงภูเพียงแช่แห้งและครองนครน่าน ระหว่าง พ.ศ.1902-1906 ซึ่งเวียงภูเพียงแช่แห้ง การเดินทางมาจากนครน่าน ณ ที่ตั้งวรรณคร ซึ่งปัจจุบันอยู่ในเขตอำเภอปัว จังหวัดน่าน มีระยะทางในปัจจุบัน 60 กิโลเมตร แต่การเดินทางสมัยเมื่อ 700 ปีก่อนเป็นไปด้วยความยากลำบาก เป็นการเดินทางตามแม่น้ำน่านและใช้แพที่ทำจากไม้ซุงเรียงมัดติดกันล่องตามกระแสน้ำน่าน

ชมรมสืบสานตำนานปี่ซอ กล่าวว่า ทำนองซอล่องน่าน อาจารย์ประจักษ์ กาวี ศิลปินซอเมืองน่านได้เขียนประวัติเอาไว้ในหน้าวัฒนธรรมพื้นบ้านของจังหวัดน่านว่ามีพญาภรรณเมืองได้ย้ายเมืองวรรณคร (อำเภอปัวในปัจจุบัน) มาตั้งเมืองใหม่ ณ จังหวัดน่านในปัจจุบัน การย้ายเมืองครั้งนั้นพญาภรรณเมืองได้จัดสร้างแพขึ้นทั้งหมด 7 แพด้วยกันเพื่อเตรียมการขนย้ายไพร่ฟ้าประชาราษฎร์ และแพที่ 7 นั้นเป็นแพที่บรรทุกคณะนักดนตรีสะล้อ ซอซึง ซ่างซอในสมัยนั้นตามประวัติเล่า

สืบกันต่อมา มีนามว่า ปู่คำมาและย่าคำมี ซึ่งได้ขออำลากับบ้านเกิดเมืองนอนที่เคยอยู่มาตั้งแต่เล็กแต่น้อย และตลอดทางที่ล่องแพมานั้นเขาได้ชอบบรรยายสภาพภูมิศาสตร์ และป่าไม้ดอกไม้สิ่งทีพบเห็นบนสองฝั่งของลำน้ำน่าน ชับซอ (ขับร้อง) บนแพล่องมาจากน้ำน่านเลยได้ชื่อทำนองซอนี้ว่า "ทำนองซอล่องน่าน" ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน (หนังสือ เรื่อง ซอพื้นบ้านศิลปะการขับขานล้านนา)

ฉันทลักษณ์ทำนองล่องน่าน



ภาพประกอบ 6 ฉันทลักษณ์ทำนองการขับซอล่องน่าน

ตัวอย่างจากหนังสือ เรื่อง ซอพื้นบ้านศิลปะการขับขานล้านนา

นายสิทธิพร แซ่วอง กล่าวว่า ประวัติการแสดงซอล่องน่าน สมัยก่อนเจ้าเมืองของจังหวัดน่าน แต่ก่อนตั้งถิ่นฐานอยู่ที่อำเภอปัว จังหวัดน่าน หรือดอยภูคา ซึ่งค่อนข้างขาดความอุดมสมบูรณ์ ชาวบ้านจึงพากันอพยพย้ายถิ่นฐานมาอยู่ที่อำเภอเมือง จังหวัดน่าน จากนั้นจึงมีการแบ่งอาณาเขตแยกออกมาเป็นอำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์ในปัจจุบัน กล่าวย้อนไปในยุคสมัยนั้น ขณะที่พากันอพยพมาตามลุ่มแม่น้ำน่านด้วยทั้งหมด 7 ลำ ได้แก่ กษัตริย์ เสนาอำมาตย์ ชาวบ้านและผู้ประโคมดนตรี ซึ่งแพของผู้ประโคมดนตรีนั้น มีตาและยายที่ชื่อว่าปู่คำมา และย่าคำบี้ ระหว่างล่องแพมาตามแม่น้ำใช้ระยะเวลาในกรเดินทางค่อนข้างนาน จึงเกิดการพรรณนาโวหารรำพึงรำพันคิดถึงบ้านเกิด และชื่นชมธรรมชาติสองริมฝั่งแม่น้ำออกมาเป็นบทเพลง เจ้าพระยาได้ยินจึงถามว่าเพลงนี้เพลงอะไร ผู้ประโคมดนตรีจึงตอบกลับไปว่าเป็นการขับร้องออกมาด้วยความจริงใจ กลั้นกรองบนคำร้องออกมาจากความคิดถึงบ้านเก่าเมืองเกิด เจ้าพระยาจึงตั้งชื่อให้การขับร้องนี้ว่า "ซอล่องน่าน" (2565: สัมภาษณ์)

3.1.2 รูปแบบการแสดง

ภาณุรังษี เดือนไฉ่ (2559:145-146) กล่าวว่า "ซอ" เป็นการละเล่นเพลงพื้นบ้านภาคเหนือ ซึ่งเป็นคนละความหมายกับคำว่า "ซอ" ที่หมายถึงเครื่องดนตรีในภาษาไทยกลาง คำว่า "ซอ" ในที่นี้เป็นคำในภาษาเหนือของคนเหนือ หรือภาษาพื้นเมือง หรือคำเมืองของคนเมือง ซึ่งถ้าเป็นกริยาหมายถึง การขับร้องเพลงพื้นเมืองประกอบเครื่องดนตรีอย่างง่าย เนื้อหาเป็นการร้องสดโต้ตอบกัน ซึ่งต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบและความสามารถขั้นสูงของศิลปิน แต่ถ้าเป็นคำนามหมายถึง ชื่อเพลงพื้นบ้านภาคเหนือประเภทหนึ่งที่ร้องสดประกอบเครื่องดนตรี โดยศิลปินร้องเพลงซอโต้ตอบกัน ซึ่งต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบและความสามารถขั้นสูงของศิลปิน ซึ่งมีประเภทย่อยของเพลงซอแยกได้ 2 กลุ่มใหญ่ คือ ซอปี กับซอซิ่ง ซึ่งมีจุดสังเกตแตกต่างกันตามชื่อเรียกและรายละเอียดที่พอจะสรุปได้ดังนี้

ซอปี หมายถึง เพลงซอที่ใช้ปีเป็นเครื่องดนตรีหลักประกอบกับสะล้อ แต่ใช้ลีลาการร้องสดโดยไม่มีเนื้อร้องที่แต่งหรือเรียบเรียงไว้ก่อน เป็นการแสดงด้วยปฏิภาณไหวพริบและความสามารถขั้นสูงของศิลปินผู้ขับร้อง ท่วงทำนอง (Melody) การขับร้องและเอื้อนเสียงจะเร็วช้าเป็นจังหวะ (Rhythm) ตามเสียงปีที่เป็นประกอบ มีต้นกำเนิดและนิยมใช้แสดงแพร่หลายในกลุ่มจังหวัดพื้นที่ด้านตะวันตกของภาคเหนือในปัจจุบัน ได้แก่ เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำพูน ลำปาง และพบได้บ้างในพื้นที่ของเชียงราย แพร่และพะเยา ขึ้นอยู่กับว่าศิลปินเหล่านั้นไปเรียนหรือฝึกฝนมาจากพ่อครูแม่ครูต้นแบบจากไหน

ซอซิ่ง หมายถึง เพลงซอที่ใช้ซิ่งหรือเรียกอีกชื่อว่า พิณ ที่คนน่านออกเสียงว่า "ปิ่น" เนื่องจากในสำเนียงภาษาคำเมืองจะออกเพียง พ.พาน เป็นเสียง ป.ปลา เช่น ปี=ปี่ พ่อ=บ้อ แพร=แบ้ เป็นต้น ซอซิ่ง จึงใช้ซิ่งเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงประกอบหลัก ความแตกต่างกันระหว่างการใช้ซิ่งกับปี ย่อมมีผลต่อท่วงทำนอง (Melody) ลีลาแนวเสียงและจังหวะ (Rhythm) การขับร้องของศิลปิน ทำให้ทำนองของเพลงซอปีกับเพลงซอซิ่งแตกต่างกัน ซึ่งผู้ฟังจะรับรู้ได้ถึงอารมณ์จากการได้รับฟังการบรรเลงและขับร้อง ซึ่งมีต้นกำเนิดและเป็นที่ยอมรับแพร่หลายในพื้นที่กลุ่มจังหวัดน่าน แพร่และบางพื้นที่ของพะเยา เชียงรายและอุตรดิตถ์ (บางพื้นที่ที่มีวัฒนธรรมล้านนา) ซึ่งซอซิ่งนี้รู้จักกันในภาคเหนืออีกชื่อหนึ่ง คือ ซอล่องน่าน

ภาณุรังษี เดือนไฉ่ (2559:149) กล่าวว่า ซอล่องน่าน หรือซอซิ่งนั้นมีลักษณะของการละเล่นในฐานะศิลปะการแสดงของเมืองน่าน ลักษณะการเล่นเป็นการขับร้องที่ใช้เครื่องดนตรีประกอบหลัก 2 ชิ้น คือ ซิ่ง หรือพิณ และสะล้อ เรียกการขับร้องประกอบการดีดซิ่งและสีสะล้อว่า "การซอเข้าซิ่ง" ศิลปินผู้ขับร้องเพลงซอจะต้องมีคู่ร้องโต้ตอบอย่างน้อย 2 คน ส่วนมากนิยมเป็นชาย-หญิง เรียกคู่ร้องโต้ตอบเพลงซอนี้ว่า "คู่ถ้อง" นอกจากคู่ถ้องที่ร้องโต้ตอบเพลงซอแล้ว ในหนึ่ง

ชุดหรือคณะกรรมการแสดงเพลงซอลจะมีนักดนตรี 2 คน คือ ซ่างซึ่ง 1 คน และซ่างสะล้อ 1 คน นอกจากนี้ยังมีซ่างพ็อนอีก 1 คน มีหน้าที่นำการพ็อนประกอบคันทันจังหวะ เพื่อให้ซ่างซอลทั้ง 2 คนได้พักเสียงหรือพักสมอง เพื่อเตรียมคิดบทเนื้อร้องเพลงซอลก่อนต่อไปหลังจากการพ็อนเสร็จ เวลาแสดงจะมีการร้องโต้ตอบสลับการพ็อน ซึ่งไม่ได้มีแค่ซ่างพ็อนคนเดียวที่พ็อน ซ่างซอลทั้ง 2 ก็ออกมาพร้อมพ็อนด้วยกัน ซึ่งก่อนจะหยุดขับร้องเพลงซอลเป็นการพ็อน ซ่างซอลจะร้องบทคำร้องที่เชิญชวนผู้ชมมาร่วมพ็อนด้วยกัน เพื่อร่วมสนุกสนานรื่นเริงไปด้วยกัน

สิทธิพร แซ่ว่อง กล่าวว่า ลำดับขั้นตอนการแสดงซอลล่วงหน้ามีดังต่อไปนี้

- 1.) เริ่มต้นด้วยการขับซอลที่มีเนื้อหาคำร้องเป็นบทไหว้ครูและแนะนำตัว
- 2.) ขับซอลบทประพันธ์วันดีวันมงคล เพื่อบูชาเทพ เทวดา พ่าดิน เจ้าที่ และเจ้าที่เจ้าทาง มาสถิตเพื่อปกป้องคุ้มครองรักษาให้งานราบรื่น
- 3.) ซ่างซอลขับซอลถามปัญหา คือการขับซอลเกี่ยวกับประเด็นในงานนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น งานบวชพระ คือ การขับซอลสอนพระนาค เนื้อร้องจะสอดแทรกเกี่ยวกับพระคุณของบุพการี หรืองานทำบุญบ้านใหม่ เนื้อร้องจะสอดแทรกเกี่ยวกับการอวยพรเพื่อความเป็นสิริมงคลให้กับผู้ที่อยู่อาศัย เป็นต้น
- 4.) ซ่างซอลขับซอลลา (จ้อยลา) คือ การขับร้องอวยพรผู้มาร่วมงาน เป็นอันจบสิ้นพิธี (สิทธิพร แซ่ว่อง, 2565)

การแสดงซอลล่วงหน้า เป็นการแสดงสด (Live Performance) ที่ไม่มีแบบแผนมา กำหนดรูปแบบการแสดง สเน่ห์ของซอลล่วงหน้ามีความอิสระเชิงสัมพันธ์ในอารมณ์การบรรเลงวงสะล้อและคำร้องที่ฟังคล้ายบทกวี ไม่มีปะรำเวทีมาขวางกั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ฟังกับศิลปิน ช่วยสร้างบรรยากาศให้การแสดงนั้นเป็นของคนฟังด้วย การจัดวางเวทีแทบไม่มีพิธีรีตองอะไร มีผลทำให้ผู้ชมสัมผัสได้ถึงระยะห่างกับศิลปินที่แทบจะอยู่ในระนาบเดียวกัน หรือรู้สึกว่าเป็นกันเองกับศิลปิน โดยเฉพาะในช่วงดำเนินการแสดงที่แทบทุกครั้งมักจะมีผู้ชมกระโดดมาเป็นส่วนหนึ่งด้วย ทั้งมาร่วมพ็อนรำด้วย บ้างก็มาพูดคุย มาซอลด้วย (ขับร้อง) หรือเข้ามานั่งกับศิลปินด้วยใกล้ๆ ประหนึ่งว่าตัวเองเป็นสมาชิกของวงซอลนี้ และบ่อยครั้งที่ผู้ชมจะตะโกนถ้อยคำที่แสดงความรู้สึก ครั้นเครื่องขีตสุตอย่างคำว่า "แซ่" เพื่อสื่อความหมายตอบรับว่าการแสดงนั้นทำให้เกิดอารมณ์เป็นที่พอใจอย่างมาก

3.1.3 การสืบทอดการแสดงในปัจจุบัน

ประนอม กาวีใจ กล่าวว่า การขับซอลล่วงหน้า ปัจจุบันก็นิยมไปเล่นในงานต่างๆ ทั้งงานมงคลและงานอวมงคล สามารถใช้ในการขับกล่อมได้ การแสดงซอลล่วงหน้ากล่าวได้ว่าเป็น

ศิลปะการขับร้องขับขานล้านนาตะวันออกเก่า ผู้ขับร้องได้รับการถ่ายทอดสืบสานมาจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น ท่วงทำนองคำร้องหรือที่เรียกว่าการขับซอใช้โครงของกลอนแปดในการขับร้อง ที่ผ่านการฝึกใช้ไหวพริบปฏิภาณจนเกิดทักษะและความเชี่ยวชาญในการใช้โวหารให้มีความกระชับ ฟังง่าย แต่แฝงไว้ซึ่งความสุชุม ลึกซึ้ง สง่างาม และแง่คิดต่างๆแฝงไว้ในบทคำร้อง (ประนอม กาวีใจ, 2565)

อัตลักษณ์ของซอล่องน่าน สร้างพลังดึงดูดระหว่างผู้ชมกับศิลปิน โดยใช้ภาษาร่างการ (Body Language) กล่าวคือ ศิลปินซอไม่ว่าจะชายหรือหญิง และไม่ว่าตำแหน่งไหนของวง จะมีการส่งสัญญาณเพื่อสะกดผู้ชมให้อยู่ในภวังค์ดนตรีอย่างมืออาชีพ การแสดงออกทางสีหน้า แววตา การแต่งตัว เสื้อผ้าหน้าผม มีลูกหยอดลูกอ่อนเวลาร้องซอ ลูกรับโยนระหว่างกัน การวางบุคลิกที่ดูทะมัดทะแมงอยู่เสมอ ทั้งทำนอง ท่วงท่าขณะเล่นดนตรี ขณะพออน แม้กระทั่งการเชื้อเชิญด้วยวาจาอย่างไพเราะ ไปจนถึงการมีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าขณะแสดง ฟังเพลินไม่รู้ลึกลับติดขัด ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดกับศิลปินเองผ่านการสั่งสมประสบการณ์ทางการแสดงของตน โดยเฉพาะการสังเกตแบบครูพักลักจำ ที่ทำให้ศิลปินเก็บเกี่ยวเรียนรู้ภาษากายเหล่านี้จนนำมาประกอบสร้างเป็นบุคลิกอย่างไม่รู้ตัว เหตุผลที่ศิลปินซอต้องแสดงบุคลิกเช่นนี้ขณะทำการแสดงส่วนหนึ่งก็เพราะศิลปินจะถูกจับจ้องจากสายตาผู้ชมตลอดเวลา ศิลปินต้องทำให้ผู้ชมเกิดภาพประทับใจ และหากเป็นผู้ชมต่างบ้านต่างชุมชนด้วยแล้วก็ต้องยิ่งแสดงออกอย่างไม่เคอะเขิน ทั้งเพื่อเรียกทิว และสร้างฐานชื่อเสียงต่อไป ถือว่าเป็นการสร้างสรรคภาษากายให้เป็นเอกลักษณ์ประจำตัว เพื่อดึงดูดคนฟังได้อย่างไม่มีข้อจำกัดด้านระยะห่างของความสัมพันธ์

3.2 วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงละครพื้นบ้านตำบลตำบ่อ อำเภอน้ำปาด จังหวัดอุตรดิตถ์

3.2.1 ความเป็นมาของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ในอดีตการละเล่นตำบลตำบ่อมาจากการละเล่นพื้นเมือง เป็นการรำและร้องแก้กัน เช่น เพลงปรบไก่ เพลงพวงมาลัย แล้วภายหลังจับเป็นเรื่อง เป็นตอนขึ้น เรื่องที่แสดงก็จะนำมาจากการใช้ชีวิตประจำวันหรือวิถีชีวิตของชาวบ้านชีวิตในครอบครัวที่ทุกคนรู้เห็นและเข้าใจดีอยู่แล้ว เช่น ชิงช้า ลูกพาหนี่ และตีหมากผัว ต่อมาก็มีการพัฒนาการละเล่น โดยการนำเอารูปแบบของละครนอกมาใช้ประกอบเรื่องราว ร้องเกี่ยวพาราสีกัน แก้กัน ตามเรื่องที่แสดงก็กลายเป็นการละเล่นพื้นบ้านที่แสดงถึง วัฒนธรรมประเพณีของชาวบ้าน

เพลิน ประธรรมสาร กล่าวว่า การแสดงตำบลตำบ่อ เป็นการแสดงที่เป็นอัตลักษณ์พื้นเมืองของ อ.ปากท่า จ.อุตรดิตถ์ เป็นการแสดงที่มีความคล้ายคลึงหมอลำและลิเกลาว กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่าง 2 การแสดงนี้ จุดเริ่มต้นของการแสดงตำบลตำบ่อนั้นพัฒนามาจากการนำ

วรรณกรรมที่บันทึกไว้ในใบลานมาแล้วเรื่องเป็นนิทาน จนกระทั่งพัฒนาเป็นรูปแบบการละเล่น สมัยก่อนจะแสดงโดยผู้ชายล้วนเท่านั้น เรื่องที่นิยมหยิบมาแสดง ได้แก่ โขน รามเกียรติ์ นิทานพื้นบ้าน วรรณคดีดั้งเดิม ปัจจุบันเรื่องที่นิยมนำมาแสดงคือเรื่องท้าวสุริวงค์ (เพลิน วรรณสาร, 2565)

3.2.2 รูปแบบการแสดง

นักแสดงคือชาวบ้านในพื้นที่ที่สืบทอดต่อกันมา และนักเรียนโรงเรียนพากท่าวิทยา ในนามวงโปงลางพากท่าบันเทิงศิลป์ร่วมกันแสดง ประยุกต์นำโปงลางมาเปิดการแสดงก่อนเพื่อ ดึงดูดผู้คน จากนั้นดำเนินเข้าสู่การแสดงตบเต่า เรื่อง ท้าวสุริวงค์ ตัวละครในการแสดงได้แก่ ท้าว พรหมทัต นางพิมพา นางสนม เสนาอำมมาต พระ ฤาษี และสัตว์ต่างๆ เป็นต้น เป็นการแสดงที่หยิบ ยกนำช่วงสำคัญบางตอนของเรื่องออกมาแสดง เช่น การเริ่มต้นดำเนินเรื่องจากเหตุการณ์ที่ท้าว พรหมทัตและนางพิมพาภักษัตริย์แห่งนครเบ็ญจนาออกประพาสป่าเพื่อล่าสัตว์ จากนั้นกวางทองตัว หนึ่งซึ่งเป็นยักษ์แม่หม้ายแปลงกายมาล่อให้นางพิมพาหลงใหลอยากได้ครอบครอง นางพิมพาจึง ขอร้องให้ท้าวพรหมทัตจับกวางมาให้ และเมื่อท้าวพรหมทัตตามไปกวางทองก็กลายร่างเป็นหญิง สาวจนกระทั่งท้าวพรหมทัตเกิดความรู้สึกหลงใหลจนได้กลายเป็นมเหสีอีกองค์ เหตุการณ์ต่อมา นางยักษ์กล่าวทูลใสร้ายนางพิมพาเพื่อขับไล่นางพิมพาและพระโอรส ท้าวพรหมทัตหลงเชื่อจึงมีสั่ง ให้นำนางพิมพาและพระโอรสคือ ท้าวสุริวงค์ขับไล่ออกจากนครเบ็ญจนาไปประหารชีวิต

ปัจจุบันการแสดงตบเต่าแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1.) การแสดงสด (Improvise Performance) เหมือนกับลิเก จดจำบทละคร ถ่ายทอดเรื่องราว

2.) การแสดงประกอบเสียงบทละคร (Synchronization) ตัวละครเคลื่อนไหวริม ฝีปากไปตามเสียงพูดหรือเสียงร้อง ทำการแสดงไปตามบทละครตบ เรื่องที่นิยมหยิบยกนำมา แสดง คือ เรื่อง ท้าวสุริวงค์ มีผู้รับบททั้งตัวละคร ไปจนถึงสัตว์ต่างๆ เปิดการแสดงด้วยการแนะนำ ตัวละคร และเข้าสู่เนื้อเรื่องตามบทละคร

เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงประกอบด้วย 2 ชนิด ดังนี้

1.) ซอตบเต่า หรือ ซอปี่ ประดิษฐ์จากภูมิปัญญาของชาวบ้านที่นำนำวัสดุ อุปกรณ์ที่มีอยู่ตามบ้านมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ตัวซอทำขึ้นจากปี่ และมีไม้ทำคันซอขึ้นมา การ เขียนตัวโน้ตไม่ได้มีการบันทึกไว้ นักดนตรีจะเน้นบรรเลงให้เข้ากับเนื้อร้อง บรรเลงไปตามทำนอง ของตบเต่า คือ การขับร้องร้องไปตามบทละคร ซึ่งใช้ภาษาในการขับร้องเป็นภาษาพากท่าตลอด การแสดง

2.) กลองยาว หรือกลองแฉวง คือ กลองที่ใช้ประกอบจังหวะของการสีซอ บรรเลงจังหวะให้สอดคล้องกับเนื้อร้องของตับเต่าเป็นหลัก

ตัวแสดงทุกตัวละครจะมีเครื่องหัวใส่ (คล้ายหัวโขน) เพื่อบ่งบอกถึงคาแรกเตอร์ของตัวละคร เช่น มงกุฎ ซฎา และสัตว์ต่างๆ เป็นต้น ในสมัยก่อนนั้นหัวที่ใช้สวม จะทำขึ้นเฉพาะผู้ที่แสดงโดยวัดรอบจากศิระชะของผู้เล่น วัสดุทำจากสังกะสี แต่เมื่อสวมใส่เป็นเวลานานๆก็จะเจ็บ ปัจจุบันมีการดัดแปลงโดยใช้กระดาษแข็ง สะดวกกับการสวมใส่เป็นเวลานานๆมากยิ่งขึ้น ตกแต่งด้วยกระดาษฟอยล์สีฉูดฉาดสวยงาม เสื้อผ้าสวมใส่ตามบทบาทของตัวละคร สวมใส่เครื่องประดับ เช่น สั้ววาร์ กรองคอ เป็นต้น ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่นตีนจกโบราณของอำเภอปากท่า ซึ่งมีเอกลักษณ์โดดเด่นจากการใช้เทคนิคการทอทั้งการจกและมัดหมี่ เป็นผ้าซิ่นที่มีกลิ่นไอจากผ้าลาวย้อม และญวน อย่างครบถ้วน มีความปราณีตในการออกแบบลาย เช่น ลายดาวกระจาย ลายดอกแก้ว และลายข้าวพันก้อน

3.3 วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงกลองยาวนทขมิ้น อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

3.3.1 ความเป็นมาของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

สุนทร กอนวงษ์ กล่าวว่า หัวหน้าผู้ก่อตั้งคณะวงกลองยาวนทขมิ้นรุ่นแรก คือ นายสวน สังข์จิว และสืบสานการแสดงกลองยาวนทขมิ้นมานานกว่า 80 ปี ปัจจุบันผู้สืบมาถึงทอดรุ่นที่ 3 โดย นางกลอย ลาล่วง การตีกลองได้รับอิทธิพลมาจากในสมัยก่อนที่พม่ายกทัพมาพักอยู่ที่เมืองทุ่งยั้ง อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ บิดาของนายสวน สังข์จิว กล่าวว่า การก่อตั้งวงเริ่มมาจากช่วงฤดูการว่างงานจากการทำนา จึงได้ประกาศรับสมัครชาวบ้านมาฝึกตีกลองยาว เป็นการทำกิจกรรมร้องเล่นกันเพื่อนผ่อนคลายจากความเครียดจากเหตุการณ์บ้านเมือง ปัจจุบันการแสดงกลองยาวนทขมิ้น นิยมนำไปแสดงในขบวนแห่ต่างๆเช่น งานอุปสมบท (แห่นาค) งานมงคลสมรส (แห่ขันหมาก) งานประเพณี หรือวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา (แห่กฐิน) กลองยาวนทขมิ้น กล่าวได้ว่า เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านโบราณต่างจากกลองยาวประยุกต์ จุดเด่นของกลองยาวนทขมิ้นคือ นักแสดงทั้งชายและหญิงจะต้องรำและตีกลองได้ทุกคน ลักษณะการรำจะเป็นรำอ่อนหวาน รำวงมาตรฐาน และการนำพ็อนภูไทมาผสมผสาน (สุนทร กอนวงษ์, 2566)

3.3.2 รูปแบบการแสดง

กลอย ลาล่วง กล่าวว่า กลองยาวนทขมิ้นต่างจากกลองยาวประยุกต์ก็ตรงที่จุดเด่นของกลองยาวนทขมิ้น นักแสดงทั้งชายและหญิงจะต้องรำและตีกลองได้ทุกคน เป็นทั้งกลองยืนและออกมารำยรำได้นั่นเอง โดยแบ่งรูปแบบการจัดแสดงกลองยาวตามประเภทของงาน เช่น งานกฐินหรืองานแห่ขันหมาก ก็จะจัดเรียงแถวเป็นขบวน หากเป็น งานแสดงเผยแพร่โชว์กลองยาวนทขมิ้น การจัดเรียงแถวการแสดงจะเป็นรูปแบบเรียงแถวหน้ากระดาน (กลอย ลาล่วง, 2566)

เครื่องดนตรีนอกจากกลองยาวที่เป็นจุดเด่นแล้ว ประกอบไปด้วย ฉิ่ง ฉาบ กรับ ฆ้อง และปี่ใน เพลงที่ใช้บรรเลงจะเริ่มจากการตีกลอง 4 จังหวะ ต่อด้วยจังหวะลาวกระแซ จากนั้นนักแสดงจะพ้อนรำในบทไหว้ครูทั้งชายและหญิง เมื่อเสร็จสิ้นการไหว้ครู ตีกลองยาวจังหวะสามบ่อม (มหาฤกษ์) และตีจังหวะกลองยาว 4 จังหวะ บรรเลงตลอดการพ้อนรำและการแสดงความสามารถพิเศษ ยกตัวอย่างการแสดงพ้อนรำ เช่น การรำหมู่ชายหญิง การรำเดี่ยวชาย การรำฉาบฉ้อกลอง กล่าวคือ ผู้ชายรำตัวอ่อน หมุนตัว โยนกลอง รับกลอง และตีกลองลงให้เข้าจังหวะ และ รำเดี่ยวหญิง คือ การพ้อนภูไท เป็นต้น นักแสดงทั้งชายและหญิงจะต้องรำและตีกลองได้ทุกคน เป็นทั้งกลองยืนและพ้อนรำ โดยแบ่งรูปแบบการจัดแสดงกลองยาวตามประเภทของงาน เช่น งานกฐินหรืองานแห่ขันหมาก ก็จะจัดเรียงแถวเป็นขบวน หากเป็น งานแสดงเผยแพร่โชว์กลองยาวนอกหมั้น การจัดเรียงแถวการแสดงจะเป็นรูปแบบเรียงแถวหน้ากระดาน เป็นต้น

ยกตัวอย่างรูปแบบแถวหน้ากระดาน ตลอดการแสดงกลองยืนหรือเรียกว่าตัวยืน บรรเลงกลองยาวที่อยู่ในแถวหน้ากระดาน ก่อนการแสดงพ้อนรำ นักแสดงจะต้องตีกลองให้เข้าจังหวะรับส่งกับแถวหน้ากระดาน มีผู้นำขบวนประกาศว่าต่อจากนี้จะเป็นการรำแสดงความสามารถพิเศษ เช่น รำตัวอ่อน รำกลองยาวสามคนสองขา เป็นต้น ยกตัวอย่างรูปแบบแถวขบวน ระหว่างที่บรรเลงกลองยาวบางบทเพลง เช่น การแห่ขันหมาก จะมีผู้นำขบวนกับผู้ตีกลองยาวเล่นร้องรับกัน เช่น หุยฮา ซึ่งมีความหมายว่า เสียงหัวเราะสนุกสนานครื้นเครง ที่ใช้ในการละเล่นกลองยาว เป็นต้น

การแต่งกายทั้งชายและหญิงสวมใส่เสื้อผ้าพื้นเมือง ผู้หญิง นุ่งผ้าซิ่น สวมเสื้อแขนกระบอกส่วนมากจะใส่สีเหลืองเพื่อให้สอดคล้องกับชื่อวงว่านขมิ้น และพาดด้วยสไบดำพื้นเล็ก (ผ้าสาวาน) สวมเครื่องประดับเงิน มวยผมทัดดอกไม้ และมีการตกแต่งกลองยาวด้วยสีสันสวยงาม

3.3.3 การสืบทอดการแสดงในปัจจุบัน

การสืบทอดในปัจจุบัน ศิลปินพื้นบ้านค่อนข้างหาเด็กผู้ชายมาแสดงกลองยาวนอกหมั้นสืบทอดยาก ส่วนมากจะเป็นการขอความร่วมมือชาวบ้านมาฝึกซ้อมกันในคณะ และออกไปเผยแพร่การแสดงกลองยาวนอกหมั้นให้คนในท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวได้รู้จัก โรงเรียนในท้องถิ่นจังหวัดอุตรดิตถ์ติดต่อให้ศิลปินเข้าไปดำเนินการสอนในโรงเรียน และมีการจัดอบรมให้ตัวแทนครูในโรงเรียนประถมมาเรียนกับศิลปินพื้นบ้าน และนำไปถ่ายทอดส่งต่อให้กับนักเรียนด้วย รวมถึงไปเป็นวิทยากรจังหวัดโดยรอบ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Lister และคณะ อ้างใน Siapera (2009) กล่าวว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่มีรูปแบบและคุณลักษณะที่แตกต่างจากรูปแบบของสื่อในรูปแบบเดิม ดังนี้

5.1.1 รูปแบบเนื้อหาของสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ไม่ผูกติดกับอุปกรณ์ที่ใช้ในการนำเสนอ ผู้ใช้สื่อสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่สนใจได้จากอุปกรณ์ที่หลากหลาย เช่น การอ่านหนังสือจากอินเทอร์เน็ต การรับชมภาพยนตร์ หรือรายการโทรทัศน์ รวมถึงการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์สื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น

5.1.2 ข้อมูลที่ส่งผ่านสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ ซึ่งถูกบีบอัดไว้ใช้ในพื้นที่การจัดเก็บข้อมูลน้อย จึงสามารถจัดเก็บข้อมูลไว้ในอุปกรณ์ขนาดเล็ก

5.1.3 การเข้าถึงข้อมูลของสื่อดิจิทัลสมัยใหม่สะดวกและรวดเร็ว เข้าถึงเนื้อหาได้ในรูปแบบที่ไม่เป็นเส้นตรง (Non-Linear) กล่าวคือ สามารถเข้าถึงได้ทุกช่วงเวลาของเนื้อหา และสามารถข้ามไปยังช่วงต่างๆตามความต้องการได้ เช่น การดูวิดีโอในเว็บไซต์สตรีมมิงออนไลน์ไม่จำเป็นต้องดูจากต้นจนและจบเรื่อง ผู้ชมสามารถรับชมได้ตามความต้องการ

5.1.4 การจัดการข้อมูลและเนื้อหาในสื่อดิจิทัลสมัยใหม่สามารถทำได้ง่าย สะดวกและรวดเร็วกว่าระบบแอนะล็อก (Analogue) เช่น การลบ บันทึก การตกแต่ง การจัดระเบียบเนื้อหา เป็นต้น

Michael Foucault (1988) กล่าวว่า อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าเราเป็นใคร เป็นสิ่งที่ระบุตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนกับใคร มนุษย์ต้องอาศัย "วัตถุศิลปะ" ในการสร้างอัตลักษณ์ ดังที่ Foucault กล่าวว่า อัตลักษณ์ของมนุษย์ถูกสร้างผ่านเทคนิคและปฏิบัติการที่เรียกว่า "เทคโนโลยีของตัวตน" (Technologies of the Self) อันหมายถึงแนวปฏิบัติที่ทำให้เราเข้าใจตัวตนและหล่อหลอมอัตลักษณ์ของเรา ซึ่งการสร้างอัตลักษณ์ดังกล่าวอยู่ภายใต้วาทกรรมของอำนาจ (Power Discourse) กล่าวคือ มนุษย์สามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นได้ แต่อัตลักษณ์นั้นต้องเข้ากันได้กับระบบสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่ การสร้างอัตลักษณ์ของมนุษย์จึงเป็นการสร้างและหล่อหลอมอัตลักษณ์จากวาทกรรมและแนวปฏิบัติที่มีอยู่ในสังคม

Marx (1852) ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์สร้างอัตลักษณ์ของตนได้ แต่ไม่ใช่เป็นการสร้างอัตลักษณ์ขึ้นจากการเลือกของตนเอง หากเป็นการสร้างอัตลักษณ์ภายใต้บริบทที่สังคมหยิบยื่นให้ กล่าวโดยสรุปแนวความคิดของ Foucault และ Marx ชี้ให้เห็นว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของมนุษย์

ถูกสร้างขึ้นตามบริบทสังคมที่มนุษย์อาศัยอยู่ มนุษย์จึงต้องเลือกวัตถุที่มีอยู่ในบริบทของสังคมนั้นมาสร้างและหล่อหลอมอัตลักษณ์และตัวตน (ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน, 2556)

4.2 งานวิจัยในประเทศ

ระวีวรรณ วรรณวิไชย (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการแสดงละครพื้นบ้านตำบลเต่าและการแสดงรำมั่งคละ เป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านที่มีการถ่ายทอดให้กับเยาวชนในพื้นที่และบุคคลที่สนใจในลักษณะการเรียนรู้ในระบบการศึกษา เช่น การเปิดสอนเป็นรายวิชา ในลักษณะวิชาสืบสานภูมิปัญญาไทย วิชาสืบสานดนตรีมั่งคละในหลายโรงเรียน เช่น โรงเรียนชุมชนป้อมเกล้า โรงเรียนวัดสีทาราม โรงเรียนมิตรภาพ และโรงเรียนบ้านสวน เป็นต้น รวมถึงการเรียนรู้อนอกระบบหรือการปรึกษาตามอัธยาศัย โดยการสอนเป็นรายบุคคลจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีวิธีถ่ายทอดการแสดงโดยการแสดงให้ดูก่อน และแนะนำวิธีการแสดงตามกระบวนการที่เหมาะสม จนกระทั่งสามารถแสดงร่วมกับศิลปินพื้นบ้านคนอื่นได้

พิมพ์ประภัสสร วรานุสาสน์ (2553) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การอินทก๊อนพ็อนแกนของชาวไทยดำ ผลการวิจัยพบว่า บทเรียนวีดิทัศน์เรื่อง การอินทก๊อนพ็อนแกนของชาวไทยดำ ที่สร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่า ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 80.11/80.89 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทำให้ความพึงพอใจที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์นี้ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยคะแนนวัดผลหลังเรียนด้วยบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การอินทก๊อนพ็อนแกนของชาวไทยดำ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ชวกิจ ทองนุ้ยพรหมณ์ (2554) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ด้วยตนเอง เรื่อง การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยดิน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของบทเรียนวีดิทัศน์ 96.16/93.53 ซึ่งค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

มัจฉา อ้นเงิน (2555) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาวีดิทัศน์ประกอบการสอน เรื่อง นาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้านทักษะปฏิบัติ นาฏยศัพท์และภาษาท่านาฏศิลป์ไทย จากการเรียนรู้ด้วยวีดิทัศน์ประกอบการสอน จากผลการวิจัยพบว่า ครั้งที่ 1 (\bar{X} = 3.15, S.D. = .92) ครั้งที่ 2 (\bar{X} = 3.37, S.D. = .89) ครั้งที่ 3 (\bar{X} = 3.57, S.D. = .78) และจากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยวีดิทัศน์ประกอบการสอนในภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด

อุดม พรหมจรรย์ (2556) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการแสดงโดยใช้ บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเทิดถึงกลองยาวที่สระกระโจม จังหวัดสุพรรณบุรี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาศิลปะเพิ่มเติม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1.) บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การแสดงเทิดถึงกลองยาวที่สระกระโจม มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.13/82.41 ซึ่งค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2.) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมตตา ทองอ่อน (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์แบบ สาทิตผ่านเว็บที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1.) บทเรียนวีดิทัศน์แบบสาทิตผ่านเว็บ เรื่อง การพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์แบบสาทิตผ่านเว็บส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.81) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/81.31 ซึ่งค่าประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 2.) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 546 คน และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 643 คน ที่มีหน่วยตัวชี้วัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เพื่อให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียน กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยสร้างสื่อวีดิทัศน์ตามหลักกระบวนการ 4P (นรินทร์ นนทมาลย์, 2562) คือ 1.) ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) 2.)

ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) 3.) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production) 4.) ขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation)

2. แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 ข้อ และเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และหาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ

3. แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 21 ข้อ และเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือประกอบการศึกษา ดังนี้

1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์

การผลิตและทดสอบประสิทธิภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ ผู้วิจัยได้ทำการดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสื่อรายการวีดิทัศน์การศึกษา และแนวความคิดสร้างสื่อสำหรับการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเรียบเรียงโดยยึดจุดมุ่งหมายทางการศึกษา 3 มิติ (Three Domains of Taxonomy) ได้แก่ ด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) ด้านจิตใจหรืออารมณ์ (Affective Domain) ด้านทักษะหรือการกระทำ (Psychomotor Domain)

1.2 ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อรวบรวมข้อมูลใน 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยศิลปะการแสดง 3 ชุด ได้แก่ การแสดงชอล่องน่าน การแสดงตบเต่า และการแสดงรำกลองยาวนขมิ้น จากนั้นผู้วิจัยพัฒนาสื่อวีดิทัศน์โดยสร้างสื่อวีดิทัศน์ตามหลักกระบวนการ 4P ต่อไป

1.3 ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) ผู้วิจัยดำเนินการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลศิลปะการแสดงกับผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

1.3.1 ศิลปินพื้นบ้านและครูผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงพื้นเมือง

1.3.2 ปราชญ์ชาวบ้านผู้มีวิถีชีวิตเกี่ยวข้องกับการแสดงพื้นเมือง

1.3.3 เจ้าหน้าที่สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรดิตถ์

1.4 จากนั้นผู้วิจัยวิเคราะห์และออกแบบการนำเสนอเนื้อหา (Script) ในรูปแบบรายการวิทยุทัศนศึกษากึ่งสารคดี (Semi Documentary) เป็นรายการที่ผู้ดำเนินรายการทำหน้าที่ดำเนินเรื่องพูดคุยกับผู้ชมและให้เสียงบรรยายตลอดรายการประกอบภาพเรื่องราวศิลปะการแสดงนั้นๆ โดยผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาในสื่อวิทยุทัศนศึกษาออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่องศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ นำเสนอแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

1.4.1 กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม

1.4.2 วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน

1.4.3 วัฒนธรรมล้านช้าง การแสดงตบเต่า

1.4.4 วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงรำกลองยาวนักษัตร

จากนั้นผู้วิจัยนำเนื้อหา (Script) เสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้คะแนน ดังนี้ (ภาคผนวก ข)

+1 = แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวิทยุทัศนศึกษาสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 = ไม่แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวิทยุทัศนศึกษาสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 = แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวิทยุทัศนศึกษาไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

จากนั้นนำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง ตรวจสอบความถูกต้อง ขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเกี่ยวกับการบันทึกคุณภาพของภาพและเสียงในการถ่ายทำให้มีคุณภาพความละเอียดสูง และสร้างสรรค์ภาพประกอบการบรรยายในสื่อวิทยุทัศนศึกษา ปรับปรุงโครงเรื่องให้มีความกระชับยิ่งขึ้น

1.5 ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) บันทึกภาพและเสียงเพื่อให้ได้เนื้อหา (Footage) สำหรับการผลิตสื่อวิทยุทัศนศึกษาเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1.5.1 การถ่ายทำในสตูดิโอ (Studio Room) สำหรับการบันทึกภาพและเสียงในตอนที่ 1 การกำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยผู้ดำเนินรายการกล่าวเปิดรายการนำเข้าสู่เรื่องราวของจังหวัดอุตรดิตถ์ อธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางกลุ่มชาติพันธุ์ และนำมาซึ่งอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดอุตรดิตถ์ที่แบ่งออกเป็น 3 วัฒนธรรม

1.5.2 การถ่ายทำภาคสนาม (In Field) สำหรับการบันทึกภาพและเสียงเรื่องราวศิลปะการแสดงพื้นเมือง โดยผู้วิจัยแจ้งจุดประสงค์ในการขออนุญาตบันทึกภาพและเสียงกับศิลปินพื้นบ้านและคนในชุมชน โดยครอบคลุมประเด็นดังนี้

- 1.) ประวัติความเป็นมาของการแสดง
- 2.) รูปแบบการแสดง
- 3.) การแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง
- 4.) การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง
- 5.) แหล่งท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในพื้นที่วัฒนธรรม

1.6 ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production) การตัดต่อภาพและเสียง ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบเสริมด้านเทคนิค ดังนี้

1.6.1 โปรแกรม Adobe Illustrator, Procreate สร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

1.6.2 โปรแกรม Premiere Pro, iMovie ใช้ในการตัดต่อเนื้อหา ใส่เสียงประกอบ (Sound FX) และเสียงบรรยาย

1.7 ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนการนำเสนอ (Presentation) โดยผู้วิจัยนำเนื้อหา (Footage) ในสื่อวีดิทัศน์ทั้งหมด จัดทำในรูปแบบแผนการผลิตสื่อ (Fully Script) ประกอบไปด้วย การลำดับภาพ คำบรรยาย/เสียง เทคนิค/คำสั่งพิเศษ และระยะเวลา

1.8 ผู้วิจัยนำสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ ที่พัฒนาเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ประเมินตามแบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ และใช้การประเมินด้วยเกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพ 5 ระดับ (Rating Scale) มีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้ (ภาคผนวก ข)

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
4.51-5.00	คุณภาพระดับดีมาก/มากที่สุด
3.51-4.50	คุณภาพระดับดี
2.51-3.50	คุณภาพระดับปานกลาง
1.51-2.50	คุณภาพระดับพอใช้
1.00-1.50	คุณภาพระดับควรปรับปรุง/น้อยที่สุด

1.9 จากนั้นจึงนำสื่อการเรียนรู้อัปโหลดลงใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง แล้วจึงนำมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ได้สื่อวีดิทัศน์ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ดังนี้

1.9.1 การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One) โดยทำการทดลองกับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดุริณี อำเภอเมือง จังหวัดอุดรดิตถ์ เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทาง

วัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ทำการทดลองในปีการศึกษา 2565 ภาคเรียนที่ 2 โดยทำการทดลองกับนักเรียนจำนวน 4 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากนั้นนำไปทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group) ต่อไป

1.9.2 การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group) โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยทำการทดลองกับนักเรียนจำนวน 8 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง จากนั้นนำไปทดลองแบบภาคสนาม (Field Testing) ต่อไป

1.9.3 การทดลองแบบภาคสนาม (Field Testing) โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยทำการทดลองกับนักเรียนจำนวน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบ (Cluster Random Sampling) และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง และการทดลองแบบกลุ่มเล็ก จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในปีการศึกษา 2566 ต่อไป

1.10 ผู้วิจัยนำสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา จังหวัดกรุงเทพฯ จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์และโรงเรียนในจังหวัดกรุงเทพฯ

2. แบบทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลังเรียน จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตระหนักรู้ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงพื้นเมือง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ได้แก่ การแสดงซอล่องน่าน การแสดงตบเต่า และการแสดงรำกลองยาวนกขมิ้น

2.2 ผู้วิจัยสร้างแบบทดสอบวัดความรู้ก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30

ข้อ โดยสร้างคำถามเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก มีคำตอบที่ถูกต้องข้อละ 1 ตัวเลือก กำหนดคะแนนข้อที่ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน ตอบผิด 0 คะแนน

2.3 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบเสนอต่อประธานบริษัฏญานิพนธ์และกรรมการควบคุมเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาประเมินความสอดคล้อง (IOC) ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และครอบคลุมตามเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้คะแนน ดังนี้ (ภาคผนวก ข)

+1	=	แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์
0	=	ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์
-1	=	แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าน้อยกว่า 0.50 ถือว่าไม่มีความสอดคล้อง ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความรู้ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุตรดิตถ์อุดรณี อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน และนำกระดาษคำตอบที่ได้มาตรวจให้คะแนน โดยให้ข้อคำตอบที่ถูกต้องได้ 1 คะแนน และข้อคำตอบที่ผิดได้ 0 คะแนน นำแบบทดสอบมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (P) และค่าอำนาจจำแนก (B) เป็นรายข้อ โดยใช้วิธีของ Brennan (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) แล้วเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพเข้าเกณฑ์ที่มีค่าความยาก (P) ตั้งแต่ 0.37-0.60 และค่าอำนาจจำแนก (B) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.55-1.00 จำนวน 20 ข้อ มาจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบฉบับจริงแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (ภาคผนวก ค)

3. แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 21 ข้อ

3.1 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการสร้างแบบสำรวจความพึงพอใจ และเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ จากหนังสือการวิจัยเบื้องต้น

3.2 ผู้วิจัยสร้างแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง โดยกำหนดประเด็นการประเมินคุณภาพแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอเนื้อหา ด้านรูปแบบของสื่อ และด้านการใช้ประกอบการเรียนการสอน และใช้การประเมินด้วยเกณฑ์การประเมินตามระดับคุณภาพ 5 ระดับ (Rating Scale) มีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
4.51-5.00	พึงพอใจมาก/มากที่สุด
3.51-4.50	พึงพอใจมาก
2.51-3.50	พึงพอใจปานกลาง
1.51-2.50	พึงพอใจน้อย
1.00-1.50	พึงพอใจน้อยที่สุด/น้อยที่สุด

3.3 ผู้วิจัยนำแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่สร้างเสร็จแล้ว เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาประเมินความสอดคล้อง (IOC) ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม และครอบคลุมตามเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาให้คะแนน ดังนี้ (ภาคผนวก ค)

+1	=	แน่ใจว่าแบบสำรวจสอดคล้องกับจุดประสงค์
0	=	ไม่แน่ใจว่าแบบสำรวจสอดคล้องกับจุดประสงค์
-1	=	แน่ใจว่าแบบสำรวจไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มาวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีค่าน้อยกว่า 0.50 ถือว่าไม่มีความสอดคล้อง ผู้วิจัยจะดำเนินการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.4 จัดพิมพ์แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ เป็นฉบับจริงไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นเตรียมการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียน บดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตทำการศึกษาวิจัยและเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ผ่านการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Google Meet) กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ วิทยานิพนธ์ศิลปะ

2. เข้าพบและชี้แจงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการทำวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง

3. ทำหนังสือขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์

4. ทำหนังสือทางราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความร่วมมือในการทำการศึกษาวิจัยและเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ที่โรงเรียนอนุตรดิตต์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตต์ และโรงเรียน บดินทรเดชา จังหวัดกรุงเทพฯ

ขั้นตอนการทดลอง

1. ผู้วิจัยชี้แจงกิจกรรมและการใช้สถานที่สำหรับทำกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยขอความร่วมมือจากคณะครูในโรงเรียนเพื่อเตรียมความพร้อม
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนการเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตต์ จำนวน 20 ข้อ
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองผ่านสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตต์ ตามผังการดำเนินงาน
4. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตต์ จำนวน 20 ข้อ
5. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้อินศตวรรษที่ 21 จำนวน 21 ข้อ

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ และวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้อินศตวรรษที่ 21กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตต์ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้อินศตวรรษที่ 21กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตต์ โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effective Index: E.I.) คือ E.I. แทนดัชนีประสิทธิผลความก้าวหน้าทางการเรียนสูงสุด
3. วิเคราะห์ผลสำรวจความพึงพอใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุตรดิตต์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตต์ และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) จังหวัดกรุงเทพฯ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้อินศตวรรษที่ 21เรื่อง ศิลปะการแสดง 3

ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าสถิติ ดังนี้

6.1 สถิติพื้นฐาน โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

สูตรที่ 1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{N}$$

เมื่อ \bar{x} แทน คะแนนเฉลี่ย
 $\sum fx$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สูตรที่ 2 การหาค่าร้อยละ (Percentage)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
 f แทน ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ
 N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

สูตรที่ 3 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

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

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน คะแนนแต่ละตัว
 N แทน จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
 \sum แทน ผลรวม

6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้สูตร (สาคร แสงผึ้ง, 2550) ดังนี้

สูตรที่ 1 การหาค่าความยากง่าย (P) ของแบบทดสอบวัดความรู้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ระดับความยาก

R	แทน	จำนวนคนตอบถูกทั้งหมด
N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มสูงกลุ่มต่ำทั้งหมด

สูตรที่ 2 การหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ของแบบทดสอบวัดความ
ตระหนักรู้ทางการเรียน โดยใช้สูตรของ Brennan ดังนี้

	B	=	$\frac{U - L}{n_1 - n_2}$
เมื่อ	B	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	U	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	L	แทน	จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก
	n_1	แทน	จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์
	n_2	แทน	จำนวนผู้ไม่รอบรู้หรือสอบไม่ผ่านเกณฑ์

สูตรที่ 3 การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความตระหนักรู้
ทางการเรียน โดยใช้วิธีของ Lovett ดังนี้

	r_{cc}	=	$1 - \frac{k \sum X_i - \sum X_i^2}{(k-1) \sum (X_i - c)^2}$
เมื่อ	r_{cc}	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	k	แทน	จำนวนข้อสอบ
	X_i	แทน	คะแนนของแต่ละคน
	C	แทน	คะแนนเกณฑ์หรือจุดตัดของแบบทดสอบ

6.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์
ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ใช้สูตร E_1/E_2 (วชิระ อินทร์อุดม, 2555) ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1/E_2 = 80/80$$

สูตร 1 การคำนวณหาค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{[\frac{\sum x}{N}] \times 100}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบและกิจกรรม
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบและการปฏิบัติ กิจกรรมทุกชุดรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

6.4 สถิติที่ใช้ในการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ใช้วิธีของกูดแมนเฟลทเชอร์และชไนต์เดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider, 1980) (วชิระ อินทร์อุดม, 2555) ใช้สูตร ดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$$

เมื่อ E.I แทน ดัชนีประสิทธิผล

6.5 สถิติตรวจคุณภาพและความเที่ยงตรงของเครื่องมือ ผู้วิจัยหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือตามวิธีการของโรลวิเนลลี (Rovinelli) และ แฮมเบิลตัน (Hambleton) (สมนึก ภัททิยธนีย์, 2544) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$$\frac{\sum R}{N}$$

แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

$$N$$

แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

6.6 สถิติที่ใช้เปรียบเทียบผลการทดสอบความตระหนักรู้ สถิติทดสอบความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด โดยใช้สถิติทดสอบที (T-test dependent) (ไพศาล วรคำ, 2552) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}}$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

D แทน ค่าผลต่างคะแนนสอบหลังเรียนและก่อนเรียน

$\sum D$ แทน ผลรวมคะแนนความแตกต่างการทดสอบก่อนและหลัง

เรียน

$\sum D^2$ แทน ผลรวมคะแนนความแตกต่างยกกำลังสองของทุกคน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
N	แทน	จำนวนนักเรียน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum x$	แทน	คะแนนรวม
E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
E.I.	แทน	ดัชนีประสิทธิผล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง




1.1 ผลการพัฒนาแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง (Fully Script)


ผู้วิจัยพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ นำเสนอแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้ 1.) กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม 2.) วัฒนธรรมล้ำนา การแสดงซอล่องน่าน 3.) วัฒนธรรมล้ำข้าง การแสดงตับเต่า 4.) วัฒนธรรมไทยกลาง การแสดงรำกลองยาว นกขมิ้น จากนั้นนำเสนอเนื้อหา (Script) จัดทำ

ในรูปแบบแผนการผลิตสื่อ (Fully Script) ประกอบไปด้วย การลำดับภาพ คำบรรยาย/เสียง เทคนิค/คำสั่งพิเศษ และระยะเวลา ดังนี้

ตาราง 1 แผนการผลิตสื่อ ตอนที่ 1 กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม

ตอนที่ 1 กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์				
ระยะเวลารวม 1.48 นาที				
ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
1	 <p>ภาพเข้าสู่รายการ</p>	- นิเวศเจ้า The Journey	- Medium Long shot (MLS)/Fade In - เสียงพร้อมดนตรีประกอบ - โปรแกรม Adobe Illustrator	0.6 นาที
2	 <p>พิธีกรกล่าวเปิดรายการ</p>	- สวัสดีค่ะทุกคน นิเวศเจ้า The Journey วันนี้จะพาทุกคนเข้าไปเจอกับศิลปะวัฒนธรรมในจังหวัดที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันโดดเด่นถึง 3 วัฒนธรรมด้วยกันในจังหวัดเดียว นั่นก็คือ จ.อุตรดิตถ์ค่ะ	- Medium shot (MS)/Dissolve - เสียงพร้อมดนตรีประกอบ - โปรแกรม Premiere Pro	0.20 นาที
3	 <p>แผนที่โลกเข้าสู่จังหวัด</p>	- ก่อนอื่นเราจะพาทุกคนไปรู้จักกับจังหวัดอุตรดิตถ์กันก่อน	- Long shot (LS)/Zooming/Medium shot (MS)/Dissolve - เสียงดนตรีประกอบ - โปรแกรม Premiere Pro	0.8 นาที

4		<p>- จังหวัดอุตรดิตถ์ตั้งอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทยหรือที่รู้จักกันในนามประตูเมืองสู่ภาคเหนือ</p> <p>- มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีเขตพื้นที่ติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จังหวัดแพร่ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก</p>	<p>- Medium shot (MS)/Fade In</p> <p>- เสียงพร้อมดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.41 นาที
5		<p>- ทำให้รายล้อมไปด้วยศิลปวัฒนธรรมอันเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้ง 3 วัฒนธรรม ด้วยกันนั่นก็คือ วัฒนธรรมล้านนา วัฒนธรรมล้านช้าง และวัฒนธรรมไทยกลาง</p>	<p>- Medium shot (MS)/Dissolve</p> <p>- เสียงพร้อมดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.15 นาที
6		<p>แผนที่ขอบเขตวัฒนธรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - สีชมพู วัฒนธรรมล้านนา - สีฟ้า วัฒนธรรมล้านช้าง - สีเหลือง วัฒนธรรมไทย <p>กลาง</p>	<p>- Medium shot (MS)/Fade In</p> <p>- เสียงดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.17 นาที

<p>7</p>  <p>แผนที่วัฒนธรรม แบ่ง เขตรายอำเภอ</p> <p>- สีชมพู อ.ลับแล อ.เมือง อ. ท่าปลา</p> <p>- สีฟ้า อ.บ้านโคก อ.พากทำ อ.น้ำปาด</p> <p>- สีเหลือง อ.ทองแสนขัน อ.ต รอน อ.พิชัย และต.ทุ่งยั้ง อ. ลับแล</p>		<p>- Medium shot 0.5 (MS)/Fade In นาที</p> <p>- เสียงดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>
<p>8</p>  <p>พิธีกรกล่าวเข้าสู่ ตอนที่ 1 ซอล่องน่าน วัฒนธรรมล้านนา</p>	<p>- เราจะพาทุกคนไปเจ้หา ความเป็นมา ลักษณะของ การแสดง ดนตรี และการแต่ง กายของศิลปะการแสดง พื้นเมืองเก่าแก่ทั้ง 3 วัฒนธรรม ที่ยังคงสืบสาน ถ่ายทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน ไปชมกันเลย</p>	<p>- Medium shot 0.9 (MS)/Fade Out นาที</p> <p>- เสียงพร้อมดนตรี ประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>

แผนการผลิตสื่อ (Fully Script) เรื่องราวศิลปะการแสดงพื้นเมือง ครอบคลุมประเด็น
ดังนี้ 1.) ประวัติความเป็นมาของการแสดง 2.) รูปแบบการแสดง 3.) การแต่งกาย และอุปกรณ์
ประกอบการแสดง 4.) การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง 5.) แหล่งท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ทาง
วัฒนธรรมในพื้นที่วัฒนธรรม (ภาคผนวก ข)

1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ก่อน
นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ประเด็น คือ 1. คุณภาพด้านเนื้อหา
2. คุณภาพด้านเทคโนโลยีการศึกษา สรุปผลการประเมิน ดังนี้

1.2.1 การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
1. ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่อง						
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 เนื้อหา มีความถูกต้อง	4	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.3 การอธิบายเนื้อหาชัดเจน ไม่ซับซ้อน	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 ลำดับการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.5 การสรุปเนื้อหา มีความเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก
2. ด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยาย						
2.1 ความถูกต้องของภาพ และภาพเคลื่อนไหว	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2.4 ความถูกต้องของเสียงบรรยาย	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.67	0.57	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่อง พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา มีความถูกต้อง การอธิบายเนื้อหา มีความชัดเจน ไม่ซับซ้อน การลำดับการนำเสนอเนื้อหา มีความเหมาะสม การสรุปเนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสม ด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยาย พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.57) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความถูกต้องของเนื้อหาภาพและวีดิทัศน์มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

1.2.2 การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

ตาราง 3 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คุณภาพด้านภาพประกอบ (Image)						
1.1 ขนาดของรูปภาพมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 ความชัดเจนของรูปภาพที่ใช้ในการนำเสนอ	5	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 ความน่าสนใจของรูปภาพที่ใช้ประกอบ	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การจัดตำแหน่งความสมดุลของภาพกับจอภาพ	5	4	5	4.33	0.58	ดี
1.5 รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	4	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย	5	5	5	4.70	0.48	ดีมาก
2. คุณภาพด้านภาพเคลื่อนไหว (Video)						
2.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 การสื่อความหมายชัดเจนและความสอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.5 การปรับขนาดซูมเข้า-ออกของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
3. คุณภาพด้านตัวอักษร (Text)						
3.1 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
3.2 รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงาม ชัดเจน และอ่านง่าย	4	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
3.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม						
3.4 การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่ใช้นำเสนอ มีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
3.5 ความถูกต้องของข้อความตามหลักภาษา	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
				4.80	0.42	ดีมาก
4. คุณภาพด้านเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio & Sound)						
4.1 เสียงบรรยายมีความชัดเจน สอดคล้องกับภาพการนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
4.2 จังหวะ และน้ำเสียงการบรรยายสร้าง ความน่าสนใจในการนำเสนอ	5	4	4	4.33	0.58	ดี
4.3 ระดับความดังของเสียงบรรยายที่ใช้ ในการอธิบายเนื้อหา มีความเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
4.4 ระดับความดังของเสียงประกอบ เหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
4.5 เสียงประกอบสร้างความน่าสนใจใน การนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก

ตาราง 3 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{X}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5. คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ						
(Presentation)						
5.1 การเข้าสู่เนื้อหาที่น่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
5.2 การตัดต่อดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม	4	5	4	4.67	0.58	ดี
5.3 ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
5.4 การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
5.5 ภาพรวมการนำเสนอมีความน่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.33	0.57	ดีมาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ด้านคุณภาพภาพประกอบ (Image) โดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X}= 4.70$, S.D.=0.48) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพที่ใช้ในการนำเสนอ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา

ด้านคุณภาพภาพเคลื่อนไหว (Video) โดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X}= 4.80$, S.D.= 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว

ด้านคุณภาพตัวอักษร (Text) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X}= 4.70$, S.D.=0.48) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน

ด้านคุณภาพเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio & Sound) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X}= 4.80$, S.D.= 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องของเสียงบรรยายมีความชัดเจนและสอดคล้องกับภาพการนำเสนอ

ด้านคุณภาพเทคนิคการนำเสนอ (Presentation) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.33, S.D.= 0.57) แปลผลได้ว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจ การติดต่อดำเนินเรื่อง ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม

1.3 ผลการหาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง

การทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (One to One) โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จำนวน 4 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการทดลองพบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.4/81.6 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7178

การทดลองแบบกลุ่มเล็ก (Small Group) โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 8 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง ผลการทดลองพบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.8/84.1 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7604

การทดลองแบบภาคสนาม (Field Testing) โดยทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี อำเภอเมือง จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบ (Cluster Random Sampling) และไม่ซ้ำกับการทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง และการทดลองแบบกลุ่มเล็ก ผลการทดลองพบว่า สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.4/84.7 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.7806 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จากนั้นผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง สรุปผลดังนี้

ตาราง 4 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จ.อุตรดิตถ์

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	25.2	1.22	84.0
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17.50	1.35	87.5
ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์				84.0/87.5

จากตารางที่ 4 พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 25.2 คิดเป็นร้อยละ 84.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 87.5 ซึ่งแสดงว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตาราง 5 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่าร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)	30	25.8	2.20	86.0
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	20	17	1.05	85.0
ประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์				86.0/85.0

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 25.8 คิดเป็นร้อยละ 86.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 85.0 ซึ่งแสดงว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 2 ผลการหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง

ตาราง 6 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จ.อุตรดิตถ์

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	103	0.742
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	175	

จากตารางที่ 6 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เท่ากับ 0.742 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 74.2 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตาราง 7 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของคะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	112	0.659
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	170	

จากตารางที่ 7 พบว่า ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เท่ากับ 0.659 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 65.9 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

เมื่อเปรียบเทียบค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าทางการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนโรงเรียน

อุตรดิตถ์ดรุณีมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่านักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างในผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ

ส่วนที่ 3 ผลการศึกษาแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน

ตาราง 8 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จ.อุตรดิตถ์

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์			
1.1 รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ	4.47	0.50	มาก
1.2 คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน	4.70	0.48	มากที่สุด
1.3 ขนาดและคุณภาพของสื่ตัวอักษร	4.80	0.42	มากที่สุด
1.4 ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว	4.90	0.31	มากที่สุด
1.5 ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก	4.80	0.42	มากที่สุด
1.6 รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.60	0.51	มากที่สุด
1.7 รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.60	0.69	มากที่สุด
1.8 ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องการแสดงพื้นเมืองมากยิ่งขึ้น	4.70	0.48	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.69	0.47	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาของสาระของสื่อวีดิทัศน์			
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.80	0.42	มากที่สุด
2.2 การเรียงลำดับการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้	4.80	0.42	มากที่สุด
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ	4.70	0.48	มากที่สุด
2.4 ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม	4.70	0.48	มากที่สุด
2.5 สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง	4.80	0.42	มากที่สุด
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	4.80	0.42	มากที่สุด
2.7 การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ	4.70	0.31	มากที่สุด
2.8 รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน	4.90	0.31	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.77	0.40	มากที่สุด

ตารางที่ 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3. ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน			
3.1 ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่	4.90	0.31	มากที่สุด
3.2 ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา	4.70	0.48	มากที่สุด
3.3 หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว	4.70	0.48	มากที่สุด
3.4 ผู้เรียนต้องการเรียนวิชานี้ในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า	4.47	0.50	มาก
3.5 ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้	4.90	0.31	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.73	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์อุดรณี ค่าเฉลี่ยโดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.42) แปลความหมายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้อง โดย 3 อันดับแรก คือ ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) และ ขนาดและคุณภาพของสื่อตัวอักษร (\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.42) ตามลำดับ

ตาราง 9 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์			
1.1 รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ	4.60	0.51	มากที่สุด
1.2 คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน	4.50	0.48	มาก

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1.3 ขนาดและคุณภาพของสื่อตัวอักษร	4.80	0.42	มากที่สุด
1.4 ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว	4.90	0.31	มากที่สุด
1.5 ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก	4.80	0.42	มากที่สุด
1.6 รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.80	0.42	มากที่สุด
1.7 รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4.50	0.69	มาก
1.8 ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องการแสดงพื้นเมืองมากยิ่งขึ้น	4.80	0.42	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.71	0.47	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อวีดิทัศน์			
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.80	0.42	มากที่สุด
2.2 การเรียงลำดับการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้	4.80	0.42	มากที่สุด
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ	4.70	0.48	มากที่สุด
2.4 ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม	4.70	0.48	มากที่สุด
2.5 สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง	4.80	0.42	มากที่สุด
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	4.80	0.42	มากที่สุด
2.7 การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ	4.70	0.48	มากที่สุด
2.8 รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน	4.90	0.31	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.77	0.42	มากที่สุด
3. ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน			
3.1 ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่	4.90	0.31	มากที่สุด
3.2 ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา	4.70	0.48	มากที่สุด
3.3 หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว	4.70	0.48	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
3.4 ผู้เรียนต้องการเรียนวิชานี้อีกในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า	4.60	0.51	มากที่สุด
3.5 ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้	4.90	0.31	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.76	0.41	มากที่สุด

จากตารางที่ 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ค่าเฉลี่ยโดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.43) แปลความหมายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 และ นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้อง โดย 3 อันดับแรก คือ รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน ($\bar{X} = 4.90$, S.D. = 0.31) ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมืองมากขึ้น ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.48) และ การเรียงลำดับการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.42) ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบผลความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณี และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา มีความพึงพอใจสอดคล้องกันในด้านเนื้อหาสาระรูปแบบการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน และมีความพึงพอใจแตกต่างกัน ดังนี้ 1.) นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณีมีความพึงพอใจด้านคุณภาพรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ และด้านพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการเรียนวิชานี้อีกในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาที่อยู่ในระดับมากที่สุด 2.) นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาที่มีความพึงพอใจด้านคุณภาพของเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน และรูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ตรุณีที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ

บทที่ 5

อภิปรายผล

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 546 คน และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่กำลังเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 643 คน ที่มีหน่วยตัวชี้วัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เพื่อให้ครอบคลุมทั้งโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียนในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

- ตัวแปรตาม คือ
1. ค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์
 2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของผู้เรียน

3. ผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์
2. แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
3. แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 หลังการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นเตรียมการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับโรงเรียนอุตรดิตถ์ดุริณี จังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) กรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตทำการศึกษาวิจัยและเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ฝ่ายการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Google Meet) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์
2. เข้าพบและชี้แจงวัตถุประสงค์ และขอความร่วมมือในการทำวิจัยกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ทำหนังสือขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์
4. ทำหนังสือทางราชการจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความร่วมมือในการทำการศึกษาวิจัยและเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง ที่โรงเรียนอุตรดิตถ์ดุริณี จังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร

ขั้นดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยชี้แจงกิจกรรมและการใช้สถานที่สำหรับทำกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยขอความร่วมมือจากคณะครูในโรงเรียนเพื่อเตรียมความพร้อม
2. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนการเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 20 ข้อ (ภาคผนวก ข)

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองผ่านสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ตามผังการดำเนินงาน (Flowchart) (ภาคผนวก ข)

4. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังการเรียน เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 20 ข้อ

5. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 21 ข้อ (ภาคผนวก ข)

การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ และวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effective Index: E.I.) คือ E.I. แทนดัชนีประสิทธิผลความก้าวหน้าทางการเรียนสูงสุด

3. วิเคราะห์ผลสำรวจความพึงพอใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ ตรีศูณี จังหวัดอุตรดิตถ์ และโรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) จังหวัดกรุงเทพฯ โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง

1.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

ความเห็นดังนี้ 1.) ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่อง พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.80, S.D.= 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา มีความถูกต้อง การอธิบายเนื้อหา มีความชัดเจน ไม่ซับซ้อน การลำดับการนำเสนอเนื้อหา มีความเหมาะสม การสรุปเนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสม 2.) ด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยาย พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.67, S.D.= 0.57) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความถูกต้องของเนื้อหาภาพและวิดีโอที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

1.2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี การศึกษามีความเห็นดังนี้ 1.) ด้านคุณภาพภาพประกอบ (Image) โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.70, S.D.=0.48) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพที่ใช้ในการนำเสนอ มีความสอดคล้องกับเนื้อหา 2.) ด้านคุณภาพภาพเคลื่อนไหว (Video) โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.80, S.D.= 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดและความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว 3.) ด้านคุณภาพตัวอักษร (Text) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.70, S.D.=0.48) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องขนาดของตัวอักษร รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน 4.) ด้านคุณภาพเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio & Sound) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.80, S.D.= 0.42) แปลผลได้ว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีความเหมาะสมในเรื่องของเสียงบรรยายมีความชัดเจนและสอดคล้องกับภาพการนำเสนอ 5.) ด้านคุณภาพเทคนิคการนำเสนอ (Presentation) พบว่า โดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.33, S.D.= 0.57) แปลผลได้ว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจ การตัดต่อดำเนินเรื่อง ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม

1.3 ผลการหาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง

1.3.1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 25.2 คิดเป็นร้อยละ 84.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 84.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 87.5 ซึ่งแสดงว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.3.2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ พบว่า คะแนนจากการทำแบบทดสอบและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมด

เฉลี่ยเท่ากับ 25.8 คิดเป็นร้อยละ 86.0 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 86.0 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 85.0 ซึ่งแสดงว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ ศิลปะการแสดงพื้นเมือง

2.1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เท่ากับ 0.742 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 74.2 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2.2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เท่ากับ 0.659 หรือนักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 65.9 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

เมื่อเปรียบเทียบค่าดัชนีประสิทธิผลของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าทางการเรียนที่แตกต่างกัน ซึ่งนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่านักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างในผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ

ส่วนที่ 3 ผลการศึกษาแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน

3.1 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี ค่าเฉลี่ยโดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.73, S.D. = 0.42) แปลความหมายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 และนักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้อง โดย 3 อันดับแรก คือ ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) และ ขนาดและคุณภาพของสื่อตัวอักษร (\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.42) ตามลำดับ

3.2 กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ค่าเฉลี่ยโดยรวมมีค่าเท่ากับ (\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.43) แปลความหมายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 และ นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้อง โดย 3 อันดับแรก คือ รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน (\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.31) ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมืองมากขึ้น (\bar{X} = 4.70, S.D. = 0.48) และ การเรียงลำดับการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ (\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.42) ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบผลความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี และนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา มีความพึงพอใจสอดคล้องกันในด้านเนื้อหาสาระรูปแบบการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน และมีความพึงพอใจแตกต่างกัน ดังนี้ 1.) นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีมีความพึงพอใจด้านคุณภาพรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ และด้านพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการเรียนวิชานี้อีกในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาที่อยู่ในระดับมากที่สุด 2.) นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชามีความพึงพอใจด้านคุณภาพของเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน และรูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยเสนอผลการอภิปรายแบ่งเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นพบว่า การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน มีความเห็นว่าสื่อวีดิทัศน์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองพบว่า กลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 84.0 และผลการทดสอบแบบวัดความรู้ของนักเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 87.5 และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาเกิดกระบวนการเรียนรู้เฉลี่ยร้อยละ 86.0 และผลการทดสอบแบบวัดความรู้ของนักเรียนหลังเรียนเฉลี่ยร้อยละ 85.0 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สามารถนำไปใช้เป็นสื่อประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคล นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองจากคอมพิวเตอร์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มุ่งส่งเสริมให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถนำไปใช้เสริมในการเรียนการสอนได้เต็มศักยภาพ ซึ่งมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 หมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 กำหนดไว้ว่า "ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิตและผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อ

การศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพและประสิทธิภาพ” (กรุงเทพมหานคร: กระทรวงการศึกษาแห่งชาติ, 2542, หน้า 75)

นอกจากนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของวราลักษณ์ เรื่องจันทร์ได้ทำการศึกษาการพัฒนาบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การรำนานาฏยศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร้อยละ 81.42/82.89 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (วราลักษณ์ เรื่องจันทร์, 2561) และงานวิจัยของ พงศ์พิสุทธิ นุวัตติวงศ์ ได้ทำการศึกษาเรื่อง การสร้างสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง การประดิษฐ์บายศรีปากชาม พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ร้อยละ 81.1/84.9 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (พงศ์พิสุทธิ นุวัตติวงศ์, 2560)

สรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์ มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดและเหมาะสมในการนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตถ์

ค่าดัชนีประสิทธิผล (The Effective Index: E.I.) ของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอุดรดิตถ์ดรุณี มีค่าเท่ากับ 0.742 หรือเฉลี่ยร้อยละ 74.2 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบดินทรเดชา มีค่าเท่ากับ 0.659 หรือเฉลี่ยร้อยละ 65.9 ของคะแนนความก้าวหน้าสูงสุดที่เป็นไปได้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จริง ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มีตัวอักษรกราฟฟิกเน้นข้อความให้นักเรียนเข้าใจมากยิ่งขึ้น ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ดนตรีและเสียงบรรยายประกอบ มีการจัดแบ่งเนื้อเรื่องที่เรียนในแต่ละการแสดงไว้เป็นหมวดหมู่ง่ายต่อการศึกษาทำความเข้าใจ สอดคล้องกับแนวคิดของสุริยา เพพิณ และคณะ ที่กล่าวว่า วิดีทัศน์ในการเรียนการสอนเป็นสื่อที่สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพ เสียง แสง สี ไปพร้อมๆกัน กระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และอีกทั้งสามารถรับชมได้ตลอดเวลาตามความต้องการ (สุริยา เพพิณ และคณะ, 2558) และยังสอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวว่าองค์ประกอบที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้คือ การสอนด้วยสื่อตามแนวคิดของกาเย่ โดยเร้าความสนใจ ผู้สอนควรกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน อธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียนโดยใช้สื่อชนิดต่างๆ รูปภาพ กราฟฟิก เสียงหรือ

วิดีโอ เป็นต้น จากเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองมีคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้น

เมื่อเปรียบเทียบค่าดัชนีประสิทธิผลพบว่า นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีมีความก้าวหน้าทางการเรียนสูงกว่านักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชา ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างในผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ นักเรียนโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากนักเรียนในพื้นที่มีประสบการณ์และความทรงจำกับศิลปะการแสดงในจังหวัด อีกทั้งความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในการแสดงเป็นภาษาท้องถิ่น ส่งผลให้นักเรียนโรงเรียนในจังหวัดอุตรดิตถ์ซึ่งเป็นพื้นที่วัฒนธรรมมีค่าดัชนีประสิทธิผลสูงกว่านักเรียนในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

3. ความพึงพอใจนักเรียนสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี และโรงเรียนบดินทรเดชา ที่เรียนโดยใช้วีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยรวมมีค่าเท่ากับ ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.42) แปลความหมายได้ว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.73 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งมีความพึงพอใจสอดคล้องกันในด้านเนื้อหาสาระรูปแบบการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ กระตุ้นความสนใจในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรายุฑ ประเสริฐศรี และคณะ ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก (จิรายุฑ ประเสริฐศรี และคณะ. 2557) และงานวิจัยของจุฑาทิพย์ อรุณรัตน์ ได้ทำการศึกษา เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ โดยการเรียนรู้แบบหรรษา รายวิชาดนตรี- นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คุณภาพสื่ออยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับดีมาก (จุฑาทิพย์ อรุณรัตน์. 2562)

เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาความพึงพอใจที่แตกต่างกัน สะท้อนให้เห็นว่า 1.) นักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณีมีความพึงพอใจด้านคุณภาพรูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ และด้านพฤติกรรมของผู้เรียนที่ต้องการเรียนวิชานี้อีกในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากรูปแบบของการเรียนการสอนออนไลน์ผ่านเครื่องฉาย

อินเทอร์เน็ตในชุมชนชนบทยังมีความเสถียรไม่เพียงพอในการเรียนด้วยตัวเอง จึงส่งผลให้มีความต้องการเรียนวิชานี้อีกในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าในระดับมากเท่านั้น ต่างจากชุมชนเมืองที่มีความพร้อมในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และมีความหลากหลายในการเลือกใช้มากกว่าพื้นที่ห่างไกล ส่งผลให้นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชามีความต้องการเรียนวิชานี้อีกในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้าที่อยู่ในระดับมากที่สุด

2.) นักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชามีความพึงพอใจด้านคุณภาพของเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน และรูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนอยู่ในระดับมาก ต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ที่อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นความแตกต่างผลการวิจัยอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากความเข้าใจในภาษาที่ใช้ในการแสดงเป็นภาษาท้องถิ่นที่ความชัดเจนในการบรรยาย และกราฟฟิกข้อความอธิบายยังไม่เพียงพอกลับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนบดินทรเดชาซึ่งเป็นนักเรียนต่างพื้นที่ จึงส่งผลให้มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากต่างจากนักเรียนโรงเรียนอุตรดิตถ์ที่อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ก่อนใช้สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง ผู้ศึกษาควรมีการเตรียมความพร้อมอุปกรณ์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ และความพร้อมของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
2. สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองมีไว้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความต้องการเรียนได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ ใช้สำหรับเพิ่มเติมจากเนื้อหาที่เรียนในเวลาปกติ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยและศึกษาพัฒนารูปแบบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองในลักษณะอื่น
2. ควรเน้นข้อความอธิบายลักษณะของการแสดงพื้นบ้านประกอบกับกราฟฟิก เพื่อทำสิ่งที่เข้าใจยากซับซ้อน ให้เข้าใจง่ายขึ้น
3. ควรนำการศึกษาที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นมาไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆต่อไป

บรรณานุกรม

- เกษม จันทร์แก้ว. (2547). *การจัดการสิ่งแวดล้อมแบบผสมผสาน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เจ็ซซี่ คงสงค์. (2547). *ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับยาเสพติด (ยาบ้า): ศึกษาเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนในระบบและนอกระบบโรงเรียน ในเขตพื้นที่รับผิดชอบของสถานีตำรวจภูธรอำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี*. (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- เสาวนีย์ สิกขาบัณฑิต. (2528). *เทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.)
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์
- กุลวดี ราชภักดี. (2545). *ความตระหนักและการปฏิบัติตนเกี่ยวกับการประหยัดพลังงานไฟฟ้าของนักศึกษาในหอพักสถาบันอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, กรุงเทพฯ.
- กุลวดี สุธหล้า. (2550). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติและความตระหนักด้านบริหารจัดการความเสี่ยง*. (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2560). *การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณรงค์ สมพงษ์. (2535). *สื่อเพื่อการส่งเสริมและเผยแพร่*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ดาบฟ้า ไชยลับแล และคณะ. (2562). *พ็อนนางโยน ซอลลับแล พ็อนดอกเจ็ซซอ: ศิลปะการแสดงแห่งเมืองลับแล*. *วารสารเมืองโบราณ*, 45(1).
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

รวีวรรณ วรรณวิไชย. (2559). การบริหารจัดการทางวัฒนธรรม กรณีศึกษางานศิลปะการแสดง
พื้นบ้าน จังหวัดอุตรดิตถ์. วารสารกระแสวัฒนธรรม, 17(31).

วันชัย แก้วดี. (2560). คู่มือปฏิบัติงาน การผลิตสื่อวีดิทัศน์การศึกษา โดยใช้โปรแกรม Adobe
Premiere Pro CS6 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยบริการ
และเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝ่ายผลิตสื่อการศึกษา.


วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:
มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

วิภา อุดมจันทร์. (2544). การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์. กรุงเทพฯ: บั๊ค พอยท์

สมัคร อยู่ล่อง. (2556). การพัฒนาวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง การเป็นผู้ดำเนินรายการ
และวิทยากรรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม. (วิทยานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สุรียา เพพิน และคณะ. (2558). การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ วิชาแกะสลักเชิงธุรกิจเพื่อการเข้าสู่ประชาคม
อาเซียน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.
(วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพฯ.





ภาคผนวก ก

- หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย
- หนังสือจริยธรรมวิจัยในมนุษย์

ที่ อว 8718/1406



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 มิถุนายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน คณบดีคณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เนื่องด้วย นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานินพนธ์ เรื่อง “การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานินพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ รองศาสตราจารย์มานพ มานะแซม เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก 2) สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ 3) แบบประเมินความตระหนักรู้ และ 4) แบบสำรวจความพึงพอใจ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 089 892 6556



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644
 ที่ อว 8718.1/1419 วันที่ 1 มิถุนายน 2565
 เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
 เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรดิตต์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ เป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ตรวจ 1) แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ 2) สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ และ 3) แบบสำรวจความพึงพอใจ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 089 892 6556

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644
 ที่ อว 8718.1/1419 วันที่ 1 มิถุนายน 2565
 เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
 เรียน คณะบดีวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

เนื่องด้วย นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมืองสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรณวิไชย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ 2) สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ และ 3) แบบสำรวจความพึงพอใจ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 089 892 6556

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
 รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8714.1 / 0118



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กทม.10110

14 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนพากท่าวิทยา

เนื่องด้วย นางสาวกัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท นิสิตในหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
ศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กำลังดำเนินการจัดทำปริญญา
นิพนธ์ เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์ โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตมีความประสงค์ขอเข้าพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลวิจัยและบันทึกศิลปะการแสดงพื้นบ้าน
เพลงตับเต่า คณะโปงลางบันเทิงศิลป์ ณ โรงเรียนพากท่าวิทยา ตำบลพากท่า อำเภอพากท่า
จังหวัดอุตรดิตถ์ ซึ่งอยู่ในความดูแลรับผิดชอบของท่าน และขอเข้าเก็บข้อมูลวิจัยในวันพุธที่
15 กุมภาพันธ์ 2566

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธ์)
คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 447/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว กัญญารัตน์ พงศ์กัมปนาท

สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาบทวน

- | | |
|---|--|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 26 พฤศจิกายน 2564 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 26 พฤศจิกายน 2564 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 26 พฤศจิกายน 2564 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 26 พฤศจิกายน 2564 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกูล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร กัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-447/2564

วันที่ให้การรับรอง : 26/11/2564



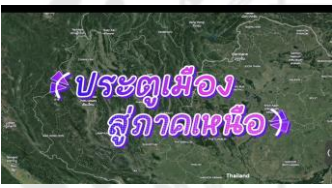

วันหมดอายุใบรับรอง : 26/11/2565



ภาคผนวก ข

- แผนการผลิตสื่อ (Fully Script)
- แบบประเมินความสอดคล้องแผนการผลิตสื่อ
- แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์โดยผู้เชี่ยวชาญ
 - แบบทดสอบความรู้ก่อนและหลังเรียน
- แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับแบบทดสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ
 - แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์
 - แบบประเมินความสอดคล้องแบบสำรวจความพึงพอใจโดยผู้เชี่ยวชาญ


บทสมบรูณ์ (Fully Script)


ตอนที่ 1 กำเนิดเมืองงาม 3 วัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์				
ระยะเวลารวม 2 นาที				
ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
1	 <p>ภาพพิธีกรเข้าสู่รายการ</p>	- นิวเด้าเจ้อ The Journey	- Medium Long shot (MLS)/Fade In - เสียงพร้อมดนตรีประกอบ - โปรแกรม Adobe Illustrator	0.6 นาที
2	 <p>พิธีกรกล่าวเปิดรายการ</p>	- สวัสดีค่ะทุกคน นิวเด้าเจ้อ The Journey วันนี้จะพาทุกคนเข้าไปเจอกับศิลปะวัฒนธรรมในจังหวัดที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันโดดเด่นถึง 3 วัฒนธรรมด้วยกันในจังหวัดเดียว จนได้ชื่อว่า "เมืองงาม 3 วัฒนธรรม" นั่นก็คือ จ.อุตรดิตถ์		0.20 นาที





ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
3	 <p>แผนที่โลกเข้าสู่จังหวัด</p>  <p>แผนที่จังหวัดอุตรดิตถ์</p>	<p>- ก่อนอื่นจะพาทุกคนไปรู้จักกับจังหวัดอุตรดิตถ์กันก่อน</p>	<p>- Longshot (LS)/Zooming/ Medium shot (MS)/Dissolve</p> <p>- เสียงดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.8 นาที
4	 <p>✪ ประตูเมืองสู่ภาคเหนือ ✪</p> <p>ข้อความ ประตูเมืองสู่ภาคเหนือ</p>  <p>ลักษณะภูมิประเทศโดยรอบจังหวัด</p>	<p>- จังหวัดอุตรดิตถ์ตั้งอยู่ทางภาคเหนือของประเทศไทยหรือที่รู้จักกันในนามประตูเมืองสู่ภาคเหนือตั้งอยู่ในเขตเทือกเขาและแอ่งที่ราบทางตะวันออกของภาคเหนือ</p> <p>- มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่มีเขตพื้นที่ติดต่อกับสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว จังหวัดแพร่ จังหวัดสุโขทัย และจังหวัดพิษณุโลก</p>	<p>- Medium shot (MS)/Fade In</p> <p>- เสียงพร้อมดนตรีประกอบ</p> <p>- โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.41 นาที

ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
5	 <p>สรุปพื้นที่ทั้ง 3 วัฒนธรรม</p>	<p>- ทำให้รายล้อมไปด้วย ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นอัต ลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้ง 3 วัฒนธรรม ด้วยกันนั้นก็คือ วัฒนธรรมลำนา วัฒนธรรมลำซำ และ วัฒนธรรมไทยกลาง</p>	<p>- Medium shot (MS)/Dissolve - เสียงพร้อม ดนตรีประกอบ - โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.15 นาที
6	 <p>แผนที่จังหวัดอุดรธานี แบ่งออกเป็น 3 วัฒนธรรม</p>	<p>- สีชมพู คือ วัฒนธรรม ลำนา - สีฟ้า คือ วัฒนธรรมลำ ซำ - สีเหลือง คือ วัฒนธรรม ไทยกลาง</p>	<p>- Medium shot (MS)/Fade In - เสียงดนตรี ประกอบ - โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.17 นาที
7	 <p>แผนที่แต่ละอำเภอ แบ่งเขต ตามวัฒนธรรมในจังหวัด อุดรธานี</p>	<p>- วัฒนธรรมลำนา คือ อำเภอลับแล อำเภอเมือง อำเภอท่าปลา - วัฒนธรรมลำซำ คือ อำเภอบ้านโคก อำเภอ ฟากท่า อำเภอน้ำปาด - วัฒนธรรมไทยกลาง คือ อำเภอทองแสนขัน อำเภอตรอน อำเภอพิชัย และตำบลทุ่งยั้ง อำเภอลับ แล</p>	<p>- Medium shot (MS)/Fade In - เสียงดนตรี ประกอบ - โปรแกรม Premiere Pro</p>	0.5 นาที

ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
8		- นินิวจะพาทุกคนไปเจาะหาความเป็นมา ลักษณะของการแสดง ดนตรี และการแต่งกายของศิลปะการแสดงพื้นเมืองเก่าแก่ทั้ง 3 วัฒนธรรม ที่ยังคงสืบสานถ่ายทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน ไปชมกันเลย	- Medium shot (MS)/Fade Out - เสียงพร้อมดนตรีประกอบ	0.9 นาที

ตอนที่ 2 วัฒนธรรมล้านนา การแสดงซอล่องน่าน				
ระยะเวลารวม 7 นาที 17 วินาที				
ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
1	 วิดีโอการเดินทาง	- เมืองอูตรดิตถ์เรียกว่าเป็นประตูเมืองสู่ภาคเหนือ จะพาทุกคนไปดูวัฒนธรรมล้านนากันก่อนเลย วัฒนธรรมล้านนาในจังหวัดอูตรดิตถ์ จะอยู่ในเขตพื้นที่ทางทิศเหนือของจังหวัดอูตรดิตถ์	- Medium Long shot (MLS) / Fade Out - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ	0.8 นาที


2	 <p>แผนที่ 3 อำเภอในวัฒนธรรม ล้านนา</p>	<p>- มีเขตติดต่อกับจังหวัด แพร่และลุ่มแม่น้ำน่าน ครอบคลุมพื้นที่ 3 อำเภอ ด้วยกัน นั่นก็คือ อ.ลับแล อ.เมือง และอ.ท่าปลา</p>	<p>- Medium shot (MS) / Fade In - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.14 นาที
---	--	--	---	--------------

ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่งพิเศษ	เวลา
3	   <p>ตัวอย่างการขับซอล่องน่าน</p>	<p>- ศิลปะการแสดงที่เป็นของ วัฒนธรรมล้านนานั้นก็คือ ซอล่องน่าน มุ่งหน้าเดิน ทางเข้าสู่ อ.ท่าปลา ไปทำ ความรู้จักการแสดงซอล่อง น่านที่ถือว่าเป็น ศิลปะการแสดงล้านนา ตะวันออกเก่า</p>	<p>- Medium shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.12 นาที
4	  <p>อธิบายซอล่องน่าน</p>	<p>- ทำไมถึงเรียกว่าซอล่อง น่าน? - เพราะกำเนิดมาจาก เรื่องราวของการอพยพของ ชาวดอยภูคาเมืองน่าน ล่องแพมาตามลุ่มแม่น้ำ น่าน ทำให้มีผู้คนบางส่วน อพยพย้ายมาตั้งถิ่นฐานใน</p>	<p>- Medium shot (MS) /Wipe / Close Up / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.14 นาที

		อำเภอท่าปลา จังหวัด อุตรดิตถ์ เราไปฟังประวัติ ความเป็นกับพ่อครูสิทธิพร แซ่วงศ์ กันค่ะ		
--	--	--	--	--


ลำดับ	ภาพ/ภาพเคลื่อนไหว	คำบรรยาย/เสียง	เทคนิค/คำสั่ง พิเศษ	เวลา
5	 วิดีโอช่วงประวัติความเป็นมา	- เจาะไปหาความเป็นมา	- Medium Close Up / Dissolve	0.4 นาที
6	 สัมภาษณ์ พ่อครูสุทธิชัย แซ่วงศ์	- ช่วงเจาะไปหาความ เป็นมา วันนี้พ่อครูสิทธิชัย แซ่วงศ์ ช่างซอซาย ผู้สืบ สานการแสดงซอล่องน่าน มาจากบรรพบุรุษ จะมา เล่าประวัติความเป็นมาให้ ทุกคนฟังกัน	- Medium shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยาย	0.5 นาที

7	 <p>วิดีโออธิบายความเป็นมา</p>	<p>- ขณะที่อยู่พัพ มีแพอยู่ 7 ลำ มีลำของ กษัตริย์ เสนาอำมาตย์ ชาวบ้าน และผู้ประโคมดนตรี ซึ่งแพของผู้ประโคมดนตรีก็มีการรำพิ้งรำพันคิดถึงบ้านเก่า จึงร้องออกมาซบกล่อมเป็นบทเพลง คิดถึงบ้านก็รำพิ้งรำพันออกมาเป็นบทเพลง เจ้าพระยาไต้ยีนก็ถามว่าเพลงนี้เพลงอะไร สองตายายก็บอกว่าร้องออกมาด้วยความจริงใจ กลับมาจากความคิดถึงบ้านเก่าเมื่อเกิดเจ้าพระยาไต้ยีนก็เลยตั้งชื่อให้ว่า "ซอล่องน่าน" นั่นเอง</p>	<p>- Medium Long shot (MLS) - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.28 นาที
8	 <p>วิดีโอเข้าสู่ช่วงรูปแบบการแสดง</p>	<p>- How to ร้องรำทำเพลง</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.4 นาที
9		<p>- การขับซอล่องน่าน ปัจจุบันก็นิยมไปเล่นในงานต่างๆ งาน</p>	<p>- Medium shot (MS) / Dissolve</p>	0.11 นาที

	 <p>ตัวอย่างการขับชอล่องน่าน</p>	<p>มงคล งานอวมงคลต่างๆ ขับกล่อมได้ เป็นศิลปะการขับร้องขับขานล้านนา ที่ได้รับการถ่ายทอดสืบสานมาจากบรรพบุรุษจากรุ่นสู่รุ่น</p>	<p>- เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	
10	 <p>ภาพโครงกลอนแปดที่ใช้ในการขับชอล่องน่าน</p>	<p>- ท่วงทำนองคำร้องหรือที่เรียกว่าการขับชอล่องน่านแปด ที่ผ่านการฝึกใช้ไหวพริบปฏิภาณจนเกิดทักษะและความเชี่ยวชาญในการใช้โวหารให้มีความกระชับฟังง่าย แต่แฝงไว้ซึ่งความสนุกสนาน ลึกซึ้ง สง่างาม และแง่คิดต่างๆ แฝงไว้ในบทคำร้อง</p>	<p>- Medium shot (MS) / Fade out - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.10 นาที
11	 <p>"นี่อะไรก็ออกมาเป็นคำกลอนไปหมด"</p>  <p>แม่ครูประนอม กาวีใจ (ช่างซอหญิง) ยกตัวอย่างขับชอให้ฟัง</p>	<p>- มาปะใส่น้องคนสวยนั้นหน้า/แปด มาเจอน้องสาวคนสวยวันนี้ - เหมือนกับธิดามาจากเมืองวัง/แปด เหมือนกับนางมาจากในวัง - คนใส่เสื้อเหลืองงามเหยอางกลาง/แปด น้องใส่เสื้อเหลืองดงามมาก</p>	<p>- Medium shot (Bust Shot) / Fade out /</p>	0.12 นาที

		- ฉินายน้องอย่างนำชาวเหมม กำ/แปด และน้องยังหน้าตา ข้าวสวยอีกด้วย		
12	 <p>ภาพอธิบายช่างขอ</p>	- ผู้ใช้ห้อง เรียกอีกอย่างว่า ช่างขอมีทั้งชายและหญิง ตั้งแต่ 2คนขึ้นไป สามารถ พ้อนรำได้ด้วย	- Medium Long shot (MLS) / Fade out - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ	0.7 วินาที
13	 <p>ภาพอธิบายเครื่องดนตรี</p>	- เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดง มี 2 ชั้น ได้แก่ 1.สะล้อ เป็น เครื่องดนตรีพื้นเมืองล้านนา ประเภทเครื่องดี 2.ขึง เป็นเครื่องดนตรีประเภท ดีด	- Medium Long shot (MLS) / Fade out - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ	0.6 นาที
14	 <p>ตัวอย่างเสียงจากขึงและสะล้อ</p>	- วงสะล้อซอขึงจึงเป็นวงที่มี เสียงจากเครื่องสายเป็นหลัก ให้บรรเลงประกอบการแสดง หรือบรรเลงร่วมกับบทร้องและ ทำนองเพลงได้ทุกชนิดเลย	- Medium shot (MS) / Fade out - เสียงดนตรี บรรเลง	0.6 นาที

15	 <p>ภาพอธิบายการขบชอสนอนาค</p>	<p>- ยกตัวอย่างการชอล่องน่าน ในงานบวชพระ เป็นการขบชอ กับพระนาคก่อนบวชพระ</p>	<p>- Medium shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.5 นาที
16	 <p>ภาพอธิบายการขบชอสนอนาค</p>	<p>- เริ่มต้นจากบทประพันธ์ไหว้ ครู - บทประพันธ์วันดีวันมงคล – เรียกเชิญท้าวทั้ง 4 จตุ โลกบาลให้มาคุ้มครองให้งาน ราบรื่น – ช่างชอถามปัญหา – พื่อน – ขบชอสนอนพระนาค ตั้งแต่แม่กุ่มท้อง – ขบชอถาม แทนคุณ อานิสงค์ผลบุญของ แต่ละคนที่มาร่วมงาน – ขบชอ สนอนาค – ขบชอสนอนพระ นาค – ขบชออวยพร – ขบชอ ลา (จ้อยลา) เป็นอันจบสิ้นพิธี</p>	<p>- Medium shot (MS) / Fade out - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.24 นาที
17		<p>- พาไปเจอพาไปเจอ</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.5 นาที

	 <p>วิดีโอเข้าสู่ช่วงรับชมการแสดง</p>			
18	 <p>ภาพกลุ่มศิลปินชอล่องน่าน</p>	- เรามาทำความรู้จักกับศิลปินที่จะมาแสดงชอล่องน่านให้เราร่วมกัน	- Medium Long shot (MLS) / Fade in	0.4 นาที
19	 <p>ประนอม กาวใจ (ช่างซอหญิง)</p> <p>สิทธิพร แซ่ว่อง (ช่างซอชาย)</p> <p>เฉลิมพล ทองพา (ช่างซอชาย)</p> <p>กิตจ้านง ธรรมใจ (ช่างสะล้อ)</p> <p>ณัฐสิทธิ์ คัดอ่าน (ช่างซิ่ง)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. แม่ครูประนอม กาวใจ (ช่างซอหญิง) 2. พ่อครูสิทธิพร แซ่ว่อง (ช่างซอชาย) 3. พ่อครูเฉลิมพล ทองพา เยวชนดีเด่นแห่งชาติ สาขา ศิลปวัฒนธรรม ปี 2563 (ช่างซอชาย) 4. นายณัฐสิทธิ์ คัดอ่าน (ช่างซิ่ง) 5. นายกิตจ้านงค์ ธรรมใจ (ช่างสะล้อ) 	<p>- Medium shot (MS) / Dissolve</p> <p>- เลี้ยวบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.17 นาที

	ภาพแนะนำศิลป์			
20	 <p>ตัวอย่าง การขับซอไหหัวครู</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Medium Long shot (MLS) / Fade in - เสียงดนตรีบรรเลง 	0.10 นาที
21	 <p>ตัวอย่าง การขับซอถามปัญหา</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Medium Shot (MS) / Fade in - เสียงดนตรีบรรเลง 	0.20 นาที
22	 <p>ตัวอย่าง การขับซอลา (จ้อยลา)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Medium Long shot (MLS) / Dissolve - เสียงดนตรีบรรเลง 	0.12 นาที
23	 <p>ตัวอย่าง การพ้อนรำ</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Medium Long shot (MLS) - เสียงบรรยายประกอบ 	0.4 นาที
24	 <p>ตัวอย่าง การพ้อนรำ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นี่คือการขับซอถามปัญหา เป็นการเกี่ยวพาราดี แบบสดๆ - เวลาแสดงจะมีการร้องขับซอโต้ตอบกันสลับการพ้อน ซึ่งเป็นการนำการพ้อนมาประกอบคั่นจังหวะ เพื่อให้ช่าง 	<ul style="list-style-type: none"> - Close Up (CU) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ 	0.8 นาที

		ชอทั้ง 2 คนได้พักเสียงหรือพัก สมองจากการขับร้อง		
25	 <p>ตัวอย่างการพอนแน่น</p>	- การโชว์ความสามารถพิเศษ เรียกว่า พอนแน่น เพื่อเรียกทิว ถือว่าเป็นการสร้างสรรคภาษา กายให้เป็นเอกลักษณ์ ประจำตัว เพื่อดึงดูดคนฟังได้ อย่างดีเยี่ยม	- Medium Shot (MS) // Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี	0.12 นาที
26	 <p>วิดีโอเข้าสู่ช่วงการแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการแสดง</p>	- เจอลังฉาก	- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ	0.5 นาที
27	 <p>ภาพอธิบายลักษณะเวที</p>	- การจัดวางเวทีไม่มีแทบไม่มี พิธีรีตองอะไร มีผลทำให้ผู้ชม สัมผัสได้ถึงระยะห่างกับ ศิลปินที่แทบจะอยู่ในระนาบ เดียวกัน หรือรู้สึกว่าเป็น กันเองกับศิลปิน	- Medium Long shot (MLS) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ	0.15 นาที

28	 <p>สื่อแผนภพกรบอบ สัฒรณ</p> <p>ภาพอธิบายการแต่งกายผู้หญิง</p>	<p>- การแต่งกาย ผู้หญิง ผ้าซิ่น ตีนจก เสื้อแขนกระบอกสี่ คราม มวยผม เครื่องประดับ เงิน และผ้าคาดคอกไหม</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.12 นาที
29	 <p>สื่อแผนภพกรบอบ คอกไหม ผ้าอาก สัฒรณ</p> <p>ภาพอธิบายการแต่งกายผู้ชาย</p>	<p>- ผู้ชาย สวมเสื้อแขนยาว สีดำ คราม คอตั้ง ผ่าอกติดกระดุม บริเวณคอเสื้อตกแต่งด้วยแถบ ผ้าสีลวดลาย นุ่งกางเกง ขาก๊วย ยาวถึงข้อเท้า</p>	<p>- Medium Shot (MS) / Fade out - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.12 นาที
30	 <p>ร่วมด้วย ช่วยกันใจ</p> <p>วิดีโอเข้าสู่ช่วงการเผยแพร่ ในปัจจุบัน</p>	<p>- ร่วมด้วยช่วยกันใจ</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve</p>	0.4 นาที
31	  <p>ภาพกลุ่มปู่สอนหลาน</p>	<p>- ปัจจุบันผู้สืบสาน"ซอล่อง น่าน" อยู่ในอำเภอท่าปลา จัดตั้งกลุ่ม "ปู่สอนหลานสืบ สานวัฒนธรรม" ขึ้นมาเพื่อให้ เยาวชนมีแหล่งเรียนรู้ในศึกษา การแสดง</p>	<p>- Medium Shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.5 นาที

	สืบสานวัฒนธรรม			
32	 <p>ภาพจากรายการ วิถีถิ่น วิถีไทย</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Medium Shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ 	0.6 นาที
33	 <p>ภาพหนังสือซอลับแล</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นอกจากนี้แล้วยังมี "ซอลับแล" โดยอาจารย์ดาปฟ้า ไชยลับล้าง เป็นผู้ฟื้นฟูรวบรวมข้อมูลไว้เป็นหนังสือในโครงการต่อลมหายใจให้ซอลับแล 	<ul style="list-style-type: none"> - Medium Shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ 	0.5 นาที
34	 <p>วิถีโอจากรายการวิถีถิ่น วิถีไทย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์สืบสานศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน รักษา และต่อยอดให้ การขับซออันเป็นศิลปะการแสดงพื้นเมืองล้านนาเก่าแก่นี้ ไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> - Medium Long shot (MLS) / Fade out - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ 	0.12 นาที

35	 <p>วิดีโอเข้าสู่ช่วงสถานที่ท่องเที่ยว เชิงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม</p>	<p>- เจอบเห็นวไป ไปเที่ยว ด้วยกันเร็ว</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.4 นาที
36	  <p>พิธีกรพาเข้าชมศูนย์การเรียนรู้</p>	<p>- การท่องเที่ยวเชิงอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรมอยากจะพาทุก คนไปกันที่ ศูนย์การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์เมืองลับแล</p>	<p>- Medium Long shot (MLS) / Fade in - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.14 นาที
37	 <p>พิธีกรพาชม เครื่องใช้ในครัวสมัยก่อน</p>	<p>- มีเรื่องราวตั้งแต่การดำเนิน วิถีชีวิต อาหาร การทอผ้า ความเป็นอยู่ของชาวลับแลใน สมัยก่อน</p>	<p>- Medium Shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยาย พร้อมดนตรี ประกอบ</p>	0.17 นาที

38	 <p>พิธีกรรมชาวมถ้ำจำลอง</p>	<p>- ไฮไลต์อยู่ที่ถ้ำจำลองเล่าเรื่องราวตำนานเมืองลับแล ลึกลับและสนุกมากๆ</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Tilting / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.24 นาที
39	 <p>ภาพ ข้าวพันผัก อาหารพื้นเมือง</p>	<p>- ต่อด้วยไปรับประทานอาหารท้องถิ่น อย่าง ข้าวแคบ ข้าวพันผัก แป้งหอมๆ ผักสดๆ อร่อยมาก</p>	<p>- Medium Close Up (MCU) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.8 นาที
40	 <p>พิธีกรรมชาวมพิพิธภัณฑท์ผ้าขึ้นด้าย</p>	<p>- และเอกลักษณ์การทอผ้าขึ้นด้ายขึ้นชื่อของลับแล ไปศึกษาได้ที่พิพิธภัณฑท์ผ้าขึ้นด้ายจากไท-ยวนลับแล</p>	<p>- Medium Shot (MS) / Dissolve - เสียงบรรยายพร้อมดนตรีประกอบ</p>	0.10 นาที
41	 <p>ภาพ ประตูเมืองลับแล</p>	<p>- เข้าประตูเมืองลับแลมาจอยม่วนกันได้แบบ One day tripครบจบศิลปวัฒนธรรมในที่เดียวค่ะ</p>	<p>- Medium Long shot (MLS) / Dolling / Fade out</p>	0.6 นาที

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์

เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการผลิตสื่อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพียงใด โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

- +1 = แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย
0 = ไม่แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย
-1 = แน่ใจว่าแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การวิจัย

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณาความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
1	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ตรงต่อวัตถุประสงค์			
2	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง			
3	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีระยะเวลาการผลิตที่เหมาะสม			
4	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องกับการส่งเสริมความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในชุมชน			
5	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีการลำดับภาพ และเรื่องราวให้เข้าใจง่าย			
6	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง			
7	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ใช้คำถามในการสัมภาษณ์ได้เหมาะสม			
8	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดแทรกเกมส์ หรือกิจกรรมได้เหมาะสมสอดคล้องวัตถุประสงค์			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

เรื่อง การสร้างสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบอกระดับคุณภาพของแบบประเมินตามความคิดเห็นของท่าน โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้ประเมิน ดังนี้

5	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก/มากที่สุด
4	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
3	หมายถึง	คุณภาพระดับปานกลาง
2	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
1	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง/น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. คุณภาพด้านภาพประกอบ (Image)					
1.1 ขนาดของภาพมีความเหมาะสม					
1.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้ในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน					
1.4 การจัดตำแหน่งความสมดุลของภาพกับจอภาพ					
1.5 ภาพสอดคล้องกับเนื้อหา					
2. คุณภาพด้านภาพเคลื่อนไหว (Video)					
2.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
2.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว					
2.3 การสื่อความหมายชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.4 ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว					
2.5 การปรับขนาดซูมเข้า-ออกของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3. คุณภาพด้านตัวอักษร (Text)					
3.1 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3.2 รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และอ่านง่าย					
3.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3.4 การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่ใช้นำเสนอมีความเหมาะสม					
3.5 ความถูกต้องของข้อความตามหลักภาษา					
4. คุณภาพด้านเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio&Sound)					
4.1 เสียงบรรยายมีความชัดเจน สอดคล้องกับภาพการนำเสนอ					
4.2 จังหวะ และน้ำเสียงการบรรยายสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
4.3 ระดับความดังของเสียงบรรยายที่ใช้ในการอธิบายเนื้อหา มีความเหมาะสม					
4.4 ระดับความดังของเสียงประกอบมีความเหมาะสม					
4.5 เสียงประกอบสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
5. คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ (Presentation)					
5.1 การเข้าสู่เนื้อหา มีความน่าสนใจ					
5.2 การติดต่อดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม					
5.3 ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม					
5.4 การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
5.5 ภาพรวมการนำเสนอมีความน่าสนใจ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบทดสอบวัดความรู้
เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

คำชี้แจง: จงเลือก X คำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- 1.) "อุตรดิตถ์เมืองงาม 3 วัฒนธรรม" ข้อใดต่อไปนี้เป็นวัฒนธรรมในจังหวัดอุตรดิตถ์
 - ก. วัฒนธรรมไทยพวน *
 - ข. วัฒนธรรมล้านนา
 - ค. วัฒนธรรมล้านช้าง
 - ง. วัฒนธรรมไทยกลาง

- 2.) ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมในจังหวัดอุตรดิตถ์ ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อที่ต้อง
 - ก. การอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐาน
 - ข. ลักษณะภูมิประเทศ และเขตพื้นที่รอยต่อประเทศเพื่อนบ้าน
 - ค. การเดินทางเผยแพร่ศิลปะการแสดง
 - ง. ถูกทุกข้อ *

- 3.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นกล่าวถึงประวัติความเป็นมาของซอล่องน่าน ในอำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์ ได้ถูกต้อง
 - ก. การอพยพของชาวดอยภูคาตามลุ่มแม่น้ำน่านด้วยแพ 7 ลำ
 - ข. ผู้ประโคมดนตรีรำพึงรำพันคิดถึงบ้าน ขับกล่อมออกมาเป็นบทเพลง
 - ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข*
 - ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง

- 4.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นกล่าวความหมายของ "ซ่างซอ" ในการแสดงซอล่องน่าน ได้ถูกต้อง
 - ก. ผู้ขับร้องชาย
 - ข. ผู้ขับร้อง มีทั้งชายและหญิง *
 - ค. ผู้เล่นเครื่องดนตรีประเภทดีด
 - ง. ผู้เล่นเครื่องดนตรีประเภทสี

- 5.) การแสดง "ซอล่องน่าน" ถ้อยคำที่กล่าวออกมาระหว่างรับชมการแสดงว่า "เซ๊ย" เพื่อสื่อความหมายว่าอะไร
 - ก. แสดงความรู้สึกสนุกสนานครื้นเครง *
 - ข. แสดงความรู้สึกเสียใจ
 - ค. แสดงความรู้สึกไม่พอใจกับการแสดง

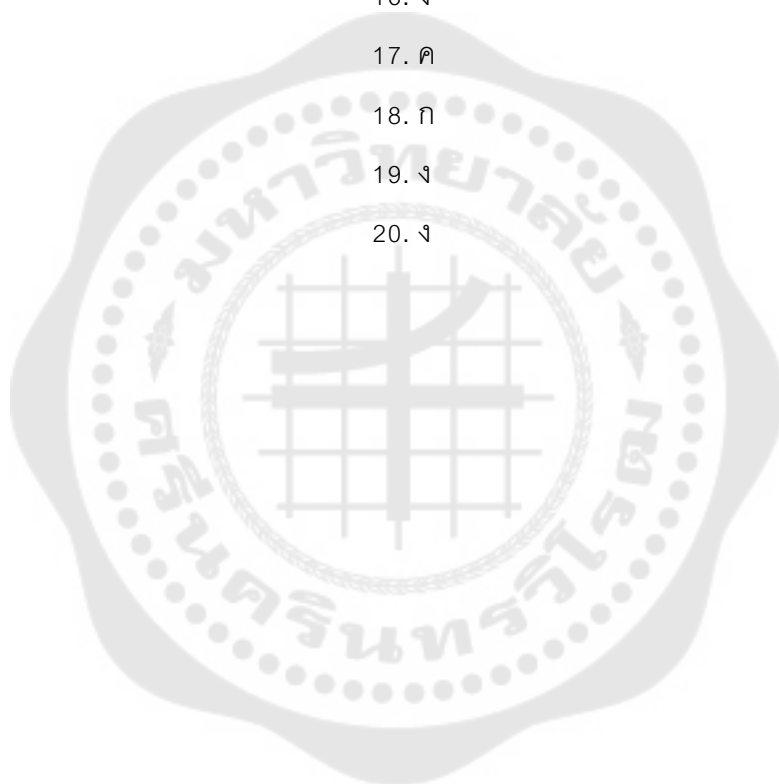
- ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง
- 6.) การขับซอล่องน่าน นิยมนำไปเล่นในงานใด
- ก. งานศพ
- ข. งานมงคลสมรส
- ค. งานอุปสมบท
- ง. ถูกทุกข้อ *
- 7.) ข้อใดกล่าวถึงลักษณะของการพ้อนแน่นได้ถูกต้อง
- ก. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และโน้มตัวลงไปข้างหน้าศีรษะ
จรดพื้น
- ข. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และแอ่นตัวไปข้างหลังจนศีรษะ
จรดพื้น *
- ค. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และโน้มตัวไปทางซ้ายและขวา
สลับกัน
- ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง
- 8.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นอธิบายถึงลักษณะการแสดงตบเต่าได้ถูกต้องที่สุด
- ก. การแสดงพ้อนรำประกอบวงสะล้อซอซึง
- ข. การแสดงที่มีความคล้ายคลึงหมอลำและลิเกลาว*
- ค. การแสดงพ้อนรำโบราณ
- ง. การแสดงแสงสีเสียงในงานประจำปี
- 9.) วรรณกรรมเรื่องใดที่นิยมนำมาแสดงตบเต่าในปัจจุบัน
- ก. เรื่อง ท้าวสุริวงศ์ *
- ข. เรื่อง ลูกหมูสามตัว
- ค. เรื่อง พระอภัยมณี
- ง. เรื่อง มโนราห์
- 10.) เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงตบเต่ามีอะไรบ้าง
- ก. ซอปี่ ระนาด
- ข. ซอปี่ กลองแหว *
- ค. ซอปี่ กรับ
- ง. ซอปี่ ปี่

- 11.) การแสดงตบเต้นนิยมเล่นในเทศกาลใด
- งานศพ
 - งานสงกรานต์ *
 - งานมงคลสมรส
 - งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่
- 12.) ภาษาพูดที่ใช้ในการแสดงตบเต้นคืออะไร
- ภาษาอีสาน
 - ภาษาใต้
 - ภาษาฟากท่า *
 - ภาษาเหนือ
- 13.) ภูมิปัญญาชาวบ้านในอดีต มงกุฎหรือขญาใช้วัสดุอะไรในการนำมาประดิษฐ์
- สังกะสี*
 - กระดาษแข็ง
 - พลาสติกแข็ง
 - ไม่มีข้อใดถูกต้อง
- 14.) กลองยาวนทขมั้น แตกต่างจากกลองยาวประยุกต์อย่างไร
- นักแสดงหญิงล้วน สามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน
 - นักแสดงชายล้วน สามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน
 - นักแสดงทั้งชายและหญิงสามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน*
 - ไม่มีข้อใดถูกต้อง
- 15.) เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงกลองยาวนทขมั้นมีอะไรบ้าง
- กลองยาว ฉิ่ง ฉาบ กรับ ซ้อง และปี่ใน*
 - กลองยาว ฉิ่ง ฉาบ และปี่ใน
 - กลองยาว ฉิ่ง และฉาบ
 - กลองยาว และซ้อง

- 16.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นรูปแบบการแสดงกลองยาวนกดมขมึ้น
- ก. จำเดี่ยวหญิงผสมผสานพ็อนญู่ไท
 - ข. จำกลองยาวสามคนสองขา
 - ค. จำบับล้อกลอง
 - ง. จำชู้ช่ายพราหมณ์*
- 17.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นเอกลักษณ์การแต่งกายของนักแสดงในการแสดงจำกลองยาวนกดมขมึ้น
- ก. สวมใส่ผ้าพื้นเมืองสีเหลืองให้สอดคล้องกับชื่อวงว่านกดมขมึ้น
 - ข. ผู้หญิงสวมใส่เสื้อแขนกระบอก พาดด้วยสไบสีดำพื้นเล็ก
 - ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข*
 - ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง
- 18.) ข้อให้ต่อไปนี้เป็นารแสดงความสามารถพิเศษในการแสดงกลองยาวนกดมขมึ้น
- ก. จำกลองยาวสามคนสองขา*
 - ข. จำตัวอ่อน
 - ค. จำเดี่ยวชาย
 - ง. จำวงมาตรฐาน
- 19.) ข้อใดไม่ใช่สถานที่ท่องเที่ยว 3 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในจังหวัดอุดรดิติติ
- ก. ถนนสายวัฒนธรรมลาวเวียง
 - ข. ลานวัฒนธรรมวัดพระบรมธาตู่่งยั้ง
 - ค. พิพิธภัณฑลัับแล
 - ง. อุทยานแห่งชาติศรีสันาลัย *
- 20.) ข้อใดต่อไปนี้เป็นหัตถกรรมผ้าทอในจังหวัดอุดรดิติติ
- ก. ผ้าซิ่นตีนจกไทยวนลัับแล
 - ข. ผ้าซิ่นมัดหมี่ปากท่า
 - ค. ผ้าหมักโคลนโบราณ
 - ง. ถูกทั้งข้อ ก และ ข *

เฉลยแบบทดสอบ

- | | |
|-------|-------|
| 1. ก | 11. ข |
| 2. ง | 12. ค |
| 3. ค | 13. ก |
| 4. ข | 14. ค |
| 5. ก | 15. ก |
| 6. ง | 16. ง |
| 7. ข | 17. ค |
| 8. ข | 18. ก |
| 9. ก | 19. ง |
| 10. ข | 20. ง |



แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์

เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการผลิตสื่อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพียงใด โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณาความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
1	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ตรงต่อวัตถุประสงค์			
2	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง			
3	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีระยะเวลาการผลิตที่เหมาะสม			
4	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องกับการส่งเสริมความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในชุมชน			
5	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ลำดับภาพและเรื่องราวให้เข้าใจง่าย			
6	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง			
7	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ใช้คำถามในการสัมภาษณ์ได้เหมาะสม			
8	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดแทรกเกมส์ หรือกิจกรรมได้เหมาะสมสอดคล้องวัตถุประสงค์			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเนื้อหา

เรื่อง	การสร้างสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21		
	กรณีศึกษา ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์		
คำชี้แจง	กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบอกระดับ	คุณภาพของแบบประเมินตามความคิดเห็น	
ของท่าน	โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้ประเมิน ดังนี้		
	5	หมายถึง	คุณภาพระดับดีมาก/มากที่สุด
	4	หมายถึง	คุณภาพระดับดี
	3	หมายถึง	คุณภาพระดับปานกลาง
	2	หมายถึง	คุณภาพระดับพอใช้
	1	หมายถึง	คุณภาพระดับควรปรับปรุง/น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่อง					
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย					
1.2 เนื้อหา มีความถูกต้อง					
1.3 การอธิบายเนื้อหา มีความชัดเจน ไม่ซับซ้อน					
1.4 ลำดับการนำเสนอเนื้อหา มีความเหมาะสม					
1.5 การสรุปเนื้อหา มีความเหมาะสม					
2. ด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยาย					
2.1 ความถูกต้องของภาพ และภาพเคลื่อนไหว					
2.2 ความถูกต้องของเสียงบรรยาย					

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

เรื่อง การสร้างสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบอกระดับคุณภาพของแบบประเมินตามความคิดเห็นของท่าน โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้ประเมิน ดังนี้

- | | | |
|---|---------|-----------------------------------|
| 5 | หมายถึง | คุณภาพระดับดีมาก/มากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | คุณภาพระดับดี |
| 3 | หมายถึง | คุณภาพระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | คุณภาพระดับพอใช้ |
| 1 | หมายถึง | คุณภาพระดับควรปรับปรุง/น้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. คุณภาพด้านภาพประกอบ (Image)					
1.1 ขนาดของภาพมีความเหมาะสม					
1.2 ความชัดเจนของภาพที่ใช้ในการนำเสนอ					
1.3 ความน่าสนใจของภาพที่ใช้ประกอบบทเรียน					
1.4 การจัดตำแหน่งความสมดุลของภาพกับจอภาพ					
1.5 ภาพสอดคล้องกับเนื้อหา					
2. คุณภาพด้านภาพเคลื่อนไหว (Video)					
2.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
2.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว					
2.3 การสื่อความหมายชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา					
2.4 ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว					
2.5 การปรับขนาดซูมเข้า-ออกของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3. คุณภาพด้านตัวอักษร (Text)					
3.1 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3.2 รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจน และอ่านง่าย					
3.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3.4 การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่ใช้นำเสนอมีความเหมาะสม					
3.5 ความถูกต้องของข้อความตามหลักภาษา					
4. คุณภาพด้านเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio&Sound)					
4.1 เสียงบรรยายมีความชัดเจน สอดคล้องกับภาพการนำเสนอ					
4.2 จังหวะ และน้ำเสียงการบรรยายสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
4.3 ระดับความดังของเสียงบรรยายที่ใช้ในการอธิบายเนื้อหา มีความเหมาะสม					
4.4 ระดับความดังของเสียงประกอบมีความเหมาะสม					
4.5 เสียงประกอบสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
5. คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ (Presentation)					
5.1 การเข้าสู่เนื้อหาที่น่าสนใจ					
5.2 การตัดต่อดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม					
5.3 ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม					
5.4 การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ					
5.5 ภาพรวมการนำเสนอมีความน่าสนใจ					

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์
เรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุตรดิตถ์

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการผลิตสื่อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพียงใด โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

ข้อที่	วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	แบบทดสอบ	ผลการพิจารณาความสอดคล้อง		
			-1	0	+1
1	ความจำ	"อุตรดิตถ์เมืองงาม 3 วัฒนธรรม" ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่ วัฒนธรรมในจังหวัดอุตรดิตถ์ ก. วัฒนธรรมไทยพวน ข. วัฒนธรรมล้านนา ค. วัฒนธรรมล้านช้าง ง. วัฒนธรรมไทยกลาง			
2	วิเคราะห์	ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมในจังหวัดอุตรดิตถ์ ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง ก. การอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐาน ข. ลักษณะภูมิประเทศ และเขตพื้นที่รอยต่อประเทศเพื่อนบ้าน ค. การเดินทางเผยแพร่ศิลปะการแสดง ง. ถูกทุกข้อ			
3	ความจำ	ข้อใดต่อไปนี้ กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของซอล่องน่าน ในอำเภอท่าปลา จังหวัดอุตรดิตถ์ ได้ถูกต้อง ก. การอพยพของชาวดอยภูคาตามลุ่มแม่น้ำน่าน ด้วยแพ 7 ลำ ข. ผู้ประโคนดนตรีรำฟิ่งรำพันคิดถึงบ้าน ชับกล่อมออกมาเป็นบทเพลง ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง			

4	ความจำ	<p>ข้อใดต่อไปนี้ กล่าวความหมายของ "ช่างซอ" ในการแสดง ซอล่องน่าน ได้ถูกต้อง</p> <p>ก. ผู้ขับร้องชาย</p> <p>ข. ผู้ขับร้อง มีทั้งชายและหญิง</p> <p>ค. ผู้เล่นเครื่องดนตรีประเภทดีด</p> <p>ง. ผู้เล่นเครื่องดนตรีประเภทสี</p>			
5	ความจำ	<p>การแสดง "ซอล่องน่าน" ถ้อยคำที่กล่าวออกมาระหว่าง รับชมการแสดงว่า "เซี่ย" เพื่อสื่อความหมายว่าอะไร</p> <p>ก. แสดงความรู้สึกสนุกสนานรื่นเริง</p> <p>ข. แสดงความรู้สึกเสียใจ</p> <p>ค. แสดงความรู้สึกไม่พอใจกับการแสดง</p> <p>ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง</p>			
6	ความจำ	<p>การขับซอล่องน่าน นิยมนำไปเล่นในงานใด</p> <p>ก. งานศพ</p> <p>ข. งานมงคลสมรส</p> <p>ค. งานอุปสมบท</p> <p>ง. ถูกทุกข้อ</p>			
7	ความจำ	<p>ข้อใดกล่าวถึงลักษณะของการพ้อนแน่นได้ถูกต้อง</p> <p>ก. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และ โนมตัวลงไปข้างหน้าศีรษะจรดพื้น</p> <p>ข. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และ แอนตัวไปข้างหลังจนศีรษะจรดพื้น</p> <p>ค. ผู้พ้อนยืนอยู่กับที่ กางขาออกเล็กน้อยแต่พองาม และ โนมตัวไปทางซ้ายและขวาสลับกัน</p> <p>ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง</p>			
8	ความจำ	<p>ข้อใดต่อไปนี้ อธิบายถึงลักษณะการแสดงดับเต่าได้ถูกต้อง</p> <p>ก. การแสดงพ้อนรำประกอบวงสะล้อซอซึง</p> <p>ข. การแสดงที่มีความคล้ายคลึงหมอลำและลิเกลาว</p> <p>ค. การแสดงพ้อนรำโบราณ</p> <p>ง. การแสดงแสงสีเสียงในงานประจำปี</p>			

ข้อที่	วัตถุประสงค์เชิง พฤติกรรม	แบบทดสอบ	ผลการพิจารณา ความสอดคล้อง		
			-1	0	+1
9	ความจำ	วรรณกรรมเรื่องใดที่นิยมนำมาแสดงดัดแปรในปัจจุบัน ก. เรื่อง ท้าวสุริยวงศ์ ข. เรื่อง ลูกหมูสามตัว ค. เรื่อง พระอภัยมณี ง. เรื่อง มโนราห์			
10	ความจำ	เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงดัดแปรมีอะไรบ้าง ก. ซอปี่ ระนาด ข. ซอปี่ กลองแฉวง ค. ซอปี่ กรับ ง. ซอปี่ ปี่			
11	ความจำ	การแสดงดัดแปรนิยมเล่นในเทศกาลใด ก. งานศพ ข. งานสงกรานต์ ค. งานมงคลสมรส ง. งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่			
12	ความจำ	ภาษาพูดที่ใช้ในการแสดงดัดแปรคืออะไร ก. ภาษาอีสาน ข. ภาษาใต้ ค. ภาษาฟากท่า ง. ภาษาเหนือ			
13	ความจำ	ภูมิปัญญาชาวบ้านในอดีต มงกุฎหรือชฎาใช้วัสดุอะไรในการนำมาประดิษฐ์ ก. สังกะสี ข. กระดาษแข็ง ค. พลาสติกแข็ง ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง			
14	วิเคราะห์	กลองยาวหนักขม้น แตกต่างจากกลองยาวประยุกต์อย่างไร ก. นักแสดงหญิงล้วน สามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน ข. นักแสดงชายล้วน สามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน ค. นักแสดงทั้งชายและหญิงสามารถพ้อนรำและตีกลองได้ทุกคน ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง			

ข้อที่	วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	แบบทดสอบ	ผลการพิจารณา ความสอดคล้อง		
			-1	0	+1
15	ความจำ	เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดงกลองยาวนักษณมี อะไรบ้าง ก. กลองยาว ฉิ่ง ฉาบ กรับ ซ้อง และปี่ใน ข. กลองยาว ฉิ่ง ฉาบ และปี่ใน ค. กลองยาว ฉิ่ง และฉาบ ง. กลองยาว และซ้อง			
16	ความจำ	ข้อใดต่อไปนี้เป็นใช้รูปแบบการแสดงกลองยาวนักษณ ก. จำเดี่ยวหญิงผสมผสานพ็อนญูไท ข. จำกลองยาวสามคนสองขา ค. จำฉาบล้อกลอง ง. จำอุยฉายพราหมณ์			
17	วิเคราะห์	ข้อใดต่อไปนี้เป็นเอกลักษณ์การแต่งกายของนักแสดงใน การแสดงจำกลองยาวนักษณ ก. สวมใส่ผ้าพื้นเมืองสีเหลืองให้สอดคล้องกับชื่อวงนักษณ ข. ผู้หญิงสวมใส่เสื้อแขนกระบอก พาดด้วยสไบสีดำพื้น เล็ก ค. ถูกทั้งข้อ ก และ ข ง. ไม่มีข้อใดถูกต้อง			
18	ความจำ	ข้อให้ต่อไปนี้เป็นารแสดงความสามารถพิเศษในการ แสดงกลองยาวนักษณ ก. จำกลองยาวสามคนสองขา ข. จำตัวอ่อน ค. จำเดี่ยวชาย ง. จำวงมาตรฐาน			

ข้อที่	วัตถุประสงค์ เชิงพฤติกรรม	แบบทดสอบ	ผลการพิจารณา ความสอดคล้อง		
			-1	0	+1
19	ความจำ	ข้อใดไม่ใช่สถานที่ท่องเที่ยว 3 อันดับทางวัฒนธรรมใน จังหวัดอุดรดิตถ์ ก. ถนนสายวัฒนธรรมลาวเวียง ข. ลานวัฒนธรรมวัดพระบรมธาตุทุ่งยั้ง ค. พิพิธภัณฑ์ลับแล ง. อุทยานแห่งชาติศรีสัชนาลัย *			
20	ความจำ	ข้อใดต่อไปนี้เป็นหัตถกรรมผ้าทอในจังหวัดอุดรดิตถ์ ก. ผ้าขี้ตีนจกไทยวนลับแล ข. ผ้าขี้มัดหมี่ฟากท่า ค. ผ้าหมักโคลนโบราณ ง. ถูกทั้งข้อ ก และ ข *			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

**แบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์สื่อวีดิทัศน์
ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง เรื่อง ศิลปะการแสดง3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม
จังหวัดอุตรดิตถ์**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำข้อมูลไปสรุปผลการวิจัยเท่านั้น และจะไม่ส่งผลกระทบต่อ
ต่อนักเรียน
2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องว่างตามระดับคำแนะนำต่อไปนี้
(5 = มากที่สุด) (4 = มาก) (3 = ปานกลาง) (2 = เล็กน้อย) (1 = น้อยที่สุด)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์					
1.1 รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความ เหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ					
1.2 คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน					
1.3 ขนาดและคุณภาพของตัวอักษร					
1.4 ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว					
1.5 ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก					
1.6 รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
1.7 รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
1.8 ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจการแสดงพื้นเมืองมาก ยิ่งขึ้น					
2. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อวีดิทัศน์					
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองในสื่อวีดิทัศน์ ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้					
2.2 เรียงลำดับการนำเสนอสอดคล้องวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้					
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ					
2.4 ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม					

2.5 สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง					
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม					
2.7 การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ					
2.8 รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน					
3. ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน					
3.1 ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่					
3.2 ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา					
3.3 หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว					
3.4 ผู้เรียนต้องการเรียนวิชานี้ในชั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า					
3.5 ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่ เดือน พ.ศ.

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ด้านแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน

เรื่อง การผลิตสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์ศิลปะการแสดงพื้นเมือง สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
เรื่อง ศิลปะการแสดง 3 ชุมชนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของท่านผู้เชี่ยวชาญ ว่าคำถามมีความเหมาะสม นำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยเพียงใด โดยพิจารณาให้คะแนน ดังนี้

+1	=	แน่ใจว่าคำถามเหมาะสม
0	=	ไม่แน่ใจว่าคำถามเหมาะสมหรือไม่
-1	=	แน่ใจว่าคำถามไม่เหมาะสม

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณาความสอดคล้อง		
		+1	0	-1
1. ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์				
1	รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ			
2	คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน			
3	ขนาดและคุณภาพของสื่อดัชนี			
4	ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว			
5	ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก			
6	รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน			
7	รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน			
8	ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องศิลปะการแสดงพื้นเมืองมากยิ่งขึ้น			

2. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อวีดิทัศน์				
1	โครงสร้างของเนื้อหาด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองในสื่อวีดิทัศน์ ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้			
2	เรียงลำดับการนำเสนอสอดคล้องวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้			
3	เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ			
4	ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม			
5	สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง			
6	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม			
7	การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ			
8	รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน			
3. ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน				
1	ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่			
2	ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา			
3	หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว			
4	ผู้เรียนต้องการเรียนวิชานี้อีกในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า			
5	ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้			

ลงชื่อ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ภาคผนวก ค

- ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับแผนการผลิตสื่อ
 - ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์
- ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) และอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบ
 - ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับแบบทดสอบ
 - ผลการประเมินความสอดคล้องแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน
 - ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์
 - ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์
 - ผลการวิเคราะห์ผลสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่		
		1	2	3		
1	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ตรงต่อวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีระยะเวลาการผลิตที่เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องกับการส่งเสริมความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในชุมชน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีการลำดับภาพ และเรื่องราวให้เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์มีเนื้อหาสาระเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
7	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์ใช้คำถามในการสัมภาษณ์ได้เหมาะสม	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8	แผนการผลิตสื่อวีดิทัศน์สอดคล้องแบบทดสอบ หรือกิจกรรมได้เหมาะสมสอดคล้องวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	เฉลี่ย				1.00	สอดคล้อง

ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. ด้านเนื้อหาการดำเนินเรื่อง						
1.1 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 เนื้อหา มีความถูกต้อง	4	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.3 การอธิบายเนื้อหาชัดเจน ไม่ซับซ้อน	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 ลำดับการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.5 การสรุปเนื้อหามีความเหมาะสม	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก
2. ด้านเนื้อหาของภาพเคลื่อนไหวและเสียงบรรยาย						
2.1 ความถูกต้องของภาพ และภาพเคลื่อนไหว	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2.4 ความถูกต้องของเสียงบรรยาย	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.67	0.57	ดีมาก

ผลการประเมินคุณภาพสื่อวีดิทัศน์ ด้านเทคโนโลยีการศึกษา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ			\bar{x}	S.D.	แปลผล
	ผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คุณภาพด้านภาพประกอบ (Image)						
1.1 ขนาดของรูปภาพมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
1.2 ความชัดเจนของรูปภาพที่ใช้ในการนำเสนอ	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 ความน่าสนใจของรูปภาพที่ใช้ประกอบ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การจัดตำแหน่งความสมดุลของภาพกับจอภาพ	5	4	4	4.33	0.58	ดี
1.5 รูปภาพสอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				4.70	0.48	ดีมาก
2. คุณภาพด้านภาพเคลื่อนไหว (Video)						
2.1 ขนาดของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2.2 ความชัดเจนของภาพเคลื่อนไหว	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
2.3 การสื่อความหมายชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหา	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 ความต่อเนื่องของภาพเคลื่อนไหว	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
2.5 การปรับขนาดซูมเข้า-ออกของภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก
3. คุณภาพด้านตัวอักษร (Text)						
3.1 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
3.2 รูปแบบของตัวอักษรมีความสวยงามชัดเจนและอ่านง่าย	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
3.3 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
3.4 การจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่ใช้เหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
3.5 ความถูกต้องของข้อความตามหลักภาษา	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก

4. คุณภาพด้านเสียงบรรยาย และเสียงประกอบ (Audio&Sound)						
4.1 เสียงบรรยายมีความชัดเจน สอดคล้องกับภาพการนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
4.2 จังหวะ และน้ำเสียงการบรรยายสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ	5	4	4	4.33	0.58	ดี
4.3 ระดับความดังของเสียงบรรยายที่ใช้ในการอธิบายเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4	5	5	4.67	0.58	ดีมาก
4.4 ระดับความดังของเสียงประกอบเหมาะสม	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
4.5 เสียงประกอบสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ย				4.80	0.42	ดีมาก
5. คุณภาพด้านเทคนิคการนำเสนอ (Presentation)						
5.1 การเข้าสู่เนื้อหาที่มีความน่าสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
5.2 การติดต่อดำเนินเรื่องมีความเหมาะสม	4	5	4	4.67	0.58	ดี
5.3 ระยะเวลาในการนำเสนอในแต่ละหัวข้อมีความเหมาะสม	5	5	4	4.67	0.58	ดีมาก
5.4 การใช้เทคนิคพิเศษสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
5.5 ภาพรวมการนำเสนอมีความน่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	ดีมาก
เฉลี่ย				4.33	0.57	ดีมาก

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย และอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ

ค่าความยากง่าย (P) และอำนาจจำแนก (B) ของแบบทดสอบ

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (D)
1	0.65	0.58
2	0.50	0.41
3	0.50	0.50
4	0.45	0.50
5	0.50	0.50
6	0.55	0.50
7	0.65	0.58
8	0.50	0.41
9	0.45	0.50
10	0.45	0.58
11	0.50	0.50
12	0.60	0.66
13	0.55	0.41
14	0.50	0.75
15	0.65	0.75
16	0.60	0.66
17	0.70	0.50
18	0.45	0.50
19	0.60	0.50
20	0.65	0.58

ค่าน้ำหนักจำนวนข้อสอบในแบบทดสอบ

หัวข้อ	เรื่อง	น้ำหนัก จำนวน ข้อสอบ	จำนวน ข้อสอบที่ สร้างขึ้น
1. อัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรม จังหวัดอุดรธานี	1. อิทธิพลของพื้นที่ที่มีผลต่อศิลปะการแสดงในแต่ละ วัฒนธรรมของจังหวัดอุดรธานี	2	4
	2. แหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม	3	5
2. วัฒนธรรม ล้านนาการ แสดงซอล่อง น่าน	1. ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการแสดง	5	7
	2. รูปแบบการแสดง		
	3. เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง		
	4. การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง		
3. วัฒนธรรม ล้านช้างการ แสดงตบเต่า	1. ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการแสดง	5	7
	2. รูปแบบการแสดง		
	3. เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง		
	4. การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง		
4. วัฒนธรรม ไทยกลางการ แสดงรำกลอง ยวอนกขมื่น	1. ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการแสดง	5	7
	2. รูปแบบการแสดง		
	3. เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดง		
	4. การสืบทอด และเผยแพร่การแสดง		
รวม		20	30

ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างจุดประสงค์กับแบบทดสอบ

ข้อที่	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	0	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6	+1	0	+1	0.85	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12	0	+1	+1	0.85	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
16	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบสำรวจความพึงพอใจ

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณา			\bar{x}	S.D.	แปลผล
		ความสอดคล้อง					
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์							
1	รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
2	คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
3	ขนาดและคุณภาพของสื่ตัวอักษร	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
4	ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
5	ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
6	รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
7	รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
8	ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่องศิลปะการแสดงพื้นเมือง มากยิ่งขึ้น	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
ด้านเนื้อหาสาระของสื่อวีดิทัศน์							
1	โครงสร้างของเนื้อหาด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองในสื่อวีดิทัศน์ ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
2	เรียงลำดับการนำเสนอสอดคล้องวัตถุประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
3	เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
4	ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์เหมาะสม	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
5	สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
6	ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
7	การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
8	รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจในการเรียน	+1	0	+1	0.67	0.57	สอดคล้อง
ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน							
1	ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
2	ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
3	หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
4	ผู้เรียนต้องการเรียนวิชาอื่นอีกในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง
5	ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้	+1	+1	+1	1	1.00	สอดคล้อง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ตามเกณฑ์ 80/80

โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน

กลุ่ม ตัวอย่าง คนที่	คะแนนสอบ ก่อนเรียน	แบบทดสอบระหว่างเรียน				คะแนนสอบ หลังเรียน
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	คะแนนรวม	
		20 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน	
1	14	8	8	8	24	20
2	13	8	8	10	26	18
3	8	8	10	8	26	19
4	9	8	8	8	24	16
5	10	8	6	10	24	17
6	13	8	8	10	26	16
7	6	6	8	10	24	18
8	13	8	8	10	26	17
9	7	8	10	8	26	18
10	10	8	8	10	26	16
คะแนน รวม	103	78	82	92	252	175
คะแนนเฉลี่ย					84.0 (E1)	87.5 (E2)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าประสิทธิภาพของสื่อวีดิทัศน์ตามเกณฑ์ 80/80

โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน

กลุ่ม ตัวอย่าง คนที่	คะแนนสอบ ก่อนเรียน	แบบทดสอบระหว่างเรียน				คะแนนสอบ หลังเรียน
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	คะแนนรวม	
		20 คะแนน	10 คะแนน	10 คะแนน		
1	10	8	10	10	28	16
2	12	8	8	8	24	19
3	12	8	10	10	28	17
4	13	6	8	8	22	16
5	10	8	8	10	26	17
6	9	10	8	10	28	18
7	10	8	8	8	24	16
8	13	10	8	8	26	16
9	10	10	8	10	28	18
10	13	6	8	10	24	17
คะแนน รวม	112	82	84	92	258	170
คะแนนเฉลี่ย					86.0 (E1)	85.0 (E2)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ (E.I.)

โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)		คะแนนหลังเรียน (Post-test)	
	คะแนน	คะแนนเฉลี่ย	คะแนน	คะแนนเฉลี่ย
1	14	70.0	20	100.0
2	13	65.0	18	90.0
3	8	40.0	19	95.0
4	9	45.0	16	80.0
5	10	50.0	17	85.0
6	13	65.0	16	80.0
7	6	30.0	18	90.0
8	13	65.0	17	85.0
9	7	35.0	18	90.0
10	10	50.0	16	80.0
คะแนนการทดสอบ				
	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของ คะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	103	0.742
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	175	

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าดัชนีประสิทธิผลของสื่อวีดิทัศน์ (E.I.)


โรงเรียนบดินทรเดชา กรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)		คะแนนหลังเรียน (Post-test)	
	คะแนน	คะแนนเฉลี่ย	คะแนน	คะแนนเฉลี่ย
1	10	50.0	16	80.0
2	12	60.0	19	85.0
3	12	60.0	17	85.0
4	13	65.0	16	80.0
5	10	50.0	17	85.0
6	9	45.0	18	90.0
7	10	50.0	16	80.0
8	13	65.0	16	80.0
9	10	50.0	18	90.0
10	13	65.0	17	85.0
คะแนนการทดสอบ				
	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของ คะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	10	200	112	0.659
คะแนนทดสอบหลังเรียน	10	200	170	

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียน

โรงเรียนอุตรดิตถ์ครุณี จังหวัดอุตรดิตถ์ จำนวน 10 คน

รายการประเมิน	กลุ่มตัวอย่างคนที่									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1. ด้านคุณภาพของสื่อวีดิทัศน์										
1.1 รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์รูปแบบของสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความเหมาะสม สวยงาม และมีความน่าสนใจ	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4
1.2 คุณภาพเสียงประกอบสื่อวีดิทัศน์ออนไลน์มีความชัดเจน	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
1.3 ขนาดและคุณภาพของสื่อดิจิทัล	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
1.4 ขนาดและคุณภาพของภาพนิ่ง/เคลื่อนไหว	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
1.5 ขนาดและคุณภาพของงานกราฟิก	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
1.6 รูปแบบการนำเสนอเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5
1.7 รูปแบบการใช้งานเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4
1.8 ภาพนิ่ง/เคลื่อนไหวช่วยให้เกิดความเข้าใจเรื่อง ศิลปะการแสดงพื้นเมือง มากยิ่งขึ้น	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
2. ด้านเนื้อหาสาระของสื่อวีดิทัศน์										
2.1 โครงสร้างของเนื้อหาด้านศิลปะการแสดงพื้นเมืองในสื่อวีดิทัศน์ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
2.2 เรียงลำดับการนำเสนอสอดคล้องวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
2.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการนำเสนอ	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
2.4 ความยาวของเนื้อหาในแต่ละสื่อวีดิทัศน์มีความเหมาะสม	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4
2.5 สื่อวีดิทัศน์สามารถนำไปใช้เรียนรู้ได้จริง	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
2.6 ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
2.7 การสื่อความหมายชัดเจนทั้งภาพและข้อความ	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
2.8 รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กระตุ้นความสนใจ	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
3. ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน										
3.1 ขณะเรียนผู้เรียนตั้งใจเรียนอย่างเต็มที่	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3.2 ขณะเรียนผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินกับบทเรียนที่ตนกำลังศึกษา	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
3.3 หลังเรียนผู้เรียนได้มีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมความสนใจเกี่ยวกับเรื่องศิลปะการแสดงที่เรียนไปแล้ว	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
3.4 ผู้เรียนต้องการเรียนวิชาอื่นในขั้นที่สูงขึ้นไปในภาคการศึกษาหน้า	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5
3.5 ผู้เรียนต้องการแนะนำให้เพื่อนและคนรู้จักเรียนออนไลน์ผ่านสื่อวีดิทัศน์นี้	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5



ภาคผนวก จ

- ภาพการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน

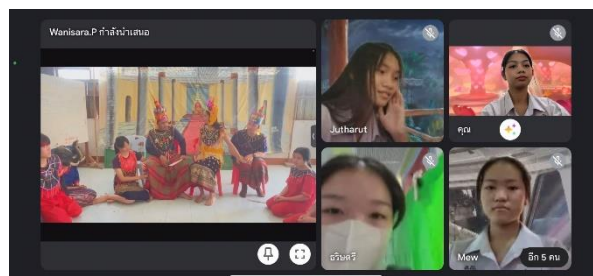
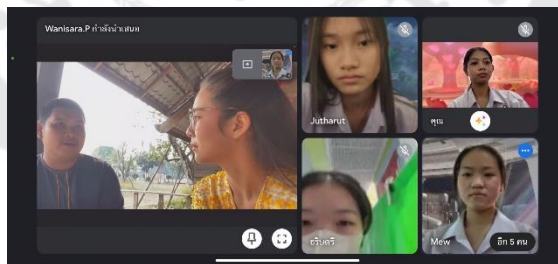
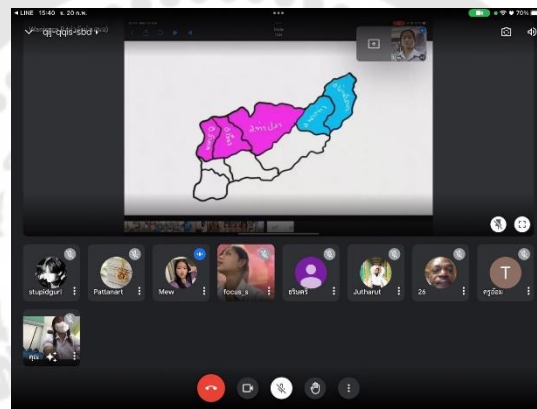
ภาพการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย



ลงพื้นที่สัมภาษณ์
ศิลปิน/คนในชุมชน



ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

วาณิสรา เพิ่มอุดมทรัพย์

