



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน
รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

DEVELOPMENT OF 4 REGIONS THAI-FOLK DANCE LEARNING OUTCOMES
THROUGH SMARTPHONE LEARNING APPLICATIONS FOR

ชนาพร กองจินดา

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน
รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF 4 REGIONS THAI-FOLK DANCE LEARNING OUTCOMES
THROUGH SMARTPHONE LEARNING APPLICATIONS FOR
MATTHAYOM 2 STUDENTS OF KASEM PHITHAYA SCHOOL BANGKOK



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

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน
รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ของ

ชนาพร กองจินดา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จันทพงษ์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)
..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ผู้วิจัย	โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร
ปริญญา	ชนาพร กองจินดา
ปีการศึกษา	การศึกษามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรวิรัตน์ จันทพงษ์
	รองศาสตราจารย์ ดร. รัฐพล ประดับเวทย์

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 27 คน ซึ่งได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” 2) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชานาฏศิลป์ 3) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา นาฏศิลป์ และ 4) แบบวัดความพึงพอใจผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าแจกแจง t - test แบบ Dependent Samples ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” มีระดับคุณภาพเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.62, S.D. = 0.14) และความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, แอปพลิเคชัน, การสอนบนสมาร์ตโฟน, นาฏศิลป์พื้นเมือง

Title	DEVELOPMENT OF 4 REGIONS THAI-FOLK DANCE LEARNING OUTCOMES THROUGH SMARTPHONE LEARNING APPLICATIONS FOR MATTHAYOM 2 STUDENTS OF KASEM PHITHAYA SCHOOL BANGKOK
Author	CHANAPORN KONGJINDA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Sureerat Chenpong
Co Advisor	Associate Professor Dr. Rathapol Pradubwate

The objectives of this research are as follows: (1) to develop a Thai Dancing Art educational application on smartphones. The content is about local Thai dancing art in four regions of Thailand. The second objective is to compare the learning achievement of the pre-post studies on Thai dancing art course of Matthayom Two students at Kasem Pitthaya School, Bangkok. The sample group in this research were Matthayom Two students at Kasem Pitthaya School, Bangkok, in the first semester of the 2023 academic year. The participants included 27 students in a single classroom. The sampling method used in this study was purposive sampling. The research instruments were as follows: (1) Thai dancing art educational application for smartphones; (2) lesson plans for a Thai dancing art course; (3) learning achievement test for a Thai dancing art course; and (4) a satisfaction evaluation test towards the application. The statistical methods for data analysis included mean, standard deviation, and a dependent sample t-test. The test results were as follows: (1) quality evaluation tests on research instruments by smartphone application experts, had the highest average quality test level (average = 4.62, S.D. = 0.14), and the average satisfaction level of the sample group towards this educational application is the highest; and (2) the pre-post study learning achievement of the research sample group is significantly different at 0.05. After the students of the sample group have taken the course with this application, their learning achievements increased.

Keyword : Learning achievement, Application, Smartphone teaching, Thai folk dance

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีโดยได้รับความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา สนับสนุนอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จันทพงษ์ ประธานที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมปริญญาานิพนธ์ โดยอาจารย์ทั้งสองท่าน เป็นผู้ให้คำแนะนำ แนวทางการทำปริญญาานิพนธ์ และเป็นกำลังใจอย่างดียิ่งในการจัดทำปริญญาานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วง ขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชิวัน เขียววิจิตร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระจ่างทอง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัตน์, อาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์, อาจารย์ ดร.กาญจนา ตระกูลวรกุล ที่สละเวลาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ รวมทั้งคอยให้คำแนะนำ แนวทางในการดำเนินการ ทั้งแอปพลิเคชันนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินความพึงพอใจ รวมถึงคำชี้แนะแนวทางการพัฒนางานเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย อาจารย์ ดร.ปรารถนา คงสำราญ, อาจารย์ ดร.ดาริณี ชำนาญหอม, อาจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เขาวานานนท์ และอาจารย์ในหลักสูตรศิลปะการแสดงศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ชี้แนะแนวทาง ในการศึกษาค้นคว้าปริญญาานิพนธ์ ฉบับนี้เป็นอย่างดี และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณนายอภิชัย ตรงกลาง, นางสาวหฤทัย ทิมแท้, นายพรพล เกาะแก้ว, นายทวีวัฒน์ ครองยุทธ ที่สละเวลาเป็นนักแสดงประกอบการทำแอปพลิเคชันนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค และนายชัยสิทธิ์ ทิมวงศ์, นายสุเมธ กลิ่นหอม, นายกิตติภาส ศักดาแก้วปนาท, นายเอกมงคล แก้วกล้า, นายธนกร ละอองเงิน, นายภาณุมาศ พุกกลิ่น, นางสาวสโรชา เมฆอรุณ, นางสาวพิมนิภา ทรัพย์วิริยะกุล, นายกฤศณัฐ ดิลกศิริธนภัทร์ และเพื่อนร่วมงานจาก สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ชี้แนะแนวทางในการถ่ายทำ การตัดต่อ และเบื้องหลังในการทำแอปพลิเคชันจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณคุณครูกาญจนา ศุภสารสาทร คุณครูประจำวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนเกษมพิทยา และนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ทุกท่าน ที่สละเวลาให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเข้าร่วมโครงการวิจัย ทั้งยังเป็นผู้ที่ สนับสนุนกำลังใจแก่ผู้วิจัยอีกด้วย นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ และน้อง ๆ ที่มีได้เอ่ยนามแต่คอยสนับสนุน และอยู่เบื้องหลังในช่วงการดำเนินงานวิจัยมา ณ ที่นี้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยเป็นกำลังใจสำคัญ คอยสนับสนุนในทุก ๆ ด้านจนผู้วิจัยสามารถ ทำปริญญาานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตที่ใช้ในการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมติฐาน.....	4
กรอบแนวคิดของการวิจัย	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. การจัดการเรียนรู้	7
2. สื่อกับการจัดการเรียนรู้	17
3. การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์.....	31
4. หลักการแนวคิดในรูปแบบ ADDIE MODEL	54
5. โรงเรียนเกษมพิทยา	56
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	58

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	61
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	61
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	71
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	71
ลำดับในการวิเคราะห์ข้อมูล	71
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	72
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ	89
สรุปผลการวิจัย	89
อภิปรายผลการวิจัย	91
ข้อเสนอแนะ	93
บรรณานุกรม	95
ภาคผนวก.....	99
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	100
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอน บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	107
ภาคผนวก ค แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค.....	142
ภาคผนวก ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค..	168
ภาคผนวก จ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แอปพลิเคชัน ชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	172

ภาคผนวก ฉ รูปภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ท โฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร.....	175
ภาคผนวก ช หนังสือรับรองจริยธรรมของโครงการวิจัย	184
ประวัติผู้เขียน.....	188



สารบัญตาราง

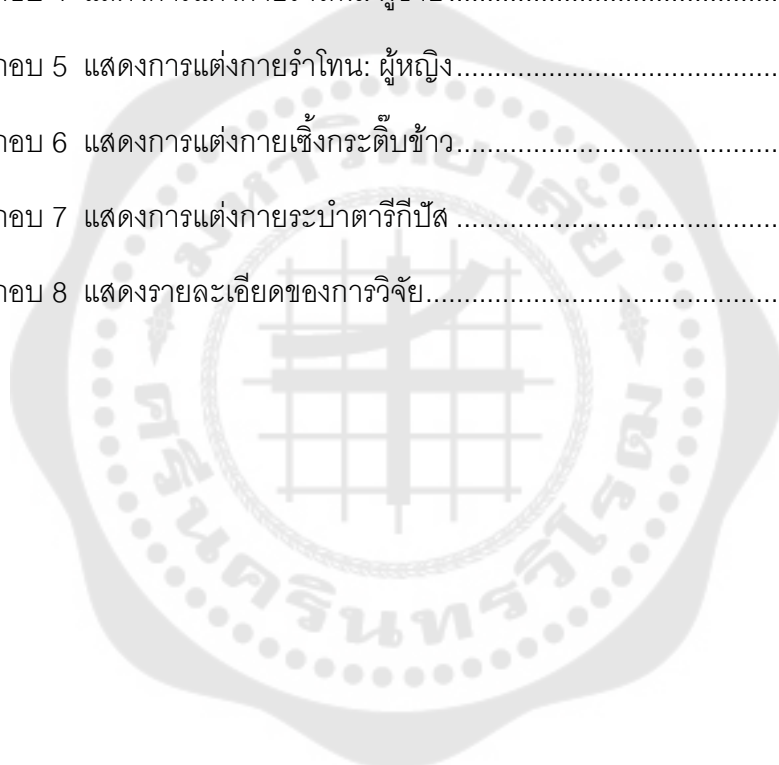
	หน้า
ตาราง 1 ลักษณะของผู้สอนก่อนศตวรรษที่ 21 และศตวรรษที่ 21.....	16
ตาราง 2 แสดงการเรียนรู้กับโซเชี่ยลมีเดีย	24
ตาราง 3 แสดงประเภทของเครื่องมือในการเรียนแบบเคลื่อนที่	29
ตาราง 4 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	37
ตาราง 5 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	38
ตาราง 6 แสดงมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับของ ทักษะการปฏิบัติทำรำ	65
ตาราง 7 แสดงเกณฑ์การประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค	66
ตาราง 8 แสดงมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ ของระดับความพึงพอใจ	68
ตาราง 9 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ	72
ตาราง 10 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน	73
ตาราง 11 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพเนื้อหา	74
ตาราง 12 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์.....	75
ตาราง 13 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา	75
ตาราง 14 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบทดสอบก่อน - หลังเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	76

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	78
ตาราง 16 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์กับกลุ่ม ตัวอย่าง เรื่องที่ 1 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ.....	79
ตาราง 17 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์กับกลุ่ม ตัวอย่าง เรื่องที่ 2 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง	80
ตาราง 18 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์กับกลุ่ม ตัวอย่าง เรื่องที่ 3 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน.....	81
ตาราง 19 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์กับกลุ่ม ตัวอย่าง เรื่องที่ 4 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้.....	82
ตาราง 20 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์กับกลุ่ม ตัวอย่าง.....	83
ตาราง 21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	84
ตาราง 22 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอน บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	84
ตาราง 23 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอน บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการจัดการเรียนรู้.....	85
ตาราง 24 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอน บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการนำเสนอเนื้อหา.....	86
ตาราง 25 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอน บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	87



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย.....	5
ภาพประกอบ 2 แสดงการแต่งกายพ็อนเงี้ยว: ผู้ชาย.....	44
ภาพประกอบ 3 แสดงการแต่งกายพ็อนเงี้ยว: ผู้หญิง	45
ภาพประกอบ 4 แสดงการแต่งกายรำโทน: ผู้ชาย	48
ภาพประกอบ 5 แสดงการแต่งกายรำโทน: ผู้หญิง.....	48
ภาพประกอบ 6 แสดงการแต่งกายเซ็งกระตีบข้าว.....	50
ภาพประกอบ 7 แสดงการแต่งกายระบำตารีกีปัส	53
ภาพประกอบ 8 แสดงรายละเอียดของการวิจัย.....	61



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

โลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา รูปแบบการเรียนรู้ของสังคมจำเป็นต้องปรับตัว เพื่อให้สอดคล้องและเท่าทันบริบทโลก ส่งผลให้โลกเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) องค์กรทางการศึกษา จึงต้องตระหนักและปรับตัวให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) โดยมีความคาดหวังว่าคุณภาพการศึกษาขึ้นอยู่กับคุณภาพของผู้สอนเป็นหลัก ครูในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับการเรียนรู้ให้เท่าทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป กระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย มีความก้าวหน้า และสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว (เจริญ ภูวิจิตร, 2560)

จากกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญ ก่อให้เกิดข้อมูล ข่าวสาร และความรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้น ส่งผลให้สถาบันการศึกษาทั่วโลก บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต้องปรับตัว ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการเรียนการสอนให้เท่าทันเทคโนโลยี การจัดการเรียนรู้ หรือกิจกรรมในปัจจุบันจึงเป็นการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี สร้างสรรค์เนื้อหาเพื่อการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนในทุกระดับชั้น ผู้สอนทั่วโลกกำลังเผชิญกับความเป็นไปในการทำอะไรที่แตกต่าง และแตกต่างด้วยความยืดหยุ่น อันก่อให้เกิดประโยชน์ในการเข้าถึงการศึกษาของผู้เรียน การศึกษาจะดำรงอยู่ได้และมีประสิทธิภาพ ขึ้นอยู่กับการปรับตัว ทักษะ รวมถึงการคิดค้นพัฒนาการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านออนไลน์มิใช่เรื่องไกลตัวสำหรับการจัดการเรียนการสอนอีกต่อไป เพราะมนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ แต่มนุษย์ต้องรู้จักที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ กล้าที่จะเริ่มต้นและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ดังเช่น การนำ “เทคโนโลยีทางการศึกษา” หรือ “Educational Technology” ไม่ว่าจะ เป็นแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษา เทคโนโลยี AR, VR และ AI ในการตอบโจทย์ทางการศึกษาให้กับผู้เรียนมาปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจขึ้น สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียนและครูเพิ่มมากขึ้น แม้ผู้เรียนต้องอาศัยภายในที่พักของตนเอง แต่เส้นทางการเรียนของนักเรียน สามารถเดินทางต่อไปได้ ซึ่งเทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนบทบาทครูผู้สอน จากที่เคยเป็นผู้ชี้แนะ ไปสู่การเป็นผู้สนับสนุนและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน (Marketing Oops, 2563)

วิชานาฏศิลป์ไทยเป็นวิชาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพ กิจกรรมทางนาฏศิลป์ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีบุคลิกภาพที่ดี ที่ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์

ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น ตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) การที่ครูผู้สอนจะพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานนั้น จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้รับประโยชน์สูงสุด ซึ่งการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในปัจจุบัน ยังไม่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุเป้าหมายได้ ทั้งนี้เพราะในการจัดกระบวนการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ยังขาดสื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านออนไลน์มีข้อได้เปรียบสำหรับการจัดการเรียนการสอนอีกต่อไป เพราะมนุษย์ทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ แต่มนุษย์ต้องรู้จักที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ กล่าวที่จะเริ่มต้นและยอมรับในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (ภูษิมา ภูษิณวินวัฒน์, 2562)

โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร เป็นโรงเรียนที่มุ่งเน้นการพัฒนานักเรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นคนไทย 4.0 และพลโลก ภารกิจหลักของโรงเรียนมุ่งเน้นพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนของผู้เรียน ซึ่งทางโรงเรียนได้จัดทำ E-learning online สื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจในรายวิชาต่าง ๆ บนเว็บไซต์ของโรงเรียนแต่จากการสำรวจข้อมูลและการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ พบว่า ไม่มีการจัดทำ E-learning online รายวิชานาฏศิลป์ ผนวกกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนเป็นการบรรยายและการสาธิต ซึ่งส่งผลให้พฤติกรรมความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนถูกเบี่ยงเบน และสื่อการสอนที่ไม่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน จึงส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้สอนเห็นถึงความสนใจของผู้เรียนที่มีต่อสมาร์ตโฟนและสื่อออนไลน์ จึงนำประโยชน์จากช่องทางนี้ในการนำสื่อการเรียนการสอนรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ทบทวนและฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองผ่านแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ซึ่งสอดคล้องกับ นารีรัตน์ ศรีสนิท (2558 อ้างใน ศิริพล แสตนบุญส่ง, นิป เอมรัฐ, และศักดา จันทราศร, 2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อกระตุ้นให้เกิดการจดจำและเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มากขึ้นนั้น จำเป็นต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลายและมีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนให้จดจ่อต่อสิ่งที่สนใจ ทำให้เกิดสมาธิในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสื่อมัลติมีเดียเป็นตัวเลือกที่คืออย่างหนึ่งในการเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรมและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสามารถของตนเอง จึงเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดการเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ยกเว้นการศึกษาให้แก่ผู้เรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาที่สูงขึ้น

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสม เข้าถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 แนวทางในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุขในการใช้สื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ซึ่งผลที่ได้สามารถเป็นแนวทางให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน รวมไปถึงบุคคลที่สนใจ อีกทั้งยังสามารถนำผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ ปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

ขอบเขตที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ทั้งหมด 55 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 27 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง โดยคัดเลือกนักเรียนจากห้องที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษน้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและยังไม่ได้เรียนเนื้อหาเรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ตัวแปรที่จะศึกษา

ตัวแปรต้น: แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ตัวแปรตาม: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

นิยามศัพท์เฉพาะ

แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค หมายถึง สื่อการเรียนการสอน นาฏศิลป์ไทย เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โดยใช้ความสามารถของโปรแกรมในการถ่ายทอดเนื้อหา ประกอบด้วย 1. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน 2. บทเรียนวิชานาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ภาคละ 1 บทเรียน 3. วิดีโอท่ารำ 4. ช่องทางการติดต่อครูผู้สอน นำเสนอในรูปแบบของโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ สามารถดาวน์โหลดและติดตั้งผ่าน App store และ Play store

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน หมายถึง การออกแบบสร้างแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน และประเมินสื่อการเรียนการสอนด้านเนื้อหาและคุณภาพของแอปพลิเคชัน โดยเกณฑ์การประเมินที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นอยู่ในระดับมากขึ้นไป

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ไทย หมายถึง ผลการเรียนด้านทฤษฎีและด้านการปฏิบัติของผู้เรียนที่ปรากฏออกมา ภายหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค มีคะแนนที่สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค หมายถึง พื้นฐานด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทยของแต่ละท้องถิ่น 4 ภาค ซึ่งในงานวิจัยชุดนี้ ภาคเหนือใช้การแสดงชุดพ็อนเงี้ยว ภาคกลางใช้การแสดงชุดรำโทน: รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง ภาคอีสานใช้การแสดงชุดเซิ้งกระตีบข้าว และภาคใต้ใช้การแสดงชุดระบำตารีกีปัส

สมมติฐาน

เมื่อผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพประกอบ 1 แสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถจำแนกตามหัวข้อต่าง ๆ ได้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้
 - 1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้
 - 1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 1.3 คุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21
 - 1.4 บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. สื่อกับการจัดการเรียนรู้
 - 2.1 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้
 - 2.2 ประเภทของสื่อการเรียนรู้
 - 2.3 การเลือกสื่อการเรียนรู้
 - 2.4 การใช้สื่อการเรียนรู้
 - 2.5 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
 - 2.6 แนวคิดและตัวอย่างของการใช้สื่อการเรียนรู้
 - 2.7 สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - 2.8 แอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา
 - 2.9 โมบายเลิร์นนิ่ง
3. การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์
 - 3.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสอนนาฏศิลป์
 - 3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน
 - 3.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์
 - 3.4 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 3.5 ความหมายและที่มาของนาฏศิลป์พื้นเมือง
 - 3.6 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: ฟ้อนเงี้ยว
 - 3.7 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง)
 - 3.8 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน: เซิ้งกระตี๋บข้าว

- 3.9 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีปัส
- 4. หลักการแนวคิดในรูปแบบ ADDIE MODEL
- 5. โรงเรียนเกษมพิทยา
 - 5.1 ประวัติความเป็นมาโรงเรียนเกษมพิทยา
 - 5.2 ปรัชญา / วิสัยทัศน์
 - 5.3 พันธกิจ
 - 5.4 ภารกิจ
 - 5.5 เป้าหมาย
 - 5.6 อัตลักษณ์ / เอกลักษณ์ของโรงเรียน
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. การจัดการเรียนรู้

1.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติตามเป้าหมาย หลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝัง เสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่าง ๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย

นักการศึกษา ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ในทัศนะต่าง ๆ ดังนี้

ในปี 2533 สุมน อมรวิวัฒน์ (2553, หน้า 460) ได้ให้ความหมายว่า “การจัดการเรียนรู้ คือ สถานการณ์อย่างหนึ่งที่มีสิ่งต่อไปเกิดขึ้น ได้แก่

1. มีความสัมพันธ์และมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม และผู้สอนกับสิ่งแวดล้อม
2. ความสัมพันธ์และการมีปฏิสัมพันธ์ก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่
3. ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์ใหม่นั้นไปใช้ได้

ในปี 1970 ฮูและดันแคน (Hough & Duncan, 1970, p. 144) ได้ให้ความหมายว่าการจัดการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมของบุคคลซึ่งมีหลักและเหตุผล เป็นกิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้

ของตนเองอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และความผาสุก ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ 4 ด้าน คือ

1. ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษา ความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชาและการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจน การเลือกเนื้อหาได้เหมาะสมสอดคล้องกับท้องถิ่น
2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิค การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้
3. ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสมและ สามารถวิเคราะห์ผลได้
4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluating) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

ในปี 1975 กู๊ด (Good, 1975, p. 588) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้ คือ การ กระทำอันเป็นการอบรมสั่งสอนผู้เรียนในสถาบันการศึกษา

ในปี 1982 ฮิลล์ (Hills, 1982, p. 266) ได้ให้ความหมายว่า การจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการให้การศึกษแก่ผู้เรียน ซึ่งต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ มีความหมายครอบคลุมทั้งด้านวิธีการ กระบวนการและตัวบุคคล ดังนั้น จึงอาจสรุปความหมาย ของการจัดการเรียนรู้ได้ว่า การจัดการเรียนรู้ คือ กระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของผู้สอน

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ คือ แนวการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ โดยการใช้กระบวนการทางปัญญา (กระบวนการคิด) กระบวนการทางสังคม (กระบวนการกลุ่ม) และให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมในการเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ โดยผู้สอน มีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญต้องจัดให้สอดคล้องกับความสนใจ ความสามารถ และความถนัด เน้นการบูรณาการ ความรู้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ ใช้หลากหลายวิธีการสอน หลากหลายแหล่งความรู้ สามารถพัฒนา ปัญญาอย่างหลากหลาย คือ พหุปัญญา รวมทั้งเน้นการวัดผลอย่างหลากหลายวิธี

ลักษณะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21

การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีลักษณะ ดังนี้

1. ผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนเป็นผู้เรียนรู้ บทบาทของผู้สอน คือ ผู้สนับสนุน (Supporter) และเป็นแหล่งความรู้ (Resource Person) ของผู้เรียน ผู้เรียนจะรับผิดชอบตั้งแต่ เลือกลงและวางแผนสิ่งที่ตนจะเรียนหรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการเลือก และเริ่มต้นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการศึกษาค้นคว้า รับผิดชอบการเรียน ตลอดจนประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
2. เนื้อหาวิชามีความสำคัญและมีความหมายต่อการเรียนรู้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ปัจจัยสำคัญที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบด้วย ได้แก่ เนื้อหาวิชา ประสบการณ์เดิมและความต้องการของผู้เรียน การเรียนรู้ที่สำคัญ และมีความหมาย จึงขึ้นอยู่กับสิ่งที่สอน (เนื้อหา) และวิธีที่ใช้สอน (เทคนิคการสอน)
3. การเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จ หากผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้รับความสะดวกสบายจากการเรียน หากได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ ทำงานร่วมกันกับเพื่อน ๆ ได้ค้นพบข้อคำถามและคำตอบใหม่ ๆ สิ่งใหม่ ๆ ประเด็นที่ทำทนายและความสามารถในเรื่องใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมทั้งการบรรลุผลสำเร็จของงานที่พวกเขาเริ่มด้วยตนเอง
4. สัมพันธภาพระหว่างผู้เรียน การมีสัมพันธภาพในกลุ่มจะช่วยส่งเสริมความเจริญงอกงาม การพัฒนาความเป็นผู้ใหญ่ การปรับปรุงการทำงานและการจัดการกับชีวิตของแต่ละบุคคล สัมพันธภาพระหว่างสมาชิกในกลุ่มจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันของผู้เรียน
5. ผู้สอน คือ ผู้อำนวยความสะดวกและเป็นแหล่งความรู้ในการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องมีความสามารถที่จะค้นพบความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน เป็นแหล่งความรู้ที่ทรงคุณค่าของผู้เรียนและสามารถค้นคว้าหาสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ความเต็มใจของผู้สอนที่จะช่วยเหลือโดยไม่มีเงื่อนไข ผู้สอนจะให้ทุกอย่างแก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะ เป็นความเชี่ยวชาญ ความรู้ เจตคติ และการฝึกฝน โดยผู้เรียนมีอิสระที่จะรับหรือไม่รับการให้นั้นก็
6. ผู้เรียนมีโอกาสเห็นตนเองในแง่มุมมองที่แตกต่างจากเดิม การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้ผู้เรียนมองเห็นตนเองในแง่มุมมองที่แตกต่างออกไป ผู้เรียนจะมี

ความมั่นใจในตนเอง และควบคุมตนเองได้มากขึ้นสามารถเป็นในสิ่งที่ยากเป็นมีวุฒิภาวะสูงมากขึ้น
ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น

7. การศึกษา คือ การพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนหลาย ๆ ด้านพร้อมกันไป การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นจุดเริ่มของการพัฒนาผู้เรียนหลาย ๆ ด้าน เช่น คุณลักษณะด้านความรู้ความคิด ด้านการปฏิบัติและด้านอารมณ์ความรู้สึก จะได้รับการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน

จากความหมายของลักษณะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองและเป็นการเรียนรู้โดยตรง ประกอบด้วย 7 ปัจจัย ดังนี้ 1. บทบาทของผู้เรียน 2. เนื้อหา 3. การมีส่วนร่วม 4. ปฏิสัมพันธ์ 5. ผู้สอน 6. ผู้เรียน และ 7. การศึกษา

แนวทางการประเมินผลทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนต้องอยู่บนจุดมุ่งหมายพื้นฐานสองประการ ประการแรก คือ การวัดและประเมินผลเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลการเรียนและการเรียนรู้ของผู้เรียนในระหว่างการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง บันทึก วิเคราะห์ แปลความหมายข้อมูล แล้วนำมาใช้ในการส่งเสริมหรือปรับปรุงแก้ไขการเรียนรู้ของผู้เรียนและการสอนของครู การวัดและประเมินผลกับการสอนจึงเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กัน หากขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใด การเรียนการสอนก็ขาดประสิทธิภาพ การประเมินระหว่างการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เช่นนี้ เป็นการวัดและประเมินผลย่อย (Formative Assessment) ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนทุกวัน เป็นการประเมินเพื่อให้รู้จุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุง จึงเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการพัฒนา เน้นเพื่อเป็นข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน สำหรับการปรับปรุง พัฒนา ดูความก้าวหน้า ปัญหาอุปสรรคในการเรียน เน้นลักษณะการประเมินเพื่อการเรียนรู้ (Assessment for Learning) มากกว่าการประเมินเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ (Assessment of Learning) มีผลการวิจัยระบุว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับด้วยคำพูด จะกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาในการเก็บข้อมูล ผู้สอนต้องใช้วิธีการและเครื่องมือการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การซักถาม การระดมความคิดเห็นเพื่อให้ได้มิติข้อมูลของประเด็นที่กำหนด การใช้แฟ้มสะสมงาน การใช้ภาระงานที่เน้นการปฏิบัติ การประเมินความรู้เดิม การให้ผู้เรียนประเมินตนเอง การให้เพื่อนประเมินเพื่อน และการใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)

สิ่งสำคัญที่สุดในการประเมินเพื่อพัฒนา คือ การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนในลักษณะคำแนะนำที่เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ทำให้การเรียนรู้พอกพูน แก้ไขความคิด ความเข้าใจเดิมที่ไม่ถูกต้อง ตลอดจนการให้ผู้เรียนสามารถตั้งเป้าหมายและพัฒนาตนได้จุดมุ่งหมาย

ประการที่สอง คือ การวัดและประเมินผลเพื่อตัดสินผลการเรียน เป็นการประเมินสรุปผลการเรียนรู้ (Summative Assessment) ซึ่งมีหลายระดับ ได้แก่ เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้ จบรายวิชา เพื่อตัดสินให้คะแนนหรือให้ระดับผลการเรียน ให้การรับรองความรู้ความสามารถของผู้เรียนว่า ผ่านรายวิชาหรือไม่ ควรได้รับการเลื่อนชั้นหรือไม่ หรือสามารถจบหลักสูตรหรือไม่ ในการประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนที่ดีต้องให้โอกาสผู้เรียนแสดงความรู้ความสามารถด้วยวิธีการที่หลากหลาย และพิจารณาตัดสิน บนพื้นฐานของเกณฑ์ผลการปฏิบัติมากกว่าใช้เปรียบเทียบระหว่างผู้เรียน การวัดและประเมินทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ไม่ได้ใช้เพื่อการชี้ได้-ตก แต่ควรใช้เพื่อการประเมินความก้าวหน้าของพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดสมดุลเชิงคุณภาพที่สอดคล้องพัฒนาดีขึ้นไปทิศทางเดียวกัน ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ ด้านทักษะการทำงาน และด้านเจตคติและบุคลิกภาพต่อการทำงาน ดังนั้นจึงควรนำผลการวัดมาประเมินความสอดคล้องกัน ทั้ง 3 ด้าน จะมีความขัดแย้งด้านใดด้านหนึ่งไม่ได้ ถือเป็นความผิดปกติที่คณะครูจำเป็นต้องประชุมหาวิธีการแก้ไข เร่งส่งเสริมด้านที่ไม่พัฒนาให้มีพัฒนาการดีขึ้น (Professional Learning Community: PLC) จึงจะเป็นการประเมินแบบสมดุลเชิงคุณภาพ (สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

สามารถสรุปได้ว่า การประเมินทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 4 หลักสำคัญ ดังนี้ 1. การสร้างความสมดุลในการประเมินผลเชิงคุณภาพ 2. การนำผลการปฏิบัติของผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไข 3. การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการวัด ประเมินผล 4. สร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงานผู้เรียนให้มีมาตรฐานและคุณภาพ

แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

องค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. มาตรฐานศตวรรษที่ 21

- มุ่งเน้นทักษะในศตวรรษที่ 21 นักเรียนมีความรู้ในเนื้อหาและความเชี่ยวชาญ
- สร้างความเข้าใจระหว่างวิชาหลัก เช่นเดียวกับรูปแบบสหวิทยาการ

ศตวรรษที่ 21

- เน้นความเข้าใจอย่างลึกซึ้งมากกว่าความรู้แบบผิวเผิน
- การมีส่วนร่วมของนักเรียนกับข้อมูล และเครื่องมือในโลกแห่งความเป็นจริง

ผู้เรียนพบผู้เชี่ยวชาญในวิทยาลัยหรือในที่ทำงาน และชีวิตนักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด เมื่อทำงานอย่างแท้จริง การแก้ปัญหาที่มีความหมาย

- การมีมาตรการหลาย ๆ รูปแบบของการเรียนรู้
2. การประเมินด้านทักษะในศตวรรษที่ 21
- รองรับความสมดุลของการประเมินรวมทั้งมีคุณภาพสูง การทดสอบมาตรฐานที่มีคุณภาพสูงพร้อมกับการประเมินผลในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพ
 - เน้นข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการปฏิบัติงานของนักเรียนที่ถูกฝังลงในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน
 - การประเมินการใช้เทคโนโลยีให้มีความสมดุล ความชำนาญนักเรียนซึ่งเป็นการวัดทักษะในศตวรรษที่ 21
 - ช่วยให้การพัฒนาคุณภาพนักเรียน นักศึกษาที่แสดงให้เห็นการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อการศึกษาและการทำงานในอนาคต
 - ช่วยให้มีมาตรการการประเมินประสิทธิภาพระบบการศึกษาในระดับที่สูงประเมินถึงสมรรถนะของนักเรียนด้านทักษะในศตวรรษที่ 21
3. หลักสูตรและการสอนในศตวรรษที่ 21
- สอนทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งแยกกัน ในบริบทของวิชาหลักและรูปแบบสหวิทยาการในศตวรรษที่ 21
 - มุ่งเน้นไปที่การให้โอกาสสำหรับการใช้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ในเนื้อหาและวิธีการตามความสามารถในการเรียนรู้
 - ช่วยให้อาจารย์เรียนรู้วัฒนธรรมที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยีสนับสนุนแนวทางเพิ่มเติมในการใช้ปัญหาเป็นฐาน และทักษะการคิดขั้นสูง
 - สนับสนุนให้รวมทรัพยากรของชุมชน ภูมิปัญญาชาวบ้าน แหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน
4. การพัฒนาอาชีพในศตวรรษที่ 21
- ครูมีแนวทางการสอนมีความสามารถสำหรับการบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 เครื่องมือและกลยุทธ์การเรียนการสอนไปสู่การปฏิบัติในชั้นเรียนของพวกเขา
 - การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการทำโครงการ
 - แสดงให้เห็นว่ามีความรู้ความเข้าใจในเรื่องจริงสามารถเพิ่มการแก้ปัญหาการคิดเชิงวิพากษ์และอื่น ๆ ทักษะในศตวรรษที่ 21
 - ช่วยให้มีอาชีพในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้ สำหรับครูในศตวรรษที่ 21 ว่ารูปแบบชนิดของการเรียนรู้ในห้องเรียนที่ดีที่สุดส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียน

- การพัฒนาความสามารถในการระบุตัวตนของนักเรียน โดยครูมีรูปแบบการเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่ง รู้จุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียน

- ช่วยให้ครูพัฒนาความสามารถในการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ (เช่น การประเมินผลการเรียนการสอน) แก่นักเรียนที่มีความหลากหลาย และสร้างสภาพแวดล้อม ที่สนับสนุนความแตกต่างการเรียนการสอนและการเรียนรู้

- รองรับการประเมินผลอย่างต่อเนื่องของการพัฒนาทักษะของนักเรียน ศตวรรษที่ 21

- ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างชุมชนของผู้ปฏิบัติงาน โดยการหันหน้าเข้าหากันการสื่อสารเสมือนและผสม

- ใช้รูปแบบความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและความยั่งยืนของการพัฒนาวิชาชีพ

5. สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

- สร้างการเรียนรู้วิถีปฏิบัติที่สนับสนุนความต้องการของมนุษย์และสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่จะสนับสนุนการเรียนการสอนและการเรียนรู้ด้วยทักษะในศตวรรษที่ 21

- สนับสนุนการเรียนรู้ชุมชนมืออาชีพที่ช่วยให้การศึกษาเพื่อการทำงาน ร่วมกันแบ่งปันแนวทางปฏิบัติที่ดีและบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 ในการปฏิบัติในชั้นเรียน

- ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในงานที่เกี่ยวข้องในโลกศตวรรษที่ 21 แวดล้อมจริง (เช่น ปฏิบัติจริงหรือผ่านการทำงานที่ใช้ตามโครงการหรืออื่น ๆ)

- เรียนรู้การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีและทรัพยากรอย่างมีคุณภาพ รู้จักการทำงานสำหรับการเรียนรู้เป็นกลุ่มทีมและรายบุคคล

- สนับสนุนการติดต่อกับชุมชนและการมีส่วนร่วมระหว่างต่างชาติในการเรียนรู้ โดยตรงและออนไลน์

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 5 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ มาตรฐานศตวรรษที่ 21 การประเมินด้านทักษะ หลักสูตรและการสอน การพัฒนามืออาชีพ รวมถึงสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการเรียนรู้จะต้องมีความสอดคล้องและก่อให้เกิดผลลัพธ์ในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนในปัจจุบัน

1.3 คุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21

สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน (2560, หน้า 9-16) ได้ให้ความหมายของ “คุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

ทักษะพื้นฐานจำเป็นในการอ่าน เขียน และคิดคำนวณ เป็นตัวการที่ทำให้คนใน
ศตวรรษที่ 21 รู้จักใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเครื่องมือในการสืบค้น รวบรวมความรู้
ใช้กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดการเท่าทันสื่อสารสนเทศที่จะพิสูจน์ยืนยัน สิ่งที่ตน
และสังคมอยากรู้ได้อย่างชาญฉลาด ไม่ถูกชวนเชื่อ ชักนำอย่างงมงาย เกิดเป็นแรงบันดาลใจ
สร้างจินตนาการ อยากรพัฒนา อยากรผลิต สร้างผลิตภัณฑ์ หรือนวัตกรรมขึ้นใช้ในการดำรงชีวิต
ในสังคม และนำไปแลกเปลี่ยนกับสังคมอื่นเกิดเป็นรายได้บนเวทีฐานเศรษฐกิจความรู้ที่มี
ความรับผิดชอบต่อภาคการศึกษาในขั้นตอนการผลิตและมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น ถ้าผลิตภัณฑ์
ผลิต มีคุณภาพไม่ดี ภาพโดยสรุปก็คือ ทักษะการดำรงชีวิตของคนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะถูก
หล่อหลอมตกผลึกเป็นผู้ที่สามารถนำทางชีวิตตนเองได้อย่างมีคุณภาพชีวิต และเกิดเป็นคุณลักษณะ
ของคนในศตวรรษที่ 21 10 คุณลักษณะ คือ เป็นนักคิดวิเคราะห์ นักแก้ปัญหา นักสร้างสรรค์
นักประสานความร่วมมือ รู้จักใช้ข้อมูลและข่าวสาร เรียนรู้ด้วยตนเอง นักสื่อสาร ตระหนักรับรู้
สภาวะของโลก เป็นพลเมืองทรงคุณค่า และมีพื้นฐานความรู้ เศรษฐกิจและการคลัง ซึ่งสรุปเป็น
คุณลักษณะใน 3 ด้าน ดังนี้

1. คุณลักษณะด้านการทำงาน ได้แก่ การปรับตัวและความเป็นผู้นำ
2. คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ ได้แก่ การชี้นำตนเอง การตรวจสอบการเรียนรู้
ของตนเอง
3. คุณลักษณะด้านศีลธรรม ได้แก่ ความเคารพผู้อื่น ความซื่อสัตย์ สำนึก

พลเมือง

หนังสือ 21st Century Skills : Learning for Life in Our Times ระบุลักษณะ
8 ประการ ของเด็กสมัยใหม่ ไว้ดังนี้

- มีอิสระที่จะเลือกในสิ่งที่ตนพอใจแสดงความเห็นและลักษณะเฉพาะของตน
- ต้องการดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ให้ตรงตามความพอใจและความต้องการของตน
- ตรวจสอบหาความจริงเบื้องหลัง
- เป็นตัวของตัวเองและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อรวมตัวกันเป็นองค์กร

เช่น ธุรกิจ รัฐบาล และสถาบันการศึกษา

สังคม

- ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของงานการเรียนรู้ และชีวิตทางสังคม
- การร่วมมือ และความสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งของทุกกิจกรรม
- ต้องการความเร็วในการสื่อสาร การหาข้อมูลและตอบคำถาม
- สร้างนวัตกรรมต่อทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต

สถาบันแห่งอนาคต (Institute for the Future หรือ IFTF) แห่งมหาวิทยาลัยฟินแลนด์ มีการจัดเสวนาเรื่อง Future Work Skills 2020 เพื่อคาดการณ์ความต้องการของตลาดแรงงานในอนาคต ผู้เชี่ยวชาญจากหลายสาขา ได้ลงมติว่ามีทักษะ 10 ประการที่คนในยุคนี้และยุคหน้า ต้องให้ความสนใจ คือ

1. ความสามารถในการทำความเข้าใจข้อมูลในระดับสูง (sense-making)
2. ความสามารถในการสื่อสารกับผู้อื่น (social intelligence)
3. ทักษะความคิดนอกกรอบและความคิดในเชิงปรับตัว (novel & adaptive thinking)
4. ความเข้าใจในวัฒนธรรมที่แตกต่าง (cross-cultural competency)
5. ทักษะความคิดเชิงคอมพิวเตอร์ (computational thinking) หรือความสามารถในการย่อยข้อมูลจำนวนมหาศาล
6. ความเข้าใจในสื่อใหม่ (new-media literacy) หรือความสามารถในการเข้าใจ ประเมิน วิเคราะห์ สังเคราะห์ สื่อที่หลากหลายรอบตัว
7. ความเข้าใจความแนวคิดจากหลายสาขาอาชีพ (transdisciplinary)
8. ความสามารถในการนำเสนอและออกแบบงาน (design mindset)
9. ความสามารถในการบริหารความจำ (cognitive load management)
10. ความสามารถในการทำงานร่วมกันในสิ่งแวดล้อมเสมือน (virtual collaboration)

สรุปได้ว่าคุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยทักษะที่หลากหลาย ซึ่งหนึ่งในทักษะสำคัญ ได้แก่ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เครื่องมือสืบค้น และรวบรวมองค์ความรู้ รู้เท่าทันสื่อสารสนเทศที่ได้อย่างชาญฉลาด มีความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การสร้างนวัตกรรม

1.4 บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ในอดีตครูสอนนักเรียนเพื่อให้สอบผ่าน แนวคิดนี้อยู่ในช่วงศตวรรษที่ 19 - 20 ซึ่งเป้าหมายของการเรียนในศตวรรษที่ 21 คือ ปูพื้นฐานความรู้และทักษะสำหรับการมีชีวิตที่ดีในอนาคต ลักษณะของการเรียนรู้จึงเป็นสมดุลระหว่างคุณลักษณะ ในตาราง 1 ประการ ดังนี้

ตาราง 1 ลักษณะของผู้สอนก่อนศตวรรษที่ 21 และศตวรรษที่ 21

ผู้สอนเป็นหลัก (Teacher-directed)	ผู้เรียนเป็นหลัก (Learner-centered)
สอน	แลกเปลี่ยนเรียนรู้
ความรู้	ทักษะ
เนื้อหา	กระบวนการ
ทักษะพื้นฐาน	ทักษะประยุกต์
ข้อความจริงและหลักการ	คำถามและปัญหา
ทฤษฎี	ปฏิบัติ
หลักสูตร	โครงการ
ช่วงเวลา	ตามความต้องการ
เหมือนกันทั้งห้อง (One-size-fits-all)	เหมาะสมรายบุคคล (Personalized)
แข่งขัน	ร่วมมือ
ห้องเรียน	ชุมชนทั่วโลก
ตามตำรา	ใช้เว็บ
สอบความรู้	ทดสอบการเรียนรู้
เรียนเพื่อโรงเรียน	เรียนเพื่อชีวิต

ที่มา: วิจารย์ พานิช (2555)

จากตารางไม่มีด้านใดผิด - ถูก แต่ผู้สอนต้องใช้ทั้งแนวทางทั้งสองด้านอย่างสมดุล ซึ่งเป็นแนวทางของระบบที่มีความซับซ้อนและปรับตัว ปัจจุบันสมดุลนี้จะให้น้ำหนักชุกชามากขึ้นเมื่อโลกเปลี่ยนแปลงไป สมองเด็กก็เปลี่ยนด้วย ดังนั้น ครูต้องเรียนรู้ทดลองวิธีปฏิบัติหน้าที่อยู่ตลอดเวลา โดยมีตัวช่วยคือ ชร.คศ. (ชุมชนเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์) ที่ช่วยให้ครูเพื่อศิษย์ไม่เดียวดาย แต่มีเพื่อนร่วมทาง ร่วมอุดมการณ์ ร่วมเรียนรู้และบากบั่น พลังการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

ได้แก่ งานที่เน้นความรู้ เครื่องมือดิจิทัล วิถีชีวิต ผลการวิจัยด้านการเรียนรู้และความต้องการทักษะในการดำรงชีวิตสมัยใหม่ ได้แก่ การแก้ปัญหา การสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม การสื่อสาร การร่วมมือ ยืดหยุ่นและอื่น ๆ พลังเหล่านี้เรียกร่องให้การเรียนรู้ในโรงเรียนต้องให้น้ำหนักฝั่งขวา มากขึ้นเรื่อย ๆ

การเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ครูต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นโค้ช เนื่องจากปัจจุบัน องค์ความรู้มีจำนวนมาก ครูจะจัดการอย่างไรเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ทั้งหมด ผลการวิจัยแนะนำว่า ให้สอนเฉพาะสิ่งสำคัญ ๆ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปบูรณาการและต่อยอดด้วยตนเอง ส่วนความรู้ที่ไม่ได้สอน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สิ่งสำคัญในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 คือ เปลี่ยนวิธีการของการศึกษาจากให้ความรู้ไปสู่การให้ทักษะ เปลี่ยนจากครูเป็นหลัก เป็นนักเรียนเป็นหลัก (วิจารณ์ พานิช, 2555, หน้า 61-62)

2. สื่อกับการจัดการเรียนรู้

หลักสูตรการศึกษาในประเทศไทยที่ผ่านมาเป็นหลักสูตรที่เน้นเนื้อหา ครูผู้สอนจึงให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาที่หลักสูตรกำหนด โดยอาศัยหนังสือเรียน เป็นสื่อหลัก เพราะโดยคุณลักษณะของหนังสือเรียนเป็นสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่มีสาระครบถ้วน ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร แต่หลักสูตรในปัจจุบันเป็นหลักสูตรอิงมาตรฐานที่ยึดคุณภาพผู้เรียน ตามมาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางและจุดเน้นของท้องถิ่น / สถานศึกษา รวมถึงต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีมาตรฐาน / ตัวชี้วัดเป็น เป้าหมาย ซึ่งอาจเป็นหน่วยการเรียนรู้แบบบูรณาการภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกันหรือระหว่าง กลุ่มสาระการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่ในท้องตลาด ไม่ว่าจะเป็นหนังสือเรียนหรือสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ผู้ผลิตจัดทำขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนและผู้เรียน ไม่อาจตอบสนองหลักสูตรสถานศึกษา ได้อย่างครบถ้วน โดยเฉพาะในส่วนที่เป็นจุดเน้นของท้องถิ่น / สถานศึกษา ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรอิงมาตรฐาน ครูผู้สอนต้องพิจารณาเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อให้ สอดคล้องกับกิจกรรมและสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดย พิจารณาคัดเลือกจากสื่อการเรียนรู้ที่มีผู้ผลิตไว้แล้วหรือจัดทำขึ้นเฉพาะสถานศึกษาของตนเอง เนื่องจากสื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ดังนั้นครูผู้สอนควรทำความเข้าใจ ในความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ ประเภทของสื่อการเรียนรู้ แนวทางการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

สื่อมีบทบาทสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยสื่อจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและเพิ่มพูนทักษะ ประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้มีอิทธิพลสูง ต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. ความรู้ สื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้เชิงเนื้อหา ส่งเสริมการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อเชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่ได้ให้เข้ากับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

2. ทักษะ สื่อการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน

3. คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน รักการเรียนรู้เห็นคุณค่าในตนเอง มีจิตสำนึกและค่านิยมที่ดีงาม

2.2 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้จำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น นิตยสาร วารสาร ตำรา หนังสือเรียน แผ่นพับ ไปสเตอร์ เป็นต้น

2. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้คู่กับเครื่องมือ ใสทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ ๆ รวมถึงการใช้อินเทอร์เน็ต การศึกษาผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3. สื่ออื่น ๆ เช่น สื่อบุคคล รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อกิจกรรม / กระบวนการ สื่อวัสดุ / เครื่องมือและอุปกรณ์

2.3 การเลือกสื่อการเรียนรู้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนต้องจัดทำหน่วยการเรียนรู้ / แผนการจัดการเรียนรู้ตามรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีคุณภาพตามมาตรฐานของหลักสูตร มีหลักในการเลือกสื่อการเรียนรู้ ดังนี้

1. การเลือกสื่อการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด เนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการเรียนรู้มีสื่อมากมาย สื่อแต่ละประเภท มีคุณสมบัติของข้อดีและข้อจำกัดในการใช้แตกต่างกัน

- 1.1 หนังสือเรียน มีข้อดีที่มีสาระตามหลักสูตรแกนกลางฯ เหมาะสำหรับการใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ การทบทวนและการอ้างอิง แต่มีข้อจำกัด คือ ไม่มีสาระในส่วนที่เป็นจุดเน้นของท้องถิ่น / สถานศึกษา หนังสือเรียนอาจจะล้าสมัยหากมีข้อค้นพบ / เหตุการณ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้น

1.2 ของจริง / ตัวอย่าง มีข้อดีคือแสดงคุณลักษณะที่ต้องการสื่อให้ผู้เรียนรับรู้ได้ตามสภาพจริง ผู้เรียนสามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 แต่มีข้อจำกัดกรณีที่จัดหาไม่ได้ยากหรือมีราคาแพง

1.3 คอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีข้อดีที่ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้นำเสนอบทเรียนได้ทั้งภาพและเสียง ทำให้บทเรียนน่าสนใจ แต่ครูผู้เรียนและผู้เรียนต้องมีความรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์ และโปรแกรมซอฟต์แวร์มีราคาแพง

ดังนั้นครูผู้สอนต้องศึกษาลักษณะ / คุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้แต่ละประเภท เพื่อคัดเลือกสื่อให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้แต่ละบทเรียน

2. การเลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน ครูผู้สอนต้องเลือกสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสม โดยการวิเคราะห์ลักษณะของผู้เรียน เพื่อให้รู้พัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของผู้เรียน ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเรียนรู้ เช่น วัยเด็กเล็กจะเรียนรู้ด้วยการกระทำ สื่อที่ใช้ได้แก่ เกม ของเล่น วัยโตขึ้นจะเรียนรู้ด้วยการใช้สายตาและความคิด สื่อจึงควรเป็นภาพ และต่อมาจะเรียนรู้โดยอาศัยสัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรมหรือภาษา สื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ก็ควรเป็นหนังสือต่าง ๆ

ในการจัดการเรียนรู้จึงไม่อาจใช้สื่อใดสื่อหนึ่งเป็นการเฉพาะ เพราะไม่มีสื่อชนิดใดที่สามารถตอบสนองการจัดการเรียนรู้ได้ครบถ้วนในทุกบทเรียน ทุกกิจกรรม ครูผู้สอนจึงต้องเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ในการเลือกใช้สื่อแต่ละประเภท ควรเลือกสื่อที่มีคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานของสื่อแต่ละประเภท

2.4 การใช้สื่อการเรียนรู้

การใช้สื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจะก่อให้เกิดประสิทธิผลต่อผู้เรียนโดยครูผู้สอนจะต้องดำเนินการ ดังนี้

1. การเตรียมตัวครูผู้สอนให้มีความพร้อมในการใช้สื่อการเรียนรู้ ดำเนินการดังนี้
 - 1.1 ศึกษาเนื้อหาสาระในสื่อการเรียนรู้ที่ได้เลือกไว้ เพื่อตรวจสอบว่ามีความสมบูรณ์ตามที่ต้องการหรือไม่ กรณีมีสาระไม่ครบถ้วน อาจจัดทำใบความรู้ ใบงานเสริม
 - 1.2 ทดลองใช้สื่อการเรียนรู้บางประเภท ที่มีวิธีการใช้ที่ยุ่งยากหรือทดสอบประสิทธิภาพของสื่อ ว่าสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้เพียงใด เหมาะสมกับเวลาเรียนหรือไม่ และต้องแก้ไขปรับปรุงอะไรบ้าง
 - 1.3 จัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือให้พร้อมล่วงหน้าจะได้ไม่เสียเวลา และตรวจสอบอุปกรณ์เครื่องมือต่าง ๆ ให้ครบถ้วนในสภาพพร้อมใช้เสมอ

1.4 เตรียมจัดสภาพแวดล้อม การใช้สื่อการเรียนรู้บางประเภท ต้องจัดให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมกับสถานที่หรือห้องเรียนนั้น ๆ ไม่ว่าจะ เป็นตำแหน่งที่เหมาะสมของเครื่องมือ และวัสดุ อุปกรณ์ ระยะเวลาที่หนึ่งที่เหมาะสมของผู้เรียนหรือแสงภายในห้อง

1.5 เตรียมความพร้อมผู้เรียน ครูผู้สอนควรชี้แจงให้ผู้เรียนรู้เป้าหมายของการเรียนรู้ โดยใช้สื่อ นั้น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ อย่างมีเป้าหมาย และมีความพร้อมในการเรียนรู้ จากสื่อ นั้น หรือในกรณี ที่ผู้เรียนต้องใช้สื่อด้วยตนเอง ผู้สอนต้องแนะนำวิธีการใช้สื่อนั้นด้วยที่สำคัญ จะต้องบอก ว่าผู้เรียนต้องทำกิจกรรมอะไรบ้าง เพื่อจะได้เตรียมตัวได้ถูกต้อง

1.6 ดำเนินการใช้สื่อการเรียนรู้ โดยขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น ครูผู้สอนจะต้องพิจารณาว่าผู้เรียนมีปฏิกิริยาอย่างไร มีความตั้งใจและกระตือรือร้นในการเรียนหรือไม่ เพราะปฏิกิริยาของผู้เรียนเป็นตัวชี้วัดได้ว่าสื่อมีความเหมาะสมกับกิจกรรมและผู้เรียนเพียงใด นอกจากนี้ควรมีการใช้เครื่องมือหรือวิธีการต่าง ๆ ที่จะตรวจสอบว่าสื่อการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพหรือไม่เพียงใด

1.7 ประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้ เป็นการนำข้อมูลจากการใช้สื่อมาวิเคราะห์ให้เกิดความชัดเจนว่า มีอุปสรรคการใช้สื่ออย่างไร มีความเหมาะสมกับกิจกรรมและผู้เรียนระดับใด การประเมินจะช่วยให้ตัดสินใจเลือก ใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป หรือปรับปรุงเพื่อพัฒนาเพิ่มเติมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

2.5 กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีลักษณะแตกต่างไปจากหลักสูตรที่ผ่านมาในอดีต เนื่องจากสถานศึกษาต้องจัดทำสาระของหลักสูตรสถานศึกษาด้วยตนเอง บทบาทการผลิตและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรของสถานศึกษา จึงเป็นความรับผิดชอบของครูผู้สอนในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ต้องดำเนินการ เพราะสื่อการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม ไม่ตอบโจทย์ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนตามหลักสูตรกลุ่มสาระต่าง ๆ ของสถานศึกษาได้อย่างครบถ้วน จำเป็นต้องมีการผลิตและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้รายปี / รายภาคของผู้เรียน โดยกระบวนการพัฒนาสื่อเพื่อการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544)

ขั้นที่ 1: ใช้นิเคราะห์

เป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับการกำหนดวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมาย การวิเคราะห์ ที่มา / ความสำคัญ ระบุปัญหา วิเคราะห์ผู้เรียน ทักษะการ งบประมาณ รวมถึงระยะเวลาในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

ขั้นที่ 2: ขั้นตอนออกแบบ

เป็นกระบวนการของการนำผลลัพธ์จากขั้นที่ 1 มาใช้ เพื่อวางแผนในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยเริ่มจากระเบียบวิธีประสงค์ กำหนดแผนของการจัดการเรียนการสอนและออกแบบโครงร่างของสื่อ

ขั้นที่ 3: ขั้นการพัฒนา

เริ่มจากการร่างรายละเอียด (Storyboard) เกี่ยวกับสื่อ เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่อตามที่กำหนดไว้ เริ่มต้นจากการจัดหาส่วนประกอบสำคัญ เช่น เสียง รูปภาพ กราฟิก ฯลฯ จากนั้นเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ / เขียนโปรแกรม หากผู้พัฒนาสื่อมีการวางแผนและออกแบบที่ดี ส่งผลให้กระบวนการในการพัฒนาสื่อดำเนินไปอย่างสะดวกรวดเร็ว

ขั้นที่ 4: ขั้นการนำไปใช้

ขั้นตอนนี้เป็นการนำสื่อการเรียนการสอนที่พัฒนาเรียบร้อยแล้วไปใช้งานจริง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสมของสื่อการเรียนการสอน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข นำสื่อไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง และนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5: ขั้นการประเมินผล

เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ นำผลประเมินที่ได้นำมาพัฒนา ปรับปรุงแก้ไขให้สื่อการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

สรุปได้ว่ากระบวนการพัฒนาสื่อ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ผู้เรียน เนื้อหา วัตถุประสงค์ ฯลฯ ที่ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญ นำไปสู่ขั้นตอนที่สองในการออกแบบ วางแผนตามด้วยขั้นการพัฒนาตามกระบวนการที่วางไว้ ลำดับต่อมาเป็นการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำมาปรับปรุง แก้ไข และนำไปสู่ขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนการประเมินผล โดยท้ายที่สุดจะนำผลลัพธ์ที่ได้มาปรับปรุง พัฒนา ต่อยอดให้สื่อมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.6 แนวคิดและตัวอย่างของการใช้สื่อการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้ตามทฤษฎีของสมอง (Brain-based Learning) มีวิธีการนำเสนอโดยวิธีกระตุ้นการเรียนรู้ ได้แก่ การเริ่มเรื่องด้วยคำถาม การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับหนังสือ โดยการให้สืบค้นข้อมูล ใกล้เคียง ทำให้สามารถเชื่อมโยงตนเองกับหนังสือได้ มีกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การสังเกต การสื่อสาร สนทนา ถามตอบ การทำงานกลุ่ม การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ปัญหา การฝึกทักษะการคิด จะต้องทำเป็นกระบวนการต่อเนื่อง และสอดคล้องกันในลักษณะบูรณาการทั้งหลักสูตรและต่อเนื่องตามระดับชั้นโยไปสู่สถานการณ์

ที่ผู้เรียนจะต้องประสบ ผู้เรียนที่มีพื้นฐานการคิดที่ถูกต้อง มีเหตุผลจะสามารถแก้ไขสถานการณ์ในทางที่เหมาะสม สามารถคิดสร้างสรรค์

2. สื่อการเรียนรู้กับชีวิตจริง คือ การให้ผู้เรียนนำความรู้ ความเข้าใจ และแรงบันดาลใจจากสื่อ การเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดประโยชน์จริง การสร้างกิจกรรมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการบูรณาการการเรียนรู้กับชีวิตจริงต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

2.1 ทำความเข้าใจกับแนวคิดและผลที่คาดหวังของหนังสือแต่ละเล่ม หรือสื่อการเรียนรู้แต่ละรายการ

2.2. คำนึงถึงบริบทของผู้เรียน

3. สื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จากการที่ผู้เรียนได้สัมผัสจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมและสื่อการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนจัดให้ โดยเปิดโอกาสให้เด็กคิด วิเคราะห์ เรียนรู้ด้วยตนเอง มีประสบการณ์ตรง เรียนรู้ที่จะหาคำตอบให้มากที่สุด ครูผู้สอนจะต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต นอกจากจะเป็นหนังสือเรียนและหนังสือเสริมประสบการณ์แล้ว สื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญให้ครูผู้สอนได้เลือกใช้ เช่น สื่อทางไกลผ่านดาวเทียม ผู้เรียนสามารถดูรายการสาระ การเรียนรู้ที่ต้องการในเวลาที่เหมาะสมได้ตามกำหนดผังรายการจากโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม และสามารถสืบค้นข้อมูลได้จาก website ที่ให้สาระประโยชน์ตามเนื้อหาที่ต้องการ

4. สื่อการเรียนรู้ในรูปของกิจกรรม

การส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เป็นสื่อของจริงแบบกระบวนการจะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความหมาย เชื่อมโยงการนำไปใช้ในชีวิตจริง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2553)

2.7 สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านวิทยาการ สังคม เศรษฐกิจ และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การเตรียมคนที่มีทักษะและความสามารถในการปรับตัวให้มีคุณลักษณะสำคัญในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างรู้เท่าทัน โดยผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้และสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นได้ สื่อสารกับสร้างสรรค์ให้เกิดผลที่ต้องการได้ สามารถพัฒนาความสามารถของตัวเองได้อย่างเต็มที่ เก่งที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีของตนเองอย่างดีที่สุด สามารถชี้แนะตัวเองในเรื่องการเรียนรู้ให้ได้ ลึกซึ้งในการคิดและประเมินสื่อความได้ดีและสร้างสรรค์ได้ สร้างของใหม่ได้ สื่อความข้ามพรมแดน คิดนอกกรอบและสามารถ

เป็นผู้นำและผู้ตามได้อีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2555) จากแนวคิดดังกล่าว จะเห็นว่าบทบาทผู้เรียนจากการเรียนด้วยวิธีการรับ (passive learning) มาเป็นการเรียนรุก (active learning) อันเกิดจากการที่ผู้เรียนอยู่ในบริบทที่สอดคล้องกับสังคมรอบตัวและเนื้อหา บริบทที่ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดเห็น ผู้เรียนเรียนรู้วิธีการเรียน และผู้เรียนติดต่อสื่อสารกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในลักษณะดังกล่าว Schrum and Levin (2009) จึงได้นำเสนอการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) อันประกอบด้วยความรู้และทักษะ 4 ด้านหลัก ได้แก่

1. วิชาหลัก (Core subject) ได้แก่ ภาษาอังกฤษ การอ่าน ศิลปะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ หน้าที่พลเมือง การปกครอง เศรษฐศาสตร์ ศิลปะ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาที่จำเป็น นอกจากนั้นยังมีการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อเป้าหมายการสร้างคนให้มีคุณภาพ มีคุณค่าเป็นที่ยอมรับ สามารถทำงานและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้ (Century themes) จึงต้องรู้ในลักษณะสหวิทยาการ (interdisciplinary) ได้แก่ Global awareness เศรษฐกิจ การเงิน สุขภาพ สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2. ทักษะอาชีพและทักษะชีวิต (Life and Career Skills) ความรู้เพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุข จึงจำเป็นต้องมีทักษะอาชีพและทักษะชีวิตด้วย ได้แก่ 1) การเข้ากับผู้อื่นและการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) 2) การริเริ่มและการนำตนเอง (initiative and Self-direction) 3) การผลิตผลงานและการยอมรับการตรวจสอบ (Productivity and Accountability) 4) ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

3. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) การเรียนรู้ต้องเรียนกันตลอดชีวิต ต้องมีการฝึกฝนและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะ โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ (Learning by doing) เพื่อตอบสนองต่อทักษะ ดังนี้ 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) 2) การคิดวิจารณ์ญาณและการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking) และ 3) ทักษะการสื่อสารและทักษะการทำงานร่วมกัน (Communication and Collaboration)

4. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 ในบริบทของการเรียนรู้เนื้อหาและทักษะที่ผู้เรียนจะได้รู้จักวิธีเรียนรู้ การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การใช้ข้อมูลข่าวสาร การสื่อสาร การผลิตนวัตกรรมและการทำงานร่วมกัน

จะเห็นได้ว่าในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น จำเป็นที่จะต้องใช้สื่อการเรียนการสอนที่ได้มีการออกแบบและใช้อย่างเป็นระบบซึ่งจะช่วยในการจัด

การเรียนการสอนดังกล่าวสามารถนำมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ทั้ง 3 โดเมน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ ดังนั้นตัวอย่างเกณฑ์การประเมินถือเป็นหัวใจสำคัญและสามารถสะท้อนถึงการตั้งเป้าหมาย การประเมินผลตลอดจนแนวทางการจัดกิจกรรมตามระดับพฤติกรรมต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความรู้และทักษะ 4 ด้านหลัก เช่น ความรู้ทักษะในวิชาหลักทั้ง 3 โดเมน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะเช่นเดียวกันกับอีก 3 ผู้เรียน สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานจากความรู้ เป็นความรู้ระดับสูงสุดเป้าหมายสูงสุด คือ เรียนสามารถนำค่านิยมที่จัดระบบ นำมาปฏิบัติ จนเป็นนิสัยได้ และ 3 ด้านทักษะ เป้าหมายสูงสุด คือ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานด้วยความชำนาญ สามารถทำงานใหม่ได้ด้วยความคล่องแคล่ว ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้ (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2563, หน้า 16-18)

ตาราง 2 แสดงการเรียนรู้กับโซเซียลมีเดีย

โดเมนการเรียนรู้ ด้านความรู้	โซเซียลมีเดีย
1. ความรู้ ความจำ	การใช้ Social Sticky note เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำร่วมกัน ระบุและเขียนข้อมูลที่ได้เรียน ดังตัวอย่างการใช้ Linoit (http://linoit.com) ในการร่วมกันสรุปบทเรียน
2. ความเข้าใจ	การใช้ Social brainstorming document เช่น Google docs เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบาย สรุปเนื้อหาที่ได้เรียน ตลอดจนระดมสมองร่วมกัน เช่น การร่วมกันเขียนบันทึกสะท้อน การเรียนรู้ผ่าน Google Document (http://drive.google.com)
3. การนำไปใช้	การใช้ YouTube Education เพื่อให้ผู้เรียนได้ดูสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เผยแพร่โดยองค์กรทางการศึกษา โดยผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้เรียนมาใช้ในแนวทางใหม่ หรือหาความสัมพันธ์เกี่ยวกับเรื่องที่ได้เรียนมาดังตัวอย่างในแถบเมนูด้านขวา จะมีระดับชั้น และกลุ่มสาระให้ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหาที่ตรงกับความต้องการได้ (http://youtube.com/education)
4. การวิเคราะห์	การใช้ social mind mapping tool เช่น Google drawing (http://drive.google.com) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถร่วมกันแยกแยะ ระบุความแตกต่างหรือวางแผนร่วมกัน จากเนื้อหาที่ได้เรียนมา

ตาราง 2 (ต่อ)

โดเมนการเรียนรู้ ด้านความรู้	โซเซียลมีเดีย
5. การประเมินค่า	การใช้เกณฑ์ประเมินจาก online rubric เช่น Rubistar (http://rubistar.4teacher.org) ที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถปรับหรือเลือกเกณฑ์ประเมินที่เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเองให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถร่วมกันให้เหตุผลกับเกณฑ์ดังกล่าวได้
6. การสร้างสรรค์	การใช้ YouTube Channel เพื่อให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เรียนมาพัฒนาเผยแพร่องค์ความรู้ของตนเองได้ ทั้งในลักษณะของชิ้นงาน หรือโจทย์ที่ได้รับเกี่ยวกับการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ (http://youtube.com.jinmosakul)

ที่มา: จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2563)

2.8 แอปพลิเคชันสำหรับการศึกษา

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบัน นับว่ามีความสำคัญต่อระบบการศึกษา โดยเฉพาะแอปพลิเคชันสำหรับการศึกษาที่กำลังมีบทบาทและความสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ประกอบกับรัฐบาลไทยมีนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อสมัยใหม่ (New media) ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน แอปพลิเคชันสำหรับการศึกษาสามารถใช้ประโยชน์และสร้างคุณค่าทางการเรียนรู้ได้มาก เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายผ่านโทรศัพท์มือถือ (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561, หน้า 183-191)

2.9 โบายเลิร์นนิง

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้ผนวกรวมชีวิตประจำวันและเคลื่อนที่ไปตามสถานที่และเวลาของผู้เรียน ด้วยเครื่องมืออุปกรณ์สื่อสารที่ผู้เรียนพกพาติดตัว การเรียนรู้จึงเกิดขึ้นได้ในทุกหนทุกแห่ง และทุกเวลา (โบายเลิร์นนิง – Mobile Learning) และยังสามารถเป็นไปตามประสงค์ตามเวลาที่ผู้เรียนเรียกหาข้อมูล ณ พิกัดสถานที่ใด ๆ ด้วยสื่อ / สารสนเทศที่ผสมผสานไปกับวัตถุและสถานที่จริง เช่น การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษาวัสดุในพิพิธภัณฑ์แต่ละชั้นการเสนอสารสนเทศเมื่อผู้เรียนเข้าพิกัดนั้น ๆ (ผสมผสานความจริงด้วยสื่อ – Mix Reality) กล่าวคือ การเผยแพร่ความรู้และสารสนเทศใหม่สดเปลี่ยนแปลงอยู่ทุกนาที และแสดงผลสารสนเทศอย่างเฉพาะเจาะจงเมื่ออยู่ในบางพิกัดพื้นที่ (แอปพลิเคชันจับพิกัดและแสดงสารสนเทศ) ทำให้ความรู้จากการคัดสรรสารสนเทศของผู้เรียน

มีความแตกต่างเมื่อสถานที่และเวลาเปลี่ยนไป การเข้าถึงสารสนเทศและการสื่อสารของผู้คนทั่วโลกที่แม้อยู่ในเวลาที่แตกต่างกัน เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงอย่างเหมาะสมตามสารสนเทศที่ปรากฏในช่วงเวลานั้น ๆ

ความหมายและขอบเขต

โมบายเลิร์นนิ่ง หรือการเรียนแบบเคลื่อนที่ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สร้างศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในการเรียนรู้แบบเชิงลึกและดึงรุก (Active and Deep Learning) เป็นการเรียนรู้แบบรอบคู่ (Double Loop Learning) ที่ผู้เรียนต้องใช้เหตุผลและผลศึกษาวนซ้ำอย่างรอบคอบ เป็นการฝึกฝนกระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ โดยใช้อุปกรณ์การสื่อสารแบบพกพา ในการเข้าถึงสารสนเทศและดึงลึกลงในกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนผู้เรียนและสังคม โมบายเลิร์นนิ่งมีลักษณะตามแนวพื้นฐานการสร้างความรู้จากสังคม (Social Constructivism) การเรียนรู้เช่นนี้ได้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตามบริบทเงื่อนไขของผู้เรียนในแต่ละสถานการณ์ และติดตามดูแลให้ความช่วยเหลือ

การเรียนที่ผสมความจริงด้วยสื่อ (Mixed Reality - MR) เป็นวิธีการเรียนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีลักษณะเสมือนจริงเป็นรูปลักษณะ 3 มิติ (3D Digital Object) ผสานเข้าสู่สภาพปัจจุบันของผู้เรียนที่กำลังทำการศึกษา ทำให้เกิดบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้สึกเสมือนว่าได้เผชิญหน้าหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นหรือเหตุการณ์นั้นจริง ๆ ผู้เรียน (เสมือน) ได้ปฏิสัมพันธ์ควบคุมวัตถุหรืออยู่ในเหตุการณ์ด้วยการสัมผัสสิ่งที่ปรากฏด้วยตา รับรู้ด้วยการมองเห็นจากจอมอนิเตอร์ (Visual Reality - VR) หรือการใช้สื่อต่อเติมเข้ากับสถานการณ์หรือวัตถุที่ผู้เรียนเผชิญอยู่แบบเรียลไทม์ (Augmented Reality)

การเรียนแบบภวันตภาพ (Ubiquitous Learning) เป็นรูปแบบการเรียนที่เกิดขึ้นในทุกที่ทุกแห่ง ด้วยอุปกรณ์เคลื่อนที่และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ในทุกเครื่องที่ได้อยู่ตัวตน ของผู้เรียนเป็นการเรียนที่สามารถจัดให้เกิดขึ้นควบคู่ไปกับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในบริบทความเป็นจริง ผู้เรียนสามารถจัดเก็บบันทึกงานกิจกรรมการเรียนรู้ส่วนตัวไว้เป็นหนึ่งเดียวกันในพื้นที่การจัดเก็บเสมือนที่เรียกว่าคลาวด์ (Cloud Technology) ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียน ทำงานหรือสื่อสารได้อย่างต่อเนื่องจากสถานที่หรือเวลาเดิมที่ชะงักงานค้างไว้เสมือนใช้งานอุปกรณ์เดียวกัน การเรียนจึงดำเนินควบคู่ไปกับการทำงานและการใช้ชีวิตในทุกวัน การเรียนแบบภวันตภาพในความหมายเฉพาะจึงเป็นการเรียนที่เกิดขึ้นในบริบทเชิงพื้นที่ และควบรวมไปกับเทคโนโลยีที่จัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลและอุปกรณ์ที่เชื่อมโยงด้วยอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารผ่านเครือข่ายในมิติ

ประสานและต่างเวลา เช่น การจับพิกัดพื้นที่ ทิศทาง การวัดกระแสลม แสงจากเซ็นเซอร์ เพื่อประกอบการคิด การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหา ฯลฯ

องค์ประกอบของโมบายเลิร์นนิ่ง

องค์ประกอบหลักที่สำคัญของโมบายเลิร์นนิ่ง คือ สภาพทางกายภาพในการสื่อสารที่สามารถอำนวยความสะดวกให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยปัจจัย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านฮาร์ดแวร์และเทคโนโลยีเครือข่าย ด้านซอฟต์แวร์ที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ และด้านสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ แนวดิจิทัล (Digital Learning Environment)

1. ปัจจัยด้านฮาร์ดแวร์และเทคโนโลยีเครือข่าย

คุณสมบัติที่สำคัญของอุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์และเทคโนโลยีเครือข่าย เพื่อทำหน้าที่ในการสื่อสาร และเข้าถึงเครือข่ายหรือเน็ตเวิร์ค ซึ่งเป็นพื้นฐานของโมบายเลิร์นนิ่ง ได้แก่

1.1 ความสามารถของอุปกรณ์ ความเร็วในการประมวลผล ความสามารถในการขยายหน่วยความจำ ความเข้ากันได้กับเทคโนโลยีที่ใช้ในการสื่อสาร ทั้งเทคโนโลยีพื้นฐานที่ใช้โทรศัพท์ทั่วไป ระบบสื่อสารสำหรับอุปกรณ์ที่ใช้บริการรับส่งข้อมูล และการเชื่อมต่อโทรศัพท์มือถือกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (GPRS – General Packet Radio Service) เทคโนโลยีที่ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตแบบไร้สาย โดยใช้คลื่นความถี่ไวไฟ (WiFi – Wireless Fidelity) ที่มีความเร็วสูงในการถ่ายโอนข้อมูล (HSDPA – High Speed Downlink Packet Access) บางครั้งใช้การสื่อสารของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบสองทางด้วยคลื่นวิทยุระยะสั้น เชื่อมต่อแบบเส้นตรงด้วยอินฟราเรดบลูทูธ (Bluetooth)

1.2 คุณสมบัติฮาร์ดแวร์ที่เทียบเคียงกันกับอุปกรณ์เสริมอื่น ๆ ของระบบปฏิบัติการแอปพลิเคชันที่ใช้เฉพาะทาง การสนับสนุนการนำเสนอสื่อผสมบางประเภท

1.3 ระบบการนำเข้าข้อมูลและการแสดงผล แบนพิมพ์ คีย์บอร์ด ปุ่ม ระบบจับปุ่มสัมผัส (Sensor) กล้อง ไมโครโฟน การบันทึกเสียง ระบบการจำเสียงและคำสั่ง (Voice Recognition) การระบุแสดงผลอื่น ๆ ตัวตนด้วยชีวภาพ เช่น ลายนิ้วมือ ระบบพิกัดนำทาง ระบบเสริมการอ่านโค้ดสแกนสื่อเสริม (Quick Response – QR Code) การแสดงผลไปยังอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ

1.4 ระบบความปลอดภัย ได้แก่ ใบบรับรองความปลอดภัย การเข้ารหัส การป้องกัน ไวรัสและสแปม การป้องกันการใช้เครือข่ายออนไลน์ คุณสมบัติการล็อก คุณสมบัติการเข้ารหัสความปลอดภัยด้วยชีวภาพ เช่น ลายนิ้วมือ หรือเสียง

1.5 ความเชื่อถือได้ ความเสถียรของการทำงานของอุปกรณ์ อายุที่ยาวนานของแบตเตอรี่ ความเข้ากันได้ของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์และการแก้ไข การอัปเดตซอฟต์แวร์ เฟิร์มแวร์ (Firmware) การสนับสนุนเชิงเทคนิค และเอกสารที่ใช้ประกอบ

2. ปัจจัยด้านซอฟต์แวร์ที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้

ซอฟต์แวร์ปฏิบัติการทำหน้าที่ประสานการทำงานของอุปกรณ์ และซอฟต์แวร์ประยุกต์ขนาดเล็กที่เรียกว่า แอปพลิเคชัน (Application) มีการใช้งานเฉพาะวัตถุประสงค์ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงกิจกรรม และเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้ โดยโมบายเลิร์นนิ่ง เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นส่วนตัวการเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน เครื่องมือที่จำเป็นสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่จึงต้องมีลักษณะที่สามารถสร้างสภาพการจัดการเรียนรู้ส่วนบุคคล โดยทั่วไป จำแนกได้ 4 ประเภท คือ

2.1 เครื่องมือการสื่อสาร ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร โดยทั่วไป นอกจากการสื่อสารด้วยเสียงที่ใช้คุณสมบัติของโทรศัพท์ ยังรวมถึงการสื่อสารในมิติประสานและต่างเวลา ด้วยตัวอักษร ข้อความหรือการใช้มัลติมีเดีย เช่น การใช้วีดิทัศน์ในการบันทึกภาพและเสียงเพื่อการสื่อสารและการถ่ายทอดความคิด ความรู้

2.2 เครื่องมือสารสนเทศและความรู้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการรับข่าวสารสารสนเทศ รวมทั้งการจดบันทึก และเครื่องมือช่วยอื่น ๆ ในการจัดเก็บบันทึกความจำ และสะดวกในการจัดเก็บบันทึก ได้แก่ การใช้คำสั่งด้วยเสียง (Voice Recognition) การแปลงเสียงเป็นตัวอักษร การใช้เครื่องมือวาด การถ่ายภาพ

2.3 เครื่องมือและการบริหารจัดการส่วนตัว ได้แก่ เครื่องมือจัดการตารางเวลา นาฬิกาจับเวลา ปฏิทิน การเตือน

2.4 เครื่องมือนันทนาการและสุขภาพ การเล่นเกม การฟังเพลง การดูภาพยนตร์ รวมทั้งการจดบันทึกสุขภาพส่วนตัว

3. ลักษณะของสื่อเพื่อการเรียน

ความหลากหลายของสื่อในการเรียนแบบเคลื่อนที่มีลักษณะที่ปรับเปลี่ยนให้พอดีกับหน้าจอของอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่ อาจเป็นสารสนเทศหรือแอปพลิเคชัน (ซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่มีขนาดเล็ก วัตถุประสงค์เฉพาะตอบสนองการทำงานได้รวดเร็ว) ได้แก่ 1) สื่อวีดิทัศน์บรรยายอธิบายหรือแสดงด้วยภาพหรือข้อความ อาจมีการตอบโต้กับผู้เรียนในลักษณะที่จำกัด เช่น การใช้เครื่องมือค้นหา (Search Engine) ในการค้นหาการทดสอบแบบเลือกคำตอบ 2) สื่อที่มีลักษณะปรับเปลี่ยน เป็นสื่อที่ปรับเปลี่ยนไปตามปฏิริยาของผู้เรียน เช่น การสร้างสถานการณ์จำลอง โลกเสมือน 3) สื่อในการสร้างผลผลิต ช่วยผู้เรียนให้สร้างสรรค์ความคิด โดยใช้สื่อเป็นตัวกลางในการส่งผ่านความคิดข้อมูล (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561, หน้า 183-191)

ตาราง 3 แสดงประเภทของเครื่องมือในการเรียนแบบเคลื่อนที่

ประเภทเครื่องมือ	ตัวอย่าง
เครื่องมือการสื่อสารขยายความ	โทรศัพท์ อีเมล เว็บบล็อก แชต ฝากข้อความ ข้อความ มัลติมีเดีย ดาวน์โหลดและการอัปโหลดไฟล์
เครื่องสารสนเทศและความรู้	การบันทึก (Recording) อุปกรณ์สำนักงาน การคำนวณ เครื่องมือวาด เครื่องมือแสดงผลมัลติมีเดีย การใช้เสียงเพื่อพิมพ์และการพิมพ์เพื่อออกเสียง การแลกเปลี่ยนแบ่งปันไฟล์ ดิจชันนารี และการแปล
เครื่องมือและการบริหารจัดการ ส่วนตัว	ปฏิทินและนาฬิกา เครื่องมือการเข้าถึงฐานข้อมูล เครื่องมือการกำหนดนัดหมาย การจัดการ การเตือน
เครื่องมือในการสร้างความบันเทิง	การเข้าถึงสื่อ เพลงและภาพยนตร์ การเล่นเกม เครื่องมือการใช้มัลติมีเดีย

ที่มา: ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561)

4. มาตรฐานและคุณลักษณะของแอปพลิเคชัน

มาตรฐานและคุณลักษณะของแอปพลิเคชัน ประกอบด้วยข้อควรพิจารณา

8 ด้าน ดังต่อไปนี้

- 1) ด้านเป้าหมาย
 - ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้
 - ตรงตัวชี้วัดรายวิชา หลักสูตร
 - ตรงตามความต้องการของผู้สอน
 - เหมาะสมตรงตามความต้องการของผู้เรียน
- 2) ด้านการเรียนการสอน
 - ช่วยพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง
 - สร้างประสบการณ์ความจริงที่สะท้อนความจริง
 - สนับสนุนการเรียนแบบร่วมมือ
 - ช่วยทำให้ภาระงานง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพ
 - ช่วยสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน

- 3) ความเป็นรายบุคคล
 - มีการแสดงตัวตนด้วยการล็อกอิน
 - ช่วยสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างของผู้เรียนตามความสนใจ
 - ทำทนายผู้เรียนตามลำดับความสามารถและความรู้
 - 4) ความสามารถในการส่งแลกเปลี่ยนข้อมูล
 - สามารถแปลงนำออกและแชร์ในสื่อสังคมอื่น ๆ
 - สามารถจัดเก็บลงในเทคโนโลยีคลาวด์
 - สามารถเห็นรายงานของการใช้ของผู้เรียน
 - 5) ความง่ายต่อการใช้
 - ออกแบบเป็นอย่างดี สามารถใช้งานได้ง่าย
 - มีการชี้แนะ นำทางอย่างมีเหตุผลง่ายต่อความเข้าใจ
 - ช่วยเหลือสนับสนุนการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิด
 - 6) นโยบายความเป็นส่วนตัว
 - มีนโยบายที่ชัดเจนในการจัดการข้อมูล
 - มีระบบความปลอดภัยในข้อมูลของผู้เรียนที่จะถูกเก็บไว้
 - 7) ผู้ผลิต
 - ราคาสมเหตุสมผล ทดลองได้ หรือสามารถใช้ได้เป็นชุด
 - มีเครือข่ายผู้เรียนสนับสนุนอยู่ ทำให้สามารถใช้และสื่อสารกับ
- กลุ่มผู้ซื้อได้อย่างกว้างขวาง
- ขนาดของแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม
 - มีการสนับสนุนแนวคิดในการบูรณาการกับการเรียนการสอน
 - มีการอัปเดตสม่ำเสมออย่างเหมาะสม
 - ถ้ามีให้ใช้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีโฆษณาที่ไม่รบกวนจนเกินไป
- 8) การเข้าถึง
 - มีแพลตฟอร์มที่เหมาะสมและเข้าได้กับเทียบเคียงได้อุปกรณ์
- ของผู้เรียน
- ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับการแสดงผล เช่น ข้อความ สี เสียง
 - สนับสนุนด้านภาษา

สรุปได้ว่าการใช้รายการตรวจสอบตัวชี้วัดในการคัดเลือกแอปพลิเคชันที่เหมาะสม ประกอบด้วยข้อควรพิจารณา 8 ด้าน ได้แก่ ด้านเป้าหมาย ด้านการเรียนการสอน ด้านความเป็นรายบุคคล ด้านความสามารถในการส่งแลกเปลี่ยนข้อมูล ด้านความง่ายต่อการใช้ ด้านนโยบาย ความเป็นส่วนตัว ด้านผู้ผลิต และด้านการเข้าถึง ซึ่งทุกด้านส่งผลให้แอปพลิเคชัน มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์

การจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ ครูผู้สอนต้องมีความรู้ ความสามารถทางนาฏศิลป์ เพื่อเป็นต้นแบบที่ถูกต้องให้แก่ผู้เรียน ถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเป็นลำดับ ขั้นตอนตั้งแต่ง่าย - ยาก และให้เหมาะสมกับวัยและลักษณะของผู้เรียน

3.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการสอนนาฏศิลป์

การพัฒนาทักษะทางการเรียนการสอนนาฏศิลป์ ผู้สอนควรศึกษาทฤษฎี ด้านจิตวิทยาการพัฒนาร่างกาย เพื่อนำมาเป็นแนวทางการศึกษาค้นหากลยุทธ์ ในการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นศาสตร์แห่งการเคลื่อนไหว ต้องแสดงออก เป็นรูปธรรมทั้งภายนอกและภายใน เมื่อมีความเข้าใจผู้เรียนเป็นอย่างดีการเรียนการสอน จึงประสบผลสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนักจิตวิทยาการศึกษาที่เกี่ยวกับคุณลักษณะของ ครูที่ดีและมีประสิทธิภาพ สรุปได้ ดังนี้ (Emmer, Evertson & Anderson, 1980 อ้างใน สุรางค์ ไคว่ตระกูล, 2548, หน้า 14-15 Good & Grows, 1979 อ้างใน สุรางค์ ไคว่ตระกูล, 2548, หน้า 14-15; Housner & Griffy, 1983 อ้างใน สุรางค์ ไคว่ตระกูล, 2548, หน้า 14-15; Ryans, 1964 อ้างใน สุรางค์ ไคว่ตระกูล, 2548, หน้า 14-15)

1. ต้องเป็นนักมนุษยนิยม (Humanist) เป็นผู้ที่ยอมรับนักเรียนอย่างจริงจัง ให้ความอบอุ่น มีความเข้าใจนักเรียน มีความยุติธรรม และมีลักษณะของครูตามทัศนะของนักจิตวิทยา มนุษยนิยมและเป็นกัลยาณมิตรของนักเรียน

2. เป็นผู้มีความรู้ และมีความเข้าใจเกี่ยวกับจิตวิทยาการเรียนการสอน คือ ครูต้องเข้าใจธรรมชาติของกระบวนการเรียนรู้และสามารถใช้วิธีสอนที่เหมาะสมและจูงใจ ให้นักเรียนอยากเรียนรู้ ครูจะต้องใช้วิธีการประเมินผลที่สามารถบอกได้ว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นจริง

3. เป็นผู้ที่รู้จักนักเรียน ครูไม่เพียงแต่เป็นผู้สอนนักเรียนทางวิชาการเท่านั้น แต่เป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางบุคลิกภาพของนักเรียนด้วย ดังนั้นครูต้องมีความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยา พัฒนาการเพื่อจะช่วยนักเรียนให้มีพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญาและด้านบุคลิกภาพด้วย โดยทำตน

เป็นผู้ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนให้ไปในทางบวกเพื่อนักเรียนจะได้เจริญเติบโต เป็นบุคคลที่มีอยู่ในสังคมอย่างมีคุณค่า มีความภาคภูมิใจในตัวเองและมีความสุข

4. เป็นผู้ที่มีวุฒิทางวิชาการ โดยเฉพาะในวิชาต่าง ๆ ที่ตนจะต้องสอนสำหรับ ความรู้ด้วยวิชาการนั้น เมื่อนิสิตนักศึกษาครูเรียนจบหลักสูตรแล้วก็อาจจะเชื่อได้ว่าได้รับการเตรียมตัว พร้อมที่จะเป็นผู้สอนได้ และนอกจากนี้ถ้านิสิตนักศึกษาเป็นผู้ที่พยายามขวนขวายหาความรู้อยู่เสมอ ไม่ว่าจะด้วยการอ่านค้นคว้าด้วยตนเอง หรือไปอบรมต่อในวิชาที่ตนเองสอนก็จะเป็นบุคคลที่มี คุณวุฒิทางวิชาการที่ทันสมัยเสมอ

5. เป็นผู้นำที่ดีและเป็นผู้ฟังที่ดี สามารถจะช่วยนักเรียนให้มีความเข้าใจซึ่งกัน และกันในกรณีที่มีความขัดแย้งกัน ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

6. มีทักษะในการจัดห้องเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้

7. เป็นผู้นิยม ในวิธีการวิทยาศาสตร์และเข้าใจกฎแห่งพฤติกรรมและเป็น นักวิทยาศาสตร์พฤติกรรม

8. จะต้องมีทักษะของชีวิต (Life Skills) คือ เป็นผู้สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี และมีความสัมพันธ์อันดีหรือต้องมีมนุษยสัมพันธ์ สามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจได้ มีสุขภาพดี ทั้งกายและใจจะต้องมีจุดมุ่งหมายของชีวิตและมีใจรักอาชีพที่เลือก

ด้านการพัฒนาการทางด้านร่างกาย เป็นหัวใจสำคัญเพราะการรำไทยต้องใช้สรีระ ทุกส่วนของร่างกายในการเคลื่อนไหวที่มีความผสมผสานกลมกลืนในทุกส่วนของร่างกาย มีลักษณะ อ่อนช้อย สละสลวย ท่าทางการรำจะมีความโค้งของวงแขน นิ้วมือ เอว ทั้งตัว ท่ารำไทยจะมี ความเป็นระเบียบ สื่อความหมายจากผู้รำไปยังผู้ดู โดยใช้ภาษาท่าทางนาฏศิลป์เป็นสื่อแทนภาษาพูด กิริยาอาการ อารมณ์ และความรู้สึกภายใน ดังนั้นในตัวบุคคลจึงต้องมีความพร้อมโดยเฉพาะทางด้าน ร่างกาย ทฤษฎีทางด้านการเริ่มต้นฝึกเรียนรำไทยจะมีอายุระหว่าง 9 – 12 ปี เพราะอวัยวะกำลังเริ่ม เจริญเติบโตมีการพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ สามารถฝึกฝนให้กระดูก มือ แขน ขา เท้า และทุกส่วนของร่างกาย รำไปตามกฎระเบียบได้อย่างงดงาม

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ ผู้สอนจำเป็นต้องมีองค์ความรู้ทางด้าน นาฏศิลป์ทั้งด้านทฤษฎีและด้านการปฏิบัติ จัดลำดับความยาก - ง่ายของท่ารำ ผู้สอนมีความเข้าใจใน ความแตกต่าง หลากหลายของผู้เรียน มีจิตวิทยาในการสอน เป็นกัลยาณมิตร ที่ปรึกษาที่ดีให้แก่ ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และกล้าที่จะฝึกปฏิบัติโดยปราศจากความประหม่า

3.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน

การสอน (Teaching) คือ การจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน การสอนมิได้หมายถึงการบอกเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงกระบวนการต่าง ๆ ที่ผู้สอนกระทำไป เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา (กาญจนา เกียรติประวัติ, 2524, หน้า 34) ดังนั้นองค์ประกอบของการสอนจึงประกอบด้วย ครู นักเรียน หลักสูตร และสิ่งแวดล้อมทางการเรียน (สัจด์ อุทรานันท์, 2525, หน้า 20)

1. ครู เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญยิ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ บุคลิกภาพและความสามารถของครูจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รู้จักเลือกปรับปรุงเทคนิค และวิธีสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหา ควรมีการดัดแปลงและเลือกใช้วิธีสอนให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาในแต่ละเรื่อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้

2. ผู้เรียน เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญเท่ากับผู้สอนและจะขาดไม่ได้ เพราะถ้าหากไม่มีผู้เรียนแล้ว การเรียนการสอนก็จะไม่เกิดขึ้นเพราะความสำเร็จในการศึกษาของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นผู้สอนจึงต้องเป็นคนที่ทำหน้าที่แนะแนว และจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดได้ โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า รู้จักใช้สื่อการเรียนการสอนด้วยตนเองและได้ทำกิจกรรมมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนให้มากที่สุด

3. หลักสูตร เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เป็นประสบการณ์ที่โรงเรียนจัดให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้บรรลุจุดหมายปลายทางที่ต้องการ ครูจะต้องจัดเนื้อหาวิชาให้มีความสัมพันธ์กัน มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ระดับชั้น หลักสูตรจะเป็นสื่อกลางที่จะนำนักเรียนให้ไปสู่จุดหมายปลายทางที่สังคมคาดหวังไว้

4. สิ่งแวดล้อมทางการเรียน เป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้การสอนมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยการจัดเวลาเรียน จัดห้องเรียน การเลือกแหล่งวิทยากร การจัดแหล่งวิชาการ และการบริการสนับสนุน

สามารถสรุปได้ว่า 4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย ครู ที่ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้เรียน หลักสูตร และสิ่งแวดล้อมทางการเรียน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้มีผลทำให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550, หน้า 23) ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ ดังนี้

1. สำรวจความต้องการของผู้เรียน
 2. วางจุดประสงค์ของการสอนให้ชัดเจน
 3. กำหนดบทบาทและหน้าที่ของแต่ละคนให้ชัดเจน
 4. บอกแหล่งเรียนรู้ วิธีการหาความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้รับก่อน ระหว่าง และหลังการเรียนรู้
 5. ฝึกปฏิบัติจริง
 6. วัดผล ประเมินตามสภาพจริง เป็นระยะอย่างต่อเนื่อง
 7. นำผลการประเมินมาปรับปรุง และแก้ไขทุกครั้งที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้
- เรณู โกสินานนท์ (2548, หน้า 15) ได้เสนอหลักการและเทคนิคการสอน ไว้ดังนี้
1. สอนจากสิ่งที่ย่างไปหาสิ่งที่ยาก
 2. สอนตามความสามารถของแต่ละบุคคล
 3. การสอนโดยวิธีสืบเปลี่ยนท่าที่ยากให้ง่ายขึ้น แต่พยายามรักษาแบบแผนไว้
 4. การสอนแต่ละท่า ต้องอธิบายให้ละเอียด ถือหลักที่ละเอียดแต่ให้แม่นยำแล้วจึงต่อท่าใหม่
 5. ระหว่างรำ ครูต้องคอยสังเกตและเตือนอยู่เสมอ ให้ผู้เรียนรักษาลีลาท่าทางให้อยู่ในแบบแผน
 6. ครูต้องจัดผู้เรียนอยู่เสมอไม่ใช่รำนาน้ำอย่างเดียว
 7. การใช้ศัพท์ทางนาฏศิลป์ บางโอกาสอาจเปลี่ยนใช้คำที่ง่ายหรือใช้ศัพท์ธรรมชาติแทนก็ได้เพื่อสะดวกในการจดจำ และบอกควบคู่ไปกับคำศัพท์ที่ถูกต้องไปด้วย
 8. ในขณะที่แสดงท่ารำ ครูควรฝึกให้ร้องเพลงไปด้วย เพื่อเป็นการผ่อนคลายครูเพราะครูต้องอธิบายขณะผู้เรียนร้องเพลงด้วย
 9. เปรียบเทียบท่ารำที่คล้ายคลึงกัน เพื่อไม่ให้เกิดการสับสน
 10. รำนาน้ำผู้เรียน คือ รำนาน้ำ กระทำเมื่อแรกต่อท่ารำและรำต่อหน้าหรือรำประจำหน้า ครูต้องมีความสามารถ ความชำนาญในการรำกลับข้าง จะได้ดูแลผู้เรียนและแก้ไขข้อบกพร่องไปด้วย
 11. เข้มงวดเรื่องแถวและระวางท่วงท่าของผู้เรียน

12. สอนโดยแยกทำรำทีละท่าแล้วค่อยทำพร้อมกัน
13. การใช้เพลง จะกระทำได้เมื่อต่อท่ารำเป็นชั้น ๆ แล้วรำตามเสียงเพลง
14. บอกท่าล่วงหน้า ขณะรำบอกท่าที่จะถึงเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวน
15. การให้สัญญาณเปลี่ยนท่า มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการรำเป็นหมู่ เพื่อความพร้อมเพียง เช่น การจับมือ การกรีดนิ้ว การก้าวเท้า การตั้งวง การทรงตัว เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2547, หน้า 30) ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ ดังนี้

1. สอนให้นักเรียนกล้าแสดงออกตามความเข้าใจ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะให้คำปรึกษา ฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์
2. การสอน ครูผู้สอนต้องมีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส หน้าตายิ้มแย้มและมีอารมณ์ร่วมกับเด็กตลอดเวลา ไม่แสดงอารมณ์เบื่อหน่ายวิชานาฏศิลป์ จะทำให้ผู้เรียนไม่ชอบวิชานาฏศิลป์ไปด้วย เพราะฉะนั้นครูเป็นบุคคลสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของนาฏศิลป์
3. การสอนนาฏศิลป์ ครูต้องคอยระมัดระวังอย่าให้มีช่องว่างระหว่างครูกับผู้เรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก ควรมีรางวัล ชมเชย สนับสนุนให้ทำบ่อย ๆ หลอกหลอไม่ให้เขินอาย
4. ครูต้องไม่ยึดรูปแบบการสอนแบบเก่าโดยครูเป็นผู้คิดฝ่ายเดียว แต่การสอนแบบใหม่ครูเป็นเพียงที่ปรึกษาและเสนอแนะบางโอกาส เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
5. บูรณาการวิชานาฏศิลป์กับสาขาวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย สังคม รวมทั้งชีวิตประจำวัน คือ การนำไปใช้ในโอกาสต่าง ๆ ได้
6. ชี้แนะให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะจากแหล่งต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ การชมการแสดง โดยครูต้องมีประสบการณ์ด้านนาฏศิลป์มาก่อน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนปรับปรุงการเรียนของตนเอง
7. ปลุกฝัง ชี้แนะให้ผู้เรียนคำนึงถึงความดี ความงาม ความไพเราะ ความมีคุณค่า จนผู้เรียนค่อย ๆ ซึมซับ และเกิดความซาบซึ้งด้วยตนเองโดยไม่ต้องบังคับ

ดังนั้นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ ผู้สอนนอกจากมีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ผู้สอนจำเป็นต้องมีการสังเกตผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ว่าผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามผู้สอนได้หรือไม่ ผู้เรียนมีความเข้าใจในกระบวนการท่ารำมากน้อยเพียงใด

ผู้สอนต้องสอดแทรกเทคนิคในการจดจำทำซ้ำให้แก่ผู้เรียน รวมถึงการสร้างบรรยากาศที่ดีในการจัดการเรียนการสอน

3.4 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

2. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

ทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์

ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

3. คุณภาพผู้เรียน: จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รู้และเข้าใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแปลความและสื่อสารผ่านการแสดง รวมทั้งพัฒนารูปแบบการแสดง สามารถใช้เกณฑ์ง่าย ๆ ในการพิจารณาคุณภาพการแสดง วิเคราะห์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ โดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบทางนาฏศิลป์ร่วมจัดการแสดง นำแนวคิดของการแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

รู้และเข้าใจประเภทละครไทยในแต่ละยุคสมัย ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ รวมทั้งสามารถออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์ เครื่องแต่งกายในการแสดงนาฏศิลป์และละคร มีความเข้าใจความสำคัญ บทบาทของนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน

4. มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตาราง 4 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.2	1. อธิบายการบูรณาการศิลปะแขนงอื่น ๆ กับการแสดง	<ul style="list-style-type: none"> ● ศิลปะแขนงอื่น ๆ กับการแสดง - แสง สี เสียง - ฉาก - เครื่องแต่งกาย - อุปกรณ์
	2. สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร	<ul style="list-style-type: none"> ● หลักและวิธีการสร้างสรรค์การแสดง โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร
	3. วิเคราะห์การแสดงของตนเองและผู้อื่น โดยใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> ● หลักและวิธีการวิเคราะห์การแสดง

ตาราง 4 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงการแสดง	<ul style="list-style-type: none"> • วิธีการวิเคราะห์ วิจักษ์การแสดงนาฏศิลป์และการละคร • ร่างมาตรฐาน
	5. เชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> • ความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์หรือการละครกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ (2551)

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 182 - 203)

ตาราง 5 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.2	1. เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> • นาฏศิลป์พื้นเมือง - ความหมาย - ที่มา - วัฒนธรรม - ลักษณะเฉพาะ
	2. ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย ละครพื้นบ้าน หรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต	<ul style="list-style-type: none"> • รูปแบบการแสดงประเภทต่าง ๆ - นาฏศิลป์ - นาฏศิลป์พื้นเมือง - ละครไทย - ละครพื้นบ้าน
	3. อธิบายอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีผลต่อเนื้อหาของละคร	<ul style="list-style-type: none"> • การละครสมัยต่าง ๆ

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ (2551)

3.5 ความหมายและที่มาของนาฏศิลป์พื้นเมือง

ความหมายของนาฏศิลป์พื้นเมือง

ความหมายของนาฏศิลป์พื้นเมือง ได้มีผู้รู้และผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ให้คำนิยามไว้อย่างหลากหลาย (สุมนมาลย์ นิมนติพันธ์ และสุนทรตี นิมนติพันธ์, 2563)

นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการพ้อนรำที่แสดงอยู่ในแต่ละท้องถิ่น นาฏศิลป์พื้นเมืองเป็นการพ้อนรำตามประเพณีนิยมของท้องถิ่น เน้นการร้องรำกันระหว่างชาวบ้าน เพื่อความรื่นเริงไม่เป็นอาชีพ เพื่อหารายได้

นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการพ้อนรำที่ชาวบ้านได้รับการสืบทอดต่อกันมาหลายชั่วอายุคน มีการร้องรำกันอย่างแพร่หลาย ซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะหมู่บ้าน ถือเป็นวัฒนธรรมทางด้านการแสดงความบันเทิงของชาวบ้านในท้องถิ่น

นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นศิลปะการรำประจำถิ่น เป็นเอกลักษณ์ที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างแท้จริง การแสดงพื้นเมืองบ่งบอกถึงวิถีชีวิต อารมณ์ ความรู้สึก คติความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นที่เป็นแหล่งกำเนิดการแสดงนั้น ๆ ซึ่งรูปแบบของการแสดงออกจะมีความแตกต่างกันไป โดยมีวิถีคิดและพื้นฐานทั้งทางภูมิศาสตร์และสังคมที่แตกต่างกัน ความงามของการแสดงพื้นเมืองภาคต่าง ๆ จึงอยู่ที่ความเป็นตัวตนที่แสดงออก

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า นาฏศิลป์พื้นเมือง หมายถึง การพ้อนรำที่เป็นที่นิยมในท้องถิ่นและสืบทอดต่อกันมาหลายชั่วอายุคน แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของหมู่บ้าน เป็นวัฒนธรรมด้านความบันเทิงเชิงระดมย์ ไม่จัดเป็นอาชีพหรือเพื่อหารายได้

ความเป็นมาของนาฏศิลป์พื้นเมือง

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2553) กล่าวว่า นาฏศิลป์พื้นเมืองที่มาจากการเล่นพื้นบ้านเกิดขึ้นเพื่อสร้างความสนุกสนาน ความบันเทิง และผ่อนคลายความเครียด ต่อมาเมื่อสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ การเมืองและสังคมเปลี่ยนแปลงไป ลักษณะการเล่นก็ค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนมาเป็นการแสดงมากยิ่งขึ้น เนื่องจากแต่เดิมจะเข้าใจว่าการละเล่น หมายถึงการร้องรำทำเพลง อันเป็นการละเล่นพื้นฐานที่มีอยู่ในกลุ่มชนทุกเผ่าพันธุ์ ปัจจุบันเรียกการร้องรำทำเพลง หรือขับลำ พ้อนรำว่า รำ เต้น ดัด สี ตี เป่า ว่า “ดนตรีและนาฏศิลป์”

การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการแสดงที่เกิดขึ้นจากพิธีกรรม ความเชื่อและประเพณีที่คนในอดีตจะประกอบพิธีบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทวดา บรรพบุรุษ จึงเกิดการพ้อนรำเพื่อบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ให้พึงพอใจ และยังเป็นการแสดงที่เกิดขึ้นจากการละเล่นพื้นเมืองที่คนในท้องถิ่นนิยมเล่นกันในเทศกาลเพื่อความสนุกสนาน จึงเกิดการรำ การแสดงที่สร้างความบันเทิงให้แก่คนในท้องถิ่น

การแสดงนาฏศิลป์มีจุดหมาย เพื่อสร้างความบันเทิง และใช้ประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ในท้องถิ่น เช่น การพ้อนผีมดผีเม็ง เป็นการพ้อนเพื่อบูชาผีปู่ย่า ระบุว่าตารีก็ปัด เป็นการรำยาเพื่อเฉลิมฉลองในงานรื่นเริงต่าง ๆ (สุมนมาลย์ นิมนต์พันธ์ และคณะ, 2562, หน้า 141-158)

สำหรับนาฏศิลป์พื้นเมืองในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นศิลปะการพ้อนรำที่เกิดขึ้นจากวิถีชีวิตของคนในชุมชน สอดแทรกอยู่ในประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อ ค่านิยม และการประกอบอาชีพต่าง ๆ ของชาวบ้านที่สั่งสมสืบทอดกันมาตั้งแต่บรรพบุรุษ ในอดีตจะประดิษฐ์ ทำรำจากพื้นฐานความเป็นอยู่ของชาวบ้านที่ดำรงชีวิตตามธรรมชาติ จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น จึงไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่าเกิดขึ้นในสมัยใด สันนิษฐานได้ว่าน่าจะเกิดขึ้นพร้อมกับการเล่นเพลงพื้นเมือง ที่พบในสมัยต่าง ๆ เช่น สมัยอยุธยา ปรากฏเพลงเรือ เพลงเทพทอง สมัยรัตนโกสินทร์ ปรากฏเพลงปรบไก่ เพลงเกี่ยวข้าว เพลงฉ่อย ลิเก ลำตัด เป็นต้น แต่เดิมเพลงพื้นเมือง จะเน้นการร้องโต้ตอบกันไปมา จึงมีวิวัฒนาการออกมาเป็นทำทาง ร้อง รำ เกี่ยวพาราฮี ได้ตอบกันระหว่างชายและหญิง มีลูกคู่รับ ซึ่งลีลาทำรำก็เกิดขึ้นจากการร้องโต้ตอบกันต่อมาลีลาทำรำดังกล่าวได้มีการปรับปรุงพัฒนาให้สวยงาม และมีความประณีตวิจิตรสวยงามมากยิ่งขึ้น การแต่งกายพิธีพิธีอันสวยงาม ทำให้การพ้อนรำดูงดงาม และมีความเป็นเอกลักษณ์แสดงถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นที่ถ่ายทอดสืบทอดกันมา

สามารถสรุปได้ว่า นาฏศิลป์พื้นเมืองเกิดจากการละเล่นของคนในท้องถิ่น - ชุมชน มีจุดหมายเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการประกอบพิธีกรรม และเพื่อประเพณีต่าง ๆ ในท้องถิ่น เมื่อสภาพแวดล้อมเกิดการเปลี่ยนแปลง การละเล่นต่าง ๆ ของคนในชุมชนจึงมีการพัฒนา ปรับเปลี่ยน เพื่อสร้างเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ให้แก่ชุมชนของตนเอง จนกลายมาเป็นการแสดงท้องถิ่นหรือที่เรียกว่า “นาฏศิลป์พื้นเมือง”

ลักษณะเฉพาะของนาฏศิลป์พื้นเมืองในแต่ละภาค

นาฏศิลป์พื้นเมืองเป็นการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามสภาพภูมิประเทศสังคม และวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น นาฏศิลป์พื้นเมืองของไทยแบ่งออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ ซึ่งนาฏศิลป์พื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

ภาคเหนือมีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นป่าเขา อุดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ อุบนิสัยของคนส่วนใหญ่อ่อนโยน ยิ้มแย้มแจ่มใส มีน้ำใจไมตรี ส่งผลให้นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือมีลีลา อ่อนช้อย งดงาม และอ่อนหวาน นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือของไทยเป็นลักษณะศิลปะที่มี

การผสมผสานกันระหว่างชนพื้นเมืองชาติต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นไทยล้านนา ไทยใหญ่ เจี้ยว และพม่า ทำให้นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ มีความหลากหลายแต่ยังคงมีเอกลักษณ์เฉพาะ ที่แสดงถึงความนุ่มนวลของท่วงท่า และทำนองเพลง ประกอบกับความไพเราะของเสียงเครื่องดนตรี ประเภทดีด สี ดี และเป่า ที่มีความเด่นชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น พิณเป็ยะ สะล้อ ซอ ซึง และกลอง ที่ปรากฏอยู่ในการฟ้อนประเภทต่าง ๆ

ภาคกลาง มีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำหลายสายไหลผ่าน มีความอุดมสมบูรณ์เหมาะกับการทำเกษตรกรรม ผู้คนมีความเป็นอยู่ที่สุขสบาย จึงมีเวลาที่จะคิดประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงามได้อย่างมากมาย ศิลปะการแสดงส่วนใหญ่ของภาคกลาง มีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและนิยมสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจจากการทำงาน หรือเมื่อเสร็จจึ้นจากฤดูการเก็บเกี่ยว และเพื่อเล่นรื่นเริงในโอกาสต่าง ๆ เช่น รำโทน รำกลองยาว เป็นต้น

นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลางมีลักษณะการแสดงที่มีความเรียบง่ายใช้คำสำนวนโวหาร มีศัพท์ภาษาถิ่นได้ต่อกันระหว่างชายและหญิง มีการร่ำท่าทางเลียนแบบธรรมชาติ ส่วนใหญ่จะเป็นการรำประกอบการขับร้อง ได้ต่อกันตามอุปนิสัยของคนภาคกลาง ที่เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน เช่น เพลงเรือเพลงรำพาข้าวสาร ลำตัด เป็นต้น นอกจากนี้การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลางบางชุด ยังได้รับอิทธิพลมาจากนาฏกรรมหลวง เช่น รำสีนวล ที่มีลีลาอ่อนช้อยงดงามและมีการตีบทโดยใช้ภาษาไทยภาษา เป็นต้น

ภาคอีสาน มีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง ค่อนข้างแห้งแล้ง เพราะมีพื้นดินไม่เก็บน้ำ ฤดูแล้งจะกันดาร ฤดูฝนน้ำจะท่วม คนอีสานมีอุปนิสัยเป็นคนรักสนุก มีน้ำใจ ขยันอดทน ส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกษตรกรรมเป็นหลัก

การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองของภาคอีสาน จะมีลักษณะค่อนข้างกระชับรวดเร็วและสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความไม่สบายใจจากความทุกข์ยาก อันเนื่องมาจากสภาพธรรมชาติ ทำรำส่วนใหญ่มาจากท่าแม่บทอีสาน และมาจากการเลียนแบบท่าธรรมชาติ สื่อถึงความตรงไปตรงมา ความจริงใจ ความซื่อตรง ฯลฯ ลักษณะของการรำจะคล้ายการเต้นเรียกว่า “เซิ้ง” เช่น เซิ้งดั่งหวาย เซิ้งโปงลาง เซิ้งกระตีบข้าว เป็นต้น

ศิลปะการรำและการละเล่นพื้นเมืองของภาคอีสานของไทย แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ กลุ่มอีสานเหนือที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทย - ลาว ได้แก่ การเซิ้ง ฟ้อน และหมอลำ เช่น เซิ้งบั้งไฟ เซิ้งสวิง ฟ้อนภูไท รำเตี้ย เป็นต้น เครื่องดนตรีพื้นเมืองที่นำมาบรรเลงประกอบการแสดง ได้แก่ แคน พิณ กลองยาวอีสาน ฉิ่ง ฉาบ ฆ้อง และกรับ ภายหลังจึงเพิ่มเติมโปงลางและโหวดเข้ามา

กลุ่มอีสานใต้ที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทย – เขมร มีการละเล่นพื้นเมืองต่าง ๆ มากมาย เช่น ระบำตึกแตงตำข้าว รำอาไย เป็นต้น เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงของกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ จะใช้วงมโหรีอีสานใต้ มีเครื่องดนตรีสำคัญ คือ ซอด้วง ซอด้วง(เอก) กลองกันตรึม พิณ ระนาดเอก ปี่ไสล กลองรำมะนา และเครื่องประกอบจังหวะ สำหรับการแต่งกายประกอบการแสดงจะเป็นไปตาม วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น

ภาคใต้มีภูมิประเทศส่วนใหญ่ติดกับทะเล ทั้งทิศตะวันตกและทิศตะวันออก ส่วนพื้นที่ทางตอนใต้ติดต่อกับประเทศมาเลเซีย จึงได้รับวัฒนธรรมของมาเลเซียที่เป็นวัฒนธรรม อิสลามเข้ามาผสมผสานด้วย วิถีชีวิตของชาวไทยภาคใต้ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำการประมง ปลุกสวนยาง ปลุกข้าว และทำสวนปาล์ม ซึ่งนาฏศิลป์พื้นเมืองที่ได้รับอิทธิพลจากอาชีพ เช่น ระบำชาวเล ระบำกริดยาง เป็นต้น

ทั้งนี้ นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้จะสะท้อนบุคลิกลักษณะของผู้คนด้วย คือ มีลีลา กระชับรวดเร็ว มีการยกย้ายสายสะโพกและเล่นเท้า เช่น ระบำรองเง็ง ระบำนาวิศรีนคร ระบำตันหยง เป็นต้น

การแสดงพื้นเมืองภาคใต้ เป็นศิลปะการรำและการละเล่น แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสดงพื้นเมืองและระบำพื้นเมือง สามารถแบ่งออกตามลักษณะพื้นที่ ดังนี้ ภาคใต้ตอนบน เช่น โนรา เพลงบอก เพลงเรือ เพลงชาน้อง เป็นต้น ภาคใต้บริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เช่น โนรา หนังตะลุง กาหลอ เพลงเรือ เป็นต้น ภาคใต้ชายฝั่งทะเลอันดามัน เช่น ลีเกป่า รองเง็งชาวเล รองเง็งตันหยง กาบง กาหยง ดาระ เป็นต้น ภาคใต้ตอนล่าง เช่น รองเง็งปัตตานี ดิเกร์ฮูลู มะโย่ง (ปือดีกา) บานอ เป็นต้น ส่วนระบำพื้นบ้าน เช่น ระบำตารีกีบัส ระบำร่อนแร่ ระบำกริดยาง เป็นต้น และเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ที่สำคัญ เช่น โทน ทับ กรับพวง โหม่ง ปี่กาหลอ ปี่ไฉน รำมะนา กลองโนรา เป็นต้น

สามารถสรุปได้ว่า นาฏศิลป์พื้นเมืองแบ่งออกเป็น 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ โดยแต่ละภาคจะมีรูปแบบ ลักษณะที่แตกต่างกันไปตามวิถีชีวิต ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น แต่มีจุดประสงค์ที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและเพื่อความบันเทิง รวมถึงเพื่อใช้ในพิธีกรรมต่าง ๆ

3.6 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: พ็อนเงี้ยว

1. ประวัติความเป็นมาการแสดงพ็อนเงี้ยว

พ็อนเงี้ยว เป็นชุดการแสดงที่สนุกสนานของชาวไทยใหญ่หรือเงี้ยวในแคว้นฉาน สหภาพพม่า ซึ่งมีถิ่นฐานติดกับดินแดนภาคเหนือของประเทศไทย โดยเหตุที่ชาวไทยในแคว้นฉาน และชาวไทยในดินแดนภาคเหนือมีภาษาพูดอย่างเดียวกัน มีความเป็นอยู่คล้ายคลึงกันและมีการติดต่อไปมาหาสู่กันอยู่เป็นปกติ จึงเกิดการแลกเปลี่ยนทางศิลปวัฒนธรรมขึ้น

พ็อนเงี้ยว ได้แพร่หลายเข้ามาในคุ้มเจ้าหลวง เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่ โดยพระราชชายาเจ้าดารารัศมี โปรดให้นำนางหลง บุญจุหลง นำรูปแบบการแสดงชุดพ็อนเงี้ยวของเดิม มาปรับปรุงใหม่ เรียกว่า เงี้ยวบนเมือง และได้ฝึกซ้อมจดจำสืบมา ต่อมานางลมุล ยมะคุปต์ ผู้เชี่ยวชาญ การสอนนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร มีโอกาสไปเป็นครูอยู่ในคุ้มเจ้าหลวง ครั้นกลับมาสอนที่วิทยาลัยนาฏศิลป์ จึงนำมาถ่ายทอดให้เป็นชุดการแสดงของกรมศิลปากร โดยมีเนื้อร้องประกอบการแสดงเพื่อเป็นการอวยพรให้แก่ผู้ชม

ปัจจุบันชุดพ็อนเงี้ยวมีรูปแบบการแสดงอีกรูปแบบหนึ่ง คือ ผู้แสดงแต่งกายเป็นแบบไทยใหญ่ นุ่งโจงกระเบน ใส่เสื้อป้าย โปกศีระชะ กระบวนท่ารำและเพลงร้องเป็นสำเนียงไทยใหญ่ ซึ่งวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ได้รับการถ่ายทอดไว้ (กรมศิลปากร, 2550, หน้า 153-156)

2. รูปแบบและลักษณะการแสดง (กรมศิลปากร, 2550, หน้า 154)

พ็อนเงี้ยว เป็นการพ็อนระหว่างผู้แสดงฝ่ายชายและฝ่ายหญิง ออกมาทำท่ารำ ประกอบ บทร้อง เป็นการรำตีบทหรือรำใช้บท และในช่วงทำนองเพลงรับ ผู้แสดงก็จะทำท่ารับ ความงดงามของการรำพ็อนเงี้ยวจะอยู่ที่กระบวนท่ารำในลักษณะต่าง ๆ มีความหมายในการอวยชัยให้พร และกระบวนท่าในทำนองเพลงรับ อาทิ ท่าตบมือ ท่าส่ายสะโพก ซึ่งมีความรวดเร็ว กระฉับกระเฉง ทำให้การแสดงเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน รวมทั้งมีการแปรแถวในลักษณะต่าง ๆ

การรำแบ่งเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ได้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 รำออกตามทำนองเพลง

ขั้นตอนที่ 2 รำตีบทตามความหมายของบทร้อง

ขั้นตอนที่ 3 รำตามทำนองเพลงจนจบกระบวนท่ารำแล้วรำเข้า

3. โอกาสที่ใช้ในการแสดง

ใช้ในงานรื่นเริง / งานมงคลต่าง ๆ

4. การแต่งกาย

4.1 ผู้ชาย

- สวมเสื้อแขนยาวสีดำป้ายหน้า ติดกระดุมเงินสีดำขลิบแดง
- นุ่งกางเกงขายาวสีดำ ผ้าคาดเอวสีเดียวกับผ้าโพกศีรษะ
- เครื่องประดับ: สร้อยคอ ต่างหู เป็นโลหะสีเงิน

4.2 ผู้หญิง

- สวมเสื้อแขนยาวสีดำ นุ่งผ้าซิ่นป้ายสีดำยาวกรอมเท้า
- ผ้าคาดเอวสีเดียวกับผ้าโพกศีรษะ
- เครื่องประดับ: สร้อยคอ ต่างหู เป็นโลหะสีเงิน (กรมศิลปากร, 2550, หน้า 155)



ภาพประกอบ 2 แสดงการแต่งกายพ็อนเงี้ยว: ผู้ชาย

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)



ภาพประกอบ 3 แสดงการแต่งกายพ็อนเงี้ยว: ผู้หญิง

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

5. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

กิ้งไม้ โดยผู้แสดงถือกิ้งไม้ 2 กิ่ง ดั้งเดิมใช้กิ้งไม้หรือกิ้งสน ซึ่งมีความหมายถึงความร่มเย็นมีอายุยืนยาว

6. เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

ใช้วงดนตรีปี่พาทย์ไม้ نرم เพิ่มฉาบใหญ่และโหม่ง

เพลงที่ใช้ประกอบการแสดงได้แก่ เพลงเงี้ยว (พ็อนเงี้ยว)

บทร้องเพลงพ็อนเงี้ยว

- ปี่พาทย์ทำเพลงเงี้ยว-

- ร้องเพลงเงี้ยว-

ขออวยชัยพุทธิไกรช่วยค้ำ

จงได้รับ

ขอทเวาช่วยฮักสาเทอญ

โดยธรรมานุภาพเจ้า

สังฆานุภาพเจ้า

มงคลเทพดาทุกแห่งหน

ทรงคุณเลิศล้ำไปทุกทั่วตัวตน

สรรพมิ่งมงคล นาท่านนา

ขอฮื่ออยู่สุขา

เทพดาช่วยเฮาถือเป็นมิ่งมงคล

ช่วยแนะนำผล สรรพมิ่งทั่วไปเนอ

ขอบันดลช่วยค้ำจิม

3.7 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง)

1. ประวัติความเป็นมาเพลงรำโทน

รำโทน เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่นิยมเล่นกันทั่วไปทุกภาคของประเทศไทย เมื่อประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา รำโทนได้รับความนิยมสูงสุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสมัยจอมพล แปลก พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี ต้องการเชิดชูรำโทนให้เป็นศิลปะประจำชาติ จึงได้ส่งเสริมการละเล่นชนิดนี้เป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ

ไม่มีผู้ใดบอกได้อย่างแน่ชัดว่า รำโทนเกิดขึ้นเมื่อใดและใครเป็นผู้ริเริ่ม มีผู้กล่าวว่า ถิ่นเดิมที่พบว่ามีการเล่นรำโทน ก่อนสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 คือแถบบ้านแพะ ในจังหวัดสระบุรี โดยชาวบ้านเป็นผู้เล่น หม่อมมดุษดี บริพัตร ณ อยุธยา (2536 อ้างใน เมธาวิ แก้วสนิท และกรกฎ จำเนียร, 2559, หน้า 59) กล่าวว่า รำโทนแพร่หลายในเมืองนครราชสีมาาก่อนที่อื่น และยังมีผู้สันนิษฐานว่า น่าจะมีการเล่นรำโทนมาแต่สมัยอยุธยาหรือก่อนหน้านั้น อยู่ทุกหนทุกแห่ง ดังกล่าวในเอกสารของชาวยุโรปหลายเล่ม

ผู้นิยมเล่นรำโทน คือหนุ่มสาวชาวบ้าน กล่าวกันว่า ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ผู้คนต้องอพยพหนีภัยทางอากาศจากกรุงเทพฯ ไปยังชนบทตามที่ต่าง ๆ ในภาวะสงคราม ยามค่ำคืนจะมีไฟดับไปทุกหนทุกแห่ง เนื่องจากรัฐบาลห้ามกระทำการต่าง ๆ หลายอย่าง เช่น ห้ามจุดไฟ ห้ามชุมนุม และอื่น ๆ ประชาชนเกิดความเหงาและเครียด การสนทนากันเพียงอย่างเดียวไม่สนุก จึงได้คิดเล่นรำโทนกันขึ้น การละเล่นชนิดนี้ชาวบ้านรู้จักและเล่นได้ทุกคน ขณะที่เล่นจุดตะเกียงตั้งไว้ตรงกลาง ผู้เล่นจะยืนล้อมวง จุดประสงค์ของการเล่นคือ เพื่อความสนุกสนานและพบปะ เกี่ยวพาราตี ระหว่างหนุ่มสาว โดยทั่วไปแล้วจะมีเนื้อร้องที่ค่อนข้างสั้น เวลาร้องมักร้องซ้ำ 2 3 หรือ 4 เที้ยว จึงช่วยให้จำง่ายขึ้นและแพร่หลายอย่างกว้างขวาง เพลงใดถ้าผู้เล่นไม่ชอบ ก็จะไม่ค่อยนำมาเล่นหรือร้อง จึงสูญหายไป คงเหลือแต่เฉพาะเพลงที่สนุกสนาน ไพเราะ และมีทำนองที่เป็นที่พอใจของผู้เล่นเท่านั้น

เพลงรำโทนที่นำมาร้องนั้น จึงใช้วิธีจดจำ สืบทอดกันมา ไม่นิยมดัดแปลงทั้งเนื้อร้องและทำนอง คือ จำมาอย่างไร ก็ร้องและรำอย่างนั้น บางครั้งการถ่ายทอดอาจได้มาเฉพาะเนื้อเพลง กรณีเช่นนี้ผู้เล่นจะคิดทำนองประกอบเองตามความหมายของเนื้อเพลง การถ่ายทอดอาจทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงได้ทั้งเนื้อเพลงและทำนอง จากการสำรวจพบว่า แม้เป็นพลเมืองเดียวกัน หากคณะของผู้เล่นอยู่ต่างสถานที่หรือท้องถิ่น ทำนองและเนื้อเพลงก็อาจผิดแผกกันไปได้ แต่บางเพลงยังคงเหมือนกันทุกประการ อย่างไรก็ตามเพลงทุกเพลงไม่จำเป็นต้องได้จากการสืบทอดเสมอไป ผู้เล่นสามารถแต่งเนื้อร้องและทำนองขึ้นเป็นปัจจุบันในขณะที่เล่นก็ได้

เนื้อหาในเพลงส่วนใหญ่ช่วงก่อน พ.ศ. 2484 จะเป็นเพลงที่เกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดี เช่น ลักษณะวงศ์ไกรทอง พระศรีสุริโยทัย ฯลฯ แต่ที่พบมากที่สุด ได้แก่ เพลงรัก หรือ เพลงบทเกี่ยวพาราสิระหว่างหนุ่มสาว เนื่องจากเพลงแต่ละเพลงยาวมาก ฉะนั้นการตั้งชื่อเพลงจะตั้งตามวรรคแรกของเพลงเท่านั้น ดังได้กล่าวแล้วว่า ในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม รัฐบาลต้องการเชิดชูรำไทให้เป็นศิลปะประจำชาติ ได้มีการปรับปรุงแก้ไขรำไทให้เป็นรำวง และพัฒนามาตามลำดับเป็นรำวงมาตรฐานเช่นในช่วงปัจจุบัน นอกจากนี้มีการแต่งเพลงเพิ่มขึ้น สภาพบ้านเมือง เช่น ลพบุรี เพลงเกี่ยวกับวัฒนธรรมการแต่งกาย เช่น สาวน้อยเอวกลม เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง แต่เดิมมีเพียงโทน ซึ่งทำด้วยดินเหนียวเป็นรูปโทน เหมือนหม้อปั้นตากแดดให้แห้งแล้วเผา ใช้ผ้าหรือหนังสัตว์ เช่น หนังบวบ ฯลฯ ซึ่งหน้าโทน บางแห่งใช้กระป๋องนมซึ่งด้วยหนังสัตว์ นอกจากนี้หากไม่มีอะไรเลยก็ใช้กระป๋องหรือตีปี่ให้เกิดจังหวะได้ เพราะการตีโทนไม่มีลีลาหรือจังหวะพลิกแพลงมากนัก ตีแล้วออกเสียงเป็นทำนอง “จ๊ับตึงจ๊ับ ตึงตึง” ใช้ฉิ่งตีกำกับจังหวะ ภายหลังพบว่ามีการนำรามะนามาใช้ตีแทนรำไท (พรเทพ บุญจันทร์เพชร, 2558, หน้า 218-219)

2. โอกาสที่ใช้ในการแสดง

ใช้ในงานรื่นเริง / งานมงคลต่าง ๆ

3. การแต่งกาย

การแต่งกายของผู้แสดงรำไท ฝ่ายหญิงจะมีการแต่งกายแบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่ แบบพื้นบ้านและแบบไทยภาคกลาง

การแต่งกายแบบที่ 1 แบบไทยพื้นบ้าน ทั้งชายและหญิงนุ่งโจงกระเบน เสื้อคอกลม แขนยาวหรือฝ่ายหญิงอาจจะนุ่งผ้าถุง สวมเสื้อคอกลมเป็นแบบไทยพื้นบ้าน

การแต่งกายแบบที่ 2 แบบไทยภาคกลางมาตรฐาน จะนิยมแต่งในโอกาส ในการแสดงที่ค่อนข้างสำคัญ เช่น ไปแสดงต่างถิ่นหรือแสดงเพื่อเป็นการต้อนรับแขกคนตึกะหรือเจ้าหน้าที่ที่สำคัญ จะกำหนดแบบเพื่อความสวยงามและความเรียบร้อย คือ ผู้หญิงจะนุ่งโจงกระเบน ห่มสไบพร้อมเครื่องประดับครบชุด ประกอบด้วย สร้อยคอทองคำ ต่างหู ห้อยพระ ข้อมือ แหวนทองหรือเพชร ผู้ชายจะนุ่งกางเกงขายาว เสื้อคอกลม แขนสั้น จะเป็นเสื้อผ้าพื้นหรือผ้าลายดอก มีผ้าคาดเอว (ผ้าขาวม้าหรือผ้าสี) (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอ่างทอง, 2561)

4. บทร้องเพลงรำไท (รู้่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง)

5. เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดง



ภาพประกอบ 4 แสดงการแต่งกายรำโทน: ผู้ชาย

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)



ภาพประกอบ 5 แสดงการแต่งกายรำโทน: ผู้หญิง

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

4. เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

โทน (ชาตรี) ฉิ่ง กรับ และฉาบเล็ก

บทร้องเพลงรำโทน (ร้องงามกินน้ำอยู่เป็นวง)

ร้องงามกินน้ำอยู่เป็นวง

อยู่เป็นวงตรงท้องนา

พระอาทิตย์ฉายแสงลงมา (ซ้ำ)

สว่างจ้า จากฟ้างามจริง

โน้มน้ำดาวลอยเคล้าอยู่กับเดือน

โน้มน้ำเดือนลอยเกลื่อนนภา

ลมโชย โบกพัดสะบัดมา (ซ้ำ)

หนาวอุราไม่รู้ว้าย

เออ เอ้อ เออย ยามเมื่อเรารักกัน

โย้น โย้น ทิง โย้น ทิง โย้น ทิง (ซ้ำ)

3.8 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน: เชื้อกระทืบข้าว

1. ประวัติความเป็นมาเพลงเชื้อกระทืบข้าว

เป็นการแสดงของภาคอีสานที่เป็นที่รู้จักกันดี และแพร่หลายที่สุดชุดหนึ่ง ได้แบบอย่างมาจากการเซิ้งบั้งไฟ ซึ่งแต่เดิมเซิ้งอีสานจริง ๆ ไม่มีท่าทางอะไร มีแต่กินเหล้ายกมือไม่สะเปะสะปะให้เข้ากับจังหวะ เสียงกลองไปตามใจ (มีผู้นิยามว่า ฟ้อนตามแบบกรมสรรพสามิต) โดยไม่ได้คำนึงถึงความสวยงาม นอกจากให้เข้าจังหวะกลอง ตบมือไปตามเรื่องตามฤทธิ์เหล่า ในราว พ.ศ. 2507 สมเด็จพระบรมราชินีนาถต้องการการแสดงของภาคอีสาน เพื่อต้อนรับสมเด็จพระนางเจ้าอะเล็ยนา และเจ้าหญิงปัทมา แห่งประเทศเนเธอร์แลนด์ จึงมีการนำเอาเพลงอีสาน คือ หมอลำจังหวะซ้ำเร็ว โดยมีท่าถวายบังคม ท่านกบิน ท่าเดิน ท่าดูดาว ท่าม้วนตัว ท่าสนุกสนาน ท่าปั้นข้าวเหนียว ท่าโปรยดอกไม้ ท่าบั้งแสงอาทิตย์ ท่าเตี้ย (รำเตี้ย) และในการแต่งกายครั้งแรกนั้นจะนุ่งผ้าขึ้นห่มผ้าสไบ เก้ามมสูง แต่ไม่มีใครยอมห้อยกระทืบข้าวเพราะเห็นว่ารุงรัง พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเสด็จทอดพระเนตร พระองค์จึงรับสั่งให้ใครสักคนหนึ่ง ลองรำดูว่า ถ้าไม่ห้อยกระทืบข้าวหรือห้อยกระทืบข้าวแล้วจะเป็นอย่างไร คุณหญิงเบญจวรรณ อรวรรณ เป็นผู้ทดลองรำดูครั้งแรกไม่ห้อยกระทืบข้าวก็น่ารัก ครั้งที่สองรำโดยห้อยกระทืบข้าว ทุกคนก็คิดว่ากำลังน่ารัก พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงรับสั่งคำเดียวว่า “น่าเอ็นดูดีนี่” ผู้รำทุกคนก็พากันรีบห้อยกระทืบข้าวกันใหญ่ทางไหลขวาทุกคน การเซิ้งครั้งนั้น ท่านผู้หญิงมณีรัตน์ บุณนาค เรียกชื่อว่า “เซิ้งอีสาน” ต่อมาผู้รำเซิ้งอีสานไปแสดงกันทั่วไปแต่เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น “เซิ้งกระทืบข้าว” (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุดรธานี, 2559)

2. โอกาสที่ใช้ในการแสดง

ใช้ในงานรื่นเริง / งานมงคลต่าง ๆ

3. การแต่งกาย

- สวมเสื้อคอตั้งแขนยาวสีพื้น นุ่งผ้าซิ่นมัดหมี่ ห่มผ้าสไบเฉียง
- ผม: เกล้ามวยทัดดอกไม้ ห้อยกระดิ่งข้าว
- ใส่เครื่องประดับเงิน สร้อยคอ ต่างหู (กรมศิลปากร โรงละครแห่งชาติภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดนครราชสีมา, 2555)



ภาพประกอบ 6 แสดงการแต่งกายเช็งกระดิ่งข้าว

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

4. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

กระดิ่งข้าว

5. เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดง

กลอง แคน ฉาบ ซ้อง ฉิ่ง กรับ ซ้องโหม่ง

3.9 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีปัส

1. ประวัติความเป็นมาเพลงระบำตารีกีปัส

เป็นนาฏศิลป์พื้นเมืองของชาวไทยมุสลิมทางภาคใต้อีกชุดหนึ่ง คำเรียกระบำชุดนี้เป็นภาษามลายูท้องถิ่น พจนานุกรมภาษาไทย - มลายู อธิบายคำว่า “ตารี” หมายถึง การพ้อนรำ

ส่วนคำว่า “กีบัส” หรือ “ซีบัส” เป็นภาษามลายูท้องถิ่นปัตตานี หมายถึง พัด รวมความแล้ว ตารีกีบัส หมายถึง พัดเป็นชุดการแสดงพื้นเมืองของชาวไทยมุสลิมจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ได้รับการฟื้นฟูขึ้น โดย อาจารย์สุนทร ปิยะวสันต์ ยังไม่มีหลักฐานปรากฏชัดเจนว่าเกิดขึ้นในสมัยใด แต่เป็นนาฏศิลป์ ในราชสำนักวังยะหริ่ง ใช้ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง สำหรับเพลงที่ใช้ในการประกอบการแสดงชุดนี้ นำมาจากการแสดงชุด “ตาเรียนเนรายัง” ซึ่งเป็นเพลงประกอบการระบำประมงของชาวมาเลเซีย เป็นการแสดงท่าทางของชาวบ้านที่ออกไปหาปลา และได้จัดงานฉลองการต้อนรับการกลับมาของ ชาวประมงที่ออกไปหาปลาในทะเล เดินทางเป็นเวลาหลายวันและได้เดินทางกลับมาถึงบ้านด้วยความปลอดภัย ได้นำออกการแสดงครั้งแรกในงานเลี้ยงส่งราชการครูโรงเรียนยะหริ่ง พร้อมกับชุด เต้นยอร์เก็จปาฮัง ต่อมาได้มีการถ่ายทอดการแสดงชุดตารีกีบัสไปสู่ประชาชนครั้งแรก โดยฝึกซ้อม ให้กับคณะลูกเสือนักเรียนของจังหวัดปัตตานี เพื่อนำไปแสดงในงานชุมนุมลูกเสือแห่งชาติ ณ จังหวัดชลบุรี เมื่อ พ.ศ. 2522 และได้ทำชื่อเสียงให้จังหวัดปัตตานี เมื่อได้รับการคัดเลือกเป็นระบำ ชุดเปิดสนามงานกีฬาเขตแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 14 ของจังหวัดปัตตานี เมื่อ พ.ศ. 2524 นับว่าตารีกีบัสได้เผยแพร่ไปทั่วประเทศและ เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป (พรเทพ บุญจันทร์พีชร์, 2558, หน้า 62-63)

2. โอกาสที่ใช้ในการแสดง

ในสมัยโบราณ ใช้แสดงในงานต่าง ๆ ดังนี้

- 1) งานฉลองการครองรัฐของราชา ซึ่งนับว่าเป็นงานใหญ่และสำคัญมาก มีการแสดงหลายชุดด้วยกัน ผู้รำจะต้องได้รับการฝึกฝนอย่างดีเพราะการแสดงที่มุ่งลีลาท่ารำ ความสวยงามของเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งสำคัญ ฉะนั้นในการแสดง เครื่องแต่งกายจะต้องประณีตสวยงาม ลีลาท่ารำอ่อนช้อย นุ่มนวล และผู้แสดงจะต้องเป็นนางสนมกำนัลในราชสำนักเท่านั้น
- 2) งานพิธีสำคัญ เช่น งานฉลองวันแต่งงาน งานเข้าสุหนัต (ขลิบอวัยวะเพศตามหลักศาสนา) วันฮารีรายอ เป็นต้น วันเหล่านี้ประชาชนถือเป็นวันสำคัญ มีการจัดงานฉลองและมีการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองหลายอย่างด้วยกัน การแสดงจะใช้แสดงคู่ชาย-หญิง เครื่องแต่งกายสีเดียวกันเป็นคู่ ๆ ลีลาท่าร่ายยังคงอ่อนช้อยนุ่มนวลอยู่ แต่เพิ่มความสุขสนานร่าเริงขึ้นมากกว่า งานฉลองการครองรัฐของราชา เนื่องจากเป็นการแสดงบนเวทีให้ประชาชนชม โดยข้าราชการผู้ใหญ่ที่สำคัญของรัฐเป็นผู้จัดเท่านั้น
- 3) งานทั่วไปในหมู่บ้านของชาวบ้าน การแต่งกายไม่สู้พิถีพิถันนัก คือ ใส่เสื้อที่ตนเห็นว่าสวยที่สุดที่ตนเองมีเป็นใช้ได้ มุ่งความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นเกณฑ์ จะแสดงทั้งชายหญิง และการแสดงจะใช้หญิงล้วน เป็นการแสดงที่ใช้ลานบ้านหรือบนเวทีตามความเหมาะสม ถ้าใช้ลานบ้าน

เป็นเวทีที่มีผู้ชมโดยรอบ ผู้ชมมีโอกาสร่วมสนุกด้วย โดยการปรบมือให้จังหวะ การแสดงมีโอกาสดังนี้ มุ่งที่ความสนุกสนานเป็นสำคัญ ไม่เน้นความสวยงามของท่ารำมากนัก

ปัจจุบันตารีก็ปัสกำลังได้รับความนิยมในหมู่คนไทยมุสลิมโดยทั่วไปในจังหวัดปัตตานี นราธิวาส ยะลา และจังหวัดใกล้เคียง ใช้แสดงในโอกาสต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง งานแต่งงาน งานฮารีรายอ และงานเทศกาลต่าง ๆ เป็นต้น เนื่องจากสมัยโบราณเมืองยะหริ่งนับเป็นเมืองใหญ่ เมืองหนึ่งของรัฐปัตตานี หรือเมืองตานี อันมีชื่อเสียงและรุ่งเรืองที่สุดในสมัยพระยาพิพิธเสนามาตย์ เป็นรายาผู้ครองเมืองยะหริ่งได้เล็งเห็นความสำคัญด้านนาฏศิลป์ จึงโปรดให้แสดงระบำชุดต่าง ๆ ขึ้น สำหรับแสดงในงานต้อนรับแขกเมืองต่าง ๆ ตารีก็ปัสเป็นชุดหนึ่งที่นิยมกันมากในสมัยนั้นและได้สูญหายไป

ต่อมาเมื่ออาจารย์สุนทร ปิยะวสันต์ พี่นฟูการแสดงชุดนี้ขึ้นมา ปรากฏว่าได้รับความสนใจและเป็นที่ยอมรับกันทั่วไป ถือเป็นนาฏศิลป์พื้นเมืองชุดหนึ่งของจังหวัดปัตตานี

อย่างไรก็ตามในปัจจุบันนาฏศิลป์พื้นเมืองของจังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้รับการฟื้นฟู อีกหลายชุด เช่น ยอเก็จปาฮัง ตารีปายัง ชัมเบ็ง ฯลฯ เป็นต้น แต่ละชุดจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ออกไป แต่ยังคงแสดงให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรมมุสลิมทางภาคใต้ของเราที่ควรที่จะฟื้นฟู อนุรักษ์รักษาศิลปะ ประเภทนี้ให้ดำรงอยู่ตลอดไป หรือฟื้นฟูเพื่ออนุชนรุ่นหลังที่สนใจศิลปะประเภทนี้ได้ศึกษาค้นคว้า สืบทอดตลอดไป

3. การแต่งกาย

3.1 ผู้หญิง

สวมเสื้อบานงหรือเสื้อบันดงแมเด ภาษามลายูกลาง เรียกว่า “กือบายา โกตาบารู” เป็นเสื้อคอแหลม แขนกระบอก ผ่าหน้ามีลิ้นสามเหลี่ยม ด้านหน้าติดกระดุมทองเป็นระยะ ตัวเสื้อยาวคลุมสะโพก ด้านหลังเสื้อเฉียงมายาวเป็นมุมแหลมด้านหน้า เสื้อมักตัดด้วยผ้าค่อนข้าง บาง อาจปักฉลุวดลายตรงชายเสื้ออย่างสวยงาม และพับริมปกเกยซ้อนไว้ตลอด ผ้าที่นิยมใช้ตัดเสื้อ คือ ผ้าลูกไม้ ผ้ากำมะหยี่ ผ้าต่วน และผ้าชีฟอง ฯลฯ

ผ้าถุง ใช้ผ้าซอกกะหรือผ้าปาเต๊ะ ตัดเย็บแบบหน้านาง หรือเลียนแบบจับจีบหางไหล

ผมเกล้ามวยต่ำ ปักดอกไม้สีทองที่เรียกว่า บุงอเจ๊ะงาโมะ หรือที่เรียกกันตามภาษาชาวบ้านว่า ดอกชัมเบ็ง ปัจจุบันนิยมเกล้าผมตลบขึ้นติดดอกไม้ทองด้านขวา ปักเรียง เป็นแถวสวยงาม (พรเทพ บุญจันทร์เพ็ชร, 2558, หน้า 62-63)



ภาพประกอบ 7 แสดงการแต่งกายระบำตารักปีส

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

4. อุปกรณ์ประกอบการแสดง

อุปกรณ์สำคัญ คือ พัด แต่เดิมพัดที่ใช้ในการแสดง มีลักษณะเป็นภาพแพรสีดำขนาดใหญ่ลวดลายในผ้าสวยงาม ปัจจุบันได้วิวัฒนาการมาใช้พัดสีดำตกแต่งลายริมพัดเป็นดอกดวงสีสด ๆ และพัดที่มีขายอยู่ทั่วไปตามท้องตลาด นำมาติดแถบสีทองหรือสีอื่น ๆ ที่ริมพัดตามความเหมาะสม แล้วใช้แพรสีสดตัดเป็นริ้ว ๆ ทั้งนี้เพื่อให้การเคลื่อนไหวในการแสดงชุดนี้ดูมีมนวลอ่อนหวานยิ่งขึ้น

5. เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดง

ไวโอลิน แมนโดลิน ซอญ่ แอคคอร์ดियัน ซ้อง รำมะนา มาลากัส

6. เพลงที่ใช้ประกอบการแสดง

ชื่อเพลง "อินังดังตุง" ซึ่งเป็นช่วงที่ 2 ของระบำตารักปีส เนร่ายัง หมายถึง ระบำ

ชาวประมง

4. หลักการแนวคิดในรูปแบบ ADDIE MODEL

ความหมายและองค์ประกอบของ ADDIE MODEL

ADDIE Model คือ หลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นระบบ ที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก มีจุดมุ่งหมายในการออกแบบให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย ด้วยการวิเคราะห์ ที่สาเหตุของปัญหา คิดค้นขึ้นโดย Florida State University's Center for Educational Technology ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

1. ขั้นตอน Analysis (การวิเคราะห์)

ขั้นตอนการวิเคราะห์ ชี้แจงปัญหา และวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน และระบุสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ความรู้และทักษะที่มีอยู่ของผู้เรียน ประกอบด้วยคำถามที่ต้องพิจารณาในช่วงการวิเคราะห์

- ผู้เรียนคือใคร และมีลักษณะอย่างไร?
- อะไรคือพฤติกรรมที่ต้องการจากการเรียนการสอน?
- อะไรคือข้อจำกัดด้านการเรียนรู้และการเรียนการสอนนี้?
- อะไรคือทางเลือกที่สามารถจัดการเรียนการสอน?
- อะไรคือข้อควรพิจารณาในการจัดการเรียนการสอน?
- อะไรคือทฤษฎีการเรียนการสอนที่ต้องใช้?
- อะไรคือส่วนประกอบของระยะเวลาในการดำเนินโครงการจนเสร็จสิ้น?

กระบวนการของตอบคำถามเหล่านี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์ ความต้องการของการเรียนการสอน ในระหว่างการวิเคราะห์ความต้องการ ผู้ออกแบบการเรียนการสอน (ID) จะทราบข้อกำหนด ข้อจำกัด และทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อปรับปรุงแผนปฏิบัติการของพวกเขาต่อไป

2. ขั้นตอน Design (การออกแบบ)

ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เครื่องมือการประเมินผล แบบฝึกหัด เนื้อหา การวิเคราะห์โครงสร้างรายวิชา แผนการจัดการเรียนรู้ และการเลือกสื่อ ขั้นตอนการออกแบบควรทำเป็นระบบ (systematic) และเฉพาะเจาะจง (specific) ระบบ (systematic) หมายถึง เป็นตรรกวิธีที่เป็นลำดับขั้นตอนของการพัฒนาที่ชัดเจน ดำเนินการพัฒนา และประเมินแผนกลยุทธ์ที่วางไว้เป็นชุด ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของโครงการ เฉพาะเจาะจง (specific) หมายถึง ที่มต้องดำเนินการองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการออกแบบการเรียนการสอนด้วยความใส่ใจ ในรายละเอียด ขั้นตอนการออกแบบอาจรวมถึง การเขียนข้อเสนอการออกแบบหรือข้อเสนอแนะ หรือแนวคิดและโครงสร้างเพื่อช่วยในการพัฒนาต่อไปในขั้นสุดท้ายด้วย

ขั้นตอนการออกแบบประกอบด้วย

1) อธิบายลักษณะกลยุทธ์การเรียนการสอน ออกแบบภาพจำลองการเรียนการสอนภาพและทางเทคนิคของโครงการ ประยุกต์ใช้กลยุทธ์การเรียนการสอนตามผลลัพธ์ที่ต้องการ โดยอยู่ในขอบเขตของพฤติกรรมที่กำหนด (ความรู้ ความเข้าใจอารมณ์ และจิตใจ)

2) ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ และ / หรือตามประสบการณ์ของผู้ใช้

3) สร้างต้นแบบ

4) สร้างภาพจำลองการออกแบบ (graphic design)

3. ขั้นตอน Development (การพัฒนา)

ในขั้นตอนการพัฒนานักออกแบบและนักพัฒนาการเรียนการสอนจะสร้างและรวบรวมเนื้อหาที่อธิบายไว้ในขั้นตอนการออกแบบ หากมีการเรียนรู้แบบอีเลิร์นนิ่ง โปรแกรมเมอร์จะพัฒนาหรือรวมเทคโนโลยี นักออกแบบสร้างสตอรี่บอร์ด ทดสอบการแก้ปัญหาวัสดุและขั้นตอนที่มทบทวนและทบทวนโครงการตามข้อเสนอแนะ

4. ขั้นตอน Implementation (การดำเนินงาน)

ขั้นตอนการดำเนินการพัฒนาขั้นตอนสำหรับการอบรมผู้อำนวยความสะดวก และผู้เรียน หลักสูตรการอบรมผู้อำนวยความสะดวก อบรมให้ครอบคลุมถึงหลักสูตรการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนการสอน และขั้นตอนการทดสอบ ส่วนการเตรียมตัวสำหรับผู้เรียนนั้น ต้องให้การฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือใหม่ (ซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์) และการลงทะเบียนของนักเรียน ขั้นตอนการดำเนินงานนี้ยังรวมถึงการประเมินผลการออกแบบการเรียนการสอนด้วย

5. ขั้นตอน Evaluation (การประเมินผล)

ขั้นตอนการประเมินผลประกอบด้วยสองส่วน คือ การประเมินผลตามรูปแบบ (formative) และการประเมินผลสรุปรวม (summative) การประเมินผล (formative) เป็นการประเมินผลในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ ADDIE ส่วนการประเมินผลสรุปรวม จะประเมินผลเมื่อเสร็จสิ้นการเรียนการสอนด้วยโปรแกรมการเรียนการสอนหรือผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป

สามารถสรุปได้ว่า หลักการ ADDIE MODEL เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่นิยมใช้สำหรับการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ (A) ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (D) ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (D) ขั้นที่ 4 ขั้นดำเนินงาน (I) และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (E) โดยทั้ง 5 ขั้นนี้ ช่วยลดทอนระยะเวลาทั้งในการวางแผนและการดำเนินการ

5. โรงเรียนเกษมพิทยา

5.1 ประวัติความเป็นมาโรงเรียนเกษมพิทยา

โรงเรียนเกษมพิทยา ตั้งอยู่เลขที่ 955 ถนนสุขุมวิท 71 (ปรีดี พนมยงค์) แขวงคลองตันเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10110 เปิดสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (อนุบาล - มัธยมศึกษา) นายเกษม สุวรรณดี เป็นผู้ก่อตั้งโรงเรียนเกษมพิทยา โดยมีอุดมการณ์ที่จะจัดการศึกษาให้กับเยาวชนของชาติให้มีความเพียบพร้อมด้วยคุณธรรม จริยธรรมและความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ทั้งนี้เพื่อสร้างความพร้อมให้กับนักเรียนที่จะเป็นเยาวชนที่ดีของครอบครัว สังคม และประเทศชาติในอนาคตต่อไป

โรงเรียนได้รับอนุญาตให้จัดตั้งเมื่อวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2504 พร้อมทั้งดำเนินการก่อสร้างอาคารเรียนหลังแรกจำนวน 5 ห้องเรียนและเปิดทำการสอนเมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2504 ต่อมาในปี พ.ศ. 2525 ได้เปิดในระดับอาชีวศึกษา คือ โรงเรียนเกษมโปลีเทคนิค และระดับอุดมศึกษา คือมหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต ในปี พ.ศ. 2530 สำหรับแผนกอนุบาลเริ่มเปิดรับนักเรียนในปี พ.ศ. 2533 จึงนับได้ว่าเป็นสถานศึกษาเอกชนแห่งแรกของประเทศไทย ที่เปิดดำเนินการตั้งแต่วัยก่อนประถมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา

5.2 ปรัชญา / วิสัยทัศน์

ปรัชญาของโรงเรียน คือ มุ่งสร้างรากฐานทางวิชาการและจริยธรรม

วิสัยทัศน์ คือ โรงเรียนเกษมพิทยามุ่งพัฒนานักเรียนให้มีความสำเร็จที่เพียบพร้อมด้วยคุณธรรม จริยธรรม มีความพร้อมเป็นคนไทย 4.0 และความเป็นพลโลก โดยมีอาชีพ เป็นผู้นำสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และส่งเสริมความเป็นหุ้นส่วนทางการศึกษาของสังคม

5.3 พันธกิจ

1. ยกกระดับคุณภาพการศึกษาของนักเรียนในทุกระดับชั้น
2. พัฒนานักเรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อเป็นคนไทย 4.0 และพลโลก
3. ปลุกฝังและส่งเสริมนักเรียนทุกคนให้เป็นแบบอย่างด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์และค่านิยมพื้นฐาน
4. พัฒนาและส่งเสริมครูและบุคลากรทางการศึกษาในการปฏิบัติหน้าที่และมีความรับผิดชอบอย่างมืออาชีพ
5. พัฒนาระบบการบริหารจัดการด้วยการเป็นผู้นำที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมและสร้างความรู้สึกในการเป็นหุ้นส่วนทางการศึกษาทั้งในโรงเรียนและชุมชนของโรงเรียน
6. พัฒนาระบบและกระบวนการที่ส่งเสริมการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และเครือข่ายความร่วมมือในระดับภูมิภาคและนานาชาติ

5.4 ภารกิจ

1. วิจัยและพัฒนาวิธีการสอน สื่อการสอน เพื่อช่วยเหลือนักเรียนเรียนซ้ำ
2. ส่งเสริมศักยภาพสู่ความเป็นเลิศตามความแตกต่างของนักเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้
3. พัฒนาวิธีการสอนที่ส่งเสริมการคิดและการปฏิบัติด้านคุณธรรม จริยธรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์และค่านิยมพื้นฐาน
4. พัฒนาทักษะการสอนและการปฏิบัติอย่างมืออาชีพของครูและบุคลากรทางการศึกษา
5. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอน การบริหารจัดการ อย่างมีประสิทธิภาพ
6. ใช้มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานการประกันคุณภาพในการขับเคลื่อนกระบวนการบริหารที่ใช้โรงเรียนเป็นฐาน สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และการเป็นหุ้นส่วนทางการศึกษา ทั้งในโรงเรียนและชุมชนที่เป็นบริบทของโรงเรียน
7. ส่งเสริมการแสวงหาแนวทางสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระดับภูมิภาคและนานาชาติ

5.5 เป้าหมาย

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น
2. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน
3. มีจิตสำนึกในความเป็นคนไทย และความเป็นสากล มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม
4. ครูและบุคลากรมีความเป็นมืออาชีพ
5. มีระบบประกันคุณภาพที่มีความเป็นมาตรฐานสากล
6. มีเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในประเทศและนานาชาติ

5.6 อัตลักษณ์ / เอกลักษณ์ของโรงเรียน

อัตลักษณ์ของโรงเรียน คือ “มารยาทงาม เปิดใจรับความหลากหลาย”

เอกลักษณ์ของโรงเรียน คือ “เรียนรู้อย่างมีความสุข”

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

จรรย์สมร ผลบุญ (2565, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เรื่องไขว้ โดยใช้การจัดทำระบบการเรียนรู้ เรื่องรวมเกียรติใช้เว็บแอปพลิเคชัน (Web application) ผลการวิจัยพบว่า คะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านระบบมีคะแนน ($\bar{X} = 123.80$, S.D. = 36.74) โดยสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และระดับความพึงพอใจจากบุคลากรทางการศึกษา นักศึกษาที่ใช้งานระบบการเรียนรู้เรื่องรวมเกียรติ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.10) โดยสรุปได้ว่า ระบบการเรียนรู้เรื่องรวมเกียรติ เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเหมาะสำหรับการนำไปใช้การจัดการเรียนการสอนโดยตรง

ภาณุพงศ์ สมประสงค์, เอกรัฐ หล่อพิเชียร และศิริพร มิขำ (2564, หน้า 451-452) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันให้ความรู้ เรื่อง ไขว้วิทยา ศาสตร์-ศิลป์ ถิ่นสยาม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันให้ความรู้เรื่อง ไขว้วิทยา ศาสตร์-ศิลป์ถิ่นสยาม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.51) คุณภาพของเนื้อหาในแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.29) คุณภาพของแอปพลิเคชันโดยรวม ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.58) โดยคะแนนเฉลี่ยภายหลังจากการใช้งานแอปพลิเคชันให้ความรู้ ($\bar{X} = 7.08$, S.D. = 0.90) แสดงให้เห็นว่าแอปพลิเคชันสามารถนำไปใช้ในการทบทวนองค์ความรู้เรื่องไขว้ที่ยังไม่เข้าใจได้เป็นอย่างดี

ชินวัจน์ งามวรรณกร (2562, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ ซึ่งแอปพลิเคชันการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ต พบว่าช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้องชัดเจน รูปแบบการแสดงผลมีความน่าสนใจ และสามารถเคลื่อนที่พกพาได้ง่าย มีความสะดวกในการใช้งานทุกที่ ทุกเวลาอย่างแท้จริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียนด้วยตัวเองผ่านแอปพลิเคชันได้บ่อยครั้งตามต้องการ ซึ่งคุณภาพทางเทคนิคและเนื้อหาของแอปพลิเคชันฯ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) และผู้ใช้มีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันฯ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) ส่งผลให้ผู้ใช้เข้าใจและสามารถช่วยให้มีทักษะในการสื่อสารได้ดีขึ้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สิริวิวัฒน์ ละตา (2560, น. 82-83) ได้ศึกษาการประยุกต์ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาประสิทธิภาพทางด้านนาฏศิลป์สำหรับเด็ก ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการรำวงมาตรฐาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) 2. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนรับชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องการรำวงมาตรฐาน คะแนนเต็ม 10 นักเรียนสอบได้คะแนนเฉลี่ย 5.98 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.53 และภายหลังการรับชม แล้วทำการทดสอบภายหลังพบว่า นักเรียนทั้งหมดมีคะแนนสูงขึ้น ($\bar{X} = 6.95$, S.D. = 1.11) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($t = -9.206$, $p\text{-value} < 0.001$) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีการรับรู้มากขึ้นหลังจากชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ

รมณียา สุวรรณจรรยา (2558, หน้า 70-77) ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 พบว่า เป็นสื่อการเรียนการสอนที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามวุฒิภาวะและตามความพร้อมของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนต่อไป ซึ่งความสามารถในการเรียนรู้เร็ว ส่งผลต่อความก้าวหน้าในการเรียนมากยิ่งขึ้น จึงทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนและทำให้คะแนนผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น จากการใช้แอปพลิเคชันพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ยโดยรวม ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 0.57) เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

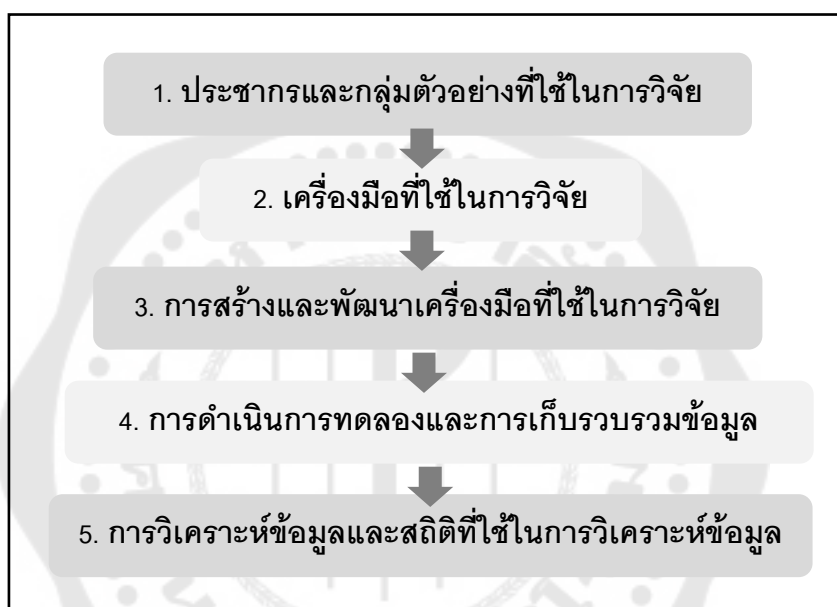
Ababa et al. (2021, pp. 94-97) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้แอปพลิเคชันทางการศึกษากับผลการเรียนของนักเรียน พบว่า 1.การใช้แอปพลิเคชันทางการศึกษาจัดอยู่ในประเภท “พอใจ” สามารถสรุปได้ว่า 1.ผลการเรียนของนักเรียนดีขึ้นในทางบวก 2.การวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าการประยุกต์ใช้ทางการศึกษาส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยเห็นได้จากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.97 ซึ่งหมายความว่า แอปพลิเคชันสำหรับการศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลการเรียนของนักเรียน รวมถึงความก้าวหน้าของแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยให้ระบบการศึกษาเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นทางวิชาการได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากเกมบนมือถือและแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ จึงอาจเป็นแอปพลิเคชันการศึกษาที่สามารถใช้สำหรับการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนได้

Li, Zhou, และ Teo (2018, pp. 188-189) ได้ศึกษาเรื่อง เทคโนโลยีมือถือในการศึกษา การเต้นรำ: กรณีศึกษาของโปรแกรมเต้นรำระดับมัธยมปลายของแคนาดาสามโปรแกรม พบว่า นักเรียนมัธยมปลายและครูได้รับประโยชน์จากการบูรณาการเทคโนโลยีเต้นรำในชั้นเรียน โดยใช้ เว็บพอดแคสต์และบล็อกผ่านโทรศัพท์มือถือ สามารถทำงานได้ดี ผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่าการใช้ พอดแคสต์และบล็อกในชั้นเรียนเต้นรำมีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ พอดแคสต์และบล็อก สร้างความยืดหยุ่นมากขึ้นให้นักเรียนมีอิสระมากขึ้น ทำให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างแข็งขัน และทำหน้าที่เป็นเครื่องมือประเมินตนเอง / เพื่อน เพื่อให้ให้นักเต้นสามารถดู สะท้อน ให้ / รับ ข้อเสนอแนะได้จากเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนที่เต้นรำ บางคนสามารถยกระดับตนเอง ให้ก้าวไปไกลกว่าการเคลื่อนไหวทางกายภาพไปสู่ศิลปะและบุคลิกภาพ สามารถบันทึก ความก้าวหน้าของผู้เรียนของแต่ละคน ซึ่งทำให้การประเมินการแสดงการเต้นรำมีความโปร่งใส และเป็นกลางมากขึ้น และสามารถสรุปคำตอบของผู้สอนและผู้เรียนออกเป็น 4 หัวข้อ ดังนี้ ความยืดหยุ่นที่มากขึ้น เครื่องมือสะท้อนกลับ ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความก้าวหน้าและความสำเร็จ ตลอดจนความท้าทายและข้อกังวล

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียดไว้ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 แสดงรายละเอียดของการวิจัย

จากภาพประกอบ 8 ผู้วิจัยแสดงรายละเอียดของการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2566 จำนวน 2 ห้องเรียน ทั้งหมด 55 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 27 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง โดยคัดเลือกนักเรียนจากห้องที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์น้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนดและยังไม่ได้เรียนเนื้อหาเรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ “แอปพลิเคชันภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค”
2. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค
4. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสร้างแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชาภาษาอังกฤษ “แอปพลิเคชัน ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค”
 - 1.1 ศึกษาข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน การสอนบนสมาร์ตโฟน
 - 1.2 ออกแบบบทเรียนสำหรับวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษพื้นเมือง 4 ภาค
 - 1.3 นำบทเรียนที่ออกแบบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง ระหว่างด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 - 1.4 เขียนสตอรี่บอร์ด (storyboard) เพื่อกำหนดรูปแบบและลำดับของการนำเสนอบทเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ คือ การทดสอบก่อนเรียน การนำเข้าสู่เนื้อหาบทเรียน การนำเสนอเนื้อหาสาระของบทเรียน การเสริมความเข้าใจในเนื้อหา การสรุปเนื้อหา และการทดสอบหลังเรียน
 - 1.5 เลือกซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน โดยเลือกซอฟต์แวร์หลักในการสร้างบทเรียน และใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการสร้างภาพกราฟิก ซอฟต์แวร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว และซอฟต์แวร์ด้านเสียงเพื่อสร้างและปรับเสียงประกอบ
 - 1.6 จัดเตรียมทรัพยากรที่ต้องการใช้ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในบทเรียนให้พร้อม เพื่อใช้ประกอบลงในโปรแกรม

1.7 สร้างแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ “แอปพลิเคชันนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร โดยสร้างตามสตอรี่บอร์ด (storyboard)

1.8 ดำเนินการลงข้อมูลแอปพลิเคชัน และอัปโหลดไปยัง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ IOS และอัปโหลดไปยัง Play store สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

1.9 นำแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนที่สร้างเรียบร้อยแล้ว เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบแอปพลิเคชันการสอน ตรวจสอบและประเมินแอปพลิเคชันนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ซึ่งลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ โดยกำหนดค่าความคิดเห็นแต่ละช่วงคะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับ	5	หมายถึง	ดีมาก
ระดับ	4	หมายถึง	ดี
ระดับ	3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ	2	หมายถึง	น้อย
ระดับ	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

สำหรับการให้ความหมายของค่าที่วัด ได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการให้ความหมายโดยใช้แนวคิดของเบสท์ (Best, 1981, pp. 179-187) ซึ่งการให้ความหมายของค่าเฉลี่ยเป็นช่วงคะแนนและเป็นรายชื่อ ดังนี้

ระดับ	5	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.50 – 5.00	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
ระดับ	4	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.50 – 4.49	หมายถึง	ระดับมาก
ระดับ	3	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.50 – 3.49	หมายถึง	ระดับปานกลาง
ระดับ	2	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.50 – 2.49	หมายถึง	ระดับน้อย
ระดับ	1	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.00 – 1.49	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

1.10 ปรับแก้ไขแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ตามข้อเสนอแนะ / ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1.11 ดำเนินการส่งแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ให้ผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง

1.12 นำแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
 - 2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 2.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ชัดเจน ครบถ้วนตามองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ และถูกต้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)
 - 2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยค่า IOC (Index of item objective congruence) จากนั้นนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์
 - 2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย
3. การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค (แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน)
 - 3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 3.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 3.3 สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้
 - 3.4 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยค่า IOC (Index of item objective congruence)
 - 3.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพฉบับสมบูรณ์ลงในแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”
 - 3.6 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย

4. การสร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์ พื้นเมือง 4 ภาค

4.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2

4.2 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้
ตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

4.3 สร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์
พื้นเมือง 4 ภาค โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การตัดสิน
เป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

ตาราง 6 แสดงมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับของ
ทักษะการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์

ค่าเฉลี่ย	ระดับทักษะการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์
4.50 – 5.00	มีทักษะปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ได้ระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	มีทักษะปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ได้ระดับมาก
2.50 – 3.49	มีทักษะปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ได้ระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	มีทักษะปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ได้ระดับน้อย
1.00 – 1.49	มีทักษะปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ได้ระดับน้อยที่สุด

4.4 สร้างประเด็นการประเมินทักษะปฏิบัติทำวิชาดนตรี เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ดังนี้
 ตาราง 7 แสดงเกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติทำวิชาดนตรี เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ระดับคุณภาพ					
ประเด็น	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
<p>1. ความถูกต้อง นักเรียนสามารถปฏิบัติทำท่าได้ นักเรียนปฏิบัติทำท่าผิด 1-2 นักเรียนปฏิบัติทำท่าผิด 3-4 ท่า นักเรียนปฏิบัติทำท่าผิด 3-4 ท่า นักเรียนปฏิบัติทำท่าผิด 4 ท่า ของท่ารำ ถูกต้อง ครบถ้วนทุกกระบวนท่า ท่าจากจำนวนท่าที่กำหนด จากจำนวนท่าที่กำหนด และ / หรือมีการหยุดปฏิบัติ ขึ้นไป จากจำนวนที่กำหนด และ / ที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ และปฏิบัติทำท่าได้จบเพลง ปฏิบัติทำท่าในระหว่างการทำรำ หรือปฏิบัติทำท่าไม่จบเพลง เพลง</p> <p>2. ความสวยงาม นักเรียนสามารถปฏิบัติทำท่า นักเรียนสามารถปฏิบัติทำท่าได้สวยงาม นักเรียนสามารถปฏิบัติทำท่าได้ สวยงาม อบอุ่นช้อยทุกท่า ได้สวยงาม และมีลีลาในการ และมีลีลาในการรำในบางช่วง แต่ขาดลีลาในการรำของ และขาดลีลาในการรำของ และมีลีลาในการรำที่เหมาะสม รำที่เหมาะสมกับ เนื้อร้อง / ของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง เนื้อร้อง / ทำนองเพลง กับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง ทำนองเพลง</p> <p>3. ความพร้อม นักเรียนสามารถรำพร้อมกัน นักเรียนขาดความพร้อมเพียง นักเรียนขาดความพร้อมเพียง นักเรียนขาดความพร้อมเพียง นักเรียนขาดความพร้อมเพียง เพียงในการรำ ทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก ในการรำภายในกลุ่ม 1 ครั้ง ในการรำ ภายในกลุ่ม 2 ครั้ง ในการรำ ภายในกลุ่ม 4 ครั้ง และไม่เกิดข้อผิดพลาด</p> <p>4. ความถูกต้อง นักเรียนสามารถรำได้ นักเรียนรำผิด 1 จังหวะ / นักเรียนรำผิด 2 จังหวะ / นักเรียนรำผิด 3 จังหวะ / นักเรียนรำผิด 4 จังหวะ / ของจังหวะ / ตรงตามจังหวะ / ทำนองเพลง ทำนองเพลง หรือ 1 ครั้ง ทำนองเพลง หรือ 2 ครั้ง ทำนองเพลง หรือ 3 ครั้ง ทำนองเพลง หรือ 4 ครั้งขึ้นไป ทำนองเพลง และถูกต้องตามที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง</p>					

4.5 นำแบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำที่สร้างขึ้น เสนอผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยค่า IOC (Index of item objective congruence)

4.6 นำแบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพฉบับสมบูรณ์ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย

5. การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

5.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อเป็นกรอบในการสร้างข้อคำถาม

5.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้ข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และกำหนดเกณฑ์มาทำข้อมูลในการประเมิน ดังนี้

ตาราง 8 แสดงมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) กำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับของระดับความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.50 – 5.00	พึงพอใจระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	พึงพอใจระดับมาก
2.50 – 3.49	พึงพอใจระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	พึงพอใจระดับน้อย
1.00 – 1.49	พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

โดยแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้น แบ่งเป็น 2 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนที่สร้างและพัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการนำเสนอเนื้อหา และด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” และตอนที่ 2 ข้อเสนอนั้นเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

5.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างด้านเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัยด้วยค่า IOC (Index of item objective congruence) แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ

5.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ใช้กับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง มีขั้นตอน ดังนี้

1. ขออนุญาตและขอความร่วมมือในการทดลองและเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร
2. คัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมาจำนวน 1 ห้องเรียน (27 คน) ตามเกณฑ์ที่กำหนด
3. ดำเนินการปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และอธิบายขั้นตอน วิธีการเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติได้ถูกต้อง
4. ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค (ก่อนเรียน) โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”
5. ดำเนินการตามแผนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ที่จัดเตรียมไว้ โดยให้กลุ่มตัวอย่างศึกษาเนื้อหาจากแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ซึ่งผู้วิจัยควบคุมชั้นเรียนด้วยตนเอง กระตุ้นและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน รวมทั้งให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษา ตลอดระยะเวลาการศึกษา
6. ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค (หลังเรียน) โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”
7. ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
8. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ผลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติในการคำนวณแต่ละส่วน ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)
2. ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC)
3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนและ

หลังเรียนของกลุ่มทดลอง (t-test for dependent samples)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยามีวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยามี

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยามหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้รายงานขอแนะนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
p-value	แทน	significant
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลำดับในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยามี

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

ผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของเครื่องมือ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา จำนวน 3 ท่าน ปรากฏดังตาราง

ตาราง 9 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	การใช้สื่อได้อย่างหลากหลาย น่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด
2.	ความเหมาะสมในการใช้สีภาพพื้นหลัง	5.00	0.00	มากที่สุด
3.	ความเหมาะสมของขนาด และรูปแบบตัวอักษร	5.00	0.00	มากที่สุด
4.	ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ	5.00	0.00	มากที่สุด
5.	ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหา	4.33	1.15	มาก
6.	ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน	4.67	0.58	มากที่สุด
7.	เสียงในคลิปวิดีโอมีความชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
8.	ปุ่มการใช้งานออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.83	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่า การประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ มีระดับคุณภาพเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.48

สำหรับผลคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ เฉลี่ยเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 5.00 - 4.33 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ ความเหมาะสมในการใช้สีภาพพื้นหลัง ความเหมาะสมของขนาดและรูปแบบตัวอักษร ความเหมาะสมขององค์ประกอบในหน้าจอ เสียงในคลิปวิดีโอมีความชัดเจน และปุ่มการใช้งานออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 5.00$) รองลงมา คือ การใช้สื่อได้อย่างหลากหลาย น่าสนใจ และ ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ย น้อยที่สุด คือ ภาพประกอบสามารถมองเห็นได้ชัดเจน ($\bar{X} = 4.33$)

ตาราง 10 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ความชัดเจน ครบถ้วนของคู่มือการใช้แอปพลิเคชัน	3.67	0.58	มาก
2.	ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.	ความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน	4.33	0.58	มาก
4.	ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดบทเรียนโดยรวม	4.00	0.00	มาก
เฉลี่ยรวม		4.17	0.58	มาก

จากตาราง 10 แสดงให้เห็นว่า การประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน มีระดับคุณภาพเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.58

สำหรับผลคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน เฉลี่ยเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.67 – 3.67 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ความต่อเนื่องของการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมา คือ ความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีโอกาสในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ($\bar{X} = 4.33$) ต่อมา คือ ความเหมาะสมของรูปแบบการจัด

บทเรียนโดยรวม ($\bar{X} = 4.00$) รองลงมาตามลำดับ ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ความชัดเจน
ครบถ้วนของคู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน ($\bar{X} = 3.67$)

ตาราง 11 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน
“นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพเนื้อหา

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
2.	เนื้อหา มีความถูกต้อง	4.67	0.58	มากที่สุด
3.	ลำดับในการนำเสนอเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
4.	ความเหมาะสม ชัดเจนของปริมาณเนื้อหา	5.00	0.00	มากที่สุด
5.	ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.93	0.26	มากที่สุด

จากตาราง 11 แสดงให้เห็นว่า การประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ
แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านคุณภาพเนื้อหา มีระดับคุณภาพ
เฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26

สำหรับผลคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญด้านคุณภาพเนื้อหาเฉลี่ยเป็นรายข้อ
มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 5.00 – 4.67 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปล
ความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลำดับในการนำเสนอ
เนื้อหา ความเหมาะสม ชัดเจนของปริมาณเนื้อหา และความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน
โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ
เนื้อหา มีความถูกต้อง ($\bar{X} = 4.67$)

ตาราง 12 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	การออกแบบปฏิสัมพันธ์ใช้โปรแกรมง่าย สะดวก	4.67	0.58	มากที่สุด
2.	มีการให้ผลป้อนกลับ เสริมแรง / ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3.	มีกิจกรรมที่ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม		4.56	0.53	มากที่สุด

จากตาราง 12 แสดงให้เห็นว่า การประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์มีระดับคุณภาพเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.53

สำหรับผลคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์เฉลี่ยเป็นรายข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.67 – 4.33 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ การออกแบบปฏิสัมพันธ์ใช้โปรแกรมง่าย สะดวก และมีการให้ผลป้อนกลับ เสริมแรง / ให้ความช่วยเหลือแก่ผู้เรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.67$) ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ มีกิจกรรมที่ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.33$)

ตาราง 13 ผลการประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ	4.83	0.48	มากที่สุด
2.	ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน	4.17	0.58	มาก
3.	ด้านคุณภาพเนื้อหา	4.93	0.26	มากที่สุด
4.	ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์	4.56	0.53	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.62	0.14	มากที่สุด

จากตาราง 13 พบว่า การประเมินคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” มีระดับคุณภาพเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.14

สำหรับผลคุณภาพของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.93 – 4.17 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านคุณภาพเนื้อหา ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.93$) รองลงมา คือ ด้านคุณภาพของการออกแบบ / นำเสนอ ($\bar{X} = 4.83$) ต่อมาด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ ($\bar{X} = 4.56$) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านคุณภาพการจัดบทเรียน ($\bar{X} = 4.17$)

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิทยานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยได้นำผลคะแนนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน ที่ได้จากการทำแบบทดสอบผลฤทธิ์ทางการเรียน วิทยานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ก่อนเรียนและหลังเรียน มาทำการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ ปรากฏดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากแบบทดสอบก่อน - หลังเรียน วิทยานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

นักเรียน	ด้านความรู้ (ร้อยละ)		ด้านความจำ (ร้อยละ)		ด้านความเข้าใจ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	0.00	33.33	0.00	60.00	0.00	55.56	0.00	49.63
2	33.33	66.67	60.00	80.00	0.00	66.67	31.11	71.11
3	0.00	100.00	20.00	40.00	22.22	55.56	14.07	65.19
4	16.67	83.33	60.00	100.00	22.22	100.00	32.96	94.44
5	0.00	66.67	0.00	40.00	0.00	44.44	0.00	50.37
6	33.33	83.33	20.00	100.00	11.11	55.56	21.48	79.63
7	33.33	83.33	40.00	40.00	0.00	55.56	24.44	59.63
8	16.67	50.00	20.00	60.00	44.44	77.78	27.04	62.59
9	16.67	100.00	40.00	80.00	77.78	88.89	44.81	89.63

ตาราง 14 (ต่อ)

นักเรียน	ด้านความรู้ (ร้อยละ)		ด้านความจำ (ร้อยละ)		ด้านความเข้าใจ (ร้อยละ)		รวม (ร้อยละ)	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
10	33.33	83.33	40.00	100.00	66.67	88.89	46.67	90.74
11	16.67	83.33	20.00	60.00	33.33	88.89	23.33	77.41
12	16.67	100.00	20.00	80.00	22.22	100.00	19.63	93.33
13	33.33	83.33	20.00	60.00	33.33	88.89	28.89	77.41
14	16.67	100.00	20.00	100.00	55.56	88.89	30.74	96.30
15	16.67	83.33	20.00	80.00	44.44	88.89	27.04	84.07
16	50.00	83.33	20.00	80.00	66.67	88.89	45.56	84.07
17	50.00	100.00	40.00	100.00	22.22	88.89	37.41	96.30
18	33.33	83.33	20.00	100.00	66.67	88.89	40.00	90.74
19	33.33	100.00	40.00	100.00	33.33	88.89	35.56	96.30
20	33.33	83.33	40.00	100.00	44.44	77.78	39.26	87.04
21	16.67	66.67	20.00	80.00	55.56	77.78	30.74	74.81
22	33.33	83.33	0.00	100.00	22.22	100.00	18.52	94.44
23	50.00	83.33	20.00	80.00	55.56	100.00	41.85	87.78
24	16.67	66.67	20.00	40.00	11.11	66.67	15.93	57.78
25	50.00	100.00	20.00	80.00	33.33	88.89	34.44	89.63
26	33.33	66.67	20.00	80.00	33.33	66.67	28.89	71.11
27	16.67	66.67	60.00	80.00	11.11	88.89	29.26	78.52
เฉลี่ยรวม	25.93	80.86	26.67	77.78	32.92	80.25	28.50	79.63

จากตาราง 14 แสดงให้เห็นว่า ร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ก่อนเรียน โดยรวมร้อยละ 28.50 และ หลังเรียนโดยรวมร้อยละ 79.63

สำหรับร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (ก่อนเรียน) รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เฉลี่ยเป็นรายด้านมีค่าร้อยละ อยู่ระหว่าง ร้อยละ 32.92 – 25.93 โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ ด้านความเข้าใจ ซึ่งคะแนนร้อยละสูงสุด ร้อยละ 32.92 รองลงมา คือ ด้านความจำ ร้อยละ 26.67 ส่วนด้านที่มีคะแนนร้อยละน้อยที่สุด คือ ด้านความรู้ โดยรวมร้อยละ 25.93

สำหรับร้อยละผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน (หลังเรียน) รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เฉลี่ยเป็นรายด้านมีค่าร้อยละอยู่ระหว่าง ร้อยละ 80.86 – 77.78 โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ ด้านความรู้ ซึ่งคะแนนร้อยละสูงที่สุด ร้อยละ 80.86 รองลงมา คือ ด้านความเข้าใจ ร้อยละ 80.25 ส่วนด้านที่มี คะแนนร้อยละน้อยที่สุด คือ ด้านความจำ โดยรวมร้อยละ 77.78

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลสัมฤทธิ์ ทาง การเรียน	จำนวน นักเรียน (N)	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	df	p-value
ก่อนเรียน	27	20	5.85	2.656	6.534	26	<0.001
หลังเรียน			15.96	2.835			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า $t = 6.534$, $p\text{-value} < 0.001$) โดยหลังการใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

3. ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้ 4 ภาค จำนวน 4 เรื่อง ประกอบด้วย นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง นาฏศิลป์ พื้นเมืองภาคอีสาน และนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน ปรากฏ ดังตาราง

ตาราง 16 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยากับกลุ่ม ตัวอย่าง เรื่องที่ 1 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ

ที่	ประเด็นการประเมิน	ทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ความถูกต้องของท่ารำ	4.56	.698	ดีมาก
2.	ความสวยงามของลีลา ท่ารำ	4.11	.847	ดี
3.	ความพร้อมเพรียงในการรำ	4.74	.447	ดีมาก
4.	ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	4.19	1.178	ดี
5.	การสื่ออารมณ์และความรู้สึก	4.30	.775	ดี
เฉลี่ยรวม		4.38	0.79	ดี

จากตาราง 16 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์ ได้รับการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค เรื่องที่ 1 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ โดยรวมมีคะแนน เฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ (S.D.) เท่ากับ 0.79

สำหรับผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ เรื่องที่ 1 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ เฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.74 – 4.11 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านความพร้อมเพรียงในการรำ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.74$) รองลงมา คือ ด้านความถูกต้องของท่ารำ ($\bar{X} = 4.56$) ต่อมา คือ ด้านการสื่ออารมณ์และความรู้สึก ($\bar{X} = 4.30$) ด้านความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง ($\bar{X} = 4.19$) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านความสวยงามของลีลา ท่ารำ ($\bar{X} = 4.11$)

ตาราง 17 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยากับกลุ่มตัวอย่าง เรื่องที่ 2 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง

ที่	ประเด็นการประเมิน	ทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ความถูกต้องของท่ารำ	4.37	.629	ดี
2.	ความสวยงามของลีลา ท่ารำ	3.89	1.013	ดี
3.	ความพร้อมเพรียงในการรำ	3.96	1.018	ดี
4.	ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	4.07	.997	ดี
5.	การสื่ออารมณ์และความรู้สึก	4.19	.622	ดี
เฉลี่ยรวม		4.10	0.86	ดี

จากตาราง 17 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์ ได้รับการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค เรื่องที่ 2 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.10$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.86

สำหรับผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ เรื่องที่ 2 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง เฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.37 – 3.89 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านความถูกต้องของท่ารำ ซึ่งคะแนนเฉลี่ย สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.37$) รองลงมา คือ ด้านการสื่ออารมณ์และความรู้สึก ($\bar{X} = 4.19$) ต่อมา คือ ด้านความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง ($\bar{X} = 4.07$) ด้านความพร้อมเพรียงในการรำ ($\bar{X} = 3.96$) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านความสวยงามของลีลาท่ารำ ($\bar{X} = 3.89$)

ตาราง 18 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยากับกลุ่มตัวอย่าง เรื่องที่ 3 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน

ที่	ประเด็นการประเมิน	ทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ความถูกต้องของท่ารำ	4.22	.698	ดี
2.	ความสวยงามของลีลา ท่ารำ	3.52	1.014	ดี
3.	ความพร้อมเพรียงในการรำ	4.07	1.072	ดี
4.	ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	3.85	1.099	ดี
5.	การสื่ออารมณ์และความรู้สึก	3.59	.931	ดี
เฉลี่ยรวม		3.85	0.96	ดี

จากตาราง 18 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์ ได้รับการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค เรื่องที่ 3 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.85$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.96

สำหรับผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ เรื่องที่ 3 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน เฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.22 – 3.52 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านความถูกต้องของท่ารำ ซึ่งคะแนนเฉลี่ย สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมา คือ ด้านความพร้อมเพรียงในการรำ ($\bar{X} = 4.07$) ต่อมา คือ ด้านความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง ($\bar{X} = 3.85$) ด้านการสื่ออารมณ์และความรู้สึก ($\bar{X} = 3.59$) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านความสวยงามของลีลา ท่ารำ ($\bar{X} = 3.52$)

ตาราง 19 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่าง เรื่องที่ 4 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้

ที่	ประเด็นการประเมิน	ทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ความถูกต้องของท่ารำ	4.19	.834	ดี
2.	ความสวยงามของลีลา ท่ารำ	4.04	.898	ดี
3.	ความพร้อมเพรียงในการรำ	4.11	.847	ดี
4.	ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	4.22	.641	ดี
5.	การสื่ออารมณ์และความรู้สึก	4.04	.759	ดี
เฉลี่ยรวม		4.12	0.80	ดี

จากตาราง 19 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยาศาสตร์ ได้รับการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค เรื่องที่ 4 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.80

สำหรับผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ เรื่องที่ 4 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ เฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.22 – 4.04 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ ด้านความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมา คือ ด้านความถูกต้องของท่ารำ ($\bar{X} = 4.19$) ต่อมา คือ ด้านความพร้อมเพรียงในการรำ ($\bar{X} = 4.11$) ส่วนด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ด้านความสวยงามของลีลา ท่ารำ และด้านการสื่ออารมณ์และความรู้สึก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.04$)

ตาราง 20 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยากับกลุ่มตัวอย่าง

การประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผน การจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค		ทักษะปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
เรื่องที่ 1	นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ	4.38	0.79	ดี
เรื่องที่ 2	นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง	4.10	0.86	ดี
เรื่องที่ 3	นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน	3.85	0.96	ดี
เรื่องที่ 4	นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้	4.12	0.80	ดี
รวม		4.11	0.85	ดี

จากตาราง 20 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา ได้รับการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.85

เมื่อพิจารณาเป็นรายเรื่อง พบว่า นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.79 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.10$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.86 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.85$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.96 นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.80

4. ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ปรากฏดังตาราง 21 - 25

ตาราง 21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	17	63.00
หญิง	10	37.00
รวม	27	100.00

จากตาราง 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 63.00 และเพศหญิง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 37.00

ตาราง 22 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

ที่	รายการ	ความพึงพอใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	ด้านการจัดการเรียนรู้	4.63	0.60	มากที่สุด
2.	ด้านการนำเสนอเนื้อหา	4.57	0.65	มากที่สุด
3.	ด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	4.57	0.66	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	4.59	0.63	มากที่สุด

จากตาราง 22 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63

สำหรับผลความพึงพอใจเฉลี่ยเป็นรายด้าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.63 – 4.57 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้

ด้านการจัดการเรียนรู้ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.63$) รองลงมาคือ ด้านการนำเสนอเนื้อหา และด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.57$)

ตาราง 23 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการจัดการเรียนรู้

ที่	รายการ	ความพึงพอใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติท่าทำได้มากขึ้น	4.44	0.69	มากที่สุด
2.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนเรียนรู้ได้ง่าย และสะดวกต่อการทบทวนบทเรียน	4.59	0.63	มากที่สุด
3.	การเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนทราบผลคะแนนได้อย่างรวดเร็ว	4.67	0.55	มากที่สุด
4.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในเวลา / นอกเวลา	4.70	0.60	มากที่สุด
5.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้เกิดความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้	4.70	0.60	มากที่สุด
6.	รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยรวม สนุกสนาน น่าสนใจ	4.70	0.54	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.63	0.60	มากที่สุด

จากตาราง 23 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.63$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.60

สำหรับผลความพึงพอใจเฉลี่ยเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.70 – 4.44 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้

การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ต่อเนื่องและสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในเวลา / นอกเวลา การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้เกิดความสนุกสนานและสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยรวม สนุกสนาน น่าสนใจ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.70$) รองลงมา คือ การเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนทราบผลคะแนนได้อย่างรวดเร็ว ($\bar{X} = 4.67$) ต่อมาคือ การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้เรียนรู้ได้ง่าย และสะดวกต่อการทบทวนบทเรียน ($\bar{X} = 4.59$) รองลงมาตามลำดับ ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติทำร่ำได้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.44$)

ตาราง 24 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการนำเสนอเนื้อหา

ที่	รายการ	ความพึงพอใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	คำสั่ง / คำแนะนำในบทเรียนมีความชัดเจน	4.48	0.70	มากที่สุด
2.	เนื้อหาบทเรียนมีความครบถ้วนทั้งด้านความรู้และด้านทักษะการฝึกปฏิบัติ	4.67	0.55	มากที่สุด
3.	เนื้อหาด้านความรู้และด้านทักษะการฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมกับนักเรียน	4.63	0.68	มากที่สุด
4.	ลำดับในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนมีความต่อเนื่อง	4.52	0.70	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.57	0.65	มากที่สุด

จากตาราง 24 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านการนำเสนอเนื้อหา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.65

สำหรับผลความพึงพอใจเฉลี่ยเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.67 – 4.48 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ เนื้อหาบทเรียนมีความครบถ้วนทั้งด้านความรู้และทักษะการปฏิบัติ ซึ่งคะแนนเฉลี่ยสูงสุด

($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาคือ เนื้อหาด้านความรู้และด้านทักษะการฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมกับนักเรียน ($\bar{X} = 4.63$) ต่อมา คือ ลำดับในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนมีความต่อเนื่อง ($\bar{X} = 4.52$) รองมาตามลำดับ ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ คำสั่ง / คำแนะนำในบทเรียนมีความชัดเจน ($\bar{X} = 4.48$)

ตาราง 25 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

ที่	รายการ	ความพึงพอใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ระดับ
1.	รูปภาพ กราฟิก วิดีโอ ตัวอักษร และเสียงประกอบ มีความเหมาะสม น่าสนใจ	4.78	0.42	มากที่สุด
2.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติท่ารำได้มากขึ้น	4.44	0.80	มากที่สุด
3.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนทำให้นักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติท่ารำได้ด้วยตนเอง	4.33	0.78	มากที่สุด
4.	การเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา	4.63	0.68	มากที่สุด
5.	แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนเหมาะกับการเรียนนาฏศิลป์ในปัจจุบัน	4.67	0.62	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม		4.57	0.66	มากที่สุด

จากตาราง 25 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.66

สำหรับผลความพึงพอใจเฉลี่ยเป็นรายข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.78 – 4.33 โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยตามเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ รูปภาพ กราฟิก วิดีโอ ตัวอักษร และเสียงประกอบมีความเหมาะสม น่าสนใจ ซึ่งคะแนนเฉลี่ย สูงที่สุด ($\bar{X} = 4.78$) รองลงมา แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟนเหมาะกับการเรียนนาฏศิลป์ ในปัจจุบัน ($\bar{X} = 4.67$) ต่อมาคือ การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน ทำให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา ($\bar{X} = 4.63$) การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติท่าทำได้มากขึ้น ($\bar{X} = 4.44$) รองมาตามลำดับ ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน ทำให้นักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติท่าทำได้ด้วยตนเอง ($\bar{X} = 4.33$)



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

การศึกษารั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว ก่อนเรียนและหลังเรียน One Group Pretest - Posttest Design โดยได้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน ทั้งหมด 27 คน เป็นการเลือกแบบเจาะจง โดยคัดเลือกนักเรียนจากห้องที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์น้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และยังไม่ได้เรียนเนื้อหาเรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษามี 4 ชนิด ดังนี้

1. แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”
2. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
4. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

พื้นเมือง 4 ภาค”

การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ ค่าแจกแจง t – test แบบ Dependent Samples ซึ่งสามารถทำการสรุปผลการศึกษาได้ ดังนี้

1. ผลการหาคุณภาพของเครื่องมือแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

1.1 การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา

โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอปพลิเคชันทั้ง 3 ท่าน ได้ทำการประเมินคุณภาพแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) พบว่ามีระดับคุณภาพโดยรวมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.14 ถือว่ามีความสอดคล้องต่อวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้เป็นสื่อการสอนวิชานาฏศิลป์

1.2 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค จำนวน 4 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ภาคเหนือ แผนการจัดการเรียนรู้ภาคกลาง แผนการจัดการเรียนรู้ภาคอีสาน และแผนการจัดการเรียนรู้ภาคใต้ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแผนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลทั้ง 3 ท่าน ได้ทำการประเมินความสอดคล้องหาค่า IOC พบว่าโดยรวมทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้มีค่า 0.98 มีความเที่ยงตรงใช้ได้ ถือว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้การจัดการเรียนรู้

1.3 ผลการพัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค จำนวน 20 ข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านแผนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลทั้ง 3 ท่าน ได้ทำการประเมินความสอดคล้องหาค่า IOC พบว่ามีค่า 0.97 มีความเที่ยงตรงใช้ได้ ถือว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน - หลังเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.4 ผลการพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและประเมินผลทั้ง 3 ท่าน ได้ทำการประเมินความสอดคล้อง IOC พบว่ามีค่า 0.96 มีความเที่ยงตรงใช้ได้ ถือว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการนำไปใช้เป็นแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากใช้แอปพลิเคชันในการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์พื้นเมืองทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้

2. การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยากรุงเทพมหานคร

2.1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อน - หลังเรียน วิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค จำนวน 20 ข้อ พบว่าคะแนนโดยรวมก่อนเรียน ร้อยละ 28.50 และคะแนนหลังเรียนโดยรวมร้อยละ 79.63 ซึ่งคะแนนสูงขึ้นจากก่อนเรียน ร้อยละ 51.13 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ค่า $t = 6.534$, $p\text{-value} < 0.001$) โดยหลังการใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค สำหรับ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2.2 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค จากแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.85

2.3 กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค สามารถอภิปรายผลการศึกษาดตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา พบว่า แอปพลิเคชันมีระดับคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.14 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในระดับดี เนื่องจากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ใช้หลักการแนวคิดในการออกแบบที่ชัดเจน ผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนาและการนำไปใช้ตามหลักการแนวคิด 5 ขั้นตอนของ Addie Model โดย พิจิตรา ธงพานิช (2560, หน้า 1) กล่าวว่า Addie Model เป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับกันโดยทั่วไป สามารถนำไปใช้ออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญและปรับให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งานจริง มีรูปแบบการอธิบายให้นักเรียนสามารถเข้าใจโดยง่าย คำนี้ถึงความแตกต่างของผู้เรียน มีรูปภาพ กราฟิก ข้อความ คลิปวิดีโอประกอบบทเรียนได้อย่างเหมาะสม มีคู่มือการใช้แอปพลิเคชัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การสร้างความต่อเนื่องของเนื้อหาในบทเรียนแก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้ได้ไม่จำกัดเวลา สถานที่ ติดตามความรู้ ที่เพิ่มขึ้นได้ตลอดเวลาอย่างไม่จำกัด ทั้งใน – นอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Ababa et al. (2021) กล่าวว่า แอปพลิเคชันการศึกษาบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยให้ระบบ

การศึกษาเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นทางวิชาการได้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากเกมบนมือถือ และสามารถใช้เป็นตัวกลางสำหรับการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนได้ ทั้งนี้การเรียนด้วยแอปพลิเคชัน การสอนบนสมาร์ตโฟน สามารถเข้าเรียนได้ตลอดเวลา และผู้เรียนทราบผลคะแนนได้อย่างรวดเร็ว เนื้อหามีความครบถ้วนทั้งด้านความรู้และทักษะการปฏิบัติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชินวัจน์ งามวรรณกร (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ ซึ่งแอปพลิเคชันการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นการพัฒนาสื่อการสอนในรูปแบบ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนหรือ แท็บเล็ต พบว่าช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจน รูปแบบการแสดงผลมีความน่าสนใจ และสามารถเคลื่อนที่พกพาได้ง่าย มีความสะดวกในการใช้งานทุกที่ ทุกเวลา อย่างแท้จริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาบทเรียนด้วยตัวเอง ผ่านแอปพลิเคชันได้บ่อยครั้ง ตามต้องการ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยการใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เป็น กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สมาร์ตโฟน โดยรูปแบบสมาร์ตโฟนของนักเรียนแต่ละคน จะมีความแตกต่างและความพร้อมในระบบอินเทอร์เน็ตที่ไม่เท่ากัน ส่งผลให้การประมวลผลข้อมูล ผ่านสมาร์ตโฟนของนักเรียนบางคนอาจเกิดความล่าช้ากว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียนในบางประเด็น ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องเตรียมพร้อมสำหรับป้องกัน / วิธีการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น เช่น การสอบถาม หรือตรวจสอบผู้เรียนเป็นระยะ ๆ ว่าเกิดปัญหาหรือติดขัดส่วนไหนหรือไม่ 2. ในกรณีที่ระบบ อินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ผู้สอนสามารถแชร์ข้อสงสัยให้แก่ผู้เรียน และให้ผู้เรียนเชื่อมต่อไวไฟผ่าน สมาร์ตโฟน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดความต่อเนื่อง ราบรื่น

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน - หลังเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา ได้รับการประเมินด้านทฤษฎีและด้านทักษะ การปฏิบัติทำรำจากแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ทั้ง 4 ชุด โดยรวมมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 20.56$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.31 และค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 (ค่า $t = 6.534$, $p\text{-value} < 0.001$) โดยหลังการใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เห็นได้ว่าแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของสิริวิวัฒน์ ละตา (2560) พบว่าการประยุกต์ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ช่วยส่งเสริมและพัฒนาประสิทธิภาพทางด้านนาฏศิลป์สำหรับเด็ก โดยภายหลังการรับชม และทำการทดสอบหลังเรียน ผู้เรียนมีการรับรู้มากขึ้นและมีคะแนนสูงขึ้น ($\bar{X} = 6.95$, S.D. = 1.11) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ($p\text{-value} < 0.001$) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พาติยะห์ แซนา, ฮานีบะห์ เจ๊ะเลาะ, และฟูโดละห์ ดือมอง (2565) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้วยแอปพลิเคชัน เรื่อง อัลกอริทึมเบื้องต้น ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคะแนนการทำแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการศึกษาสามารถตอบโจทย์ด้านการศึกษาให้กับผู้เรียน เมื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจมากขึ้น สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียนและครูได้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รมณียา สุธรรมจรรยา (2558) ศึกษาเรื่อง ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2 พบว่าเป็นสื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบเอกัตบุคคล นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาตามความต้องการและความสามารถของแต่ละบุคคล รวมทั้ง สามารถทบทวนบทเรียนได้ตามความต้องการ และทำให้ทราบถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของตนเองเป็นระยะ ๆ จากการทำแบบฝึกหัดในแอปพลิเคชัน ซึ่งจากการใช้แอปพลิเคชันพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนเพิ่มเติมจากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถนำไปใช้ทบทวนองค์ความรู้ได้
2. ผู้สอนที่จะนำแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ จำเป็นต้องอธิบายวิธีการใช้แอปพลิเคชันฯ ท้าทาง ทิศทาง ลักษณะการรำเพลงต่าง ๆ ให้ชัดเจน ก่อนที่ผู้เรียนจะนำไปศึกษาด้วยตนเอง

3. การเรียนการสอนโดยใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน จำเป็นต้องมีอุปกรณ์การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ระบบอินเทอร์เน็ตต้องเสถียร เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น



บรรณานุกรม

- Ababa, E., Joven, S., Santiago, J. B., Mostajo, Y. J. O., Pascual, S. T., Bucasas, J. C., . . . Francisco, C. D. (2021). The use of educational applications on the student's academic performance. *International Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(1), 92-99.
- Best, J. W. (1981). *Research in Education* (4th ed.). New Jersey: Prentice – Hall.
- Good, C. V. (1975). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill Book.
- Hills, P. J. (1982). *A Dictionary of Education*. London: Routledge & Kegan Page.
- Hough, J. B., & Duncan, J. K. (1970). *Teaching description and analysis addison-westlu*. Reading, Mass: Addison-Wesley.
- Li, Z., Zhou, M., & Teo, T. (2018). Mobile technology in dance education: A case study of three Canadian high school dance programs. *Research in Dance Education*, 19(2), 183-196.
- Marketing Oops. (2563). COVID-19' ปฏิรูปการศึกษาทั่วโลก! ใช้เทคโนโลยีเรียนรูปแบบใหม่ – 'มหาวิทยาลัยไทย' สอนผ่านออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/ixtbO>
- Schrum, L., & Levin, B. B. (2009). *Leading 21st-century schools: Harnessing technology for engagement and achievement*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- เจริญ ภูวิจิตร. (2560). การพัฒนาครูเพื่อคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก http://www.nidtep.go.th/webnidtep2015/files/170560_Teachers%20Development21
- กรมวิชาการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมศิลปากร. (2550). *ทะเบียนข้อมูล: วิพิธทัศนา ชุด ระบาย รำ ฟ้อน*. กรุงเทพฯ: ไทภูมิ พับลิชชิ่ง.
- กรมศิลปากร โรงละครแห่งชาติภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดนครราชสีมา. (2555). *เชิงกระต๊อบข้าว [วิดีโอ]*. ยูทูป. <https://shorturl.asia/JqVX2>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). *การสอนนาฏศิลป์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กาญจนา เกียรติประวัติ. (2524). *นวัตกรรมทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- จรรย์สมร ฝนบุญ. (2565). การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน. *วารสารวิจัยศิลป์*, 13(2), 26-30.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2563). *การผลิตและใช้สื่ออย่างเป็นระบบเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวคิดจิต*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชินวัจน์ งามวรรณกร. (2562). รายงานการวิจัย การพัฒนาแอปพลิเคชันสื่อการเรียนรู้บนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เรื่อง ภาษาอังกฤษสำหรับนักสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <https://shorturl.asia/qMhBx>
- พรเทพ บุญจันทร์เพชร. (2558). *ประวัตินาฏศิลป์ไทย: ภาคกลาง*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พรเทพ บุญจันทร์เพชร. (2558). *ประวัตินาฏศิลป์ไทย: ภาคใต้*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พาศิยะห์ แซนา, ฮานีบะห์ เจ๊ะเลาะ, และฟูโดละห์ ดือมอง. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแอปพลิเคชัน เรื่อง อัลกอริทึมเบื้องต้น ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <https://profile.yru.ac.th/storage/academic-articles/25a39f59a81fa6e3b1eb96f5ae11397c.pdf>
- พิจิตรา ธงพานิช. (2560). *วิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน* (พิมพ์ครั้งที่ 3). นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- ภาณุพงศ์ สมประสงค์, เอกรัฐ หล่อพิเชียร, และศิริพร มิขำ. (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันให้ ความรู้ เรื่อง โขนวิทยา ศาสตร์-ศิลป์ ถิ่นสยาม บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. ใน การประชุม นำเสนอผลงานวิจัยบัณฑิตศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 16 ประจำปีการศึกษา 2564 (หน้า 441-452). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภูษิมา ภิญญินันต์วัฒน์. (2562). *จัดการเรียนการสอนอย่างไรในสถานการณ์โควิด-19: จากบทเรียนต่างประเทศสู่การจัดการเรียนรู้ของไทย*. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <https://tdri.or.th/2020/05/examples-of-teaching-and-learning-in-covid-19-pandemic/>

- เมธาวี แก้วสนิท และกรกฎ จำเนียร. (2559). การออกแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม “รำไท่น-นกพิทิต” ถ่ายทอดแก่กลุ่มเยาวชน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 12(2), 57-80.
- รมณีญา สุวรรณจรรยา. (2558). ผลการใช้แอปพลิเคชันสำหรับสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษบนแท็บเล็ตวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาราชบุรี เขต 2. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. เทคโนโลยีการศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- เรณู โกสินานนท์. (2548). นาฏยศิลป์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ศิริพล แสงบุญส่ง, นิป เอมรัฐ, และศักดา จันทราศร. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง โปรแกรมค้นหา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดพระขาว (ประชานุกเคราะห์) จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 4(2), 1-15.
- สังัด อุทรานันท์. (2525). การจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). แนวทางการจัดการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักงานฯ.
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอ่างทอง. (2561). การแต่งกายของผู้แสดงรำไท่น. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <https://angthong.m-culture.go.th/th/thai-folk-dance/100659>
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอุตรดิตถ์. (2559). เชื้อกระต๊อบข้าว. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก https://www2.m-culture.go.th/uttaradit/ewt_news.php?nid=545&filename=index
- สำนักบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). แนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/2016/09/20160908101755_51855.pdf
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2553). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย.

- สิริวิวัฒน์ ละตา. (2560). รายงานการวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาประสิทธิภาพทางด้านนาฏศิลป์สำหรับเด็ก. สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2565, จาก <http://research.rmu.ac.th/rdi-mis//upload/fullreport/1632385573.pdf>
- สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดอ่างทอง. (2561). ประวัติการแสดงพื้นบ้านเพลงรำโทน. สืบค้นจาก <https://shorturl.asia/rIAY9>
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2553). ดนตรีไทยมาจากไหน. นครปฐม: วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุนน อมรวินวัฒน์. (2553). การสอนโดยสร้างศรัทธาและโยนิโสมนสิการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ตรีวรรณสาร.
- สุนนมาลย์ นิมนติพันธ์ และคณะ. (2562). คู่มือครู อจท. ใช้ประกอบการสอนคู่มือหนังสือเรียน วิชา ดนตรี-นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.
- สุนนมาลย์ นิมนติพันธ์ และสุนนรตี นิมนติพันธ์. (2563). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2548). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชวัน เขียววิจิตร ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ / แผนการจัดการเรียนรู้
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปทุมวัน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระจ่างทอง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ / แผนการจัดการเรียนรู้
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัตน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอปพลิเคชันการสอน /
แบบประเมิน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. อาจารย์ ดร.นฤมล ศิริวงษ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อแอปพลิเคชันการสอน /
แบบประเมิน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. อาจารย์ ดร.กาญจนา ตระกูลวรกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล /
แผนการจัดการเรียนรู้
สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/3043

วันที่ 6 ธันวาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัชวัน เขียววิจิตร

เนื่องด้วย นางสาวชนาพร กองจินดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จินพงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 095 165 7349

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาวชนาพร กองจินดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ชัชวัน เขียววิจิตร

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/3045



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

6 ธันวาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นวลรวี กระจ่างทอง

เนื่องด้วย นางสาวชนาพร กองจินดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์โฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จินพงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์โฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาวชนาพร กองจินดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 095 165 7349



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/2391

วันที่ 18 กันยายน 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์

เนื่องด้วย นางสาวชนาพร กองจินดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จันทพงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญ ในหัวข้อเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 095 165 7349

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวชนาพร กองจินดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/2391

วันที่ 18 กันยายน 2566

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.นฤมล ศิระวงษ์

เนื่องด้วย นางสาวชนาพร กองจินดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จินพงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญ ในหัวข้อเรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 095 165 7349

จึงเรียนมาเพื่อขอกความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นางสาวชนาพร กองจินดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ทองชัย อ.

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/3043

วันที่ 6 ธันวาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน อาจารย์ ดร.กาญจนา ตระกูลวรกุล

เนื่องด้วย นางสาวชนาพร กองจินดา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จินพงษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล ประดับเวทย์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ในหัวข้อ เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้ แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟนรายวิชานาฏศิลป์เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 095 165 7349

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ให้ นางสาวชนาพร กองจินดา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

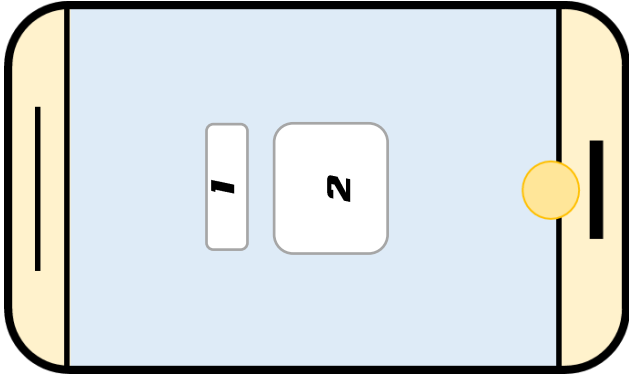

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



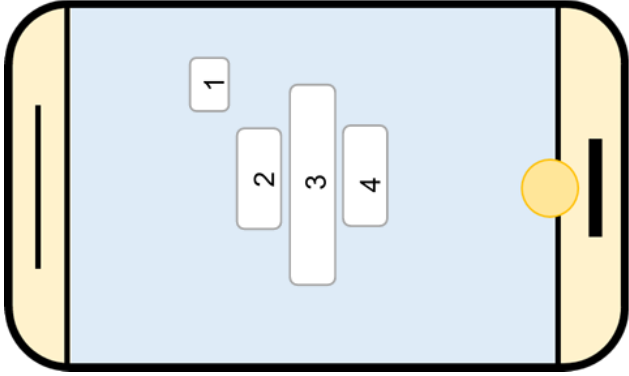
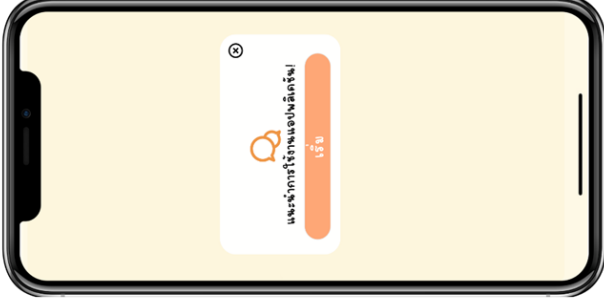
ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอน
บนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

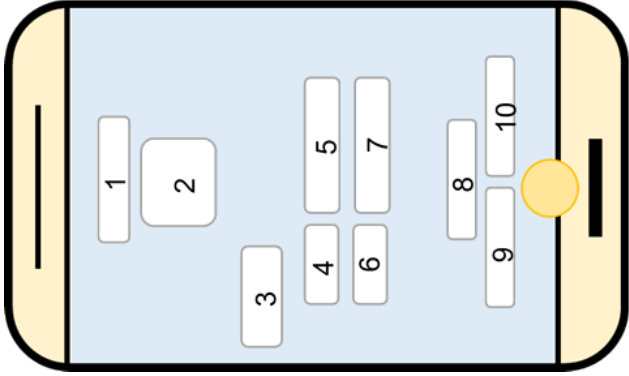
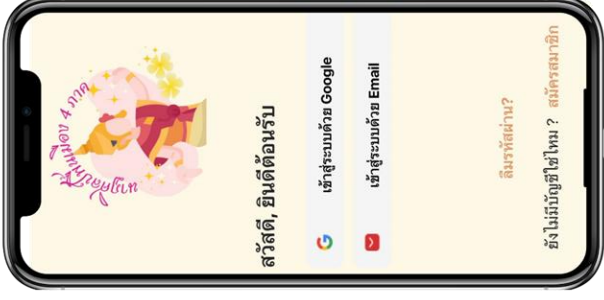
ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอนบท นสภาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 1

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p> <p>หน้าเปิดแอปพลิเคชัน</p> <p>“นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”</p>	<p>1. ชื่อแอปพลิเคชัน: นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค</p> <p>2. รูปภาพ: โดโก้แอปพลิเคชัน</p>	 <p>มี</p> <p>ไม่มี</p> <p>ไม่มี</p>
	รูปภาพ	
	ภาพเคลื่อนไหว	
	เสียง	

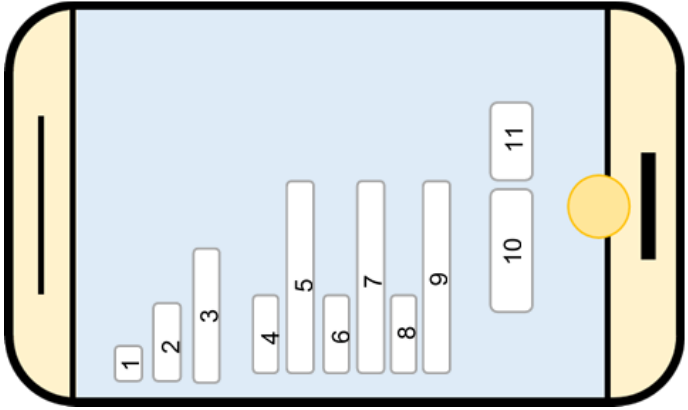
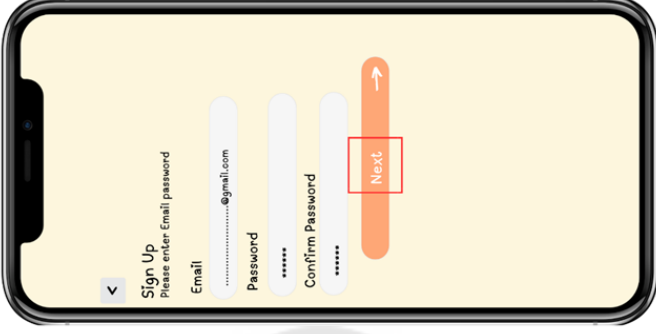
ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 2

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p> <p>หน้าแนะนำการใช้งานแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”</p>	<p>วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ปิดการแสดงข้อความ 2. สัญลักษณ์: แนะนำการใช้งานแอปพลิเคชัน 3. ข้อความ: แนะนำการใช้งานแอปพลิเคชัน! 4. ข้อความ: เริ่ม 	 <p>มี</p> <p>ไม่มี</p> <p>ไม่มี</p>
	รูปภาพ	
	ภาพเคลื่อนไหว	
	เสียง	

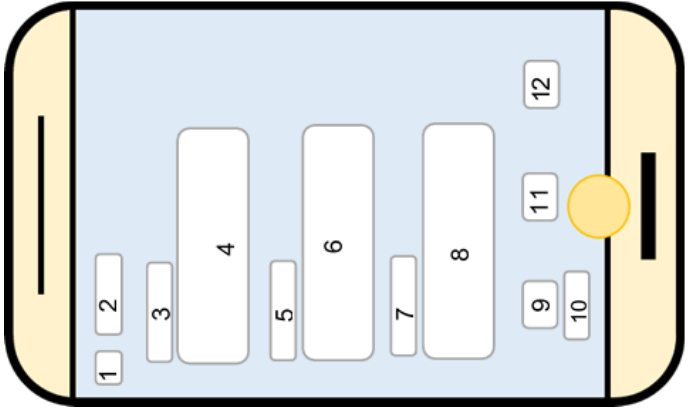

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 3

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชื่อแอปพลิเคชัน: นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค 2. รูปภาพ: โลโก้แอปพลิเคชัน 3. ข้อความ: สวัสดิ์, ยินดีต้อนรับ 4. สัญลักษณ์: โลโก้ Google 5. ข้อความ: เข้าสู่ระบบด้วย Google 6. สัญลักษณ์: โลโก้ Email 7. ข้อความ: เข้าสู่ระบบด้วย Email 8. ข้อความ: ลืมรหัสผ่าน 9. ข้อความ: ยังไม่มีบัญชีใช่ไหม? 10. ข้อความ: สมัครสมาชิก 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	สี
หน้าแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

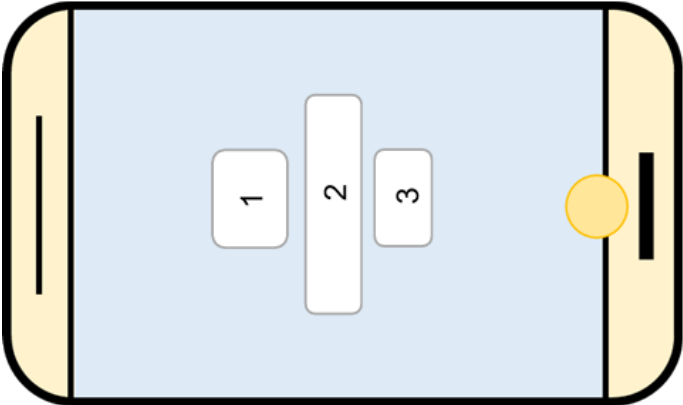

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 4

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ 2. ข้อความ: Sign Up 3. ข้อความ: Please enter Email password 4. ข้อความ: Email 5. สัญลักษณ์: สำหรับใส่ Email 6. ข้อความ: Password 7. สัญลักษณ์: สำหรับใส่ Password 8. ข้อความ : Confirm Password 9. สัญลักษณ์: สำหรับใส่ Confirm Password 10. ข้อความ: Next 11. สัญลักษณ์: Next 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าต่างทะเบียน	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	ไม่มี ไม่มี ไม่มี

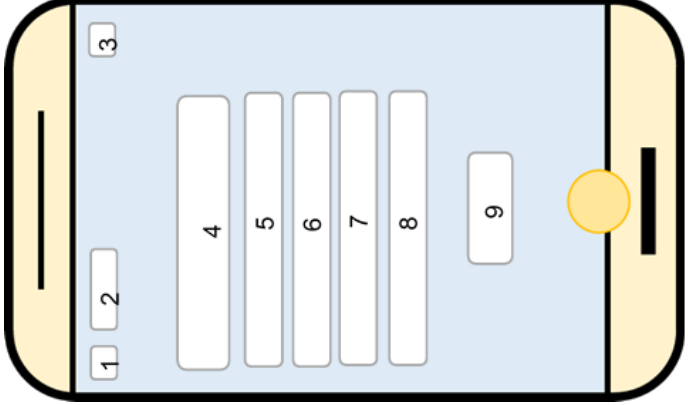
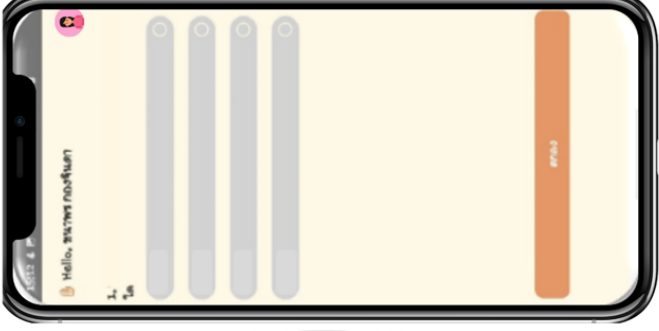
ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 5

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: สวัสดิ์ 2. ข้อความ: สวัสดิ์. ข้อผู้ใช้งาน 3. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ 4. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ 5. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง 6. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง 7. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน 8. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน 9. สัญลักษณ์: หน้าหลัก 10. ข้อความ: หน้าหลัก 11. สัญลักษณ์: อับโหลดข้อมูล 12. สัญลักษณ์: ตั้งค่า 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าเมนูหลัก	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

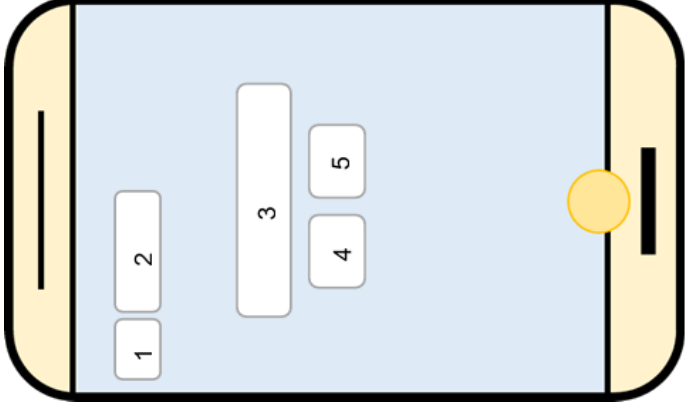

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 6

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: อัปเดตเรียลไทม์ 2. ข้อความ: เริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน! 3. ข้อความ: เริ่ม 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าเข้าสู่แบบทดสอบก่อนเรียน	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

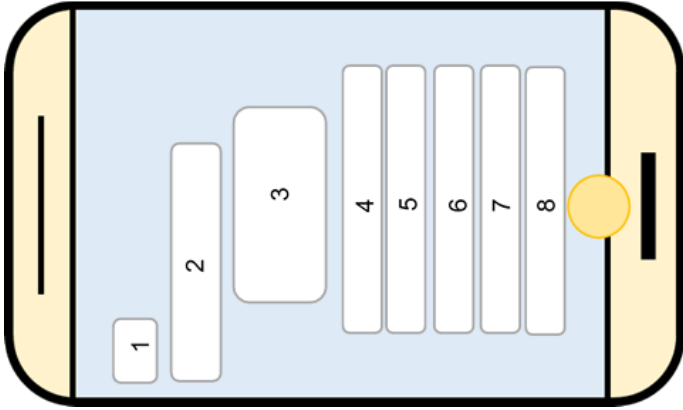

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 7

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<p>วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: สวัสดิ์ 2. ข้อความ: Hello. ชื่อผู้ใช้งาน 3. รูปภาพ: ผู้ใช้งาน 4. ข้อความ: ข้อคำถาม 5. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 1 6. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 2 7. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 3 8. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 4 9. ข้อความ: ตกลง 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	ไม่มี ไม่มี ไม่มี

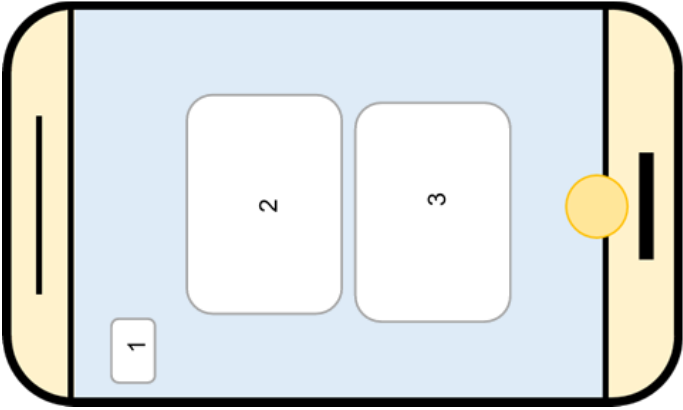

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 8

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ 2. ข้อความ: History 3. ข้อความ: แบบทดสอบก่อนเรียน 4. ข้อความ: ผลคะแนนที่ได้ 5. ข้อความ: คะแนนเต็ม 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าสรุปผลแบบทดสอบก่อนเรียน	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

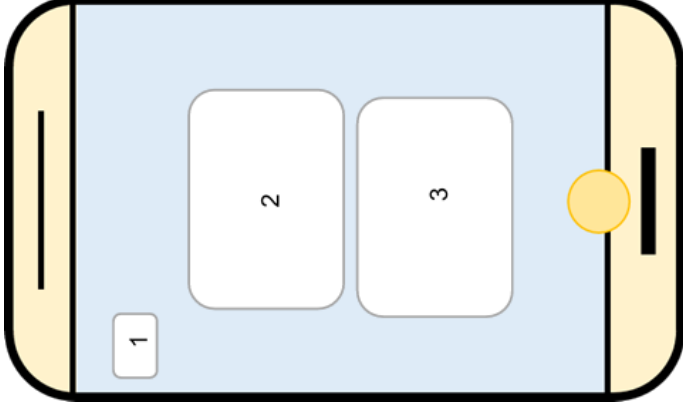

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 9

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ 3. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ 4. ข้อความ: ประวัติความเป็นมา 5. ข้อความ: การแต่งกาย 6. ข้อความ: บทร้องเพลงพ็อนเงี้ยว 7. ข้อความ: ฝึกปฏิบัติท่ารำ 8. ข้อความ: ทำรำเต็มเพลง “พ็อนเงี้ยว” 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: พ็อนเงี้ยว	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	ไม่มี ไม่มี

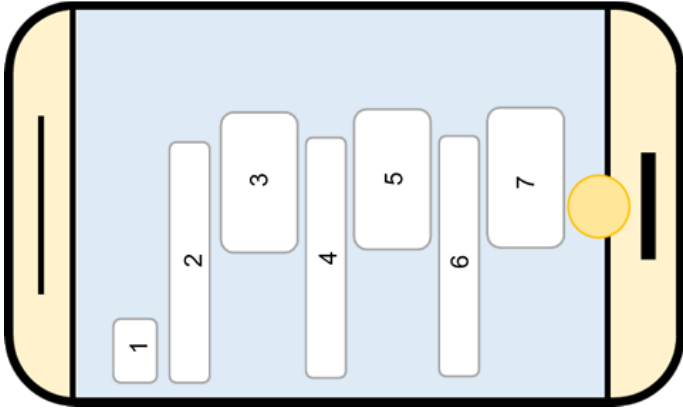

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นวัตศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 10

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ รูปภาพ: ประวัติความเป็นมา รูปภาพ: อุปกรณ์ประกอบการแสดง 	
	รูปภาพ	มี
หน้าปเรียนแสดงประวัติความเป็นมา “พ็อนเงี้ยว”	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

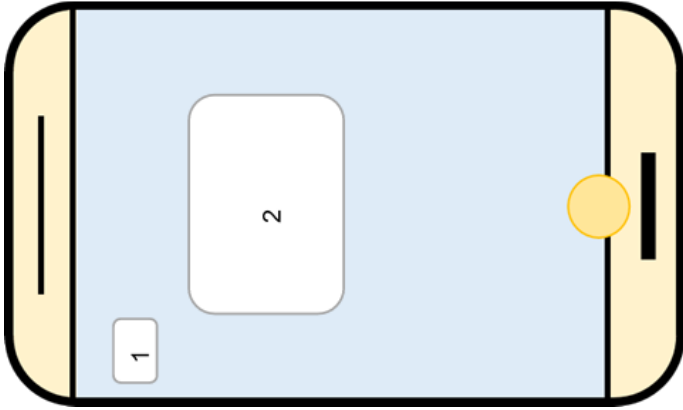

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 11

<p>ออกแบบจอภาพ</p> 	<p>วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ</p> <ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ รูปภาพ: การแต่งกายผู้หญิง รูปภาพ: การแต่งกายผู้ชาย 	<p>ภาพหน้าจอ</p> 
<p>ชื่อเฟรม</p>	<p>รูปภาพ</p>	<p>มี</p>
<p>หน้าปกรเรียนแสดงการแต่งกาย “ฟ้อนเงี้ยว”</p>	<p>ภาพเคลื่อนไหว เสียง</p>	<p>ไม่มี ไม่มี</p>

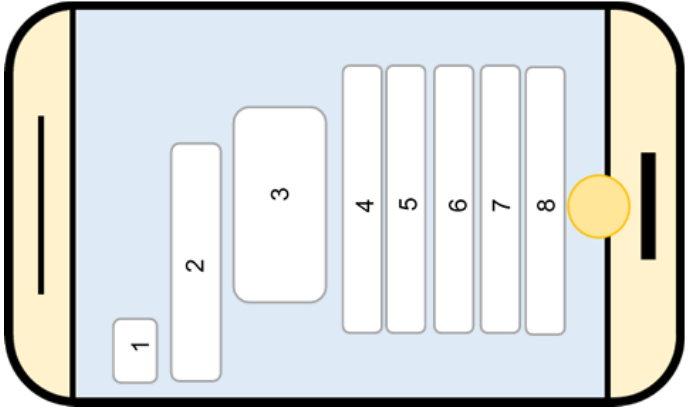

ตัวอย่างคำวิเคราะห์บริบท และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 13

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: ท่าที่ 1: ฟ้อนเงี้ยว 3. วิดีโอ: ท่าที่ 1: ฟ้อนเงี้ยว 4. ข้อความ: ท่าที่ 2: ฟ้อนเงี้ยว 5. วิดีโอ: ท่าที่ 2: ฟ้อนเงี้ยว 6. ข้อความ: ท่าที่ 3: ฟ้อนเงี้ยว 7. วิดีโอ: ท่าที่ 3: ฟ้อนเงี้ยว 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติท่ารำ “ฟ้อนเงี้ยว”	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	มี มี

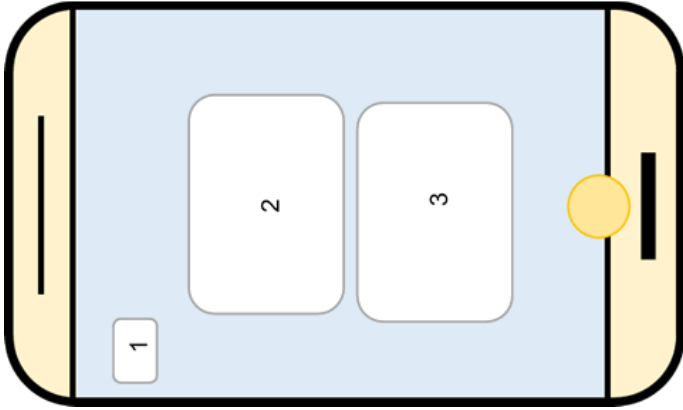

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์ และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 14

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ 2. วิดีโอ: ทำรำเพลงพ็อนเงียวเต็มเพลง 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติทำรำ “พ็อนเงียว”	ภาพเคลื่อนไหว	มี
	เสียง	มี

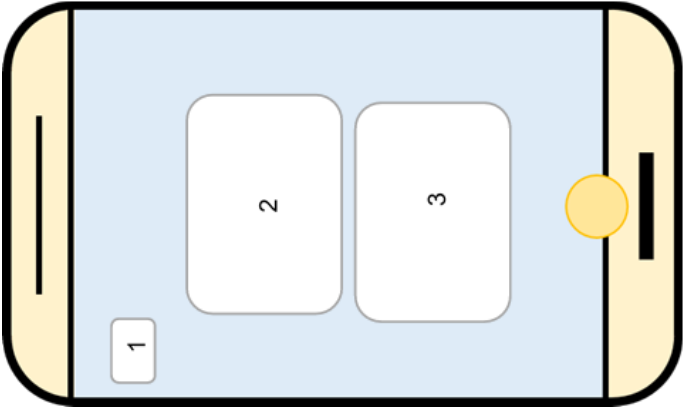

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 15

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง 3. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง 4. ข้อความ: ประวัติความเป็นมา 5. ข้อความ: การแต่งกาย 6. ข้อความ: บทร้องเพลงรื่องามกินน้ำอยู่เป็นวง 7. ข้อความ: พิธีปฏิบัติทำ 8. ข้อความ: ทำรำเต็มเพลง “รื่องามกินน้ำอยู่เป็นวง” 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำไทพ (รื่องามกินน้ำอยู่เป็นวง)	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	ไม่มี ไม่มี

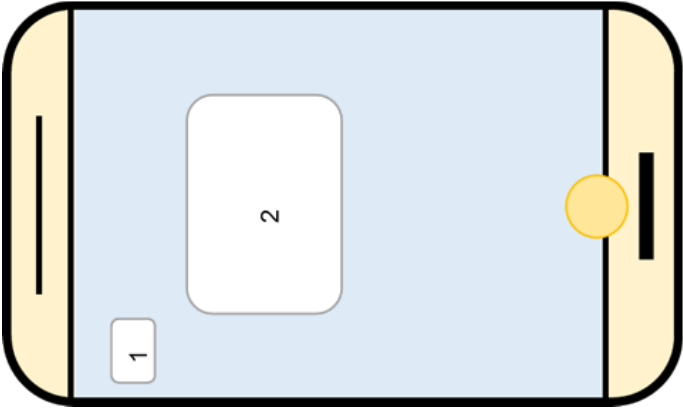

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาคูศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 16

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ รูปภาพ: ประวัติความเป็นมา รูปภาพ: ประวัติความเป็นมา 	
	รูปภาพ	มี
หน้าปกระียนแสดงประวัติความเป็นมา	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
รำไทพ (รู้งามกินน้ำอยู่เป็นง)	เสียง	ไม่มี

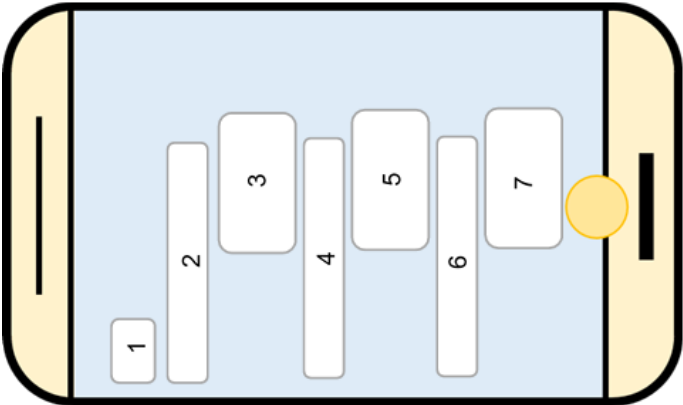

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 17

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ 2. รูปภาพ: การแต่งกายผู้หญิง 3. รูปภาพ: การแต่งกายผู้ชาย 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนแสดงการแต่งกายรำโขน (รู้ทามกัณนำอยู่เป็นวง)	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

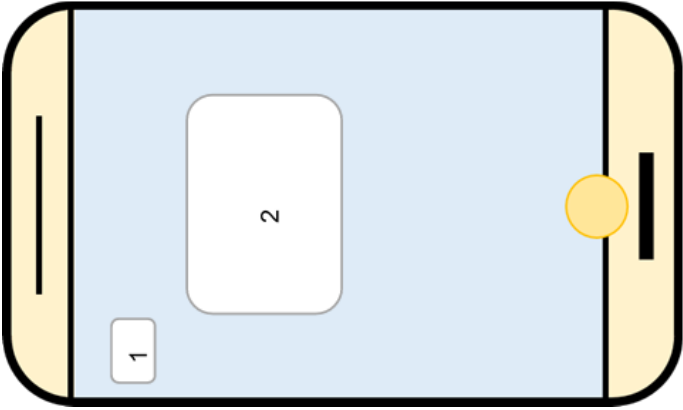

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์รีบอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาคศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 18

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<p>1. สัญลักษณ์: ข้อกลับ</p> <p>2. รูปภาพ: เนื้อเพลง</p>	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าปทเรียนแสดงเนื้อเพลง รำไทพ (รู้ซังกินน้ำอยู่เป็นอง)	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

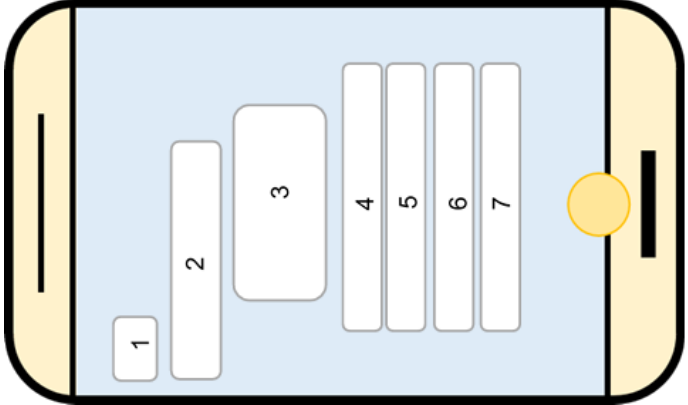

ตัวอย่างแคปหน้าจอโทรศัพท์ และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 19

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: ท่าที่ 1: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 3. วิดีโอ: ท่าที่1: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 4. ข้อความ: ท่าที่ 2: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 5. วิดีโอ: ท่าที่2: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 6. ข้อความ: ท่าที่3: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 7. วิดีโอ: ท่าที่3: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติท่ารำ	ภาพเคลื่อนไหว	มี
รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง)	เสียง	มี

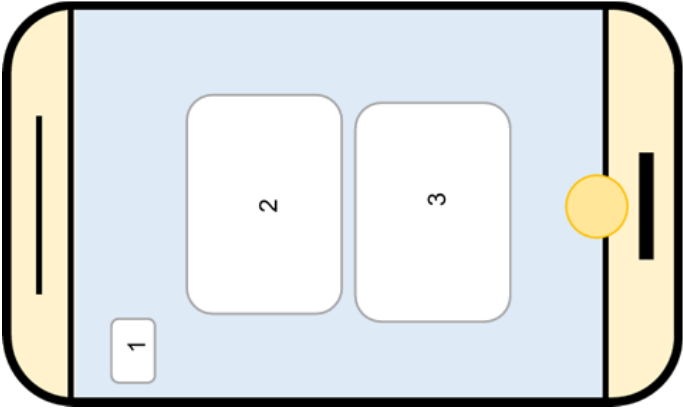
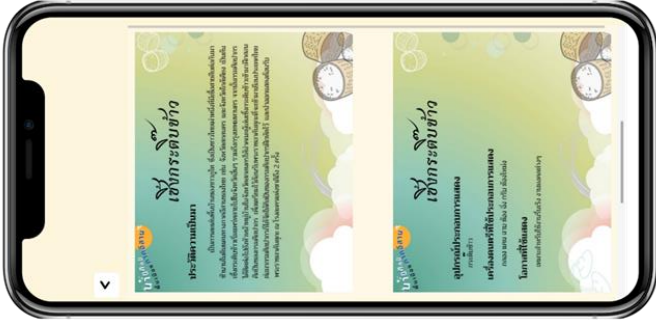
ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์รีบอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 20

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ 2. วิดีโอ: ทำรำเพลงรำไทพวน (ผู้ใช้งานก็นำอยู่เป็นวง) เต็มเพลง 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติทำรำรำไทพวน (ผู้ใช้งานก็นำอยู่เป็นวง)	ภาพเคลื่อนไหว	มี
	เสียง	มี

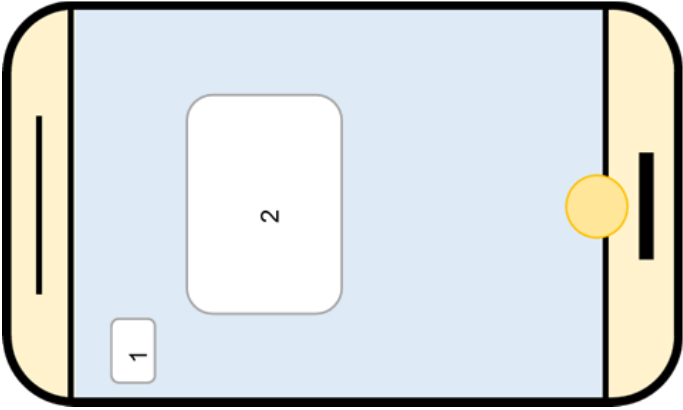

ตัวอย่างเค้าโครงสกรีนบอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นักคิดปิ่นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 21

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p> <p>หน้าบทเรียนการแสดงนักคิดปิ่นเมืองภาคอีสาน : เชิงกระติบข้าว</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: นักคิดปิ่นเมืองภาคอีสาน 3. รูปภาพ: นักคิดปิ่นเมืองภาคอีสาน 4. ข้อความ: ประวัติความเป็นมา 5. ข้อความ: การแต่งกาย 6. ข้อความ: พิธีปฏิบัติทำไร่ 7. ข้อความ: ทำไร่เต็มเพลง “เชิงกระติบข้าว” 	 <p>มี</p> <p>ไม่มี</p> <p>ไม่มี</p>
	รูปภาพ	
	ภาพเคลื่อนไหว	
	เสียง	

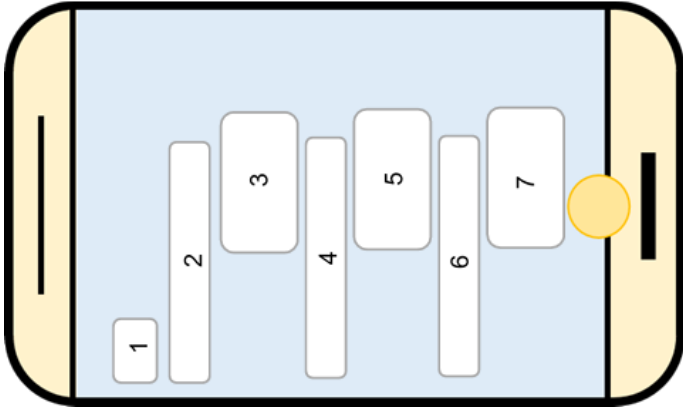

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 22

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p> <p>หน้าปกรเรียนแสดงประวัติความเป็นมา “เสียงกระต๊อบข้าว”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ขึ้นกลั๊บ 2. รูปภาพ: ประวัติความเป็นมา 3. รูปภาพ: อุปกรณ์ประกอบการแสดง 	
	รูปภาพ	มี
	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

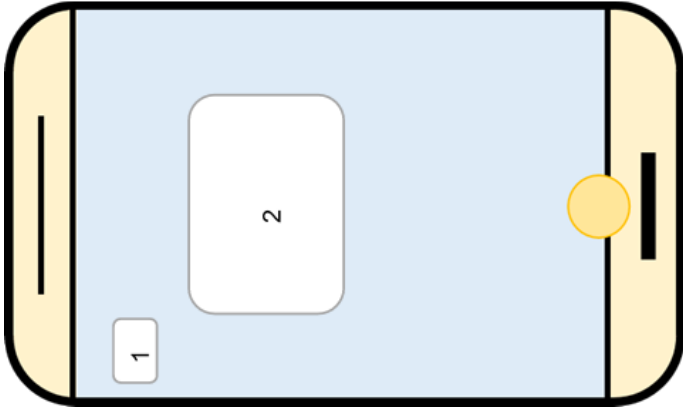

ตัวอย่างแคปหน้าจอคอมพิวเตอร์ และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาคศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 23

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ รูปภาพ: การแต่งกาย 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนแสดงการแต่งกาย “เครื่องประดับข้าว”	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

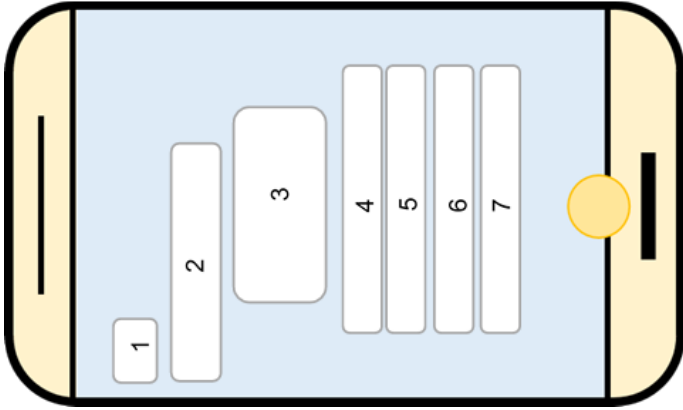

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 24

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: ท่าที่ 1: เติ้งกระต๊อบข้าว 3. วิดีโอ: ท่าที่ 1: เติ้งกระต๊อบข้าว 4. ข้อความ: ท่าที่ 2: เติ้งกระต๊อบข้าว 5. วิดีโอ: ท่าที่ 2: เติ้งกระต๊อบข้าว 6. ข้อความ: ท่าที่ 3: เติ้งกระต๊อบข้าว 7. วิดีโอ: ท่าที่ 3: เติ้งกระต๊อบข้าว 	
<p>หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติท่ารำ “เติ้งกระต๊อบข้าว”</p>	<p>รูปภาพ</p> <p>ภาพเคลื่อนไหว</p> <p>เสียง</p>	<p>ไม่มี</p> <p>มี</p> <p>มี</p>

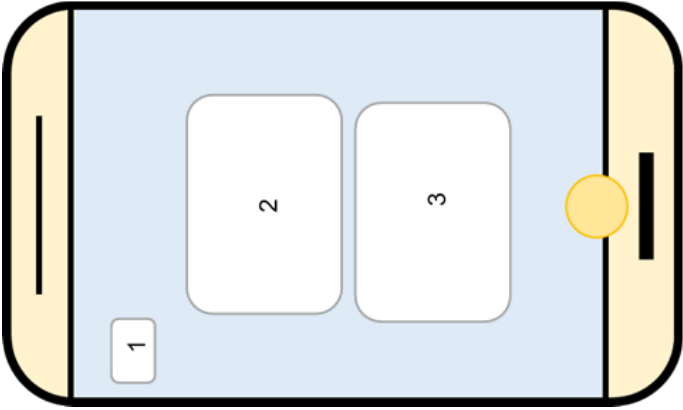

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาคศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 25

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ วิดีโอ: ทำำเพลงเครื่องระดบขำวเดมเพลง 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติทำรำ “เครื่องระดบขำว”	ภาพเคลื่อนไหว	มี
	เสียง	มี

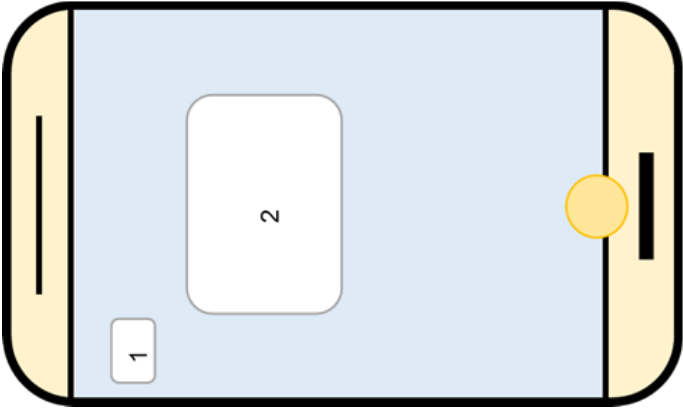

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 26

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ข้อตกลง 2. ข้อความ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ 3. รูปภาพ: นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ 4. ข้อความ: ประวัติความเป็นมา 5. ข้อความ: การแต่งกาย 6. ข้อความ: ฝึกปฏิบัติท่ารำ 7. ข้อความ: ทำรำเต็มเพลง “ระบำตารีกีบัส” 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีบัส	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

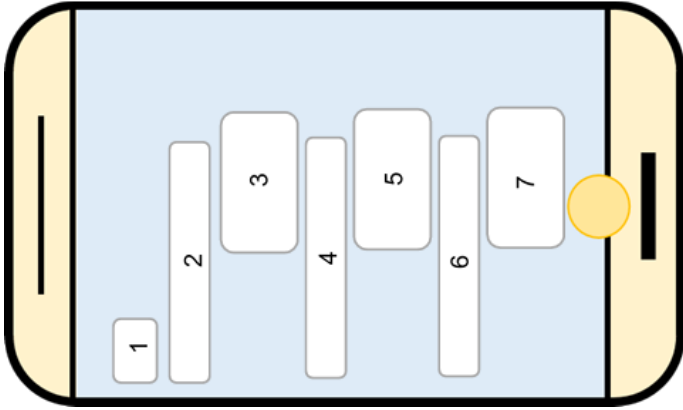

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 27

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<p>วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ</p> <ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ข้อนี้กลับ รูปภาพ: ประวัติความเป็นมา รูปภาพ: อุปกรณ์ประกอบการแสดง 	
<p>หน้าบทเรียนแสดงประวัติความเป็นมา “ระบำตารีกีบัส”</p>	<p>รูปภาพ</p>	<p>มี</p>
	<p>ภาพเคลื่อนไหว</p>	<p>ไม่มี</p>
	<p>เสียง</p>	<p>ไม่มี</p>

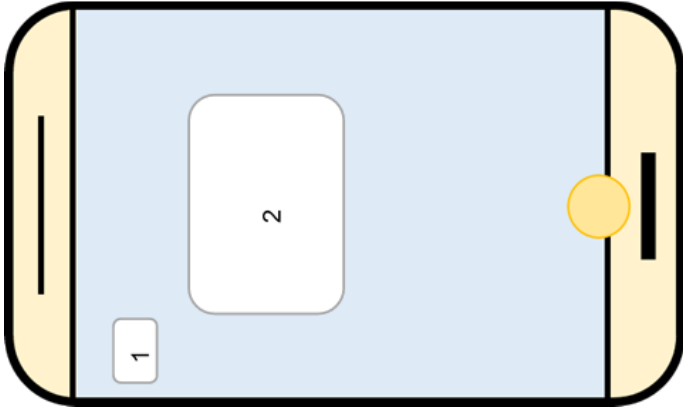

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 28

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ข้อนี้กลับ รูปภาพ: การแต่งกาย 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าบทเรียนแสดงการแต่งกาย “ระบำตารีกีปัส”	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

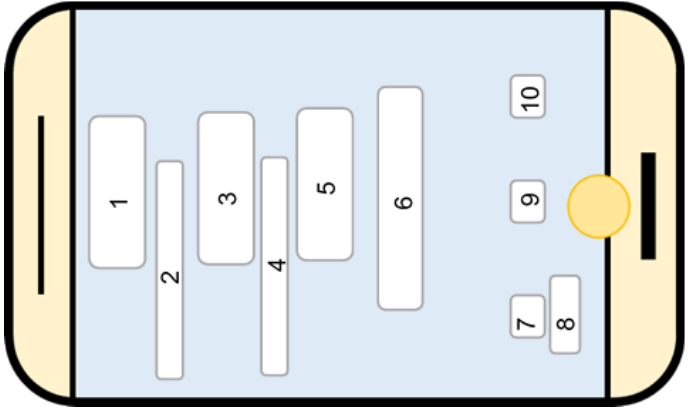

ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์ และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 29

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
 <p>ชื่อเฟรม</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: ย้อนกลับ 2. ข้อความ: ท่าที่ 1: ระบำตารีกีบัส 3. วิดีโอ: ท่าที่ 1: ระบำตารีกีบัส 4. ข้อความ: ท่าที่ 2: ระบำตารีกีบัส 5. วิดีโอ: ท่าที่ 2: ระบำตารีกีบัส 6. ข้อความ: ท่าที่ 3: ระบำตารีกีบัส 7. วิดีโอ: ท่าที่ 3: ระบำตารีกีบัส 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	ไม่มี
หน้าปเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติท่ารำ “ระบำตารีกีบัส”	ภาพเคลื่อนไหว	มี
	เสียง	มี

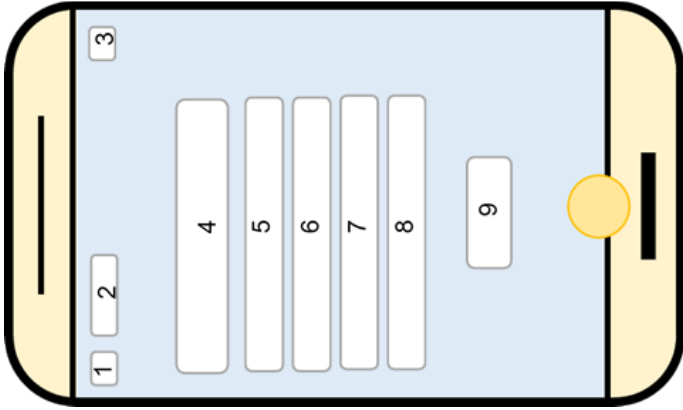
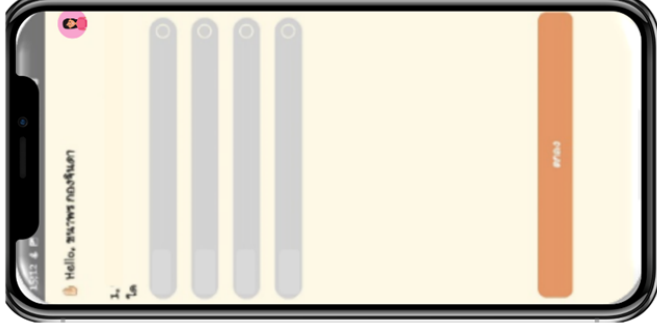
ตัวอย่างเค้าโครงสไลด์บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นำคู่มือไปพิมพ์เมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 30

<p>ออกแบบจอภาพ</p> 	<p>วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ</p> <ol style="list-style-type: none"> สัญลักษณ์: ขึ้นกลับ วิดีโอ: ทำการบำบัดวิธีบำบัดเพลง 	<p>ภาพหน้าจอ</p> 
<p>ชื่อเฟรม</p> <p>หน้าบทเรียนแสดงการฝึกปฏิบัติทำ “ระบำตารีทรีปัส”</p>	<p>รูปภาพ</p> <p>ภาพเคลื่อนไหว</p> <p>เสียง</p>	<p>ไม่มี</p> <p>มี</p> <p>มี</p>

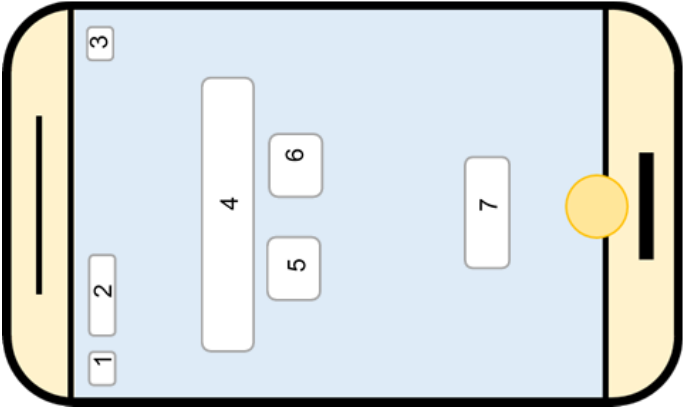

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ทโฟน “นักศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 31

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. รูปภาพ: นักศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง 2. ข้อความ: นักศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน 3. รูปภาพ: นักศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน 4. ข้อความ: นักศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ 5. รูปภาพ: นักศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ 6. ข้อความ: แบบทดสอบหลังเรียน 7. สัญลักษณ์: หน้าหลัก 8. ข้อความ: หน้าหลัก 9. สัญลักษณ์: อับโหลด 10. สัญลักษณ์: ตั้งค่า 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
หน้าเข้าสู่แบบทดสอบหลังเรียน	เสียง	ไม่มี

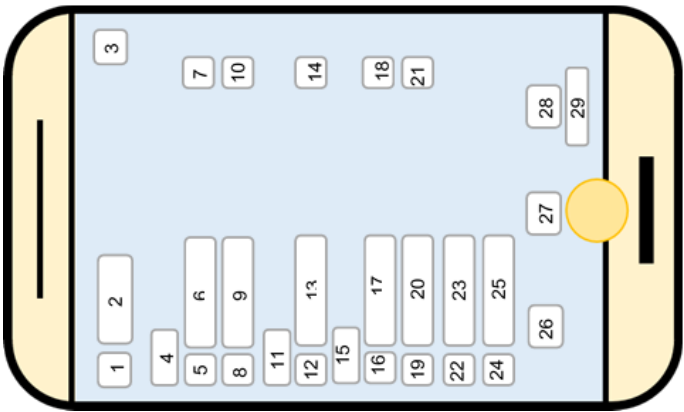

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาคศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 32

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: สวัสดิ์ 2. ข้อความ: Hello. ชื่อผู้ใช้งาน 3. รูปภาพ: ผู้ใช้งาน 4. ข้อความ: ข้อคำถาม 5. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 1 6. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 2 7. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 3 8. ข้อความ: ตัวเลือกที่ 4 9. ข้อความ: ตกลง 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าแบบทดสอบหลังเรียน	ภาพเคลื่อนไหว เสียง	ไม่มี ไม่มี ไม่มี

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 33

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> 1. สัญลักษณ์: สวัสดี 2. ข้อความ: Hello. ชื่อผู้ใช้งาน 3. รูปภาพ: ผู้ใช้งาน 4. ข้อความ: คะแนน 5. ข้อความ: ผลคะแนนที่ได้ 6. ข้อความ: คะแนนเต็ม 7. ข้อความ: กลับ 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ	มี
หน้าสรุปแบบทดสอบหลังเรียน	ภาพเคลื่อนไหว	ไม่มี
	เสียง	ไม่มี

ตัวอย่างเค้าโครงสตอรี่บอร์ด และแอปพลิเคชันการสอบบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” : ตัวอย่างที่ 34

ออกแบบจอภาพ	วัสดุต่างๆ ที่อยู่ในหน้าจอ	วัตถุประสงค์	ภาพหน้าจอ
	<ol style="list-style-type: none"> รูปภาพ: ผู้ใช้งาน ข้อความ: ชื่อผู้ใช้งาน สัญลักษณ์: แก้ไขข้อมูล ข้อความ: บัญชี สัญลักษณ์: ประวัติแบบทดสอบ ข้อความ: ประวัติแบบทดสอบ สัญลักษณ์: เลือกเพื่อเข้าสู่ประวัติคะแนน สัญลักษณ์: รหัสผ่าน ข้อความ: รหัสผ่าน สัญลักษณ์: เลือกเพื่อแก้ไขรหัสผ่าน ข้อความ: ตั้งค่า สัญลักษณ์: ภาษา ข้อความ: ภาษา สัญลักษณ์: เลือกเพื่อตั้งค่าภาษาที่ใช้ ข้อความ: เกี่ยวกับ สัญลักษณ์: นโยบายความเป็นส่วนตัว 	<ol style="list-style-type: none"> ข้อความ: นโยบายความเป็นส่วนตัว สัญลักษณ์: เลือกเพื่อดูข้อมูลนโยบาย ข้อความ: เป็นส่วนตัวสำหรับการใช้งานแอปพลิเคชัน สัญลักษณ์: แนะนำการใช้งาน ข้อความ: แนะนำการใช้งาน สัญลักษณ์: เลือกเพื่อดูค่าที่แจ้งการใช้งานแอปพลิเคชัน สัญลักษณ์: ลบบัญชี ข้อความ: ลบบัญชี สัญลักษณ์: ออกจากระบบ ข้อความ: ออกจากระบบ สัญลักษณ์: หน้าหลัก สัญลักษณ์: อัปเดต สัญลักษณ์: ตั้งค่า ข้อความ: ตั้งค่า 	
ชื่อเฟรม	รูปภาพ		มี
หน้าออกจากระบบ	ภาพเคลื่อนไหว		ไม่มี
	เสียง		ไม่มี



ภาคผนวก ค

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ต้องรู้)

สาระที่ 3: นาฏศิลป์

มาตรฐานที่ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด: ม.2/1 เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

: ม.2/2 ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย ละครพื้นบ้านหรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต

2. สาระสำคัญ

ฟ้อนเงี้ยว เป็นการแสดงพื้นบ้านของชาวไทยเผ่าหนึ่ง ซึ่งอยู่ในดินแดนทางภาคเหนือของประเทศไทย ที่เรียกว่า “เงี้ยว” เนื่องจากชาวเงี้ยว และชาวไทยทางภาคเหนือมีความเป็นอยู่และภาษาคคล้ายคลึงกัน มีการไปมาหาสู่กันเสมอ จึงต่างรับเอาศิลปะการแสดงของกันและกันมาเล่นด้วย ภายหลังครูลมุล ยมะคุปต์ ผู้เชี่ยวชาญการสอนนาฏศิลป์ไทย ได้เห็นการฟ้อนเงี้ยว ซึ่งเรียกตามภาษาพื้นบ้านว่า “เงี้ยวปนเมือง” ของคุ้มเจ้าหลวง ซึ่งมีนางหลง บุญจุหลง เป็นผู้ฝึกสอนอยู่ในความควบคุมของพระราชชายาเจ้าดารารัศมี ในรัชกาลที่ 5 ซึ่งในขณะนั้น ครูลมุล ยมะคุปต์ จึงได้มีโอกาสไปสอนละครที่คุ้มเจ้าหลวงของเจ้าแก้วนรวิรุฬห์ ผู้ครองนครเชียงใหม่ ครูลมุล ยมะคุปต์ จึงได้นำลีลาท่ารำฟ้อนเงี้ยวมาปรับปรุงท่ารำขึ้นใหม่ให้ดังตามแบบฉบับนาฏศิลป์ แล้วบรรจุไว้ในหลักสูตรนาฏศิลป์ เมื่อปี พ.ศ. 2478

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ความรู้ K / ทักษะ P / คุณลักษณะ A)

- 3.1 อธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคเหนือ : ฟ้อนเงี้ยวได้ถูกต้อง (K)
- 3.2 ปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ : ฟ้อนเงี้ยวได้ (P)
- 3.3 จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้ (P)
- 3.4 ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน (A)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

6.1 ผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยการตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน ผู้สอนใช้คำถามเกี่ยวกับภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย ซึ่งเชื่อมโยงเกี่ยวกับเรื่องราว ประสบการณ์ของผู้เรียน เช่น ประเทศไทยแบ่งออกเป็นกี่ภาค อะไรบ้าง / ภูมิภาคใดที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุด / ถ้าไปถึงภาคเหนือในวิชานาฏศิลป์ นักเรียนจะนึกถึงอะไร

ขั้นสอน (40 นาที)

6.2 ผู้สอนอธิบายลักษณะรูปแบบ วิธีการดาวน์โหลด และวิธีการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.3 ผู้เรียนดาวน์โหลดและติดตั้งแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ลงสมาร์ตโฟนของตนเอง

6.4 ผู้เรียนเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” และลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

6.5 ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.6 เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน โดยเริ่มเรียนจากประวัติความเป็นมา รูปแบบ ลักษณะของนาฏศิลป์พื้นเมือง

6.7 ผู้เรียนเริ่มศึกษานาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: ฟ้อนเงี้ยว เป็นภูมิภาคแรก ศึกษาประวัติความเป็นมา การแต่งกาย บทร้อง / ทำนองเพลง รวมถึงทำรายการแสดงฟ้อนเงี้ยว จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.8 ผู้เรียนศึกษากระบวนการทำรำจากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.9 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทำรำด้วยตนเอง 2 ครั้ง และปฏิบัติทำรำไปพร้อม ๆ กับเพลง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป (5 นาที)

6.10 ผู้สอนพูดสรุปสาระสำคัญ และให้ข้อแนะนำเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติต่าง ๆ แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนทบทวนท่ารำได้จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ในมือถือของตนเอง

6.11 ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยบันทึกท่ารำเพลงพ็อนเงี้ยว และอัปโหลดคลิปวิดีโอกลุ่มตนเอง ลงในแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน

7. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

แหล่งเรียนรู้

- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ดนตรี - นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

- สื่ออินเทอร์เน็ต

8. การวัดและประเมินผล

พฤติกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ผู้เรียนอธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: พ็อนเงี้ยว ได้ถูกต้อง	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: พ็อนเงี้ยว ได้	การประเมินการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำ	ระดับ 2.5 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้	การทดสอบ	แบบทดสอบหลังเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

9. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนาพร กองจินดา)

ผู้สอน



แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

ชื่อ - นามสกุล ชั้น..... เลขที่

การแสดง ฟ้อนเงี้ยว

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5 ดีมาก	4 ดี	3 ปานกลาง	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของท่ารำ					
2. ความสวยงามของลีลา ท่ารำ					
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ					
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง					
5. การสื่ออารมณ์และความรู้สึก					
รวม					

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพของตัวชี้วัด

ระดับคะแนน

- 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง ดี
- 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติทำรำ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ระดับคุณภาพ					
ประเด็นการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความถูกต้องของทำรำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามทำรำได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกกระบวนการที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำทำจากจำนวนท่าที่กำหนด และปฏิบัติตามทำรำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำ 3 - 4 ท่า จากจำนวนท่าที่กำหนด และปฏิบัติตามทำรำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำ 3 - 4 ท่า และ/หรือมีการหยุดปฏิบัติทำรำบางท่าในระหว่างการทำรำ	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำผิด 4 ท่าขึ้นไป จากจำนวนท่าที่กำหนด และ/หรือปฏิบัติตามทำรำไม่จบเพลง
2. ความสวยงามของลีลาทำรำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามทำรำได้สวยงาม ชัดเจนทุกท่า และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามทำรำได้สวยงาม แต่ขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามทำรำได้ และขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก และไม่เกิดข้อผิดพลาด	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันในกลุ่มสมาชิก	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกา รรำ ภายใ นกลุ่ม 1 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกา รรำ ภายใ นกลุ่ม 2 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกา รรำ ภายใ นกลุ่ม 3 ครั้ง
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถรำได้ตรงตามจังหวะ / ทำนองเพลง และถูกต้องตามที่กำหนดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนรำผิด 1 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 1 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 2 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 2 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 3 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 3 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 4 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 4 ครั้ง ขึ้นไป

ระดับคุณภาพ					
ประเด็น การประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
5. การติดต่ออาจารย์และคณาจารย์	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเองเป็นอย่างดี ทำหน้าที่ของตนเองได้	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเองเป็นอย่างดี	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง	นักเรียนไม่มีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง
5. การติดต่ออาจารย์และคณาจารย์	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเองเป็นอย่างดี ทำหน้าที่ของตนเองได้	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง	นักเรียนมีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง	นักเรียนไม่มีการถ่ายทอดความรู้และความเข้าใจของตนเอง

ลงชื่อ.....
(.....)

ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ต้องรู้)

สาระที่ 3: นาฏศิลป์

มาตรฐานที่ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด: ม.2/1 เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

: ม. 2/2 ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย ละครพื้นบ้านหรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต

2. สาระสำคัญ

รำโทน เป็นการแสดงพื้นบ้านของชาวบ้านแหลมฟ้าผ่า จังหวัดลพบุรี เกิดขึ้นเมื่อประมาณ 2486 ในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี (สงครามโลกครั้งที่ 2) ในระหว่างสงครามนั้นทางราชการสั่งห้ามกระทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ห้ามจุดไฟ ห้ามชุมนุม ส่งผลให้ประชาชนเกิดความเหงาและเครียด ชาวบ้านที่ย้ายจากที่อื่นและเคยร้องเพลงรำโทน จึงนำเพลงเหล่านี้มาร้องและฝึกซ้อมกันเพื่อความสนุกสนาน ต่อมานางตะเคียน เทียนศรี ได้รวมกลุ่มญาติพี่น้องและฝึกหัดรำโทนและตั้งเป็นคณะ “แม่ตะเคียน เทียนศรี” ตั้งแต่นั้นมา เพลงที่นำมาร้องสำหรับรำโทน มีเนื้อร้องที่ค่อนข้างสั้น เนื้อหาส่วนใหญ่บรรยายเกี่ยวกับตัวละครในวรรณคดี และเพลงรำโทนช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นเพลงจากวรรณกรรม นิทาน และเพลงเกี่ยวพาราสีกันระหว่างหนุ่มสาว การชื่นชมธรรมชาติในยามค่ำคืน เช่น ลักษณะวงศ์แก้วตา รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง เป็นต้น

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ความรู้ K / ทักษะ P / คุณลักษณะ A)

- 3.1 อธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคกลาง: รำโทน (รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง) ได้ถูกต้อง (K)
- 3.2 ปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง) ได้ (P)
- 3.3 จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้ (P)
- 3.4 ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน (A)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

6.1 ผู้สอนทบทวนความรู้เดิม เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ: ฟ้อนเงี้ยว โดยการตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน เช่น อุปกรณ์ประกอบเพลงฟ้อนเงี้ยวคืออะไร / ทำรำของเพลงฟ้อนเงี้ยวมีทำรำอะไรบ้าง

ขั้นสอน (40 นาที)

6.2 ผู้เรียนเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค และลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

6.3 ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน โดยศึกษานาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) เป็นภูมิภาคที่สอง ศึกษาประวัติความเป็นมา การแต่งกาย เครื่องดนตรีที่ใช้ บทร้อง / ทำนองเพลง ฯลฯ จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.4 ผู้เรียนศึกษากระบวนการทำรำจากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” (การแสดงรำโทน: รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง)

6.5 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทำรำด้วยตนเอง 2 ครั้ง และปฏิบัติทำรำไปพร้อม ๆ กับเพลง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป (5 นาที)

6.6 ผู้สอนพุดสรุปสาระสำคัญ และให้ข้อแนะนำเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติต่าง ๆ แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนทบทวนทำรำได้จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ในมือถือของตนเอง

6.7 ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยบันทึกทำรำเพลงรำโทน (รุ่มงามกินน้ำอยู่เป็นวง) และอัปโหลดคลิปวิดีโอกลุ่มตนเองลงในแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน

7. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

แหล่งเรียนรู้

- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ดนตรี - นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- สื่ออินเทอร์เน็ต

8. การวัดและประเมินผล

พฤติกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ผู้เรียนอธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รู้งามกินน้ำอยู่เป็นวง) ได้ถูกต้อง	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: รำโทน (รู้งามกินน้ำอยู่เป็นวง) ได้	การประเมินการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำ	ระดับ 2.5 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้	การทดสอบ	แบบทดสอบหลังเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

9. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนาพร กองจินดา)

ผู้สอน

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง
 ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

ชื่อ - นามสกุล ชั้น..... เลขที่

การแสดงรำโทน: รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5 ดีมาก	4 ดี	3 ปานกลาง	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของท่ารำ					
2. ความสวยงามของลีลา ท่ารำ					
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ					
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง					
5. การสื่ออารมณ์และความรู้สึก					
รวม					

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพของตัวชี้วัด

ระดับคะแนน

- 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง ดี
 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง พอใช้
 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติทำรำ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ระดับคุณภาพ					
ประเด็นการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความถูกต้องของท่ารำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามท่ารำได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกกระบวนการที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำที่กำหนด และปฏิบัติตามท่ารำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำ 3 - 4 ท่า จากจำนวนท่าที่กำหนด และปฏิบัติตามท่ารำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำ 3 - 4 ท่า และ/หรือมีการหยุดปฏิบัติท่ารำบางท่าในระหว่างการรำ	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำ 4 ท่าขึ้นไป จากจำนวนท่าที่กำหนด และ/หรือปฏิบัติตามท่ารำไม่จบเพลง
2. ความสวยงามของลีลาท่ารำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามท่ารำได้สวยงาม ชัดเจนทุกท่า และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามท่ารำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติตามท่ารำได้สวยงาม แต่ขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติตามท่ารำได้ และขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก และไม่เกิดข้อผิดพลาด	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก และไม่เกิดข้อผิดพลาด	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 2 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 3 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 4 ครั้ง
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถรำได้ตรงตามจังหวะ / ทำนองเพลง และถูกต้องตามที่กำหนดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนรำผิด 1 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 1 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 2 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 2 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 3 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 3 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 4 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 4 ครั้ง ขึ้นไป

ระดับคุณภาพ					
ประเด็น การประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
5. การติดต่ออารมณ์ และความรู้สึก	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลงได้ อย่างดีมาก แสดงสีหน้า ท่าทางได้อย่างดีมาก มีความ มั่นใจในการรำ	นักเรียนมีการถ่ายทอด อารมณ์และความรู้สึกร่วม ไปกับทำนองเพลงหรือเนื้อ เพลง และแสดงสีหน้า เล็กน้อยมีความมั่นใจในการ รำ	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับทำนอง เพลงหรือเนื้อเพลงในบางช่วง มีการแสดงสีหน้าเล็กน้อย และ ขาดความมั่นใจในบางช่วงของ การรำ	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับทำนอง เพลงหรือเนื้อเพลง แต่ขาด ความมั่นใจในการรำ	นักเรียนไม่มีการถ่ายทอด อารมณ์และความรู้สึกร่วมไป กับทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง และแสดงถึงความวิตกกังวล หรือขาดความมั่นใจในการรำ หรือมองเพื่อนในกลุ่ม

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ต้องรู้)

สาระที่ 3: นาฏศิลป์

มาตรฐานที่ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด: ม.2/1 เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

: ม.2/2 ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย ละครพื้นบ้านหรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต

2. สาระสำคัญ

เซิ้งกระตีบข้าว เป็นการละเล่นพื้นบ้านของชาวกูไท ซึ่งเป็นชาวไทยเผ่าหนึ่งที่มีเชื้อสายสืบต่อกันมาช้านานในดินแดนทางภาคอีสานของไทย เช่น จังหวัดสกลนคร และจังหวัดใกล้เคียง เซิ้งกระตีบข้าวนิยมแสดงในงานรื่นเริงหรือในวันนักขัตฤกษ์ต่าง ๆ ต่อมาการรำเซิ้งกระตีบข้าวก็เริ่มแพร่หลายไปในจังหวัดอื่น ๆ รวมทั้งกรุงเทพมหานครด้วย จากนั้นกรมศิลปากรได้ติดต่อไปยังหัวหน้าหมู่บ้านในจังหวัดสกลนคร ให้นำคณะผู้เล่นเซิ้งกระตีบข้าวเข้ามาฝึกสอนศิลปินของกรมศิลปากร เพื่อเตรียมไว้แสดงต้อนรับพระราชอาคันตุกะที่จะเข้ามาเยือนประเทศไทย กรมศิลปากรจึงจัดให้ศิลปินของกรมศิลปากรฝึกหัดไว้ และนำออกแสดงต้อนรับพระราชอาคันตุกะ ณ โรงละครแห่งชาติ 2 ครั้ง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ความรู้ K / ทักษะ P / คุณลักษณะ A)

- 3.1 อธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคอีสาน: เซิ้งกระตีบข้าวได้ถูกต้อง (K)
- 3.2 ปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน: เซิ้งกระตีบข้าวได้ (P)
- 3.3 จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้ (P)
- 3.4 ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน (A)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

6.1 สอนทบทวนความรู้เดิม เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง: จำโทน โดยการตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน เช่น ครูผู้สอนร้องเพลง และให้ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงท่อนต่อไป / จำโทนที่นักเรียนกำลังเรียน อยู่ในจังหวัดใด

ขั้นสอน (40 นาที)

6.2 ผู้เรียนเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” และลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

6.3 ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน โดยศึกษานาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน: แข็งกระดืบข้าว เป็นภูมิภาคที่สาม ศึกษาประวัติความเป็นมา เครื่องดนตรีที่ใช้ ทำนองเพลง ฯลฯ จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.4 ผู้เรียนศึกษากระบวนการทำรำจากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” (การแสดง แข็งกระดืบข้าว)

6.5 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติทำรำด้วยตนเอง 2 ครั้ง และปฏิบัติทำรำไปพร้อม ๆ กับเพลง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป (5 นาที)

6.6 ผู้สอนพุดสรุปสาระสำคัญ และให้ข้อแนะนำเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติต่าง ๆ แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนทบทวนทำรำได้จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ในมือถือของตนเอง

6.7 ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยบันทึกทำรำ แข็งกระดืบข้าว และอัปโหลดคลิปวิดีโอกลุ่มตนเอง ลงในแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน

7. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

แหล่งเรียนรู้

- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ดนตรี - นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- สื่ออินเทอร์เน็ต

8. การวัดและประเมินผล

พฤติกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ผู้เรียนอธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน (เชิงกระต๊อบข้าว) ได้ถูกต้อง	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน (เชิงกระต๊อบข้าว) ได้	การประเมินการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำ	ระดับ 2.5 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้	การทดสอบ	แบบทดสอบหลังเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

9. บันทึกหลังสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนาพร กองจินดา)

ผู้สอน

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 2 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

ชื่อ - นามสกุล ชั้น..... เลขที่

การแสดง เติ้งกระต๊อบข้าว

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5 ดีมาก	4 ดี	3 ปานกลาง	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของท่ารำ					
2. ความสวยงามของลีลา ท่ารำ					
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ					
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง					
5. การสื่ออารมณ์และความรู้สึก					
รวม					

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพของตัวชี้วัด

ระดับคะแนน

- 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง ดี
- 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติทำรำ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ระดับคุณภาพ					
ประเด็นการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความถูกต้องของทำรำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกกระบวนการที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำผิด 3 - 4 ท่า และ / หรือมีการหยุดปฏิบัติทำรำบางท่าในระหว่างการรำ	นักเรียนปฏิบัติทำรำผิด 4 ท่าขึ้นไป จากจำนวนท่าที่กำหนด และ / หรือปฏิบัติทำรำไม่จบเพลง
2. ความสวยงามของลีลาทำรำ	นักเรียนสามารถรำปฏิบัติทำรำได้สวยงาม อ่อนช้อย ทุกท่า และมีลีลาในการรำที่เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำได้สวยงาม แต่ขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถรำปฏิบัติทำรำได้ และขาดลีลาในการรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง
3. ความพร้อมเพียงในการรำ	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก และไม่เกิดข้อผิดพลาด	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 1 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 2 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 3 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการรำภายในกลุ่ม 4 ครั้ง
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถรำได้ตรงตามจังหวะ / ทำนองเพลง และถูกต้องตามที่กำหนดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนรำผิด 1 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 1 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 2 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 2 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 3 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 3 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 4 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 4 ครั้งขึ้นไป

ระดับคุณภาพ					
ประเด็น การประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
5. การติดต่ออารมณ์ และความรู้สึก	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลงได้ อย่างดีมาก แสดงสีหน้า ท่าทาง ได้อย่างดีมาก มีความมั่นใจ ในการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง และแสดงสีหน้าเล็กน้อย ในการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลงใน บางช่วง มีการแสดงสีหน้า เล็กน้อย และขาดความมั่นใจ ในบางช่วงของการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง แต่ขาดความมั่นใจในการร้อง	นักเรียนไม่มีการถ่ายทอด อารมณ์และความรู้สึกร่วมไป กับทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง และแสดงถึงความวิตกกังวล หรือขาดความมั่นใจในการร้อง หรือร้องเพื่อนในกลุ่ม

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้
ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2556

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ต้องรู้)

สาระที่ 3: นาฏศิลป์

มาตรฐานที่ ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด: ม.2/1 เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

: ม.2/2 ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย ละครพื้นบ้านหรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต

2. สาระสำคัญ

เป็นนาฏศิลป์พื้นเมืองของชาวไทยมุสลิมทางภาคใต้อีกชุดหนึ่ง พจนานุกรมฉบับภาษาไทย-มาลาญ อธิบายว่า “ตารี” หมายถึง การพ้อนรำ ส่วนคำว่า “กีปัส” หรือ “ซีปัส” เป็นภาษามลายูท้องถิ่นปัตตานี หมายถึง พัด เมื่อนำมารวมกัน ตารีกีปัส หมายถึง ชุดการแสดงพื้นเมืองของชาวไทยมุสลิมจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่ได้รับการฟื้นฟูขึ้นโดย อาจารย์สุนทร ปิยะวสันต์ ยังไม่มีหลักฐานปรากฏชัดเจนว่าเกิดขึ้นในสมัยใด ใช้ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง โดยนำออกแสดงครั้งแรกในงานเลี้ยงส่งข้าราชการครูโรงเรียนยะหริ่ง พร้อมกับชุดเต้นยอร์เก็จปาฮัง ต่อมาได้มีการถ่ายทอดการแสดงชุดตารีกีปัสไปสู่ประชาชนครั้งแรก โดยฝึกซ้อมให้กับคณะลูกเสือนักเรียนของจังหวัดปัตตานี เพื่อนำไปแสดงในงานชุมนุมลูกเสือแห่งชาติ ณ จังหวัดชลบุรี เมื่อปี พ.ศ. 2522 และได้ทำชื่อเสียงให้จังหวัดปัตตานี เมื่อปี พ.ศ. 2524 นับว่าตารีกีปัสได้เผยแพร่ไปทั่วประเทศและเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (ความรู้ K / ทักษะ P / คุณลักษณะ A)

3.1 อธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นบ้านภาคใต้: ระบุว่าตารีกีปัสได้ถูกต้อง (K)

3.2 ปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบุว่าตารีกีปัสได้ (P)

3.3 จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้ (P)

3.4 ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน (A)

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน
3. รักความเป็นไทย

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ (5 นาที)

6.1 ผู้สอนทบทวนความรู้เดิม เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคอีสาน (เซิ้งกระต๊อบข้าว) โดยการตั้งคำถามกระตุ้นผู้เรียน เช่น อุปกรณ์ประกอบเพลงเซิ้งกระต๊อบข้าวคืออะไร / ทำนองเพลงเซิ้งกระต๊อบข้าวร้องว่าอย่างไร / ให้นักเรียนบอกชื่อท่ารำเซิ้งกระต๊อบข้าวมา 2 ชื่อ

ขั้นสอน (35 นาที)

6.2 ผู้เรียนเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” และลงชื่อเข้าสู่บทเรียน

6.3 ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน โดยศึกษานาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีบัส เป็นภูมิภาคสุดท้าย ศึกษาประวัติความเป็นมา เครื่องดนตรีที่ใช้ ทำนองเพลง ฯลฯ จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.4 ผู้เรียนศึกษากระบวนการท่ารำจากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” (ระบำตารีกีบัส)

6.5 ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำด้วยตนเอง 2 ครั้ง และปฏิบัติท่ารำไปพร้อม ๆ กับเพลง โดยมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป (10 นาที)

6.6 ผู้สอนพุดสรุปสาระสำคัญ และให้ข้อแนะนำเกี่ยวกับการฝึกปฏิบัติต่าง ๆ แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนทบทวนท่ารำได้จากแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ในมือถือของตนเอง

6.7 ผู้สอนให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน โดยบันทึกท่ารำเพลงระบำตารีกีบัส และอัปโหลดคลิปวิดีโอกลุ่มตนเอง ลงในแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติของผู้เรียน

6.8 ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

6.9 ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค” ในการจัดการเรียนรู้

7. สื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

แหล่งเรียนรู้

- หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ดนตรี - นาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

- สื่ออินเทอร์เน็ต

8. การวัดและประเมินผล

พฤติกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ผู้เรียนอธิบายรูปแบบนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีบัสได้ถูกต้อง	การทดสอบ	แบบทดสอบก่อนเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนน ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนปฏิบัติท่ารำของนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้: ระบำตารีกีบัสได้	การประเมินการปฏิบัติ	แบบประเมินทักษะการปฏิบัติท่ารำ	ระดับ 2.5 คะแนน ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
จำแนกความแตกต่างของการแสดงพื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคได้	การทดสอบ	แบบทดสอบหลังเรียน (โดยใช้แอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”)	ระดับ 10 คะแนน ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียนตั้งใจปฏิบัติตามที่ครูสอน	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

9. บันทึกหลังสอน

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวชนาพร กองจินดา)

ผู้สอน

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติทำรำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมือง เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 คาบเรียน ภาคเรียนที่ 1/2566

ชื่อ - นามสกุล ชั้น..... เลขที่

การแสดง ระบำตารีกีปัส

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5 ดีมาก	4 ดี	3 ปานกลาง	2 พอใช้	1 ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของท่ารำ					
2. ความสวยงามของลีลา ท่ารำ					
3. ความพร้อมเพรียงในการรำ					
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง					
5. การสื่ออารมณ์และความรู้สึก					
รวม					

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพของตัวชี้วัด

ระดับคะแนน

- 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- 3.50 – 4.49 คะแนน หมายถึง ดี
- 2.50 – 3.49 คะแนน หมายถึง ปานกลาง
- 1.50 – 2.49 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1.00 – 1.49 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินทักษะปฏิบัติทำรำ วิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

ระดับคุณภาพ					
ประเด็นการประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความถูกต้องของทำรำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกกระบวนการที่กำหนด ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำทำรำจำนวนท่าที่กำหนด และปฏิบัติทำรำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำทำรำจำนวนท่าที่กำหนด และปฏิบัติทำรำได้จบเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำทำรำ 3 - 4 ท่า และ/หรือมีการหยุดปฏิบัติทำรำบางท่าในระหว่างการทำรำ	นักเรียนปฏิบัติทำรำทำรำ 4 ท่าขึ้นไป จากจำนวนท่าที่กำหนด และ/หรือปฏิบัติทำรำไม่จบเพลง
2. ความสวยงามของลีลาทำรำ	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้สวยงาม ชวนชม และมีความเหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการทำรำที่ เหมาะสมกับเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำได้สวยงาม และมีลีลาในการทำรำในบางช่วงของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนปฏิบัติทำรำได้สวยงาม แต่ขาดลีลาในการทำรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถปฏิบัติทำรำได้ และขาดลีลาในการทำรำของเนื้อร้อง / ทำนองเพลง
3. ความพร้อมเพียงในการทำรำ	นักเรียนสามารถรำพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่มสมาชิก และไม่เกิดข้อผิดพลาด	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกลุ่ม 1 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกลุ่ม 2 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในกลุ่ม 3 ครั้ง	นักเรียนขาดความพร้อมเพียงในการทำรำภายในกลุ่ม 4 ครั้ง
4. ความถูกต้องของจังหวะ / ทำนองเพลง	นักเรียนสามารถรำได้ตรงตามจังหวะ / ทำนองเพลง และถูกต้องตามที่กำหนดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเพลง	นักเรียนรำผิด 1 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 1 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 2 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 2 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 3 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 3 ครั้ง	นักเรียนรำผิด 4 จังหวะ / ทำนองเพลง หรือ 4 ครั้ง ขึ้นไป

ระดับคุณภาพ					
ประเด็น การประเมิน	5 (ดีมาก)	4 (ดี)	3 (ปานกลาง)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
5. การติดต่ออารมณ์ และความรู้สึก	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลงได้ อย่างดีมาก แสดงสีหน้า ท่าทาง ได้อย่างดีมาก มีความมั่นใจ ในการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง และแสดงสีหน้าเล็กน้อย มีความมั่นใจในการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลงใน บางช่วง มีการแสดงสีหน้า เล็กน้อย และขาดความมั่นใจ ในบางช่วงของการร้อง	นักเรียนมีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับ ทำนองเพลงหรือเนื้อเพลง แต่ขาดความมั่นใจในการร้อง	นักเรียนไม่มีการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกร่วมไปกับทำนอง เพลงหรือเนื้อเพลงและแสดง ถึงความวิตกกังวล หรือขาด ความมั่นใจในการร้องหรือมอง เพื่อนในกลุ่ม

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน



ภาคผนวก ง

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค

**แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
รายวิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**

คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบเป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก (จำนวน 20 ข้อ)

2. ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. **“การติดเท้า”** เป็นลักษณะของการแสดงพื้นเมืองของภาคใด

ก. ภาคเหนือ	ข. ภาคกลาง
ค. ภาคอีสาน	ง. ภาคใต้
2. **“จงได้รับสรรพมิ่งมงคล นาท่านนา ขอเทวาช่วยฮักสาเทอญ”** จากบทร้องข้างต้น มีความหมายว่าอย่างไร

ก. ขอให้ทุกท่านมีความสุขแข็งแรงปราศจากโรคภัย
ข. ขอให้ทุกท่านร่มเย็นเป็นสุข และ สุขกายสบายใจ
ค. ขอให้ทุกท่านได้รับความโชคดี อำนวยอวยพรให้ปลอดภัย
ง. ขอให้ทุกท่านได้รับสิ่งดี ๆ ที่เป็นมงคล และขอให้เทวดาช่วยปกป้องรักษา
3. ข้อใดจับคู่ภูมิภาคกับการแสดง **ไม่ถูกต้อง**

ก. ภาคเหนือ – ฟ้อนที	ข. ภาคกลาง - รำโทน
ค. ภาคอีสาน - ฟ้อนภูไท	ง. ภาคใต้ – ระบำไก่
4. การแสดงที่มีคำว่า **“ฟ้อน”** เป็นการแสดงที่อยู่ในภาคใด

ก. ภาคเหนือ	ข. ภาคกลาง
ค. ภาคอีสาน	ง. ข้อ ก และข้อ ค ถูกต้อง
5. **“ระบำตารีกีบัส”** เป็นการแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองของใคร

ก. ชนเผ่าม้งภาคเหนือ	ข. ชาวไทยมุสลิมทางภาคใต้
ค. ชาวไทยทรงดำภาคอีสาน	ง. ชาติพันธุ์ของภาคกลาง
6. เพลง **“รุ่งงามกินน้ำอยู่เป็นวง”** มีลักษณะการแสดงสะท้อนในเรื่องใด

ก. ภาวะผู้นำ	ข. ความรักชาติ
ค. การเกี่ยวพาราสีระหว่างหนุ่มสาว	ง. ตัวละครในวรรณคดี นิทานชาดก
7. ข้อใดกล่าว **ไม่ถูกต้อง** เกี่ยวกับนาฏศิลป์พื้นเมือง

ก. สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต	ข. สะท้อนให้เห็นถึงพิธีกรรม ความเชื่อ
ค. สะท้อนให้เห็นถึงการประกอบอาชีพ	ง. ไม่มีข้อใดถูก



ภาคผนวก จ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้
แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”**

คำชี้แจง

ให้พิจารณาประเด็นข้อคำถามต่อไปนี้และให้คะแนน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามระดับความคิดเห็นของท่านในแต่ละหัวข้อจากเกณฑ์การให้คะแนนตามที่ระบุไว้ ดังนี้

ระดับการประเมิน คือ

5	คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด
4	คะแนน	หมายถึง	มาก
3	คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
2	คะแนน	หมายถึง	น้อย
1	คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน (คะแนน)				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการเรียนรู้					
1. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติท่ารำได้มากขึ้น					
2. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนรู้ได้ง่าย และสะดวกต่อการทบทวนบทเรียน					
3. การเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนทราบผลคะแนนได้อย่างรวดเร็ว					
4. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในเวลา / นอกเวลา					
5. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้					
6. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยรวม สนุกสนาน น่าสนใจ					

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน (คะแนน)				
	5	4	3	2	1
ด้านการนำเสนอเนื้อหา					
7. คำสั่ง / คำแนะนำในบทเรียนมีความชัดเจน					
8. เนื้อหาบทเรียนมีความครบถ้วนทั้งด้านความรู้และด้านทักษะการฝึกปฏิบัติ					
9. เนื้อหาด้านความรู้และด้านทักษะการฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสมกับนักเรียน					
10. ลำดับในการนำเสนอเนื้อหาในบทเรียนมีความต่อเนื่อง					
ด้านสื่อแอปพลิเคชัน “นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค”					
11. รูปภาพ กราฟิก วิดีโอ ตัวอักษร และเสียงประกอบมีความเหมาะสม น่าสนใจ					
12. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียน และเข้าใจการปฏิบัติทำร่ำได้มากขึ้น					
13. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟนทำให้นักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติทำร่ำได้ด้วยตนเอง					
14. การเรียนด้วยแอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟนทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา					
15. แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟนเหมาะกับการเรียนนาฏศิลป์ในปัจจุบัน					
รวม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



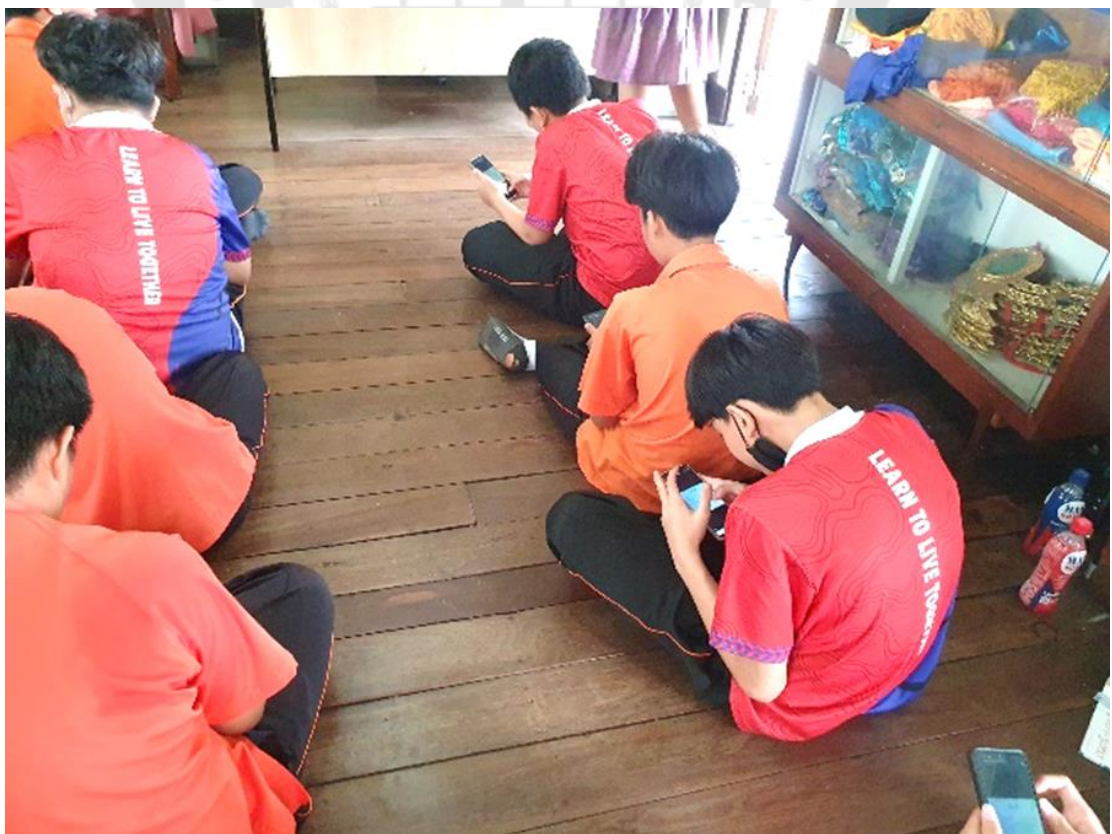
ภาคผนวก จ

รูปภาพการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน
รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร



















ภาคผนวก ช
หนังสือรับรองจริยธรรมของโครงการวิจัย



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 212/2565E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชา นาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน เกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว ชนาพร กองจินตว

สังกัด: คณะศิลปกรรมศาสตร์

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

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤษภาคม 2565 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤษภาคม 2565 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤษภาคม 2565 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 9 พฤษภาคม 2565 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิระกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-212/2565

วันที่ให้การรับรอง : 09/05/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 09/05/2566



MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G212/2565E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ทโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเกษมพิทยา กรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวชนาพร กองจินดา

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาทบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 22 มี.ค. 2566

วันที่ประชุม : 20 เมษายน 2566 การประชุมครั้งที่ : 4/2566

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ :

- โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทันทแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุวิพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-212/2565

วันที่ให้การรับรอง : 10/05/2566

วันหมดอายุใบรับรอง : 09/05/2567



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G212/2565E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันการสอนบนสมาร์ตโฟน รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเกษมพิทยากร กรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวชนาพร กองจินดา

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาทบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 22 มี.ค. 2566

วันที่ประชุม : 20 เมษายน 2566 การประชุมครั้งที่ : 4/2566

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ :

- โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติการดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. หันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-212/2565

วันที่ให้การรับรอง : 10/05/2566

วันหมดอายุใบรับรอง : 09/05/2567

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ชนาพร กองจินดา

