



การพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

DEVELOPMENT OF A COMPETENCY MODEL FOR CREATIVITY
IN LEARNING MANAGEMENT OF DRAMATIC ART TEACHERS

สุรดา ประเสริฐ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF A COMPETENCY MODEL FOR CREATIVITY
IN LEARNING MANAGEMENT OF DRAMATIC ART TEACHERS



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF EDUCATION
(Ed.D. (Arts Education))

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์
ของ
สุรดา ประเสริฐ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาดุริยางค์บัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรรัตน์ จันทพงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กาญจนา ตระกูลวรกุล) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์
ผู้วิจัย	ฐรดา ประเสริฐ
ปริญญา	การศึกษาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรรัตน์ จันทพงษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. กาญจนา ตระกูลวรกุล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อการศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้ และ 2) เพื่อพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน การวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่างคืออาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 72 คนเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินคุณภาพและความเป็นไปได้ของแบบจำลองสมรรถนะ ค่าสถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และการถดถอยพหุคูณแบบปกติ กำหนดความเชื่อมั่นที่ระดับร้อยละ 95 การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ส่วนใหญ่ขาดทักษะด้านเทคโนโลยี และขาดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ 3 รุ่น คือ รุ่นอาจารย์จบใหม่ รุ่นวิชาชีพ และรุ่นผู้เชี่ยวชาญ ในด้านนาฏศิลป์และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะที่มีผลต่อการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มี 3 สมรรถนะ คือ 1) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ 2) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี นาฏศิลป์ มีระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95.6 และสามารถอธิบายผลรวมของค่าการส่งผลกระทบต่อตัวแปรตาม (R^2) เท่ากับร้อยละ 91.9 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน เท่ากับร้อยละ 13.413 และผลการสัมภาษณ์ให้ความเห็นว่าสมรรถนะสมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะการเรียนรู้และนวัตกรรม และสมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง เป็นสมรรถนะพื้นฐานของอาจารย์นาฏศิลป์ ระยะที่ 2 และ ระยะที่ 3 ผลการประเมินการพัฒนาและออกแบบรูปแบบสมรรถนะสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ผ่านกระบวนการกลุ่ม 2 รอบ และผลการประเมินค่าคุณภาพได้ระดับดีเด่น และการประเมินความเป็นไปได้ระดับดีมาก

คำสำคัญ : สมรรถนะการสร้างสรรค์, นวัตกรรมจัดการเรียนรู้, การจัดการเรียนรู้

Title	DEVELOPMENT OF A COMPETENCY MODEL FOR CREATIVITY IN LEARNING MANAGEMENT OF DRAMATIC ART TEACHERS
Author	TARADA PRASERT
Degree	DOCTOR OF EDUCATION
Academic Year	2023
Thesis Advisor	Assistant Professor Sureerat Chenpong
Co Advisor	Dr. Kanjana Trakoonvorakun

The purposes of this research were: 1) To study the environment Problems and competency factors related to the innovative competency model of dance teachers for learning management and 2) To develop a competency model for effective innovation in learning management for dance teachers. These were mixed method research: quantitative and qualitative research. The sample was 72 dance teachers from the Bunditpatanasilpa Institute and College of Dramatic Arts. The tools used to collect data were questionnaires, interviews, and assessments. The descriptive statistics used include frequency distribution, percentage, mean, standard deviation, Pearson correlation and enter multiple regression analysis. Confidence was determined at the level of 95 percent. The research was divided into three phases. The results of this research found that most teachers at Bunditpatanasilpa Institute lack technology skills and there is a lack of knowledge exchange between three generations of dramatic art teachers such as new graduates, professional generation and expert generation in the field of dance and the use of technology for learning management. And the results showed that there were three competencies that affected the development of learning management innovation competencies of dance teachers: 1) The competencies of assessment innovation effectiveness in learning management of dance teachers, and 2) The innovative and creative competencies of the dance teachers. Two factors were a confidence level of 99 %, and 3) The Competency in Information, Media and Technology of the dance teachers. That was a confidence level of 95.6% and can explain the values affecting the dependent variables (R^2) was 91.9% with a standard error of 13.413%. And the other competency factors were the personal competencies, learning management competencies, learning and innovation competencies, knowledge and personal development competencies. Phase 2 and Phase 3: The results of the assessment of the development and design of the competency model for the Development of a competency model for creativity in Learning Management of dramatics Art teachers through 2 rounds of focus group process, and the results of the quality assessment were at an outstanding level and the feasibility assessment was very good.

Keyword : Competency, Innovation, learning management

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจาก อาจารย์ที่ปรึกษาหลักผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรวิทย์ จันทร์พงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.กาญจนา ตระกูลวรกุล ประธานกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ และกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิชัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา ที่ให้ความอนุเคราะห์และเสียสละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษาแนะนำการทำปริญญานิพนธ์ อีกทั้งทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์และรู้ถึงคุณค่าของงานวิจัยที่จะช่วยในการทำงานในด้านศิลปศึกษาเป็นไปอย่างมีคุณค่ามากขึ้น และยังเป็นแบบฉบับของอาจารย์ที่ทุ่มเทให้กับศิษย์และงานวิชาการอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาศิลปศึกษาทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัยในการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุริยางค์บัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ซึ่งทำให้ผู้วิจัยทราบว่าการศึกษาระดับปริญญาเอกของผู้วิจัยนั้นมีได้สิ้นสุดลงเพียงการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลงได้ หากผู้วิจัยได้ซึมซับเอากระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมา ให้กลายเป็นการเรียนรู้ที่ต้องสืบเนื่องต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด และจะนำเอาความรู้นั้นไปยังประโยชน์ให้แก่ผู้อื่นต่อไป

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิพวรรณ นิยมวงศ์ ประธานหลักสูตรคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทัศนัย ชัตติยวงษ์ ประธานหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ซึ่งเป็นผู้มีส่วนร่วมให้คำปรึกษาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานวิจัย เพื่อให้งานวิจัยในครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ท้ายสุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยทุก ๆ ท่าน ที่สนับสนุนและให้กำลังใจที่ดีเยี่ยมตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและทำปริญญานิพนธ์

สุรดา ประเสริฐ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
ขอบเขตของการวิจัย	8
วิธีดำเนินการวิจัย.....	9
สมมุติฐานการวิจัย.....	12
กรอบแนวคิดการวิจัย	12
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และการทบทวนวรรณกรรม.....	17
1. สภาพปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	18
1.1 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569	18
1.2 แผนบริหารและพัฒนาบุคลากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567	20
1.3 การกำหนดสมรรถนะสำหรับข้าราชการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	20

1.4 การวิเคราะห์สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม	21
1.5 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2567	23
2. แนวคิดและทฤษฎี.....	26
2.1 ความหมายของสมรรถนะ	26
2.2 ความหมายสมรรถนะความเป็นครู	27
2.3 องค์ประกอบของสมรรถนะ	28
2.4 สมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด	30
2.5 ทักษะสำคัญสำหรับครูยุค 4.0.....	31
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะของครูตามนโยบายการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษารอบ สมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21	33
2.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครู.....	42
2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครูกับ ความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้.....	44
2.9 สมรรถนะของครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน.....	49
2.10 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับอาจารย์สถาบันอุดมศึกษา	52
2.11 แนวคิดสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency).....	53
2.12 สมรรถนะครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21.....	54
3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ	57
3.1 ความหมายของรูปแบบ	57
3.2 องค์ประกอบของรูปแบบ	58
3.3 ประเภทของรูปแบบ.....	60
3.4 การพัฒนารูปแบบ.....	60
3.5 แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจ.....	62
3.6 แนวคิดการมีส่วนร่วม (Participation)	72

3.7 กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Creative Thinking Process)	74
3.8 ADDIE Model	77
3.9 ASSURE Model.....	79
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	80
4.1 สมรรถนะครูนาฏศิลป์.....	80
4.2 งานวิจัยรูปแบบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู.....	82
4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู	85
4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน	86
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	95
1. รูปแบบการวิจัย	96
2. ขั้นตอนการศึกษา	96
3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	102
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	103
5. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	112
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล	113
7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	115
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณจากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Checklist).....	116
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป.....	116
ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	118

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ผลข้อมูลความสัมพันธ์ของสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ	
จัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะด้านต่าง ๆ 7 สมรรถนะ	134
ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ	138
ตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	138
ตอนที่ 2 สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะของอาจารย์ผู้สอนนักศึกษาในระดับปริญญา	
ตรีหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา.....	141
ส่วนที่ 3 การประเมินรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์	
นาฏศิลป์	153
ส่วนที่ 4 การประเมินและการรับรองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	
ของอาจารย์นาฏศิลป์	162
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	176
สรุปผลการวิจัย.....	177
การอภิปรายผล	185
ข้อเสนอแนะงานวิจัย.....	201
บรรณานุกรม	202
ภาคผนวก.....	211
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	212
ภาคผนวก ข คู่มือรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์	
นาฏศิลป์	216
ภาคผนวก ค การขอจริยธรรมในมนุษย์	265
ภาคผนวก ง แบบสอบถามงานวิจัย แบบสัมภาษณ์งานวิจัย	267
ภาคผนวก จ แบบประเมินค่าเครื่องมือวิจัย (IOC) และเกณฑ์การให้คะแนนระดับความเป็นไป	
ได้ของรูปแบบจำลอง สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT	
- Competency Model ระยะเวลาที่ 3.....	308
ประวัติผู้เขียน.....	369



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 สรุปความสอดคล้องของสมรรถนะครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน กับสมรรถนะหลัก และสมรรถนะประจำสายงาน ดังนี้.....	52
ตาราง 2 วิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบ.....	59
ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	117
ตาราง 4 แสดงผลการศึกษาคำเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้	119
ตาราง 5 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์	126
ตาราง 6 แสดงผลการศึกษาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	129
ตาราง 7 แสดงผลการศึกษาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	132
ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis)	135
ตาราง 9 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะ	136
ตาราง 10 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency)	154

ตาราง 11 ผลการพิจารณาคุณภาพรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	167
ตาราง 12 ผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	171



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	14
ภาพประกอบ 2 กิจกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา	38
ภาพประกอบ 3 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนนาฏศิลป์ .	56
ภาพประกอบ 4 สรุปการวิเคราะห์แนวคิดเชิงทฤษฎีกระบวนการพัฒนาอาจารย์นาฏศิลป์เกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	80
ภาพประกอบ 5 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	98
ภาพประกอบ 6 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์	100
ภาพประกอบ 7 การประเมินคุณภาพรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	101
ภาพประกอบ 8 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์	147
ภาพประกอบ 9 (ร่าง)รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	152
ภาพประกอบ 10 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์	156
ภาพประกอบ 11 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	157
ภาพประกอบ 12 กระบวนการพัฒนาแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	184



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงและการปรับตัวทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีมีผลต่อการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด รวมทั้งการสื่อสารที่มีขยายโครงข่ายอย่างกว้างขวางและไร้ขีดจำกัด ทำให้ทุกประเทศของประชาคมโลกให้ความสำคัญและเร่งการเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับสภาวะการเปลี่ยนแปลงของโลก กลไกสำคัญของการเปลี่ยนแปลงคือการพัฒนาคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ให้มีสมรรถนะพร้อมต่อการรับมือกับกระแสการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่ต้องปรับตัวพร้อมรองรับกับกระแสการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวกระโดดอย่างรุนแรง กลไกการปรับตัวและการพัฒนาที่สำคัญคือการสร้างคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ด้านการศึกษาให้คนไทยมีศักยภาพทางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี โดยแผนการปฏิรูปประเทศและแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 กำหนดให้บทบาทด้านการศึกษาของประเทศไทย ว่าด้วยการปฏิรูปกลไกและระบบการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพมาตรฐาน โดยมีวัตถุประสงค์การยกระดับคุณภาพครูและบุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาศักยภาพในการจัดการสอนตามแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ คือ 1) สมรรถนะหลัก (Core Competency) มีลักษณะเป็นสมรรถนะข้ามวิชาหรือคร่อมวิชาเป็นสมรรถนะที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนได้ในสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้เรียนรู้สาระต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น 2) สมรรถนะเฉพาะ (Specific Competency) เป็นสมรรถนะเฉพาะวิชา / สาขาวิชาที่จำเป็นสำหรับวิชานั้น ๆ ซึ่งสมรรถนะทั้ง 2 ประเภทแต่ละหลักสูตรจะกำหนดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ให้เป็นแบบไต่ระดับตามความสามารถของตน

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา ประกาศแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 ในการประชุมคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษาครั้งที่ 5/2566 เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ประกาศไว้โดยกำหนดให้คุณภาพอาจารย์มี 3 องค์ประกอบ และได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ของอาจารย์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย คือ 2.1 ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ภาพ 2.2 ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2.3 เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.4 วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังได้กำหนดระดับของคุณภาพอาจารย์ผู้สอนให้มีคุณภาพในการจัดการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นำผลประเมินมาใช้ปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และอาจารย์ต้องติดตามความก้าวหน้าของความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ และมีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน อีกทั้งการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับบทบาทของกระทรวงศึกษาธิการซึ่งมีบทบาทการเป็นผู้กำกับดูแลผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ ณ วันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2564 เรื่อง การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษาด้านการส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินการพัฒนาสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลตามกรอบระดับสมรรถนะดิจิทัล (Digital Competency) และการพัฒนาครูให้มีความพร้อมด้านวิชาการและทักษะการจัดการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ รวมทั้งให้วางแผนเส้นทางการเรียนรู้ การประกอบอาชีพ และการดำเนินชีวิตของผู้เรียนได้ตามความสนใจและความถนัดของแต่ละบุคคล ส่งผลต่อการกำหนดสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 เป็นผลให้อาจารย์ผู้สอนวิชาชีพครูหรือศาสตร์หรือหลักสูตรด้านการศึกษามีสมรรถนะการสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ทันต่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสอดคล้องกับการพัฒนาประเทศในยุคดิจิทัล

การจัดการเรียนรู้ในโลกแห่งยุคดิจิทัลและนวัตกรรม อาจารย์/ครูผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับพัฒนาและสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาประเทศ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้มีความสำคัญหลายประการด้วยกัน คือ 1) ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ 2) ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ที่แปลกใหม่ 3) ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาหรือบทเรียนได้เป็นอย่างดีและเรียนรู้ได้เร็วขึ้น 4) ทำให้การจัดการเรียนรู้สนุกและไม่เกิดความเบื่อหน่าย 5) ทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ 6) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน 7) ทำให้เกิดการพัฒนาด้านการศึกษา (กุลิสรา จิตรขญาณิช, 2563, น. 106) ดังนั้น นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และพร้อมที่จะนำมาส่งเสริมสนับสนุนและใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้ดีจำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบได้แก่ 1) หลักสูตร โดยการใช้วิธีการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น และตอบสนองความต้องการของสังคมและประเทศชาติ 2) เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ใหม่ เป็นแนวคิดเทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ในการทดลองใช้และการพิสูจน์ที่น่าเชื่อถือ 3) สื่อการเรียนรู้

คือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จัดทำขึ้นมาใหม่ เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีและเร็วยิ่งขึ้น 4) สื่อเทคโนโลยีคือสื่อที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีจัดทำขึ้นมาใหม่

การวิเคราะห์แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569 (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567) พบว่า สถาบันให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการพัฒนานุเคราะห์ โดยได้กำหนด ยุทธศาสตร์ที่ 3 เพื่อยกระดับศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์นี้มุ่งเน้นการปรับปรุง กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการ จัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การสะท้อนคิด การส่งเสริมให้ผู้เรียนมี ความสามารถในการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และ ความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้ผ่าน ช่องทางที่หลากหลาย รวมไปถึงการเสริมสร้างทักษะทางวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยการ ปรับเปลี่ยนบทบาทของ "ครู" สู่การเป็นครูยุคใหม่ ทำได้โดยเปลี่ยนจาก "ผู้สอน" เป็น "โค้ช" หรือ "ผู้อำนวยการการเรียนรู้" เป็นผู้ที่ทำหน้าที่สร้างแรงบันดาลใจ ชี้แนะวิธีการเรียนรู้และการจัดการ ความรู้ ตลอดจนออกแบบกิจกรรมและนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน อีกทั้งครูยังมีบทบาท เป็นนักวิจัยที่พัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสำเร็จของผู้เรียน ส่วนการปรับปรุงระบบ การผลิตและพัฒนาครูเริ่มตั้งแต่การดึงดูดและคัดเลือกผู้มีศักยภาพสูงเข้าสู่วิชาชีพครู มีระบบ พัฒนาศมรรถนะของครูอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมทั้งด้านค่าตอบแทน เส้นทางอาชีพ การสนับสนุน สื่อการสอน และการสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู รวมถึงการพัฒนาครูผู้เชี่ยวชาญ ให้เป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ โดยวัดผลสัมฤทธิ์จากการพัฒนาผู้เรียนโดยตรง ทั้งนี้การ เพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับและทุกประเภท โดยมุ่งเน้นการปฏิรูป ระบบการประเมินผลเพื่อวัดทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 มากกว่าการวัดระดับความรู้ แต่เพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังมีการวิจัยและใช้เทคโนโลยีในการสร้างและจัดการความรู้ในการ จัดการเรียนการสอน เพื่อให้การพัฒนาสมรรถนะ ทักษะ และความสามารถของอาจารย์/ครูผู้สอน สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

จากการวิเคราะห์สาระสำคัญดังกล่าวข้างต้น ระดับสังคมโลก การปรับตัวระดับประเทศ สู่แผนพัฒนาประเทศและกำลังคน รวมถึงสถาบันการศึกษาที่ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้ สอดคล้องกับความต้องการและการเปลี่ยนแปลงของสังคม ดังที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้เก็บ รวบรวมข้อมูลจากนโยบายการพัฒนาประเทศตามโมเดลไทยแลนด์ 4.0 สู่การปฏิรูปการศึกษา ศตวรรษที่ 21 พบว่ามีเหตุผลสำคัญหลายประเด็นคือ 1) การเป็นสังคมเทคโนโลยีและการสื่อสาร ยุคดิจิทัลในสังคมโลกไร้ขอบเขตจำกัด 2) การปฏิรูปประเทศด้วยการยกระดับสมรรถนะคนด้าน

เทคโนโลยีและนวัตกรรม 3) การปฏิรูปการศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาองค์ความรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้านสมรรถนะเชิงเทคโนโลยีสร้างสรรค์นวัตกรรม 4) การพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนมืออาชีพให้มีสมรรถนะเชิงเทคโนโลยีและการสร้างสรรค์นวัตกรรมของแผนการปฏิรูปครูผู้สอนระดับกระทรวงศึกษาธิการ และ 5) การพัฒนาครูผู้สอนระดับองค์กร จากข้อมูลดังกล่าวส่งผลให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้กำหนดแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569 (ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567) โดยปรับบทบาทครูผู้สอนให้มีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นการออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรม จากสาระดังกล่าว 5 ประการ แสดงให้เห็นความชัดเจนในแนวทางการพัฒนาบุคลากรที่มุ่งเน้นสมรรถนะเชิงเทคโนโลยีโดยเน้นสาระด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังนั้น ประเด็นหลักที่มีความจำเป็นด้านการศึกษาที่ต้องมีเครื่องมือและกลไกสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพคือ ความมีสมรรถนะของครูผู้สอนที่ต้องมีทักษะและความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดเชิงนวัตกรรมประกอบกับการใช้เทคโนโลยีในโลกยุคดิจิทัลทันกับความก้าวหน้าของสังคมโลก ทั้งนี้เพื่อให้เกิดนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทั้งนี้จะเป็นผลสะท้อนและมีอิทธิพลต่อผู้เรียนให้มีสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมทันกับสังคมโลกเทคโนโลยียุคดิจิทัล

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาบุคลากรระดับประเทศสู่แนวทางการปฏิบัติระดับองค์กรการศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ แสดงให้เห็นว่าสถาบันให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรโดยกำหนดยุทธศาสตร์และแนวทางปฏิบัติที่มุ่งเน้นให้อาจารย์/ครูผู้สอนมีคุณสมบัติและสมรรถนะที่เหมาะสม รวมถึงทักษะการสอนและการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นการบูรณาการองค์ความรู้และเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเข้าถึงทักษะทางวิชาชีพ และนำไปสู่ความเป็นเลิศในวิชาชีพ อาจารย์/ครูผู้สอนได้อย่างต่อเนื่องและมีวิจรรณญาณ นอกจากนี้ แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569 (ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567) ยังระบุถึงจุดอ่อนที่สำคัญ ได้แก่ อาจารย์/ครูผู้สอนขาดทักษะในการสอนและการสื่อสารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษ รวมถึงการขาดความชัดเจนในแผนพัฒนาบุคลากรในสายอาจารย์ ผู้สอนและสายสนับสนุน สิ่งสำคัญของแผนพัฒนาการพัฒนาศักยภาพระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ระบุเพียงภาพรวมของการพัฒนาบุคลากรตามวิชาชีพครูเท่านั้น และยังไม่ได้ระบุถึงสมรรถนะเฉพาะทางของอาจารย์ผู้สอนโดยเฉพาะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ อันเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความงดงามทางศิลปะจากการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับการใช้เทคนิคต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย ดังนั้น แนวคิดการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ

จัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับการศึกษาค้นคว้าถึงสมรรถนะต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญและจำเป็นสำหรับอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบกับผลการสำรวจปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนานาฏศิลป์ อาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์พบว่า การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีมีผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนนาฏศิลป์ จากกรณีศึกษาในระยะเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2562-2564 จากสถานการณ์ covid 19 ที่ต่อเนื่องยาวนาน และการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนแบบฉบับหลักของการเรียนในห้องเรียนและหรือในสถานประกอบการจึงต้องบริหารจัดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงเป็นแบบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) ในช่วงแรกเป็นผลสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ พบได้จากการสำรวจการชี้แจงของครูผู้สอน ผู้ปกครองและนักเรียน อันเป็นผลจากการปรับตัวไม่ทันกับสถานการณ์ฉุกเฉินและสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ไม่เท่าทันและขาดประสิทธิภาพบางประการในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ อันได้แก่ การใช้ระบบออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีของอาจารย์ผู้สอนและนักเรียนนักศึกษา ความไม่พร้อมของระบบการวัดและการประเมินผล รวมถึงความไม่พร้อมในการสื่อสารและระบบสัญญาณสื่อสาร เป็นต้น อีกประการที่สำคัญคือการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีผลให้ครูผู้สอนถูกลดและบั่นทอนประสิทธิภาพการสร้างผลงานการจัดการเรียนรู้ที่ดี เนื่องจากความกังวลในการสอนแบบออนไลน์ที่เป็นการเริ่มต้นของการสอนในระยะแรกของสถานการณ์ covid 19 แต่ถึงแม้จะผ่านมาระยะหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์จนเป็นความเคยชินกับการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีแล้วก็ตาม อาจารย์ผู้สอนยังตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยียังขาดความรู้อีกมากในการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพได้แก่ การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ การใช้สื่อสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ การสร้างเครือข่ายและสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างสมรรถนะของตนเองด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนี้จากการสอบถามข้อมูลการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ยังพบว่า ครูผู้สอนนาฏศิลป์เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วมีผลต่อการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทำให้เป็นข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ และอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์จึงมีความจำเป็นต้องการเพิ่มสมรรถนะทางเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะทำให้ครูผู้สอนนาฏศิลป์

มีทักษะและความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามความต้องการของผู้เรียนโดยมีอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เป็นแบบอย่างที่ดี

การจัดการเรียนรู้ในศาสตร์สาขาวิชานาฏศิลป์อันเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะทางครูผู้สอนสาขาวิชานาฏศิลป์อันเป็นสาขาวิชาศิลปะประจำชาติ และเป็นศิลปะเชิงปฏิบัติการแสดงด้านศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์มีความจำเป็นต้องใช้สมรรถนะ ความสามารถและทักษะหลายประการ รวมถึงทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีและบูรณาการร่วมกันเพื่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ ตามลักษณะเฉพาะรายวิชาสาขานาฏศิลป์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นรายวิชาที่มีความจำเพาะและมีความจำเป็นต้องถ่ายทอดองค์ความรู้ศิลปะการแสดง โดยการใช้การเคลื่อนไหวของร่างกาย (body language) เชิงศิลปะทางวัฒนธรรมไทยเป็นการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ของความเป็นไทย การศึกษาถึงสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจึงการศึกษาที่เป็นความเฉพาะเจาะจงประเด็นสำคัญที่ทำให้สร้างโอกาสในการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะที่ตรงกับความเป็นอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ อีกทั้งยังเป็นการค้นคว้ารูปแบบของสมรรถนะสำคัญในลักษณะความเป็นอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีความเฉพาะเจาะจงอย่างเป็นเอกลักษณ์ประจำของความเป็นอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์อีกด้วยเช่นกัน

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น อาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์จึงมีความจำเป็นต้องมีรูปแบบสมรรถนะเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ เพื่อสร้างคุณภาพให้กับผู้เรียนในศาสตร์ทางนาฏศิลป์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาถึงรูปแบบสมรรถนะอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เนื่องจากเป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านนาฏศิลป์หนึ่งเดียวตาม พ.ร.บ. ที่มีวิทยาเขตประจำ 5 ภูมิภาคของประเทศไทย มีจำนวน 12 แห่งและคณะศิลปศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 1 แห่ง และเป็นสถาบันเฉพาะทางหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา ที่ผลิตบัณฑิตสาขาวิชาชีพอาจารย์/ครูนาฏศิลป์ ทำให้ครูผู้สอนนาฏศิลป์จำเป็นต้องมีรูปแบบสมรรถนะด้านต่าง ๆ และเป็นรูปแบบสมรรถนะที่สำคัญของอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชานาฏศิลป์ เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในยุคดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนากำลังคนระดับประเทศ ระดับกระทรวงและระดับสถาบันการศึกษาตามแผนพัฒนาบุคลากรอาจารย์/ครูผู้สอน โดยเฉพาะสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผู้ผลิตอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์อันเป็นกำลังคนในศาสตร์สาขาวิชาเฉพาะทางนาฏศิลป์ ดังแนวทางที่ว่าสมรรถนะของอาจารย์/ครูผู้สอนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศชาติ และ

สามารถเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบสมรรถนะเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์สำหรับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และการกำหนดแนวทางการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะให้กับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ ทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในศาสตร์รายวิชานาฏศิลป์

คำถามการวิจัย

1. สภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยเชิงสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนรู้เป็นอย่างไร
2. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่สำคัญและชัดเจนควรเป็นรูปแบบสมรรถนะอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อการศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนรู้
2. เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ดังนี้

1. ได้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ อันเป็นสมรรถนะหลักสำคัญในศตวรรษที่ 21 และเป็นตัวชี้วัดสำคัญสำหรับการเป็นอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีความสามารถด้านการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนนาฏศิลป์
2. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารเพื่อนำไปใช้ประโยชน์และเป็นตัวชี้วัดของการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ที่เปิดสอนนักศึกษาหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาในศตวรรษที่ 21

3. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สามารถใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะและเป็นมาตรฐานตัวชี้วัดรูปแบบสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนสาขาวิชาชีพอื่น ๆ ได้ในศตวรรษที่ 21

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตของประชากร/กลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกโดยกำหนดเป็นสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาจัดตั้งในเขตพื้นที่ 5 ภูมิภาค และจัดการเรียนการสอนประจำแหล่งศิลปวัฒนธรรมที่มีความโดดเด่นแต่ละภูมิภาคในระดับอุดมศึกษาคณะศิลปศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา คือ 1) ภาคเหนือ ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย 2) ภาคกลาง ได้แก่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ศาลายา วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี 3) ภาคตะวันออก ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี 4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด วิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์ วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา 5) ภาคใต้ ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง การวิจัยครั้งนี้จึงคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างคือ

กลุ่มที่ 1 อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา สังกัดสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 13 แห่ง ประชากร จำนวน 72 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ ปัจจัยด้านสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

2.2 ตัวแปรตาม คือ รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์

3. ขอบเขตเชิงพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเฉพาะสถานศึกษาระดับอุดมศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คณะศิลปศึกษา และวิทยาลัยนาฏศิลป์ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา

4. ประเด็นเนื้อหาที่จะทำการวิเคราะห์

การวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นการศึกษาเฉพาะสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องและจำเป็นสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์ โดยใช้ทฤษฎีหลักการออกแบบของ ADDIE Model เป็นแนวทางการวิเคราะห์ และการพัฒนา รูปแบบสมรรถนะต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และศึกษาทฤษฎี ASSURE Model ใช้ประยุกต์เป็นการออกแบบรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ โดยมีกระบวนการศึกษาวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านต่าง ๆ ของอาจารย์และครูผู้สอนได้แก่ สมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะอาจารย์และครูผู้สอน รูปแบบสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา การพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามนโยบายและแนวทางปฏิบัติของหน่วยงานการศึกษาที่กำกับดูแลสถาบันการศึกษา และงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาวิจัยเชิงสำรวจด้านสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษาและรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา ได้แก่ หลักสูตรองค์ความรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ กระบวนการวัดและการประเมินผล กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ คุณภาพนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณด้านความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และการศึกษาเชิงคุณภาพเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ

อาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่และต้องการพัฒนาเพื่อให้เกิดรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 4 ประมวลผลข้อมูล วิเคราะห์และสรุปผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณและ
เชิงคุณภาพด้านสมรรถนะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลลัพธ์สมรรถนะที่สัมพันธ์และส่งผลต่อรูปแบบสมรรถนะการ
สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ นำไปสู่การพัฒนาาร่างรูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 6 ออกแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ
เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยศึกษาจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอที่
ปรึกษาให้คำแนะนำและปรับปรุงแก้ไข เป็นฉบับ(ร่าง)รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอฉบับ(ร่าง)รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ
เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในรูปแบบสนทนากลุ่ม (Focus group)
โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 8 คน ดำเนินการ
พิจารณาความเหมาะสม ให้ความคิดเห็นและคำแนะนำเพื่อการปรับปรุงแก้ไขฉบับ (ร่าง) รูปแบบ
สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 8 ปรับปรุงแก้ไขฉบับ (ร่าง) รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ
จัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน เพื่อนำไปสู่รูปแบบ
สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
(ฉบับปรับปรุง)

ขั้นตอนที่ 9 นำเสนอรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ฉบับปรับปรุง) ผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus
group) ซึ่งเป็นผู้บริหารระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 8 คน

ขั้นตอนที่ 10 สรุปผลลัพธ์รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ
เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และนำเสนอผลงานวิจัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูลประเด็นที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไป และข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ รูปแบบสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 ADDIE Model หลักการออกแบบการพัฒนาเป็นแนวทางออกแบบรูปแบบสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ ASSURE Model หลักการวางแผนและการจัดการอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อการสอนเป็นแนวทางการออกแบบรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.3 การจัดทำ Focus group และการสังเกตการณ์การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2.4 แบบประเมินรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Analysis) โดยผู้วิจัยขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ตรวจสอบข้อมูลและให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้ โดยนำแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และนำมาหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของเนื้อหา พร้อมกับคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา และจุดประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบสอบถามที่มีโครงสร้างและมีความยืดหยุ่นสูง เก็บรวบรวมข้อมูลจากการจดบันทึกข้อมูลและการบันทึกเสียง และสรุปการจัดทำ Focus group และการสังเกตการณ์เกี่ยวกับสมรรถนะต่าง ๆ ได้แก่ สมรรถนะส่วนตัว การเรียนรู้และองค์ความรู้ การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาอาจารย์ เทคโนโลยีสารสนเทศ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะอื่น ๆ เป็นต้น

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 สถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสหสัมพันธ์ (correlation)

5.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ที่มีความยืดหยุ่นสูง (รัตนะ บัวสนธ์, 2558, น. 89-151)

สมมุติฐานการวิจัย

1. รูปแบบสมรรถนะต่าง ๆ ของอาจารย์นาฏศิลป์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะส่วนตัว การเรียนรู้และองค์ความรู้ การจัดการเรียนรู้ การพัฒนาอาจารย์ เทคโนโลยีสารสนเทศ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะอื่น ๆ เป็นต้น ที่มีความสัมพันธ์และมีผลต่อรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์เป็น การพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่มีผลต่อการ เรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาเกี่ยวกับนโยบายการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา พ.ศ. 2564 (ฉบับปรับปรุง) การปฏิรูปการศึกษามุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาและปฏิรูประบบการศึกษาให้มี ประสิทธิภาพ นโยบายการปฏิรูประบบการพัฒนาครู กระทรวงศึกษาธิการ แผนยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ.2560 – 2579) สมรรถนะวิชาชีพครู แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565 - 2569 เพื่อใช้เป็นกรอบทิศทางการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และ แผนบริหาร และพัฒนาบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

การศึกษาแนวความคิดในเรื่อง “สมรรถนะ (Competency)” ของ David C. McClelland (1970) แนวคิดสมรรถนะ ทักษะและบทบาทของครูศตวรรษที่ 21 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 โดยกำหนดคุณลักษณะของครูประกอบด้วย C-teacher (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2545) และการใช้ทฤษฎีหลักการออกแบบของ ADDIE Model เป็นกระบวนการออกแบบรูปแบบ สมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และใช้ ASSURE Model เป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้

และจากการทบทวนวรรณกรรมบทความวิจัยเรื่อง Profile การศึกษาเชิงนวัตกรรม: การสร้างโปรไฟล์ฐานสมรรถนะ วิเคราะห์เบื้องต้นว่า บุคคลผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมมีคุณลักษณะหลัก 4 ประการ 1) ความสามารถในการสร้าง/ปรับปรุง เพื่อปรับปรุง แก้ปัญหา หรือสร้างผลิตภัณฑ์ 2) ความสามารถในการปรับตัวเป็นการตัดสินใจเลือกเชิงกลยุทธ์ 3) ความสามารถในการคิดนอกกรอบหรือสหสาขาวิชาชีพ 4) ความสามารถในการทำงานโดยใช้ กระบวนการ "ลองผิดลองถูก" เป็นนวัตกรรมการสร้างต้นแบบของ Oliveira et al. (2016) Education for Innovation: Construction of A Competency based และวรรณกรรมต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1





ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนา รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

นิยามศัพท์เฉพาะ

อาจารย์นาฏศิลป์ ในงานวิจัยนี้หมายถึง อาจารย์ผู้สอนและรับผิดชอบรายวิชานาฏศิลป์ไทย ทฤษฎีนาฏศิลป์ไทยและปฏิบัตินาฏศิลป์ไทยในระดับปริญญาตรีคณะศิลปศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

รูปแบบสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ ในงานวิจัยนี้หมายถึง รูปแบบสมรรถนะเฉพาะของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยมีองค์ประกอบดังนี้ 1) สมรรถนะเฉพาะส่วนบุคคลด้านแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ และความยืดหยุ่นทางความคิด 2) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ ด้านการออกแบบการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีด้านการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม 4) สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 5) สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองด้านการค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่ การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย 6) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ และ 7) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

การสร้างสรรค สำหรับงานวิจัยนี้หมายถึง การนำองค์ความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ ออกแบบการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย การวัดการประเมินประสิทธิภาพผู้เรียน การเลือกใช้สื่อนวัตกรรม และการสื่อสาร โดยใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ ความคิดใหม่ หรือการหาแนวทางใหม่ หรือการสร้างทัศนคติใหม่ที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการดำเนินงานที่เป็นประโยชน์ต่องานต่อองค์การ และก่อให้เกิดความสำเร็จ

สมรรถนะการสร้างสรรคของอาจารย์นาฏศิลป์ สำหรับงานวิจัยนี้หมายถึง ทักษะและความสามารถเฉพาะของอาจารย์นาฏศิลป์ในการใช้กระบวนการทางความคิดใหม่ โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ ประยุกต์การใช้จากทฤษฎี แนวคิด สิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีต่าง ๆ และสามารถถ่ายทอดทักษะการสร้างสิ่งใหม่ที่มีเอกลักษณ์ของตนเชิงนาฏศิลป์ ได้แก่ การคิดใหม่ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องเพื่อเป็นพลวัตในการทำงาน การเรียนการสอน การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การสร้างรูปแบบการสอนนาฏศิลป์ การสร้างสื่อนวัตกรรม การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อการสอนใหม่ ๆ รวมถึงการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ได้ตามต้องการ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ในงานวิจัยนี้หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ใหม่ หรือกระบวนการใหม่ ซึ่งได้รับการพัฒนาและการออกแบบเพื่อการจัดการเรียนการสอนและการจัดการเรียนรู้เฉพาะรายวิชานาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ รูปแบบหรือกระบวนการสร้างและการใช้สื่อการจัดการเรียนการสอนใหม่ รูปแบบหรือกระบวนการจัดการเรียนการสอนการสร้างสื่อสิ่งประดิษฐ์ใหม่ การสร้างบรรยากาศใหม่สำหรับการจัดการเรียนการสอน และการจัดการเรียนรู้เชิงศิลปะที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้

รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ ในงานวิจัยนี้หมายถึง รูปแบบของพฤติกรรม ทักษะ ความถนัดความเชี่ยวชาญ และความสามารถเฉพาะของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ ในการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ใหม่ กระบวนการใหม่ หรือแนวคิดใหม่ที่มีประโยชน์ที่ดีกว่าเดิม และสามารถนำแนวคิดใหม่ไปถ่ายทอดและปฏิบัติได้เพื่อประโยชน์ต่อผู้มีส่วนร่วมหรือส่วนได้เสียได้อย่างต่อเนื่อง และก่อให้เกิดการพัฒนาอันมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายได้อย่างชัดเจน ได้แก่ พฤติกรรมความเป็นตัวตนหรือส่วนบุคคล ความเชี่ยวชาญและทักษะเฉพาะทางที่จำเป็นต้องมีด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี นวัตกรรม การพัฒนาตนเอง และด้านต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย

รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สำหรับงานวิจัยนี้หมายถึง รูปแบบของพฤติกรรมความเชี่ยวชาญและทักษะที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ด้วยการออกแบบ การสร้างกระบวนการ หรือเทคนิค/สิ่งประดิษฐ์ใหม่อย่างเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนการสอนแก่นักศึกษาอย่างมีผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชาและหลักสูตร โดยมีคุณลักษณะคือ สามารถวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน การวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมาย สามารถเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่ พัฒนาสื่อนวัตกรรม การกำหนดผลสัมฤทธิ์ และการตอบสนองของผู้เรียน และสามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และการทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มุ่งศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะที่มีความจำเป็นและสมรรถนะหลักสำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้ดังแนวคิด ทฤษฎีและการทบทวนวรรณกรรมดังต่อไปนี้

1. สภาพปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.1 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569

1.2 แผนบริหารและพัฒนาบุคลากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

1.3 การกำหนดสมรรถนะสำหรับข้าราชการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.4 การวิเคราะห์สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม

1.5 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2567

2. แนวคิดและทฤษฎี

2.1 ความหมายของสมรรถนะ

2.2 ความหมายของสมรรถนะความเป็นครู

2.3 องค์ประกอบของสมรรถนะ

2.4 สมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด

2.5 ทักษะสำคัญสำหรับครูยุค 4.0

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะของครูตามนโยบายการ ปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา
กรอบสมรรถนะของครูผู้สอนใน ศตวรรษที่ 21 ของกระทรวงศึกษาธิการ และแผนพัฒนาสถาบัน
บัณฑิตพัฒนศิลป์

2.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครู

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครูกับ ความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้

2.9 สมรรถนะครูที่พึงประสงค์

2.10 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับอาจารย์สถาบันอุดมศึกษา

2.11 แนวคิดสมรรถนะเชิงนวัตกรรม

2.12 สมรรถนะครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21

3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ

- 3.1 ความหมายของรูปแบบ
- 3.2 องค์ประกอบของรูปแบบ
- 3.3 ประเภทของรูปแบบ
- 3.4 การพัฒนารูปแบบ
- 3.5 แนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจ
- 3.6 แนวคิดการมีส่วนร่วม
- 3.7 กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์
- 3.8 ADDIE Model
- 3.9 Assure Mode

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องสมรรถนะครูนาฏศิลป์
- 4.2 งานวิจัยรูปแบบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู
- 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู
- 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู

1. สภาพปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สภาพปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีการศึกษา ดังนี้

1.1 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569

แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569 มีหลักปรัชญาที่มุ่งสร้างสรรค์ศาสตร์แห่งศิลป์ โดยผลิตบัณฑิตให้มีความเป็นเลิศทางศิลปะควบคู่กับคุณธรรม เพื่อผดุงรักษาและสืบสานศิลปวัฒนธรรมของชาติ วิสัยทัศน์ของสถาบันคือการเป็นสถาบันต้นแบบด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ที่มีความเป็นเลิศทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพในระดับชาติและนานาชาติ ซึ่งพันธกิจของสถาบันประกอบด้วย 1) จัดการศึกษา ระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพขั้นสูงด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและนานาชาติ 2) สร้างคุณภาพผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรม การสร้างเครือข่ายและเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ 3) ให้บริการวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรมแก่สถานศึกษา ชุมชน สังคม และท้องถิ่น 4) อนุรักษ์สร้างสรรค์ เผยแพร่ และจัดการแสดงด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์

ในระดับชาติและนานาชาติ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ทางชาติ ศาสนา กษัตริย์ และส่งเสริมความเป็นไทย และ 5) พัฒนาระบบบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามหลักธรรมาภิบาล

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินการตามพันธกิจให้บรรลุเป้าหมายในช่วงปี พ.ศ. 2565 - 2569 (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2567, เว็บไซต์) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การพัฒนาหลักสูตรการศึกษาในทุกกระดับให้มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ

2) การเสริมสร้างทักษะการสอน การจัดการเรียนรู้ รวมถึงการใช้ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมให้กับผู้สอน

3) การเตรียมความพร้อมให้นักเรียนและนักศึกษาที่มีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21

4) การสร้างและเผยแพร่ผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ และนวัตกรรมที่มีคุณภาพในระดับชาติและระดับนานาชาติ

5) การทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการให้บริการวิชาการด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่นไปจนถึงระดับนานาชาติ

6) การเป็นผู้นำในการอนุรักษ์ สร้างสรรค์ และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมด้วยความเป็นมืออาชีพ

7) การสร้างระบบบริหารจัดการที่มีความเข้มแข็ง มีประสิทธิภาพ และยึดหลักธรรมาภิบาล

นโยบายการบริหารงานของอธิการบดี (นางนิภา โสภาสัมฤทธิ์) พ.ศ. 2565 - 2568 (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2567, เว็บไซต์) ที่สอดคล้องกับงานวิจัยมีดังนี้

นโยบายที่ 2 พัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา ดังนี้ แผนงานที่ 1 ผลิtbัณฑิตปริญญาตรีให้เป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ในศตวรรษที่ ๒๑ แผนงานที่ 2 ส่งเสริม สนับสนุนให้มีอาจารย์รับผิดชอบหลักสูตรระดับปริญญาตรีตามเกณฑ์แผนงานที่ 3 พัฒนาครู – อาจารย์ ด้านเทคนิคและทักษะการสอนให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

นโยบายที่ 3 พัฒนาเทคโนโลยีและระบบดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ปรากฏตามรายละเอียดดังนี้ แผนงานที่ ๒ พัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศเพื่อการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม (Big Data for Education)

นโยบายที่ 7 การส่งเสริมการทำวิจัย การสร้างนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะบนพื้นฐานความเป็นไทยและเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ ดังนี้แผนงานที่ 1

ส่งเสริมครู – อาจารย์ ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยทางการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมและด้านการเรียนการสอน

นโยบายที่ 9 อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ทักษะศิลป์ และความเป็นไทยสู่ท้องถิ่นระดับชาติ และนานาชาติ ตามรายละเอียดดังนี้ แผนงานที่ 2 สืบสานศิลปวัฒนธรรมด้วยการอนุรักษ์ สร้างสรรค์ เผยแพร่และต่อยอดศิลปวัฒนธรรม แผนงานที่ 3 จัดเก็บองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ ดนตรี คีตศิลป์ และทักษะศิลป์ จากศิลปินแห่งชาติและผู้เชี่ยวชาญ แผนงานที่ 4 ส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันสู่ระดับชาติและนานาชาติ แผนงานที่ 5 พัฒนาสถาบันฯ เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมที่สามารถสืบค้นองค์ความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด

1.2 แผนบริหารและพัฒนาบุคลากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

องค์ประกอบในการวางแผนการจัดการและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรบุคคล โดยกำหนดจุดเด่นเฉพาะตัวเป็นแนวทางในวงการศิลปะ มีลักษณะเฉพาะของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ การรักษา ต่อยอด งานศิลปะ มีเป้าหมายมุ่งเน้นการเรียนรู้ ส่งเสริม รักษา สืบทอด ต่อยอด และประชาสัมพันธ์มรดกทางวัฒนธรรม โดยมีแนวทางดำเนินการ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ ๑ ยกระดับคุณภาพการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ทุกช่วงวัย กลยุทธ์ที่ ๒ ยกระดับความเชี่ยวชาญทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพของบุคลากรทางการศึกษา ในการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม กลยุทธ์ที่ ๓ เสริมสร้างความสามารถ และทักษะของผู้เรียนให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน

ยุทธศาสตร์ที่ ๒ ส่งเสริมการสร้างผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ นวัตกรรม การสร้างเครือข่าย และการเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาคุณภาพของผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ และนวัตกรรม กลยุทธ์ที่ ๒ สนับสนุนการสร้างพันธมิตรและเครือข่าย ในการระดมทุน เผยแพร่ หรือสร้างสรรค์ผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในระดับชาติ และนานาชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ ๔ การอนุรักษ์ สร้างสรรค์ เผยแพร่ และจัดแสดงด้านศิลปวัฒนธรรม อย่างมืออาชีพ กลยุทธ์ที่ ๑ พัฒนาสู่การเป็นศูนย์กลางความร่วมมือในด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทักษะศิลป์ ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

1.3 การกำหนดสมรรถนะสำหรับข้าราชการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

นอกจากนี้ แผนบริหารและพัฒนาบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้กำหนดสมรรถนะสำหรับข้าราชการสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประเภทสายการสอน ตำแหน่งครูและตำแหน่งอาจารย์ ซึ่งประกอบด้วย ครูผู้ช่วย ครู อาจารย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์และ รองศาสตราจารย์

ซึ่งมีสมรรถนะหลัก คือ 1) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ 2) บริการที่ดี 3) การส่งเสริมความเชี่ยวชาญในงานอาชีพ 4) การยึดมั่นในความถูกต้องชอบธรรม และจริยธรรม 5) การทำงานเป็นทีม สมรรถนะตามลักษณะงาน 1) สนับสนุนให้ผู้อื่นพัฒนาศักยภาพหรือสุขภาวะทั้งทางปัญญา ร่างกาย จิตใจที่ดี 2) สาธิตหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติตน เพื่อพัฒนาศักยภาพ สุขภาวะหรือทัศนคติที่ดีอย่างยั่งยืน 3) ส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ หรือประสบการณ์เพื่อให้ผู้อื่นมีโอกาสดำเนินการและเรียนรู้วิธีการพัฒนาศักยภาพหรือเสริมสร้างสุขภาวะหรือทัศนคติที่ดีอย่างยั่งยืน 4) ติดตามผลการพัฒนาของผู้อื่น รวมทั้งให้คำติชมที่จะส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง 5) ค้นคว้า สร้างสรรค์ วิธีการใหม่ ๆ ในการพัฒนาศักยภาพ สุขภาวะหรือทัศนคติที่ดี ซึ่งตรงกับปัญหาหรือความต้องการที่แท้จริงของผู้อื่น

1.4 การวิเคราะห์สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม

การวิเคราะห์สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จากแผนพัฒนาบุคลากร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 เฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยซึ่งมีดังนี้

1) สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมภายใน (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2557, น. 25-28)

1.1) จุดแข็ง (Strength) ข้อที่ 1) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิในด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ข้อที่ 2) มีการกำหนดวิสัยทัศน์ที่เน้นการเป็นต้นแบบในด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ข้อที่ 3) ครูและอาจารย์ที่มีทักษะและความเชี่ยวชาญในการสอนศิลปวัฒนธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ข้อที่ 5) มีกลยุทธ์พัฒนาเพื่อเป็นศูนย์กลางความร่วมมือในด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ที่ระดับชาติและนานาชาติ ข้อที่ 6) ครูและอาจารย์ที่มีทักษะ ความเชี่ยวชาญ และศักยภาพในการจัดเก็บความรู้และสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปวัฒนธรรม ข้อที่ 10) ครูและอาจารย์ที่มีความรักและความศรัทธาในองค์กร และทำหน้าที่เป็นตัวผลักดันค่านิยมองค์กรเพื่อเป็นต้นแบบในด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ ข้อที่ 11) บุคลากรในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่มีค่านิยมองค์กรร่วมกันและมีความตระหนักที่ดีในทัศนศิลป์ ข้อที่ 12) มีระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการบริหารจัดการการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพตั้งแต่การรับสมัครนักศึกษาจนถึงสำเร็จการศึกษา

1.2) จุดอ่อน (Weakness) ข้อที่ 7) ครูและอาจารย์ที่ขาดทักษะในการสอน และการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษ ข้อที่ 11) ขาดระบบสร้าง

ขวัญใจที่สนับสนุนและเสริมแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ข้อที่ 17) ขาดความตระหนักในการปฏิบัติตามนโยบายของระบบสารสนเทศในการปฏิบัติงาน

2) สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมภายนอก

2.1) โอกาส (Opportunity) ข้อที่ 4) นโยบายการสนับสนุนการสร้างพลังสร้างสรรค์หรือ Soft Power ของประเทศส่งผลให้เกิดความร่วมมือทางด้านศิลปวัฒนธรรม ข้อที่ 5) ยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปีได้มีการกำหนดระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มที่เน้นทักษะดิจิทัล ซึ่งทำให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้รับการจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาระบบและผู้ใช้งานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ข้อที่ 11) เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีความก้าวหน้าและทันสมัยที่สนับสนุนการเรียนการสอนและการบริหารจัดการที่หลากหลายรูปแบบ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานและการส่งเสริมการเรียนรู้ ข้อที่ 13) วัฒนธรรมและประเพณีของสังคมไทยช่วยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงและสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีความหลากหลายมากขึ้น

2.2) อุปสรรค (Threat) ข้อที่ 11) ระบบเทคโนโลยีปัจจุบันมีผลกระทบต่อภาระเมตาดิสิทท์และทรัพยากรด้านปัญญาในงานวิจัยและงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์สถานการณ์และสภาพแวดล้อมของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยกำหนดกลยุทธ์ ดังนี้

กลยุทธ์ SO ข้อที่ 1) พัฒนาครู อาจารย์ และบุคลากรในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษ เพื่อปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุด ข้อที่ 2) ส่งเสริมให้ครู อาจารย์ และบุคลากรนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการศึกษเข้าสู่การปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ

กลยุทธ์ WO ข้อที่ 1) ส่งเสริมให้ครู อาจารย์ และบุคลากรนำเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการศึกษเข้าสู่การปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2567

การศึกษาแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประจำปีงบประมาณ 2567 (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2567, เว็บไซต์) แสดงให้เห็นว่าสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ดำเนินงานสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี โดยมุ่งเน้นยุทธศาสตร์ที่ 3 ซึ่งเกี่ยวกับการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยมีเป้าหมายสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอาจารย์และบุคลากร ดังนี้

ยุทธศาสตร์ที่ 3 มุ่งเน้นการส่งเสริมและเพิ่มขีดความสามารถของบุคลากรอย่างครอบคลุม โดยมีวัตถุประสงค์ในการยกระดับและพัฒนาประชาชนทุกกลุ่มและทุกวัยให้เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีศักยภาพและประสิทธิผล พร้อมทั้งจะผลักดันความก้าวหน้าของประเทศได้อย่างเต็มกำลัง ซึ่ง "ประชาชนไทยในอนาคตจำเป็นต้องมีความพร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา มีการเติบโตที่สมบูรณ์ในทุกด้าน และมีสุขภาพที่แข็งแรงในทุกช่วงอายุ มีจิตอาสา รับผิดชอบต่อสังคมและเพื่อนมนุษย์ ประหยัด อดทน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีระเบียบวินัย ยึดมั่นในคุณธรรม และเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ มีแนวคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีนิสัยรักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอตลอดชีวิต" แนวทางที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินงานของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้แก่

ข้อที่ 2) การพัฒนาศักยภาพของบุคคลในทุกช่วงชีวิต โดยเฉพาะในช่วงวัยเรียนและวัยรุ่น เป็นการปลูกฝังคุณธรรม ความมีวินัย และทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วยทักษะการคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การสร้างภูมิคุ้มกันต่อปัญหาและอาชญากรรมต่าง ๆ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความยืดหยุ่นทางความคิด และทักษะด้านภาษา ศิลปะ และการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ยังเน้นการพัฒนาทักษะที่เชื่อมโยงกับโลกการทำงานและทักษะอาชีพที่ตอบสนองต่อความต้องการของประเทศ รวมทั้งทักษะชีวิตที่ช่วยให้สามารถอยู่ร่วมและทำงานในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อที่ 3) การปรับปรุงระบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับอุดมศึกษาอย่างเป็นระบบ มุ่งเน้นการใช้ฐานความรู้และการคิดแบบสหวิทยาการ เช่น ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และการตั้งคำถาม การเข้าใจและใช้เทคโนโลยี การคิดเชิงแก้ปัญหา ทักษะและความรู้ทางศิลปะ รวมถึงการพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติ

การสะท้อนความคิดและทบทวน เพื่อสร้างผู้เรียนที่สามารถกำกับการเรียนรู้ของตนเอง หล่อหลอมทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการสร้างรายได้หลายช่องทาง รวมทั้งการเรียนรู้ด้านวิชาชีพและทักษะชีวิต

ข้อที่ 4) การเปลี่ยนบทบาทของ "ครู" ให้เป็นผู้สอนยุคสมัยใหม่ โดยเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้" มาเป็น "ผู้ฝึกสอน" หรือ "ผู้จัดการการเรียนรู้" ที่มีภารกิจในการสร้างแรงบันดาลใจ ชี้แนะวิธีการเรียนรู้และการจัดการองค์ความรู้ สร้างสรรค์กิจกรรมและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาสำหรับนักเรียน ตลอดจนการเป็นนักค้นคว้าเพื่อพัฒนาระบบการเรียนการสอนเพื่อความสำเร็จของผู้เรียน นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงระบบการสร้างและพัฒนาครูตั้งแต่การชักชวนและคัดเลือกผู้ที่มีศักยภาพสูงให้เข้ามาเป็นครูที่มีคุณภาพ รวมไปถึงการพัฒนาความสามารถและทักษะของครูอย่างสม่ำเสมอ ครอบคลุมทั้งคำตอบแทน ความก้าวหน้าในอาชีพ การสนับสนุนอุปกรณ์การสอน และการสร้างเครือข่ายเพื่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู ตลอดจนการพัฒนาครูที่มีความชำนาญด้านการสอนให้มาเป็นผู้ผลิตครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ โดยประเมินผลการพัฒนาครูจากผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนโดยตรง

ข้อที่ 8) การวางรากฐานสำหรับระบบการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล การคัดกรองและจัดการองค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีควบคู่ไปกับคุณค่าของครู พร้อมกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงทรัพยากรและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีการเรียนรู้สมัยใหม่ในการพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่

สรุปได้ว่าการศึกษาถึงสภาพปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า

1. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีความจำเป็นต้องมีอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีคุณสมบัติเป็นผู้มีองค์ความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะที่เป็นสมรรถนะเฉพาะทางศาสตร์นาฏศิลป์ และกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีสมรรถนะหลักที่เป็นอัตลักษณ์ในความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน คือ การมุ่งผลสัมฤทธิ์ การสั่งสมความเชี่ยวชาญในงานอาชีพทางศิลปวัฒนธรรม และการทำงานเป็นทีม พบได้จากการศึกษาข้อมูลประวัติและความเป็นมาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ วิสัยทัศน์ พันธกิจ และยุทธศาสตร์การพัฒนาศาสนาบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งถูกกำหนดเป็นสถาบันผลิตบัณฑิตเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ เพื่อสืบสาน อนุรักษ์ความเป็นเอกลักษณ์ในความเป็นอารยธรรมและวัฒนธรรมความเจริญอันดั่งงามของชาติได้แก่ การแสดงศิลปนาฏศิลป์ไทย เป็นต้น

2. อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำเป็นต้องมีคุณสมบัติและสมรรถนะการสร้างสรรค์ผลงานด้านนวัตกรรม เพื่อการนำไปถ่ายทอดให้กับผู้เรียนตามพันธกิจการผลิตบัณฑิต ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติการสร้างคนที่มีคุณภาพด้านศิลปวัฒนธรรม และถูกกำหนดหน้าที่ในฐานะเป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา คือ การสร้างคุณภาพผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรม การสร้างเครือข่ายและ เผยแพร่ผลงานในระดับชาติ และระดับนานาชาติ รวมถึงมีหน้าที่อนุรักษ์ สร้างสรรค์ เผยแพร่ และจัดการแสดงด้านศิลปวัฒนธรรม อย่างเป็นมืออาชีพ

3. อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต้องมีคุณสมบัติทางสมรรถนะการพัฒนาศักยภาพตนเองสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้วยการค้นคว้า สร้างสรรค์วิธีการใหม่ ๆ เพื่อการนำไปถ่ายทอดองค์ความรู้แก่ผู้เรียนด้านศิลปวัฒนธรรมไทยเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยและสากล ตามความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

4. อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต้องมีคุณสมบัติทางสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมในศาสตร์นาฏศิลป์เพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ให้เป็นไปตามนโยบายและกลยุทธ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ซึ่งระบุถึง การเปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่ ที่มีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่กระตุ้น สร้างแรงบันดาลใจ แนะนำวิธีเรียนรู้และวิธีจัดระเบียบการสร้างความรู้ ออกแบบกิจกรรมและสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน และมีบทบาทเป็นนักวิจัยพัฒนาระบบการเรียนรู้เพื่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

5. อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต้องมีคุณสมบัติทางสมรรถนะด้านเทคโนโลยีและภาษา เนื่องจากการศึกษาวิจัยได้พบว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์กำหนดนโยบายและกลยุทธ์การพัฒนาอาจารย์ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในภายนอกที่พบจุดอ่อนของบุคลากรและอาจารย์คือ การขาดทักษะด้านเทคโนโลยีและภาษา

การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์เจาะลึกอย่างไม่เป็นทางการ ใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง และมีคำถามเลือกตอบจากข้อมูลทั่วไป การศึกษาวิเคราะห์ส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งหน่วยการศึกษา (Unit of study) คือ กลุ่มประชากรตัวอย่างระดับกลุ่มผู้บริหารจำนวน 13 คน ประกอบด้วยอธิการบดี จำนวน 1 ท่าน รองอธิการบดีจำนวน 1 ท่าน คณบดี จำนวน 1 ท่าน ผู้อำนวยการ จำนวน 5 ท่าน หัวหน้าภาค จำนวน 5 ท่าน ซึ่งผลการศึกษสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

ข้อมูลทั่วไปสำหรับกลุ่มผู้บริหาร

1. เพศ จากการวิเคราะห์ผู้บริหารสถาบันพบว่า เป็นเพศหญิง จำนวน 9 ราย ร้อยละ 69.23 และชายจำนวน 4 ราย หรือร้อยละ 30.77
2. อายุ จากการวิเคราะห์ พบว่าอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีอายุน้อยกว่า 31 ปี จำนวน 1 ราย หรือร้อยละ 7.69 และอายุระหว่าง 51-60 ปี จำนวน 12 ราย หรือร้อยละ 92.31
3. วุฒิมัธยมศึกษา พบว่า ปริญญาตรี จำนวน 1 ราย หรือร้อยละ 7.69 ปริญญาโทจำนวน 1 ราย หรือร้อยละ 7.69 ปริญญาเอก จำนวน 11 ราย หรือร้อยละ 84.61
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี พบว่า ระยะเวลาการสอน 3 - 5 ปี จำนวน 1 ราย หรือร้อยละ 7.69 และ ระยะเวลาการสอนมากกว่า 10 ปี จำนวน 12 ราย หรือร้อยละ 92.31

2. แนวคิดและทฤษฎี

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ดังนี้

2.1 ความหมายของสมรรถนะ

คำว่า สมรรถนะ มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Competency มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

McClelland (1975, p. 32) ได้ให้ความหมายของสมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะที่ซ่อนอยู่ภายในตัวบุคคล ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะเป็นตัวผลักดันให้บุคคลสามารถสร้างผลการปฏิบัติงานในงานที่ตนรับผิดชอบให้สูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพรทิพย์ แข็งขัน (2551, น. 3) สรุปความหมายของสมรรถนะไว้ว่า สมรรถนะ หมายถึง คุณลักษณะเฉพาะตัวที่ช่วยให้บุคคลสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหนือกว่ามาตรฐานที่กำหนด และมีผลการปฏิบัติงานที่โดดเด่นกว่าผู้อื่น อีกนัยหนึ่ง สมรรถนะหมายถึงพฤติกรรมในการทำงานที่เป็นผลมาจากการผสมผสานความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอื่นๆ ส่งผลให้บุคคลนั้นสามารถสร้างผลงานที่เป็นเลิศเมื่อเทียบกับเพื่อนร่วมงานในองค์กรเดียวกัน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2562, น. 9) ได้สรุปความหมายของสมรรถนะไว้ว่า เป็น ความสามารถของบุคคลในระดับที่สามารถปฏิบัติงานใดงานหนึ่งได้สำเร็จ โดยใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ/คุณลักษณะที่ตนมีอยู่ ทั้งนี้สมรรถนะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถของบุคคลในการนำ ความรู้ ทักษะและคุณลักษณะเฉพาะของตน มาประยุกต์ใช้ใน

งาน หรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จน ประสบความสำเร็จ สมรรถนะจึงเป็นผลรวมของความรู้ ทักษะ เจตคติ หรือคุณลักษณะที่ทำให้บุคคล ประสบความสำเร็จในการทำงาน การแก้ปัญหา และการดำรงชีวิต

จากการศึกษาความหมายสมรรถนะ สรุปได้ว่า สมรรถนะหรือความสามารถหมายถึง ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลที่แสดงออกทางคุณลักษณะเชิงพฤติกรรมโดยใช้ความรู้ ทักษะ ทศนคติ และเทคนิควิธี ให้สัมพันธ์กับผลงานของตำแหน่งงานนั้น ๆ สามารถปฏิบัติงานใดงานหนึ่ง ได้สำเร็จ

2.2 ความหมายสมรรถนะความเป็นครู

ความสามารถของครู (ID-Plan) คือคุณสมบัติพื้นฐานของบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพหรือเป็นไปตามเกณฑ์ เช่น การมีผลงานที่โดดเด่นในงานหรือ สถานการณ์นั้น ๆ

ความสามารถของครูและบุคลากรทางการศึกษา (Teachers and personals competency) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากการรวมกันของความรู้ (Knowledge), ทักษะ (Skill), คุณลักษณะ (Character), ทศนคติ (Attitude), และแรงจูงใจ (Motivation) ของบุคคล ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จในการปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ สมรรถนะประกอบด้วยสิ่งที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1. ความรู้ (Knowledge) 2. ทักษะ (Skills) 3. คุณลักษณะส่วนบุคคล (Attributes)

สุรางคนา เลี่ยมเพชรรัตน์ และคณะ (2554, น. 7) ได้กำหนดความหมายของ สมรรถนะทางวิชาชีพของครูว่า สมรรถนะทางวิชาชีพครูหมายถึง คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน เป็นครู ซึ่งทำให้สามารถปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ แรงจูงใจ ทศนคติ และลักษณะอื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานของครูตาม มาตรฐานทางวิชาชีพ

นุชรรัตน์ ประสิทธิศิลป์ชัย (2555, น. 21) ได้รวบรวมความหมายของสมรรถนะทาง วิชาชีพครูไว้ว่า สมรรถนะทางวิชาชีพครูหมายถึง ลักษณะทางพฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอื่น ๆ ของบุคคลที่ปฏิบัติหน้าที่หลักในการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จในการทำงาน

สุริยรัตน์ อารักษ์สกุล (2561, น. 11) ได้อธิบายความหมายของสมรรถนะทางวิชาชีพครู ว่าเป็นลักษณะของบุคคลที่มีความรู้ ทักษะ และลักษณะที่เป็นตัวตนของครูที่ดี มีความสามารถในการ นำการเรียนการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนด้วยวิธีที่หลากหลาย เพื่อให้ นักเรียน พัฒนาเป็นบุคคลที่มีคุณธรรม มีความรู้ และเป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของสังคมทุกระดับ

บุญฤดี อุดมผล (2563, น. 161) ได้สรุปความหมายของสมรรถนะทางวิชาชีพครูว่าเป็นลักษณะของบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ และลักษณะที่เฉพาะและจำเป็นสำหรับการประกอบวิชาชีพครู มีความสามารถในการจัดการเรียนการสอนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้ได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ

จากความหมายของสมรรถนะทางวิชาชีพครูสามารถบ่งบอกถึงลักษณะที่ครูต้องมี เช่น ความรู้ ทักษะ และลักษณะอื่น ๆ ที่เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ครูสามารถปฏิบัติหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 องค์ประกอบของสมรรถนะ

นักการศึกษาได้อธิบายถึงองค์ประกอบของสมรรถนะที่มีความสอดคล้องกัน ดังนี้

David C. McClelland แห่งมหาวิทยาลัย Harvard ประเทศสหรัฐอเมริกาได้อธิบายแนวคิด เกี่ยวกับสมรรถนะในลักษณะของการมองคนในภาพรวม ทั้งสิ่งที่ปรากฏเห็นและสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายในตัว บุคคล โดยแบ่งองค์ประกอบของสมรรถนะเป็น 5 ส่วน (กลัณญ์ เพชรภรณ์) ดังนี้

1. ทักษะ (Skills) ความสามารถที่บุคคลได้พัฒนาจนเกิดความชำนาญผ่าน การฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ตัวอย่างเช่น ความเชี่ยวชาญของทันตแพทย์ในการรักษาฟันโดยไม่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดหรือความรู้สึกไม่สบายแก่ผู้ป่วย
2. ความรู้ (Knowledge) ชุดข้อมูลที่บุคคลสั่งสมในสาขาใดสาขาหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น ความสามารถในการใช้ภาษาที่สอง หรือความเข้าใจในหลักการควบคุมค่าใช้จ่าย
3. มโนทัศน์ของตน (Self-Concept) คือ การรับรู้และความเข้าใจที่บุคคลมีต่อตัวเอง รวมถึงความเชื่อ ค่านิยม และมุมมองส่วนตัวที่สะท้อนภาพตัวตนในใจ ตัวอย่างเช่น ผู้ที่มองตนเองในแง่บวกมักจะเชื่อว่าตนมีศักยภาพในการจัดการกับอุปสรรคต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. อุปนิสัย (Traits) คือ รูปแบบพฤติกรรมที่ฝังรากลึกและแสดงออกอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงตัวตนของบุคคลนั้น ๆ ได้ ยกตัวอย่างเช่น บางคนอาจได้รับการยอมรับว่าเป็นที่พึ่งพาได้และมีความน่าเชื่อถือ ในขณะที่บางคนอาจมีคุณลักษณะโดดเด่นในการเป็นผู้นำกลุ่ม
5. แรงจูงใจหรือแรงขับภายใน (Motive) คือ พลังที่กระตุ้นให้เกิดการกระทำ เพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ บุคคลที่มีความทะเยอทะยานสูง มักจะทุ่มเทอย่างเต็มที่เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง พร้อมทั้งไม่หยุดนิ่งที่จะพัฒนาวิธีการทำงานของตนเองอยู่เสมอ

อาภรณ์ ภูวพิทยพันธุ์ (2548, น.23) ได้แบ่งองค์ประกอบของสมรรถนะออกเป็น 3 มุมมอง ได้แก่

1. มุมมองด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งที่สั่งสมมาจากการศึกษาในสถาบันการศึกษา การฝึกอบรม การสัมมนา หรือ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง รวมทั้งข้อมูลข่าวสารที่ได้จากการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์จากผู้รู้ในสาขาวิชาชีพเดียวกัน

2. มุมมองด้านทักษะ (Skills) หมายถึง สิ่งที่จะต้องพัฒนาและฝึกฝนให้เกิดขึ้นโดยจะต้องใช้ระยะเวลาเพื่อฝึกปฏิบัติให้เกิดทักษะนั้นขึ้นมา ทักษะถูกแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่

1) ทักษะการบริหารจัดการ (Management Skills) หมายถึง ทักษะในการบริหารควบคุมงาน ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับระบบความคิด และการจัดการในการบริหารให้มีประสิทธิภาพ

2) ทักษะด้านเทคนิคเฉพาะงาน (Technical Skills) หมายถึง ทักษะที่จำเป็นในการทำงานตามสายงานหรือกลุ่มงานที่แตกต่างกันไป

3. คุณลักษณะส่วนบุคคล (Attributes) หมายถึง ความคิด เจตคติ ความรู้สึก ทศนคติ แรงจูงใจ ความต้องการส่วนบุคคล

สถาบันดำรงราชานุภาพ สำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย (2553) องค์ประกอบสมรรถนะมีอยู่ 3 ส่วนดังนี้

1. ลักษณะของบุคคล (Personal Characteristics) หมายถึง ลักษณะนิสัย ทศนคติและ แรงจูงใจ ซึ่งลักษณะดังกล่าวจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การแสดงออกของบุคคลคนนั้น

2. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง การแสดงออกของ บุคคลที่เป็นทั้งแง่บวก และแง่ลบ โดยเฉพาะใน ส่วนขององค์ที่ต้องการให้บุคลากรแสดงออกใน แ่บวก และสร้างสรรค์

3. ผลสัมฤทธิ์ (Performance) หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการกระทำ ถ้าพิจารณาในแง่มุมของการ จัดการบุคลากรจะพบว่าผลสัมฤทธิ์หมายถึง ผลสำเร็จของการปฏิบัติงาน เช่น การบริการที่ยอดเยี่ยม

จากการศึกษาองค์ประกอบของสมรรถนะ สรุปได้ว่า องค์ประกอบของสมรรถนะที่มีความคิดเห็นสอดคล้องกัน ได้แก่ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคลส่วนที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างออกเป็นในเรื่องของพฤติกรรม และผลสัมฤทธิ์

2.4 สมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด

สมรรถนะครู ประกอบด้วย สมรรถนะหลักและสมรรถนะประจำสายงานดังนี้

2.4.1 สมรรถนะหลัก (Core Competency) ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ คือ

- 1) ความมุ่งมั่นเพื่อความสำเร็จในการทำงาน (Working Achievement Motivation) หมายถึง การทุ่มเทปฏิบัติหน้าที่อย่างมีคุณภาพและครบถ้วน พร้อมทั้งมีความคิดสร้างสรรค์วางแผน ตั้งเป้าหมาย ติดตามและประเมินผล รวมถึงพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานอย่างต่อเนื่อง
- 2) การให้บริการที่ดี (Service Mind) หมายถึง แสดงออกถึงความตั้งใจและกระตือรือร้นในการให้บริการ มุ่งมั่นปรับปรุงระบบบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) การพัฒนาตนเอง (Self-Development) หมายถึง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ทั้งการแสวงหาความรู้ใหม่ แลกเปลี่ยนความรู้ทางวิชาการและวิชาชีพ ตลอดจนสร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและงานอยู่เสมอ
- 4) การทำงานเป็นทีม (Team Work) หมายถึง การส่งเสริมความร่วมมือ การสนับสนุน และการให้กำลังใจเพื่อนร่วมงาน ปรับตัวเข้ากับทีม สลับบทบาทผู้นำ-ผู้ตามอย่างเหมาะสม สร้างและรักษาสัมพันธภาพในทีม เพื่อบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาร่วมกัน
- 5) จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู (Teacher's Ethics and Integrity) หมายถึง การยึดมั่นในหลักจริยธรรมและค่านิยมที่ถูกต้อง ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการสอนและการดำเนินชีวิต สร้างความศรัทธาและความเคารพต่อวิชาชีพครู

2.4.2. สมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) หมายถึง ความสามารถที่บุคคลที่ปฏิบัติงานต้องการพัฒนาและบรรลุเป้าหมายตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ โดยประกอบด้วย 6 ส่วนสำคัญ คือ

- 1) การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ (Curriculum and Learning Management) หมายถึง ความสามารถในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร รวมถึงการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครอบคลุมถึงการวางแผนการสอนอย่างเป็นระบบที่ตอบสนองความต้องการของนักเรียน การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ ตลอดจนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งหมดนี้เพื่อเสริมสร้างทักษะและความรู้ของผู้เรียนให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดและบรรลุผลการเรียนรู้ที่พึงประสงค์
- 2) การพัฒนาผู้เรียน (Student Development) หมายถึง การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม การพัฒนาทักษะชีวิต การส่งเสริมสุขภาพทั้งกายและจิตใจ การเสริมความ

ภูมิใจในเกี่ยวกับความเป็นไทยและการเป็นประชาธิปไตย และการจัดระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน เพื่อให้พัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

3) การบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) หมายถึง การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นและสนับสนุนการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ การจัดทำข้อมูลสารสนเทศและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับชั้นเรียนหรือวิชานั้น ๆ การนำเสนอข้อมูลและคำแนะนำเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นสุข และการรักษาความปลอดภัยของผู้เรียนในชั้นเรียน

4) การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน (Analysis & Synthesis & Classroom Research) หมายถึง ความสามารถในการตีความข้อมูล สกัดสรรคสิ่งที่สำคัญออกมาเพื่อวิเคราะห์อย่างละเอียด รวบรวมข้อมูล เรียบเรียงข้อมูลให้มีระเบียบและสรุปผลอย่างมีระบบ เพื่อนำไปใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งการวิเคราะห์โครงสร้างหรือการดำเนินการในทั้งหมดขององค์กรและการแก้ไขปัญหาเพื่อพัฒนางานอย่างเป็นระบบ

5) ภาวะผู้นำครู (Teacher Leadership) หมายถึง ลักษณะและพฤติกรรมของครูที่บ่งบอกถึงความเชื่อมโยงทางบุคคลและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและนอกห้องเรียน โดยไม่ต้องการการมอบอำนาจจากผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งเป็นการสร้างพลังที่ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ

6) การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ (Relationship & Collaborative – Building for Learning Management) หมายถึง วิธีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษากับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก ได้แก่ ผู้ปกครอง ชุมชน และองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการศึกษา กระบวนการนี้เน้นการสื่อสาร การประสานงาน และการสร้างความสัมพันธ์อันดี เพื่อระดมทรัพยากรและความช่วยเหลือที่จะสนับสนุนการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างยั่งยืน (เลิศชาย ปานมุข, 2565)

2.5 ทักษะสำคัญสำหรับครูยุค 4.0

คุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับครูในยุค 4.0 คือ C-Teacher ในช่วงเวลาที่เทคโนโลยีและการสื่อสารเฟื่องฟู อีกทั้งข้อมูลข่าวสารมีความหลากหลายและแพร่หลาย ครูจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะสำคัญที่เหมาะสมกับยุคสมัย ซึ่งเรียกว่า C-Teacher (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, 2557, น.15-18) ซึ่งได้แก่

2.5.1 Content คือ ครูจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในวิชาที่ตนสอน เนื่องจากหากครูขาดความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่กำลังถ่ายทอด ย่อมเป็นไปได้ที่จะทำให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2.5.2. Computer (ICT) Integration ครูจำเป็นต้องมีความชำนาญในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน เพราะการจัดกิจกรรมที่ใช้เทคโนโลยีสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี หากมีการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รอบคอบและมีประสิทธิภาพ ก็จะช่วยพัฒนาทักษะที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5.3. Constructionist ครูจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดกิจกรรมที่สร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน ระหว่างนักเรียนกับครู และระหว่างครูในโรงเรียนเดียวกันหรือต่างโรงเรียน นอกจากนี้ ยังต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันการศึกษาและระหว่างสถาบันการศึกษากับชุมชน ทั้งนี้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ให้บริการตรงแก่นักเรียน

2.5.4. Connectivity ครูจำเป็นต้องมีความสามารถในการจัดกิจกรรมที่สร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน ระหว่างนักเรียนกับครู และระหว่างครูในโรงเรียนเดียวกันหรือต่างโรงเรียน นอกจากนี้ ยังต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันการศึกษาและระหว่างสถาบันการศึกษากับชุมชน ทั้งนี้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ให้บริการตรงแก่นักเรียน

2.5.5. Collaboration ครูมีหน้าที่สำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ทั้งระหว่างนักเรียนด้วยกันเอง และระหว่างนักเรียนกับครู โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่ม การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และการแบ่งปันมุมมองและข้อมูลซึ่งกันและกัน กระบวนการเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการประกอบอาชีพและการดำเนินชีวิตของนักเรียน

2.5.6. Communication ครูต้องมีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นการอธิบาย การใช้กรณีตัวอย่าง การคัดเลือกและนำเสนอสื่อการสอน ตลอดจนการสร้างบรรยากาศที่เกื้อหนุนต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อส่งต่อความรู้ให้แก่ นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นำไปสู่ความเข้าใจและการบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

2.5.7. Creativity ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องออกแบบวิธีการสอนที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ พร้อมทั้งจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียน

ได้เรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ บทบาทของครูต้องไม่จำกัดอยู่เพียงแค่การถ่ายทอดความรู้โดยตรงเท่านั้น

2.5.8. Caring ผู้สอนในบทบาท ควรมีมุทิตาจิตต่อผู้เรียนโดยการแสดงความรักและความห่วงใยอย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยสร้างความเชื่อใจให้ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี มันส่งผลให้เกิดสภาพการเรียนรู้ที่ผ่อนคลาย ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสภาพที่จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุด

ในยุค 4.0 การศึกษาทักษะสำคัญสำหรับครูและอาจารย์ได้กลายเป็น C-Teacher ซึ่งหมายถึงผู้สอนที่มีความรู้เชี่ยวชาญในสาขาที่สอน มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ กระตุ้นผู้เรียนให้สร้างผลงานด้วยตนเอง และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเน้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และเพื่อให้ผู้เรียนเพลิดเพลินกับการเรียนรู้

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะของครูตามนโยบายการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา กรอบสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21

2.6.1 ที่มาและความสำคัญของทักษะในศตวรรษที่ 21 โลกปัจจุบันกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนผ่านทางสังคมในศตวรรษที่ 21 ความสามารถที่จำเป็นสำหรับยุคนี้มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตและการทำงานภายใต้ระบบสังคมและเศรษฐกิจสมัยใหม่ นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความสำคัญและอภิปรายเกี่ยวกับสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์ (2556, น.13) ได้สรุปประเด็นสำคัญว่า งานวิจัยทางการศึกษาสมัยใหม่มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ความสามารถและองค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการเป็นประชากรและการประกอบอาชีพในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญจากศตวรรษที่ 20 ทักษะบางอย่างยังคงมีความสำคัญอย่างยิ่งย่น กล่าวคือ มีความจำเป็นในทุกยุคสมัย โดยเฉพาะในศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะ 4 Cs ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Creativity) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) และการร่วมมือกัน (Collaboration) อย่างไรก็ตาม ทักษะเหล่านี้ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบในยุคดิจิทัล และทวีความสำคัญจนกลายเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องมี มากกว่าเพียงควรมี ในขณะเดียวกัน ทักษะบางประการถือเป็นชุดทักษะใหม่ที่มีความจำเป็นในบริบทของศตวรรษนี้ เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies: ICTs) ซึ่งส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อรูปแบบความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม สามารถสรุปได้ว่ามีเหตุผลสำคัญ 3 ประการที่ทำให้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน

ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบเศรษฐกิจ การเพิ่มขึ้นของการพึ่งพาอาศัยกันในระดับโลก และการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์การเรียนรู้

เคน เคย์ (Kay K, 2012 อ้างถึงใน วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอชิป จิตฤกษ์, 2556, น.40- 43) ได้สรุปความสำคัญว่า ทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญในการเตรียมนักเรียนให้มีความสามารถในการคิด เรียนรู้ ปฏิบัติงาน แก้ไขปัญหา ติดต่อสื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดชีวิต โดยมีเหตุผลสนับสนุน 3 ประการ ได้แก่ ประการแรก ทักษะเหล่านี้มักไม่ได้ถูกบรรจุในหลักสูตรหรือการประเมินผล บางคนอาจพัฒนาทักษะเหล่านี้โดยไม่ได้ตั้งใจผ่านชีวิตประจำวันหรือประสบการณ์การทำงาน ประการที่สอง ทักษะดังกล่าวมีความจำเป็นสำหรับนักเรียนทุกคน เนื่องจากองค์กรต่าง ๆ มีการปรับโครงสร้างการบริหารให้แบนราบลง เพิ่มการใช้เทคโนโลยี สร้างระบบงานที่ยืดหยุ่น และกระจายความรับผิดชอบให้แก่พนักงานระดับปฏิบัติการมากขึ้น ประการที่สาม ผู้ที่เพิ่งเริ่มทำงานมักถูกคาดหวังว่าจะสามารถใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้ ซึ่งรวมถึงทักษะใหม่ ๆ หลายประการ เช่น ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ภาวะผู้นำ และการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม

วรางคณา ทองนพคุณ (2556, น. 8-9) ในบทความเรื่อง "ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ความท้าทายในอนาคต" (21st Century Skills: The Challenges Ahead) ได้สรุปประเด็นสำคัญว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการวางกรอบยุทธศาสตร์สำหรับการจัดการศึกษา โดยมีการร่วมมือกันพัฒนารูปแบบและแนวทางปฏิบัติเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับยุคสมัย โดยให้ความสำคัญกับความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน ทั้งนี้ ได้อ้างอิงถึงรูปแบบ (Model) ที่พัฒนาขึ้นโดยเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership For 21st Century Skills) หรือที่รู้จักกันในนามย่อว่า เครือข่าย P21

นันทวัน จันทร์กลิน (2557, น.20) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การแก้ปัญหาและแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนบ้านเนินมะปราง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก พบว่า 1. ปัญหาการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21: โรงเรียนเนินมะปราง ในภาพรวมอยู่ในระดับน้อยด้านที่มีค่าเฉลี่ยของปัญหาสูงสุดได้แก่ด้านทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีมีปัญหาสูงสุดรองลงมาได้แก่ปัญหาทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม และปัญหาด้านทักษะชีวิตและการทำงานโดยมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2. ผลการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 2.1. ด้านทักษะชีวิตและการทำงาน แนวทางการบริหาร

จัดการคุณภาพ ผู้บริหารและคณะครูควรร่วมประชุมเพื่อที่จะศึกษา ข้อบกพร่องวิธีการดำเนินงาน เพื่อลำดับความสำคัญของปัญหาที่จะแก้ไขก่อนหลัง และทำความเข้าใจปัญหาร่วมกันวางแผนการดำเนินงาน ด้วยการจัดอันดับความสำคัญของปัญหากำหนดวิธีการที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหา นำเอาผลที่ได้มาวิเคราะห์หามีการประเมินผลของการจัดกิจกรรมว่ามีการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้หรือไม่ ร่วมกันจัดทำมาตรฐาน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้นไปอีกและสังเคราะห์รูปแบบ การดำเนินงานใหม่ที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินงานในปีการศึกษาต่อไป 2.2 ด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพ ผู้บริหารและคณะครูร่วมกันคัดเลือกและกำหนดปัญหาที่จะดำเนินการนำมาลำดับปัญหาที่จะทำก่อนหลังได้ ร่วมกันทำความเข้าใจปัญหา และปรับปรุงไปในทางเดียวกัน ร่วมกันในการวางแผนการดำเนินงาน ความสำคัญของปัญหาที่จะแก้ไขก่อนหลัง และนำเอาผลที่ได้มาวิเคราะห์หามีการประเมินผลของการจัดกิจกรรมว่ามีการดำเนินงานตามแผนที่วางไว้หรือไม่ ร่วมกันจัดทำมาตรฐาน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติคือให้ดียิ่งขึ้นไปอีกและสังเคราะห์รูปแบบ การดำเนินการใหม่ที่เหมาะสม สำหรับการดำเนินการในปีการศึกษาต่อไป 2.3 ด้านทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี แนวทางการบริหารจัดการคุณภาพ ผู้บริหารควรส่งเสริมการสร้างบรรยากาศของการทำงานมีความเป็นกันเอง มีความกระตือรือร้น และสร้างสรรค์ส่งเสริมความไว้วางใจกันในการทำงานมีการมอบหมายงานอย่างชัดเจน สมาชิกแต่ละคนเข้าใจและปฏิบัติตามบทบาทของตนและเรียนรู้เข้าใจในบทบาทของผู้อื่นในทีม และส่งเสริมวิธีการทำงานของบุคลากรภายในสถานศึกษา และบุคลากรที่เกี่ยวข้องภายนอก ผู้บริหารต้องมีส่วนร่วมในการประเมินผลการทำงาน ของทีมและผู้บริหารต้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาทีมงานให้เข้มแข็ง

กล่าวโดยสรุปได้ว่า แนวคิดของทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังกล่าวข้างต้นพบว่า มีทักษะที่สำคัญ ได้แก่ ทักษะ 4C คือ ความคิดสร้างสรรค์(Creativity) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร(Communication) และการทำงานเป็นทีม นวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำ การเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม องค์ความรู้ และทักษะเพื่อใช้ในการดำรงชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดในประเด็น ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม ไปใช้ในการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรณ์นวัตกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นานุกศิลป์

จากการประชุมวิชาการคุรุสภา “ครูยุคใหม่ สร้างเด็กไทย 4.0 (สำนักงานเลขาธิการ คุรุสภา, 2560) การเตรียมการเพื่อการรองรับโลกอนาคต ระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับระบบ การจัดการศึกษาให้ทันกับความต้องการจำเป็นของสังคม โดยเน้นที่การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถ

สร้างนวัตกรรม (Innovation) สร้างผลงาน และการสร้างทักษะส่วนบุคคล (Soft skills) ประการที่สอง การปฏิรูประบบ การผลิตครู การพัฒนาครูให้มีสมรรถนะการสอนการถ่ายทอดองค์ความรู้ และการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามลำดับความต้องการ ตั้งแต่หน่วยงานถึงระดับประเทศ

จากมุมมอง ดร.ไพฑูรย์ สินลารัตน์ เกี่ยวกับครูไทยในยุคศตวรรษที่ 21 (ราณี จินสุทธิ และหทัยพร จินสุทธิ, 2564, น. 18-21) ได้ให้ความคิดเห็นที่สอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศและกล่าวว่าคุณลักษณะสำคัญ 7 ประการของครูในศตวรรษที่ 21 คือ 1) การสร้างและบูรณาการความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ 2) การมีความคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูจะต้องสอนให้เด็กมีทักษะกระบวนการคิด โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ 3) การมีวิสัยทัศน์และตกลึกทางความคิดเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน ครูจะต้องเป็นคนมีวิสัยทัศน์เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตกลึกทางความคิดได้ด้วยตัวเอง และมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน 4) ครูต้องรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ มีทักษะใหม่ ๆ พร้อมทั้งชี้แนะข้อดีข้อเสียให้ผู้เรียนได้ 5) การมีทักษะการสอนเด็กให้เติบโตเต็มศักยภาพและสร้างผลงานใหม่ ๆ ครูจะต้องส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กตามวัยและให้เด็กพัฒนาอย่างเต็มที่ตามศักยภาพของเด็กและเน้นให้เด็กเปลี่ยนจากเป็นผู้รับ กลายเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ 6) ต้องเข้มแข็งในจรรยาบรรณคุณธรรม จริยธรรม มีแนวทางในการปฏิบัติตนต่อตนเองและสังคมที่เหมาะสม 7) มีบทบาทนำด้านการสอนและวิชาชีพ พัฒนาคุณภาพของโรงเรียนและในวิชาชีพพร้อมกับผู้บริหารมากขึ้น

ตามความเห็นของ ดร.วิจิตรา สุริยกุล ณ อยุธยา ผู้อำนวยการกองวิชาการ พิพิธภัณฑ์เทคโนโลยีสารสนเทศ องค์การพิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) กล่าวว่า การจัดรูปแบบการเรียนการสอนของครูต้องเปลี่ยนไปจากเดิม โดยการเรียนรู้และกิจกรรมควรมีความหลากหลาย ครูจึงต้องตื่นตัว และแสวงหาสื่อจากสถานที่ต่าง ๆ มาจัดสอนให้กับนักเรียน เพื่อสร้างห้องเรียนที่เปิดกว้าง และสามารถสร้างแรงบันดาลใจหรือจุดประกายความคิดให้กับนักเรียนได้ (สัญญา สดประเสริฐ, 2561, น. 2-7)

ดังนั้นการกำหนดหรือพัฒนาเรื่องสมรรถนะของบุคคลของหน่วยงานตามแนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะของครูตามนโยบายการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษารอบสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้มีความสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จะต้องศึกษายุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา และแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปี 2565-2569 ดังนี้

2.6.2 ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580) เป็นแผนยุทธศาสตร์ระดับชาติฉบับแรกของประเทศไทยที่จัดทำขึ้นตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย โดยมีเป้าหมายในการนำไปปฏิบัติเพื่อให้ประเทศไทยบรรลุวิสัยทัศน์ที่ว่า "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" ภายในกรอบเวลาที่กำหนด โดยมุ่งหวังให้เกิดความผาสุกแก่ประชาชนชาวไทยทุกคน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาศักยภาพและคุณภาพของประชากรไทยในทุกช่วงวัยยังคงเป็นความท้าทายที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ

เพื่อยกระดับการพัฒนาประเทศไทยให้บรรลุวิสัยทัศน์ "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" และเป้าหมายการพัฒนาประเทศ จำเป็นต้องกำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาระยะยาวที่จะส่งเสริมให้ประเทศไทยมีความมั่นคงในอธิปไตย มีภูมิคุ้มกันต่อการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกประเทศในทุกมิติ ทุกรูปแบบ และทุกระดับ ภาคเศรษฐกิจทั้งเกษตรกรรม อุตสาหกรรม และบริการ ได้รับการยกระดับด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่า พร้อมทั้งพัฒนากลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจใหม่เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการแข่งขัน ยกย่องรายได้ของประชาชนโดยรวม และกระจายผลประโยชน์อย่างเหมาะสม ประชาชนไทยได้รับการพัฒนาให้เป็นคนดี มีความสามารถ มีวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถปรับตัวและใช้เทคโนโลยีใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนเข้าถึงบริการพื้นฐาน ระบบสวัสดิการ และกระบวนการยุติธรรมได้อย่างเท่าเทียม โดยไม่ทิ้งใครไว้เบื้องหลัง

จากการวิเคราะห์ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ พบว่าเป้าหมายหลักคือการพัฒนาบุคคลในทุกมิติและทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี มีความสามารถ และมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยมุ่งหวังให้คนไทยมีความพร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา มีพัฒนาการที่สมบูรณ์และมีสุขภาวะที่ดีตลอดช่วงชีวิต มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มีความประหยัด อดออม มีน้ำใจ มีระเบียบวินัย ยึดมั่นในศีลธรรม และเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ มีแนวคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 มีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม พร้อมทั้งอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต นำไปสู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนักนวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรสมัยใหม่ และอาชีพอื่น ๆ โดยประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับความถนัดของตนเอง

2.6.3 แผนการปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา (ฉบับปรับปรุง)

แผนการปฏิรูประบบการศึกษามุ่งเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพ เพื่อรองรับความหลากหลายของรูปแบบการจัดการศึกษาและตอบสนองต่อการพัฒนาในโลกอนาคต โดยมีเป้าประสงค์ให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน พร้อมด้วยทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต สามารถจัดการปัญหา ปรับตัว สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวินัย ใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และเป็นพลเมืองที่ตระหนักถึงสิทธิและหน้าที่ มีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ รักและภาคภูมิใจในความเป็นไทย แผนนี้ครอบคลุมประเด็นสำคัญต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างโอกาสและความเท่าเทียมทางการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน เพื่อลดความเหลื่อมล้ำ การพัฒนาการเรียนการสอนสู่การเรียนรู้บนฐานสมรรถนะเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 รวมถึงการปฏิรูปกลไกและระบบการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564) โดยมีเป้าหมาย กิจกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษาและกลไกการขับเคลื่อน ดังรูปภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 กิจกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา

ที่มา: คณะกรรมการการปฏิรูปประเทศ

จากสภาพกิจกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา พบว่า แผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษามุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมาย 4 กลุ่ม ประกอบด้วย เด็กและเยาวชน ครู/อาจารย์ หลักสูตรและการเรียนการสอน สถานศึกษาและระบบสนับสนุน โดยเฉพาะในด้านครู อาจารย์ที่สอดคล้องกับงานวิจัยฉบับนี้ มุ่งเน้น กระบวนการคัดเลือกนิสิต นักศึกษาครูที่มีประสิทธิภาพ เทียบตรงและลดความเหลื่อมล้ำ ยกระดับครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้รับการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนการสอนตามแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปี 2565-2569 ดังนี้

2.6.4 แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ปี 2565-2569

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาภายใต้การกำกับดูแลของกระทรวงวัฒนธรรม และมีความเชื่อมโยงกับ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม โดยทำหน้าที่เป็นสถาบันอุดมศึกษาตามกฎหมายกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2564 ในกลุ่มที่เน้นการผลิตบัณฑิตและพัฒนาบุคลากรในสาขาวิชาชีพเฉพาะทาง สถาบันมุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญพิเศษ มีทักษะวิชาชีพระดับสูง หรือมีความรู้เฉพาะด้านตามความต้องการของประเทศในแต่ละสาขา นอกจากนี้ ยังมีบทบาทในการพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรม ตลอดจนการนำทฤษฎีสู่การปฏิบัติ การจัดการศึกษาของสถาบันมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศ รวมถึงการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรม โดยเน้นการเสริมสร้างความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาสมรรถนะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

วิสัยทัศน์ (vision) “เป็นสถาบันต้นแบบด้านนาฏศิลป์ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ที่มีความเป็นเลิศ ด้านวิชาการ วิชาชีพ ในระดับชาติ และนานาชาติ”

พันธกิจ (mission) 1. จัดการศึกษาระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพชั้นสูงด้านนาฏศิลป์ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์และ ทัศนศิลป์ ที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติและนานาชาติ 2. การสร้างคุณภาพผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรม การสร้างเครือข่ายและเผยแพร่ ผลงานในระดับชาติ และระดับนานาชาติ 3. ให้บริการวิชาการ ด้านศิลปวัฒนธรรม แก่สถานศึกษา ชุมชน สังคม และท้องถิ่น 4. อนุรักษ์ สร้างสรรค์ เผยแพร่ และจัดการแสดงด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์และ ทัศนศิลป์ ในระดับชาติและนานาชาติ เพื่อสร้างความตระหนัก รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และส่งเสริม ความเป็นไทย 5. พัฒนาระบบบริหารจัดการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามหลักธรรมาภิบาล

เป้าหมาย (Goals) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีความมุ่งมั่นดำเนินการตามพันธกิจ ให้บรรลุเป้าหมายสู่ความสำเร็จในปี พ.ศ. 2565 - 2569 ดังนี้ 1. หลักสูตรการศึกษาทุกระดับมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับในระดับชาติและระดับนานาชาติ 2. ผู้สอน มีทักษะในการสอน การจัดการเรียนรู้ การใช้ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้าน ศิลปวัฒนธรรม 3. นักเรียน นักศึกษามีสมรรถนะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 4. มีผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมที่มีคุณภาพได้รับการเผยแพร่ในระดับชาติหรือ ระดับนานาชาติ 5. เป็นศูนย์กลางในการให้บริการวิชาการด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ข่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ในระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ 6. มีความเป็นเลิศด้านการอนุรักษ์ สร้างสรรค์ เผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม อย่างเป็นมืออาชีพ 7. มีระบบบริหารจัดการที่เข้มแข็ง มีประสิทธิภาพ และขับเคลื่อนด้วยหลักธรรมาภิบาล 3.4 วัตถุประสงค์ (Objective) เพื่อพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ โดยการจัดการศึกษาและส่งเสริมวิชาการ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพขั้นสูงด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ข่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ทั้งไทย และสากล รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทำการสอนการแสดง การวิจัยและให้บริการทาง วิชาการ ตลอดจนอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริม ทะนุบำรุง และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายของชุมชนในท้องถิ่น และยึดหลักธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการ

ปณิธาน “มุ่งมั่นศึกษา ส่งเสริม อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ เผยแพร่ศิลปะ วัฒนธรรม” รายละเอียดยุทธศาสตร์ เป้าประสงค์ กลยุทธ์ และตัวชี้วัด ภายใต้แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565 – 2569 ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลากร ได้แก่

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติ และระดับนานาชาติ

เป้าประสงค์ เพื่อให้ ครู อาจารย์ ผู้สอน ได้รับการพัฒนาทักษะในการใช้ ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษา ได้รับการพัฒนาให้มีสมรรถนะและทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ตัวชี้วัดเป้าประสงค์ ร้อยละของครู อาจารย์ ผู้สอน ที่ได้รับการพัฒนา ทักษะในการใช้ภาษาและเทคโนโลยี ในการจัดการศึกษา ด้านศิลปวัฒนธรรมที่ผ่านการทดสอบ ตามเกณฑ์ที่สถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์กำหนด (แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2565, น. 26)

จากการศึกษาแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า จุดแข็งของครู อาจารย์ที่มีทักษะ ความเชี่ยวชาญในการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้กับนักเรียน

นักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ จุดอ่อน แผนพัฒนาบุคลากรยังไม่มี ความชัดเจนทั้งสายอาจารย์ และสายสนับสนุน ครูอาจารย์ขาดทักษะในการสอน และสื่อสาร ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้วิจัยได้นำส่วนที่เป็นจุดอ่อนในเรื่องของอาจารย์ขาดทักษะในการสอน และการสื่อสารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นประเด็นการศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์

นอกจากนี้ในการพัฒนาคุณภาพของอาจารย์ โดยคณะกรรมการมาตรฐาน การอุดมศึกษาได้ประกาศ เรื่อง แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพท์ การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 ดังนี้

แนวทางการพัฒนาคุณภาพของอาจารย์ให้มีคุณวุฒิตามมาตรฐานผลลัพท์ ระดับอุดมศึกษา โดยมุ่งส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์พัฒนาตนเองในเรื่องการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ โดยคุณภาพของอาจารย์มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ (ประกาศคณะกรรมการ มาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566) ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ความรู้ ประกอบด้วย ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชาของ ตนและความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ย่อย คือ 1) ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ 2) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุน การเรียนรู้ของผู้เรียน 4) วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับ อย่างสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 3 ค่านิยม (Values) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย คือ 1) คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 2) ธำรงไว้ซึ่ง จรรยาบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

การพัฒนาคุณภาพของอาจารย์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ มีระดับของพฤติกรรม แบ่งเป็น 4 ระดับที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของอาจารย์ด้านการจัดการเรียนการสอน ดังนี้

ระดับที่ 1 ครูที่มีคุณภาพ หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจ ในศาสตร์ของตนและประยุกต์ใช้ได้ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้เบื้องต้น สามารถ ออกแบบกิจกรรม จัดบรรยากาศใช้ทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนและปัจจัย ที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนนำผลประเมินมาใช้ปรับปรุง

พัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เปิดใจรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ขององค์กร

ระดับที่ 2 ครูที่เกื้อกูลเพื่อนร่วมวิชาชีพให้เป็นครูที่มีคุณภาพ หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความประพฤติระดับที่ 1 ที่มีความรู้ลึกในศาสตร์ของตน และติดตาม ความก้าวหน้าของ ความรู้ในศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้ สามารถจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน กำกับดูแลและติดตาม ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ให้ คำปรึกษาชี้แนะแก่เพื่อนอาจารย์ในศาสตร์ได้ และส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติตามจรรยาบรรณ วิชาชีพอาจารย์ภายในองค์กร

ระดับที่ 3 ครูที่สร้างครูที่มีคุณภาพในองค์กร หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความประพฤติระดับที่ 2 ที่เชี่ยวชาญในศาสตร์ของตน ศาสตร์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ข้าม ศาสตร์ นำผลการวิจัยในชั้นเรียนมาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เป็นพี่เลี้ยงและผู้ชี้แนะ ในระดับ องค์กรด้านการจัดการเรียนรู้ และนโยบายด้านจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์

ระดับที่ 4 ครูที่เป็นผู้นำในการพัฒนาวิชาชีพครูในระดับชาติหรือระดับ นานาชาติ หมายถึงอาจารย์ที่เป็นผู้มีความประพฤติระดับที่ 3 ที่เป็นผู้รู้ในศาสตร์ของตน ศาสตร์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ เป็นที่ยอมรับทั้งภายในและภายนอกองค์กร มีส่วนร่วมใน การกำหนด นโยบายและกลยุทธ์ในการพัฒนาองค์ความรู้ และการจัดการเรียนรู้ในระดับชาติและ นานาชาติ และเป็นผู้นำเชิงนโยบายด้านจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์

จากการศึกษายุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากร มนุษย์แผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และประกาศ ของคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา สรุปได้ว่า เป้าหมายในการพัฒนาครู อาจารย์และ บุคลากรทางการศึกษา มีความสอดคล้องกันในเรื่องการพัฒนาครู อาจารย์และบุคลากรทางการ ศึกษาให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารการใช้ภาษาและเทคโนโลยี พัฒนา ทักษะโดยยกระดับครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้รับการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนการ สอนตามแบบหลักสูตรฐานสมรรถนะ

2.7 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครู

2.7.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทฤษฎีการสร้าง ความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญในการ เรียนรู้เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยมีสาระสำคัญที่น่าสนใจดังนี้

แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการสร้างสรรค์ชิ้นงาน มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือศาสตราจารย์ฌีมัวร์ แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ ใจความสำคัญของทฤษฎีนี้คือ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนมีโอกาสดำเนินความคิดและนำไปสู่การสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้ความคิดนั้นมีคุณค่าและเป็นรูปธรรมชัดเจน การสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งจึงเป็นการสร้างความรู้ในตัวเองผู้เรียนไปพร้อมกัน ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นเองนี้จะมีความหมายและคงทนถาวร ไม่ลืมง่าย และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดี นอกจากนี้ ความรู้ที่สร้างขึ้นเองยังเป็นพื้นฐานสำหรับการต่อยอดความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถถ่ายทอดแนวคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดี และความรู้ที่สร้างขึ้นเองนี้จะเป็นฐานในการต่อยอดสู่การสร้างความรู้ใหม่ต่อไปอย่างไม่สิ้นสุด การประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์การเรียนรู้ ผลงานด้วยตนเองรวมทั้งการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนมีโอกาสรสร้างความรู้โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และคอมพิวเตอร์ศึกษา
2. การบูรณาการความรู้ในด้านวิทยาศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ และศิลปศาสตร์ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานและได้พัฒนาโปรแกรม Microsoft Word Robot Design รวมถึงสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์สื่อในการสอน
3. สื่อธรรมชาติและวัสดุแห่งศิลปะส่วนมากสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุในการสร้างความรู้ได้ดี เช่น กระดาษ ดินเหนียว ไม้ โลหะ พลาสติก สบู่ และของเหลือใช้ต่าง ๆ
4. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความเป็นมิตรเป็นกันเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้สึกอบอุ่นปลอดภัยสบายใจ สามารถเชื้อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความสุข
5. ผู้สอนต้องทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนคอยให้คำปรึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน
6. ใช้วิธีการที่หลากหลายในการประเมินผลการเรียนรู้เช่นการประเมินตนเอง การประเมินโดยผู้สอนและเพื่อนการสังเกตการประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงานและจำเป็นต้องมีการประเมินทางด้านผลงาน product และกระบวนการ process

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะความเป็นครู พบว่า นักการศึกษาให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง โดยอาศัยสื่อ เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมจะทำให้

ความคิดนั้นมีคุณค่า นอกจากนี้เชื่อว่าปัญญาที่มีความหลากหลายซึ่งทำให้บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันและสามารถเปลี่ยนแปลงพัฒนาให้พัฒนาขึ้นได้หากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสม

2.8 แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครูกับ ความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้

2.8.1 สมรรถนะความเป็นครู

สมรรถนะครูจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการปฏิบัติงานวิชาชีพครูให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้พัฒนาสมรรถนะและตัวบ่งชี้ของครูไทยโดยแบ่งออกเป็นสมรรถนะหลัก (Core Competency) ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ และสมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ (อริยา คุหา และ หริรักษ์ แก้วกับทอง, 2559. น. 28-30 ดังนี้

1. สมรรถนะหลัก (Core Competency) ได้แก่

สมรรถนะที่ 1 การมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน (Working Achievement Motivation) หมายถึง ความตั้งใจแน่วแน่ในการปฏิบัติหน้าที่ให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องและครบถ้วน พร้อมทั้งมีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ โดยดำเนินการผ่านกระบวนการวางแผน ตั้งเป้าหมาย ตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงาน รวมถึงการพัฒนาและยกระดับประสิทธิภาพอย่างต่อเนื่อง ประสิทธิภาพและผลงานอย่างต่อเนื่องประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ทักษะในการวางแผน กำหนดจุดมุ่งหมาย วิเคราะห์และสังเคราะห์ภาระงาน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความตั้งใจแน่วแน่ในการปฏิบัติหน้าที่ให้มีประสิทธิภาพ ถูกต้อง และครบถ้วนสมบูรณ์

ตัวบ่งชี้ที่ 3 ความสามารถในการตรวจสอบและประเมินผลการดำเนินงาน

ตัวบ่งชี้ที่ 4 ศักยภาพในการปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพการทำงานอย่างต่อเนื่อง

สมรรถนะที่ 2 การบริการที่ดี (Service Mind) หมายถึง ความมุ่งมั่นและความยินดีในการให้บริการ รวมถึงการพัฒนาและยกระดับระบบการบริการให้มีประสิทธิภาพอย่างสม่ำเสมอ โดยมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองความประสงค์ของผู้ใช้บริการ ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความกระตือรือร้นในการให้บริการ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การพัฒนาและยกระดับระบบการบริการให้มีประสิทธิภาพ

สมรรถนะที่ 3 การพัฒนาตนเอง(Self-Development) หมายถึง กระบวนการแสวงหาความรู้ ติดตามความก้าวหน้า และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ใหม่ ๆ ทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ รวมถึงการสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาตนเองและยกระดับคุณภาพงานประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การแสวงหาความรู้และติดตามองค์ความรู้ใหม่ ๆ ในด้านวิชาการและวิชาชีพ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การริเริ่มสร้างสรรค์องค์ความรู้และนวัตกรรมเพื่อพัฒนาองค์กรและวิชาชีพ

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

สมรรถนะที่ 4 การทำงานเป็นทีม (Team Work) หมายถึง การมีส่วนร่วมให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ และเสริมพลังใจแก่เพื่อนร่วมงาน การปรับตัวเข้ากับผู้อื่นหรือกลุ่มทำงาน สามารถแสดงบทบาททั้งการเป็นผู้นำและผู้ตามได้อย่างเหมาะสมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างสมาชิก ตลอดจนเพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาให้ประสบความสำเร็จตามเป้าประสงค์ที่วางไว้ ประกอบด้วย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การมีส่วนร่วม ให้การสนับสนุน และช่วยเหลือเพื่อนร่วมงาน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การให้กำลังใจและสร้างแรงบันดาลใจแก่เพื่อนร่วมงาน

ตัวบ่งชี้ที่ 3 ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับกลุ่มคนหรือสถานการณ์ที่หลากหลาย

ตัวบ่งชี้ที่ 4 ความสามารถในการแสดงบทบาทเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม

ตัวบ่งชี้ที่ 5 การมีส่วนร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนาระบบการศึกษาให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนด

สมรรถนะที่ 5 จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู (Teacher's Ethics and Integrity) หมายถึง การดำรงตนและปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต สอดคล้องกับหลักคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพครู โดยแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เป็นแบบอย่างที่ดีต่อผู้เรียนและสังคม อันนำไปสู่การสร้างเชื่อมั่นและศรัทธาในวิชาชีพครู ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ความผูกพันและความเชื่อมั่นในสายอาชีพ

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความมีระเบียบวินัยและจิตสำนึกรับผิดชอบต่อวิชาชีพ

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การใช้ชีวิตอย่างสมดุลและเหมาะสม

2. ความสามารถเฉพาะทางวิชาชีพ (Functional Competency) ประกอบด้วย 6 สมรรถนะ ดังนี้

สมรรถนะที่ 1 การบริหารหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ (Curriculum and Learning Management) หมายถึง ความสามารถในการออกแบบ พัฒนา และบริหารจัดการ หลักสูตร รวมถึงการวางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกัน โดยยึดหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการใช้และพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษา ตลอดจนการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลสัมฤทธิ์สูงสุด ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การออกแบบและพัฒนาแผนการเรียนการสอนในกลุ่มวิชาที่สอดคล้องกับหลักสูตรมาตรฐานและหลักสูตรท้องถิ่น

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ความรู้ความชำนาญในการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การดำเนินการสอนโดยใช้วิธีการที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ตัวบ่งชี้ที่ 4 การประยุกต์ใช้และพัฒนาอุปกรณ์การสอน นวัตกรรม และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 5 การวัดและประเมินผล เกี่ยวกับการเรียนรู้จากผู้เรียน

สมรรถนะที่ 2 การพัฒนาผู้เรียน (Student Development) หมายถึง ความสามารถในการหล่อหลอมและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม รวมถึงการส่งเสริมทักษะชีวิต สุขภาพทางกายและจิตใจ จิตสำนึกประชาธิปไตย และความภาคภูมิใจในความเป็นไทย นอกจากนี้ยังรวมถึงการจัดระบบดูแลและให้ความช่วยเหลือผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพรอบด้าน ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ดังต่อไปนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การส่งเสริมและปลูกฝังค่านิยมทางคุณธรรมและจริยธรรมแก่นักเรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การเสริมสร้างทักษะการดำเนินชีวิต สุขภาพทางกาย และสุขภาพทางจิตใจให้แก่ผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การสร้างจิตสำนึกประชาธิปไตยและความภาคภูมิใจในความเป็นไทยให้แก่ผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 4 การจัดตั้งระบบการดูแลและให้ความช่วยเหลือนักเรียน
อย่างเป็นระบบ

สมรรถนะที่ 3 การบริหารจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) หมายถึง กระบวนการสร้างและควบคุมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยการจัดการข้อมูลสารสนเทศและเอกสารสำหรับชั้นเรียนหรือรายวิชา รวมถึงการกำกับดูแลชั้นเรียนหรือรายวิชา โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและปลอดภัย ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ดังนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ความสุขและความ
ปลอดภัยของผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 จัดทำข้อมูลสารสนเทศและเอกสารประจำชั้นเรียน /
ประจำวิชา

ตัวบ่งชี้ที่ 3 กำกับดูแลชั้นเรียน / รายวิชา

สมรรถนะที่ 4 การวิเคราะห์สังเคราะห์และการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน (Analysis & Synthesis & Classroom Research) หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจแยกแยะประเด็นเป็นส่วนย่อย รวบรวม และประมวลข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปอย่างเป็นระบบ และนำไปประยุกต์ใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการวิเคราะห์องค์กรหรืองานในภาพรวม และดำเนินการแก้ไขปัญหาเพื่อพัฒนางานอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ต่อไปนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การวิเคราะห์ เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การสังเคราะห์ เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียน

ตัวบ่งชี้ที่ 3 การวิจัย เพื่อนำไปพัฒนาผู้เรียน

สมรรถนะที่ 5 ภาวะผู้นำครู (Teacher Leadership) หมายถึง คุณลักษณะและพฤติกรรมของครูที่แสดงออกถึงความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์และส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาอำนาจของผู้บริหารสถานศึกษา ก่อให้เกิดแรงขับเคลื่อนในการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

สมรรถนะที่ 6 ประกอบด้วยตัวบ่งชี้ ต่อไปนี้

ตัวบ่งชี้ที่ 1 ระดับวุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ที่สอดคล้องกับบทบาท
ของครู (Adult Development)

ตัวบ่งชี้ที่ 2 ทักษะการสื่อสารเชิงบวกและสร้างสรรค์ (Dialogue)

ตัวบ่งชี้ที่ 3 ความสามารถในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Change Agency)

ตัวบ่งชี้ที่ 4 การปฏิบัติงานด้วยการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ (Reflective Practice)

ตัวบ่งชี้ที่ 5 ความมุ่งมั่นในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน (Concern for Improving Pupil Achievement)

สมรรถนะที่ 7 การเสริมสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชน เพื่อการจัดการศึกษา (Relationship & Collaborative-Building for Learning Management) หมายถึง การประสานงาน พัฒนาความสัมพันธ์อันดี และสร้างเครือข่ายกับผู้ปกครอง ชุมชน และองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ดัชนีชี้วัดต่าง ๆ ดังนี้ (การเสริมสร้างศักยภาพและสมรรถนะภาพความเป็นครู, 2565)

ตัวบ่งชี้ที่ 1 การสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อจัดการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้ที่ 2 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อการจัดการเรียนรู้

นอกจากนี้ สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลของครูยุคใหม่ การวัดและประเมินผล เป็นกระบวนการหนึ่งที่สำคัญสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอน เพราะจะทำให้ครูได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนของตนเอง ทบทวนลักษณะของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ครูใช้ว่าได้ผลหรือไม่ได้ผลอย่างไร ครูจะได้ทราบว่ากิจกรรมแต่ละกิจกรรมที่ครูเลือกใช้นั้นมีความเหมาะสมและสามารถพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงไร ครูควรรู้ถึงวิธีการตอบสนองต่อมาตรฐานทั้ง 5 ของการประเมินในห้องเรียนที่มีคุณภาพสูง ประกอบด้วย 1) การกำหนดวัตถุประสงค์การประเมินที่ชัดเจน 2) การทำความเข้าใจความสำคัญของการประเมินที่แตกต่างกันของเป้าหมายความสำเร็จที่สัมพันธ์กัน เช่น รอบรู้ในเนื้อหาความรู้ การพัฒนาความสามารถในการให้เหตุผล การได้รับทักษะการปฏิบัติงาน และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูง 3) การเลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่แตกต่างกันของเป้าหมายความสำเร็จ 4) ตัวอย่างและการรวบรวมผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับผลการดำเนินงานที่มีความเป็นตัวแทน และ 5) หลีกเลี่ยงอคติในการประเมินและการบิดเบือนที่เกิดขึ้นจากปัญหาทางเทคนิคและการปฏิบัติ (ศุภมาส ชุมแก้วและปัญญา วีระวิทยเลิศ. 2564. น.-3)

จากการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะความเป็นครูกับความสัมพันธ์ของการจัดการเรียนรู้พบว่า สมรรถนะครูประกอบด้วยสมรรถนะหลัก 5 สมรรถนะ และสมรรถนะประจำสายงาน 6 สมรรถนะ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการนำไปกำหนดกลยุทธ์ในการพัฒนารูปแบบสมรรถนะครูให้มีศักยภาพเพิ่มขึ้นและเป็นไปตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์ชาติ แผนการปฏิรูปประเทศและแผนการอุดมศึกษา ที่จะให้เกิดขึ้นกับครูนาฏศิลป์ในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเศรษฐกิจ ซึ่งการพัฒนาครูสามารถดำเนินการได้หลายวิธีได้แก่ 1. การพัฒนา ตนเอง เช่น การประชุมวิชาการ ฝึกกอบรมการปฏิบัติงาน การจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน การช่วยเหลือเพื่อนครูด้วยการโค้ช ซึ่ง การทำผลงานทางวิชาการ 2. การพัฒนาโดยองค์กรหรือสถานศึกษา เป็นการพัฒนาศักยภาพของบุคคลอย่างเป็นระบบมีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การศึกษาดูงาน ฝึกอบรม ศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นตามสาขาที่ปฏิบัติงานโดยสนับสนุนทุนการศึกษา ส่งเสริมการเป็นนักวิจัย วิทยากร อย่างต่อเนื่อง

2.9 สมรรถนะของครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน

สมรรถนะของครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน ดังนี้

2.9.1 สมรรถนะด้านความรู้วิชาเฉพาะ การมีความรู้ในเนื้อหาวิชาที่สอนและเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้อง

2.9.2 สมรรถนะด้านการพัฒนาหลักสูตร สามารถวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำหลักสูตรสถานศึกษา นำหลักสูตร ไปใช้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ และสามารถประเมินและปรับปรุงหลักสูตร

2.9.3 สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ผู้เรียน ออกแบบและจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับผู้เรียน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง ให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้

2.9.4 สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผล สามารถเลือกวิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลได้อย่างเหมาะสม ตรงตามสภาพจริง สามารถสร้าง และหาคุณภาพของเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ และนำผล การประเมินไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

2.9.5 สมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสามารถออกแบบและสร้างสื่อในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

2.9.6 สมรรถนะด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน สามารถดำเนินการวิจัยในชั้นเรียน วิจัยเพื่อ สร้างองค์ความรู้ และวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการเรียนการสอน โดยคิดค้น ทดลอง และนำผลการวิจัยไป ใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

2.9.7 สมรรถนะด้านจิตวิทยาและการจัดการชั้นเรียน มีความเข้าใจธรรมชาติ ผู้เรียน สามารถวิเคราะห์ ความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียน จัดทำข้อมูลสารสนเทศประจำชั้นเรียน สามารถกำกับดูแล แก้ปัญหาพฤติกรรมของผู้เรียน และสามารถช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ส่งเสริมความถนัดเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้เต็มตามศักยภาพ

2.9.8 สมรรถนะด้านการใช้ภาษาและการสื่อสาร สามารถใช้ทักษะในการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาไทยเพื่อการสื่อความหมายได้ถูกต้อง ตรงประเด็น สามารถเขียน เอกสารทางวิชาการและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อแสวงหาความรู้หรือสื่อสารได้

2.9.9 สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สามารถวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน ปัญหาการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์จุดอ่อน จุดแข็งของสถานศึกษา สามารถสังเคราะห์หรือจัดทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นระบบเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน สามารถสร้างสรรค์ บูรณาการความรู้ วิธีการสอนหรือสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

2.9.10 สมรรถนะด้านการพัฒนาตนเองและ วิชาชีพ สามารถวิเคราะห์ตนเอง ยอมรับและปรับปรุง พัฒนาการปฏิบัติงานของตนเอง สามารถนำนวัตกรรม มาใช้เพื่อพัฒนางาน และวิชาชีพ สามารถเลือกวิธีพัฒนา ตนเองอย่างเหมาะสม แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมงาน เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้สามารถใช้แหล่งเรียนรู้ที่ หลากหลายเพื่อแสวงหาความรู้ทางวิชาการ อย่างสม่ำเสมอ และเป็นผู้นำทางวิชาการ

2.9.11 สมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีม สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน รับผิดชอบบทบาทหน้าที่ของตน ยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น ปฏิบัติตนตามบทบาทผู้นำหรือผู้ตามได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้างความสัมพันธ์และ ประสานงานกับชุมชน ร่วมมือกับชุมชนในการดำเนินกิจกรรมของสถานศึกษาหรือชุมชน และสามารถจัดบริการทางวิชาการแก่ชุมชน

2.9.12 สมรรถนะด้านคุณธรรม จริยธรรมและ จรรยาบรรณวิชาชีพ มีความรัก เมตตาและปรารถนาดีต่อ ผู้เรียน มีความศรัทธาในวิชาชีพ และปฏิบัติตามจรรยาบรรณของวิชาชีพ ครู มีความอดทนและรับผิดชอบต่อหน้าที่ และปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งทางกาย วาจา และ จิตใจ

จากการศึกษาสมรรถนะของครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน พบว่า มีความสอดคล้องกับ
สมรรถนะหลัก 3 ด้าน และสมรรถนะประจำสายงาน 4 ด้าน ดังนี้



ตาราง 1 สรุปความสอดคล้องของสมรรถนะครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน กับสมรรถนะหลัก และสมรรถนะประจำสายงาน ดังนี้

สมรรถนะของครูที่พึงประสงค์ 12 ด้าน	สมรรถนะหลัก	สมรรถนะประจำสายงาน
1. สมรรถนะด้านความรู้วิชาเฉพาะ		
2. สมรรถนะด้านการพัฒนาหลักสูตร		✓
3. สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียน		✓
4. สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผล		
5. สมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ		
6. สมรรถนะด้านการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน		
7. สมรรถนะด้านจิตวิทยาและการจัดการชั้นเรียน	✓	
8. สมรรถนะด้านการใช้ภาษาและการสื่อสาร		
9. สมรรถนะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์		✓
10. สมรรถนะด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพ	✓	
11. สมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีม	✓	✓
12. สมรรถนะด้านคุณธรรม จริยธรรม		

2.10 สมรรถนะดิจิทัลสำหรับอาจารย์สถาบันอุดมศึกษา

กนก สุขมณี (2566) ได้ศึกษาเรื่องสมรรถนะดิจิทัลสำหรับอาจารย์สถาบันอุดมศึกษา และได้ให้ความหมายของสมรรถนะดิจิทัล คือ เป็นความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่พึงประสงค์เมื่อใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและสื่อดิจิทัลเพื่อปฏิบัติงาน แก้ปัญหา สื่อสาร จัดการสารสนเทศ ประสาน สร้างและแบ่งปันเนื้อหา และสร้างความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล สมรรถนะดิจิทัลของอาจารย์นับว่าเป็นสมรรถนะที่สำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาระบบการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ ๆ รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติ (Office of the Higher Education Commission, 2018) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายสมรรถนะดิจิทัลของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา โดยการสำรวจและสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องในเว็บไซต์ประเภทงานวิจัย บทความทางวิชาการ และวิทยานิพนธ์ พบว่า สมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา ประกอบด้วย 4 มิติหลัก ๆ มีทั้งหมด 11 ข้อย่อย คือ

1) การออกแบบ การนำไปใช้ และการประเมินผลทางการศึกษา แบ่งเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ 1.1) การออกแบบ และการนำนวัตกรรมดิจิทัลไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับการศึกษา 1.2) อำนวยความสะดวกและติดตามการเรียนรู้ และ 1.3) การประเมินและปรับเปลี่ยนทางการศึกษา 2) การส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล แบ่งเป็น 2 ข้อย่อย ได้แก่ 2.1) ความสามารถด้านดิจิทัลสำหรับการใช้ชีวิต การเรียนรู้และการทำงาน และ 2.2) ความสามารถด้านดิจิทัลสำหรับวิชาชีพ หรือแต่ละสาขาวิชาชีพ 3) ความประพฤติด้านวิชาชีพของอาจารย์ แบ่งเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ 3.1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ 3.2) นวัตกรรมกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 3.3) การสื่อสารและความร่วมมือ และ 4) ความสามารถด้านดิจิทัลสำหรับอาจารย์ แบ่งเป็น 3 ข้อย่อย ได้แก่ 4.1) ความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศขั้นพื้นฐาน 4.2 การรู้สารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และการรู้เท่าทันสื่อ และ 4.3) การคิดเชิงคำนวณ

2.11 แนวคิดสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency)

สมรรถนะเชิงนวัตกรรม คือ ความสามารถของบุคคลในการรับรู้ถึงโอกาสสำหรับเปลี่ยนแปลง สามารถนำความคิดใหม่มาพัฒนานวัตกรรมใน สภาพแวดล้อมการทำงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุดภายใต้ ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ตลอดจนสามารถเปรียบเทียบ ปรับปรุง และประยุกต์ระหว่างแนวความคิดเก่าและความคิดใหม่ได้อย่างลงตัว สมรรถนะเชิงนวัตกรรม

การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking) เป็นการสร้างบรรยากาศ สิ่งแวดล้อม และการพัฒนาบุคลากรให้มีความคิดสร้างสรรค์และสร้างนวัตกรรม จนสามารถพัฒนากระบวนการทำงานให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง และต่อยอด เป็นการพัฒนานวัตกรรมทางการบริการ (Service Innovation) ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม Innovative Thinking skill) (นายเอกราช จันทระประดิษฐ์) ประกอบด้วย

1. ความใส่ใจหรือการเอาใจใส่ (Paying Attention) ในสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัว สามารถค้นหาปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา แนวทางป้องกันใหม่ ๆ โดยใช้เครื่องมือ วิธีการ และเทคนิคต่าง ๆ เพื่อ นำมาประกอบในการระดมความคิด ให้เห็นแง่มุมต่าง ๆ ได้ชัดเจนขึ้น

2. การให้ความสำคัญกับคุณลักษณะส่วนบุคคล (Personalizing) เข้าใจผู้รับบริการ การทำความเข้าใจ ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งจะนำไปสู่ความคิดใหม่ ๆ ในการขับเคลื่อนนวัตกรรมขององค์กร

3. การถ่ายทอดจินตนาการ (Imaging) เป็นความสามารถ ในการคิดให้เป็นรูปธรรม หรือคิดเป็นภาพโดยการแสดงข้อมูลด้วยภาพให้เข้าใจได้ง่ายการคิดในลักษณะนี้เป็น เครื่องมือที่ดี ในการอธิบาย การรวบรวมความคิดและการ สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

4. การเล่นอย่างจริงจัง (Serious play) ในบางครั้งการพัฒนานวัตกรรมต้องการแนวคิดที่แหกกฎบางข้อ และสร้างด้วยความสนุกสนาน ผ่านหนทางที่ไม่เป็นไปตามแบบแผน ทั้งจากการสำรวจอย่างอิสระ การทดลองและทำงานให้เหมือนเล่น แต่ผลที่ได้เป็นประโยชน์ที่จริงจัง

5. การร่วมมือในการสืบค้น (Collaborative inquiry) เกิดจากการแบ่งปันความคิดที่กว้างขวางโดยไม่มีอคติซึ่งความร่วมมือด้านการสืบค้นคือ กระบวนการที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

แนวคิดสมรรถนะเชิงนวัตกรรม พบว่า เป็นการผสมผสานระหว่างสมรรถนะและนวัตกรรมซึ่งประกอบด้วย การให้ความสำคัญกับสมรรถนะส่วนบุคคล การถ่ายทอดจินตนาการ การเล่นอย่างจริงจัง และการร่วมมือการสืบค้น เพื่อพัฒนาศักยภาพ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า สมรรถนะที่มีความสำคัญและส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ประกอบด้วย 1. กรอบสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ของกระทรวงศึกษาธิการได้แก่ สมรรถนะหลัก (Core Competency) และสมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) 2. แนวคิดเรื่องสมรรถนะยุค 4.0: C-Teacher ได้แก่ 1) Content 2) Computer (ICT) Integration 3) Constructionist 4) Connectivity 5) Collaboration 6) Communication 7) Creativity 8) Caring 3. แนวคิดสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม (innovation competence) ได้แก่ 1) สมรรถนะส่วนบุคคล 2) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 4) สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 5) สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง 4. องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ 1) ครูผู้สอน 2) ผู้เรียน 3) หลักสูตร 4) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

2.12 สมรรถนะครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21

ทักษะของครูนาฏศิลป์ที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ความสามารถเฉพาะตัว ความเชี่ยวชาญในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะด้านข้อมูลข่าวสาร สื่อ และเทคโนโลยี ความสามารถในการเรียนรู้และสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมถึงความรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เป็นอาทิ โดยแต่ละทักษะหลักเหล่านี้สามารถแยกย่อยออกเป็นองค์ประกอบปลีกย่อยได้อีก ได้แก่

1) สมรรถนะส่วนบุคคลประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ (1.1) แรงขับเคลื่อนความสำเร็จ (1.2) พฤติกรรมเชิงนวัตกรรม (1.3) ความเฉลียวฉลาดทางอารมณ์ (1.4) ทักษะที่ตลาดแรงงานต้องการ ซึ่งรวมถึง การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารทรัพยากรบุคคล การทำงานเป็นทีม การประเมินสถานการณ์และตัดสินใจ การให้บริการ ทักษะการเจรจาต่อรอง และ

ความยืดหยุ่นทางความคิด โดยทักษะเหล่านี้เป็นตัวอย่างของความสามารถที่จำเป็นในตลาดแรงงานปัจจุบัน

2) ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบสำคัญ คือ (2.1) การออกแบบการเรียนรู้ (2.2) การวางแผนการจัดการเรียนรู้ (2.3) การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ (2.4) การพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ และ (2.5) การประเมินผลและการวัดผลของการเรียนรู้

3) ความสามารถด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก (3.1) การเข้าใจข้อมูลสารสนเทศและการวิจารณ์คิดอย่างมีวิจารณญาณในการรับรู้ (3.2) ทักษะในการวิเคราะห์สื่อเพื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อ และ (3.3) ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการวิจัย การจัดการระบบ การประเมินและการสื่อสารข้อมูลผ่านเครือข่ายและโครงข่ายสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

4) ความสามารถด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมมี 5 ด้านหลัก ได้แก่ (4.1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (4.2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (4.3) ทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน (4.4) ความสามารถในการร่วมมือ และ (4.5) ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน

5) ความสามารถด้านความรู้และการพัฒนาตนเองมี 3 ด้านหลัก ได้แก่ (5.1) การค้นคว้าและค้นหาคำรู้ใหม่ (5.2) การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และ (5.3) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย และเน้นการศึกษาที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนของครู ซึ่งมีผลทำให้มีคุณภาพการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับบทบาทของครูในการสอน



ภาพประกอบ 3 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนนาฏศิลป์

ที่มา: รุรดา ประเสริฐ, 2565, น. 141

3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ

ในการศึกษาหลักการ แนวคิดที่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบด้วยหลักการ และแนวคิดดังนี้

3.1 ความหมายของรูปแบบ

มีผู้ให้ความหมายของรูปแบบ ดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2564, น. 220) อธิบายว่า รูปแบบ คือ การแปลงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ซึ่งบุคคลสามารถแสดงออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คำอธิบาย แผนผัง ไดอะแกรม หรือแผนภาพ เพื่อช่วยให้ตนเองและผู้อื่นเข้าใจได้ชัดเจนมากขึ้น รูปแบบจึงเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการค้นหาคำตอบ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ กุลวดี บัวโชติ (2547, น. 3) ที่กล่าวว่า รูปแบบ คือ สิ่งที่ถูกสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบสำคัญของเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เพื่อใช้เป็นแบบและแนวทางในการดำเนินการต่อไป

กู๊ด (Good, 1973, p. 370) ได้อธิบายความหมายของรูปแบบว่า รูปแบบหมายถึงแบบอย่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างหรือทำซ้ำ และเป็นตัวอย่างสำหรับการเลียนแบบ เช่น การออกเสียงภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนสามารถเลียนแบบได้ เป็นแผนภาพหรือภาพ 3 มิติที่เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือแนวคิด เป็นชุดของปัจจัยหรือองค์ประกอบหรือตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันและรวมตัวเป็นตัวประกอบ และเป็นสัญลักษณ์ของระบบสังคม อาจเขียนเป็นสูตรทางคณิตศาสตร์หรือบรรยายด้วยภาษาก็ได้ ความหมายนี้สอดคล้องกับพจนานุกรม Contemporary English ของ Longman (2009) ที่ได้ให้ความหมายของรูปแบบ หรือ Model ว่าเป็นแบบจำลองขนาดเล็กของสิ่งก่อสร้าง ยานยนต์ เครื่องจักรหรือสิ่งอื่น ๆ ที่สามารถแยกส่วนออกจากกันได้ หรือหมายถึง บุคคลที่ทำงานในด้านการแสดงแบบเสื้อผ้า การตกแต่งทรงผม การแสดงแฟชั่นหรือการถ่ายภาพ รวมถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ยานยนต์หรือเครื่องจักรกล นอกจากนี้ยังหมายถึง ตัวอย่างการอธิบายปรากฏการณ์ทางวิทยาศาสตร์ด้วยการคำนวณทางคอมพิวเตอร์ และยังหมายถึง บุคคลที่ประสบความสำเร็จ หรือสิ่งของบางอย่างที่เป็นสินค้าที่มีคุณภาพและต้องการเลียนแบบ

รัตนะ บัวสนธ์ (2552, น 124) ได้อธิบายไว้ คำว่า "รูปแบบ" สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การจำลองหรือสเก็ตช์ของวัตถุที่ยังไม่สมบูรณ์เทียบเท่าของจริง ในภาษาไทยมักใช้คำทับศัพท์ว่า "โมเดล" เช่น โมเดลที่อยู่อาศัย โมเดลยานพาหนะ หรือโมเดลเครื่องแต่งกาย 2) โครงสร้างเชื่อมโยงระหว่างตัวแปรต่าง ๆ หรือสมการทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเป็นที่รู้จักในนาม

"แบบจำลองทางคณิตศาสตร์" (Mathematical Model) และ 3) แผนผังที่แสดงองค์ประกอบ การดำเนินงานของระบบใดระบบหนึ่ง บางครั้งเรียกว่าเป็นภาพย่อของทฤษฎีหรือแนวคิดในประเด็นต่าง ๆ อาทิ รูปแบบการเรียนการสอน รูปแบบการจัดการ หรือรูปแบบการวัดผล

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น กล่าวโดยสรุป "รูปแบบ" อาจนิยามได้ว่าเป็นโครงร่างอย่างง่าย ตัวอย่างจำลอง หรือกรอบแนวคิดที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ โดยนำเสนอในรูปแบบของแผนภาพ ไดอะแกรม หรือแผนผังที่แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหรือตัวแปรสำคัญในระบบหนึ่ง ๆ รูปแบบทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางความคิดที่ช่วยให้ทั้งผู้สร้างและผู้ศึกษาสามารถทำความเข้าใจแนวคิดหรือทฤษฎีที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น โดยถูกพัฒนาขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบหลักของประเด็นที่สนใจอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ รูปแบบยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการหรือปฏิบัติงานในด้านต่าง ๆ โดยช่วยให้ผู้ใช้สามารถสืบค้น วิเคราะห์ และหาคำตอบสำหรับปัญหาหรือคำถามที่ต้องการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.2 องค์ประกอบของรูปแบบ

มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบ ดังนี้

ไมตรี บุญทศ (2554, น. 149-153) ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 2) ทฤษฎีพื้นฐานและหลักการของรูปแบบ 3) ระบบงาน และกลไกของรูปแบบ 4) วิธีดำเนินงานของรูปแบบ และ 5) แนวการประเมินรูปแบบ นอกจากนี้ยังมีคำอธิบายศัพท์เฉพาะ 18 คำ ที่ประกอบอยู่ในรูปแบบ และได้กำหนดเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ รวมทั้งการจัดทำคู่มือการใช้รูปแบบ โดยรวมเนื้อหาขององค์ประกอบทั้งหมดไว้อย่างครบถ้วนเพื่อเอื้อประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาและนำไปใช้งาน

สมชัย จรรย์ไพบูลย์ (2555, น. 16) ได้สรุปองค์ประกอบของรูปแบบไว้เช่นกัน ซึ่งประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 2) ทฤษฎีพื้นฐานและหลักการของรูปแบบ 3) ระบบงาน และกลไกของรูปแบบ 4) วิธีดำเนินงานของรูปแบบ และ 5) แนวการประเมินรูปแบบ โดยมีเนื้อหาขององค์ประกอบอย่างครบถ้วน รวมถึงรายละเอียดการจัดทำคู่มือและเงื่อนไขการนำรูปแบบไปใช้ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการศึกษาและการนำไปใช้จริง

รัตนะ บัวสนธ์ (2562, น. 247) สรุปองค์ประกอบของรูปแบบไว้ 4 ส่วน ดังนี้ 1) หลักการและแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ขั้นตอนการทำงาน 4) ตัวชี้วัดความสำเร็จ/การวัดและประเมินผลการใช้รูปแบบ

วรรณภา โคตรพันธ์ (2563, น. 131-133) สรุปองค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูที่เสริมสร้างการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของครู ระดับประถมศึกษาบนฐานชุมชน

การเรียนรู้ทางวิชาชีพพบว่ามียอดองค์ประกอบ 6 ประการ ดังนี้ 1) ที่มาและความสำคัญ 2) หลักการ 3) วัตถุประสงค์ 4) โครงสร้างเนื้อหา 5) กระบวนการดำเนินการ ซึ่งมี 6 ขั้นตอน ใช้ชื่อ “PLCCCA” และ (6) การวัดและประเมินผล

ทศนา แคมมณี (2564, น. 220) กล่าวถึงองค์ประกอบของรูปแบบ 4 ลักษณะ ดังนี้ 1) รูปแบบจะต้องนำไปสู่การทำนาย สามารถนำไปสร้างเครื่องมือเพื่อไปพิสูจน์ทดสอบได้ 2) โครงสร้างของรูปแบบจะต้องประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุซึ่งสามารถใช้อธิบายปรากฏการณ์เรื่องนั้นได้ 3) รูปแบบจะต้องสามารถช่วยสร้างจินตนาการความคิดรวบยอดและความสัมพันธ์รวมทั้งช่วยขยายขอบเขตของการสืบเสาะความรู้ 4) รูปแบบควรจะต้องประกอบไปด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างมากกว่าความสัมพันธ์เชิงเชื่อมโยง

จากการศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสอดคล้องขององค์ประกอบของรูปแบบ โดยนำเสนอในรูปแบบตารางการวิเคราะห์ เพื่อเป็นกรอบในการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบ สำหรับการวิจัย ในครั้งนี้ ดังแสดงในตารางดังนี้

ตาราง 2 วิเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบ

องค์ประกอบของรูปแบบ	ไมตรี บุญทศ (2554)	สมชัย จรรย์ไพฑูย์ (2555)	รัตนะ บัวสนธิ์ (2562)	วรรณภา โคตรพันธ์ (2563)	ทศนา แคมมณี (2564)
1. หลักการและแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบ	✓	✓	✓	✓	-
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	✓	✓	✓	✓	-
3. ขั้นตอนการทำงานและวิธีดำเนินงาน	✓	✓	✓	✓	-
4. ตัวชี้วัดความสำเร็จ/การวัดและประเมินผลการใช้รูปแบบ	-	✓	-	✓	✓
5. ระบบงานและกลไกของรูปแบบ	-	✓	✓	✓	✓
6. โครงสร้างเนื้อหา				✓	

จากการสังเคราะห์องค์ประกอบของรูปแบบของนักการศึกษาที่มีความสอดคล้องกัน ประกอบด้วย หลักการและแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบ วัตถุประสงค์ ตัวชี้วัดความสำเร็จ/การวัด ประเมินผลการใช้รูปแบบ ขั้นตอนการทำงานและวิธีดำเนินงาน ระบบงานและกลไกของรูปแบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยนำมาเป็นองค์ประกอบของการพัฒนารูปแบบ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3.3 ประเภทของรูปแบบ

มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของรูปแบบ ดังนี้

ทิสนา แคมมณี ได้แบ่งประเภทของรูปแบบไว้ 4 ประเภท ดังนี้ (ทิสนา แคมมณี, 2564, น.220-221)

- 1) รูปแบบเชิงเปรียบเทียบ (Analogue Model) ได้แก่ เป็นความคิดที่แสดงออกในรูปแบบการเปรียบเทียบของสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 สิ่งขึ้นไป
- 2) รูปแบบเชิงภาษา (Semantic Model) ได้แก่ การใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด
- 3) รูปแบบเชิงคณิตศาสตร์ (Mathematical Model) ได้แก่ ความคิดที่แสดงออกผ่านทางสูตรคณิตศาสตร์ ซึ่งส่วนมากจะเกิดขึ้นหลังจากได้รูปแบบเชิงภาษาแล้ว
- 4) รูปแบบเชิงแผนผัง Schematic Model) ได้แก่ความคิดที่แสดงออกมาผ่านทางแผนผัง แผนภาพ กราฟ ไดอะแกรม เป็นต้น
- 5) รูปแบบเชิงสาเหตุ (Causal Model) ได้แก่ความคิดที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ของสภาพการณ์/ปัญหาใด ๆ นอกจากนี้

3.4 การพัฒนารูปแบบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการพัฒนารูปแบบ ดังนี้

ชัยวิชิต เพียรชนะ (2560) เสนอแนวคิดการพัฒนาโมเดล 2 แนวคิดหลัก ได้แก่ แนวคิดของการค้นหาโมเดล ซึ่งเป็นลักษณะของการสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปให้ได้ข้อมูล ตามปรากฏการณ์หรือเรียก โมเดลสมมติฐาน และแนวคิดการนำโมเดลไปทดสอบ ทดลอง และพิสูจน์ ซึ่งอาจจะเป็นโมเดลที่สร้างขึ้นใหม่หรือได้มาจากแนวคิดแรก ทำการพิสูจน์ ตรวจสอบ หรือทดลองใช้ เพื่อสรุปผลการใช้โมเดล โดยมีขั้นตอนการพัฒนาโมเดล 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่1 ศึกษาสภาพ ปรากฏการณ์ ขั้นตอนที่ 2 สร้าง/พัฒนาโมเดล ขั้นตอนที่ 3 ประเมินการสร้าง/พัฒนาโมเดล ขั้นตอนที่ 4 ทดลองใช้โมเดล ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผลการทดลองใช้โมเดล

ธนารัตน์ พรหมสุวรรณ สุพัตรา คล่องแคล่ว บุญยืน เปียดี และสุรางคนา เกียรติกุล (2566) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบความร่วมมือด้านโอกาสทางการศึกษาในระดับตำบล พบว่า กระบวนการพัฒนารูปแบบ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างรูปแบบความร่วมมือ ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้รูปแบบ และขั้นตอนที่ 3 การพัฒนารูปแบบ

วัชรภรณ์ ถ้ำกลาง และ สุมาลี ชัยเจริญ (2560) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ ผลการวิเคราะห์ ข้อมูลการพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยขั้นตอนการพัฒนา 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปตีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์จากข้อมูลเกี่ยวกับหลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเอกสาร และจากการวิเคราะห์เอกสารจากข้อมูล การบันทึกในแบบบันทึกการตรวจสอบเอกสาร ขั้นตอนที่ 2 สภาพบริบทเกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ ข้อมูลโดยใช้การสรุปตีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์ จากข้อมูล การทำแบบสำรวจความคิดเห็น สำหรับผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพ บริบทการจัดการเรียนการสอน ขั้นตอนที่ 3 กรอบแนวคิดการออกแบบโมเดลสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้บนเครือข่ายฯ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปตีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์ จากข้อมูลการสังเคราะห์กรอบ แนวคิดในการออกแบบโมเดล ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ บนเครือข่ายฯ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุปตีความและ บรรยายเชิงวิเคราะห์ จากข้อมูลจากการบันทึกในแบบ บันทึกการออกแบบและพัฒนาโมเดลฯ ขั้นตอนที่ 5 คุณลักษณะของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาโมเดลฯ ซึ่งได้แก่ ผู้ออกแบบ ผู้พัฒนา ผู้เรียน และผู้สอน ใช้วิธีวิเคราะห์ ข้อมูลโดยการสรุปตีความข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสำรวจคุณลักษณะของผู้ออกแบบ ผู้พัฒนา ผู้เรียน และ ผู้สอน ขั้นตอนที่ 6 การประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับโมเดลสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้บนเครือข่ายฯ ใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุป ตีความ และบรรยายเชิงวิเคราะห์ จากข้อมูลที่ได้จากการประเมิน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อ และด้านการออกแบบโมเดล สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่าย

ชีรวัดน์ นิเจนตร (2566). ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การวิจัยพัฒนารูปแบบทางสังคมศาสตร์ และการศึกษา พบว่า การพัฒนารูปแบบมี 2 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ และการตรวจสอบรูปแบบ ขั้นตอนแรก ขั้นการสร้างรูปแบบ ประกอบด้วย การศึกษารวบรวมข้อมูลจากสถานการณ์ บริบทและปัญหาที่เกี่ยวข้อง และขั้้นยกร่างหรือสร้างรูปแบบจากการศึกษา เอกสาร การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการวิเคราะห์เนื้อหา ส่วนขั้นที่สอง ขั้นการตรวจสอบรูปแบบ ประกอบด้วย การทดสอบรูปแบบ และการนำรูปแบบไปใช้และปรับปรุงรูปแบบให้มีความ

ทันสมัย นอกจากนี้มีงานวิจัยบางเรื่อง การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามที่มีคำถามเกี่ยวกับรายละเอียด ของรูปแบบ แล้วนำคำตอบไปวิเคราะห์หาค่าประกอบเชิงสำรวจและสร้างรูปแบบด้วยการวิเคราะห์เส้นทางงานวิจัยบางเรื่องก็ใช้เทคนิคเดลฟาย เก็บข้อมูล ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แล้วนำมาयर่างรูปแบบ ส่วนการตรวจสอบรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมานั้นมีหลายวิธี โดยอาจจะให้ผู้เชี่ยวชาญ ช่วยวิเคราะห์จากหลักฐานเชิงประจักษ์ ทั้งเชิงปริมาณและคุณลักษณะ วิธีการตรวจสอบรูปแบบใช้ทั้งการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เช่น การสัมมนาอิงผู้เชี่ยวชาญ (Connoisseurship) วิธีการแบบชาติพันธุ์วรรณา (Ethnographic future research) การรับฟังความคิดเห็น สาธารณะ (Public Hearing) หรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) แต่วิธีการ ตรวจสอบรูปแบบที่น่าเชื่อถือมากที่สุดคือ การนำรูปแบบไปทดลองใช้และวัดประสิทธิภาพของรูปแบบว่าใช้ได้ผลจริงหรือไม่ เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบ มี 2 ขั้นตอน ขั้นตอนแรกการสร้างและการพัฒนารูปแบบ ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบรูปแบบที่ได้พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 2 รูปแบบ รูปแบบที่ 1 การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ใช้วิธีการสัมมนาโดยผู้เชี่ยวชาญ และวิธีการแบบชาติพันธุ์วรรณา โดยการรับฟังความคิดเห็นสาธารณะหรือการสนทนากลุ่ม รูปแบบที่ 2 การนำไปทดลองใช้และวัดประสิทธิภาพ

3.5 แนวคิดและทฤษฎีแรงจูงใจ

การพัฒนาองค์กรให้มีคุณภาพบรรลุความสำเร็จหรือค่าเป้าหมายตามที่ตั้งไว้นั้น ส่วนหนึ่งมาจากความร่วมมือร่วมใจของคนในองค์กรเป็นสำคัญ ซึ่งการมีส่วนร่วมดังกล่าวนี้ แรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะชักนำให้คนในองค์กรพัฒนางานให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น การศึกษาแรงจูงใจประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

3.5.1 ความหมายของแรงจูงใจ

3.5.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

3.5.3 ทฤษฎีแรงจูงใจ

3.5.1 ความหมายของแรงจูงใจ

Walter (1978) ได้ให้ความหมาย “แรงจูงใจ” หมายถึงบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำหรือเคลื่อนไหว หรือมีพฤติกรรมในลักษณะที่มีเป้าหมาย กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ แรงจูงใจเป็นเหตุผลของการกระทำ

ปฐมวงค์ สีหาเสนา (2557, น. 10) ได้ให้ความหมาย “การจูงใจหรือความพึงพอใจ” หมายถึง ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลากรที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งอันเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้

ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับและจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการให้แก่บุคลากรนั้นได้ซึ่งระดับความพึงพอใจของแต่ละบุคลากรย่อมมีความแตกต่างกันไปตอบสนองความต้องการในสิ่งที่ขาดหายไปหรือสิ่งที่ทำให้เกิดความไม่สมดุลเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่จะแสดงออกของบุคลากรซึ่งมีผลการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาจากแรงขับเคลื่อนภายในจิตใจทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ดังนี้

นุจรินทร์ อุพัฒนานันท์ , และ สิริธนากร สุคันธา (2563, น. 97) ได้ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแรงจูงใจความผูกพันในองค์การและการมีส่วนร่วมที่มีต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในจังหวัดลำปาง ผลการศึกษา พบว่า ระดับความคิดเห็นด้านแรงจูงใจ ความผูกพันในองค์การ การมีส่วนร่วมและประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร

พัลลภ จิระโร (2563, น.33) ได้ศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดชุมพร ผลการศึกษา พบว่า 1) แรงจูงใจในการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดชุมพร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก 2) คุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดชุมพร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 3) แรงจูงใจในการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษาร่วมกันส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนในโรงเรียน ได้ร้อยละ 39.5 อย่างมีนัยสำคัญทางที่ระดับ .05 4) แนวทางการพัฒนาแรงจูงใจในในการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดชุมพร มี 2 ด้าน คือ บัณฑิตจูงใจ ผู้บริหารควรมอบหมายงานให้ครูอย่างชัดเจนตรงกับความรู้ ให้กำลังใจ ยกย่องชมเชยเมื่อครูปฏิบัติงานจนสำเร็จ และบัณฑิตจูงใจ สนับสนุนให้ครูมีผลงานดีเด่นต่าง ๆ เพื่อเพิ่มวิทยฐานะที่สูงขึ้น เพื่อเป็นองค์ประกอบพิจารณาในส่วนของการเลื่อนเงินเดือน

รัฐพล วงศาโรจน์ (2565, น. 17) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ใน สนช. เกี่ยวกับแรงจูงใจ ในการทำงานและสมรรถนะในการสร้างนวัตกรรม ตลอดจนวิเคราะห์แรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ของข้าราชการที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรม ผลการศึกษาพบว่าแรงจูงใจในการ ทำงานของ สนช. โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก และ

จากการศึกษาสมรรถนะด้านนวัตกรรมของ สนช. พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ตลอดจนปัจจัยด้านแรงจูงใจในการทำงาน มีความสัมพันธ์กับ สมรรถนะในการสร้างนวัตกรรม พบว่ามีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัวจาก 10 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความสามารถทางนวัตกรรมของ สนช.

จากการศึกษางานวิจัย สรุปได้ว่า แรงจูงใจมีความสัมพันธ์กับสมรรถนะของบุคลากรและส่งผลให้การปฏิบัติงานของคนในองค์กรมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

3.5.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

รัฐพล วงศาโรจน์ (2565, น.30) กล่าวว่า องค์กรต้องสร้างรูปแบบการทำงานที่เน้นให้เจ้าหน้าที่มีส่วนร่วมในการทำงานมากขึ้น เจ้าหน้าที่ต้องศึกษา ค้นคว้าและทำความเข้าใจ ด้วยตนเองกับเพื่อน โดยกระบวนการในการจัดการทำงานจะต้องเปิดโอกาสให้เจ้าหน้าที่ได้ลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวอีกทั้งจะต้องจัดกิจกรรมให้เจ้าหน้าที่ได้การปฏิบัติงานโดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา นอกจากนี้องค์กรควรให้เจ้าหน้าที่ได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

อุไรลักษณ์ ปุ่มเป้า (2565, น.17) ศึกษาแรงจูงใจในการปฏิบัติงานที่ส่งผลต่อสมรรถนะในการปฏิบัติงานของบุคลากร องค์กรบริหารส่วนตำบลในเขตอำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงานและมีเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพชัดเจน การเปิดโอกาสให้บุคลากรในการเติบโต เช่น การได้รับการฝึกอบรมเพื่อได้รับความรู้ที่ต้องใช้ ตามตำแหน่งงานอย่างเพียงพอจะส่งผลให้การปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การได้ปฏิบัติงานในตำแหน่งที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถ งานที่มีความหลากหลายจะทำให้บุคลากรได้ฝึกทักษะการปฏิบัติงานที่ยากขึ้นและหลากหลายด้านเพิ่มมากขึ้นมีการ สนับสนุนความก้าวหน้าในงานให้กับบุคลากรในองค์กรอย่างเท่าเทียมและยุติธรรม

จากการศึกษางานวิจัย พบว่า การสร้างแรงจูงใจ มีผลต่อการพัฒนาประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคคลในองค์กร และรองลงมาคือการมีส่วนร่วมบุคคลในองค์กร

3.5.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ

3.5.3.1 ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslor's Hierarchy of Needs Theory) อับบราฮัม มาสโลว์ นักจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแบรนดิส ได้พัฒนา “ทฤษฎี แรงจูงใจ” เรียกว่า “ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ (Maslor's Hierarchy of Needs Theory)” ซึ่ง เป็นที่รู้จักมากที่สุดทฤษฎีหนึ่ง โดยสรุปได้คือ มนุษย์มีความต้องการ ความปรารถนา และต้องการ ได้รับสิ่งที่ตนเองคาดหวัง โดยความต้องการเหล่านั้นสามารถเรียงลำดับขั้นได้ 5 ลำดับขั้นได้ดังต่อไปนี้ (ทศนา แหมมณี, น. 69)

- 1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs)
- 2) ความต้องการด้านความปลอดภัย (Safety Needs)
- 3) ความต้องการทางสังคม (Social Needs)
- 4) ความต้องการยกย่องและยอมรับนับถือ (Esteem Needs)
- 5) ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-Actualization Needs)

1) ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) ความต้องการทางร่างกาย เป็นความต้องการลำดับแรก คือ ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ซึ่งความต้องการดังกล่าว เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของมนุษย์ เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย เป็นต้น จากความต้องการข้างต้นนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนเฝ้าหา เพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย

2) ความต้องการด้านความปลอดภัย (Safety Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองทางร่างกายในระดับหนึ่งแล้วก็เฝ้าหาความต้องการที่สูงขึ้นต่อไป คือความต้องการด้านความปลอดภัยหรือความมั่นคงในชีวิตและทรัพย์สิน หมายถึง สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ปราศจากอันตรายทางร่างกายและจิตใจ เช่น ความมั่นคงในหน้าที่การงาน และความปลอดภัยในสถานที่ที่กำลังปฏิบัติงาน เป็นต้น จะส่งผลให้ผู้ปฏิบัติงานมีความเชื่อมั่นต่อองค์กร และรู้สึกปลอดภัย กับการปฏิบัติงานภายใต้องค์กรที่ตนอาศัยอยู่

3) ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการด้านร่างกายและความปลอดภัยตามข้างต้นไปแล้วนั้น ความต้องการที่สูงขึ้นอีกลำดับขั้นก็คือ ความต้องการทางสังคม ซึ่งหมายถึงการต้องการเข้าสังคมเป็นทั้งผู้ให้และผู้รับ ความรักของหมู่คณะ ต้องการเป็นส่วนหนึ่งและเป็นที่ยอมรับในสังคมที่ตนเองอยู่ เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์ต้องอาศัยอยู่ร่วมกับผู้อื่นเสมอ ภายใต้จิตสำนึกจึงกลัวว่าการถูกละเลยการถูกทอดทิ้งจากสังคม การที่ตนเองได้รับการพูดถึงและถูกให้ความสำคัญทาง สังคมจักส่งเสริมให้ผู้ปฏิบัติงานสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมด้วยความมั่นใจและเชื่อใจในองค์กรของตน

4) ความต้องการยกย่องและยอมรับนับถือ (Esteem Needs) ความต้องการยกย่องและยอมรับนับถือ หรือเรียกอีกอย่างว่า ความต้องการการ ยอมรับในสังคม ซึ่งความต้องการด้านนี้จะมากกว่าความต้องการทางสังคม นอกจากที่จะเป็นที่ยอมรับทางสังคมแล้วนั้น ยังต้องการให้เป็นที่ยอมรับนับถือและให้ผู้อื่นสรรเสริญยกย่อง ตัวอย่างเช่น การที่องค์กรประกาศให้เขาผู้นั้นเป็น “บุคลากรดีเด่น” ประจำเดือน เป็นตัวอย่างที่ ตอบสนองต่อความต้องการการยกย่องและ

ยอมรับนับถือ ผลดีต่อองค์การบุคคลนั้น อาจจะมีแรง กระตุ้น ให้สามารถปฏิบัติงานได้ดีขึ้น เนื่องจากมีกำลังใจในการปฏิบัติงานมากขึ้น

5) ความต้องการสมหวังในชีวิต (Self-Actualization Needs) ความต้องการสมหวังในชีวิต คือ ความต้องการที่สูงสุดในชีวิต ความต้องการที่ จะบรรลุความต้องการของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นด้านอาชีพ ด้านครอบครัว หรือด้านความรัก หากองค์การเปิดโอกาสมอบหมาย ตำแหน่งงานใหม่ที่มีความรับผิดชอบสูงขึ้นท้าทายมากขึ้นให้แก่ บุคลากรนั้นย่อมเป็นการตอบสนองต่อความต้องการสมหวังในชีวิตของบุคคลนั้น จากทฤษฎีแรงจูงใจข้างต้น ที่แบ่งตามลำดับขั้นได้ 5 ลำดับ จาก “ความต้องการต่ำสุด” ไปยัง “ความต้องการสูงสุด” เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งของมนุษย์ ได้รับการตอบสนองแล้วความ ต้องการนั้นจะไม่ใช่สิ่งจูงใจที่มีพลังอีกต่อไป ส่งผลให้มนุษย์มีความต้องการในลำดับขั้นต่อไป

3.5.3.2 ทฤษฎี ERG (Alderfer's Existence Relatedness Growth Theory) Clayton Alderfer ได้พัฒนาทฤษฎีERG โดยได้ยึดหลักพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ของมาสโลว์ แต่มีการสร้างรูปแบบที่มีจุดเด่นต่างไปจากทฤษฎีของ Maslow โดยแบ่งความต้องการของมนุษย์ได้ 3 ประการ ดังต่อไปนี้ (มนิสรา สัตย์ชนม์, 2554)

- 1) ความต้องการในการดำรงชีวิต (Existence Needs: E)
- 2) ความต้องการทางด้านความสัมพันธ์ (Relatedness Needs: R)
- 3) ความต้องการด้านความเจริญเติบโตก้าวหน้า (Growth Needs: G)

1) ความต้องการในการดำรงชีวิต (Existence Needs: E) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิตมนุษย์เพื่อการดำรงชีพ เช่น ความต้องการอาหารเพื่อยังชีพ ความต้องการน้ำดื่ม ยารักษาโรค และที่อยู่อาศัย เปรียบได้กับความต้องการด้านร่างกายในทฤษฎีของ Maslow

2) ความต้องการทางด้านความสัมพันธ์ (Relatedness Needs: R) เป็นความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับสังคมโดยรอบ เช่น เพื่อนร่วมงาน ผู้ใต้บังคับบัญชา การที่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่นเปรียบได้กับความต้องการด้านสังคมในทฤษฎีของ Maslow

3) ความต้องการด้านความเจริญเติบโตก้าวหน้า (Growth Needs: G) เป็นความต้องการในลำดับสูงสุด เป็นความก้าวหน้าและเติบโต ความต้องการนั้นจะเกี่ยวข้องกับเรื่องราว การพัฒนาการเปลี่ยนแปลงฐานะ อาชีพ และการเติบโตก้าวหน้าในหน้าที่การงาน เปรียบได้กับความต้องการด้านการสมหวังในชีวิต ในทฤษฎีของ Maslow จากทฤษฎีERG ของ Alderfer มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow โดยทั่วไปบุคคลจะมีความต้องการที่ก้าวขึ้นไปตามลำดับขั้นของความต้องการจากระดับต่ำไปจนระดับสูง เมื่อความต้องการระดับต่ำได้รับการ

ตอบสนองแล้ว ความต้องการระดับต่ำจะมี ความสำคัญน้อยลงอย่างไรก็ตามตามทฤษฎีERG ของ Alderfer พิสูจน์ได้ว่าบางสถานการณ์มนุษย์ กลับให้ความสำคัญกับความต้องการระดับต่ำอยู่ จึงทำให้ทฤษฎีนี้มีทั้งส่วนเหมือนและส่วนที่แตกต่างกัน

3.5.3.3 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคิลแลนด် McClelland นักจิตวิทยา ชื่อ David I. McClelland ได้ทำการทดลองเพื่อที่จะวัดความต้องการของมนุษย์ โดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ของบุคคล (The Thematic Apperception Test: TAT) การทดสอบนั้นเป็นเทคนิคการนำเสนอภาพต่าง ๆ แล้วให้ผู้เข้าทดสอบเขียนเล่าเรื่องราวในสิ่งที่เขาเหล่านั้นเห็นจากการทดสอบดังกล่าว สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญที่จะเข้าใจถึงพฤติกรรมของบุคคลที่มีคุณลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมีความต้องการ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

- 1) ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement: nAch)
- 2) ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation: nAff)
- 3) ความต้องการอำนาจ (Need for Power: nPower)

1) ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement: nAch) เป็นความต้องการที่มุ่งเน้นกระทำการต่าง ๆ ให้สุดความสามารถเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จ จากการวิจัยของ McClelland พบว่า บุคคลที่ต้องการความสำเร็จจะมีลักษณะนิสัยที่ชอบท้าทาย ชอบการแข่งขัน มีความรับผิดชอบสูง ชอบการวางแผนล่วงหน้า ชอบการติชม เพื่อนำมาประเมินตนเอง และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลวของตนเอง

2) ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation: nAff) เป็นความต้องการที่ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น มีความต้องการที่จะเป็นมิตร และสร้างสัมพันธภาพอันดีต่อผู้อื่น ต้องการการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม หรือกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการความผูกพันสูงจะชอบการร่วมมือกันภายในกลุ่มมากกว่าการแข่งขัน

3) ความต้องการอำนาจ เป็นความต้องการที่จะมีอำนาจหรือถูกให้ความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะหาวิธีเพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการเป็นผู้นำต้องการทำงานให้เหนือกว่า โดดเด่นกว่าผู้อื่น และให้ความสำคัญเรื่องอำนาจมากกว่าเรื่องการทำงานให้มีประสิทธิภาพ จากการศึกษาทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคคิลแลนด် McClelland สรุปได้ว่า บุคลากรที่แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงมักต้องการทำงานในลักษณะ 3 ประการ ดังต่อไปนี้ 1. งานที่มีอิสระที่จะตัดสินใจในแต่ละเรื่องและสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง 2. งานที่มีความท้าทายไม่ง่าย หรือยากจนเกินความสามารถของตนเอง 3. งานที่มีความต่อเนื่องและมั่นคง

ที่สามารถสร้างผลงานโดยแสดงความสามารถของตนเองและทำให้ตนเองมีความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

3.5.3.4 ทฤษฎีสองปัจจัย (Two-factor Theory) หรือทฤษฎีการจูงใจของเฮิร์ทเบิร์ก (Herzberg's Theory of Motivation) เริ่มแรกในการค้นคว้าเพื่อสร้างทฤษฎีของเฮิร์ทเบิร์ก ได้มีการสัมภาษณ์นักวิศวกร และนักบัญชีซึ่งจุดมุ่งหมายของการค้นคว้าในครั้งนี้เพื่อศึกษาทัศนคติเกี่ยวกับงานของนักวิศวกร และนักบัญชีเพื่อที่จะลดอัตราการขาดงาน เพิ่มอัตราการผลิตของผลงาน และสร้างความสัมพันธ์อันดี และบริษัทเฮิร์ทเบิร์ก (Herzberg (1966)) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่จะมีผลต่อการทำงานของบุคคลภายในองค์กรโดยศึกษาทัศนคติของแต่ละบุคคลที่มีต่องานที่ตนปฏิบัติอยู่เพื่อเพิ่ม ความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน และสร้างอัตราการการผลิตผลงานที่ดีขึ้น พบว่าปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติงานแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยจูงใจ (Motivates Factors)

2) ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors)

1) ปัจจัยจูงใจ (Motivates Factors) เป็นปัจจัยที่สามารถกระตุ้นการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ดีที่พนักงานได้รับจากองค์กร ส่งผลให้พนักงานมีความพึงพอใจต่องานหรือองค์การที่ตนปฏิบัติงานอยู่ ถือเป็น “ปัจจัยภายใน (Intrinsic)” ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ความสำเร็จในการทำงาน (Achievement) หมายถึง การที่บุคคลสามารถทำงานได้เสร็จสิ้น และประสบความสำเร็จ การยอมรับนับถือ (Recognition) หมายถึง การยอมรับหรือเห็นด้วยกับ ความสำเร็จของผลงาน การได้รับความชมเชย ชื่นชม ยกย่องไว้วางใจ ในผลงาน งานที่มีคุณค่า (Decent work) หมายถึง เป็นงานที่มีคุณค่า งานที่ต้องการความคิดสร้างสรรค์ความคิดริเริ่มที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ ที่ท้าทายเหมาะสมกับความรู้ความสามารถ ความรับผิดชอบ (Responsibility) หมายถึงความพึงพอใจต่อผลงานจากการ ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้รับผิดชอบงานนั้น ๆ ความก้าวหน้าในตำแหน่งงาน (Career advancement) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีของบุคคล หรือตำแหน่งในสถานที่ปฏิบัติงานที่มีตำแหน่งสูงขึ้น

2) ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) เป็นปัจจัยที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับงานโดยตรง แต่จะเกี่ยวข้องกับเรื่องสภาพแวดล้อมของงานหรือสภาพแวดล้อมด้านอื่น ๆ เป็นปัจจัยที่จะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน แต่จะไม่ได้มีผลมากพอที่จะจูงใจให้คนทำงานได้ถือเป็น “ปัจจัยภายนอก (Extrinsic)” ได้แก่ นโยบายองค์กร (Organizational policies) หมายถึงการจัดการขั้นตอน หรือ ลำดับการปฏิบัติงานภายในองค์กร ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงนโยบายการดำเนินงานขององค์กรได้เป็นอย่างดี ความสัมพันธ์กับผู้ร่วมงาน (Interpersonal) หมายถึง

ความสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลอื่น ๆ เช่น เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชาหรือผู้ใต้บังคับบัญชา เป็นต้น สภาพการทำงาน (Working Condition) หมายถึง สถานประกอบการ หรือ สภาพแวดล้อมในการทำงาน ความสะดวกสบายในการทำงาน หรือสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำงาน เงินเดือน (Salary) หมายถึง ค่าตอบแทนหรือผลตอบแทนจากการทำงาน เช่น ค่าจ้าง เงินเดือน รวมถึงสวัสดิการ ประโยชน์; เกื้อกูลอื่น ๆ เป็นต้น ความมั่นคงในงาน (Job Security) หมายถึงความรู้สึกที่มีต่องานที่ตนปฏิบัติอยู่ด้วยความรู้สึกปลอดภัยว่าจะได้ทำงานในตำแหน่งและสถานที่นั้นอย่างมั่นคง

จากการศึกษาทฤษฎีแรงจูงใจดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ พบว่า ความต้องการของมนุษย์จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ความต้องการที่อยู่ภายในจิตใจของมนุษย์และความต้องการภายนอกหมายถึง ความต้องการด้านสภาพแวดล้อมทั่วไป

3.5.4 เทคนิคการสร้างแรงจูงใจ

เทคนิคการสร้างแรงจูงใจในการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ปัจจัยหลัก 3 ข้อที่สำคัญ ดังนี้

1) การมีเป้าหมายที่ชัดเจน (Clear Goal) ผลของการตั้งเป้าหมายในการทำงาน ทำให้ผลลัพธ์ของงานมีคุณภาพและประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้ปฏิบัติงานสามารถกำหนดทิศทางหรือแนวทางการปฏิบัติงานได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2) การสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นความต้องการ ความสนใจ ตลอดจนการมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถือเป็นแรงจูงใจที่เกิดจากตัวบุคคลโดยตรง และมีผลในระยะยาว เช่น การให้อิสระในการตัดสินใจ เพื่อสร้างความเชื่อใจ ใส่ใจเรื่องที่สำคัญของสมาชิกในทีม สอดคล้องกับ Salleh และคณะ (2558) พฤติกรรมที่บ่งบอกถึงประสิทธิภาพที่ดีขึ้นของบุคคลในแต่ละด้านความสามารถเกิดขึ้นได้จากค่านิยมส่วนบุคคลในชีวิต ทัศนคติ และแรงจูงใจภายในเพื่อการปฏิบัติงานที่มีคุณภาพและการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเลิศ

3) การสร้างแรงจูงใจจากภายนอก (Extrinsic motivation) สิ่งของหรือรางวัลที่ส่วนใหญ่สามารถจับต้องได้ เช่น การปรับขึ้นเงินเดือน การเลื่อนตำแหน่ง สวัสดิการ และสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ เช่น การปรับเงินเดือนขึ้นทุก ๆ 6 เดือน จะส่งผลต่ออารมณ์และเกิดความรู้สึกด้านบวก สิ่งเหล่านี้เป็นการป้องกันไม่ให้เกิดคนในทีมรู้สึกไม่พอใจ แต่ไม่อาจเพิ่มแรงจูงใจในระยะยาวได้ เพราะผ่านไปสักระยะหนึ่ง จะรู้สึกว่าเป็นสิ่งธรรมดาที่เขาต้องได้รับอยู่แล้ว หน้าที่ของผู้นำคือการหาจุดสมดุลที่เหมาะสมระหว่างการสร้างแรงจูงใจภายในและภายนอก เพราะหากขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไป ก็จะทำให้คนในทีมขาดแรงจูงใจในการทำงานได้ค่ะ

การสร้างแรงจูงใจนั้น สามารถทำได้หลากหลายวิธีและไม่มีวิธีที่ตายตัว ขึ้นอยู่กับผู้นำเพราะฉะนั้นผู้นำจึงจำเป็นต้องพูดคุยกับคนในทีมอย่างสม่ำเสมอและใช้วิธีที่มีความหลากหลายเพื่อปรับให้เหมาะกับคนในทีมแต่ละคน

3.5.4 วิธีการสร้างแรงจูงใจ

การสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร มีดังนี้

1) ให้ความสำคัญกับสวัสดิการ

สภาพแวดล้อมในการทำงานนั้นถือเป็นอีกส่วนสำคัญ ที่สามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานให้กับพนักงานได้ อย่างการสร้างสภาพแวดล้อมในการทำงานให้มีความสะดวกสบายในการทำงาน อุปกรณ์ในการทำงานที่พร้อมใช้งานเช่น เฟอร์นิเจอร์อย่างโต๊ะเก้าอี้ คอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป รวมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมโดยรอบให้เหมาะกับการทำงาน อย่างการเพิ่มพื้นที่สีเขียว ให้อากาศถ่ายเท ใกล้เคียงกับธรรมชาติ หรือการปรับเปลี่ยนมุมนั่งทำงานใหม่ เพื่อลดความเบื่อหน่ายในการทำงาน

2) สร้างสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงาน

สภาพแวดล้อมในการทำงานนั้นถือเป็นอีกส่วนสำคัญ ที่สามารถช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานให้กับพนักงานได้ อย่างการสร้างสภาพแวดล้อมในการทำงานให้มีความสะดวกสบายในการทำงาน อุปกรณ์ในการทำงานที่พร้อมใช้งานเช่น เฟอร์นิเจอร์อย่างโต๊ะเก้าอี้ คอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป รวมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมโดยรอบให้เหมาะกับการทำงาน อย่างการเพิ่มพื้นที่สีเขียว ให้อากาศถ่ายเท ใกล้เคียงกับธรรมชาติ หรือการปรับเปลี่ยนมุมนั่งทำงานใหม่ เพื่อลดความเบื่อหน่ายในการทำงาน

3) จัดการอบรมและสัมมนาที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน

การจัดฝึกอบรมหรือสัมมนาที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน จะช่วยให้พนักงานได้รับการพัฒนาทักษะที่มีอยู่ หรือการเรียนรู้เพื่อเพิ่มทักษะใหม่ ๆ นั้นจะทำให้เกิดการทำงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างผลงานออกมาได้ดีขึ้น และยังเกิดความก้าวหน้าในสายอาชีพของตนได้ด้วย ทำให้พนักงานรู้สึกดีกับการทำงานในองค์กรมากขึ้น

4) มอบสิ่งตอบแทนพิเศษหรือเบี้ยขยัน

การมอบของขวัญ หรือ การขึ้นเงินเดือนนั้น ถือเป็นการให้เพื่อขอบคุณ หรือสร้างขวัญกำลังใจให้แก่พนักงานได้ เพื่อให้พนักงานได้รู้สึกว่าเป็นคนสำคัญกับองค์กรและมีประโยชน์กับองค์กร อาจเป็นของขวัญที่จัดทำขึ้นพิเศษเฉพาะบุคคลนั้น หรือสิ่งของที่มีคุณภาพดี

สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน เป็นแรงจูงใจในการทำงานเล็ก ๆ ที่ทำให้พนักงานมีกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับองค์กรได้

5) การสื่อสารภายในองค์กรเป็นเรื่องสำคัญ

การสร้างการรับรู้และความเข้าใจ ความชัดเจนในการสื่อสารในองค์กร ก็ถือเป็นส่วนที่ช่วยให้พนักงานในองค์กรเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนตรงกัน สื่อสารกันได้ไม่ผิดพลาด ทำให้ทำงานได้อย่างราบรื่น เป็นอีกเหตุผลที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานได้ดีเช่นกัน เมื่อมีการสื่อสารภายในองค์กรที่ชัดเจน เข้าใจจุดหมายที่ตรงกันก็จะทำให้สามารถช่วยกันขับเคลื่อนองค์กรให้ก้าวต่อไปได้

6) การให้เกียรติแก่ตัวบุคลากร

การให้เกียรติในตัวบุคคลอย่างเท่าเทียมถือเป็นเรื่องพื้นฐานที่ทุกองค์กรต้องมี การแสดงออก กิริยาท่าทาง การพูดคุยกันด้วยความมีเหตุผล ไม่มีการเลือกปฏิบัติไม่ว่าจะเพศอะไร และต้องแสดงให้เห็นว่าทุกคนล้วนมีความสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรทั้งนั้น เพื่อให้พนักงานรู้สึกถึงความเป็นมืออาชีพ ความเท่าเทียมกัน ทำให้ภาพรวมออกมาแล้วดูเป็นองค์กรที่น่าทำงานด้วย หรือต้องการที่จะร่วมงานกับองค์กรนี้ต่อไป

7) ให้ความสำคัญกับเวลาส่วนตัวของพนักงาน

การให้ความสำคัญกับเวลาส่วนตัวของพนักงานนั้น เป็นส่วนที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานได้ดีเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มวันหยุด วันลาพักร้อน ให้พนักงานมีวันหยุดเพิ่มขึ้น หรือการเลิกงานเร็วขึ้นเพื่อเพิ่มเวลาในการทำธุระส่วนตัวของพนักงาน รวมถึงการให้เวลาส่วนตัวกับพนักงานในวันที่มีการลางาน คือไม่ทวงถามงาน คุยเรื่องงานในวันที่พนักงานลา หรือคุยงานนอกเวลา เพื่อให้พนักงานได้มีเวลาพักผ่อนได้อย่างเต็มที่

8) ทำให้พวกเขารู้สึกเป็นส่วนสำคัญขององค์กร

การทำให้พนักงานรู้สึกว่าตนเป็นคนสำคัญในองค์กร การทำงานในหน้าที่ หรือตำแหน่งของเขานั้นมีส่วนช่วยให้ องค์กรสามารถขับเคลื่อนไปข้างหน้าได้ เมื่อองค์กรเกิดการพัฒนาหรือสร้างผลงานที่ดีออกมาได้ จึงทำให้เกิดความภูมิใจร่วมกัน รู้สึกถึงการเป็นเจ้าของ องค์กรร่วมกัน ถือเป็นอีกแรงจูงใจในการทำงานได้ดีขึ้น เกิดการทำงานที่ทุ่มเท ตั้งใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานดี ออกมาได้มากขึ้น

3.5.5 การประยุกต์ใช้วิธีสร้างแรงจูงใจในการทำงานกับองค์กร

การเลือกใช้วิธีการสร้างแรงจูงใจ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้กับแต่ละองค์กรนั้น มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับการสร้างความเข้าใจในทิศทางการสร้างแรงจูงใจที่ตรงกันก่อน การมองหาปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กรแล้วจึงนำวิธีต่าง ๆ ไปประยุกต์และปรับใช้ให้ตรงกับจุดประสงค์ นั้น ๆ รวมถึงการพูดคุย รับฟังปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ จากตัวพนักงาน ผู้บริหาร ก่อนที่จะมีการนำ วิธีการหรือนโยบายเข้ามาใช้งานจริงภายในองค์กร เพื่อให้เกิดการพัฒนา และเกิดผลลัพธ์ ที่น่าพอใจตามที่มีการวางแผนเอาไว้ รวมถึงช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ในองค์กร และเกิดบรรยากาศ การทำงานที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานที่ดีได้

3.6 แนวคิดการมีส่วนร่วม (Participation)

การมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่สมาชิกของชุมชน ต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่าง แท้จริง (Cohen & Uphoff, 1981) ในองค์ประกอบ 4 มิติ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมการตัดสินใจในการดำเนินงานและการปฏิบัติ
2. การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ
3. การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน
4. การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ/กิจกรรม

นอกจากนี้ พบว่า มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการมีส่วนร่วม ดังนี้

ณัชชา สอนสมฤทธิ (2563, น. 94) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง กระบวนการพัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัย พบว่า ความร่วมมือ ความมุ่งมั่น และความตั้งใจจริงของกลุ่มเป้าหมายเป็นปัจจัยที่สำคัญ ส่งผลให้การพัฒนาคูบรรลุผล และอาศัยกระบวนการและวิธีการพัฒนาที่หลากหลาย ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการพัฒนา 2) ขั้นศึกษาและคัดเลือกวิธีการพัฒนา 3) ขั้นการดำเนินการพัฒนา และ 4) ขั้นวิเคราะห์และสรุปผลการพัฒนา คือ สามารถพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการออกแบบและนำวิธีการสอนที่หลากหลายมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

หทัยกานต์ ดีประเสริฐ (2566, น. 367) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การบริหารแบบมีส่วนร่วมที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครูในโรงเรียนซึ่ง พบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการปฏิบัติการ ด้านการประเมินผล ด้านผลประโยชน์ ด้านการวางแผน และด้านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครู

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีการมีส่วนร่วม พบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วม เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานให้บรรลุผลลัพธ์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะสำคัญสำหรับยุคไทยแลนด์ 4.0 เป็นยุคการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม โดยนำแนวคิดสร้างสรรค์มาสร้างนวัตกรรมที่มีจุดเน้นอยู่บนพื้นฐานทักษะ 4C ประกอบด้วย ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา (Critical thinking and Problem solving) การสื่อสาร (Communication) และการร่วมมือ (Collaboration) ทักษะทั้ง 4C นี้สามารถนำมาบูรณาการเชิงนวัตกรรมได้ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) ประกอบด้วย

2) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ประกอบด้วย การใช้เหตุผลที่ชัดเจนในเชิงเหตุผลทั้งในเชิงนิรนัยและอุปนัยตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การใช้วิธีคิดเชิงระบบ และการวิเคราะห์จากส่วนย่อยไปหาส่วนใหญ่ได้อย่างเป็นองค์รวม มีประสิทธิภาพในการตัดสินใจและการวิเคราะห์ประเมินสถานการณ์เพื่อสร้างความยอมรับและความน่าเชื่อถือ สังเคราะห์และเชื่อมโยงข้อมูลรวมทั้งบทสรุปที่เกิดขึ้น ตีความและให้ข้อสรุปที่มีพื้นฐานจากการวิเคราะห์ที่มีความน่าเชื่อถือ สะท้อนผลได้อย่างมีวิจารณ์ญาณบนพื้นฐานของประสบการณ์และการเรียนรู้ การแก้ปัญหา โดยสามารถกำหนดปัญหาเป็นประเด็นคำถามสำคัญเพื่อนำไปสู่สร้างเป็นจุดเน้นในการแก้ไขปัญหา

3) การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration) ประกอบด้วย การสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพในการรับฟัง การใช้การสื่อสารเพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะ ทั้งในด้านการรายงาน การสอน และการสร้างแรงจูงใจ ใช้สื่อเทคโนโลยีหลากหลายและวิธีการใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมหรือบริบทที่แตกต่างกัน มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นและเป็นผู้นำในงาน มีการทำงานร่วมกันที่สร้างความรับผิดชอบและความสุขในการบรรลุผลตามที่ตั้งเป้าไว้ สร้างการมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในภารกิจงาน โดยทุกคนเห็นคุณค่าในการทำงานเป็นทีม

3.7 กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Creative Thinking Process)

กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ตรงจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดการแก้ปัญหา ซึ่งกระบวนการนี้จะเน้นผู้ใช้งาน (User centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้ตอบโจทย์และแก้ปัญหาดตรงจุดได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมีกระบวนการ ดังนี้ (ศศิมา สุขสว่าง, 2567)

1. การคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) หมายถึง วิธีการประมวลความคิดในมุมมองที่แปลกใหม่ ความสามารถในการเปิดรับแนวคิดและนวัตกรรมล่าสุด โดยแยกตัวออกจากกรอบความคิด ทฤษฎี กฎเกณฑ์ และขั้นตอนการปฏิบัติแบบเดิม ๆ กระบวนการนี้เกี่ยวข้องกับการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันในรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อนและอาศัยจินตนาการ การคิดเชิงสร้างสรรค์มักถูกเรียกอีกอย่างว่า การคิดนอกกรอบนั่นเอง

2. การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical thinking) หมายถึง กระบวนการพินิจพิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วน ทักษะในการจำแนกองค์ประกอบต่าง ๆ ออกเป็นหน่วยย่อยหรือส่วนพื้นฐาน เพื่อตรวจสอบและวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงหรือความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบเหล่านั้น เป็นวิธีคิดที่อาศัยหลักเหตุผลอย่างเป็นลำดับขั้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแยกย่อยระบบข้อมูลที่ซับซ้อนออกเป็นส่วน ๆ เพื่อค้นหาต้นตอหรือจุดประสงค์ที่แท้จริง

3. การคิดวิพากษ์ (Critical thinking) หมายถึง กระบวนการคิดโดยใช้วิจารณญาณ หรือการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลรอบด้าน โดยใช้เหตุผลในการวิเคราะห์ประเด็น รวมทั้งการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ รอบด้าน การสำรวจองค์ประกอบอื่น ๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อข้อสรุป เพื่อตรวจสอบพิจารณา ตัดสินและประเมินความถูกต้อง หรือสิ่งที่เป็นประเด็นในขณะนั้น ๆ ให้แม่นยำ

4. การคิดเชิงกลยุทธ์ (strategic thinking) หมายถึง กระบวนการคิด โดยการวิเคราะห์และประเมินเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง และแนวทางการปฏิบัติ เพื่อตัดสินใจให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเฉพาะในปัจจุบันที่สถานการณ์ของโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

5. การคิดเชิงบวก (Positive thinking) หมายถึง วิธีการมองโลกและตีความสถานการณ์ทั้งในแง่ดีและแง่ร้าย แล้วพยายามค้นหาแง่มุมที่สร้างสรรค์หรือประโยชน์จากประสบการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เผชิญ โดยมีเป้าหมายเพื่อยอมรับความเป็นจริง เรียนรู้ บทเรียน ปรับปรุงตนเอง และส่งเสริมการพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

6. การคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative thinking) หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์แนวคิดและสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ โดยอาศัยทักษะและวิธีคิดหลากหลายรูปแบบ เพื่อสร้างคุณประโยชน์แก่มนุษยชาติ สังคม และโลก โดยมุ่งเน้นการพัฒนาให้เกิดผลลัพธ์ที่จับต้องได้ และมีศักยภาพในการพัฒนาต่อยอดเชิงธุรกิจ

7. การคิดเชิงระบบ (System thinking) หมายถึง กระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน การมองภาพรวมอย่างเป็นระบบ มีส่วนประกอบย่อย ๆ มีขั้นตอน และรายละเอียดแยกย่อยออกมา และเชื่อมโยงกับระบบต่าง ๆ

กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สามารถกำหนดให้ผู้สอน มีแนวทางในการคิดอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน โดยกำหนดให้มีการบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นตอน รวมถึงทบทวนการนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอเพื่อการปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รองศาสตราจารย์ ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และรองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล ดังนี้

นวัตกรรมเกิดขึ้นได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็น พื้นฐาน ซึ่งมีกระบวนการคิด 6 ขั้นตอน (คิดก่อนทำ) ได้แก่ 1) วิเคราะห์ความต้องการนวัตกรรม 2) สังเคราะห์ความคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม 3) แสวงหาความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรม 4) สะท้อนความคิดร่วมกัน 5) ลงสรุปความคิด 6) ประเมินความคิด ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

ทฤษฎี AUTA คือ

ทฤษฎี AUTA (AUTA) เป็นแนวทางการส่งเสริมศักยภาพด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในแต่ละบุคคล โดยมีหลักการพื้นฐานว่าทุกคนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาให้เพิ่มพูนขึ้นได้ กระบวนการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามโมเดล AUTA นั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการกระตุ้นและยกระดับความสามารถในการคิดนอกกรอบของแต่ละบุคคล (พูนเพิ่ม เสรีวิทยาสวัสดิ์, 2562. น.511)

1. การตระหนักรู้ (Awareness) คือ การเข้าใจถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเองและสังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงตระหนักถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ภายในตน

2. ความเข้าใจ (Understanding) คือ การมีความรู้และความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดสร้างสรรค์

3. เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้จักและเข้าใจเทคนิควิธีในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐานทั่วไป

4. การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักและยอมรับในตัวตนของตนเอง พึงพอใจในศักยภาพของตน และพยายามใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ปรับตัวได้อย่างเหมาะสม เข้าใจเพื่อนมนุษย์ สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นสามารถปรับใช้กับทุกสถานการณ์ในชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

ทฤษฎีของทอร์เรนซ์ (Torrance)

ทอร์เรนซ์ได้สร้างทฤษฎีและแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เขากล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ จะแสดงออกตลอดกระบวนการของความรู้สึกรู้สึกหรือการเห็นปัญหา การรวบรวมความคิดเพื่อตั้งเป็นข้อสมมติฐาน การทดสอบ และดัดแปลงสมมติฐานตลอดจนวิธีการเผยแพร่ผลสรุปที่ได้ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทอร์เรนซ์เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และได้กำหนดขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเริ่มคิด คือ ขั้นพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ซึ่งยังไม่ทราบว่าผลที่จะเกิดขึ้นนั้นจะเป็นไปในรูปแบบใด และอาจใช้เวลานานจนบางครั้งจะเกิดขึ้นโดยไม่รู้สึกตัว

2. ขั้นครุ่นคิด คือ ขั้นที่ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดอันนี้ อาจหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็จะกลับเกิดขึ้นใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิด คือ ขั้นที่ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่เกี่ยวข้องกัน ความคิดเก่า ๆ 1 ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่นี้ จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. ขั้นปรับปรุง คือ ขั้นการขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายหรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุมและวิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไป ในบางกรณีอาจมีการทดลองเพื่อประเมินการแก้ปัญหาสำหรับเลือกความคิดสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งความคิดเหล่านั้นก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลงานใหม่ ๆ ทางวิทยาศาสตร์ นวนิยาย บทเพลง จิตรกรรม

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัย ที่ศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

รัชราภรณ์ ประภาสะโนเบล. (2564) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแนวทางการเสริมสร้างความสามารถในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครู โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างและประเมินคุณภาพของโมเดลการพัฒนาทักษะการสอนสำหรับนักศึกษาครู ซึ่งใช้วิธีการเรียนรู้แบบโครงงานควบคู่กับการสอนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียน ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า หลักการสำคัญในการพัฒนาความสามารถด้านการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูนั้น มุ่งเน้นให้นักศึกษาสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิบัติจริง โดยมีองค์ประกอบ คือ 1) การศึกษาปัญหาและวิธีแก้ไขที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) การทำโครงงานร่วมกันโดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และ 3) การใช้กระบวนการกลุ่มที่เน้นความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์สูงสุดของแนวทางนี้คือการพัฒนาวัตกรรมการสอนที่ช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ด้วยตนเอง

กนิษฐา พูลลาภ และทรงศักดิ์ สองสนิท (2563, น.1) ศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี พบว่า ประชาชน 98.0% เชื่อความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศไทย ระบุว่า มหาวิทยาลัย โรงเรียนและครอบครัว ควรมีบทบาทในการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้เห็นเป็นรูปธรรม จะเห็นได้ว่าธุรกิจจำนวนมากเริ่มให้ความสนใจกับศักยภาพของเทคโนโลยี การขับเคลื่อนและยกระดับขีดความสามารถของบุคลากร จึงเป็นเรื่องจำเป็นที่องค์กรเหล่านั้น จะต้องพัฒนาคนเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืนในอนาคตด้วย

จากการศึกษาแนวคิดกระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทฤษฎีอุทตาทฤษฎีของทอแรนซ์ และงานวิจัย สามารถสรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

3.8 ADDIE Model

เป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนที่นักออกแบบการเรียนการสอนระดับพัฒนาการฝึกอบรมนิยมใช้กัน ADDIE Model มีระดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ การออกแบบบทเรียน การนำนำไปใช้และการประเมินผล ซึ่งแต่ละขั้นตอนเป็นแนวทางที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ ADDIE Model เป็นระบบการออกแบบการสอน การออกแบบรูปแบบการสอนส่วนมากในปัจจุบัน

เป็นลักษณะที่เปลี่ยนแปลงมาจาก ADDIE Model รูปแบบอื่นไม่ว่าจะเป็น Dick & Carey Kemp ISD Model สิ่งหนึ่งที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในการปรับปรุงรูปแบบคือการใช้โดยเริ่มจากรูปแบบดั้งเดิมซึ่งมีเป็นแนวคิดที่ยอมรับกันมาอย่างต่อเนื่องหรือเป็นข้อมูลสะท้อน ที่ได้รับเพื่อการพัฒนา รูปแบบในขณะทีวัสดุการสอนถูกสร้างขึ้นรูปแบบนี้พยายามทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย โดยการเข้าใจปัญหาที่ต้องการแก้ไขทฤษฎีการเรียนรู้การสอนพิเศษที่บทบาทที่มีบทบาทสำคัญในการออกแบบวัสดุหรือสื่อการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่น ทฤษฎีและทฤษฎีเหล่านี้ช่วยในการสร้างรูปแบบและผลิตสื่อการเรียนการสอนใน ADDIE Model แต่ละขั้นตอนจะมีผลลัพธ์ที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ ในขั้นตอนนี้เป็นการทำความเข้าใจปัญหาการเรียนการสอน เป้าหมายของรูปแบบการสอนและวัตถุประสงค์ที่จะสร้างขึ้นตลอดจนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และความรู้พื้นฐานและทักษะของผู้เรียนที่จำเป็นต้องมีโดยพิจารณาจากคำถามเพื่อการวิเคราะห์ ดังนี้ใครคือกลุ่มเป้าหมายและเขาต้องมีคุณลักษณะอย่างไรระบุพฤติกรรมหมายที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน มีข้อจำกัดในการเรียนรู้ที่มีอยู่อะไรบ้าง อะไรที่เป็นทางเลือกสำหรับการเรียนรู้ที่มีอยู่บ้างหลักการสอนที่พิจารณาเป็นแบบใดอย่างไรมีช่วงเวลาการพัฒนาเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 การออกแบบ ขั้นตอนการออกแบบประกอบด้วย การสร้างจุดประสงค์ การเรียนรู้การกำหนดเครื่องมือวัดประเมินผลแบบฝึกหัดเนื้อหาวางแผนการสอนและเลือกสื่อการเรียน ขั้นตอนการออกแบบควรจะทำอย่างเป็นระบบและมีเฉพาะเจาะจงด้วยความเป็นระบบนี้ หมายถึงตะกร้ามีระเบียบแบบแผนของการจำแนกการพัฒนาและการประเมินแผนยุทธวิธีที่วางไว้ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายสำหรับความเฉพาะเจาะจงหมายถึงแต่ละองค์ประกอบของการออกแบบรูปแบบการสอนจะต้องเอาใจใส่ทุกรายละเอียดซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

จำแนกเอกสารการออกแบบการสอนให้เป็นหมวดหมู่ทั้งด้านเทคนิคยุทธวิธีในการออกแบบการสอนและสื่อกำหนดยุทธศาสตร์การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวังในแต่ละกลุ่มสร้างสตอรี่บอร์ดออกแบบสร้างสื่อต้นแบบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา ขั้นตอนการพัฒนาคือการที่ผู้ออกแบบสร้างส่วนต่าง ๆ ที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนการออกแบบซึ่งครอบคลุมการสร้างเครื่องมือวัดผลประเมินผลสร้างแบบฝึกหัดสร้างเนื้อหาและการพัฒนาโปรแกรมสำหรับสื่อการสอนเมื่อเรียบร้อยแล้วทำการทดสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดเพื่อนำผลไปปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 ขั้นตอนการดำเนินการ ขั้นตอนการดำเนินการนี้ หมายถึง ขั้นตอนการสอน ด้วยอาจจะเป็นรูปแบบชั้นเรียนการฝึกอบรมทดลองดูรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์

หรือจุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการสอบอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลจะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการประเมินผล ขั้นการประเมินผลประกอบด้วย 2 ส่วนคือการประเมินผลรูปแบบ พ่อแม่ที่มและการประเมินผลในภาพรวมและวิธีการประเมินผลรูปแบบการนำเสนอในแต่ละขั้นของ Android process ซึ่งเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนาและการประเมินผลในภาพรวมจะทำการสอนเสร็จสิ้นเพื่อประเมินผลประสิทธิภาพการสอนทั้งหมดข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับรูปแบบการสอน (ศวิตา ทองสง, 2665)

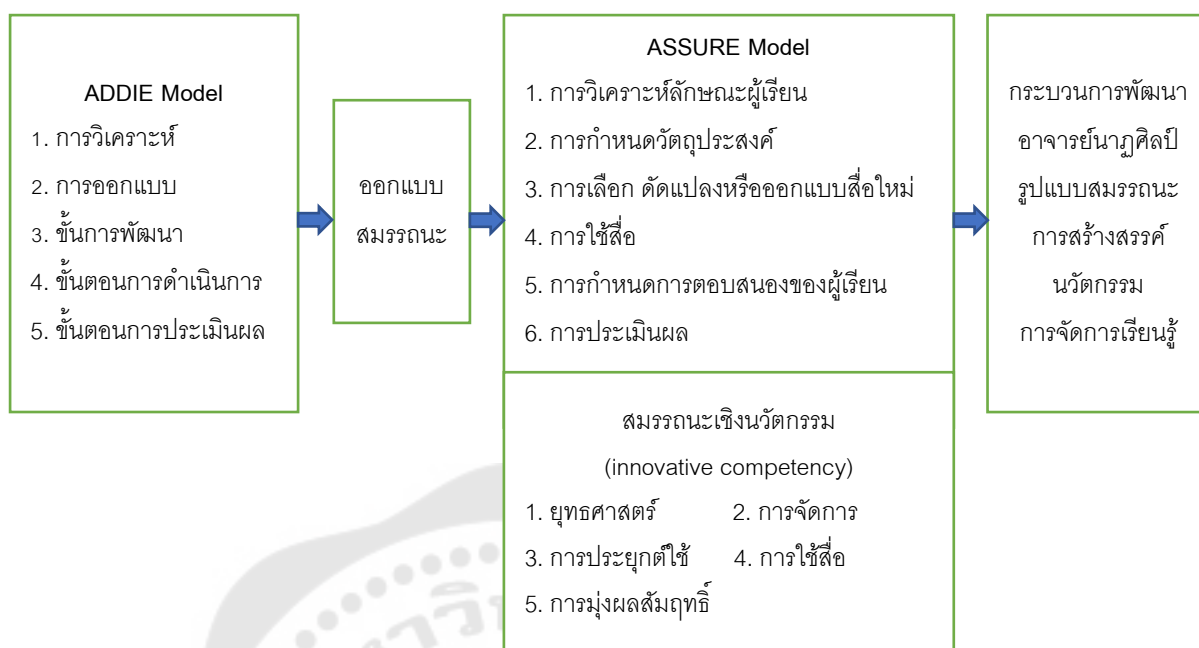
จากการศึกษาหลักการออกแบบของ ADDIE Model พบว่ามีกระบวนการออกแบบ 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. การวิเคราะห์ 2. การออกแบบ 3. ขั้นการพัฒนา 4. ขั้นตอนการดำเนินการ 5. ขั้นตอนการประเมินผล ซึ่งกระบวนการออกแบบทั้ง 5 ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่สามารถพัฒนาให้มีความสอดคล้องกับบริบททางสังคม และบริบทของโลกที่เปลี่ยนแปลง

3.9 ASSURE Model

เป็นรูปแบบของการวางแผนหรือออกแบบการสอนโดยเน้นการใช้สื่อ และเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบ และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นแนวทางการปฏิบัติเพื่อให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจ ที่จะใช้สื่อการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้สูงสุดตามความสามารถ ของแต่ละคน รายละเอียดของโมเดลมีดังนี้

1. Analyze Learner Characteristics การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน
2. State Objectives การกำหนดวัตถุประสงค์
3. Select Modify or Design Materials การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่
4. Utilize Materials การใช้สื่อ
5. Require Learner Response การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน
6. Evaluation การประเมิน

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีของ ADDIE Model ทฤษฎี ASSURE Model และแนวคิดสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดรูปแบบสมรรถนะและสามารถสรุปเป็นกรอบความคิดได้ดังนี้



ภาพประกอบ 4 สรุปการวิเคราะห์แนวคิดเชิงทฤษฎีกระบวนการพัฒนาอาจารย์นาฏศิลป์เกี่ยวกับรูปแบบการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 สมรรถนะครูนาฏศิลป์

ธนกฤต อึ้งน้อย (2563) ได้นำเสนอแนวคิดการพัฒนาสมรรถนะครูใหม่ในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดของโรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย 15 สมรรถนะที่แบ่งเป็น 3 กลุ่มดังนี้: 1) กลุ่มสมรรถนะหลัก ประกอบด้วย 3 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะในการทำงานเป็นทีม สมรรถนะในการพัฒนาตนเอง และสมรรถนะในด้านจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู 2) กลุ่มสมรรถนะประจำสายงาน ประกอบด้วย 5 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะในการพัฒนาทักษะและคุณลักษณะของผู้เรียน สมรรถนะในการบริหารจัดการชั้นเรียน สมรรถนะในด้านภาวะผู้นำครู และสมรรถนะในการสร้างความสัมพันธ์และความร่วมมือกับชุมชนเพื่อการจัดการเรียนรู้ 3) กลุ่มสมรรถนะส่วนบุคคล ประกอบด้วย 7 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะในด้านความฉลาดทางอารมณ์ สมรรถนะในด้านความฉลาดทางสังคม สมรรถนะในการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม สมรรถนะในด้านสื่อและเทคโนโลยี สมรรถนะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา สมรรถนะในการคิดสร้างสรรค์ และสมรรถนะในด้านความรู้

บุรี วงศ์เขียว สุนทรา โตบัว และศุภชัย จันท์สุวรรณ (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การมองเห็นอนาคตของคุณลักษณะบัณฑิตวิชาชีพครูสาขานาฏศิลป์ไทยในปี พ.ศ. 2560 – 2569

ซึ่งระบุถึงคุณลักษณะทั้ง 15 ประการ ดังนี้ 1) การมุ่งผลสัมฤทธิ์ของการปฏิบัติงาน 2) การบริการที่มีคุณภาพ 3) การพัฒนาตนเอง 4) การทำงานเป็นทีม 5) จริยธรรมและจรรยาบรรณครู 6) ความรอบรู้ในศาสตร์วิชาชีพ 7) ทักษะทางปัญญา 8) คุณธรรมและจริยธรรม 9) ความรู้เชิงวิชาชีพและวิชาการ 10) ความเป็นประชาธิปไตย 11) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 12) การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง 13) การพัฒนาตนเอง 14) ความสามารถด้านภาษา สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และ 15) ความเป็นไทย

เอกสิทธิ์ โพธิ์ไทรย์ และคณะ(2562) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาองค์ประกอบ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย (โขน) โดยบูรณาการความรู้ทางกายวิภาคเพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) วิทยาลัยนาฏศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ข้อมูลพื้นฐานในการสร้างรูปแบบการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย (โขน) โดยบูรณาการความรู้ทางกายวิภาคเพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) โดยการสัมภาษณ์ครู อาจารย์ และศิลปินแห่งชาติสำรวจความสามารถทักษะฝึกเบื้องต้นของโขน และบูรณาการความรู้ทางกายวิภาคเพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) ต้องการให้มีการพัฒนา 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความรู้ (2) ด้านทักษะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) และ (3) คุณลักษณะของผู้เรียนโขน และ 2) ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย (โขน) โดยบูรณาการความรู้ทางกายวิภาคเพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) เป็นกระบวนการศึกษา ความจำเป็นต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในสมรรถนะทางนาฏศิลป์ไทย (โขน) โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) หลักการ (2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ (3) โครงสร้างรูปแบบการเรียนการสอน (4) เวลาการเรียนการสอน (5) เนื้อหาสาระการเรียนการสอน (6) กิจกรรมการเรียนการสอนมี 8 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ (Perception) ขั้นที่ 2 ขั้นการเตรียมความพร้อม (Readiness) ขั้นที่ 3 ขั้นการสนองตอบภายใต้การควบคุม (Guided response) ขั้นที่ 4 ขั้นการให้ลงมือกระทำร่วมมือแบบกลุ่ม (Group action) ขั้นที่ 5 ขั้นการกระทำอย่างชำนาญ (Skillfully) ขั้นที่ 6 ขั้นการปรับปรุง (Improve) ขั้นที่ 7 ขั้นการคิดริเริ่ม (Inventiveness) ขั้นที่ 8 ขั้นการประเมิน (Assessment) (7) สื่อการเรียนการสอน และ (8) วัดและประเมินผล

Cirila Peklaj (2015) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง สมรรถนะของครูผ่านปริซึมของการวิจัยทางการศึกษา วัตถุประสงค์ของบทความคือการวิเคราะห์การวิจัยเกี่ยวกับผลผลิตทางการศึกษาเพื่อเลือกสมรรถนะของครูที่สำคัญที่สุดที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จของนักเรียน รูปแบบของสมรรถนะของครูด้านการส่งเสริมกระบวนการทางปัญญา กระบวนการทางอารมณ์และกระบวนการทางสังคมถูกพัฒนาเป็นกรอบความเข้าใจถึงผลสัมฤทธิ์รวมของสมรรถนะครูที่มีผลต่อ

ความสำเร็จต่อการส่งเสริมกระบวนการทางปัญญา อารมณ์และสังคมของนักเรียน สมรรถนะของครูส่งผลกระทบต่อแต่ละกระบวนการและแต่ละกระบวนการส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของนักเรียน

4.2 งานวิจัยรูปแบบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครู

สุดหทัย รุจิรัตน์ (2558) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1. รูปแบบการเสริมพลัง เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับ ประถมศึกษา มีชื่อว่า “NICE Model” มี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการเป็นการเสริมพลังครูด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน ส่งเสริมและสนับสนุนให้แสดงออกซึ่งความรู้ทักษะ ทศนคติที่เป็นพลังในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียน 2) วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา 3) กระบวนการเสริมพลัง ประกอบด้วย 4 ระยะคือระยะที่ 1 การวิเคราะห์สภาพจริงในปัจจุบันและประเมินความต้องการเสริมพลัง (N : Need Analyzing) ระยะที่ 2 การวางแผนร่วมกัน (I : Interactive Planning) ระยะที่ 3 การเสริมพลังอย่างต่อเนื่อง (C : Continue Empowering) ซึ่งประกอบด้วย 3.1) สร้าง แรงจูงใจ (Motivating) 3.2) ให้ข้อมูล (Informative) 3.3) เพิ่มพูนความรู้ (Increasing) 3.4) นำสู่การพัฒนา (Developing) การประเมินผลในระยะที่ 4 (E: Evaluating) 4) ปัจจัยที่สนับสนุนในการใช้งานรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย 4.1) การที่ผู้บริหารโรงเรียนเห็นความสำคัญของการเสริมพลังและให้การสนับสนุนทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ 4.2) การพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูผ่านการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน 5) การวัดและการประเมินผล ซึ่งประกอบด้วย 5.1) สมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนใน 3 ด้าน: ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ 5.2) การเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนใน 3 องค์ประกอบ: คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ และสัมพันธภาพ โดยพบว่ารูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่พัฒนาขึ้นนั้นมีคุณภาพ 2. ผลลัพธ์ด้านประสิทธิผลพบว่า 2.1) ครูมีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขอยู่ในระดับดี มีพัฒนาการสูงขึ้น และมองว่ารูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูเหมาะสม 2.2) นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้อย่างมีความสุขสูงขึ้น 3. ผลจากการขยายผลรูปแบบ พบว่า 3.1) ครูมีสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขอยู่ใน

ระดับดี มีพัฒนาการสูงขึ้น และมองว่ารูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูเหมาะสม 3.2) นักเรียนมีพัฒนาการในการเรียนรู้อย่างมีความสุขสูงขึ้น

ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ ยวรี ผลพันธิน (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องการวิเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน ประกอบด้วยด้านหลักสูตร ด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อและเทคโนโลยีในการเรียนการสอน ด้านการวัดและประเมินผล การศึกษาด้านการบริหารจัดการในชั้นเรียน ด้านการวิจัย และด้านคุณลักษณะความเป็นครู 2. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน มีจำนวนองค์ประกอบที่ชัดเจนจำนวน 7 องค์ประกอบ 66 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) หลักสูตรและการสอน 2) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 3) คุณลักษณะความเป็นครู 4) การวัดและประเมินผล 5) สื่อและนวัตกรรมการศึกษา 6) นโยบายและเป้าหมายการศึกษาอาเซียน 7) ภาวะแวดล้อมของอาเซียน 3. แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อรองรับประชาคมอาเซียน ประกอบด้วย การมีนโยบายที่ชัดเจน วางแผนอบรมพัฒนาครูอย่างต่อเนื่อง ใช้กระบวนการที่เลี้ยงและการโค้ช ประยุกต์ใช้แนวคิด PLC และเสริมพลังอำนาจแก่ครู

สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์ (2564) ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21 สมรรถนะกำลังคนในศตวรรษที่ 21 กรอบการเรียนรู้ทักษะจำเป็น เพื่อศตวรรษที่ 21 (Framework for 21st Century Learning)

มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วย ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและงานอาชีพ โดยใช้ระบบส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมี 5 ระบบ ได้แก่ ระบบมาตรฐานการเรียนรู้ ระบบการประเมินผล ระบบทักษะการเรียนรู้ ระบบหลักสูตรและวิธีการสอน ระบบพัฒนางานอาชีพ และระบบแหล่งเรียนรู้และบรรยากาศการเรียนรู้ โดยรายละเอียดของทักษะแต่ละด้าน คือ

1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning & Innovation Skills-4Cs) ได้แก่ (1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) (2) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) (3) การสื่อสาร (Communication) โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน และ (4) ความร่วมมือ (Collaboration) และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุเป้าหมายเดียวกัน

2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media & Technology Skills) ได้แก่ (1) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (2) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ และ (3) การรู้เท่าทัน (Literacy) สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม

3) ทักษะชีวิตและงานอาชีพ (Life & Career Skills) เป็นทักษะที่สนับสนุนการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ในยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่ (1) ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) (2) การริเริ่มสร้างสรรค์และกำกับดูแลตนเองได้ (Initiative and Self-Direction) (3) ทักษะสังคมและสังคม ข้ามวัฒนธรรม (Social and Cross-Cultural Skills) (4) การเป็น ผู้สร้างผลงานหรือผลผลิตและความรับผิดชอบ เชื่อถือได้ (Productivity and Accountability) และ (5) ภาวะผู้นำ และความรับผิดชอบ (Leadership and Responsibility)

อมรรัตน์ เตชะนอก (2563) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายไปที่ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะจำเป็นต้องพัฒนาทักษะเพิ่มเติมทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบคือ 3R4C คือ 3 R ได้แก่ Reading คือ การอ่าน การเขียน คือ Writing และ คณิตศาสตร์ คือ Arithmetic และ 4C ได้แก่ Critical Thinking คือ การคิดวิเคราะห์ Communication คือ การสื่อสาร Collaboration คือ การร่วมมือ และ Creativity คือ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึง ทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี

Michael J. Marx (2009) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง กระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ในผู้ใหญ่การให้คำปรึกษาและการฝึกสอนการตั้งคำ DYADIC การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเป็นแรงผลักดันให้คนเช่น โค้ช ฟิเลียง อาจารย์ เป็นการศึกษาผู้ใหญ่ 10 คนเข้าร่วมในการให้คำปรึกษาและ/หรือการฝึกสอนแบบตัวต่อตัวผลการศึกษพบว่า 5 ประเด็นหลักที่บ่งบอกถึงกระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ หัวข้อเหล่านี้ได้แก่ (a) การปฐมนิเทศ (b) การเปิดกว้าง (c) เป็นตัวอย่าง (d) มิตรภาพและ (e) ความไว้วางใจ ผลการศึกษครั้งนี้ระบุว่า สาระสำคัญของประสบการณ์การเรียนรู้ คือ การตัดสินใจด้วยตนเองที่ได้รับคำแนะนำจากความรู้สึกปลอดภัยและเสรีภาพแห่งความปลอดภัยและเสรีภาพ ความสามารถในการแสดงความคิดเห็นอย่างเปิดเผยโดยปราศจากความกลัวหรือผลเสีย เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับกระบวนการเรียนรู้ที่จะประสบความสำเร็จ เอกลักษณะของ

การศึกษานี้เป็นการค้นพบว่าการเรียนรู้แบบตัวต่อตัวจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดเมื่อมีมิตรภาพที่แท้จริง การรักษาความลับควรอยู่ในระดับสูงและบรรยากาศควรผ่อนคลาย

4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู

อรจริย์ ฌ ตะกั่วทุ่ง (2562) ศึกษากระบวนการพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาด้วย เทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า ระบบการพัฒนาสมรรถนะของครูและบุคลากรทางการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ มี 4 องค์ประกอบ 8 ขั้นตอน แผนยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาสมรรถนะ ครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วย 5 ยุทธศาสตร์ อาทิ 1) สร้างระบบกำกับ ดูแล สนับสนุน ส่งเสริม และเชื่อมโยงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการบริหารจัดการ ผูกอบรมของทุกหน่วยงาน 2) พัฒนาขีดความสามารถของครูและบุคลากรทางการศึกษาในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการพัฒนาตนเองอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทัน คุณธรรม และจริยธรรม 3) จัดสรรทรัพยากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยสำหรับทุกภาคส่วนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะ

อุทิศ บำรุงชีพ (2558) ได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะด้านไอซีทีของครูในยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อเข้าสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ผลการศึกษา พบว่า 1) การวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนาสมรรถนะพบว่า ปัจจุบันครูใช้ไอซีทีในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนร่วมวิชาชีพอยู่เสมอ บุคลากรไอซีทีในการจัดการเรียนรู้ และใช้ไอซีทีในการแบ่งปันข้อมูลอย่างมีกัลยาณมิตรกับเพื่อนครู รวมถึงการสืบค้นข้อมูลจากไอซีทีเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตนเองและงาน โดยครูมีความต้องการพัฒนาสมรรถนะในทุกด้าน 2) กรอบการพัฒนาสมรรถนะด้านไอซีทีของครูในยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อเข้าสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ ประกอบด้วย (2.1) เข้าถึงสารสนเทศเพื่อการพัฒนาตนเองและร่วมมือกันในการพัฒนาวิชาชีพครู (2.2) ประเมินสารสนเทศและเลือกสรรสื่อ (2.3) เข้าใจและจัดการสารสนเทศเพื่อสะสมความรู้ (2.4) ใช้สารสนเทศเพื่อผลิตสื่อและนำเสนออย่างสร้างสรรค์ (2.5) ใช้เครือข่ายสารสนเทศและเครื่องมือสื่อสารเพื่อการแบ่งปันอย่างมีกัลยาณมิตร และ (2.6) สื่อสารสารสนเทศและสะท้อนคิดอย่างมีจรรยาบรรณ

3) ผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์แผนการดำเนินกิจกรรมการพัฒนาสมรรถนะ ได้แก่ CARE Steps ซึ่งประกอบด้วย C - Collaborative climate: การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และกระตือรือร้นในการทำงานร่วมกัน A - Activity and Action Learning: การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และการกระทำ R - Routine work to Reflective Thinking: การทำงานที่เป็นประจำและการคิด

อย่างตระหนักถึงประสิทธิภาพของงานที่ทำ E - Evaluation: การประเมินผล โดยการนำนวัตกรรมทางการศึกษามาประยุกต์ใช้เพื่อปรับปรุงหรือยกระดับการเรียนการสอนควรคำนึงถึงองค์ประกอบคือ (3.1) เป็นนวัตกรรมที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และสะดวกต่อการใช้งาน (3.2) เป็นนวัตกรรมที่มีต้นทุนไม่สูงเกินไป (3.3) เป็นนวัตกรรมที่พร้อมใช้งาน ไม่ต้องปรับแต่งมาก (3.4) เป็นนวัตกรรมที่สามารถผสมผสานเข้ากับสภาพแวดล้อมเดิมได้ดี (3.5) เป็นนวัตกรรมที่ต้องการการมีส่วนร่วมจากบุคคลจำนวนไม่มาก และ (3.6) เป็นนวัตกรรมที่แสดงผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม

Nikola Simonović (2564) วิจัยเรื่อง Teachers' Key Competencies for Innovative Teaching ความสามารถหลักของครูสำหรับการสอนเชิงนวัตกรรมโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการประเมินความสามารถของครูที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์กระบวนการสอน พบว่าปัญหาหลักของสมรรถนะครู คือความจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์กระบวนการสอน ซึ่งเป็นปัญหาพื้นฐานที่เป็นที่มาของการสอนที่ดีและมีคุณภาพ เพราะนวัตกรรมเปลี่ยนแปลงระบบการสอน การปรับปรุงกระบวนการสอนและผลลัพธ์

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา พบว่า แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม 2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ และ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

กชพร มั่งประเสริฐ สิทธิพร ประวัตรุ่งเรือง และ ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ (2564) ได้ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนาสมรรถนะครูยุค Thailand 4.0 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบุรี ผลการวิจัย พบว่า 1. สภาพปัญหาสมรรถนะครูยุค Thailand 4.0 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบุรี สรุปได้ดังนี้ ครูมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ แต่ยังไม่เป็นครูมืออาชีพ การสร้างแรงบันดาลใจยังน้อย ควรเพิ่มเติมจิตวิญญาณความเป็นครูการพัฒนาสมรรถนะครูยุค Thailand 4.0 ควรสอบถามความสมัครใจของครู การมีส่วนร่วมร่วมมือร่วมใจ 2. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพ ปัจจุบันและความ ต้องการจำเป็นการพัฒนาสมรรถนะครูยุค Thailand 4.0 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเพชรบุรี จำนวน 14 ด้าน เรียงลำดับค่าดัชนีสูงสุด 2 ลำดับแรกได้แก่ 1) ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ/การวิจัย มีค่าดัชนี PNI modified= 0.57 2) ด้านการพัฒนาตนเอง (สร้างนวัตกรรม) มี

ค่าดัชนี PNI modified= 0.55 และด้านที่มีค่าน้อยที่สุด คือ ด้านภาวะผู้นำของครูมีค่าดัชนี PNI modified= 0.17

ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ และ ประสาท เนืองเฉลิม (2561) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่าองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์ บริบท ความสามารถในการสร้างแนวคิด ความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น ความสามารถในการสะท้อน ความสามารถในการนำเสนอ และความสามารถในการประเมิน ส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู มี 5 ขั้นตอน โดยมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์บริบทส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ด้านการตีความบริบท ขั้นตอนที่ 2 การระดมสมองส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการสร้างแนวคิด ขั้นตอนที่ 3 การสร้างชิ้นงาน ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการร่วมมือกับผู้อื่นและการสะท้อน ขั้นตอนที่ 4 การปฏิบัติการสอนส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการนำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินนวัตกรรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการประเมิน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันในการพัฒนา นวัตกรรม ออกแบบการพัฒนานวัตกรรมเป็นลักษณะโครงการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แก้ปัญหาและสร้างนวัตกรรม ร่วมกัน กำหนดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ การสร้างสื่อการสอนและแผนการจัดการ เรียนรู้ ในการเรียนรู้ผู้เรียนควรได้ลงมือปฏิบัติจริงจนเกิดประสบการณ์ และนำประสบการณ์มาใช้ในการพัฒนา นวัตกรรม จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีช่วยในการสืบค้นและพัฒนานวัตกรรม และจัดการเรียนการสอน โดยใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนสำหรับส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู

ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559) บทความเรื่อง การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในสถานศึกษา พบว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดประเภทหนึ่ง มีลักษณะเป็นการคิดนอกกรอบ ต่างจากการคิดเดิมที่มีอยู่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้ความคิดใหม่ การคิดริเริ่ม หรือการคิดค้นแบบตามแนวคิดของ พอลเทอร์วอร์ธ องค์ประกอบ ของการคิดสร้างสรรค์มี 4 ด้าน ได้แก่ 1) การคิดคล่อง เป็นความสามารถคิดได้จำนวนมาก ๆ ในเวลาจำกัด 2) การคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถในการคิดได้แตกต่างกันออก แจกแจงได้เป็นหลายหมวดหมู่ 3) การคิดละเอียดลออ เป็นความสามารถในการเพิ่มเติมขยายความคิดโดยการตกแต่งด้วยรายละเอียดหรือความสามารถที่จะสร้างผลผลิต ที่ซับซ้อน และ 4) การคิดริเริ่ม เป็นความสามารถในการคิดได้แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร เทคนิคที่ดีในการ

พัฒนาการคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษาได้แก่ 1) เทคนิคการสร้างความคิดใหม่โดยการให้ บุคคล แจกแจงแนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา 10 แนวทาง 2) เทคนิคการระดมพลังสมอง 3) เทคนิคการอุปมาอุปไมยความเหมือน 4) เทคนิคการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ 7 ขั้นตอนของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน และ 5) เทคนิค SCAMPER เป็นเทคนิคที่จะช่วยทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์โดยนำตัวย่อของการคิด 7 แบบมาใช้เป็นหลัก ในการคิด แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ใน การเรียนการสอน ปกติและงานการจัดกิจกรรม 2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบ ประเมิน การคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ และ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น

ณัฐริดา ภูจิบ (2559) ศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสอนสำหรับครูทัศนศิลป์ ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยการพัฒนาสมรรถนะ ด้านความรู้และทักษะต้องใช้ รูปแบบวิธีการพัฒนาผ่านการฝึกอบรม การสอนงาน และการจัดการความรู้ในการพัฒนาสมรรถนะ ด้านคุณลักษณะ ต้องใช้รูปแบบวิธีการพัฒนาผ่าน การจัดการความรู้ในการพัฒนาสมรรถนะ ด้านมาตรฐานจริยธรรมและค่านิยม ต้องใช้รูปแบบ วิธีการจัดการความรู้และระบบพี่เลี้ยง ในขณะที่ การพัฒนาสมรรถนะด้านการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ต้องใช้รูปแบบการพัฒนาผ่าน การจัดการความรู้การฝึกอบรม และ ระบบพี่เลี้ยง แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะการสอนให้ ครบทั้ง 5 ส่วน ต้องบูรณาการ รูปแบบเข้าด้วยกัน สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า การบูรณาการ รูปแบบต่าง ๆ เพื่อใช้ใน การพัฒนาสมรรถนะการสอนสำหรับครูทัศนศิลป์เพื่อให้เกิดการพัฒนา มีลำดับความต้องการ จำเป็นมากที่สุด

นัทธีรัตน์ พิระพันธุ์ อธิพิพัทธ์ สุวทันพรกุล และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณศรี (2561) ได้ ศึกษาเรื่อง การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า 1) กรอบสมรรถนะ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย สมรรถนะด้าน ความรู้ 4 รายการ 1) การทำงานคอมพิวเตอร์พื้นฐาน และ อุปกรณ์อื่น ๆ รวมทั้งการแก้ไขปัญหา เบื้องต้นและ การบำรุงรักษา 2) ผู้เรียนและการใช้ ICT กับการเรียนรู้ของ ผู้เรียน 3) สารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและการนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลมาใช้ในการสอน 4) การ วางแผนในการ ทำให้การสอนและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพโดยใช้ ICT สมรรถนะด้านทักษะ 9 รายการ ได้แก่ 1) การใช้งานคอมพิวเตอร์พื้นฐานและอุปกรณ์จำเป็น รวมทั้งแก้ไขปัญหา เบื้องต้นและ การบำรุงรักษา 2) การใช้ซอฟต์แวร์ชุดโปรแกรมสำนักงานและเครื่องมือต่าง ๆ 3) สามารถใช้

อินเทอร์เน็ตและโปรแกรมบนเครือข่ายรวมถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) การจัดการข้อมูลและ สารสนเทศ 5) การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยีในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและมีความคิด สร้างสรรค์ 6) การใช้มีเดียที่หลากหลายในการสร้างชิ้นงานเพื่อให้ผู้เรียนจัดสรรและวิเคราะห์ข้อมูล 7) การใช้สื่อที่เปิดกว้างและมีความยืดหยุ่นในการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายในการสนับสนุน การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน 8) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการประเมินกระบวนการเรียน การสอนและใช้ผลการประเมินในการปรับปรุงและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 9) การใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยีในการจัดเก็บและเชื่อมต่อข้อมูลสารสนเทศของนักเรียนและเพื่อนร่วมงาน และสมรรถนะด้านเจตคติ 8 รายการ ได้แก่ 1) การเข้าใจและยินยอมกฎข้อบังคับในการใช้เทคโนโลยี 2) การ ยอมรับและมีจรรยาบรรณในการปฏิบัติตามกฎข้อบังคับการใช้เทคโนโลยี 3) การวางแผนและเป็นต้นแบบในการ ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยเพื่อสนับสนุนสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ 4) การสนับสนุนสิทธิในการเข้าถึงการใช้ เทคโนโลยีในการเรียนรู้สังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย 5) การมีส่วนร่วมในการคิดค้นและเรียนรู้การผลิต เทคโนโลยีใหม่ 6) การประเมินและไตร่ตรองเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เป็นผู้เชี่ยวชาญด้าน การพัฒนาและนวัตกรรม 7) การเผยแพร่ประสบการณ์ ทักษะความรู้ 8) การร่วมมือผู้เชี่ยวชาญในระดับเดียวกัน เพื่อเป็นการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพื่อในการศึกษา 2) แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 4 แนวทาง ได้แก่ แนวทางการจัดการเรียนการสอนสำหรับครู แนวทางด้านการผลิตครูและการสร้างองค์ความรู้ แนวทางการบริหารการจัดการสำหรับสถานศึกษา และแนวทางเชิงนโยบายสำหรับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พรทิพย์ ไชยโล (2556) ได้ศึกษาการพัฒนานวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านการประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครูเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่านวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเป็นแบบการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิด มี 5 ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ การสืบเสาะหาคำตอบ การสรุปผล การตั้งคำถามเพื่อคิดใหม่ และการประเมินผล ซึ่งมีชื่อว่า 3S2E Model นวัตกรรมนี้ถูกนำเสนอในรูปแบบของเอกสารคู่มือสำหรับอาจารย์และเอกสารการเรียนรู้ของนิสิตครู โดยมีการจัดลำดับโครงสร้างเป็นหน่วยการเรียนรู้ 9 หน่วย ผลการนำนวัตกรรมไปใช้พบว่านิสิตนักศึกษา มากกว่าร้อยละ 50 มีสมรรถนะด้านการประเมินอยู่ในระดับดีมาก และนิสิตนักศึกษา มากกว่าร้อยละ 90

ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ซึ่งแสดงถึงพัฒนาด้านสมรรถนะการประเมินที่นิสิตนักศึกษาครูได้รับจากการพัฒนา 9 สมรรถนะ

มยุรี เจริญศิริ (2563) ได้ดำเนินการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างแบบแผนสำหรับโรงเรียนที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนวิชาชีพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับความสามารถของครูในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวทาง Active Learning พบว่า

1. การพัฒนาโมเดล AECAD สำหรับโรงเรียนชุมชนเพื่อการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนที่ 2 การสร้างความตระหนัก (Empower) ขั้นตอนที่ 3 การสร้างชุมชนการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ (Collaboration) ซึ่งแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อย คือ 3.1) กำหนดเป้าหมาย (Set Goal) 3.2 วางแผน (Plan) 3.3) ดำเนินการ (Implement) และ 3.4) สะท้อนผล (Reflect) ขั้นตอนที่ 4 การประยุกต์ใช้ (Applying) และ ขั้นตอนที่ 4 การเผยแพร่ (Dissemination) โมเดลนี้ถูกออกแบบมาโดยคำนึงถึงหลักการและวัตถุประสงค์ของการพัฒนาวิชาชีพครู รวมถึงเงื่อนไขสำคัญในการนำไปใช้ โดยมุ่งหวังให้เกิดการยกระดับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันของครูในชุมชนวิชาชีพ

2. รูปแบบการพัฒนามีผลลัพธ์ที่สำคัญ คือ 1) ครูมีสมรรถนะในการออกแบบและสร้างนวัตกรรมการศึกษาในระดับสูง 2) ครูแสดงพัฒนาการด้านสมรรถนะในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในระดับสูง 3) ครูมีพัฒนาการด้านสมรรถนะในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในระดับสูง 4) ครูแสดงพัฒนาการด้านคุณลักษณะของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในระดับสูง 5) ครูมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อรูปแบบการพัฒนานี้ในระดับสูง และ 6) นักเรียนแสดงพัฒนาการด้านความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในระดับสูง

3. การนำไปใช้แสดงให้เห็นประสิทธิผลที่ดีในหลายด้าน คือ 1) ครูมีสมรรถนะสูงในการออกแบบและสร้างสรรค์นวัตกรรมการศึกษา และเห็นว่ารูปแบบนี้เหมาะสมสำหรับการส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา 2) ครูแสดงสมรรถนะระดับสูงในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ 3) ครูมีสมรรถนะสูงในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) ครูมีพัฒนาการระดับสูงในคุณลักษณะของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ 5) ครูมีความคิดเห็นในเชิงบวกต่อรูปแบบนี้ในระดับสูง และ 6) นักเรียนแสดงพัฒนาการระดับสูงในความสามารถด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม

เริงฤทธิ์ ยาวใหญ่, พชรวิทย์ จันศิริศิริ, และกชพร นุ่มนาผล (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การพัฒนาความสามารถของครูในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน" (Developing competency of teachers in basic education schools) โดยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อสมรรถนะของครูประกอบด้วย

1) การรักษามาตรฐานในการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน 2) ความสามารถในการวางแผน การตั้งเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ และการปฏิบัติงาน 3) ความสามารถในการใช้ ICT ในการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน 4) ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ 5) ความสามารถในการติดตามและประเมินผลในการจัดการความรู้และการปฏิบัติงาน และ 6) ความสามารถในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน โปรแกรมการพัฒนาสมรรถนะนี้ ประกอบด้วย 9 ปัจจัย และ 7 หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งหมด 200 ชั่วโมง ผลการประเมินโปรแกรม พบว่าครูมีคะแนน posttest สูงกว่าคะแนนก่อนการทดสอบอย่างมีนัยสำคัญ

สายรุ้ง บุปผาพันธ์, รศ.ดร.สมชัย ศรีนอก และ ผศ.ดร.นิเวศน์ วงศ์สุวรรณ (2563) การศึกษาเรื่องรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ตามหลักภาวะ 4 ของครูเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดตาก มาใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะหลัก และสมรรถนะประจำสายงาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ภาวะภาวะ พัฒนาภาวะ คือ การพัฒนาสมรรถนะตนเอง ในการบริหารหลักสูตร พัฒนาผู้เรียน จัดการสภาพแวดล้อม และ บริหารหลักสูตร พัฒนาผู้เรียน จัดการสภาพแวดล้อม 2) ศีลภาวะ พัฒนาศีล คือ การพัฒนาสมรรถนะเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรม ยึดมั่นในอาชีพความเป็นครู ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม เป็นมิตรกับชุมชน จัดการการเรียนรู้ สังเคราะห์ปัญหา เสริมสร้างจริยธรรม 3) จิตภาวะ พัฒนาจิตใจ คือ การพัฒนาสมรรถนะเพื่อ เสริมสร้างสติ สมาธิ คิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนความรู้สู่นวัตกรรมที่ทันสมัย 4) ปัญญาภาวะ พัฒนาปัญญา คือ การพัฒนาสมรรถนะเพื่อเสริมสร้างปัญญา แสวงหาความรู้ พัฒนาระบบบูรณาการที่ทันสมัย เป็นแบบอย่างที่ดี และออกแบบการเรียนรู้ สืบเสาะข้อมูล เท่าทัน การเปลี่ยนแปลง

อรพรรณ คงมาลัย (2556) ศึกษาถึง บทบาทของนวัตกรรมองค์กร สมรรถนะเชิง นวัตกรรมและ การถ่ายโอนความรู้ต่อนวัตกรรมของธนาคารพาณิชย์ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของนวัตกรรมองค์กรพบว่าสมรรถนะเชิงนวัตกรรมของบุคลากรและการถ่ายโอน ความรู้ระหว่างบุคลากรร่วมกันส่งผลทางตรงต่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยการถ่ายโอนความรู้ ระหว่างบุคลากรมีอิทธิพลที่สูงกว่าสมรรถนะเชิงนวัตกรรมของบุคลากร ซึ่งนวัตกรรมของธนาคาร พาณิชย์เป็นการผสมผสานกันระหว่างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมกระบวนการ และนวัตกรรม การตลาด

ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ ยุวารี พลพันธุ์ (2559) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัย สมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคม อาเซียน (The Factor Analysis of the Basic Education Teachers' Competencies on Learning

Management to Prepare for ASEAN Community) ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) ผลการสังเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน ได้แก่ หลักสูตร การออกแบบการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอนและเทคโนโลยี การประเมินและประเมินผล การจัดการห้องเรียน การวิจัย และลักษณะของครู 2) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน ประกอบด้วย 7 ปัจจัย 66 ตัวแปร ได้แก่ หลักสูตรและการสอน กระบวนการเรียนรู้ ลักษณะของครู การประเมินและประเมินผล สื่อการศึกษา และนวัตกรรม นโยบายและวัตถุประสงค์ของการศึกษาอาเซียนและสิ่งแวดล้อมของอาเซียนผลการวิเคราะห์ปัจจัยยืนยันของสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับประชาคมอาเซียน คือ แบบจำลองนั้นพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างสมบูรณ์ ($\chi^2 = 3.134$, $df = 6$, $p = 0.792$, $GFI = 0.997$, $AGFI = 0.988$, $RMR = 0.003$ and $RMSEA = 0.000$) 3) วิธีพัฒนาขีดความสามารถของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับประชาคมอาเซียน ได้แก่ การเตรียมความพร้อม การจัดสรรทรัพยากร แรงจูงใจและการเพิ่มขีดความสามารถ การฝึกอบรมและการพัฒนา การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และการแบ่งปันความรู้

A. Oliveira Garcia R. Augusto da Silva E. Vizconde Veraszto S. Ferreira do Amaral (2016) Education for Innovation: Construction of A Competency based Profile การศึกษาเชิงนวัตกรรม: การสร้างโปรไฟล์ฐานสมรรถนะ ได้วิเคราะห์เบื้องต้นว่า บุคคลผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมมีคุณลักษณะหลัก 4 ประการคือ 1) ความสามารถในการสร้าง/ปรับปรุง เป็นการใช่วิธีการและเครื่องมือที่มีอยู่ใหม่เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติ แก้ปัญหา หรือสร้างผลิตภัณฑ์ กระบวนการบริการหรือแก้ปัญหาใหม่อย่างสมบูรณ์ 2) ความสามารถในการปรับตัวเป็นการตัดสินใจเลือกเชิงกลยุทธ์และการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญระหว่างกระบวนการ 3) ความสามารถในการคิดนอกกรอบหรือสหสาขาวิชาชีพ เป็นเครื่องมือ ความคิด แนวโน้มหรือแนวทางปฏิบัติของการระบุพื้นที่อื่น ๆ และการประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ 4) ความสามารถในการทำงานโดยใช้ กระบวนการ "ลองผิดลองถูก" เป็นนวัตกรรมไม่มีถูกหรือผิด ล้มเหลวหรือประสบความสำเร็จแต่ทุกแนวทางจะได้รับการพิจารณา การทดสอบ การสร้างต้นแบบ และมีการเรียนรู้อยู่ในกระบวนการ เป้าหมายของการศึกษาเพื่อ 1) อภิปรายแนวคิด "การศึกษาเชิงนวัตกรรม" โดยเน้นองค์ประกอบที่สามารถกำหนดเป็นสมรรถนะ 2) อภิปรายความสำคัญของฐานสมรรถนะทางการศึกษาสำหรับนวัตกรรม 3) กำหนดว่าสิ่งใดและเหตุใดจึงต้องพัฒนาสมรรถนะเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางนวัตกรรม 4) สร้างเมทริกซ์สมรรถนะที่มีระดับต่างกันตั้งแต่ระดับกว้างไปจนถึงระดับเฉพาะ ตามจุดประสงค์ของนวัตกรรม: เช่น สมรรถนะ

เชิงสารสนเทศ สมรรถนะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สมรรถนะเชิงนวัตกรรม เป้าหมายสูงสุดคือ การสร้างโปรไฟล์สมรรถนะเชิงนวัตกรรมส่วนบุคคล โดยอิงตามสมรรถนะเชิงสารสนเทศ โปรไฟล์นี้สามารถใช้เพื่อสร้างหลักสูตรการพัฒนาสมรรถนะ โปรแกรม และกลยุทธ์การฝึกอบรมที่มุ่งสร้างวัฒนธรรมเชิงนวัตกรรมภายในสถาบันและโรงเรียน

Chang Zhu Di Wang Yonghong Cai และ Nadine Engels (2013) What core competencies are related to teachers' innovative teaching การศึกษาวิจัยเรื่องความสามารถหลักใดที่เกี่ยวข้องกับการสอนเชิงนวัตกรรมของครู โดยวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้คือการตรวจสอบความสามารถหลักของครูที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ จากวรรณกรรมและการศึกษาก่อนหน้านี้ในสาขานี้ ความสามารถสี่ประการ (ความสามารถการเรียนรู้ ความสามารถทางการศึกษา ความสามารถทางสังคม และความสามารถทางเทคโนโลยี) ถูกสร้างทฤษฎีว่าเป็นความสามารถหลักสำหรับการสอนเชิงนวัตกรรมของครู แบบสอบถามเกี่ยวกับความสามารถหลักของครูและประสิทธิภาพการสอนที่เป็นนวัตกรรมได้รับการพัฒนาและทดสอบ ผลการวิจัยระบุว่าความสามารถทางการศึกษาของครู ความสามารถทางสังคม และความสามารถทางเทคโนโลยีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลงานการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ของพวกเขา การศึกษาายังแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ที่สนับสนุนกับเพื่อนร่วมงานมีความสำคัญต่อผลงานการสอนที่เป็นนวัตกรรมใหม่ของครู มีการกล่าวถึงความหมายเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ

การสรุปผลการสังเคราะห์ที่ได้จากการศึกษางานวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนวรรณกรรมเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนนาฏศิลป์สรุปสังเคราะห์ผลของรูปแบบสมรรถนะที่ต้องการทำการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. สมรรถนะส่วนบุคคล ได้แก่

1.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

1.2 พฤติกรรมที่สร้างสรรค์

1.3 ความฉลาดทางอารมณ์

1.4 ทักษะที่เป็นสิ่งจำเป็นในตลาดแรงงาน เช่น การแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน

การคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ การบริหารจัดการบุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและการตัดสินใจ การให้บริการ การเจรจาและการต่อรอง และความสามารถในการปรับตัวหรือการทำงานอย่างยืดหยุ่น

2. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้

2.1 การออกแบบการเรียนรู้

2.2 การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

2.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.4 การพัฒนาสื่อ นวัตกรรม การเรียนรู้

2.5 การวัด และประเมินผล การเรียนรู้

3. สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

3.1 ความสามารถในการรับรู้ข้อมูลและสารสนเทศผ่านการคิดอย่างมีเหตุผล

3.2 ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อเพื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของสื่อ นั้น

3.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสารสนเทศ การเชื่อมโยงเครือข่ายและสังคมเชิงสัมพันธ์ที่เหมาะสม

4. สมรรถนะในการเรียนรู้และนวัตกรรม

4.1 การคิดอย่างมีเหตุผลและการแก้ปัญหา

4.2 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

4.3 การสื่อสารโดยมีความชัดเจน

4.4 การทำงานร่วมกัน

4.5 ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อบรรลุเป้าหมายที่เดียวกัน การจัดระบบ การประเมินผล และการสื่อสารข้อมูล การใช้เครือข่ายสังคมและ Social Network อย่างเหมาะสม

5. สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง

5.1 การสืบค้นและค้นหาความรู้ใหม่

5.2 การสร้างความรู้และการพัฒนาตนเอง

5.3 การแลกเปลี่ยนเส้นทางคิดเห็นและสร้างเครือข่าย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์ มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อการศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะ
ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการ
เรียนรู้ และ 2. เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์ คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่มีประสิทธิภาพ เป็นการศึกษาวิจัยเชิง
ปริมาณและเชิงคุณภาพจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ กระบวนการ
ประชุมและอภิปรายกลุ่ม (Focus group) ซึ่งการศึกษาวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ระยะคือ

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์

ระยะที่ 3 การศึกษาคุณภาพของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ
เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยมีดังต่อไปนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ขั้นตอนการศึกษา
3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบ Mixed Methods Research คือการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (พรรณนาความจากเอกสาร และข้อมูลจากการวิจัยภาคสนามเชิงลึก โดยใช้กระบวนการวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล การสรุปผลและตีความข้อมูลวิจัย ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1.1 การวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิและข้อมูลปฐมภูมิ จากการค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย หนังสือ ตำรา บทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และรวมถึงข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการใช้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสหสัมพันธ์ (correlation) โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation) และการถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติ (Level of Significant) ที่ระดับ .05 (ยูทริ ไกยวรรณ, 2557 และ สำราญ มีแจ้ง, 2557)

1.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ที่มีความยืดหยุ่นสูง (รัตนะ บัวสนธ์, 2558, น. 89-151) ด้วยการบรรยายเนื้อหาของข้อความหรือเอกสารการบรรยายโดยเน้นเนื้อหาจากการศึกษา การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตข้อมูลตามที่เป็นจริง การเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง การจดบันทึกข้อมูล การบันทึกเสียง และรวมถึงการจัดทำ Focus group พร้อมกับการสรุปและนำเสนอเนื้อหาแบบบรรยาย

2. ขั้นตอนการศึกษา

การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อาจารย์นาฏศิลป์

ระยะที่ 1 มีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวกับทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะอาจารย์/ครูผู้สอน การจัดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสมรรถนะอาจารย์/ครูผู้สอน รูปแบบสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา การพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามการกำหนดโดยหน่วยงานการศึกษาที่กำกับดูแล และงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด และวิธีวิจัย เพื่อการศึกษา สภาพแวดล้อมและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษาและรูปแบบสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดกลุ่มตัวอย่าง สร้างเครื่องมือและออกแบบสำรวจ สอบถาม และสัมภาษณ์สมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ที่ประสงค์ให้ข้อมูล และมีความต้องการพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนสาขานาฏศิลป์ และผู้บริหารสถานศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รวมถึงการออกแบบเครื่องมือการตรวจค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามและสัมภาษณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญและทำการขอเอกสารใบรับรองจริยธรรมการวิจัย

ขั้นตอนที่ 4 ลงภาคสนามเก็บรวบรวมข้อมูลการสอบถามและสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 5 สรุปและวิเคราะห์ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์การศึกษาวิจัยด้านสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 6 สรุปและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้



ภาพประกอบ 5 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา ควบคู่กับการสังเคราะห์ข้อมูลความสัมพันธ์ปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบฉบับ (ร่าง)แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษาจากการสรุปผลข้อมูลความสัมพันธ์ปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องและนำฉบับร่างแบบจำลองนั้นผ่านการให้คำปรึกษาและคำแนะนำจากที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบเครื่องมือแบบการพิจารณา การให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำของฉบับ (ร่าง) แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา และออกแบบคู่มือการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ประกอบการพิจารณา

ขั้นตอนที่ 4 กำหนดแผนการนำเสนอรูปแบบสนทนากลุ่ม (Focus group) ระบุวันที่ เวลา สถานที่ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 8 คน และทำหนังสือขอใช้สถานที่ตามแผนงานที่กำหนดและหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 5 นำเสนอ (ร่าง) แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา พร้อมทั้งคู่มือการใช้แบบจำลอง และแบบพิจารณาความเหมาะสม ความคิดเห็นและคำแนะนำแบบจำลอง โดยจัดทำกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน เพื่อการพิจารณาความเหมาะสม ให้ความคิดเห็นและคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 6 สรุปผลการพิจารณาความเหมาะสม ความคิดเห็นและคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ฉบับ (ร่าง)แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในระดับอุดมศึกษา

ขั้นตอนที่ 7 ปรับปรุงแก้ไขฉบับ (ร่าง)รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ตามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน ผ่านการให้คำปรึกษาแนะนำโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 8 สรุปผลการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ฉบับปรับปรุง)



ภาพประกอบ 6 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

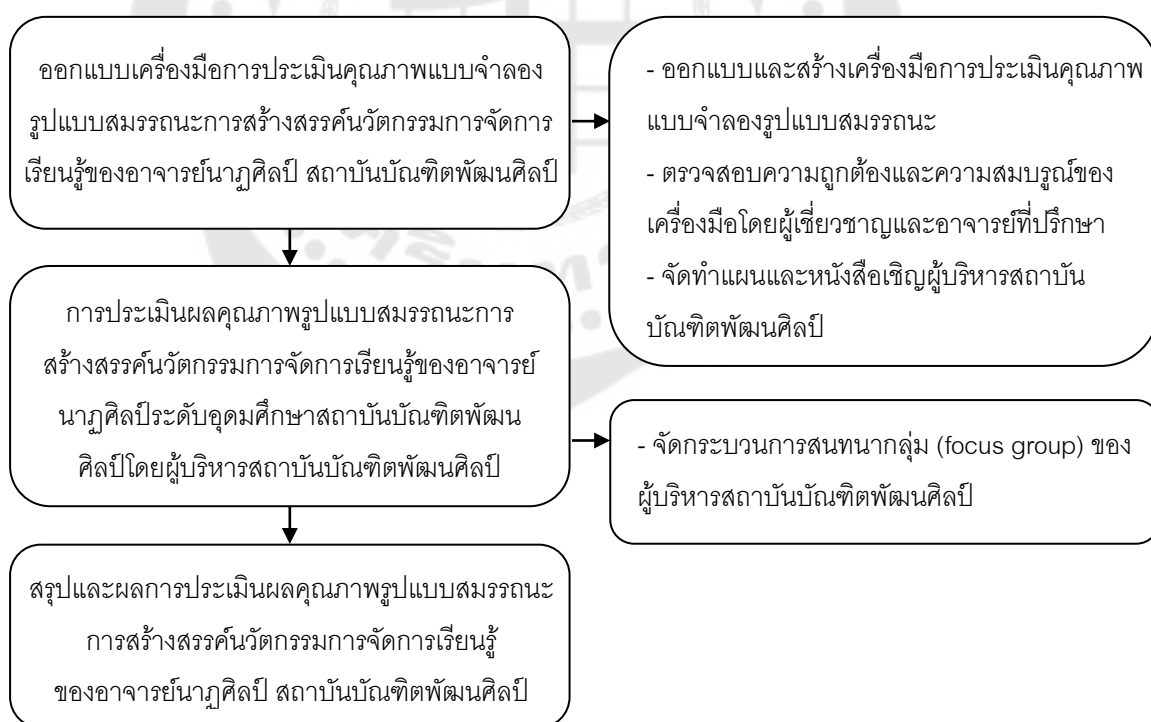
ระยะที่ 3 การศึกษาคุณภาพของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบเครื่องมือการประเมินคุณภาพแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดแผนการนำเสนอรูปแบบสนทนากลุ่ม (Focus group) ระบุวันที่ เวลา ระบบสถานที่ออนไลน์สำหรับผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 8 คน โดยใช้ระบบออนไลน์แบบ Google zoom และทำหนังสือเชิญผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ขั้นตอนที่ 3 นำเสนอแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พร้อมคู่มือและเครื่องมือการประเมินคุณภาพแบบจำลองผ่านกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus group) ระบบออนไลน์สำหรับผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 8 คน

ขั้นตอนที่ 4 สรุปและรายงานผลการประเมินคุณภาพแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์



ภาพประกอบ 7 การประเมินคุณภาพรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1 ประชากร ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จำนวน 12 แห่ง โดยแบ่งส่วนภูมิภาคได้ 4 ภูมิภาคดังนี้

3.1.1 กลุ่มวิทยาลัยนาฏศิลป์ภาคกลาง จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์ศาลายา จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรีจำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี จำนวน 6 คน

3.1.2 กลุ่มวิทยาลัยนาฏศิลป์ภาคใต้ จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช จำนวน 6 คน

3.1.3 กลุ่มวิทยาลัยนาฏศิลป์ภาคเหนือ จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย จำนวน 6 คน

3.1.4 กลุ่มวิทยาลัยนาฏศิลป์ภาคอีสาน จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด จำนวน 6 คน วิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์ จำนวน 6 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างดังนี้

3.2.1 กลุ่มตัวอย่างสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างจำนวน 67 คน จากจำนวนทั้งหมด 72 คนแบบโดยใช้ความน่าจะเป็น และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ โดยแบ่งประชากรออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ จากนั้นใช้การสุ่มอย่างง่าย การคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยใช้ตารางวิเคราะห์ของเครซีและเมอร์แกน (Robert V. Krejcie and Eayrle W. Morgan.1970, อ้างถึงในธีรวิมล เอกะกุล, 2543)

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มบุคคลผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นตัวแทนการสัมภาษณ์เชิงลึกกรายบุคคล โดยคัดเลือกบุคคลที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

- 1) ผู้บริหารระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ จำนวน 2 คน
- 2) ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 9 คน
- 3) คณบดีวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 1 คน
- 4) หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ จำนวน 8 คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและสำรวจความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. แบบสอบถามแบบมีโครงสร้างเชิงสำรวจและแบบสอบถามเชิงความคิดเห็นแบบปลายปิดให้เลือกตอบ และแบบปลายเปิดแสดงความคิดเห็น โดยมีประเด็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ แบบสอบถามงานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐาน และสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา และระยะเวลาการสอนรายวิชาในหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (check list)

ตอนที่ 2 การสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ซึ่งมีข้อมูลดังนี้

2.1 รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็น

2.1.1 รูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 2) สมรรถนะด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ 3) สมรรถนะด้านความฉลาดทางอารมณ์ และ 4) สมรรถนะด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของครูนาฏศิลป์ เป็นข้อคำถามแบบปลายปิดให้เลือกตอบ

2.1.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้ 2) สมรรถนะด้านการจัดทำแผนการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) สมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ และ 5) สมรรถนะด้านการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ เป็นข้อคำถามแบบปลายปิดให้เลือกตอบ

2.1.3 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของครูนาฏศิลป์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2) สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ และ 3) สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัย

จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

2.1.4 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณญาณและการแก้ปัญหา 2) สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน และ 4) สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

2.1.5 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของครูนาฏศิลป์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่ 2) สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และ 3) สมรรถนะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

2.1.6 สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษาและสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของครูนาฏศิลป์ 2) สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอน ตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย 3) สมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 4) สมรรถนะด้านการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ 5) สมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

2.1.7 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) สมรรถนะการวัด และการประเมินประสิทธิภาพการทำการกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 3) สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความ คิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ 4) สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 5) สมรรถนะ

การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ 6) สมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

2.1.8 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ 2) สมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย การสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ 4) สมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ 5) สมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์ และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ และ 6) สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดให้เลือกตอบ

ซึ่งเกณฑ์ในการวัดข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ

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

การแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์สำหรับการแปลความหมายของคะแนนจากแบบสอบถาม ดังนี้ (ณรงค์ โพธิ์พฤษานันท์, 2556, น. 166)

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 – 5.00	มากที่สุด
3.51 – 4.50	มาก
2.51 – 3.50	ปานกลาง
1.51 – 2.50	น้อย
1.00 – 1.50	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 การสำรวจความคิดเห็นด้านสมรรถนะเฉพาะอื่น ๆ ด้านใดเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องมีของรูปแบบสมรรถนะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง โดยแบ่งเป็นแบบสอบถามเชิงสำรวจแบบปลายปิดประเด็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลทั่วไปให้เลือกตอบ และแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดแสดงความคิดเห็นรูปแบบสมรรถนะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ แบบสัมภาษณ์งานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา และระยะเวลาการสอนรายวิชาในหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check List)

ตอนที่ 2 การสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ ซึ่งมีข้อมูลดังนี้

2.1 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบ่งเป็นการสัมภาษณ์ในหัวข้อเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการในสมรรถนะดังต่อไปนี้

2.1.1 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ 2) สมรรถนะด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ 3) สมรรถนะด้านความฉลาดทางอารมณ์ และ 4) สมรรถนะด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของครูนาฏศิลป์ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.2 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้ 2) สมรรถนะด้านการจัดทำแผนการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4) สมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ และ 5) สมรรถนะด้านการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.3 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของครูนาฏศิลป์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน

กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 2) สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ และ 3) สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัยจัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.4 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา 2) สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม 3) สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน และ 4) สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.5 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของครูนาฏศิลป์ จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่ 2) สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และ 3) สมรรถนะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.6 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษาและสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของครูนาฏศิลป์ 2) สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอน ตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย 3) สมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 4) สมรรถนะด้านการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ 5) สมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.7 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์ ความจำเป็นและความต้องการของสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 4 ข้อ ได้แก่ 1) สมรรถนะการวัดและการประเมิน

ประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์
 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) สมรรถนะการวัด
 และการประเมินประสิทธิภาพการทํากิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ
 ครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 3) สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความ
 คิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสม
 และมีประสิทธิภาพ 4) สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์
 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 5) สมรรถนะการวัด
 และการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ
 เรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ 6) สมรรถนะการวัดและการประเมิน
 การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในการกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ
 ครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

2.1.8 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับความสำคัญ ความสัมพันธ์
 ความจำเป็นและความต้องการของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
 ของครูนาฏศิลป์ จำนวน 6 ข้อได้แก่ 1) สมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน เพื่อการ
 สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ 2) สมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์และ
 เป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ 3) สมรรถนะด้านการสร้างสรรคการเลือกใช้
 สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ
 เพื่อการจัดการเรียนรู้ 4) สมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการ
 สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนรู้ 5) สมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการ
 ตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและ
 มีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ และ 6) สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
 และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ เป็นข้อ
 คำถามแบบปลายเปิดตอบได้อย่างอิสระ

ตอนที่ 3 ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
 การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด
 ตอบได้อย่างอิสระ

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 2 ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพวิธีวิจัยแบบการจัด
กระบวนการกลุ่ม(focus group) ณ ห้องประชุมศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยมี
ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นผู้ให้แนวคิด ข้อเสนอแนะ และการพิจารณาให้คำแนะนำปรึกษา
เพื่อการปรับปรุงให้มีความเหมาะสมและมีคุณภาพ มีเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. รายงานสรุปผลงานวิจัยระยะที่ 1 แบบจำลองทางคณิตศาสตร์ความสัมพันธ์
ระหว่างปัจจัยสมรรถนะที่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการออกแบบจำลอง และ
การสร้างแบบจำลองเชิงภาพ และนำมาใช้สร้าง (ร่าง) แบบจำลองของความสัมพันธ์ของงานวิจัย
ระยะที่ 1 ให้สอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
พิจารณาให้คำแนะนำปรับปรุงแก้ไขเพื่อเข้าสู่กระบวนการกลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. (ร่าง)แบบจำลองที่ได้รับการปรับปรุงผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา เอกสารแผนการ
จัดกระบวนการกลุ่ม รายงานการวิจัยระยะที่ 1 แบบประเมินคุณภาพ แบบบันทึกการนำเสนอ
การบันทึกเสียงและภาพ (ถ้ามีและได้รับการอนุญาต) ซึ่งแบบการประเมินแบบจำลองรูปแบบ
สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model
มีการประเมิน 2 ลักษณะคือ

3.1 การประเมินคุณภาพแบบจำลอง โดยระบุ ชื่อ-นามสกุล และคะแนน
ประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองมีเกณฑ์ 5 ระดับ คือ 5 คะแนน หมายถึง ดีมาก 4 คะแนน หมายถึง
ดี 3 คะแนน หมายถึง ค่อนข้างดี 2 คะแนน หมายถึง พอใช้ 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง
ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับการประเมินคุณภาพ ได้แก่ 1) เป็นรูปแบบ วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือ
องค์ความรู้ใหม่ 2) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้ และสามารถวัดได้
3) มีการสังเคราะห์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาสมรรถนะ มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้อง
กับความต้องการพัฒนา 4) การออกแบบการพัฒนาสมรรถนะมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือ
ความต้องการบริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุม กระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้
5) กระบวนการพัฒนาสมรรถนะดำเนินการตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ/หรือมีการพัฒนา
อย่างต่อเนื่อง 6) ความสำเร็จของการพัฒนาสมรรถนะควรมีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้

7) การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง 8) การประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 9) การนำรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ไปใช้มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน และสามารถนำไปใช้ได้ดี 10) รูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สามารถเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีเกณฑ์การประเมินคะแนนรวม คือ ระดับดีเด่น (45-50 คะแนน) ระดับดีมาก (40-44 คะแนน) ระดับดี (35-39 คะแนน) ระดับพอใช้ (ต่ำกว่า 35 คะแนน)

3.2 แบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง โดยระบุ ชื่อ-นามสกุล และคะแนนประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองมีเกณฑ์ คะแนนรวม 30 คะแนน โดยมีเนื้อหาการให้คะแนนคือ 1) ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model 2) ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีข้อย่อยคือ (2.1) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (2.2) การใช้หลักการแนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (2.3) การออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (2.4) กระบวนการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (2.5) ความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model 3) คุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีข้อย่อยคือ (3.1) การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (3.2) การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (3.3) การนำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (3.4) การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เกณฑ์การให้คะแนนได้ระบุตัวบ่งชี้ และเกณฑ์ระดับความเป็นไปได้ตั้งแต่คะแนนระดับ 1 ถึงระดับ 3 คะแนนรวมดังนี้คือ 27 - 30 ระดับความเป็นไปได้มากที่สุด 23 - 26 ระดับความเป็นไปได้ มาก 19 - 22 ระดับความเป็นไปได้ ปานกลาง 15 - 18 ระดับความเป็นไปได้ น้อย 11 - 14 ระดับความเป็นไปได้ น้อยที่สุด ≤ 10 ระดับความเป็นไปไม่ได้

4. รายงานสรุปผล (ร่าง)แบบจำลอง จากการประชุมกลุ่ม (focus group) โดยมีประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความเหมาะสม การพัฒนา การเพิ่มเติม การปรับปรุงและแนวทางแก้ไข เป็นต้น

ระยะที่ 3 การศึกษาคุณภาพของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพวิธีวิจัยแบบการจัดกระบวนการกลุ่ม(focus group) โดยมีผู้เชี่ยวชาญได้แก่ ผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และผู้บริหารระดับวิทยาลัยนาฏศิลป์เป็นผู้ที่มีส่วนได้เสียกับการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ จำนวน 8 คน ซึ่งเป็นผู้ประเมินคุณภาพให้แนวคิด ข้อเสนอแนะ และการพิจารณาให้คำแนะนำปรึกษาเพื่อพัฒนาแบบจำลองให้มีความเหมาะสมและมีคุณภาพ ซึ่งมีเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. รายงานสรุปผลงานวิจัยระยะที่ 2 (ร่าง) แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. แบบสรุปรายงานจากการประชุมกลุ่ม (focus group) ผู้เชี่ยวชาญระยะที่ 2 และการปรับปรุงแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ระยะที่ 3 ผ่านการนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา

3. แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะระยะที่ 3 แบบประเมินคุณภาพ คู่มือการใช้แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และเอกสารสรุปคุณภาพแบบจำลอง โดยมีรายละเอียดคือ

3.1 คู่มือการใช้แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดคือ หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ของคู่มือ แนวคิด AIIT - Competency Model องค์ประกอบของ AIIT - Competency Model กระบวนการพัฒนาสมรรถนะตามแนวคิด AIIT - Competency Model โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เงื่อนไขความสำเร็จของการใช้รูปแบบสมรรถนะ พร้อมการยกตัวอย่างการใช้แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

3.2 สรุปคุณภาพแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีรายละเอียดคือ ความเป็นมาของแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model วัตถุประสงค์ ทฤษฎีและ

กรอบแนวคิดการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การพัฒนาแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์

4. รายงานสรุปผลแบบจำลอง จากการประชุมกลุ่ม (focus group) โดยมีประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความเหมาะสม การพัฒนา การปรับปรุงและแนวทางแก้ไข เป็นต้น

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี งานวิจัย และเอกสารต่าง ๆ เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ สมรรถนะส่วนบุคคล เพื่อสร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ในงานวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. กำหนดเกณฑ์มาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ แบบวัดของ Likert scale (อนูวัติ คุณแก้ว, 2562, น. 20)

3. นำเสนอแบบสอบถามต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อการแก้ไขปรับปรุงและการหาค่าความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (IOC)

5. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Analysis) โดยผู้วิจัยขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย เพื่อให้ได้ความเที่ยงตรงเชิงพินิจและความเหมาะสมของแบบสอบ และแบบสัมภาษณ์ เพื่อที่ปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้ โดยนำแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และนำมาหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของเนื้อหา พร้อมกับคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาและจุดประสงค์ (Item Objective Congruence: IOC) (ศักดา ศิลปาสันตน์, 2559, น. 188-189) โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนรายข้อดังนี้

คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจหรือข้อคำถามมีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน

คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจข้อคำถามตรงไม่ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

เมื่อได้ค่า IOC ของข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.70-1.00 สามารถนำมาใช้เป็นข้อคำถามในแบบสอบถามได้ทั้งหมด

นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการทดลองใช้ (Try-out) จำนวน 30 คน เพื่อนำผลมาตรวจสอบคุณภาพของ

แบบสอบถามด้านความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งการวิเคราะห์หรือตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามจะใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของคอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient- α Coefficient) ซึ่งค่า α ที่คำนวณได้ต้องมากกว่า 0.7 ในทุกข้อคำถามจึงถือว่าข้อคำถามสอดคล้องกับข้อความที่จะวัด (Cronbach, 1990: อ้างถึงในกัลยา วานิชปัญญา, 2552, น. 449)

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดย การกำหนดคุณสมบัติผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้คือ เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ และเทคนิควิธีการสอน และการจัดการเรียนรู้ทางศิลป

1. ดร.ชวนพบ เอี่ยมสารักษ์ ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกรม กรุงแก้ว ประธานสาขาวิชาศิลปะการจัดการการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี คณบดีคณะครุศาสตร์ และอาจารย์ประจำหลักสูตร หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ได้แบ่งออกเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำหรับเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยการขอความร่วมมือผ่านสถาบันการศึกษาและผ่านวิทยาลัยนาฏศิลป์ภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อเจาะจงกลุ่มตัวอย่างคืออาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ทั้ง 4 ภูมิภาค การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะเวลา 45 วัน บริหารจัดการเก็บข้อมูลผ่านระบบการสอบถามออนไลน์ และการจัดส่งแบบสอบถามผ่านทางไปรษณีย์ รวบรวมได้ทั้งหมดจำนวน 63 ชุด ผู้วิจัยได้นำมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ทั้งหมดที่ได้รับคืนทุกฉบับ และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล รวมถึงสรุปผลการวิเคราะห์ตามขั้นตอนการวิจัย
2. การวิจัยเชิงคุณภาพมีความยืดหยุ่นสูง ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างเป็นเครื่องมือสำคัญโดยเตรียมบทสัมภาษณ์เพื่อเป็นแนวทางไว้ล่วงหน้า และเพิ่มเติมขณะสัมภาษณ์แล้วแต่ความเหมาะสม การเก็บข้อมูลเพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือ ผู้วิจัยได้ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์การให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยชี้แจงรายละเอียดข้อมูลสำหรับหัวข้อในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ปัจจัยด้านสมรรถนะของอาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนและการเรียนการสอนที่สำคัญ และสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์

นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มผู้บริหารระดับสถาบันและวิทยาลัยนาฏศิลป์ ตั้งแต่ระดับอธิการบดี รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ คณบดี ผู้อำนวยการวิทยาลัย และหัวหน้าภาค โดยผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการจดบันทึก และการบันทึกเสียง

หัวข้อการสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก คำถามปลายเปิดและผู้ถูกสัมภาษณ์ให้ความคิดเห็นแบบอิสระ ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจนกระทั่งได้ข้อมูลอิ่มตัว และถอดบทสัมภาษณ์พร้อมกับการตรวจสอบความเชื่อมั่น ความถูกต้องเหมาะสมกับการสังเกตจากการปฏิบัติงาน ผลงานของอาจารย์และเอกสารที่เกี่ยวข้อง ก่อนนำไปวิเคราะห์จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้าเชิงคุณภาพ (Triangulation Method) การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกต (Observation) และการใช้เอกสาร (Documentation) (สุภาวงศ์ จันทวานิช, 2552, น. 129-130) ได้แก่

2.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นการขอความคิดเห็นส่วนตัวและประสบการณ์การปฏิบัติงานของผู้ให้การสัมภาษณ์ การทำงาน/กิจกรรมร่วมกับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และผลงานของอาจารย์ผู้สอน ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์สามารถทราบความสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี สำหรับการสัมภาษณ์ด้านสภาพแวดล้อม และปัจจัยเชิงสมรรถนะต่าง ๆ ด้วยคำถาม “อย่างไร” และ “แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในอนาคตควรมีทิศทางอย่างไร” และข้อคิดเห็นอื่น ๆ

2.2 การสังเกต ผู้วิจัยสังเกตข้อมูลสภาพแวดล้อมจากผลงานที่ถูกนำเสนอและจัดเก็บในพื้นที่แสดงผลงานของอาจารย์นาฏศิลป์ การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของอาจารย์ระหว่างการสัมภาษณ์ที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ และการศึกษาจากหลักฐานการปฏิบัติการสอนจากผู้สอนรายวิชานาฏศิลป์เมื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ยินดีให้ข้อมูล

2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยศึกษารายละเอียดของแผนงาน ยุทธศาสตร์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยนาฏศิลป์ โครงการต่าง ๆ ประจำปี 2566-2567 การรายงานผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สอดคล้องกับโครงการตามยุทธศาสตร์ รวมถึงบทความและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์นวัตกรรม

3. กระบวนการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นการเก็บรายละเอียดการอภิปรายรูปแบบจำลองของงานวิจัยระยะที่ 1 - 2 และการรับรองคุณภาพการพัฒนารูปแบบจำลอง ระยะที่ 3 ของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแนวคำถามหรือประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม คือ 1) คำถามนำเกี่ยวกับหัวข้องานวิจัยตั้งแต่ความเป็นมาจนถึงสรุปผลการวิจัยเบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ของครูนาฏศิลป์โดยภาพรวมสอดคล้องกับการดำเนินงานวิจัยอย่างไร 2) คำถามหลักเกี่ยวกับความเชื่อมั่น ความชัดเจน ความมีคุณภาพ ความเป็นไปได้การนำไปใช้ของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ 3) คำถามสรุปเกี่ยวกับข้อเสนอแนะการปรับปรุงเพิ่มเติมรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ การตรวจสอบความเชื่อมั่น ความถูกต้องเหมาะสมแบบสามเส้าจากทฤษฎี แนวคิดและเอกสารงานวิจัย ข้อมูลการสัมภาษณ์ และการสังเกตจากผลงานและสภาพบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยนาฏศิลป์

7. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) ใช้ในการทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรที่เป็นอิสระต่อกัน

การทดสอบหาความสัมพันธ์โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation) โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกลุ่มที่ 1 และตัวแปรอิสระกลุ่มที่ 2 ที่ละคู่ (Bivariate Analysis) ด้วยสถิติการหาค่าประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) โดยกำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติ (Level of Significant) ที่ระดับ .05 สำหรับเกณฑ์การแบ่งระดับคะแนนค่าประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) แบ่งตามเกณฑ์ของประคอง กรรณสูตร (2541) และ Cohen (1998) ให้ระดับความสัมพันธ์ ดังนี้

$r = 0.1$ ถึง 0.3 แสดงถึงการมีระดับความสัมพันธ์ต่ำ

$r = 0.3$ ถึง 0.6 แสดงถึงการมีระดับความสัมพันธ์ปานกลาง

r สูงกว่า 0.6 แสดงถึงการมีระดับความสัมพันธ์สูง

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ที่มีความยืดหยุ่นสูง (รัตนะ บัวสนธ์, 2558, น. 89-151) ด้วยการบรรยายเนื้อหาของข้อความหรือเอกสารการบรรยายนี้จะเน้นเนื้อหาตามที่ปรากฏ

3. การวิจัยใช้กระบวนการอภิปรายแบบกลุ่ม เพื่อการพิจารณาคุณภาพและความเป็นไปได้ของผลงานวิจัยและช่วยให้นักวิจัยเชิงสำรวจมีความเชื่อมั่นและสมบูรณ์มากขึ้น ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาจากความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิตามที่ปรากฏ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ที่มุ่งหาข้อเท็จจริงและ
ข้อสรุปเชิงปริมาณจากแบบสอบถามที่เป็นปรนัยตามวัตถุประสงค์ และ การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ
(Qualitative Research) เป็นข้อเท็จจริงเชิงทัศนคติจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างเป็น
หลักการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบเฉพาะเจาะจงกลุ่ม
ตัวอย่างเป็นรายบุคคล คือ ผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยนาฏศิลป์ รวมจำนวน
13 แห่ง และการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์
เพื่อการศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการ
สร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้ และ เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีประสิทธิภาพ โดยมีผลการ
วิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณจากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามตรวจสอบ
รายการ (Checklist)

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพจากการวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง
แบบไม่เป็นทางการ

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณจากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามตรวจสอบรายการ (Checklist)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม
สำเร็จรูปประมวลผลข้อมูล และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำอธิบาย ผู้ตอบแบบสอบถาม
เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) จำนวน 67 ราย โดยเรียงลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 67 รายเป็นข้อมูลพื้นฐานคือ
เพศ อายุ วุฒิการศึกษา และระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีผลการวิเคราะห์
เป็นดังนี้

ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	18	26.9
	หญิง	49	73.1
อายุ	น้อยกว่า 31 ปี	6	9.0
	31 - 40 ปี	21	31.3
	41 - 50 ปี	17	25.4
	51 - 60 ปี	23	34.3
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี	5	7.5
	ปริญญาโท	52	77.5
	ระดับปริญญาเอก	9	13.4
	ไม่ระบุ	1	1.5
ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี	น้อยกว่า 3 ปี	12	17.9
	3 - 5 ปี	8	11.9
	6 - 10 ปี	9	13.4
	มากกว่า 10 ปี	38	56.7

จากตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปดังนี้

1. เพศ จากการวิเคราะห์อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 67 ราย พบว่าอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 49 ราย ร้อยละ 73.1 และชายจำนวน 18 ราย หรือร้อยละ 26.9
2. อายุ จากการวิเคราะห์อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 67 ราย พบว่าอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีอายุน้อยกว่า 31 ปี จำนวน 6 ราย หรือร้อยละ 9.0 อายุระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 21 ราย หรือร้อยละ 31.3 อายุระหว่าง 41-50 ปี จำนวน 17 ราย หรือร้อยละ 25.4 อายุระหว่าง 51-60 ปี จำนวน 23 ราย หรือร้อยละ 34.3
3. วุฒิการศึกษา จากการวิเคราะห์อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 67 รายพบว่าอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีวุฒิการศึกษา

ปริญญาตรี จำนวน 5 ราย หรือร้อยละ 7.5 ปริญญาโทจำนวน 52 ราย หรือร้อยละ 77.5 ปริญญาเอก จำนวน 9 ราย หรือร้อยละ 13.4 ไม่ระบุจำนวน 1 ราย หรือร้อยละ 1.5

4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี จากการวิเคราะห์อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 67 ราย พบว่า อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี น้อยกว่า 3 ปี จำนวน 12 ราย หรือร้อยละ 17.9 ระยะเวลาการสอน 3 - 5 ปี จำนวน 8 ราย หรือร้อยละ 11.9 ระยะเวลาการสอน 6 - 10 ปีจำนวน 9 ราย หรือร้อยละ 13.4 ระยะเวลาการสอนมากกว่า 10 ปี จำนวน 38 ราย หรือร้อยละ 56.7

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.1 ผลการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยสมรรถนะ 5 ด้าน ได้แก่

- 1) สมรรถนะส่วนบุคคล
- 2) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
- 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี
- 4) สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม
- 5) สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง

มีคะแนนดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	ความหมาย	มากที่สุด
	3.51 – 4.50	ความหมาย	มาก
	2.51 – 3.50	ความหมาย	ปานกลาง
	1.51 – 2.50	ความหมาย	น้อย
	1.00 – 1.50	ความหมาย	น้อยที่สุด

ตาราง 4 แสดงผลการศึกษาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นักคิดปฏิตด้านการสร้างสรรค์
นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม				
		มีอยู่แล้ว ปัจจุบัน		ต้องการให้มี		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น						
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1	สมรรถนะส่วนบุคคล													
1.1	ด้านแรงจูงใจได้สมฤทธิ์	4.22	0.69	4.66	0.64	4.76	0.46	4.64	0.48	4.57	0.42			มากที่สุด
1.2	ด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์	3.93	0.68	4.60	0.60	4.79	0.41	4.66	0.51	4.49	0.40			มาก
1.3	ด้านความฉลาดทางอารมณ์	4.02	0.71	4.63	0.52	4.70	0.58	4.64	0.48	4.50	0.40			มาก
1.4	ด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์ นักคิดป	3.99	0.69	4.70	0.49	4.70	0.52	4.67	0.53	4.51	0.39			มากที่สุด
	ผลรวมสมรรถนะส่วนบุคคล	4.04	0.50	4.65	0.44	4.74	0.42	4.65	0.38	4.57	0.42			มากที่สุด
	แปลผลระดับสมรรถนะส่วนบุคคล	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด				
2	สมรรถนะการจัดการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นักคิดป													
2.1	ด้านการออกแบบการเรียนรู้	3.97	0.80	4.73	0.48	4.78	0.45	4.78	0.45	4.56	0.38			มากที่สุด
2.2	ด้านการจัดทำแผนการเรียนรู้	4.00	0.78	4.61	0.55	4.73	0.51	4.67	0.50	4.50	0.43			มาก
2.3	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.05	0.75	4.73	0.51	4.79	0.48	4.69	0.53	4.56	0.42			มากที่สุด
2.4	ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้	3.87	0.85	4.73	0.48	4.72	0.52	4.70	0.58	4.50	0.43			มาก

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม		
		มีอยู่แล้วปัจจุบัน		ต้องการใหม่		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น				
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	ระดับ
	สนใจเทคโนโลยีเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม											
	ผลรวมสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	3.94	0.65	4.64	0.46	4.67	0.43	4.65	0.43	4.47	0.34	มาก
	แปลผลระดับสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม		
		มีอยู่ในแล้ว ปัจจุบัน		ต้องการใหม่		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น				
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	ระดับ
4	สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของ อาจารย์นักศิลป์											
4.1	สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและ การแก้ปัญหา	4.21	0.64	4.66	0.54	4.70	0.52	4.69	0.53	4.56	0.41	มากที่สุด
4.2	สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	4.05	0.90	4.76	0.63	4.79	0.62	4.75	0.64	4.59	0.56	มากที่สุด

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม		
		มีอยู่ในแล้วปัจจุบัน		ต้องการใหม่		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น				
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	ระดับ
4.3	สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน	4.16	0.88	4.75	0.50	4.76	0.50	4.72	0.52	4.60	0.46	มากที่สุด
4.4	สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้	4.09	0.75	4.67	0.59	4.69	0.61	4.72	0.52	4.54	0.46	มาก
	ผลรวมสมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	4.13	0.66	4.71	0.49	4.74	0.47	4.72	0.45	4.57	0.42	มาก
	แปลผลระดับสมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		

ตาราง 4 (ต่อ)

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น										ผลรวม		
		มีอยู่ในแล้ว ปัจจุบัน		ต้องการให้มี		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น						
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
												ระดับ		
5	สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของ อาจารย์นักศิลป์													
5.1	การค้นคว้าและค้นหาค้นหาองค์ความรู้ใหม่	4.12	0.77	4.82	0.39	4.75	0.50	4.72	0.49			4.60	0.38	มากที่สุด
5.2	การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง	4.05	0.68	4.78	0.45	4.82	0.42	4.75	0.50			4.60	0.37	มากที่สุด
5.3	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย	4.13	0.69	4.73	0.48	4.82	0.39	4.81	0.40			4.62	0.35	มากที่สุด
	ผลรวมด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง	4.10	0.64	4.78	0.36	4.80	0.38	4.76	0.40			4.61	0.33	มากที่สุด
	แปลผลระดับสมรรถนะด้านความรู้และ การพัฒนาตนเอง	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		

จากตารางที่ 4 ผลการศึกษาวិเคราะห์รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายด้าน พบว่าระดับความคิดเห็นด้านสมรรถนะต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

2.1.1. สมรรถนะส่วนบุคคลผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.33) และเมื่อพิจารณาสมรรถนะย่อยพบว่า สมรรถนะด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.42) สมรรถนะด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.49$, S.D.= 0.40) สมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.40) และสมรรถนะส่วนบุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.39)

2.1.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.35) และเมื่อพิจารณาสมรรถนะย่อยพบว่า สมรรถนะด้านการออกแบบการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.38) สมรรถนะด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.40) สมรรถนะด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.42) สมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.43) และสมรรถนะด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.40)

2.1.3 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.34) และเมื่อพิจารณาสมรรถนะย่อยพบว่าสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.34) การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.43$, S.D.= 0.43) สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.39) สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.46$, S.D.= 0.40)

2.1.4 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.42) และเมื่อพิจารณาสมรรถนะย่อยพบว่าสมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.41) สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.56) สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

($\bar{X}$ =4.60, S.D.= 0.46) สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.54, S.D.= 0.46)

2.1.5 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.61, S.D.= 0.33) และเมื่อพิจารณาสมรรถนะย่อยพบว่าสมรรถนะการค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.60, S.D.= 0.38) สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.60, S.D.= 0.37) สมรรถนะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.62, S.D.= 0.35)

2.2 ผลการศึกษาวិเคราะห์รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ประกอบด้วย 5 สมรรถนะย่อยได้แก่ 1) สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย 2) สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย 3) สมรรถนะการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 4) สมรรถนะการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ 5) สมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีคะแนนดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	ความหมาย	มากที่สุด
	3.51 – 4.50	ความหมาย	มาก
	2.51 – 3.50	ความหมาย	ปานกลาง
	1.51 – 2.50	ความหมาย	น้อย
	1.00 – 1.50	ความหมาย	น้อยที่สุด

ตาราง 5 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นักศิลป์

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม		
		มีอยู่ในแล้วปัจจุบัน		ต้องการให้มี		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น				
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	ระดับ
2.2.1	ด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นักศิลป์	3.87	0.89	4.69	0.50	4.78	0.45	4.70	0.49	4.51	0.42	มากที่สุด
2.2.2	ด้านการจัดการนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอน ตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย	3.99	0.99	4.73	0.48	4.78	0.45	4.73	0.51	4.56	0.46	มากที่สุด
2.2.3	ด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.00	0.95	4.70	0.58	4.73	0.51	4.73	0.54	4.54	0.49	มากที่สุด
2.2.4	ด้านการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.02	0.95	4.78	0.52	4.79	0.51	4.79	0.45	4.59	0.49	มากที่สุด
2.2.5	ด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.15	0.89	4.73	0.62	4.75	0.56	4.73	0.59	4.59	0.54	มากที่สุด
	ผลรวม	4.00	0.84	4.73	0.48	4.76	0.43	4.74	0.45	4.56	0.44	มากที่สุด
	แปลผลระดับสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		

จากตารางที่ 5 ผลการศึกษาวិเคราะห์สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อกำหนดรูปแบบสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.44) เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายด้าน 5 สมรรถนะย่อย พบว่าระดับความคิดเห็นด้านสมรรถนะย่อยต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

2.2.1 สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.42)

2.2.2 สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการ เรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.46)

2.2.3 สมรรถนะการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.49)

2.2.4 สมรรถนะการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อ การเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.49)

2.2.5 สมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.54)

2.3 ผลการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ประกอบด้วย 6 สมรรถนะย่อยได้แก่ 1) สมรรถนะการวิเคราะห์ ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ 2) สมรรถนะ การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ 3) สมรรถนะการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบ สื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ 4) สมรรถนะการพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ 5) สมรรถนะการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของ ผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของ อาจารย์นาฏศิลป์ และ 6) สมรรถนะการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อ

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์
มีคะแนนดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	ความหมาย	มากที่สุด
	3.51 – 4.50	ความหมาย	มาก
	2.51 – 3.50	ความหมาย	ปานกลาง
	1.51 – 2.50	ความหมาย	น้อย
	1.00 – 1.50	ความหมาย	น้อยที่สุด



ตาราง 6 แสดงผลการศึกษาวិเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น										ผลรวม	
		มีอยู่ในแล้วปัจจุบัน		ต้องการใหม่		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น					
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
2.3.1	ด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้	3.93	0.84	4.67	0.64	4.75	0.53	4.73	0.48	4.52	0.49	มากที่สุด	
2.3.2	ด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมาย การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้	3.99	0.86	4.61	0.65	4.64	0.64	4.66	0.64	4.47	0.57	มากที่สุด	
2.3.3	ด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้	3.96	0.94	4.76	0.46	4.75	0.47	4.67	0.59	4.53	0.45	มากที่สุด	
2.3.4	ด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้	3.97	0.85	4.73	0.54	4.78	0.45	4.75	0.53	4.56	0.45	มากที่สุด	
2.3.5	ด้านการกำหนดผลลัพธ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์	4.05	0.84	4.75	0.53	4.75	0.53	4.73	0.54	4.57	0.50	มากที่สุด	
2.3.6	ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.06	0.72	4.70	0.63	4.78	0.55	4.73	0.62	4.57	0.53	มากที่สุด	
	ผลรวม	3.99	0.72	4.70	0.51	4.74	0.45	4.71	0.48	4.54	0.44	มากที่สุด	
	แปลผลระดับสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด			

จากตารางที่ 6 ผลการศึกษาวិเคราะห์รูปแบบสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.44) เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายด้าน 5 สมรรถนะย่อย พบว่าระดับความคิดเห็นด้านสมรรถนะย่อยต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

2.3.1 สมรรถนะการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.52$, S.D.= 0.49)

2.3.2 สมรรถนะการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.47$, S.D.= 0.57)

2.3.3 สมรรถนะการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบ สื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.53$, S.D.= 0.45)

2.3.4 สมรรถนะการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อ การ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.56$, S.D.= 0.45)

2.3.5 สมรรถนะการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.57$, S.D.= 0.50)

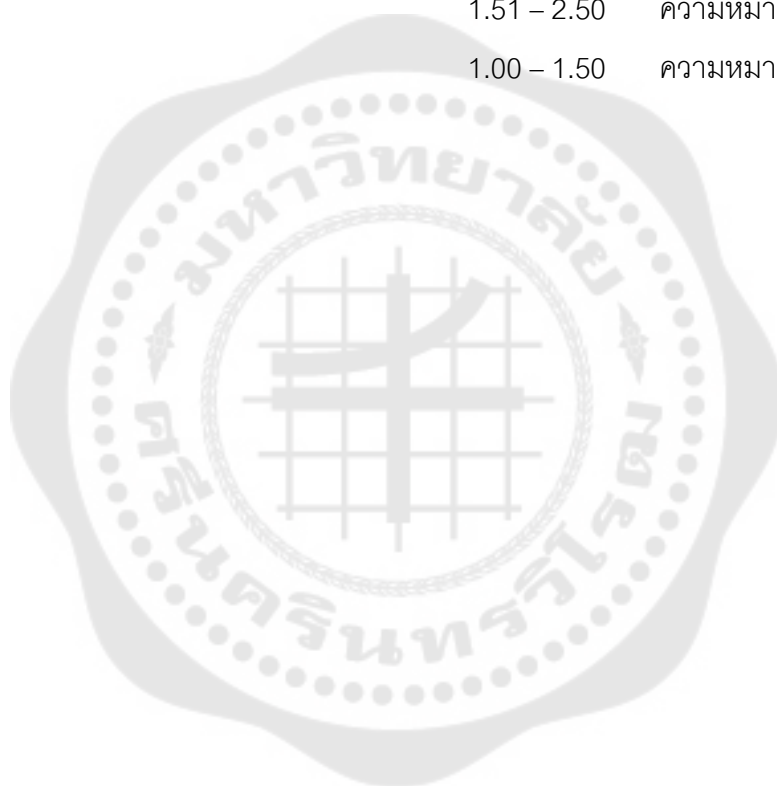
2.3.6 สมรรถนะการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อ การ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์มี ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.53)

2.4 ผลการศึกษาวิเคราะห์สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ประกอบด้วย 6 สมรรถนะย่อยได้แก่

- 1) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนอง ของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ
- 2) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 3) สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 4) สมรรถนะการ วัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 5) สมรรถนะการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วม

ในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และ6) สมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีคะแนนดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง	4.51 – 5.00	ความหมาย	มากที่สุด
	3.51 – 4.50	ความหมาย	มาก
	2.51 – 3.50	ความหมาย	ปานกลาง
	1.51 – 2.50	ความหมาย	น้อย
	1.00 – 1.50	ความหมาย	น้อยที่สุด



ตาราง 7 แสดงผลการศึกษาคำวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นสมรรถนะการวัดและประสิทธิภาพการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นักศิลป์

ที่	สมรรถนะ	ระดับความคิดเห็น								ผลรวม		
		มีอยู่ในแล้วปัจจุบัน		ต้องการให้มี		ต้องการพัฒนา		ความจำเป็น				
		X̄	SD	X̄	SD	X̄	SD	X̄	SD	X̄	SD	ระดับ
2.4.1	สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.08	0.84	4.69	0.63	4.63	0.62	4.66	0.59	4.51	0.52	มากที่สุด
2.4.2	สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพทำกิจกรรมการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.02	0.86	4.67	0.59	4.75	0.56	4.66	0.59	4.52	0.52	มากที่สุด
2.4.3	สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.08	0.89	4.76	0.46	4.73	0.48	4.72	0.52	4.57	0.42	มากที่สุด
2.4.4	สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.02	0.90	4.75	0.59	4.78	0.62	4.75	0.59	4.57	0.52	มากที่สุด
2.4.5	สมรรถนะการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.12	0.81	4.75	0.53	4.75	0.53	4.72	0.52	4.58	0.44	มากที่สุด
2.4.6	สมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ในกิจกรรมสร้างสรุคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ	4.19	0.70	4.73	0.62	4.76	0.55	4.75	0.61	4.61	0.53	มากที่สุด
	ผลรวม	4.08	0.71	4.72	0.50	4.73	0.46	4.71	0.46	4.56	0.44	มากที่สุด
	แปลผลระดับสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพ	มาก		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		มากที่สุด		

จากตารางที่ 7 ผลการศึกษาวเคราะห์รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.44) เมื่อพิจารณาสมรรถนะรายด้าน 5 สมรรถนะย่อย พบว่าระดับความคิดเห็นด้านสมรรถนะย่อยต่าง ๆ มีดังต่อไปนี้

2.4.1 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.52)

2.4.2 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.52)

2.4.3 สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.42)

2.4.4 สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.52)

2.4.5 สมรรถนะการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.58$, S.D.= 0.44)

2.4.6 สมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.61$, S.D.= 0.53)

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ผลข้อมูลความสัมพันธ์ของสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะด้านต่าง ๆ 7 สมรรถนะ

การวิเคราะห์ผลข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ สมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้
สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะ
ด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ และสมรรถนะการวัด
และการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยการวิเคราะห์การ
ถดถอยพหุคูณ (Multiple linear regression analysis : MRA) ด้วยค่าสัมประสิทธิ์ (Coefficient of
determination : R^2) กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และใช้เทคนิคการเลือกตัวแปร
อิสระเข้าสมการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis)
และแสดงออกมาเป็น แบบจำลองของความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม
ในการวิเคราะห์กำหนดค่าระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 หรือกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติ (α)
ที่ระดับ .05

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลข้อมูล กำหนดไว้ดังนี้

b แทน ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

B แทน ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

R^2 แทน ค่าประสิทธิภาพของการพยากรณ์จากสหสัมพันธ์พหุคูณ

Adjust R^2 แทน ค่าประสิทธิภาพการพยากรณ์ที่ปรับแล้ว

X_1 คือ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์

X_2 คือ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_3 คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_4 คือ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_5 คือ สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์

X_6 คือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_7 คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

Y คือ รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์

รูปแบบสมการเพื่อการสร้างโมเดลทางคณิตศาสตร์คือ

$$Y = X_1 + X_2 + X_3 + X_4 + X_5 + X_6 + X_7$$

3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสร้างรูปแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ กับสมรรถนะด้านต่าง ๆ ทั้งหมด 7 สมรรถนะได้ดังสมการต่อไปนี้

$$Y = .653X_7 + .327X_6 + .162X_3$$

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis)

ตัวแปร	Std. Error of the Estimate	สัมประสิทธิ์สมการถดถอย		t	Sig
		b	ß		
X1 สมรรถนะส่วนบุคคล	.077	.009	.007	.116	.908
X2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้	.103	-.054	-.043	-.522	.604
X3 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	.079	.162	.124	2.058	.044*
X4 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	.057	.071	.066	1.247	.218
X5 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง	.081	-.116	-.086	-1.427	.159
X6 สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์	.088	.327	.322	3.726	.000**
X7 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	.081	.653	.644	8.101	.000**

Constant = -.242; $R^2 = .919$; $R^2 \text{ Adjust} = .910$; $F = 94.601$; $\text{Sig.} = .000^b$; Std. Error = .13413

จากตารางที่ 8 แสดงผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณแบบปกติ (enter multiple regression analysis) ระหว่างตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะและรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า ตัวแปรด้านสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ อย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.01 (Sig.) ตามลำดับ และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05 (Sig.) และสามารถอธิบายผลค่าอำนาจการส่งผลต่อตัวแปรตาม (R^2) เท่ากับร้อยละ 91.9 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์ เท่ากับร้อยละ 13.413

3.2 การศึกษาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง ตัวแปรตามและตัวแปรต้นรายการ ได้แก่ ตัวแปรตามคือสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ ตัวแปรต้นคือ สมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ และสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson Correlation) และทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 9

ตาราง 9 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะ

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	Y
	สมรรถนะส่วนบุคคล	สมรรถนะการจัดการเรียนรู้	สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม	สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง	สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์	สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
X1; สมรรถนะส่วนบุคคล	1	.733**	.638**	.580**	.615**	.618**	.576**	.609**
X2; สมรรถนะการจัดการเรียนรู้		1	.755**	.671**	.710**	.747**	.707**	.739**
X3; สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี			1	.520**	.566**	.547**	.545**	.605**
X4; สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม				1	.569**	.587**	.463**	.549**
X5; สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง					1	.739**	.689**	.682**
X6; สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์						1	.863**	.899**
X7; สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้							1	.935**
Y; สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์								1

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

จากตาราง 9 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะพบว่า

รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง และ มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก กับ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ และสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

สมรรถนะด้านความสามารถส่วนตัวของครูนาฏศิลป์แสดงความเชื่อมโยงอย่างแน่นแฟ้นกับความชำนาญในการจัดการเรียนการสอน ทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อ ความสามารถในการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม ความรอบรู้และการพัฒนาตนเอง ศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมถึงความเชี่ยวชาญในการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรม การสอนนาฏศิลป์

สมรรถนะการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องอย่างมากกับความสามารถด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อ ความชำนาญในการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม ความรอบรู้และการพัฒนาตนเอง ความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ตลอดจนความสามารถในการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนาฏศิลป์

สมรรถนะความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อของครูนาฏศิลป์มีความเกี่ยวเนื่องอย่างสูงกับทักษะการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรม ความรอบรู้และการพัฒนาตนเอง ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมทั้งความชำนาญในการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนาฏศิลป์

สมรรถนะความสามารถด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับ ความรอบรู้และการพัฒนาตนเอง ตลอดจนความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ ในขณะที่มีความเชื่อมโยงในระดับปานกลางกับทักษะการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนาฏศิลป์

สมรรถนะความรอบรู้และการพัฒนาตนเองแสดงความสัมพันธ์ในระดับสูงกับ ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม และความชำนาญในการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนาฏศิลป์

สมรรถนะความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของครูนาฏศิลป์มีความสอดคล้องในระดับสูงมากกับทักษะการวัดและประเมินผลประสิทธิภาพของนวัตกรรมการสอนนาฏศิลป์

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ

การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ (interview) และการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (focus group) ซึ่งมีประเด็นการศึกษาดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ประวัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2567, เว็บไซต์) พบว่า "บัณฑิตพัฒนศิลป์" ในปี 2540 เป็นนามที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี องค์อุปถัมภ์มรดกศิลปวัฒนธรรมไทย โปรดเกล้าฯ พระราชทาน เมื่อวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2540 ซึ่งหมายถึงสถาบันผลิตบัณฑิตทางศิลปะแห่งความเจริญ เป็นการยกระดับการศึกษาด้านดุริยางคศิลป์ และช่างศิลป์ เพื่อนำศิลปะมาพัฒนาดนเอง สังคม และประเทศชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เดิมเป็นสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดกรมศิลปากร ต่อมา กระทรวงศึกษาธิการ ได้รับการสถาปนา ขึ้นตามพระราชบัญญัติการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พ.ศ. 2541 โดยมีบทบาทหน้าที่ในการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรีด้าน นาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และช่างศิลป์ทั้งไทยและสากล ในการดำเนินการจัดตั้งสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์นั้นได้เริ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2541 โดยกรมศิลปากร ได้พยายามผลักดันเรื่อง การยกระดับการศึกษาวิชาชีพพิเศษด้านนี้ขึ้น จนกระทั่งเมื่อวันที่ 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2541 มีการประกาศจัดตั้งสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในราชกิจจานุเบกษา และมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2541 เป็นต้นมา โดยให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันอุดมศึกษา ในสังกัดกรมศิลปากร ตามพระราชบัญญัติการจัดการศึกษาระดับปริญญาตรี ในสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ พ.ศ. 2541

พ.ศ. 2542 เปิดดำเนินการสอน 3 คณะวิชาอันเป็นการยกระดับการศึกษาวิชา เฉพาะด้านศิลปวัฒนธรรมให้สูงขึ้นถึงระดับปริญญา โดยเปิดดำเนินการสอนครั้งแรกใน 3 คณะวิชา คือ คณะศิลปวิจิตร คณะศิลปนาฏดุริยางค์ และคณะศิลปศึกษา ตั้งแต่วันที่ 4 มิถุนายน พ.ศ. 2542 เป็นหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง 2 ปี) สำหรับผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรนาฏศิลป์ ขั้นสูง (ปณส.) จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ทุกแห่ง และผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตร ศิลปกรรมวิชาชีพขั้นสูง

พ.ศ. 2547 เปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรี (ศ.ปวส.) จากวิทยาลัยช่างศิลป์ทุกแห่ง ในปีการศึกษา 2547 ได้ขยายการผลิตบัณฑิต โดยเปิดสอนหลักสูตรปริญญาตรี (4 ปี) ในคณะศิลปวิจิตร และคณะศิลปนาฏดุริยางค์ เปิดหลักสูตรปริญญาตรี (5 ปี) ในคณะศิลปศึกษา และเปิดห้องเรียนเครือข่ายคณะศิลปศึกษาในวิทยาลัยนาฏศิลป์

พ.ศ. 2548-2550 เปิดห้องเรียนเครือข่ายทุกแห่งในภูมิภาค ในปีการศึกษา 2548 คณะศิลปวิจิตรได้ขยายการผลิตบัณฑิต และเปิดห้องเรียนเครือข่ายในวิทยาลัยช่างศิลป์ สุพรรณบุรี และปีการศึกษา 2554 เปิดห้องเรียนเครือข่ายเพิ่มขึ้นที่วิทยาลัยช่างศิลป์ และในปีการศึกษา 2550 คณะศิลปนาฏดุริยางค์ ได้ขยายการผลิตบัณฑิตและห้องเรียนเครือข่ายในวิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์ และวิทยาลัยนาฏศิลปร้อยเอ็ด ต่อมา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้มีนโยบายขยายโอกาสให้แก่บัณฑิตจากสถาบันฯ และสถาบันอื่นที่จะเลือกศึกษาต่อในระดับปริญญาโท บัณฑิต เจาะด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และช่างศิลป์ และพัฒนาบุคลากร ของสถาบันให้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ด้านศิลปะเพิ่มมากขึ้น เพื่อที่จะได้นำความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาต่อ ไปพัฒนาการจัดการศึกษาแก่หน่วยงานให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น จึงได้ดำเนินการโครงการจัดตั้งบัณฑิตวิทยาลัยและเริ่มจัดทำ หลักสูตรระดับปริญญาโทมาตั้งแต่ปีการศึกษา 2550 ต่อมาในปีการศึกษา 2552 การจัดหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิตสาขานาฏศิลป์ไทย และหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาดุริยางคศิลป์ไทย ได้รับความเห็นชอบจากสภาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในการประชุม ครั้งที่ 7/2552 วันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2552 และได้รับคำรับรองจากคณะกรรมการการอุดมศึกษาว่าเป็นหลักสูตรที่สอดคล้องกับเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2548 ตามหนังสือที่ ศธ 0506(2)/2249 และในปีการศึกษา 2553 จึงได้เริ่มเปิดรับนักศึกษาระดับปริญญาโท 2 สาขาวิชา คือ สาขานาฏศิลป์ไทย และสาขาดุริยางคศิลป์ไทย

ปัจจุบัน (พ.ศ. 2567) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ดำเนินการตามพระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2550 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษาเล่มที่ 124 ตอนที่ 32 วันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ. 2550 โดยมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2550 ส่งผลให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เปลี่ยนสถานะเป็นนิติบุคคล สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาชีพเฉพาะ ถึงระดับปริญญาเอก มีอำนาจหน้าที่ตามที่ระบุในวัตถุประสงค์ของสถาบันมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2550 ที่ว่า “การศึกษาและส่งเสริมวิชาการตั้งแต่ระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพชั้นสูง ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทำการสอนการแสดง การวิจัย และให้บริการทางวิชาการ ตลอดจน

อนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริม ทำนุบำรุง และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายของชุมชนในท้องถิ่น” (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2567, เว็บไซต์)

สรุปได้ว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านนาฏศิลป์ วัตถุประสงค์เพื่อสืบสานอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยที่สืบทอดต่อกันมาอย่างยาวนาน และมีวิทยาลัยนาฏศิลป์กระจายทั่วทุกภูมิภาคของประเทศจำนวน 13 แห่ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยระดับชาติและระดับท้องถิ่น ซึ่งจากการศึกษาประวัติความเป็นมาพบว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นนามที่สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี องค์อุปถัมภ์มรดกศิลปวัฒนธรรมไทยพระราชทานนามให้ เริ่มแรกกรมศิลปากรดำเนินการจัดตั้งสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยยกระดับการศึกษาวชิราวุธพิเศษ วิชาเฉพาะด้านศิลปวัฒนธรรม มีบทบาทหน้าที่ในการจัดการศึกษาทางศิลปวัฒนธรรมอันเป็นแนวทางศิลปะแห่งความเจริญแห่งอายุธรรมของประเทศระดับปริญญาตรีด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และช่างศิลป์ทั้งไทยและสากล

ปัจจุบัน (พ.ศ. 2567) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เป็นสถานศึกษาในสังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ตามอำนาจหน้าที่ตามที่ระบุในวัตถุประสงค์ของสถาบันมาตรา 8 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2550 โดยจัดการศึกษาและส่งเสริมวิชาการตั้งแต่ระดับพื้นฐานวิชาชีพถึงวิชาชีพขั้นสูงระดับอุดมศึกษาหลักสูตรปริญญาตรี (ต่อเนื่อง) ปริญญาตรี (5 ปี) และปริญญาตรี (4 ปี) ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล อันเป็นศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ซึ่งได้แก่ หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขานาฏศิลป์ศึกษา และศึกษาศาสตรบัณฑิตสาขาคันตริศึกษา ศิลปบัณฑิตสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย ศิลปบัณฑิตสาขาทัศนศิลป์ ศิลปบัณฑิตสาขาวิชาออกแบบตกแต่งภายใน ศิลปะบัณฑิตสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและสื่อสร้างสรรค์ สถาบันมีภารกิจด้านการสอนการแสดง การวิจัย และให้บริการทางวิชาการ ตลอดจนอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริม ทำนุบำรุง และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายของชุมชนในท้องถิ่น

จากการสรุปวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงภารกิจการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเกี่ยวกับนาฏศิลป์ศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งต้องใช้ความเชี่ยวชาญ ทักษะและความสามารถเฉพาะทางของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ซึ่งเป็นอัตลักษณ์เฉพาะด้านนาฏศิลป์ อันได้แก่ สมรรถนะความเป็นครูผู้สอนที่มีอัตลักษณ์เฉพาะทางนาฏศิลป์ สมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์และผลลัพธ์ทางศิลปวัฒนธรรมด้านการแสดงออกถึงวัฒนธรรมไทยดั้งเดิมและผสมผสานกับความเป็น

สากล อีกทั้งสมรรถนะการประยุกต์และการพัฒนาเทคนิคการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ศาสตร์นาฏศิลป์ให้กับผู้เรียนในยุคกระแสการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี

ตอนที่ 2 สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะของอาจารย์ผู้สอนนักศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ได้กล่าวถึง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมโดยเฉพาะ มีพันธกิจด้านการผลิตบัณฑิตด้านนาฏศิลป์ คีตะศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และช่างศิลป์ในวิทยาลัยต่าง ๆ ที่กระจายตามภูมิภาคทั้งหมดจำนวน 15 แห่ง ซึ่งมีวิทยาลัยนาฏศิลป์จำนวนทั้งหมด 13 แห่ง การจัดการเรียนการสอนสำหรับนาฏศิลป์จะมีลักษณะเฉพาะซึ่งมีผลต่อแนวคิดด้านคุณลักษณะของบุคคลที่จะเข้ามาสู่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยนาฏศิลป์ โดยการกำหนดแนวทางจะเริ่มจากการคัดเลือกผู้เรียนที่มีบุคลิกลักษณะที่ใกล้เคียงและคล้ายคลึงตามลักษณะของตัวละครทางนาฏศิลป์ทั้งบุคลิกลักษณะ รูปร่าง หน้าตา ได้แก่ ตัวแสดงพระจะมีลักษณะหน้าตาดี หล่อสวยหวาน และรูปร่างสูง ตัวแสดงนางมีลักษณะใบหน้าเรียวงาม รูปร่างสมส่วน ตัวแสดงยักษ์มีลักษณะรูปร่างสูงใหญ่เป็นหลัก ยักษ์และลิงไม่ต้องหล่อเป็นต้น ดังนั้น อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ทุกคนจึงมักเป็นผู้สำเร็จการศึกษามาโดยเฉพาะทางนาฏศิลป์ ซึ่งมีผลต่อความเป็นบุคลิกลักษณะที่เป็นลักษณะเฉพาะคือ มีบุคลิกลักษณะเรียบร้อยสุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน และมีสมรรถนะความเป็นครูที่เหมาะสมกับความเป็นครู

จากการสัมภาษณ์ประเด็นปัญหาของการจัดการเรียนการสอนปัจจุบัน คือ อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีหลากหลายรุ่น ตั้งแต่อายุเพิ่งสำเร็จการศึกษาใหม่ รุ่นวัยกลางคน และรุ่นอาวุโสหลังเกษียณ ทำให้เป็นปัญหาในการใช้เทคโนโลยีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์รุ่นวัยกลางคนและอาวุโส ส่วนรุ่นใหม่จะไม่มีปัญหาการใช้เทคโนโลยีแต่มีปัญหาด้านความเชี่ยวชาญการถ่ายทอดความรู้ แต่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้จัดทำโครงการเพื่อการพัฒนาบุคลากรด้านเทคโนโลยีและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนสำหรับอาจารย์และนักศึกษาตามเป้าหมายที่กำหนด นอกจากนี้กลุ่มผู้บริหารทั้ง 13 ท่านยังมีความเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ผลจากการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) แยกประเด็นการสัมภาษณ์ ดังนี้

2.1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.1.1 สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ อันได้แก่ สมรรถนะส่วนบุคคลด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สมรรถนะด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ สมรรถนะด้านความฉลาด

ทางอารมณ์ และ สมรรถนะทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์นาฏศิลป์ จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอนระดับปริญญาตรี ผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า สมรรถนะของอาจารย์นาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมีความเป็นครูผู้สอนที่เหมาะสมและมีความมุ่งมั่นในการจัดการเรียนการสอนอย่างมาก รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ ที่หลากหลาย และมีทักษะในการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม ดังคำกล่าวของท่านอธิการบดีได้กล่าวว่า “...ในสมัยอดีตการแสดงในสมัยโบราณที่หายไปแล้วเขาก็จะไปสืบค้นทำวิจัยกันกับภาพจำหลักไปถ่ายภาพมาก็มาศึกษามาสร้างการแสดงชุดใหม่ทั้งท่าทางท่ารำบทเพลงและเครื่องแต่งกาย เพราะฉะนั้นก็จะมีตามกระบวนการวิจัยเลยทำให้อาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์คุ้นเคยกับการสร้างสรรค์งาน แล้วก็ผลพลอยได้อันนี้ทำให้สถาบันมีชุดการแสดงใหม่ ๆ โดยเฉพาะนาฏศิลป์ปีละ 14 ชุดทุก ๆ ปี...” และผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ได้ให้ความเห็นว่า “...จากการสังเกตแรงจูงใจผมเชื่อมั่นว่าอาจารย์นาฏศิลป์บุคคลมีความเชื่อมั่นตัวเองในทักษะของตัวเอง...”

2.1.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ อันได้แก่ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ การวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้สอนระดับปริญญาตรี ผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมี 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือกลุ่มโซนและละคร ซึ่งมีสมรรถนะที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถจัดการเรียนรู้และสามารถบูรณาการระหว่างความรู้และเทคโนโลยี เพื่อการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังสมรรถนะทางวิชาการสามารถ สืบสานอนุรักษ์งานศิลป์กับผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างสมบูรณ์ ดังคำสัมภาษณ์ของอธิการบดี ได้กล่าวว่า “...ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ การเรียนการสอน ถ้าพูดถึงภาพรวมทุกคนมีความพร้อมใฝ่รู้ กระตือรือร้น อยากที่จะค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ที่ผ่านมามีโควิด เราต้องมาใช้สื่อสอนใหม่ ๆ ประกอบกับว่าครูอาจารย์ทุ่มเทให้เต็มที่ที่มีความพร้อมกระตือรือร้น...”

2.1.3 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะด้าน การรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อมีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social

Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์ จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้สอนระดับปริญญาตรี ผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า กลุ่มครูสอนนักศึกษาในระดับปริญญาตรีสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มครูผู้สอนที่เป็นรุ่นอายุตั้งแต่ 50 ปีขึ้นไปและกลุ่มผู้มีอายุตั้งแต่ 25 ปีถึง 50 ปี ความมีสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีมีความแตกต่างกันโดยเฉพาะเทคโนโลยีสมัยใหม่คือ กลุ่มผู้มีอายุน้อยกว่าส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนได้ได้สะดวก รวดเร็วและง่ายกว่า แต่ครูผู้สอน 2 กลุ่มสามารถที่จะร่วมกันในการบูรณาการองค์ความรู้และเทคโนโลยีได้ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม ดังคำสัมภาษณ์ของรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการกล่าวว่า “...สำหรับเด็กรุ่นใหม่ทั้งบุคลิก หน้าตาความรู้เขาจะได้หมด อาจารย์รุ่นใหม่ ๆ เด็กรุ่นใหม่จะจำสอยเรียนเก่งมีทักษะการสื่อสารที่ดี เขาก็จะมีเต็ม อาจารย์รุ่นเก่าก็จะจำสอยเก่งมีความสามารถแต่ความทันสมัยการใช้เทคโนโลยี อาจจะน้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่แต่เขาจะมีความรู้ที่ลึกในเรื่องนาฏศิลป์สองส่วนนี้คือคนรุ่นใหม่ก็ได้ ความทันสมัยคนรุ่นเก่าจะได้ทักษะความชำนาญมีความเชี่ยวชาญอย่างครูรุ่นเก่า ๆ...” และคำให้สัมภาษณ์ของหัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรีกล่าวว่า “...กลุ่มของครูที่เป็นผู้ใหญ่ที่มีอายุ 50 ขึ้นไปสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีค่อนข้างน้อยแต่ว่าสมรรถนะองค์ความรู้จะมากส่วนสมรรถนะของครูที่อายุ 40 ลงไปจะมีสมรรถนะทางด้านเทคโนโลยีสูงกว่า สนใจในเรื่องเทคโนโลยีมากกว่าในการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ครูทั้งสองกลุ่มสามารถบูรณาการกันในเรื่องความรู้ กับเทคโนโลยี เวลาทางภาคจะสร้างนวัตกรรมที่เป็นสื่อการเรียนการสอน...”

2.1.4 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน และสมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ จากการสัมภาษณ์พบว่าผู้สอนระดับปริญญาตรี ผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์แบ่งเป็นครู 2 รุ่น ครูผู้สอนรุ่นเดิมมีองค์ความรู้และสามารถจัดการเรียนรู้และเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทำให้มีโอกาสปรับตัวใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพิ่มขึ้นเพื่อการจัดการเรียนการสอนของนักศึกษาในระดับปริญญาตรีแต่ยังสอนแบบเดิมเป็นส่วนมากคือการสอนแบบปฏิบัติที่สอนในห้องเรียนโดยอาจารย์เป็นตัวอย่างให้นักศึกษาปฏิบัติตามแบบอย่าง แต่เมื่อมีสถานการณ์วิกฤตดังเช่นการเกิดโรคระบาด covid 19 ทำให้เกิดการปรับตัวการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนการสอนเพิ่มขึ้นในระดับหนึ่ง และเมื่อพิจารณาในกลุ่มครูผู้สอนรุ่นใหม่มีความสามารถด้านเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับยุคปัจจุบันดังนั้นการใช้นวัตกรรมเป็นสิ่งที่ไม่ยากกับ

การใช้ในการจัดการเรียนการสอนแก่นักศึกษาโดยทำเป็นกิจกรรมเกมส์ การบันทึกสื่อและ นักศึกษาสามารถเลียนแบบหรือทดสอบหรือการตอบคำถามในระบบเทคโนโลยีได้ดีเป็นต้น คำให้ สัมภาษณ์ของรองอธิการบดี กล่าวว่า “....ครูรุ่นใหม่เขาทำได้หมด อาจารย์รุ่นใหม่ใช้เทคโนโลยีได้ หมด อาจารย์รุ่นเก่าถึงไม่ถนัดแต่เขาก็ทำได้วางแผนพัฒนาได้สอนออนไลน์ได้มีทักษะในการ พัฒนาปรับปรุงตัว ถ้าเป็นอาจารย์นาฏศิลป์เขาพร้อมที่จะปรับคือครูรุ่นเก่าเป็นแบบที่ดีได้เป็นแบบ แผนที่ดีได้ครูรุ่นใหม่ผสมผสานเทคโนโลยีนวัตกรรมก็ทำได้หมด....”

2.1.5 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะการค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่ การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายของอาจารย์นาฏศิลป์ จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอนระดับปริญญาตรี ผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า ครูผู้สอนระดับปริญญาตรีมีองค์ความรู้ แบบดั้งเดิมโดยถอดบทเรียนจากแม่ครูดั้งเดิมซึ่งองค์ความรู้ยังคงอนุรักษ์ไว้และประกอบกับ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มครูผู้สอนระหว่าง 2 รุ่นทำให้เกิดการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ใน เชิงบูรณาการ ครูผู้สอนรุ่นใหม่มีความสามารถค้นคว้าองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้ดีและครูผู้สอนทั้ง 2 รุ่น พร้อมที่จะเรียนรู้เพิ่มเติม จากการสัมภาษณ์ของรองอธิการบดี กล่าวว่า “....โดยภาพรวมจะ แบ่งเป็นวัยเป็นอายุ เด็กรุ่นใหม่เขาพร้อมที่จะเรียนรู้ รุ่นเก่า 45-50 ขึ้นไป ก็กระตือรือร้นที่จะทำแต่ ต้องอาศัยเด็กรุ่นใหม่ ๆ เพราะเขาทำไม่ได้แต่เขาอยากทำ แต่อาจารย์ใหม่เก่งมากและมีความ พร้อมที่จะเรียนรู้ ในเรื่องความสร้างสรรค์....” และการสัมภาษณ์หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี กล่าวว่า“.....การค้นคว้าความรู้ใหม่ ๆ ก็ทำได้ดี และเก่งด้วย อีกทั้งมี ความสามารถทุกอย่างตามศตวรรษที่ 21....”

2.1.6 สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการ จัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการ เรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการ และการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย สมรรถนะการประยุกต์นวัตกรรมและการ สร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะ การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ และ สมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอน

ระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีสมรรถนะเชิงสร้างสรรค์ และสามารถจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ได้ประกอบกับความร่วมมือระหว่างครูด้วยกันทำให้ครูรุ่นเดิมและครูรุ่นใหม่สามารถจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีมาบูรณาการร่วมกันทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความเหมาะสมเพิ่มขึ้น จากการสัมภาษณ์ของรองอธิการบดี กล่าวว่า “...อาจารย์รุ่นเก่าก็จะรำสวຍเก่งมีความสามารถ แต่ความทันสมัยการใช้เทคโนโลยีอาจจะน้อยกว่าเด็กรุ่นใหม่ แต่เขาจะมีความรู้ที่ลึกในเรื่องนาฏศิลป์ สองส่วนนี้คือคนรุ่นใหม่ก็ได้ความทันสมัย คนรุ่นเก่าจะได้ทักษะความชำนาญมีความเชี่ยวชาญอย่างครูรุ่นเก่า ๆ ซึ่งเขาก็จะรำสวຍไปอีกแบบ...” และกล่าวอีกว่า “...สิ่งที่สังเกตเห็นกลุ่มอาจารย์ในเรื่องการออกแบบงานในรูปแบบของการสร้างสรรค์ของรากศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ ๆ ทั้งด้านการเรียนการสอนและด้านวัฒนธรรม...”

2.1.7 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำการกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และสมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์พบว่า ผู้สอนระดับปริญญาตรี ซึ่งผู้บริหารส่วนมากให้ความเห็นว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่มีสมรรถนะการวัดการประเมินการจัดการเรียนการสอนของตัวเองตามทัศนคติของตนเอง เกณฑ์หรือเครื่องมือที่ใช้วัดเป็นไปตามมาตรฐานส่วนบุคคลในการจัดการเรียนรู้ จากการสัมภาษณ์ของรองผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์ กล่าวว่า “...เวลาประเมินด้วยเครื่องมือที่เป็นเกณฑ์มาตรฐานส่วนตัว ส่งเกรดแล้วก็จบ...” และการสัมภาษณ์ หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์จันทร์บุรีกล่าวว่า “...การประเมินการจัดการเรียนรู้เป็นตัว

ที่ครูประเมินเด็ก เราไม่ได้มีกระบวนการ แต่การมาคุยกันในกลุ่มมาบูรณาการกันแล้วเอาไปใช้ยังไม่เป็นมาตรฐานเดียวกัน....”

จากการสัมภาษณ์พบว่าประเด็นสำคัญจากผลการวิจัยที่ได้ประโยชน์คือ การสะท้อนให้เห็นถึงผลของสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน นักศึกษาระดับปริญญาตรีโดยแบ่งกลุ่มครูผู้สอนเป็น 2 รุ่นคือรุ่นเดิมที่อายุ 50 ปีขึ้นไป และรุ่นใหม่ ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไปถึง 50 ปี ที่มีความแตกต่างกันในด้านสมรรถนะต่าง ๆ ซึ่งครูผู้สอนรุ่นเดิมมีสมรรถนะด้านองค์ความรู้และความเชี่ยวชาญลึกซึ้งและการสอนในเชิงปฏิบัติแบบอนุรักษ์แบบแผน แต่มีความทันสมัยในการใช้เทคโนโลยีได้ไม่ดีเท่ากับครูผู้สอนรุ่นใหม่ ส่วนสมรรถนะการสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการมีผลงานร่วมกันแบบบูรณาการอย่างมีแบบแผนผสมผสานระหว่างแบบแผนเดิมและการสร้างสรรค์ และความเป็นมาตรฐานของการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ยังใช้ความเห็นส่วนบุคคลของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เป็นผู้รับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนเป็นสำคัญ

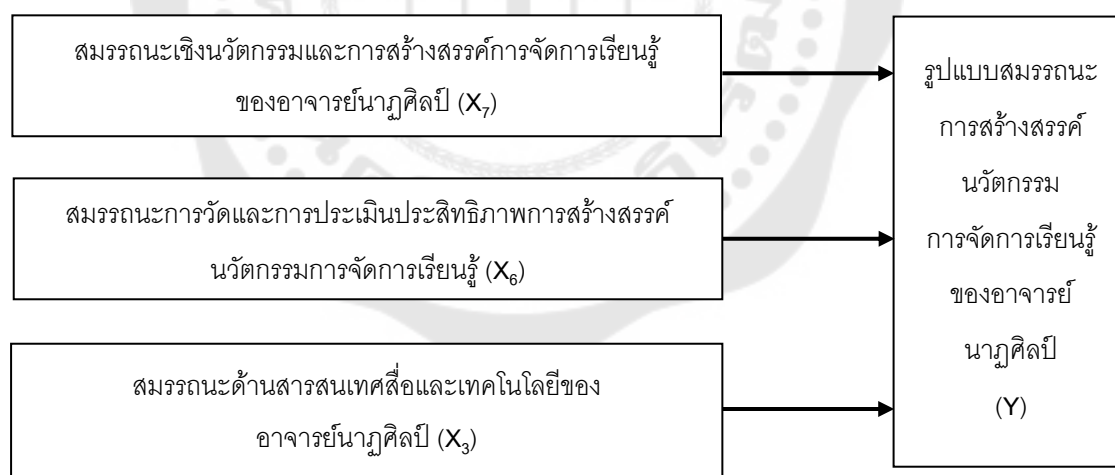
สรุปผลการสัมภาษณ์รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีความสอดคล้องกับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้านความสัมพันธ์ของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะด้านต่าง ๆ ทั้ง 7 สมรรถนะคือ 1) สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ 2) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ 4) สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ 5) สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ 6) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ 7) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า สมรรถนะที่สำคัญที่ต้องการสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์คือสมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ ส่วนสมรรถนะด้านอื่นที่เหลือเป็นสมรรถนะที่จำเป็นต้องมีในความเป็นอาจารย์นาฏศิลป์เป็นพื้นฐานสำคัญอันได้แก่ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ และสมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์

สรุปการสังเคราะห์ และการเลือกปัจจัยสมรรถนะที่มีความสัมพันธ์โดยตรง

ผลการวิเคราะห์เชิงปริมาณและการสัมภาษณ์เชิงลึกที่มีความสอดคล้องพบว่า รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ในรูปแบบโมเดลเชิงคณิตศาสตร์แบบจำลองสหสัมพันธ์ถดถอย(Multiple Regression model) เขียนในรูปของสมการ ดังนี้

$$Y = .653X_7 + .327X_6 + .162X_3$$

แบบจำลองนี้มีองค์ประกอบที่สามารถอธิบายได้ว่า Y คือ รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีความสัมพันธ์กับ X_7 คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และ X_6 คือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ อย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.01 (Sig.) และมีความสัมพันธ์กับ X_3 คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ อย่างมีนัยสำคัญระดับ 0.05 (Sig.) และสามารถอธิบายผลให้ค่าอำนาจการทำนาย (R^2) เท่ากับร้อยละ 91.9 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์ เท่ากับร้อยละ 13.413 สามารถอธิบายได้ดังแผนภาพประกอบ



ภาพประกอบ 8 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

แบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์ มีองค์ประกอบย่อยดังต่อไปนี้

1. สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
(Y) มีองค์ประกอบคือ

1.1 การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน (Analysis) เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.2 การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ (Planning) และเป้าหมายการ
สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.3 การสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ (Selection) การพัฒนา ดัดแปลงหรือ
ออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์

1.4 การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Development) และการ
ใช้สื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.5 การกำหนดผลสัมฤทธิ์ (Achievement) และการตอบสนองของผู้เรียน
ในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์
นาฏศิลป์

1.6 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน (Evaluation) และการใช้
สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

2. สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management)
มีองค์ประกอบคือ

2.1 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์
และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.2 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.3 การวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรม
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.4 การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.5 การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.6 การวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Innovative and Creative Competency)

3.1 รูปแบบสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย ของอาจารย์นาฏศิลป์

3.2 รูปแบบสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย

3.3 การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3.4 การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3.5 การมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

4. สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ (Information Technology Competency)

4.1 สมรรถนะด้านความรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์

4.2 สมรรถนะความรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์

4.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์

ขั้นตอนการออกแบบและการพัฒนาแบบจำลอง (ฉบับร่าง)

1. ขั้นตอนการออกแบบรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

การศึกษาขั้นตอนการออกแบบแนวคิดแบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (ชัยวิชิต เขียวชนะ, 2560, น. 1-11) มีขั้นตอนดังนี้

1.1 กำหนดขอบเขตงานวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะต่าง ๆ และทบทวนวรรณกรรมเพื่อกำหนดปัจจัยสมรรถนะ 7 สมรรถนะที่มีผลต่อสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ดังรายละเอียดหน้า 8-9)

1.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสอบถามและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงของอาจารย์ผู้สอนและผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ดังรายละเอียดหน้า 99-101)

1.3 การประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติหาความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะ 7 สมรรถนะที่มีผลต่อสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และความสอดคล้องกับข้อมูลการสัมภาษณ์ (ดังรายละเอียดหน้า 101-138)

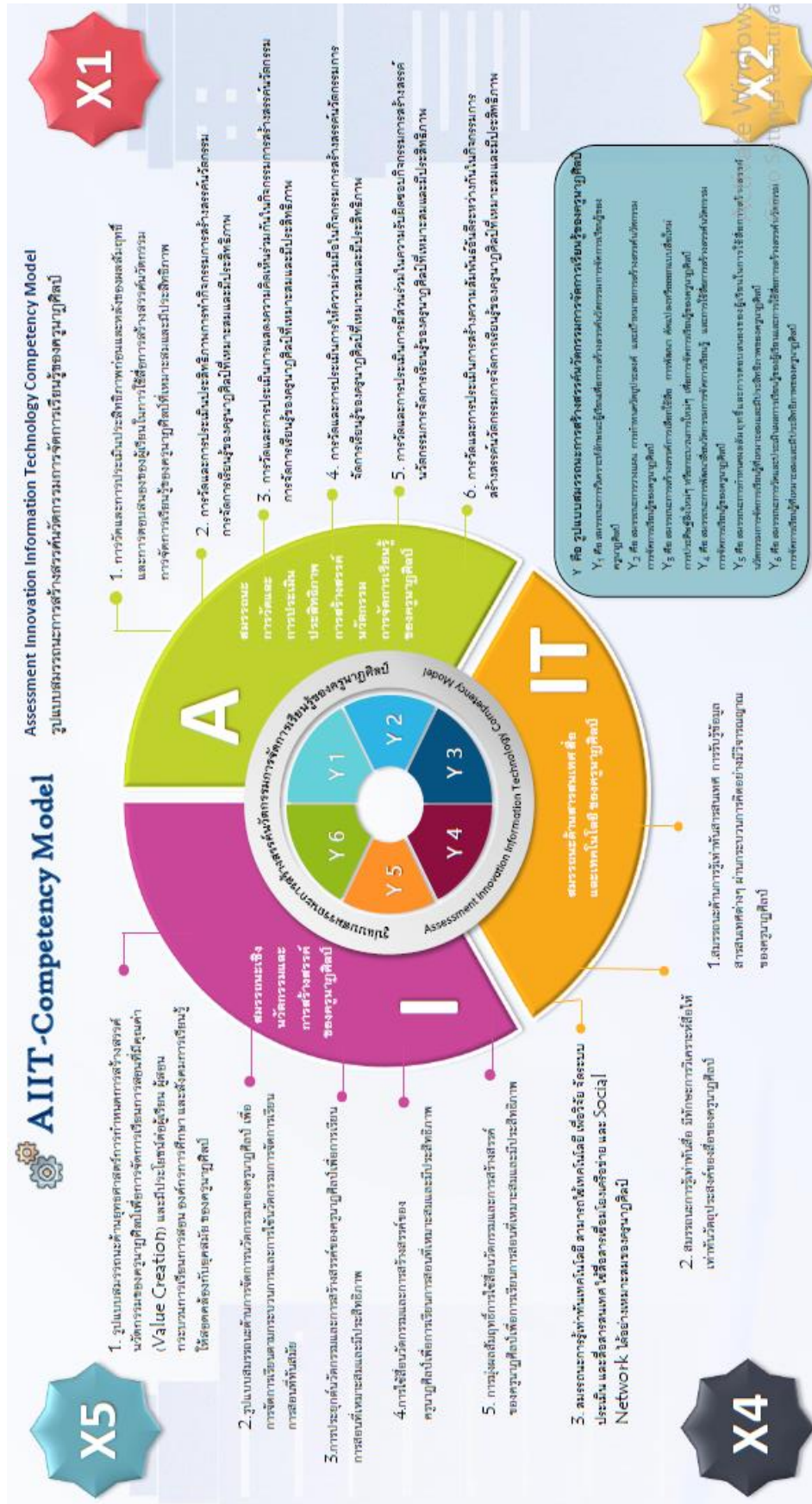
1.4 การสังเคราะห์และการเลือกปัจจัยที่ตรงกับการศึกษาวิจัยการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยผ่านความคิดเห็นและคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการที่ปรึกษาโครงการวิจัย โดยการพัฒนาและการออกแบบ (ร่าง) แบบจำลอง ทั้ง 7 สมรรถนะนั้น ควรแสดงและอธิบายถึงความสัมพันธ์โดยตรง และ สมรรถนะอื่นที่ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรง ให้สอดคล้องกับความคิดเห็นจากการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับสมรรถนะอื่น ๆ ที่เป็นพื้นฐานของสมรรถนะอาจารย์ โดยแสดงใน (ร่าง) แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะเนื่องจากมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันตามข้อมูลในการวิเคราะห์ทางสถิติค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม (ดังรายละเอียดหน้า 138-141)

1.5 การปรับปรุงและพัฒนา(ร่าง) รูปแบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการที่ปรึกษาโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการที่ปรึกษาโครงการวิจัยเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดและคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการที่ปรึกษา (ดังรายละเอียดหน้า 141-142)

1.6 สรุปผลการออกแบบ(ร่าง) แบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อนำไปประเมินคุณภาพ โดยผ่านความคิดเห็นและการแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการที่ปรึกษาโครงการวิจัย (ดังรายละเอียดหน้า 143)

2. การพัฒนาแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (ฉบับร่าง)

สรุปขั้นตอนการออกแบบจำลองเชิงคณิตศาสตร์ดังกล่าว ผู้วิจัยออกแบบแนวคิดแบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AIIT - Competency Model (ฉบับร่าง) โดยมีองค์ประกอบคือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management = A) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ดังภาพประกอบ 9 และมีองค์ประกอบสมรรถนะพื้นฐานของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ 4 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ (person competency คือ x_1) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Learning management competencies คือ x_2) สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ (Learning and innovation competencies คือ x_3) และ สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency in knowledge and self-development คือ x_4)



ภาพประกอบ 9 (ร่าง)รูปแบบสมรรถนะการจัดการสร้างเสริมด้านนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ภูมิทัศน์

(Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

จากภาพประกอบ 9 สามารถอธิบายความหมายของ (ร่าง) รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model โดยมีแนวคิดคือ สมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ (Y) โดยมีสมรรถนะย่อยคือ สัญลักษณ Y₁, Y₂, Y₃, Y₄, Y₅, และ Y₆ คือผลผลิต(output) ทางสมรรถนะสำคัญที่ส่งผลต่อผลลัพธ์(outcome) ก่อให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มขึ้น และเป็นศูนย์กลางที่ต้องเชื่อมโยงกับสมรรถนะที่ส่งผลโดยตรง โดยเป็นภาพวงกลมที่อยู่รอบนอกซึ่งใช้สัญลักษณ์แทนสมรรถนะ A, I และ IT และแสดงรายละเอียดคำอธิบายในภาพดังกล่าว สัญลักษณ์ X₁, X₂, X₃ และ X₄ คือ สัญลักษณ์แทนสมรรถนะที่ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ แต่เป็นสมรรถนะขั้นพื้นฐานที่จำเป็นต่อสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนศาสตร์นาฏศิลป์ จึงเป็นสัญลักษณ์ที่มีความเชื่อมโยงรอบนอกวงกลมในกรอบแนวคิด AIIT - Competency Model

ส่วนที่ 3 การประเมินรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ผลการวิจัย (ร่าง)แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยใช้แนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ระยะที่ 2 ด้วยวิธีวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 ท่านได้แก่ รศ.ดร.รจนา สุนทรานนท์ รศ.ดร.วาสนา บุญญาพิทักษ์ รศ.ดร.จินตนา สายทองคำ รศ.วรินทร์ ทับเกตุ ผศ.ดร.ธินาฏ ณ สุนทรเวช ดร.สุพล บุญลือ รศ.ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน และ ผศ.ดร.รัฐสภา แก่นแก้ว ดำเนินการวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) วันที่ 11 มกราคม 2567 เวลา 13.00-16.00 น. สถานที่ศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร มีผลการพิจารณาและการอภิปรายแบบจำลอง สรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเด็นแรก ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาให้ความเห็นและให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับ (ร่าง)แบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เป็นประเด็นที่ต้องทบทวน (ร่าง)แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะที่เป็นตัวแปรต้น และมีความสัมพันธ์กับสมรรถนะการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นตัวแปรตาม มีรูปแบบสมรรถนะ 3 สมรรถนะตัวแปรต้นที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าตัวแปรด้านสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรคณวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management) ควรเป็น

ตัวแปรที่ส่งผลต่อสมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency) และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency) เช่นกัน

สรุปจากประเด็นกระบวนการกลุ่มในการพัฒนา (ร่าง)แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยใช้แนวคิด AIT - Competency Model ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ โดยใช้สถิติการถดถอยแบบพหุคูณการทดสอบหาความสัมพันธ์โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson correlation) โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ละคู่ ด้วยสถิติการหาค่าประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) โดยกำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติ (Level of Significant) ที่ระดับ .05 เพิ่มเติมความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น โดยจับคู่ที่ละคู่ โดยตัวแปรตามทั้ง 3 ตัวแปร มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันดัง แสดงในตารางที่ 10

ตาราง 10 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency)

		สมรรถนะด้าน สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี	สมรรถนะเชิง นวัตกรรมและ การ สร้างสรรค์ การจัดการ เรียนรู้	การวัดและ การประเมิน ประสิทธิภาพ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์ นาฏศิลป์	สมรรถนะ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์ นาฏศิลป์
สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	Pearson Correlation	1	.547 ^{**}	.545 ^{**}	.605 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้	Pearson Correlation		1	.863 ^{**}	.899 ^{**}
	Sig. (2-tailed)			.000	.000

ตาราง 10 (ต่อ)

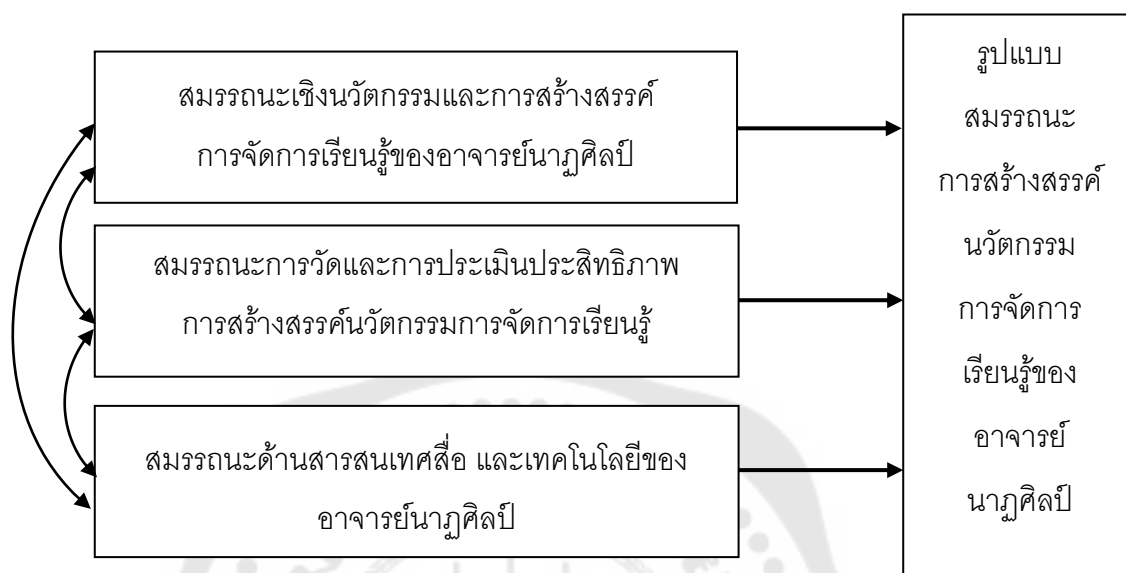
		สมรรถนะด้าน สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี	สมรรถนะเชิง นวัตกรรมและ การ สร้างสรรค์ การจัดการ เรียนรู้	การวัดและ การประเมิน ประสิทธิภาพ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	สมรรถนะ การ สร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์ นาฏศิลป์
การวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพ การสร้างสรรคนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	Pearson Correlation			1	.935 ^{**}
	Sig. (2-tailed)				.000
สมรรถนะการสร้างสรรค นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์	Pearson Correlation				1
	Sig. (2-tailed)				.000

จากตาราง 10 พบว่า ตัวแปรสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี มีความสัมพันธ์กับ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และ สมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.000

สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กับ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และ สมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.000

สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.000

แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สามารถปรับปรุง และอธิบายความสัมพันธ์ ดังภาพประกอบ 10



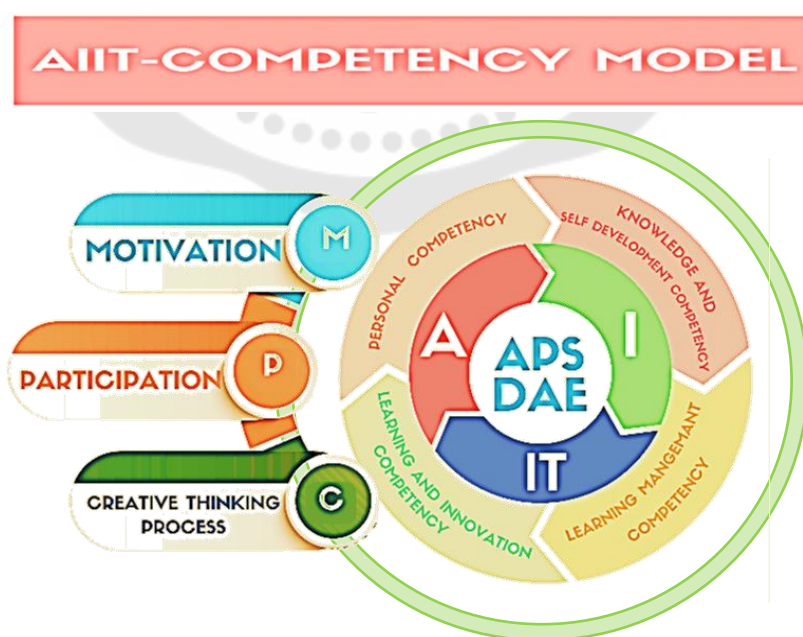
ภาพประกอบ 10 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

ประเด็นที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นและให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับ(ร่าง) แบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ควรมีองค์ประกอบขับเคลื่อนโมเดลเพื่อให้เกิดผลผลิต(output) และผลลัพธ์(outcome) ที่ชัดเจนและสามารถนำโมเดลไปใช้ได้ในอนาคต ประกอบกับการจัดทำคู่มือการใช้แบบจำลอง และเมื่อปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมเรียบร้อยแล้วให้นำแบบจำลองที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขเสร็จสิ้น นำไปสู่ การประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้เสียได้แก่ ผู้อำนวยการวิทยาลัย และผู้บริหาร สถาบัน โดยวิธีประเมินแบบประชุมแบบ (Focus group)

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่า หากได้ใช้แบบจำลองควรให้อาจารย์ผู้สอนทุกรุ่นมีส่วนร่วมการใช้แบบจำลองเพื่อการพัฒนา ซึ่งอาจารย์ผู้สอนในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์แบ่งออกเป็น 3 รุ่น คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญอาวุโส รุ่นครูผู้สอนอายุมากกว่า 45 ปีขึ้นไป และ รุ่นครูผู้สอนรุ่นใหม่ที่มีพร้อมในด้านเทคโนโลยีที่เข้ามาในชีวิตประจำวัน ซึ่งการพัฒนาสมรรถนะจะอย่างไรให้เกิดการผสมผสานระหว่างความเชี่ยวชาญการสอน การถ่ายทอด และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนแบบไม่มีช่องว่างระหว่างสมรรถนะจะทำให้การพัฒนาสมรรถนะได้ผลที่ดี

การพัฒนาแก้ไขปรับปรุงแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะฯ ซึ่งจากความคิดเห็นและคำแนะนำผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมกลไกในการขับเคลื่อนโมเดลสู่แนวทางการปฏิบัติ โดยศึกษาค้นคว้าจากทฤษฎีต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาการเพิ่มสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้อย่างเชี่ยวชาญมีประสิทธิภาพและมีความทันสมัยของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ พบว่า ทฤษฎีและแนวคิดการมีส่วนร่วม (Participation) โดยกำหนดให้สมาชิกที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ร่วมกันคิด การพัฒนา และการตัดสินใจในการแก้ปัญหของตนเองและสมาชิก (William Erwin, 1976) ร่วมกับการใช้ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theories) สภาพภายในที่กระตุ้นให้มีการกระทำ หรือการเคลื่อนที่ โดยมีช่องทางและพฤติกรรมที่นำไปสู่เป้าหมาย (Hanson, Mark E., 1996: 195) และนำไปใช้โดยผ่านกระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์ จากทฤษฎีของ AUTA อธิบายว่าความคิด สร้างสรรค์มีอยู่ในตัวทุกคน และสามารถพัฒนาขึ้นไปได้อีก การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อันได้แก่ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหา การจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบ การจัดการเรียนรู้ (David Kelly, 2004) 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้ แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ (Rogers, 2003)

ดังนั้นแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model หลังการปรับปรุงตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ดังภาพประกอบ ดังนี้



ภาพประกอบ 11 แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

จากภาพ 11 แบบจำลอง รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. A มาจาก คำว่า “Analysis” คือ การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. P มาจาก คำว่า “Planning” คือ การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3. S มาจาก คำว่า “Selection” คือ การสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

4. D มาจาก คำว่า “Development” คือ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

5. A มาจาก คำว่า “Achievement” คือ การกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

6. E มาจาก คำว่า “Evaluation” คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

จากการศึกษาการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อเป็นรูปแบบสมรรถนะในการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ด้วยการสร้างกลไกการขับเคลื่อนซึ่งมีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบคือ

1. M มาจาก คำว่า “Motivation” คือ แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดตามความต้องการและสถานการณ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งแรงจูงใจมี 2 ลักษณะ (จันทิมา จันทรศักดิ์, 2547: 22-23) คือ แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) อันเป็นแรงผลักดันจากภายในตัวบุคคล ได้แก่ เจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการเป็นต้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงผลักดันภายนอกที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ รางวัล เกียรติยศชื่อเสียง เป้าหมายขององค์กร เป็นต้น จากงานวิจัยนี้การค้นคว้าได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านแรงจูงใจที่จำเป็นต้องใช้กระบวนการแรงจูงใจของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และแรงจูงใจใน

ส่วนบุคคลและสังคมเพื่อการเสริมแรงและผลักดันให้เกิดความต้องการตามเจตคติที่ก่อให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะของตนเองตามเป้าหมายและบรรลุมิติวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด

2. P มาจาก คำว่า “Participation” คือ การมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแท้จริง (Cohen & Uphoff, 1981) ในองค์ประกอบ 4 มิติ ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมการตัดสินใจในการดำเนินงานและการปฏิบัติ 2) การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ 3) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ และในงานวิจัยนี้การมีส่วนร่วมคือการมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ออกเป็น 3 รุ่นคือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญอายุระหว่าง 45- 60 ปี และอาจารย์รุ่นใหม่ถึงอายุ 45 ปี ซึ่งมีความจำเป็นต้องสร้างมิตีการมีส่วนร่วมและนำไปสู่การมีส่วนร่วมของอาจารย์ 3 กลุ่มดังกล่าวข้างต้น

3. C มาจาก คำว่า “Creative Thinking Process” คือ กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ตรงจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดการแก้ปัญหานั้นพื้นฐานกระบวนการนี้ จะเน้นผู้ใช้งาน (User centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้ตอบโจทย์และแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการดังนี้คือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหามาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5)การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (David Kelly, 2004) 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหามาการจัดการเรียนรู้ (Rogers, 2003)

สมรรถนะที่ส่งผลต่อสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model คือ

1. A มาจากคำว่า “Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management” หมายถึง สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1.1 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.2 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.3 การวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.4 การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.5 การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.6 การวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. I มาจากคำว่า “Innovative and Creative Competency” หมายถึง สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

2.1 สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย

2.3 การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.4 การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.5 การมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. IT มาจากคำว่า “Information Technology Competency” สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งมีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

3.1 สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์

3.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์

3.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อการวิจัย การจัดระบบ การประเมินสื่อสารสนเทศ การใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์

สมรรถนะที่เป็นพื้นฐานสมรรถนะของความเป็นอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 4 สมรรถนะเพื่อนำไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model คือ

1. สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ (PC = person competency)

- 1.1 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 1.2 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 1.3. สมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 1.4 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการบุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและตัดสินใจ การบริการ การเจรจาต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิดและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้น

2. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (LM = Learning management competencies)

- 2.1 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 2.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 2.3 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 2.4 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
- 2.5 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3. สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ (LI = Learning and innovation competencies)

3.1 สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์นาฏศิลป์

3.2 สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์

3.3 สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของอาจารย์นาฏศิลป์

3.4 สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

4. สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ (KD = Competency in knowledge and self-development)

4.1 การค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่

4.2 การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง

4.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย

ส่วนที่ 4 การประเมินและการรับรองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

จากการศึกษาและการประเมินรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระยะที่ 3 ด้วยวิธีวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) -แบบ ออนไลน์ (online) ระบบ Google meeting Application Online จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน เป็น ผู้เชี่ยวชาญระดับผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยนาฏศิลป์ คือ

1. ดร. นิภา ไสภาสัมฤทธิ์ อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. ผศ.ดร.ประวีณา เอี่ยมยี่สุน รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
3. ดร.ศิริลักษณ์ ฉลองธรรม คณบดีคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
4. รศ.ดร.สมภพ เขียวมณี ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
5. ผศ.ดร.เกษร เอมโอด ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย
6. ดร.จำเริญ แก้วเพ็ชรกร ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์
7. ดร.นันทวัน สังขะวร ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี
8. ผศ.กิตติ อัดตาผล ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์

การดำเนินการวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) วันที่ 17 เมษายน 2567 เวลา 14.30-16.00 น. ระบบออนไลน์โดยใช้โปรแกรม google zoom มีการประเมินแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model โดยผู้เชี่ยวชาญมีเอกสารประกอบการประเมินคุณภาพคือ แบบประเมินคุณภาพ คู่มือการใช้แบบจำลอง และ เอกสารคุณภาพของแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ซึ่งการประเมินคุณภาพมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. คู่มือการใช้แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ซึ่งมีหัวข้อดังต่อไปนี้ (แสดงรายละเอียดดังภาคผนวก หน้า 193-218)

- 1.1 ปก
- 1.2 คำนำ
- 1.3 สารบัญ
- 1.4 หลักการและเหตุผล
- 1.5 วัตถุประสงค์
- 1.6 การแสดงภาพ รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ด้านนาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model
- 1.7 แนวคิด AIIT - Competency Model
- 1.8 องค์ประกอบของ AIIT - Competency Model
- 1.9 กระบวนการพัฒนาสมรรถนะตามแนวคิด AIIT - Competency Model
- 1.10 โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model
- 1.11 เงื่อนไขความสำเร็จ
- 1.12 บรรณานุกรม
- 1.13 ภาคผนวก

2. แบบประเมินคุณภาพ ซึ่งมีประเด็นการพิจารณาและการประเมินมีประเด็นการประเมิน 2 ประเด็น โดยผ่านการนำเสนอแบบประเมินผ่านคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา คือ การประเมินคุณภาพแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model และการประเมินความเป็นไปได้สำหรับการใช้แบบจำลอง โดยมีตัวบ่งชี้ของระดับการให้คะแนน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 การประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีดังนี้

1. การประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (ระยะที่ 3) มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 เป็นรูปแบบ วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคย
ปรากฏมาก่อน

1.2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้ และ
สามารถวัดได้

1.3 มีการสังเคราะห์ให้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาสมรรถนะ
มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการพัฒนา

1.4 การออกแบบการพัฒนาสมรรถนะมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา
หรือความต้องการบริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุม กระบวนการพัฒนาและมีความ
เป็นไปได้

1.5 กระบวนการพัฒนาสมรรถนะดำเนินการตามที่ออกแบบไว้ครบทุก
ขั้นตอนและ/หรือมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

1.6 ความสำเร็จของการพัฒนาสมรรถนะควรมีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บ
เป็นองค์ความรู้

1.7 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตรง
ตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง

1.8 การประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอน
นาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.9 การนำรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้ไปใช้มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน และสามารถนำไปใช้ได้ดี

1.10 รูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้สามารถเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

มีคะแนนรวมทั้งหมด 50 คะแนน โดยแต่ละคือมีระดับคะแนน คือ

5 คะแนน = ดีมาก

4 คะแนน = ดี

3 คะแนน = ค่อนข้างดี

2 คะแนน = พอใช้

1 คะแนน = ควรปรับปรุง

2. สรุปผลการพิจารณาประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการ
สร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model โดยรวมอยู่ในเกณฑ์

คะแนนรวม..... คะแนน

☐ ดีเด่น (45-50 คะแนน)

☐ ดีมาก (40-44 คะแนน)

☐ ดี (35-39 คะแนน)

☐ พอใช้ (ต่ำกว่า 35 คะแนน)

3. ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ประเด็นที่ 2 การตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองสมรรถนะการ
สร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2. ตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรณ์
นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (ระยะที่ 3)

2.1 ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.2 ด้านกระบวนการพัฒนาแบบการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

2.2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาการสร้างสรณ์
นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

2.2.3 การออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้

2.2.4 กระบวนการพัฒนารูปแบบการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้

2.2.5 ความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสร้างสรณ์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.3 คุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรณ์นวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรณ์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.3.2 การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.3.3 การนำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.3.4 การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.4 สรุปผลการพิจารณาความเป็นไปได้ของแนวทางการพัฒนาสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model โดยรวม
อยู่ในเกณฑ์

คะแนนรวม.....คะแนน

- | | | |
|---|--|---|
| ☐ เป็นไปได้มากที่สุด | ☐ เป็นไปได้มาก | ☐ เป็นไปได้ปานกลาง |
| ☐ เป็นไปได้น้อย | ☐ เป็นไปได้น้อยที่สุด | ☐ เป็นไปไม่ได้ |

2.5 ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการประเมินแบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ
การเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (ระยะที่ 3) สรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
จัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ได้รับคะแนนรวม 50 คะแนน และ
ผลคะแนนเฉลี่ย จากผู้เชี่ยวชาญ 8 คน ได้คะแนนเฉลี่ยรวม 48.375 คะแนนมีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น
มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 11 (ต่อ)

ลำดับ	ผลการพิจารณาคุณภาพรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับคะแนนความสอดคล้องรายบุคคล								รวมเฉลี่ย	ผลสรุป
		คนที่									
		1	2	3	4	5	6	7	8		
8	การประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอน นาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์	5	4	5	5	5	5	5	5	4.875	ดีเด่น
9	การนำรูปแบบจำลองรูปแบบ สมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ไปใช้มีขั้นตอน ไม่ซับซ้อน และสามารถนำไปใช้ได้ดี	5	4	4	4	5	5	5	5	4.625	ดีเด่น
10	รูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้สามารถเป็นที่ยอมรับของ ผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถาบัน บัณฑิต พัฒนศิลป์	5	5	4	4	5	5	5	5	4.750	ดีเด่น
รวมผลคะแนน		47	45	48	47	50	50	50	50	48.375	ดีเด่น

สรุปผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 11 คะแนนการประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model จากผู้เชี่ยวชาญ 8 คนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เป็นรูปแบบ วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีระดับคะแนนเฉลี่ย 4.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้ และสามารถวัดได้ระดับคะแนนเฉลี่ย 5.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

3. มีการสังเคราะห์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาสมรรถนะ มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการพัฒนา ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.750 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

4. การออกแบบการพัฒนาสมรรถนะมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการบริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุม กระบวนการพัฒนาและมีความเป็นไปได้ ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

5. กระบวนการพัฒนาสมรรถนะดำเนินการตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอน และ/หรือมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับคะแนนเฉลี่ย 5.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

6. ความสำเร็จของการพัฒนาสมรรถนะควรมีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

7. การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.750 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

8. การประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

9. การนำรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ไปใช้มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน และสามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.625 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

10. รูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สามารถเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับคะแนนเฉลี่ย 4.750 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับดีเด่น

สรุปผลจาก ตามร่าง 11 การประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ผู้เชี่ยวชาญระดับสถาบันมีความเห็นเชิงคุณภาพของแบบจำลอง โดยสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนตามระดับคะแนน ความมั่นใจในคุณภาพแบบจำลองมีลำดับดังนี้

ลำดับที่ 1 การประเมินคุณภาพมีประเด็นคุณภาพที่สำคัญสูงสุด 2 ประเด็นคือ คุณภาพด้านวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้ และ กระบวนการพัฒนาสมรรถนะดำเนินการตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ/หรือมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีระดับ

คะแนนเฉลี่ยถึง 5.000 คะแนน ซึ่งมีค่าความมั่นใจในคุณภาพที่คะแนนเฉลี่ยเต็มจำนวน ในระดับดีเด่น

ลำดับที่ 2 การประเมินคุณภาพมีประเด็นคุณภาพที่สำคัญรองลงมา 4 ประเด็น คือ 1) คุณภาพด้านเป็นรูปแบบ วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน และการประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า 2) การออกแบบการพัฒนาสมรรถนะมีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการบริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุม กระบวนการพัฒนา 3) ความสำเร็จของการพัฒนาสมรรถนะควรมีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ และ 4) มีความเป็นไปได้ และสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีค่าความมั่นใจในคุณภาพที่คะแนนเฉลี่ยในระดับดีเด่น

ลำดับที่ 3 การประเมินคุณภาพมีประเด็นคุณภาพที่สำคัญรองลงมาลำดับที่ 3 มี 3 ประเด็น คือ 1) มีการสังเคราะห์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาสมรรถนะ มาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการพัฒนา 2) การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง และ 3) รูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณ์วัตรกรรมการจัดการเรียนรู้สามารถเป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้อง ทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีค่าความมั่นใจในคุณภาพที่คะแนนเฉลี่ยในระดับดีเด่น

ลำดับที่ 4 การประเมินคุณภาพมีประเด็นคุณภาพที่สำคัญลำดับที่ 4 มี 1 ประเด็น คือ การนำรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณ์วัตรกรรมการจัดการเรียนรู้ไปใช้มีขั้นตอนไม่ซับซ้อน และสามารถนำไปใช้ได้ดี ซึ่งมีค่าความมั่นใจในคุณภาพที่คะแนนเฉลี่ยในระดับดีเด่นเช่นกัน

ประเด็นที่ 2 การประเมินแบบตรวจสอบความเป็นไปได้รูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรคณ์วัตรกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ได้รับคะแนนรวม 30 คะแนน และผลคะแนนเฉลี่ย จากผู้เชี่ยวชาญ 8 คน ได้คะแนนเฉลี่ยรวม 29.625 คะแนนมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ดังตารางที่ 12 มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 12 ผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการ
สร้างสรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

ลำดับ	ผลการพิจารณาแบบตรวจสอบ ความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตาม แนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับคะแนนความสอดคล้องรายบุคคล								รวม เฉลี่ย	ผลสรุป
		คนที่ 1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
2	วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้ และสามารถวัดได้										
	2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของ การพัฒนาแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
	2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีใน การพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
	2.3 การออกแบบพัฒนารูปแบบการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
	2.4 กระบวนการพัฒนารูปแบบการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	3	3	2	3	3	3	3	3	2.875	มากที่สุด
	2.5 ความสำเร็จของการพัฒนา รูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
3	คุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model										
	3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนา สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	2	3	3	3	3	3	3	3	2.875	มากที่สุด

ตาราง 12 (ต่อ)

ลำดับ	ผลการพิจารณาแบบตรวจสอบ ความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะ การสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับคะแนนความสอดคล้องรายบุคคล								รวม เฉลี่ย	ผลสรุป
		คนที่ 1	2	3	4	5	6	7	8		
	3.2 การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
	3.3 การนำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	3	3	3	3	3	3	3	3	3.000	มากที่สุด
	3.4 การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	2	3	3	3	3	3	3	3	2.875	มากที่สุด
รวมผลคะแนน		28	30	29	30	30	30	30	30	29.625	มากที่สุด

สรุปผลการวิเคราะห์จากตารางที่ 12 คะแนนการประเมินผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model จากผู้เชี่ยวชาญ 8 คนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

2. ความสอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ และสามารถวัดได้ ด้านวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีความเป็นไปได้ โดยมีรายละเอียดระดับคะแนนดังต่อไปนี้

2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคน์วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

2.3 การออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

2.4 กระบวนการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ย 2.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

2.5 ความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

3. คุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีรายละเอียดระดับคะแนนดังต่อไปนี้

3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระดับคะแนนเฉลี่ย 2.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

3.2 การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

3.3 การนำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ย 3.000 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

3.4 การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ย 2.875 คะแนน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด

สรุปผลจาก ตาราง 12 การประเมินผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model จากผู้เชี่ยวชาญ 8 คนผู้ระดับสถาบันมีความเห็นถึงความเป็นไปได้ของแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะฯ โดยสามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนตามระดับคะแนนความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลองมีลำดับความเป็นไปได้ดังนี้

ลำดับที่ 1 การประเมินผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองมีประเด็นความเป็นไปได้ที่สำคัญสูงสุด 1 ประเด็นคือ ความเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ยถึง 3.000 คะแนน ซึ่งมีค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลอง ซึ่งคะแนนเฉลี่ยเต็มจำนวน ในระดับมากที่สุด

ลำดับที่ 2 การประเมินผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของรูปแบบจำลองมีประเด็นความเป็นไปได้ที่สำคัญลำดับรองลงมา ด้านวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ มีระดับคะแนนเฉลี่ยรวมถึง 2.975 คะแนน ซึ่งมีค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลองในระดับมากที่สุด มีรายละเอียดดังนี้คือ

2.1 ค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลองระดับมากที่สุด เฉลี่ย 3.000 คะแนน ซึ่งมีประเด็นการตรวจสอบความเป็นไปได้ 4 ประเด็นของความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง คือ 1) วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ 2) การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ 3) การออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และ 4) ความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

2.2 ค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลองระดับมากที่สุด รองลงมา เฉลี่ย 2.875 คะแนน มีประเด็นการตรวจสอบความเป็นไปได้เพียง 1 ประเด็นของความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง คือ กระบวนการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

ลำดับที่ 3 การประเมินผลการพิจารณาแบบตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองมีประเด็นความเป็นไปได้ที่สำคัญลำดับรองลงมาลำดับที่ 3 ด้านคุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงถึง 2.938 คะแนน ซึ่งมีค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ของแบบจำลอง โดยมีรายละเอียดดังนี้คือ

3.1 ค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ด้านคุณค่าและประโยชน์ของแบบจำลองระดับมากที่สุด เฉลี่ย 3.000 คะแนน ซึ่งมีประเด็นการตรวจสอบความเป็นไปได้ 2 ประเด็นของความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง คือ 1) การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model และ 2) การ

นำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

3.2 ค่าความมั่นใจในความเป็นไปได้ ด้านคุณค่าและประโยชน์ของแบบจำลอง ค่าคะแนนระดับมากที่สุด เฉลี่ย 2.875 คะแนน ซึ่งมีประเด็นการตรวจสอบความเป็นไปได้ 2 ประเด็นของความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง คือ 1) การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model และ 2) การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และ เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นข้อเท็จจริงเชิงทัศนคติจากผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยนาฏศิลป์ รวมจำนวน 13 แห่ง และการประชุมกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อการศึกษาสภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้

2. เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่มีประสิทธิภาพ

ระยะการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ

ระยะที่ 1 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ระยะที่ 2 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงเชิงคุณภาพแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้เชี่ยวชาญทางศาสตร์นาฏศิลป์ และศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรม

ระยะที่ 3 เป็นการศึกษาวิจัยเชิงเชิงคุณภาพแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญระดับผู้บริหารสถาบันและเป็นผู้มีส่วนได้เสีย (stakeholder)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และ เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวิธีวิจัยคือ

1. การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC+ Version 20.0 ค่าสถิติเชิงพรรณนาที่ใช้ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency distribution) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทำการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และองค์ประกอบของตัวแปร ด้วยการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression. Analysis) กำหนดความเชื่อมั่นที่ระดับร้อยละ 95 จากข้อมูลระหว่างเดือน มกราคม – เมษายน 2567 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ เลือกรูปแบบเฉพาะเจาะจง โดยเป็นอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 72 คน และการกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามตารางของเครซีและมอร์แกน

2. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการ
 สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยระยะที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลจาก
 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้บริหารระดับสถาบัน วิทยาลัย และภาควิชา ระยะที่ 2
 การเก็บรวบรวมแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญทางศาสตร์นาฏศิลป์ และ
 ศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมเป็นบุคคลทั้งภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 ระยะที่ 3 การเก็บรวบรวมแบบการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากผู้เชี่ยวชาญผู้มีส่วนได้เสีย
 (stakeholder) ระดับผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัย

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อการศึกษาศาภาพแวดล้อม ปัญหาและปัจจัยสมรรถนะที่
 เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนรู้
 สรุปผลการวิจัยดังนี้

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยจากการวิจัยเชิงปริมาณ

ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยจากการวิจัยเชิงคุณภาพ

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิจัยจากการวิจัยเชิงปริมาณ

1. ผลการศึกษาวเคราะห์ข้อมูลทั่วไปจากกลุ่มตัวอย่าง 67 ราย เมื่อเรียงลำดับจาก
 ปริมาณมากไปหาน้อย พบว่า ข้อมูลด้านเพศ มีอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เพศหญิงมีจำนวนมากกว่า
 เพศชายคืออาจารย์เพศหญิงร้อยละ 73.1 อาจารย์เพศชายร้อยละ 26.9 ข้อมูลอายุของอาจารย์
 ผู้สอนนาฏศิลป์อายุระหว่าง 51-60 ปี ร้อยละ 34.3 อายุระหว่าง 31-40 ปี จำนวน 21 ราย ร้อยละ
 31.3 อายุระหว่าง 41-50 ปี ร้อยละ 25.4 และอายุน้อยกว่า 31 ปี ร้อยละ 9.0 ข้อมูลวุฒิการศึกษา
 ระดับปริญญาโทร้อยละ 77.5 ปริญญาเอก ร้อยละ 13.4 ปริญญาตรี ร้อยละ 7.5 และไม่ระบุวุฒิ
 การศึกษาร้อยละ 1.5 ข้อมูลระยะเวลาการสอนมากกว่า 10 ปีร้อยละ 56.7 น้อยกว่า 3 ปี ร้อยละ
 17.9 ระยะเวลาการสอน 6 - 10 ปี ร้อยละ 13.4 และระยะเวลาการสอน 3 - 5 ปี ร้อยละ 11.9

2. ผลการศึกษาวเคราะห์รูปแบบสมรรถนะ 7 รูปแบบสมรรถนะจากกลุ่มตัวอย่าง
 67 ราย เมื่อพิจารณาผลรวมในทุก ๆ รูปแบบสมรรถนะพบว่า มีผลสรุปความคิดเห็นอยู่ในระดับ
 มากที่สุดทุกด้าน ซึ่งสามารถเรียงลำดับความคิดเห็นจากระดับมากไปหาน้อยดังนี้ ลำดับที่ 1
 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง ($\bar{X}$ =4.61, S.D.= 0.33) ลำดับที่ 2 สมรรถนะด้านการ
 เรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ผลรวมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ =4.57, S.D.= 0.42)
 ลำดับที่ 3 มี 2 สมรรถนะคือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อ

กำหนดรูปแบบสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.44) และ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.44) ลำดับที่ 4 สมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.44) ลำดับที่ 5 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ผลรวมนี้อาจมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.35) ลำดับที่ 6 สมรรถนะส่วนบุคคลผลรวมนี้อาจมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.33) และ ลำดับที่ 7 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีผลรวมนี้อาจมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.34)

3. ผลการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบสมรรถนะย่อยใน 7 รูปแบบสมรรถนะจากกลุ่ม ตัวอย่าง 67 ราย เมื่อพิจารณารูปแบบสมรรถนะย่อยของแต่ละสมรรถนะมีข้อสรุปจากมากไปหาน้อย ดังนี้

3.1 ลำดับที่ 1 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง พบว่า สมรรถนะการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.62$, S.D.= 0.35) สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองผลรวมนี้อาจมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.61$, S.D.= 0.33) สมรรถนะการค้นคว้าและค้นหาคำตอบความรู้ใหม่มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.38) และ สมรรถนะการสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.37)

3.2 ลำดับที่ 2 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า สมรรถนะการสื่อสารโดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, S.D.= 0.46) สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.56) สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.41) และ สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงาน และผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.46)

3.3 ลำดับที่ 3 พบว่ามีสมรรถนะ 2 สมรรถนะ สามารถอธิบายได้ดังนี้

3.3.1 สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อ กำหนดรูปแบบสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ พบว่า สมรรถนะย่อยมี ลำดับที่ 1 จำนวน 2 สมรรถนะ ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน สมรรถนะการใช้สื่อ นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.49) และสมรรถนะการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ

อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.54) สมรรถนะการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัยมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.46) สมรรถนะการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.49) และ สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.42)

3.3.2 สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า สมรรถนะการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.61$, S.D.= 0.53) สมรรถนะการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.58$, S.D.= 0.44) สมรรถนะการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.42) สมรรถนะการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.52) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.52) และ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.52)

3.4 ลำดับที่ 4 สมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อ พบว่า สมรรถนะการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.57$, S.D.= 0.50) สมรรถนะการวัดและประเมินผลการเรียนรู้อของผู้เรียนและการใช้สื่อการ

สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.53) สมรรถนะการพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.56$, S.D.= 0.45) สมรรถนะการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.53$, S.D.= 0.45) สมรรถนะการ วิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.52$, S.D.= 0.49) และ สมรรถนะการวางแผน การกำหนด วัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}= 4.47$, S.D.= 0.57)

3.5 ลำดับที่ 5 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ พบว่า สมรรถนะด้านการออกแบบการ เรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.38) สมรรถนะด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.56$, S.D.= 0.42) สมรรถนะด้านการวัด และประเมินผล การเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.40) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ผลรวม มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.53$, S.D.= 0.35)สมรรถนะด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.40) และสมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.43)

3.6 ลำดับที่ 6 สมรรถนะส่วนบุคคล พบว่า สมรรถนะด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.57$, S.D.= 0.42) สมรรถนะส่วนบุคคลด้านทักษะที่ต้องการใน ตลาดแรงงานค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.51$, S.D.= 0.39) สมรรถนะส่วนบุคคลด้านความ ฉลาดทางอารมณ์ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.= 0.40) และสมรรถนะด้านพฤติกรรมเชิง สร้างสรรค์ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.49$, S.D.= 0.40)

3.7 ลำดับที่ 7 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี พบว่า สมรรถนะการ รู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$, S.D.= 0.39)สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.47$, S.D.= 0.34) สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.46$, S.D.= 0.40) และ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิด อย่างมีวิจารณญาณมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.43$, S.D.= 0.43)

4. สรุปผลการศึกษาวิเคราะห์ผลข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะด้านต่าง ๆ 7 สมรรถนะ โดยวิธีการถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 หรือกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติ (α) ที่ระดับ .05 เพื่อสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ พบว่าตัวแปรต้น 2 ตัวแปรที่มีระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 99 คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นตัวแปรต้น 1 ตัวแปรที่มีระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95.6 และสามารถอธิบายผลรวมของค่าการส่งผลต่อตัวแปรตาม (R^2) เท่ากับร้อยละ 91.9 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน เท่ากับร้อยละ 13.413 และแสดงได้ดังรูปสมการคือ

$$Y = .653X_7 + .327X_6 + .162X_3$$

$Y = .653$ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ + $.327$ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ + $.162$ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

โดยให้ค่าตัวแปรดังนี้

Y คือ สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_1 คือ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์

X_2 คือ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_3 คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_4 คือ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_5 คือ สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์

X_6 คือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

X_7 คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ส่วนที่ 2 สรุปผลการวิจัยจากการวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยเชิงคุณภาพโดยการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ให้ข้อมูลหลักคือกลุ่มผู้บริหารจำนวน 13 คน ประกอบด้วยอธิการบดี รองอธิการบดี คณบดี ผู้อำนวยการ และหัวหน้าภาค ผลการสัมภาษณ์ สรุปได้ดังนี้

1. จากการศึกษาทางเอกสารพบว่าลักษณะสภาพแวดล้อมคือ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทางศิลปวัฒนธรรมและมีหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์ ศาสตร์ คือ ศึกษาศาสตร์บัณฑิตสาขานาฏศิลป์ศึกษา และ ศิลปบัณฑิตสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย มีแผนงานที่ระบุจุดอ่อนที่สำคัญคืออาจารย์ผู้สอนขาดทักษะทางเทคโนโลยีและภาษา

ผลการสัมภาษณ์ด้านสมรรถนะของอาจารย์นาฏศิลป์พบว่า ด้วยลักษณะวิชาชีพ มีความจำเป็นที่ต้องมีได้แก่ สมรรถนะสมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง และสมรรถนะที่ต้องการให้มีเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

สรุปผลการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพผู้วิจัยออกแบบแนวคิด(ฉบับร่าง) แบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AIIT - Competency Model โดยมีองค์ประกอบคือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management = A) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT)

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีประสิทธิภาพ สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. สรุปผลจากการวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การอภิปรายจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 ท่าน พบว่า การพัฒนาแนวคิด (ฉบับร่าง) แบบจำลองของรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AIIT - Competency Model มีประเด็นการปรับปรุงคือการสร้างกลไกการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองให้กับอาจารย์นาฏศิลป์ผู้เข้าร่วมพัฒนาเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ

1.1 การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอกตัวบุคคล ทั้งนี้เพื่ออาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เกิดการสร้างเจตคติที่ดีและยอมรับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด

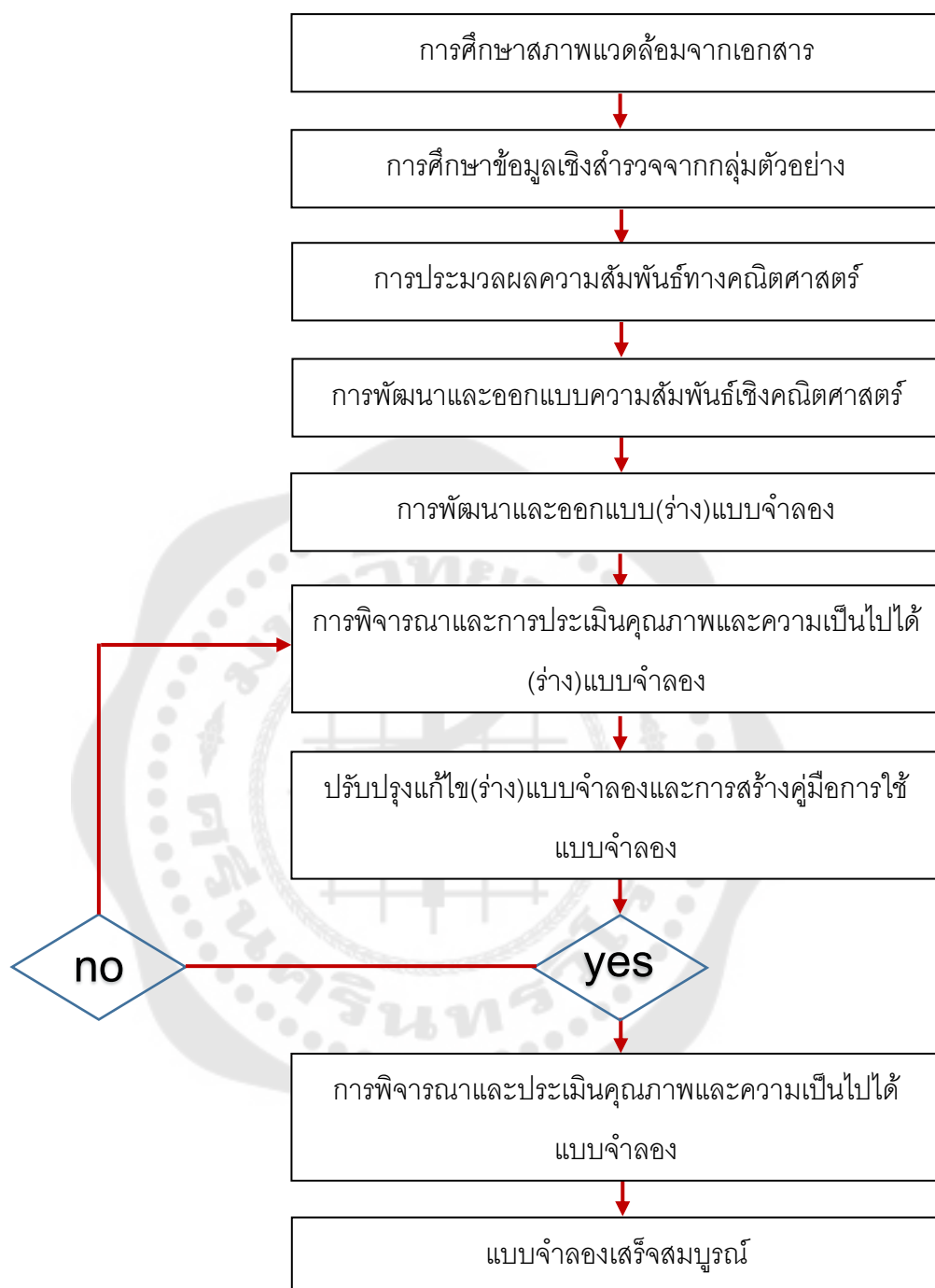
1.2 การมีส่วนร่วม (Participation) คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์ผู้สอน นานาชาติที่มี 3 รุ่น คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ รุ่นเข้าปฏิบัติการสอนใหม่ เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างการพัฒนาสมรรถนะจากความรู้ ความเชี่ยวชาญที่มีความแตกต่างกันในแต่ละรุ่นช่วงอายุผู้สอน

1.3 กระบวนการคิดการสร้างสรรค์ (Creative Thinking Process) คือ การ กำหนดกระบวนการสร้างการคิดสร้างสรรค์ของอาจารย์ผู้สอนนานาชาติก่อให้เกิดระบบความคิด อย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการดังนี้คือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การ กำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรม ต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 6) การยอมรับต้นแบบ การจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

1.4 คู่มือการใช้แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานาชาติตามแนวคิด AIIT - Competency Model โดยมีคำอธิบายและ การยกตัวอย่างการสร้างสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานาชาติ

2. สรุปผลจากการวิจัยแบบกระบวนการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การอภิปราย จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 ท่านระดับผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์และวิทยาลัยโดยมีคู่มือการใช้แบบจำลองเป็นเครื่องมือประกอบการประเมินคุณภาพโดยมีระดับคะแนนประเมิน ตัวชี้วัดการ ประเมิน และผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นเชิงคุณภาพของแบบจำลองโดยรวมได้คะแนนเฉลี่ยรวม 48.375 คะแนนจากคะแนนเต็ม 50 คะแนน ซึ่งผลการประเมินคุณภาพของแบบจำลองระดับดีเด่น และคะแนนประเมินการตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองคะแนนเฉลี่ยรวม 29.625 คะแนนมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นถึงการยอมรับถึงคุณภาพแบบจำลองรูปแบบ สมรรถนะ และ ความเป็นไปได้มากในการนำแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะมาใช้ในการพัฒนา สมรรถนะของอาจารย์นานาชาติสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สรุป กระบวนการพัฒนาแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานาชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เป็นไปตามโครงสร้างดังแผนภาพประกอบ



ภาพประกอบ 12 กระบวนการพัฒนาแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สามารถนำมาอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ขั้นตอนการออกแบบและการพัฒนาแบบจำลอง (ฉบับร่าง) รูปแบบสมรรถนะ
สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบด้วย
ทั้ง 8 ขั้นตอน ตามภาพประกอบ 12 คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาการศึกษาสภาพแวดล้อม แนวคิด
ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาข้อมูลเชิงสำรวจ ขั้นตอนที่ 3 การประมวลผล
ความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและออกแบบความสัมพันธ์เชิงคณิตศาสตร์
ขั้นตอนที่ 5 การพัฒนาและออกแบบ(ร่าง)แบบจำลอง ขั้นตอนที่ 6 การพิจารณาและการประเมิน
คุณภาพและความเป็นไปได้(ร่าง)แบบจำลอง ขั้นตอนที่ 7 ปรับปรุงแก้ไข(ร่าง)แบบจำลองและการ
สร้างคู่มือการใช้แบบจำลอง ขั้นตอนที่ 8 การพิจารณาและประเมินคุณภาพและความเป็นไปได้
แบบจำลอง ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวผู้เชี่ยวชาญระดับผู้บริหารสถาบัน และผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม
และเทคโนโลยี ได้ประเมินว่าการออกแบบรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ
เรียนรู้ตามแนวคิด AIT - Competency Model มีขั้นตอนกระบวนการและเนื้อหาที่มีความตรงเชิง
ทฤษฎี สิ่งแวดล้อมและปัญหาการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสายวิชาการของสถาบันบัณฑิต
พัฒนศิลป์ และรูปแบบสมรรถนะสามารถเป็นแนวปฏิบัติในการพัฒนาสมรรถนะที่ต้องการของ
อาจารย์นาฏศิลป์ตามแผนและนโยบายการพัฒนาศูนย์วิชาการของสถาบันได้อย่าง
ชัดเจนพร้อมทั้งมีคู่มือประกอบ นอกจากนี้การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
ของสถาบันและเป็นผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลการบริหารสถาบันและบุคลากรทำให้
ขั้นตอนการประเมินมีความเหมาะสมและถูกต้องตรงกับหลักการพัฒนารูปแบบสมรรถนะในแต่ละ
องค์ประกอบของสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ การออกแบบการพัฒนาโมเดลในงานวิจัยของ
วิชัย เขียวชนะ (2560) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างและการพัฒนาโมเดล/รูปแบบ/แบบจำลอง/
ตัวแบบ ซึ่งพบว่า กระบวนการวิจัยโมเดล ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนคือ ศึกษาสภาพปรากฏการณ์
สร้างหรือพัฒนาโมเดล ประเมินการสร้างและการพัฒนาโมเดล ทดลองใช้โมเดล และประเมินการ
ทดลองใช้โมเดล และสอดคล้องกับ ศรีสุตา ดวงไธดี และสุมาลี ชัยเจริญ (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง
การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ โดยใช้เกมมิฟิเคชัน
ที่ส่งเสริมการกำกับตนเอง สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า กรอบแนวคิดในการออกแบบ
โมเดลฯ ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบจะถูกออกแบบอยู่ในลักษณะขององค์ประกอบในเกมมิฟิเคชัน

ประกอบด้วย 7 องค์ ประกอบและผลการหาประสิทธิภาพของโมเดลโดยผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นการประเมินผลผลิต เพื่อตรวจสอบคุณภาพของโมเดล แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันที่ส่งเสริมการกำกับตนเองและด้านการออกแบบตามแนวคอนสตรัคติวิสต์ซึ่งผลการประเมินโดยภาพรวมมีความเหมาะสม

นอกจากนี้ในขั้นตอนการพัฒนารูปแบบสมรรถนะจากขั้นตอนการศึกษาสภาพแวดล้อมและปัญหาด้านสมรรถนะที่มีความสัมพันธ์กับสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทำให้เกิดแนวคิดการพัฒนสมรรถนะของอาจารย์ด้วยตนเอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับขั้นตอนการพัฒนสมรรถนะงานวิจัยของ Nataliya Grebin, Sophia Grabovska, Ruslana Karkovska และ Anna Vovk (2020) เรื่อง การใช้แนวคิด Benjamin Bloom's Taxonomy ในการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ (Applying Benjamin Bloom's Taxonomy Ideas in Adult Learning) ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าการใช้เทคนิคตาม Benjamin Bloom's Taxonomy ซึ่งได้รับการดัดแปลงสำหรับการฝึกอบรมผู้ใหญ่ ช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะและความสามารถของนักเรียนในการวิเคราะห์ปัญหาอย่างละเอียดถี่ถ้วนและครอบคลุม และค้นหาวิธีแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ลำดับของการกำหนดงานเช่น "การผลิตใหม่" (ความรู้) "ความเข้าใจ" (ความรอบรู้) "การประยุกต์ใช้" "การวิเคราะห์" "การประเมิน" และ "การสร้างสรรค์" ถูกเสนอเป็นรูปแบบทั่วไปของการฝึกอบรมต่าง ๆ สำหรับผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในการยกตัวอย่างการออกแบบการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและการฝึกอบรมเพื่อเอาชนะทักษะการผลิตวันประกันพรั่ง ซึ่งกระบวนการคิดวิพากษ์ของ Bloom's taxonomy Model ซึ่งมีองค์ประกอบ 6 ขั้นตอนคือ 1) Knowledge/ Remembering หมายถึง การระบุข้อมูล การใช้ความรู้ การกำหนดข้อเท็จจริงและแนวคิด 2) Comprehension/ Understanding หมายถึง การสร้างความเข้าใจแนวทางการศึกษาการเลือกประเด็นและการตั้งสมมุติฐาน 3) Application/ Transferring หมายถึง การประยุกต์ใช้ การถ่ายทอดโดยการกำหนดแนวทางการแก้ไข การดำเนินการและการร่างแบบ 4) Analysis/ Relating หมายถึง การวิเคราะห์แนวทาง การเชื่อมโยงและการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ 5) Evaluation/ Judging หมายถึง การประเมินการพิจารณาตัดสิน การโต้แย้งและประเมินแนวคิดสร้างสรรค์ 6) Synthesis/ Creating หมายถึง การสังเคราะห์ การสร้างแนวคิดการสร้างสรรค์ การออกแบบ การพัฒนาสิ่งใหม่ ๆ

2. ระบบและกลไกการขับเคลื่อน รูปแบบสมรรถนะสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) การมีส่วนร่วม (Participation) กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Process) สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

2.1 การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) เป็นองค์ประกอบของกลไกการขับเคลื่อนพฤติกรรมจากเจตคติที่ดีการยอมรับการพัฒนาตนเอง และความต้องการดำเนินการในงานสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สอดคล้องกับทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของ Mc Clelland ด้านความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) เป็นความต้องการที่มุ่งเน้นกระทำการสิ่งต่าง ๆ ให้สุดความสามารถเพื่อให้ได้มาซึ่งความสำเร็จ และตรงกับทฤษฎีสองปัจจัย (Two-factor Theory) หรือทฤษฎีการจูงใจของเฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg's Theory of Motivation) เรื่องปัจจัยจูงใจ (Motivates Factors) เป็นปัจจัยที่สามารถกระตุ้นการปฏิบัติงานของพนักงาน โดยเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือประสบการณ์ที่ดีที่พนักงานได้รับจากองค์กร ส่งผลให้พนักงานมีความพึงพอใจต่องานหรือองค์การที่ตนปฏิบัติงานอยู่ ถือเป็น “ปัจจัยภายใน (Intrinsic)” ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ความสำเร็จในการทำงาน (Achievement) หมายถึง การที่บุคคลสามารถทำงานได้เสร็จสิ้น และประสบความสำเร็จ และแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของแรงจูงใจซึ่งแบ่งเป็นแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก (Intrinsic Motivation VS Extrinsic Motivation) (กัลญญ เพชรภรณ์. เอกสารประกอบการสอนเรื่องการจัดการเรียนรู้) ได้ระบุว่าแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากแหล่ง จูงใจที่อยู่ภายในตัวบุคคล เช่น ความอยากรู้ ความรู้สึกมีค่าในตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง ความรู้สึกสนุกในงานที่ทำเป็นต้น และ แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจาก แหล่ง จูงใจที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล เช่น เงิน งาน คະแนน เป็นต้น มีความสอดคล้องกับ รัฐพล วงศาโรจน์ (2565) ได้ศึกษาความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ใน สนช. เกี่ยวกับแรงจูงใจ ในการทำงานและสมรรถนะในการสร้างนวัตกรรม วิเคราะห์แรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ของข้าราชการที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรม ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการทำงานของ สนช. โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก สมรรถนะด้านนวัตกรรมของ สนช. โดยรวมอยู่ในระดับมาก และปัจจัยด้านแรงจูงใจในการทำงานมีความสัมพันธ์กับสมรรถนะในการสร้างนวัตกรรมมีตัวแปรอิสระเพียง 2 ตัว จาก 10 ตัวแปรที่ส่งผลต่อความสามารถทางนวัตกรรมของ สนช. และ อุไรลักษณ์ ปุ่มเป้า (2565) ทำการศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการปฏิบัติงานที่ส่งผลต่อสมรรถนะในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์การบริหารส่วนตำบลในเขตอำเภอปลาปาก จังหวัดนครพนม พบว่า การได้รับการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงานและมีเส้นทางความก้าวหน้าในสายอาชีพชัดเจน การเปิดโอกาสให้บุคลากรในการเติบโต เช่น การได้รับการฝึกอบรมเพื่อได้รับความรู้ที่ต้องใช้ ตามตำแหน่งงานอย่างเพียงพอจะส่งผลให้ปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การได้ปฏิบัติงานในตำแหน่งที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถ งานที่มีความหลากหลายจะทำให้บุคลากรได้ฝึกทักษะ

การปฏิบัติงานที่ยากขึ้นและหลากหลายด้านเพิ่มมากขึ้นมีการ สนับสนุนความก้าวหน้าในงานให้กับบุคลากรในองค์กรอย่างเท่าเทียมและยุติธรรม

จากการศึกษาความสอดคล้องสามารถอธิบายได้ว่า การสร้างแรงจูงใจเพื่อเป็นแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ เป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างความอยากรู้ อยากรู้เห็นความสามารถของผลงานของตนเองที่มีประสิทธิภาพพร้อมกับการตอบสนองด้วยคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมต่ออาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ เป็นไปตามทฤษฎีแนวคิดและผลการวิจัยที่แรงจูงใจสามารถสร้างผลงานและสร้างสรรค์นวัตกรรมการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพดังกล่าวข้างต้น

2.2 การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นองค์ประกอบของกลไกการขับเคลื่อนการแบ่งปันองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้จากผู้มีองค์ความรู้ ทักษะและความเชี่ยวชาญที่มีความลึกซึ่งแตกต่างกันให้สามารถมีส่วนร่วมในการบูรณาการและสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ สอดคล้องกับความหมายและองค์ประกอบตามแนวคิดของ Cohen & Uphoff (1981) คือ การมีส่วนร่วม คือ เป็นกระบวนการที่สมาชิกของชุมชน ต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแท้จริง เพื่อก่อให้เกิดความสำเร็จของงาน/กิจกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 มิติ ดังนี้คือ 1) การมีส่วนร่วมการตัดสินใจในการดำเนินงานและการปฏิบัติ 2) การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนารวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ 3) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ/กิจกรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฏฐา สอนสมฤทธิ์ (2563) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง กระบวนการ พัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ซึ่งพบว่า ปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลให้การพัฒนาครูบรรลุผล คือ ความร่วมมือ ความมุ่งมั่น และความตั้งใจจริงของกลุ่มเป้าหมาย และอาศัยกระบวนการและวิธีการพัฒนาที่หลากหลาย ได้แก่ 1) ขั้นสำรวจสภาพปัจจุบัน ปัญหา และความต้องการพัฒนา 2) ขั้นศึกษาและคัดเลือกวิธีการพัฒนา 3) ขั้นการดำเนินการพัฒนา และ 4) ขั้นวิเคราะห์และสรุปผลการพัฒนา คือ สามารถพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการออกแบบและนำวิธีการสอนที่หลากหลายมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และ หทัยกานต์ ดีประเสริฐ (2566) ศึกษาเรื่อง การบริหารแบบมีส่วนร่วมที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจะเชิงเทรา เขต 1 พบว่า การบริหารแบบมีส่วนร่วมด้านการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการ ด้านการมีส่วนร่วมในการประเมินผล ด้านการมีส่วนร่วมในผลประโยชน์ ด้านการมี

ส่วนร่วมในการวางแผน และด้านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ ส่งผลต่อประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ของครูในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาองค์ประกอบการมีส่วนร่วมของแบบจำลองการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สามารถอภิปรายผลได้ว่า การสร้างความร่วมมือมีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานด้านการพัฒนาตนเอง การจัดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความสำเร็จของงาน/กิจกรรม ด้วยการร่วมกันตัดสินใจการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นผลงานของอาจารย์นาฏศิลป์ การรับผลประโยชน์ร่วมกันในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อการประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอน ดังแนวคิด ทฤษฎี และสนับสนุนจากผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องดังการศึกษาข้างต้น

2.3 กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Process) คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิดสร้างสรรค์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ก่อให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการดังนี้คือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ ทอร์เรนซ์ (Torrance) สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนคือ 1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากหาปัญหาและสิ่งที่ทำให้เกิดปัญหา 2) การค้นพบปัญหา (Problem Finding) 3) การค้นพบความคิดอุดมคติ (Ideal Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด 4) การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ และ 5) การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทาย (ในทิศทาง) ใหม่ (New Challenge) อีกทั้งผลการศึกษานี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยที่ดำเนินการโดยคณะนักวิชาการ ได้แก่ กนิษฐา พูลลาภ และคณะ ในปี 2563 โดยงานวิจัยดังกล่าวมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการวิธีการเรียนการสอนแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในโปรแกรมห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ของโรงเรียนผดุงนารี พบว่า 1) การเสริมสร้างทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ถูกพัฒนาขึ้นโดยผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายเข้ากับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กระบวนการนี้ประกอบด้วยห้าขั้นตอนหลัก ได้แก่ ขั้นที่ 1 สร้างแรงบันดาลใจ ขั้นที่ 2 กำหนดโจทย์

และจัดกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ขั้นที่ 4 แบ่งปันแนวคิด ขั้นที่ 5 ทบทวนและประเมินผล แต่ละขั้นตอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นแกนหลักของกระบวนการเรียนรู้ โดยกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น นำไปสู่การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และสามารถเชื่อมโยงแนวคิดต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ 2) ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง และ 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการแบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรภรณ์ ประภาสะโนเบล. (2564) ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ นักเรียน พบว่า หลักการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษาครูมุ่งเน้นให้นักศึกษา สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้การแสวงหาความรู้จากการลงมือปฏิบัติ มีการศึกษาปัญหาและ วิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทำโครงงานร่วมกันโดยใช้ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์และกระบวนการกลุ่มที่เน้นการร่วมมือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการสอนที่ให้นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้

จากการศึกษาองค์ประกอบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของแบบจำลองการพัฒนา รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สามารถอภิปรายผลได้ว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์สามารถทำให้ผู้พัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ก่อให้เกิดระบบความคิดที่ก่อให้เกิดการค้นพบข้อเท็จจริง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้าง ทักษะที่ดีในการแก้ไขปัญหาเพื่อผลสำเร็จของเป้าหมายในด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ต่อผู้เรียน ตามแนวคิดและงานวิจัยที่สนับสนุนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมอย่างเป็น ระบบ/ขั้นตอน รวมถึงการสร้างความร่วมมือในการสร้างความสำเร็จตามเป้าหมาย

3. แบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ตามแนวคิด AIIT - Competency Model สามารถอภิปรายผลดังนี้

3.1 A มาจากคำว่า “Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management” คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีองค์ประกอบย่อยคือ 1) การวัดและการ ประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) การ วัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 3) การวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็น

ร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 4) การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 5) การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 6) การวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ นันทวัน จันทร์กลั่น (2557) ศึกษาวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาและแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พบว่า แนวทางการแก้ปัญหาการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ข้อ 2.2 ในด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้มีการกำหนดแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพโดยความร่วมมือระหว่างผู้บริหารและคณะครู กระบวนการนี้ประกอบด้วยการระบุและจัดลำดับความสำคัญของปัญหา การสร้างความเข้าใจร่วมกัน การวางแผนดำเนินงาน การวิเคราะห์ผลลัพธ์ การประเมินกิจกรรม และการพัฒนามาตรฐานเพื่อการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ไชยใส (2556) เกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมการสอนเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านการประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครู ได้สนับสนุนแนวคิดนี้ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงการพัฒนาสมรรถนะ 9 ด้าน ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการประเมิน 2) การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน 3) การออกแบบและใช้เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ 4) การให้คะแนนและตีความผล 5) การออกแบบการประเมินตามสภาพจริง 6) การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือประเมิน 7) การให้เกรดและรายงานผลการเรียนรู้ 8) การนำผลประเมินมาปรับปรุงการเรียนการสอน 9) การวางแผนโครงการประเมินการเรียนรู้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าอาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่าคู่มือและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมในระดับสูง นอกจากนี้ นิสิตนักศึกษายังตระหนักถึงความสำคัญของสมรรถนะด้านการประเมินในฐานะเครื่องมือสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนในอนาคต อีกทั้งงานวิจัยของ ศุภมาส ชุมแก้ว และ ปัญญาธิระวิทย์เลิศ (2564) จากการศึกษาเรื่อง สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลของครูยุคใหม่ ระบุว่า ครูควรรู้ถึงวิธีการตอบสนองต่อมาตรฐานทั้ง 5 ของการประเมินในห้องเรียนที่มีคุณภาพสูง ประกอบด้วย 1) การกำหนดวัตถุประสงค์การประเมินที่ชัดเจน 2) การทำความเข้าใจความสำคัญของการประเมินที่แตกต่างกันของเป้าหมายความสำเร็จที่สัมพันธ์กัน เช่น รอบรู้ในเนื้อหาความรู้ การพัฒนาความสามารถในการให้เหตุผล การได้รับทักษะการปฏิบัติงาน และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูง 3) การเลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่แตกต่างกันของเป้าหมาย

ความสำเร็จ 4) ตัวอย่างและการรวบรวมผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับผลการดำเนินงานที่มี
 ความเป็นตัวแทน และ 5) หลีกเลียงอคติในการประเมินและการบิดเบือนที่เกิดขึ้นจากปัญหาทาง
 เทคนิคและการปฏิบัติ และสอดคล้องกับทวิศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและ
 ประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา พบว่าแนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถ
 ทำได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) ประเมินการคิดสร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัด
 กิจกรรม 2) ประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบประเมินการคิดสร้างสรรค์
 โดยเฉพาะ และ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์
 ร่วมกับการประเมินผลในวิชาอื่น

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการ
 สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สามารถอภิปรายผลได้ว่า การวัดและ
 การประเมินประสิทธิภาพผลงานของตนเองหรือของทีมงานจะสามารถเป็นบทเรียนให้กับผู้สร้าง
 สร้างสรรค์นวัตกรรมและการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ตามเป้าหมายอย่างน้อยเพียงใด และสามารถ
 นำไปสู่การพัฒนาขั้นต่อไปได้อย่างไร เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเพื่อความ
 เหมาะสมกับการใช้นวัตกรรมนั้น ๆ ให้ตรงตามวัตถุประสงค์เป้าหมาย สอดคล้องและตรงตาม
 ความต้องการกับผู้ได้รับผลกระทบอย่างน้อยเพียงใด นอกจากนี้การวัดและประเมินการสร้างสร้ง
 สร้างสรรค์นวัตกรรมสามารถประเมินได้โดยใช้เครื่องมือ ตัวชี้วัดและกิจกรรมระหว่างการจัดการเรียนการสอน
 นาฏศิลป์จากการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ตามแนวคิดและงานวิจัย
 ที่สนับสนุนดังกล่าวข้างต้น

3.2 | มาจากคำว่า “Innovative and Creative Competency” หมายถึง สมรรถนะ
 เชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ มีองค์ประกอบย่อยคือ 1) สมรรถนะด้าน
 ยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอน
 ที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การ
 การศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ 2) สมรรถนะด้าน
 การจัดการนวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรม
 การจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย 3) การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์
 นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 4) การใช้สื่อวัตกรรมการและ
 สร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 5) การมุ่ง
 ผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อวัตกรรมการและสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่
 เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับบทความวิชาการของ วรางคณา ทองนพคุณ (2556)

ศึกษาเรื่องทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 มีความสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ โดยมุ่งเน้นการสร้างรูปแบบและแนวทางปฏิบัติเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของศตวรรษที่ 21 ซึ่งให้ความสำคัญกับองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว แนวคิดนี้อ้างอิงจากโมเดลที่พัฒนาโดยเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership For 21st Century Skills) และงานวิจัยของ ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2557) ที่ระบุถึงทักษะสำคัญสำหรับครูในยุค 4.0 คือ (1) Computer (ICT) Integration ซึ่งเน้นว่าผู้สอนต้องมีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนกระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ 2) ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา พ.ศ. 2566 เรื่อง องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย คือ (1) ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (2) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (3) เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และ (4) วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาการของอาจารย์ด้านการจัดการเรียนการสอน ระดับที่ 1 ครูที่มีคุณภาพ หมายถึง อาจารย์ที่เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ของตนและประยุกต์ใช้ได้ มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์การเรียนรู้เบื้องต้น สามารถออกแบบกิจกรรม จัดบรรยากาศใช้ทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ โดยคำนึงถึงผู้เรียนและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน นำผลประเมินมาปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เปิดใจรับฟังความคิดเห็นจากผู้ที่เกี่ยวข้อง และปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ขององค์กร และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม และ ยุวารี พลพันธ์ (2559) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน ซึ่งการศึกษาพบว่า 1) ผลการสังเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน ได้แก่ หลักสูตร การออกแบบการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอนและเทคโนโลยี การประเมินและประเมินผล การจัดการห้องเรียน การวิจัย และลักษณะของครู และสอดคล้องกับ เริงฤทธิ์ ยาวใหญ่ พชรวิทย์ จันศิริสิริ และ กษพร นุ่มนาผล (2558) การศึกษาเรื่อง การพัฒนาความสามารถของครูในโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าปัจจัยของสมรรถนะ ได้แก่ 1) ความคงอยู่ในการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน 2) ความสามารถในการวางแผน การตั้งเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ และการปฏิบัติงาน 3) สมรรถนะในการใช้ ICT ใน

การจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน 4) ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ 5) ความสามารถในการติดตามและประเมินผลในการจัดการความรู้และการปฏิบัติงาน

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สามารถอภิปรายผลได้ว่า กระแสนิยมทางเทคโนโลยีเป็นความตื่นตัวของทุกอาชีพและความสนใจผนวกวิธีการทำงานกับเทคโนโลยีเพื่อประโยชน์ในความถูกต้องรวดเร็ว สะดวกและสามารถทบทวนการเรียนรู้ได้ตลอดเวลา พร้อมกับพัฒนาต่อเนื่อง อาจารย์นาฏศิลป์และสถาบันการศึกษาจำเป็นต้องปรับบทบาทในกระบวนการสอนผนวกกับการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาของผู้เรียนอย่างเหมาะสม

3.3 IT มาจากคำว่า “Information Technology Competency” สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งมีองค์ประกอบย่อย คือ 1)สมรรถนะด้านความรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์ 2) สมรรถนะความรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์ 3) สมรรถนะความรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อการวิจัย การจัดระบบ การประเมินสื่อสารสนเทศ การใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทิวิรัตน์ พิระพันธุ์ อธิธิพัทธ์ สุวทันพร กุล และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัตน์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21 วิจัยพบว่า 4) การวางแผนในการทำให้การสอนและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพโดยใช้ ICT สมรรถนะด้านทักษะ 9 รายการข้อที่ 4 การจัดการข้อมูลและสารสนเทศ และข้อที่ 5 การประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยีในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและมีความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี สามารถอภิปรายผลได้ว่า อาจารย์นาฏศิลป์จำเป็นต้องใช้ทักษะความสามารถเข้าถึงและประยุกต์การใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบการวางแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์ให้เป็นไปตามเป้าหมายของการผลิตผู้เรียนรู้ให้สำเร็จการศึกษาในศตวรรษที่ 21

3.4 PC มาจากคำว่า “Personal Competency” สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมีทักษะและความสามารถด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีความฉลาดทางอารมณ์ และมีทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงาน ได้แก่ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การบริหาร

จัดการบุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและตัดสินใจ การบริการ การเจรจาต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิดและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้น สอดคล้องกับ แนวคิด David C. McClelland เกี่ยวกับแบ่งองค์ประกอบของสมรรถนะเป็น 5 ส่วน ในด้านแรงจูงใจหรือแรงขับเคลื่อน (Motive) ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่สิ่งที่เป็น เป้าหมาย และสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ อารมณ์ ภูวิทย์พันธุ์ (2548) ได้แบ่งองค์ประกอบของสมรรถนะ มุมมองคุณลักษณะส่วนบุคคล (Attributes) หมายถึง ความคิด เจตคติ ความรู้สึก ทักษะ ความต้องการส่วนบุคคล มุมมองด้านทักษะ (Skills) ถูกแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการบริหารจัดการ (Management Skills) หมายถึง ทักษะในการบริหารควบคุมงาน ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับระบบความคิด และการจัดการในการบริหารให้มีประสิทธิภาพ และ 2) ทักษะด้านเทคนิคเฉพาะงาน (Technical Skills) หมายถึง ทักษะที่จำเป็นในการทำงานตามสายงานหรือกลุ่มงานที่แตกต่างกันไป และแนวคิดสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 กำหนดโดยกระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วย สมรรถนะหลักการมุ่งผลสัมฤทธิ์ในการปฏิบัติงาน (Working Achievement Motivation) หมายถึง ความมุ่งมั่นในการปฏิบัติงานในหน้าที่ให้มีคุณภาพ ถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีการวางแผน กำหนดเป้าหมาย ติดตามประเมินผลการปฏิบัติงาน และปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพและผลงานอย่างต่อเนื่องและ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Oliveira et al. (2016) การสร้างโปรไฟล์ฐานสมรรถนะ คือ ความสามารถในการสร้าง/ปรับปรุง เป็นการใช่วิธีการ และเครื่องมือที่มีอยู่ใหม่เพื่อปรับปรุงการปฏิบัติ แก้ปัญหา หรือสร้างผลิตภัณฑ์ กระบวนการบริการหรือแก้ปัญหาใหม่อย่างสมบูรณ์ และความสามารถในการปรับตัวเป็นการตัดสินใจเลือกเชิงกลยุทธ์และการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญระหว่างกระบวนการ 3) ความสามารถในการคิดนอกกรอบหรือสหสาขาวิชาชีพ

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะส่วนบุคคล สามารถอภิปรายผลได้ว่า พื้นฐานสมรรถนะความเป็นอาจารย์นาฏศิลป์มีความจำเป็นต้องเป็นสมรรถนะเฉพาะเพื่อแก้ปัญหา การพัฒนา การปรับปรุงการปฏิบัติงานสอนและการสร้างสรรควิธีการต่าง ๆ รวมถึงนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ด้วยความมุ่งมั่นผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดผลไปยังผู้เรียนนาฏศิลป์ที่สามารถแสดงออกได้อย่างมีศิลปวัฒนธรรมทางนาฏศิลป์

3.5 LM มาจากคำว่า “Learning management competencies” สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีทักษะและความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดสมรรถนะของครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 กำหนดโดยกระทรวงศึกษาธิการ ประกอบด้วยสมรรถนะประจำสายงาน (Functional Competency) หมายถึง คุณลักษณะความสามารถของบุคลากรที่ปฏิบัติงานในหน้าที่นั้น ๆ จำเป็นต้องมีเพื่อใช้ในการปฏิบัติหน้าที่ให้บรรลุเป้าหมายตามที่ได้กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีสมรรถนะด้านการบริหารหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้ (Curriculum and Learning Management) หมายถึง ความสามารถในการสร้างและพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการเรียนรู้อย่างสอดคล้องและเป็นระบบ จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้และพัฒนาสื่อวัตกรรมการเทคโนโลยีและ การวัดประเมินผล การเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด และแนวทางการพัฒนาคุณภาพของอาจารย์ให้มีคุณวุฒิตามมาตรฐานผลลัพธ์ระดับอุดมศึกษา (ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา, 2566) องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบย่อย คือ 1) ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ 2) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ และ งานวิจัยของ ไชยยศ ไพวิทยาศิริธรรม และ ยวารี พลพันธ์ (2559) ศึกษาเรื่องศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียนผลการวิเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะครูการศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน ประกอบด้วย 7 ปัจจัย 66 ตัวแปร ได้แก่ หลักสูตรและการสอน กระบวนการเรียนรู้ ลักษณะของครู การประเมินและประเมินผล สื่อการศึกษา และนวัตกรรม นโยบายและวัตถุประสงค์ของการศึกษาอาเซียนและสิ่งแวดล้อมของอาเซียนผลการวิเคราะห์ปัจจัยยืนยันของสมรรถนะของครูการศึกษาขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับประชาคมอาเซียน คือ แบบจำลองนั้นพอดีกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างสมบูรณ์

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สามารถอภิปรายผลได้ว่า อาจารย์นาฏศิลป์จำเป็นต้องมีสมรรถนะพื้นฐานด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์เกี่ยวกับหลักสูตรนาฏศิลป์ การวางแผนการเรียนรู้ เป้าหมายการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุความสำเร็จตามเป้าหมายของผู้เรียนนาฏศิลป์

3.6 LI มาจากคำว่า “Learning and innovation competencies” สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี มีทักษะและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม มีทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน มีความเข้าใจในการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับแนวคิด ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2557) ทักษะสำคัญสำหรับยุค 4.0 คือ C-Teacher Creativity ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องสร้างสรรคกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย แปลกใหม่ จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเองให้มากที่สุด ผู้สอนต้องเป็นมากกว่าผู้ถ่ายทอดความรู้โดยตรงเพียงอย่างเดียว และ ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ และ ประสาท เนืองเฉลิม (2561) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่าองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการวิเคราะห์บริบท ความสามารถในการสร้างแนวคิด ความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น ความสามารถในการสะท้อน ความสามารถในการนำเสนอ และความสามารถในการประเมิน และส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู มี 5 ขั้นตอน โดยมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม คือ ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์บริบทส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการตีความบริบท ขั้นตอนที่ 2 การระดมสมองส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการสร้างแนวคิด ขั้นตอนที่ 3 การสร้างชิ้นงาน ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการร่วมมือกับผู้อื่นและการสะท้อน ขั้นตอนที่ 4 การปฏิบัติการสอนส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการนำเสนอ ขั้นตอนที่ 5 การประเมินนวัตกรรมส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมด้านการประเมิน และ นัทธีรัตน์ พีระพันธุ์ อธิพิพัทธ์ สุวทันพรกุล และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณวัศมี (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครู ในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะด้านเจตคติ 8 รายการ ได้แก่ 1) การเข้าใจและยินยอมกฎข้อบังคับในการใช้เทคโนโลยี 2) การยอมรับและมีจรรยาบรรณในการปฏิบัติตามกฎข้อบังคับการใช้เทคโนโลยี 3) การวางแผนและเป็นต้นแบบในการ ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยเพื่อ

สนับสนุนสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ 4) การสนับสนุนสิทธิในการเข้าถึงการใช้ เทคโนโลยีในการเรียนรู้ สังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย 5) การมีส่วนร่วมในการคิดค้นและเรียนรู้การผลิต เทคโนโลยีใหม่ 6) การประเมินและไตร่ตรองเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เป็นผู้เชี่ยวชาญ ด้าน การพัฒนาและนวัตกรรม 7) การเผยแพร่ประสบการณ์ ทักษะความรู้ 8) การร่วมมือ ผู้เชี่ยวชาญในระดับเดียวกัน เพื่อเป็นการพัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพื่อในการศึกษา และสอดคล้อง กับงานวิจัยของ ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ และ ประสาท เนืองเฉลิม (2561) ศึกษาแนวทางการจัดการ เรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่าองค์ประกอบของทักษะ การคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการ วิเคราะห์บริบท ความสามารถในการสร้างแนวคิด ความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น ความสามารถในการสะท้อน ความสามารถในการนำเสนอ และความสามารถในการประเมิน ซึ่งผู้วิจัยจึงได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษา วิชาชีพครู ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ร่วมมือกันในการพัฒนา นวัตกรรม ออกแบบการพัฒนานวัตกรรมเป็นลักษณะโครงงานให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ แก้ปัญหาและสร้าง นวัตกรรม ร่วมกัน กำหนดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักศึกษาวิชาชีพครู ได้แก่ การสร้างสื่อการ สอนและแผนการจัดการ เรียนรู้ ในการเรียนรู้ผู้เรียนควรได้ลงมือปฏิบัติจริงจนเกิดประสบการณ์ และนำประสบการณ์มาใช้ในการพัฒนา นวัตกรรม จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ใช้เทคโนโลยีช่วยใน การสืบค้นและพัฒนานวัตกรรม และจัดการเรียนการสอน โดยใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น สำหรับส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมสามารถ อภิปรายผลได้ว่า อาจารย์นาฏศิลป์จำเป็นต้องมีทักษะความสามารถในการเรียนรู้และสร้างองค์ ความรู้ด้านนาฏศิลป์พร้อมกับสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์เพื่อการ ถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ผู้เรียนรู้ตามเป้าหมายความยั่งยืนด้านศิลปวัฒนธรรมของประเทศ

3.7 KD มาจากคำว่า “Competency in knowledge and self-development” สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ หมายถึง ทักษะและ ความสามารถในการค้นคว้าและค้นหาองค์ความรู้ใหม่ การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายและบูรณาการการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ ดร.ไพฑูรย์ สินลารัตน์ เกี่ยวกับครูไทยในยุคศตวรรษที่ 21 ราณี จินสุทธิ และหทัยภัทร จินสุทธิ (2564) ได้ให้ความคิดเห็นที่สอดคล้องกับแผนปฏิรูปประเทศ และกล่าวว่าคุณลักษณะสำคัญ 7 ประการของครูในศตวรรษที่ 21 คือ ข้อ 1 การสร้างและบูรณาการ

ความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ
ข้อ 3 การมีวิสัยทัศน์และตักมลึกทางความคิดเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียน ครูจะต้อง
เป็นคนมีวิสัยทัศน์ เน้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตักมลึกทางความคิดได้ด้วยตัวเอง และมีโอกาส
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน 4) ครูต้องรู้และเข้าใจเทคโนโลยีใหม่ มีทักษะใหม่ ๆ พร้อมทั้ง
ชี้แนะข้อดีข้อเสียให้ผู้เรียนได้

จากการศึกษาองค์ประกอบสมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง สามารถ
อภิปรายผลได้ว่า อาจารย์นาฏศิลป์ควรมีทักษะความสามารถที่จำเป็นและสำคัญเฉพาะด้าน
นาฏศิลป์ต้องมีองค์ความรู้เอกลักษณ์เฉพาะทาง รวมถึงการพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีความรู้และ
ความเข้าใจในบทบาทของการเปลี่ยนแปลงและพร้อมที่จะรักษาองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์เพื่อการ
แลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดให้เกิดความยั่งยืนสอดคล้องกับความทันสมัยที่เปลี่ยนแปลง
ตลอดเวลา

4. กระบวนการพัฒนาและประเมินคุณภาพแบบจำลองผ่านกระบวนการกลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย กระบวนการพัฒนารูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระยะที่ 3
โดยผ่านกระบวนการ 8 ขั้นตอน ดังภาพประกอบ 12 ซึ่งเป็นงานวิจัยระยะที่ 3 เป็นระยะที่ผ่าน
ความคิดเห็นและแก้ไขปรับปรุงในระยะที่ 2 ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญภายนอก 5 ท่านและ
ภายใน 3 ท่าน ซึ่งระยะที่ 3 นี้มีใช้กระบวนการกลุ่มโดยคณะกรรมการคือ ผู้บริหารสถาบันและ
ผู้บริหารที่เป็นอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เป็นผู้มีส่วนได้เสียของการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประเมินคุณภาพและความเป็นไปได้การใช้แบบจำลอง
ซึ่งพบว่างานวิจัยนี้สอดคล้องกับ วัชรภรณ์ ถ้ำกลาง และ สุมาลี ชัยเจริญ(2560) การวิจัยเรื่อง
การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวคอนสตรัคติวิสต์
เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และเมตาคognitionชั้นของนักเรียนระดับประถมศึกษา
ผลการวิเคราะห์ห้ขั้นตอนในการพัฒนาโมเดลระยะที่ 1 การพัฒนา โมเดล (model development)
ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 1) กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดย การสรุปตีความ
และบรรยายเชิงวิเคราะห์จากข้อมูลเกี่ยวกับ หลักการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การวิจัยเอกสาร และ
จากการวิเคราะห์เอกสารจากข้อมูลการบันทึกในแบบบันทึกการ ตรวจสอบเอกสาร 2) สภาพบริบท
เกี่ยวกับการเรียนรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การสรุปตีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์
จากข้อมูลการทำแบบสำรวจความคิดเห็นสำหรับผู้เรียนเกี่ยวกับสภาพบริบทการจัดการเรียนการสอน
3) กรอบแนวคิดการออกแบบโมเดลสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้บนเครือข่ายฯ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยการสรุป ดีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์จากข้อมูลการสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการออกแบบโมเดล 4) การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่ายฯ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุป ดีความและบรรยายเชิงวิเคราะห์ จากข้อมูลจากการบันทึกในแบบบันทึกการออกแบบและพัฒนาโมเดลฯ 5) คุณลักษณะของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาโมเดลฯ ซึ่งได้แก่ ผู้ออกแบบ ผู้พัฒนา ผู้เรียน และผู้สอน ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสรุป ดีความข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสำรวจคุณลักษณะของผู้ออกแบบ ผู้พัฒนา ผู้เรียนและผู้สอน 6) การประเมินของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับโมเดลสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้บนเครือข่ายฯ จากข้อมูลที่ได้จากการประเมิน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านสื่อ และด้านการออกแบบโมเดล สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่าย

จากกระบวนการพัฒนาแบบจำลองขั้นสุดท้าย สามารถอธิบายได้ว่า กระบวนการพัฒนาแบบจำลองโดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นตามประเด็นดังกล่าวมีประโยชน์และเชื่อมั่นได้ โดย ประเด็นที่ 1 การประเมินคุณภาพรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นในประเด็นคุณภาพแบบจำลองในควมมีคุณภาพระดับดีมาก เนื่องจากการพัฒนารูปแบบสมรรถนะผ่านกระบวนการที่สามารถเชื่อถือได้มากตั้งแต่การวิเคราะห์และสังเคราะห์ทั้งเชิงคณิตศาสตร์และเชิงคุณภาพจากมุมมองของผู้บริหารและอาจารย์ผู้สอนอีกทั้งผ่านกระบวนการอภิปรายกลุ่มจากผู้เชี่ยวชาญนอกสถาบันและในสถาบันผ่านความเห็นชอบจากการปรับปรุงแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญทั้งแขนงวิชานาฏศิลป์และนวัตกรรมการและเทคโนโลยี รวมถึงผู้ใช้งานระดับผู้บริหาร อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้เสียภายในของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

และประเด็นที่ 2 ความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ได้รับการประเมินและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้เสียของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ให้ความเห็นของคะแนนประเมินระดับสูงจากความเชื่อมั่นและโอกาสความเป็นไปได้มากสำหรับการนำไปใช้เพื่อกำหนดแผนและนโยบายการพัฒนาบุคลากรให้ตรงกับเป้าหมายการพัฒนาอาจารย์นาฏศิลป์ ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

ข้อเสนอแนะในการวิจัยกระบวนการพัฒนาแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ครั้งนี้ สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประการ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ซึ่งมีดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ใช้เป็นแนวทางการพัฒนาอาจารย์นาฏศิลป์สถาบัน สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1.2 นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะเป็นตัวอย่างในการนำไปใช้เป็นแนวทางและประยุกต์ใช้พัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์สาขาวิชาอื่นสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้

1.3 นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะเป็นแบบอย่างเพื่อเป็นแนวทางและประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ในสถาบันอื่น ๆ ได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ควรกำหนดเป็นนโยบายให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจนและนำแบบจำลองไปพัฒนาขั้นต่อไป

2.2 นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ควรนำไปประยุกต์และทดสอบการใช้พัฒนากับอาจารย์ผู้สอนในสาขาวิชาอื่นเพื่อการวิจัยขั้นต่อไป

2.3 อาจารย์ผู้เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ควรนำเสนอผลลัพธ์สำหรับงานวิจัยขั้นต่อไป

2.4 การพัฒนารูปแบบสมรรถนะอาจารย์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ควรกำหนดเป็นนโยบายเพื่อการสร้างแรงจูงใจและความร่วมมือระหว่างอาจารย์ในแต่ละกลุ่มอายุของผู้สอน

บรรณานุกรม

- Banks, F., & Mayes, A. S. (2012). *Early professional development for teachers*. David Fulton Publishers.
- Chih, Y. C., Wen, C. L., Fang, E. C., & Yi, L. H. (2003). Construction of a Competency Analysis Model for Vocational High Schools. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 2(1), pp. 121-124
- Chiru, C., Ciuchete, S. G., Lefter (Sztruten), G. G., & Paduretu (Sandor), E. (2012). A Cross-Country Study on University Graduates Key Competencies. An Employer's Perspective. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 46, 4258-4262
- Cirila Peklaj. (2015). Teacher Competencies through the Prism of Educational Research. *c.e.p.s Journal*, 5(3), 183-204
- Frank Banks and Ann Shelton Mayes. (2001). *Early Professional Development for Teachers*. David Fulton Publishers Ltd. 414 Chiswick High Road, London W4 5TF.
- Garcia, A. O., da Silva, R. A., Veraszto, E. V., & do Amaral, S. F. (2016). Education for Innovation: Construction of a Competency-Based Profile. In *Edulearn16 Proceedings* (pp. 192-201). IATED.
- Gardner H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. NY: Basic Books.
- Grebin, N., Grabovska, S., Karkovska, R., & Vovk, A. (2020). *The Journal of Education, Culture, and Society*, 11(1), 61-72.
- Longman, C. (2009). *Longman Dictionary of contemporary English*. England: Pearson Education.

- Marx, M. J. (2009). *The processes that promote learning in adult mentoring and coaching dyadic settings*. Regent University.
- McClelland, D. C. (1975). *A Competency model for human resource management specialists to be used in the delivery of the human resource management cycle*. Boston: Mcber.
- Nikola, S. (2021). Teachers'key Competencies for Innovative Teaching. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 9(3), 331-345.
- Oliveira, A., Garcia, R., Augusto da Silva, E., Vizconde Veraszto, & Ferreira do Amaral, S. (2016). Education for Innovation: Construction of A Competency based Profile. In *Proceedings of the 8th International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 192-201). Barcelona, Spain: 4-6 July, 2016
- Peklaj, C. (2015). Teacher Competencies through the Prism of Educational Research. *c.e.p.s Journal*, 5(3), 183-204.
- Rerngrit, Y., Pacharawit, C., & Kochaporn, N. (2015). Developing competency of teachers in basic education schools. *Educational Research and Reviews*, 10(12), 1758-1765.
- Salleh, K. M., Khalid, N. H., Sulaiman, N. L., Mohamad, M. M., & Sern, L. C. (2015). Competency of Adult Learners in Learning: Application of the Iceberg Competency Model. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 204, 326-334.
- Simonovic, N. (2021). Teachers' key competencies for innovative teaching. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 9(3), 331-345.
- Skorkova, Z. (2016). Competency Models in the Public Sector. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 230, 226-234
- Walter, K. (1978). *The Working Class in Welfare Capitalism*. London: Routledge & Kegan Paul.

Yuayai, R., Chansirisira, P., & Numnaphol, K. (2015). Developing competency of teachers in basic education schools. *Academic Journals*, 10(12), 1758-1765

Zhu, C., Wang, D., Cai, Y., & Engels, N. (2013). What core competencies are related to teachers' innovative teaching? *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 41(1), 9-27.

กชพร มั่งประเสริฐ, สิทธิพร ประวัตรุ่งเรือง, และ ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ. (2564). ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาสมรรถนะครูยุค Thailand 4.0 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเพชรบุรี. งานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 11 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จังหวัดนครปฐม. 11 – 12 กรกฎาคม 2562.

กนก สุขมณี. (2566). สมรรถนะดิจิทัลสำหรับครูอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา. *Journal of Information and Learning*, 34(1), 143-158

กรกต ขาวสะอาด และ นภาเดช บุญเชิดชู. (2562). สมรรถนะเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา. งานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 11 วันที่ 11-12 กรกฎาคม 2562 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). *แผนปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)*. สืบค้นจาก <https://www.moe.go.th/>

กัลญญ เพชรภรณ์. (ม.ป.ป.). *เอกสารประกอบการสอน วิชาคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณและ จิตวิญญาณความเป็นครู*.

กุลิสรา จิตรขญาณธิช. (2563). *การจัดการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เขตรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตฤกษ์. (2556). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส. วิจัยณพนิต

ชัยพฤกษ์ เสรีรักษ์ และ ชื่นฤดี บุตะเขียว. (2564). กลยุทธ์การขับเคลื่อนแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ด้านการศึกษาในระดับพื้นที่. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธนบุรี*, 2(15), 34-36.

- ชัยวิชิต เพียรชนะ. (2560). การสร้างและการพัฒนาโมเดล/รูปแบบ/แบบจำลอง/ตัวแบบ. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 9(1), 5
- ชาบุญวงศ์ วิเศษสัตย์ และ ประสาท เนืองเฉลิม. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักศึกษาวิชาชีพครู. *วารสารบริหารการศึกษาบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 18(4), 129-141.
- ชีรวัดณ์ นิเจนตร. (2560). การวิจัยพัฒนารูปแบบทางสังคมศาสตร์และการศึกษา. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 2(2), 71-72.
- ไชยยศ ไพวิทยาศิริธรรม และ ยุวารี พลพันธุ์. (2559). การวิเคราะห์ปัจจัยสมรรถนะของครู การศึกษาขั้นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน. *Veridian E-Journal*, 9(4), 11-27.
- สุรดา ประเสริฐ. (2565). การศึกษาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู นาฏศิลป์. *วารสารวิจัยรำไพพรรณี*, 16(2).
- ณัชชา สอนสมฤทธิ์. (2566). กระบวนการพัฒนาศักยภาพครูในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม. *คุรุสภาวิทยากร*, 1(3).
- ณัฐธิดา ภูจีบ. (2559). *ศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสอนสำหรับครูทัศนศิลป์ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ณอมพร เลหาจรัสแสง. (2557). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เพื่อการพัฒนาอาจารย์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. เชียงใหม่: สำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 27(1).
- ทิตนา แหมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนกฤต อึ้งน้อย. (2563). *รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูใหม่ในศตวรรษที่ 21 ตามแนวคิดโรงเรียนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้*. (วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

ธนรัตน์ พรหมสุวรรณ สุพัตรา คล่องแคล่ว บุญเย็น เปี้ยตี และสุรางคณา เกียรติกุล(2566). การพัฒนารูปแบบความร่วมมือด้านโอกาสทางการศึกษาในระดับตำบล. สำนักงานศึกษาธิการภาค 6 สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.

นันทิรัตน์ พีระพันธุ์, อธิสิทธิ์ สุวทันพรกุล, และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์. (2561). ได้ศึกษาเรื่อง การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 11(2), 745-761.

นันทวัน จันทร์กลั่น. (2557). การศึกษาปัญหาและแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนเนินมะปราง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม, พิษณุโลก.

นุจรินทร์ อุพัฒนานันท์ และ ธนกร สิริสุคนธา. (2563). อิทธิพลของแรงจูงใจความผูกพันในองค์กร และการมีส่วนร่วมที่มีต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในจังหวัดลำปาง. *วารสารวิชาการวิทยาลัยบริหารศาสตร์*, 3(4), 96-108.

ประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา. (2566). แนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิ. สืบค้นจาก <https://registrar.ku.ac.th/>.

พัลลภ จิระโร. (2563). แรงจูงใจในการทำงานของครูและบุคลากรทางการศึกษาที่ส่งผลต่อคุณภาพของผู้เรียนในโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดชุมพร. *วารสารการวัดและประเมินผลสถิติและการวิจัยทางสังคมศาสตร์*, 1(2), 33-44.

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ พรทิพย์ แข็งขัน. (2551). สมรรถนะครูและแนวทางการพัฒนาครูในสังคมที่เปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

พูนเพิ่ม เสรีวิทยสวัสดิ์. (2562). การยอมรับและการใช้เทคโนโลยี: บทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของบุคลากร. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 13(3).

ภูริ วงศ์เขียว, สุนทรา โตบัว, และ ศุภชัย จันทรสุวรรณ. (2558). อนาคตภาพของคุณลักษณะบัณฑิตวิชาชีพครู สาขานาฏศิลป์ไทย ในทศวรรษหน้า (พ.ศ. 2560 – 2569). (วิทยานิพนธ์

ดุษฎีบัณฑิต สาขาการวิจัยและประเมินทางการศึกษา). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

มนิสรา สัตย์ณัฐม. (2554). ทฤษฎี ERG ของแอลเอลเออร์เฟอร์. สืบค้นจาก <https://manisara05.blogspot.com/>

มยุรี เจริญศิริ. (2563). ศึกษาการพัฒนารูปแบบโรงเรียนชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของครูในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด *Active Learning* ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

ไมตรี บุญทศ. (2554). การพัฒนารูปแบบการบริหารเพื่อประกันคุณภาพภายในที่ส่งผลต่อคุณภาพโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.

รัฐพล วงศาโรจน์. (2565). แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรภาครัฐที่ส่งผลให้เกิดสมรรถนะในการสร้างสรรค์นวัตกรรม กรณีศึกษา: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (วิทยานิพนธ์สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

รัตนะ บัวสนธ์. (2558). วิจัยเชิงคุณภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนะ บัวสนธ์. (2558). วิจัยเชิงคุณภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราณี จินสุทธิ และ หทัยภัทร จินสุทธิ. (2564). แนวทางการพัฒนาครูวิถีใหม่ฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล. *ครูสภาวิทยากร*, 2(2), 18-21.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตฤกษ์. (2556). ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส. วิจัยฉบับพิเศษ

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตฤกษ์. (2556). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์สพับลิชชิงเฮาส์.

- วรางคณา ทองนพคุณ. (2556). ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21. ความท้าทายในอนาคต 21st Century Skills: The Challenges Ahead. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 11(1), 61-74.
- วัชรภรณ์ ถ้ำกลาง และ สุมาลี ชัยเจริญ. (2560). การออกแบบและพัฒนาโมเดลสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้บนเครือข่ายตามแนวคอนสตรัคติวิสต์. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(3), 1
- วัชรภรณ์ ประภาสะโนบล. (2564). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของ นักศึกษาครู โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับการสอนแบบสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน. (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2562). การพัฒนาทักษะสร้างสรรค์นวัตกรรมศูนย์ผู้นำนวัตกรรม หลักสูตรและการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2567). 7 ทักษะการคิด (7 Thinking Skills). สืบค้นจาก <https://www.sasimasuk.com/>
- ศุภมาส ชุมแก้ว และ ปัญญา ชีระวิทยเลิศ. (2564). สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลของครูยุคใหม่. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/>
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2565). แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569. กรุงเทพฯ: กองนโยบายและแผนสำนักอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิช และคณะ. (2556). ปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สมชัย จรรยาไพบูลย์. (2555). รูปแบบการพัฒนาการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา สังกัด. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 29. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต).
- สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์. (2564). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21. ครูสภา วิทยาจารย์, 2(1), 1-16.
- สัญญา สดประเสริฐ. (2562). ศตวรรษที่ 21 : ทักษะการเรียนรู้สู่ความเป็นคนมีอาชีพ. วารสารสหวิทยาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 2(1), 2-7.

- สายรุ้ง บุปผาพันธ์, สมชัย ศรีนอก, และ นิเวศน์ วงศ์สุวรรณ. (2563). การศึกษาเรื่องรูปแบบการพัฒนาสมรรถนะครูสอนสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ตามหลักทฤษฎี 4 ของคุรุเขตพื้นที่ชายแดนจังหวัดตาก. *วารสารการสอนสังคมศึกษา*, 2(2), 155-175.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *เข้าใจสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับประชาชน และเข้าใจหลักสูตรฐานสมรรถนะอย่างง่าย ๆ ฉบับครู ผู้บริหาร และบุคลากรทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: 21 เซ็นจูรี จำกัด.
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). *ประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง การ ประกาศแผนการปฏิรูปประเทศ (ฉบับปรับปรุง)*. สืบค้นจาก <http://www.ratchakitcha.soc.go.th/>
- สุดฤทัย รุจิรัตน์. (2558). *รูปแบบการเสริมพลังเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุขของนักเรียนระดับประถมศึกษา*. (วิทยานิพนธ์การศึกษาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- อนุวัต คุณแก้ว. (2562). *สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรรัตน์ เตชะนอก. (2563). การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารมหาจุฬานาครธรรมศาสตร์*, 9(7), 1-14.
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2560). *ระบบพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษาด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต.
- อรรถพรณ คงมาลัย. (2556). บทบาทของนวัตกรรมองค์กร สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการถ่ายโอนความรู้ต่อนวัตกรรมของธนาคารพาณิชย์ในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล. *วารสารการจัดการมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*, 8(1), 34-42.
- อริยา คูหา และ หริรักษ์ แก้วกับทอง. (2559). *สมรรถนะความเป็นครูของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์*. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อุทิศ ดำรงชีพ. (2558). การพัฒนาสมรรถนะด้านไอซีทีของครูยุคศตวรรษที่ 21 เพื่อก้าวสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ. *วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม*, 2(11), 189-200.

เอกสารความรู้ สตร. (2553). *Competency: เครื่องมือในการบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: สถาบันดำรงราชานุภาพสำนักงานปลัดกระทรวงมหาดไทย.

เอกสิทธิ์ โพธิ์ไทรย์ และคณะ. (2562). การศึกษาองค์ประกอบการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน นานุกศิลป์ไทย (เขิน) โดยบูรณาการความรู้ทางกายวิภาคเพื่อส่งเสริมสมรรถนะทาง นานุกศิลป์ไทย (เขิน) วิทยาลัยนานุกศิลป์. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง* ,7(2), 163-177.

โอภาส จูเลิศตระกูล. (2564). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานเจเนอเรชั่น วายในกรุงเทพมหานคร*. (สารนิพนธ์การจัดการมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.







ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
ผู้ทรงคุณวุฒิกระบวนการกลุ่ม (Focus Group) ระยะที่ 2
ผู้ทรงคุณวุฒิกระบวนการกลุ่ม (Focus Group) ระยะที่ 3

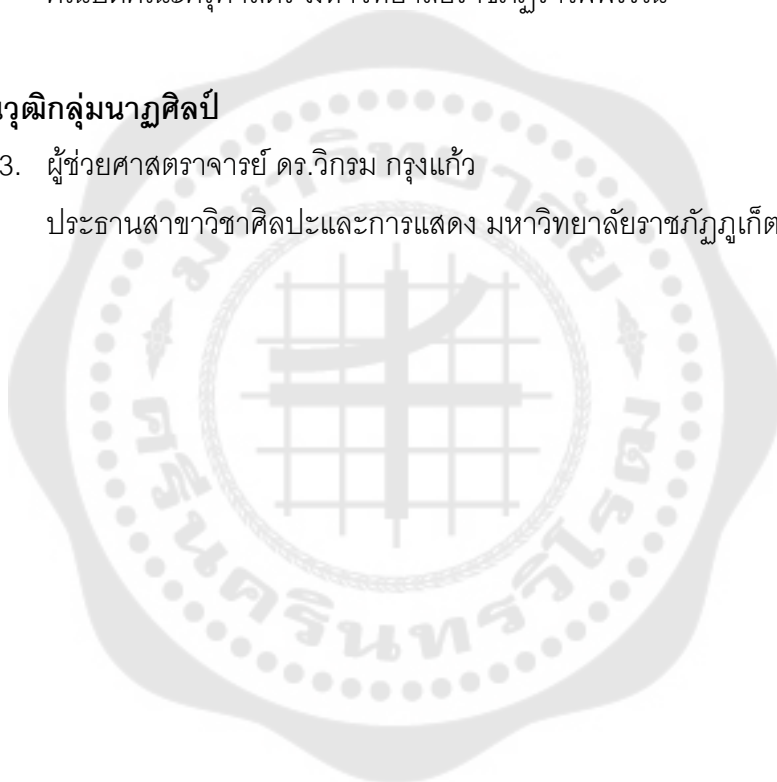
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มการศึกษา

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์
อาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิวัฒน์ เพชรศรี
คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มนาฏศิลป์

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิกรม กรุงแก้ว
ประธานสาขาวิชาศิลปะและการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินคุณภาพรูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ระยะเวลาที่ 2**

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มการศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ
เลขาธิการสมาคมเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
2. รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน
หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐสภา แก่นแก้ว
ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์มีเดีย วิชาการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มนาฏศิลป์

4. รองศาสตราจารย์ .ดร.วาสนา บุญญาพิทักษ์
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
5. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ
คณบดีคณะศิลปนาฏดุริยางคศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
6. รองศาสตราจารย์วรินทร์พร ทับเกตุ
ผู้ทรงคุณวุฒิ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
7. รองศาสตราจารย์ ดร. รจนา สุนทรานนท์
ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนีนาฏ ณ สุนทร
ที่ปรึกษาอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ

**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินคุณภาพ
รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
ระยะที่ 3**

ผู้ทรงคุณวุฒิกลุ่มผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

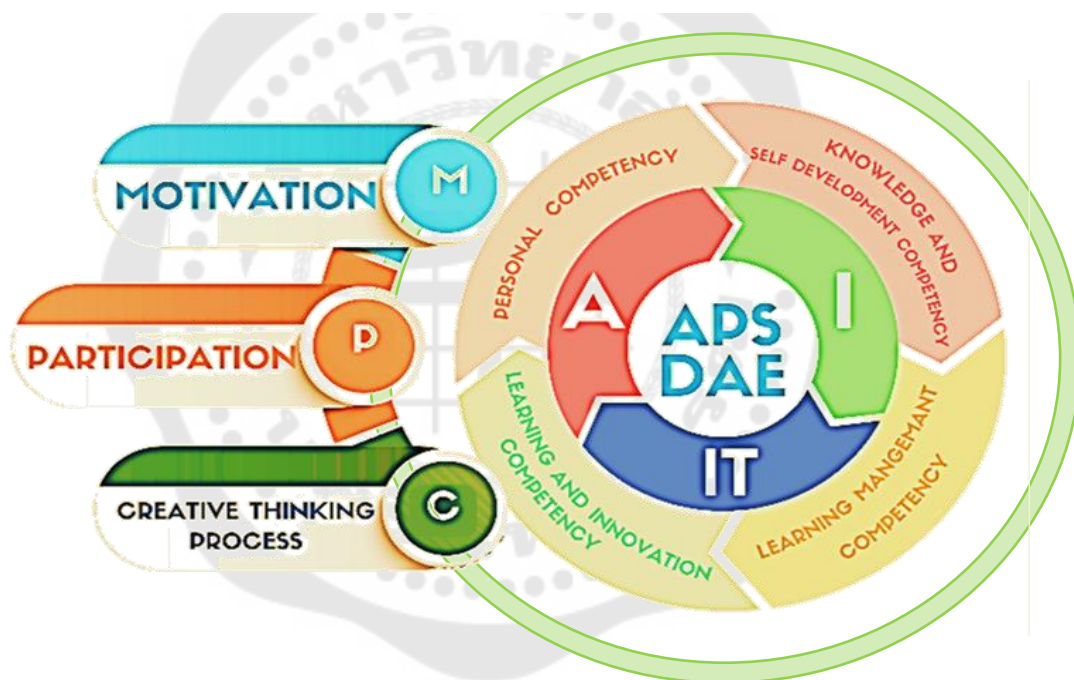
1. ดร.นิภา ไสภาสัมฤทธิ์
อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประวีณา เขี่ยมยี่สุน
รองอธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
3. ดร.ศิริลักษณ์ ฉลองธรรม
คณบดีคณะศิลปศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
4. รองศาสตราจารย์ ดร.สมภพ เขียวมณี
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ะอ่างทอง
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษร เอ็มโอด
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ะสุโขทัย
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิตติ อัดถาผล
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ะ
7. ดร.จำเริญ แก้วเพ็ชร
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ะกาฬสินธุ์
8. ดร.นันทวัน สังขะวร
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ะลพบุรี



ภาคผนวก ข
คู่มือรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

คู่มือรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

AIIT-COMPETENCY MODEL



นางสาวสุรดา ประเสริฐ

นิสิตระดับดุษฎบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร

คำนำ

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ให้มีทักษะและสมรรถนะการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนแก่นักศึกษาระดับปริญญาตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้อย่างเหมาะสมถูกต้องตามหลักวิชาการ และนอกจากนี้นักศึกษาสามารถนำไปสู่การต่อยอดได้จากการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีสมรรถนะในการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ในเชิงนวัตกรรม ซึ่งนับได้ว่าการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์นาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีนั้นประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยหวังว่ารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model สามารถเป็นแนวทางให้กับอาจารย์ผู้สอนหรือบุคคลที่สนใจนำไปใช้สำหรับการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดอย่างต่อเนื่องต่อไป

นางสาวสุรดา ประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
	๑
คำ	ก
นำ.....	
สารบัญ.....	๒
...	
หลักการและเหตุผล.....	1
วัตถุประสงค์.....	3
รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model.....	4
แนวคิดของ AIIT - Competency Model	4
องค์ประกอบของ AIIT - Competency Model.....	5
กระบวนการพัฒนาสมรรถนะตามแนวคิด AIIT - Competency Model.....	7
โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model.....	18
เงื่อนไข	19
ความสำเร็จ.....	
บรรณานุกรม.....	21
.	
ภาคผนวก	
แบบประเมินความคิดเห็นก่อนการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์	23
นาฏศิลป์.....	
แบบประเมินความคิดเห็นหลังการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์	26
นาฏศิลป์.....	
แบบประเมินความพึงพอใจโครงการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม	

การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.....	29
การหาค่า IOC แบบสอบถามการสำรวจความคิดเห็นการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ	
การสร้างสรวงศ์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์	31
นาฏศิลป์.....	



คู่มือรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

หลักการและเหตุผล

ท่ามกลางกระแสเทคโนโลยีดิจิทัลนำเข้าสู่ยุคสังคมเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงบทบาทการดำรงชีวิตของมนุษย์ในทุก ๆ ด้าน กล่าวได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศจะเป็นเครื่องมือที่นำไปใช้ให้ก่อให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง ๆ เป็นสำคัญ เริ่มตั้งแต่ความอยู่รอดทางเศรษฐกิจปากท้องความเป็นอยู่การครองชีพ การศึกษาและการเรียนรู้ที่จะก้าวหน้าและการพัฒนาฝีมือตนเองในการทำงานอาชีพ การแสวงหาข้อมูล ข่าวสารและสารสนเทศที่ถูกต้องและชัดเจนในการตัดสินใจเพื่อจะได้นำไปไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวถือเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคมและประเทศชาติ ทำให้ทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 กำหนดให้ประเทศไทยมีหลักการพัฒนาคือ "ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง" จากทิศทางของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 13 การดำเนินงานของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีความเชื่อมโยงและสอดคล้องด้านวัฒนธรรม แผนการศึกษาแห่งชาติ และแผนด้านการอุดมศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ โดยจัดทำแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565 - 2569 เพื่อใช้เป็นกรอบทิศทางการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และใช้เป็นคู่มือและแนวทางการกำกับการดำเนินงานของผู้บริหารและทุกภาคส่วนในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยได้วิเคราะห์สภาพแวดล้อม เงื่อนไขที่เปลี่ยนแปลงในมิติต่าง ๆ และสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงตามกระแสโลกาภิวัตน์ รวมทั้งแนวโน้มหรือทิศทางการพัฒนาการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษา และอุดมศึกษาที่คาดว่าจะส่งผลกระทบต่อทิศทางการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้กำหนดแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565 - 2569 และคู่มือการดำเนินการตามแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565 - 2569 หน้า 94 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรมให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับระดับชาติ และระดับนานาชาติ ตัวชี้วัดเป้าประสงค์ที่ 2 ร้อยละของครู อาจารย์ ผู้สอนที่ได้รับการพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้าน ศิลปวัฒนธรรมที่ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ที่สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กำหนด ค่าเป้าหมาย ประจำปี 65 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 / ปี 66 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 / ปี 67 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 / ปี 68 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 90 / ปี 69 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 กลยุทธ์ที่ 2 พัฒนาทักษะครู อาจารย์ ผู้สอนในการใช้ภาษาและ เทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม

แนวทาง 1. พัฒนาศักยภาพผู้สอน ให้มีทักษะในการใช้ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษา
 2. พัฒนาระบบเกณฑ์ในการทดสอบผู้เข้าร่วมโครงการพัฒนาศักยภาพผู้สอน 3. พัฒนาระบบ
 กลไก กำกับติดตาม รายงานและประเมินผล 4. ดำเนินการติดตามและประเมินผล ตัวชี้วัด กลยุทธ์
 ที่ 2 มีจำนวนโครงการ/กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการในการพัฒนาทักษะครู อาจารย์ ผู้สอน
 ในการใช้ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษา ค่าเป้าหมาย ปี 65 จำนวน 57 โครงการ/
 กิจกรรม ปี 66 จำนวน 57 โครงการ/กิจกรรม ปี 67 จำนวน 57 โครงการ/กิจกรรม ปี 68 จำนวน 57
 โครงการ/กิจกรรม ปี 69 จำนวน 57 โครงการ/กิจกรรม * ดำเนินการทั้ง 19 หน่วยงานในสังกัดฯ
 หน่วยงานละ 3 โครงการ/กิจกรรม โดยมีวิธีการดำเนินงาน/ การติดตาม/เกณฑ์การประเมิน
 1) วิธีการดำเนินงาน 1.1) คณะ วิทยาลัยจัดโครงการกิจกรรม เพื่อพัฒนาครู อาจารย์ผู้สอนในการใช้
 ภาษาและเทคโนโลยีในการจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรม 1.2) ครู อาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ
 ได้รับการทดสอบทักษะการใช้ภาษาและเทคโนโลยี 2) เกณฑ์การประเมิน 2.1) จำนวนโครงการ/
 กิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการในการพัฒนาทักษะครู อาจารย์ ผู้สอนในการใช้ภาษาและ
 เทคโนโลยี 2.2) ผู้เข้าร่วมโครงการไม่น้อยกว่าร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์การทดสอบตามเกณฑ์
 ที่กำหนด 3) วิธีการวัด 3.1) นับจากจำนวนโครงการ/กิจกรรม 3.2) นับจากจำนวนผู้เข้าร่วม โครงการ
 ที่ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 60 4) การติดตาม 4.1) ติดตามการรายงาน
 โครงการ/กิจกรรมทุกไตรมาส

การกำหนดความสอดคล้องในแผนบริหารและพัฒนาบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
 ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 อันเป็นแนวทางในการบริหารและพัฒนาบุคลากรของสถาบัน
 บัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งจากการวิเคราะห์ SWOT ด้านที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอาจารย์/ครู/บุคลากร
 ทางการศึกษา พบว่ามีจุดแข็ง(S) ในข้อที่ 1. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์มีศิลปินแห่งชาติ
 ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางค์ศิลป์ คีตศิลป์ ช่างศิลป์ และทัศนศิลป์ ข้อที่ 4.
 ครู อาจารย์ที่มีทักษะ ความเชี่ยวชาญในการถ่ายทอดความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมให้กับนักเรียน
 นักศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ และข้อที่ 6. ครู อาจารย์มีทักษะ ความเชี่ยวชาญ และศักยภาพใน
 การจัดเก็บองค์ความรู้ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงาน และมีจุดอ่อน(W) ในข้อที่ 2. แผนพัฒนา
 บุคลากรยังไม่มี ความชัดเจนทั้งสายอาจารย์และสายสนับสนุน ข้อที่ 7. ครู อาจารย์ขาดทักษะใน
 การสอน และสื่อสารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษ ข้อที่ 11. ขาดระบบการสร้าง
 ขวัญกำลังใจที่ส่งเสริม สนับสนุน หรือเพิ่มแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน ข้อที่ 16. บุคลากรยังขาดการ
 พัฒนาทักษะด้านภาษาอังกฤษ และเทคโนโลยีสำหรับการสื่อสาร การบริการและการปฏิบัติงาน
 และข้อที่ 17. ขาดความตระหนักในการปฏิบัติตามนโยบายของการนำระบบสารสนเทศไปใช้ใน

การปฏิบัติงาน การบริหารและพัฒนาบุคลากรของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีโอกาส(O) ในการพัฒนา ข้อที่ 5. ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี มีการกำหนดให้มีการวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยเน้นทักษะดิจิทัลทำให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้รับการจัดสรรงบประมาณ เพื่อการพัฒนาระบบและผู้ใช้งานเพิ่มขึ้น ข้อที่ 10. เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีความก้าวหน้า ทันสมัย เอื้อต่อการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ ที่หลากหลายรูปแบบ ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานและการส่งเสริมการเรียนรู้และ ข้อที่ 15. การเปิดเสรีทางการศึกษา เป็นการเพิ่มโอกาสให้สถาบันมีการพัฒนาการสร้างหลักสูตรระดับนานาชาติ หลักสูตรพัฒนาอาจารย์และพัฒนาครูเพื่อรองรับการแข่งขันมากขึ้น และมีอุปสรรค(T) ข้อที่ 11. ระบบเทคโนโลยีปัจจุบันส่งผลต่อการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาในงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ จากผลการวิเคราะห์นำมาปรับใช้ในการบริหารและพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์การพัฒนากุศลการดังต่อไปนี้ คือ การใช้กลยุทธ์ SO ข้อที่ 1. พัฒนาครู อาจารย์ และบุคลากรในการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษ เพื่อรองรับการเปิดหลักสูตรนานาชาติ การจัดการเรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรม และปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพ การใช้กลยุทธ์ WO ข้อที่ 1. ผลักดันให้ครู อาจารย์ และบุคลากรใช้ระบบสารสนเทศด้านการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ

ด้วยคุณค่าของบุคลากรทางการศึกษาที่มีความสำคัญยิ่งของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ดังนั้นจึงกำหนดให้จัดทำแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2565 – 2569 และได้ออกประกาศกำหนดนโยบายการบริหารทรัพยากรบุคคลสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารทรัพยากรบุคคล ดังนี้ คือ 3.1 นโยบายการบริหารทรัพยากรบุคคลสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ หน้าที่ 32 ด้านการพัฒนากุศลการมุ่งเน้นให้บุคลากรทุกระดับได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความสามารถและทักษะที่จำเป็นทั้งด้านความรู้พื้นฐาน ความรู้เฉพาะด้าน และความรู้ด้านการบริหารจัดการ โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือและแนวทางการพัฒนาที่หลากหลาย อาทิ หลักสูตรการสร้างผู้นำยุคใหม่ ชื่อสัตย์ รอบรู้ สู้งาน มีธรรมาภิบาลในการบริหารการศึกษาคือ การศึกษาดูงาน รวมถึงการสร้างความก้าวหน้าในสายอาชีพ อย่างเป็นธรรมตามกฎหมายระเบียบและข้อบังคับ เพื่อให้ได้บุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และสมรรถนะที่ดีในการปฏิบัติงานให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อภารกิจของสถาบันฯ

จากที่กล่าวข้างต้นตามลำดับ จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงสังคมโลกและประเทศที่ผ่านมาจากอดีตได้พัฒนาเข้าสู่ยุคสังคมเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างชัดเจนทำให้การปรับตัวและการพัฒนาคนนำไปสู่การใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน อันเป็นผลสะท้อนให้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

กำหนดแนวทางพัฒนาอาจารย์ ครูผู้สอนและบุคลากรการศึกษาให้ทันสมัยด้านเทคโนโลยี โดยให้มีความรู้เท่าทันเทคโนโลยี และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนและนักศึกษา จึงก่อให้เกิดแนวทาง แผนงาน โครงการและกิจกรรมการพัฒนาทักษะและสมรรถนะอาจารย์ ครูผู้สอน และบุคลากรการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ให้ทันสมัย ทั้งนี้เพื่อการสนับสนุนและพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ให้ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ หรือเรียกได้ว่าเป็นการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์และครูผู้สอนให้มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพกับการจัดการเรียนการสอนนักเรียนนักศึกษาในสายอาชีพ นาฏศิลป์ศึกษาและศิลปวัฒนธรรมไทยตามภารกิจของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และสอดคล้องกับวิถีใหม่ของยุคสังคมเทคโนโลยี

เหตุผลและความเป็นมาดังกล่าวข้างต้น จึงเป็นที่มาของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์ และบุคลากรการศึกษาเพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิผลแก่นักศึกษา โดยกำหนดคู่มือการใช้ AIIT - Competency Model เพื่อเป็นเครื่องมือการพัฒนาทักษะและสมรรถนะการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพของอาจารย์ และบุคลากรการศึกษาให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2565 – 2569 ตามนโยบายการบริหารทรัพยากรบุคคลสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ทั้งนี้เพื่อให้ อาจารย์ และบุคลากรการศึกษามีสมรรถนะตามที่กำหนดด้านการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

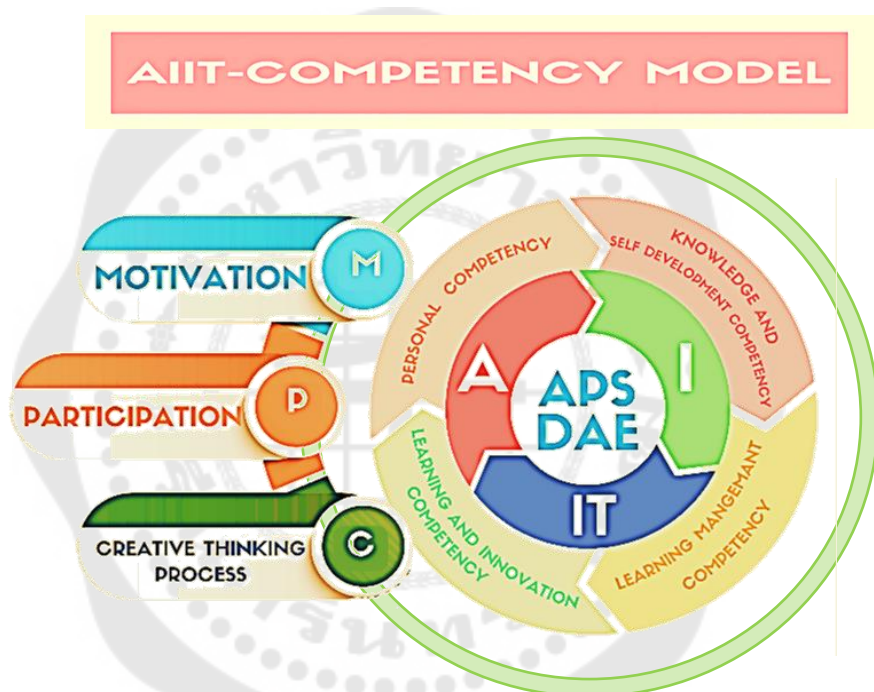
วัตถุประสงค์ของคู่มือรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีดังนี้

1. เพื่อศึกษานโยบาย งาน แผนงาน โครงการ/กิจกรรมในการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรด้านเทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนที่สะท้อนให้เห็นการพัฒนาสมรรถนะ การสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่ต้องการพัฒนาอย่างแท้จริง

2. เพื่อนำรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ไปใช้ดำเนินงานพัฒนาสมรรถนะของอาจารย์ด้านนาฏศิลป์ให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีและการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานด้านอื่น ๆ ของอาจารย์ผู้สอน

3. เพื่อนำรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานด้านอื่น ๆ ของอาจารย์ผู้สอนในศาสตร์วิชาการอื่น ๆ ต่อไป

รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model



ภาพที่ 1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ด้านนาฏศิลป์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

แนวคิด AIIT - Competency Model

จากงานวิจัยการพัฒนา รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์โดยศึกษาถึงสมรรถนะที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์

ของอาจารย์นาฏศิลป์ และสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า มี 3 สมรรถนะที่มีความสัมพันธ์โดยตรงจากมากไปหาน้อยดังนี้ คือ

ลำดับที่ 1 คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ลำดับที่ 2 คือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ และ

ลำดับที่ 3 คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของอาจารย์นาฏศิลป์

ส่วนสมรรถนะ 4 สมรรถนะที่ไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ จากความเห็นของผู้บริหารระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผู้บริหารระดับวิทยาลัยและผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ให้ความเห็นว่าสมรรถนะอื่น ๆ ยังคงถือว่าเป็นสมรรถนะขั้นพื้นฐานสำหรับอาจารย์/ครูนาฏศิลป์ที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน สำหรับการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งสมรรถนะดังกล่าวได้แก่

1. สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์
2. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
3. สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์
4. สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์

องค์ประกอบของ AIIT - Competency Model

จากการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีและวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้พบว่าการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ และสมรรถนะความชำนาญเฉพาะด้านมักมีองค์ประกอบด้วยกลไกการขับเคลื่อนรูปแบบต่าง ๆ ด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ๆ ได้แก่ การเสริมและสร้างแรงจูงใจ การสร้างการมีส่วนร่วมของคนหรือสมาชิกในองค์กร และกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ดังนั้นการศึกษากลไกการขับเคลื่อนรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model จึงมีองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบที่สามารถอธิบายและใช้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนรูปแบบสมรรถนะได้ดังต่อไปนี้

1. **M** มาจาก คำว่า “Motivation” คือ แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้า เพื่อให้บรรลุจุดประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดตามความต้องการและสถานการณ์สิ่งแวดล้อมซึ่งแรงจูงใจมี 2 ลักษณะ คือ แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives) อันเป็นแรงผลักดัน

จากภายในตัวบุคคล ได้แก่ เจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการเป็นต้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงผลักดัน ภายนอกที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ รางวัล เกียรติยศชื่อเสียง เป้าหมายขององค์กร เป็นต้น

การนำแนวคิด AIT - Competency Model มาใช้ในการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์มีความจำเป็นต้องใช้แรงจูงใจในความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองของผู้เป็นอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ดังนี้คือ

1.1 การสร้างแรงจูงใจภายใน คือ การสร้างเจตคติหรือความสนใจ รวมถึงการเข้าใจถึงคุณค่าของการพัฒนาสมรรถนะตนเองในฐานะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ เพื่อเป้าหมายที่ตนเองต้องการในการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

1.2 การสร้างแรงจูงใจภายนอก ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสถาบัน ซึ่งจำเป็นต้องสร้างแรงผลักดันในผลงานด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นเป้าหมายที่ชัดเจนและกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจให้กับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มุ่งสู่เป้าหมายของผลงานวิชาการด้วยการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. P มาจาก คำว่า “Participation” คือ การมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่สมาชิกของชุมชน ต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแท้จริง (Cohen & Uphoff, 1981) ในองค์ประกอบ 4 มิติ ดังนี้คือ

2.1 การมีส่วนร่วมการตัดสินใจในการดำเนินงานและการปฏิบัติ

2.2 การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ

2.3 การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน

2.4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ/กิจกรรม

จากการศึกษาองค์ประกอบของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่าอาจารย์ประจำสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สามารถแบ่งกลุ่มอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ ออกเป็น 3 รุ่น ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มอาจารย์ผู้สอนระดับผู้เชี่ยวชาญและหรืออาจารย์ระดับอาวุโส ผู้เกษียณอายุแล้ว และอาจารย์ผู้เป็นศิลปินระดับชาติซึ่งมีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ซึ่งมีความเชี่ยวชาญในเชิงปฏิบัติและการถ่ายทอดความเข้าใจในความเป็นมาของวัฒนธรรมและการแสดงนาฏศิลป์ที่ลุ่มลึกสามารถบูรณาการระหว่างวัฒนธรรมและการแสดงได้อย่างเหมาะสม กลุ่มที่ 2 อาจารย์ผู้สอนระดับผู้เชี่ยวชาญและหรืออาจารย์ระดับอาวุโส ซึ่งมีอายุระหว่าง 45- 60 ปี ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการถ่ายทอดการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบของอาจารย์กลุ่มแรก สามารถ

ผสมผสานและบูรณาการการจัดการเรียนการสอนและวัฒนธรรมได้อย่างดี และอาจารย์ผู้สอนที่มีอายุระหว่างการรับเข้าใหม่ - 45 ปี มีความชำนาญระหว่างการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีและมีความทันสมัย ดังนั้น หากกำหนดแนวทางการมีส่วนร่วมระหว่างความเชี่ยวชาญการปฏิบัติการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 กลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 ที่มีความแตกต่างกันร่วมกันมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดความชำนาญและความเชี่ยวชาญในทักษะที่ตนเองมีให้ซึ่งกันและกัน ทำให้มีโอกาสสร้างแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ซึ่งกันและกันได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

3. C มาจาก คำว่า “Creative Thinking Process” คือ กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ตรงจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อที่จะหาวิธีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดการแก้ปัญหา ซึ่งกระบวนการนี้จะเน้นผู้ใช้งาน (User centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้ออกแบบและแก้ปัญหาตรงจุดได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมีกระบวนการ ดังนี้ คือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (David Kelly, 2004) 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ (Rogers, 2003)

กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สามารถกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีแนวทางในการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอนดังที่กล่าวข้างต้น โดยกำหนดให้มีการบันทึกข้อมูลการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นขั้นตอนทั้ง 7 ขั้นตอน รวมถึงทบทวนการนำไปใช้อย่างสม่ำเสมอเพื่อการปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการพัฒนาสมรรถนะตามแนวคิด AIIT - Competency Model

การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มีกระบวนการส่งเสริมการพัฒนาอาจารย์ผู้สอน ดังขั้นตอนต่อไปนี้

1. การจัดทำโครงการตามแผนพัฒนาอาจารย์ผู้สอนระดับปริญญาตรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้สอดคล้องกับนโยบาย/แผนงาน/ยุทธศาสตร์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์อันได้แก่ กลยุทธ์การพัฒนาบุคลากรการใช้กลยุทธ์ SO ข้อที่ 1. พัฒนาครู อาจารย์ และบุคลากรในการใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและภาษาอังกฤษเพื่อรองรับการเปิดหลักสูตรนานาชาติ การจัดการ

เรียนการสอนด้านศิลปวัฒนธรรม และปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพ เป็นต้น ดังนั้น โครงการตาม แผนพัฒนาอาจารย์ผู้สอนระดับปริญญาตรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จำเป็นต้องระบุและให้ ความสำคัญกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ด้านนาฏศิลป์ โดยกำหนด เป็นโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ด้านนาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนระดับปริญญาตรีสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ โดยกำหนดความสำคัญตามหลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กิจกรรม เครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในกิจกรรม ผลผลิตและผลสัมฤทธิ์ของโครงการเพื่อพัฒนา สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์อย่างชัดเจน

2. กำหนดแนวทาง/นโยบายส่งเสริมการพัฒนาอาจารย์ตามโครงการพัฒนารูปแบบ สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์แนวคิด AIIT - Competency Model โดยกำหนดและระบุผลลัพธ์ด้านสมรรถนะตาม AIIT - Competency Model ดังต่อไปนี้

2.1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่ต้องมีในรูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และองค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้คือ

1) A มาจาก คำว่า “Analysis” คือ การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะจะมีความเข้าใจ ลักษณะของผู้เรียนและสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและ บรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ซึ่งการวิเคราะห์ผู้เรียนนั้นจะวิเคราะห์ได้ 2 ลักษณะ คือ

(1) ลักษณะทั่วไป เป็นลักษณะที่ไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอน แต่ เกี่ยวข้องกับการเลือกใช้สื่อการเรียน การสอนโดยตรง ได้แก่ เพศ อายุชั้นปีที่เรียน ระดับสติปัญญา ความถนัด วัฒนธรรม สังคม และอื่น ๆ เป็นต้น

(2) ลักษณะเฉพาะ เป็นลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอน ซึ่งจะมี ผลต่อการเลือกวิธีการสอนและสื่อการเรียนการสอนได้แก่ 1) ทักษะเดิมที่มีมาก่อน (Prerequisite Skills) เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐาน หรือทักษะที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนนั้น ๆ อย่างไรก่อน เรียน 2) ทักษะเป้าหมาย (Target Skills) ผู้เรียนมีความชำนาญในทักษะที่จะสอนนั้นมาก่อน หรือไม่อย่างไร เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายได้ถูกต้องและเหมาะสมกับบทเรียนและผู้เรียน 3) ทักษะ การเรียน (Study Skills) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สามารถวิเคราะห์ผู้เรียนว่ามีความสามารถขั้นต้น ทางด้านภาษา การอ่านเขียน การคำนวณ และอื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยในการเรียนรู้

ระดับมากน้อยเพียงไร 4) ทศนคติ (Attitudes) สามารถวิเคราะห์ให้ผู้เรียนว่ามีทัศนคติอย่างไรต่อวิชาชีพที่เรียน

การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการเลือกสื่อที่เหมาะสมได้ ดังตัวอย่างเช่น การสอนนาฏศิลป์ในรายวิชา ทักษะนาฏศิลป์ 1 โดยอาจารย์ผู้สอนใช้แบบประเมินตนเองด้านลีลาการเรียนรู้ของนักศึกษา และแบบสังเกตทักษะการปฏิบัติท่ารำ เพื่อวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของผู้เรียนโดยมีหัวข้อการพิจารณาจากพื้นฐานความรู้เบื้องต้นทางด้านนาฏศิลป์ ได้แก่ ภาษาท่า ทำนาฏยศัพท์ ท่ารำแม่บท เมื่อพบว่าผู้เรียนมีทักษะในการปฏิบัติท่ารำเบื้องต้น มีมาตรฐานต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกสื่อ และวิธีการสอนที่จะพัฒนาทักษะปฏิบัติของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

2) P มาจาก คำว่า “Planning” คือ การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะ สามารถวางแผน กำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุถึงสิ่งที่ต้องการเรียนรู้หรือมีความสามารถด้านใดในบทเรียน ได้แก่ การกำหนดความสามารถทางสติปัญญา เจตคติ และการปฏิบัติ เป็นต้น

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สามารถกำหนดและวางแผนพัฒนาทักษะผู้เรียนในบทเรียนดังตัวอย่างเช่น บทเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ไทย อาจารย์ผู้สอนสามารถวางแผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์การเรียนรู้และการใช้สื่อให้เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกทักษะด้านการคิด การวิเคราะห์ และให้การอธิบายเรื่องประวัติศาสตร์นาฏศิลป์ไทยในยุคสมัยต่าง ๆ เป็นลำดับ รวมถึงกำหนดแนวทางให้นักศึกษานำเสนอเนื้อหาจากการเรียนรู้ในบทเรียนเพื่อวัดและประเมินผลความถูกต้องของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม

3) S มาจาก คำว่า “Selection” คือ การสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะ สามารถกำหนด เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์และเลือกเทคนิคการใช้สื่อหรือออกแบบสื่อสำหรับการจัดการเรียน การสอนในรายวิชา/บทเรียนได้อย่างเหมาะสมสำหรับนักศึกษา ดังตัวอย่างเช่น รายวิชาภูมิวัฒนธรรม พัฒนศิลป์ อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สามารถใช้เทคโนโลยีและออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับเนื้อหา ในบทเรียนที่ให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้เรื่องประวัติความเป็นมาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

จากอดีตสู่ปัจจุบันได้อย่างเข้าใจและเกิดเจตคติที่ดีต่อสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในรูปแบบสื่อออนไลน์ โดยให้มีความสอดคล้องในด้านเนื้อหาและบทเรียน

4) D มาจาก คำว่า “Development” คือ การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะฯ สามารถใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนา/สร้างสรรค์นวัตกรรม/สื่อนวัตกรรมเพื่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา/บทเรียนต่าง ๆ ได้อย่างตรงตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของรายวิชา ตัวอย่างเช่น การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์จากโปรแกรมประยุกต์สร้างสรรค์สื่อเพื่อทดสอบความรู้ความเข้าใจ/ความถูกต้องในการเรียนรู้ภาคทฤษฎีในบทเรียนของนักศึกษา

5) A มาจาก คำว่า “Achievement” คือ การกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะฯ สามารถกำหนดกิจกรรมและสื่อที่สามารถให้นักศึกษาตอบสนองหรือมีปฏิกิริยาตอบสนองกับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามเป้าหมายของผู้สอนและบทเรียนได้อย่างถูกต้อง ซึ่งนักศึกษาอาจตอบสนองด้วยการตอบคำถามได้ อภิปรายได้ ทำแบบทดสอบและสามารถโต้ตอบได้อย่างเปิดเผย

6) E มาจาก คำว่า “Evaluation” คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ทราบได้ว่าการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นั้นสามารถบรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอย่างไร และทราบถึงควมมีคุณภาพของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่ใ้กับบทเรียนและนักศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม รวมถึงการบรรลุผลสัมฤทธิ์ต่อนักศึกษาเพิ่มขึ้นมากน้อยอย่างไร

อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะฯ สามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ของการใช้เทคโนโลยี/เครื่องมือซึ่งเป็นสื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อการใช้ประโยชน์ในการพัฒนาปรับปรุงและสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมและบรรลุผลสัมฤทธิ์ในการจัดการเรียนการสอนตามเป้าหมายของเนื้อหาและตรงกับความต้องการการเรียนรู้ของนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์สามารถใช้เทคโนโลยี/เครื่องมือซึ่งเป็นสื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม

มีประสิทธิภาพกับบทเรียน/เนื้อหาวิชาต่อนักศึกษา ซึ่งทำให้นักศึกษาสามารถมีลำดับขั้นตอนในการจำ เข้าใจ ตอบคำถามได้ วิเคราะห์และอธิบายเนื้อหาในบทเรียนได้อย่างถูกต้อง

2.2 องค์ประกอบสมรรถนะหลัก (AIIT - Competency) ที่จะนำไปสู่องค์ประกอบของผลสัมฤทธิ์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่ต้องมีในรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model มี 3 องค์ประกอบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้คือ

2.2.1 A มาจากคำว่า “Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management” คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะและความสามารถในการวัดและประเมินประสิทธิภาพผลของการใช้นวัตกรรมที่ตนได้สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือและนำไปใช้เพื่อการจัดการเรียนรู้และเกิดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และสามารถร่วมกันเสนอความคิดเห็นในคุณภาพและประสิทธิภาพของการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อย่างมีเกณฑ์มาตรฐานชัดเจนในการวัดและการประเมิน รวมถึงมีความรับผิดชอบการยอมรับและแบ่งปันร่วมกันในความคิดเห็นอันเป็นสัมพันธภาพที่ดีเพื่อนำผลสัมฤทธิ์ของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนนั้นไปปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาต่อไป โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

1) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ บรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

2) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทํากิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

3) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมินการแสดงความเห็นร่วมกันกับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ท่านอื่น ๆ รวมถึงนักศึกษา ในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ บรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

4) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมิน การให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

5) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมิน การมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และ นักศึกษา

6) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวัดและการประเมิน การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันกับนักศึกษาและอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ในกิจกรรม การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ บรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

ตัวอย่างเช่น การจัดทำโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ โดยใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ตามรายวิชา/บทเรียนและนักศึกษา และจัดทำคู่มือการประเมินประสิทธิภาพของเทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva เครื่องมือ ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน ดังเช่นรายละเอียดที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับรายละเอียดการประเมิน ระดับคุณภาพในการประเมินการใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva ในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังหัวข้อการประเมิน ได้แก่ มีกระบวนการจัดการเรียนการสอน ตามขั้นตอนที่เหมาะสม มีเทคนิควิธีการผลิตสื่อที่หลากหลาย มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยและ น่าสนใจ มีระยะเวลาในการนำเสนอตามเกณฑ์ที่กำหนด มีคุณภาพของเสียงในการนำเสนอ ชัดเจน มีการนำโปรแกรม Canva มาพัฒนาและ ประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อ สื่อมีความสวยงาม สามารถดึงดูดความสนใจของนักศึกษา สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียน การสอนได้จริง มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบสื่อ สื่อสามารถนำไปเผยแพร่และ ใช้งานได้จริง เป็นต้น

2.2.2 I มาจากคำว่า “Innovative and Creative Competency” คือ สมรรถนะ เชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะและ ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามการวิเคราะห์ผู้เรียน และสามารถ กำหนดแผนงาน วัตถุประสงค์ เป้าหมาย กิจกรรม สื่อ/สิ่งประดิษฐ์ได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการ กำหนดผลลัพธ์และผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างมีมาตรฐานชัดเจนและระบุ/ ชี้แจงพร้อมทั้งเผยแพร่ได้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์

2) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้วัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย

3) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มี การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

4) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

5) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างเช่น การจัดทำโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ โดยใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ตามรายวิชา/บทเรียนและนักศึกษา ซึ่งกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้แก่ การออกแบบภาพเคลื่อนไหว การออกแบบกิจกรรมความจำ ความเข้าใจ และการอธิบายและแสดงเหตุผลขององค์ความรู้ในบทเรียนด้วยตนเอง และสามารถแบ่งปันความรู้ในการใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา พร้อมประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาและชี้แจงให้นักศึกษาทราบได้อย่างไม่มีข้อสงสัย

2.2.3 IT มาจากคำว่า “Information Technology Competency” คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะและความสามารถในการรู้เท่าทันสารสนเทศ วิเคราะห์สื่อสารสนเทศ และสามารถใช้อุปกรณ์สื่อสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อการวิจัยต่าง ๆ การจัดระบบ การประเมินสื่อสารสนเทศ รวมถึงการใช้อุปกรณ์สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่ายและ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของครูนาฏศิลป์ เพื่อ

สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพและบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

2) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพและบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

3) อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์มีทักษะ/ความสามารถในการรู้เท่าทันเทคโนโลยีสามารถใช้เทคโนโลยีและโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ เพื่อวิจัยต่าง ๆ การจัดระบบ การประเมินสื่อสนเทศและใช้การสื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้อย่างเหมาะสมมีประสิทธิภาพและบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา

ตัวอย่างเช่น การจัดทำโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ โดยใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ตามรายวิชา/บทเรียนและนักศึกษา ซึ่งกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้แก่ การใช้ข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศต่าง ๆ เชื่อมโยงกับรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหาที่เกี่ยวข้องเพื่อการวิเคราะห์สารสนเทศต่าง ๆ หรือการจัดทำการวิจัยในชั้นเรียนหรือการวิจัยเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ รายวิชา ชุมชนและรวมถึงการบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักศึกษา และสามารถแบ่งปันความรู้โดยการใช้เทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์ Canva สำหรับสารสนเทศ องค์ความรู้และหรือการวิจัยเชิงวิชาการที่สอดคล้องกับรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมีประสิทธิภาพบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักเรียนนักศึกษา

2.3 สมรรถนะพื้นฐานสมรรถนะของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีองค์ประกอบโดยรวมมี 4 สมรรถนะเพื่อนำไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIT - Competency Model คือ

2.3.1 สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ (PC = person competency) หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมีทักษะและความสามารถด้านแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ มีพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีความฉลาดทางอารมณ์ และมีทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงาน ได้แก่ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการ

บุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและตัดสินใจ การบริการ การเจรจาต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิดและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้น ซึ่งบทบาทความเป็นคุณสมบัติของอาจารย์ผู้สอน นานุกศิลป์ระดับปริญญาตรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ทั้งนี้เพื่อให้มีสมรรถนะพื้นฐานของอาจารย์ นานุกศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และนำไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIT - Competency Model ดังอธิบายรายละเอียดได้ดังตัวอย่างนี้

ตัวอย่างสมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นานุกศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ มีทักษะ/ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนนักศึกษา สามารถใช้เทคโนโลยี/เครื่องมือ/สื่อต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน สามารถคิดวิเคราะห์ บทเรียนสำหรับนักศึกษาได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์เหมาะสม และรวมถึงการทำงานเป็นทีมร่วมกับ บุคลากรและนักศึกษาได้อย่างเหมาะสม และนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนด้วยการสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและบรรลุผลสำคัญได้ตามเป้าหมายของ รายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา นอกจากนี้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ควรมีนโยบาย/แนวทาง/ วัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมสมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นานุกศิลป์อย่างชัดเจนในแผนพัฒนา อาจารย์และบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรมได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาและความก้าวหน้า ในอาชีพทางการศึกษา

2.3.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานุกศิลป์ (LM = Learning management competencies) หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนานุกศิลป์ระดับปริญญาตรีมีทักษะและ ความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ การพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้การวัด และประเมินผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นบทบาทและเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของอาจารย์ผู้สอนนานุกศิลป์ระดับปริญญาตรีสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ ทั้งนี้ไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIT - Competency Model ดังอธิบายรายละเอียดได้ดังตัวอย่างนี้

ตัวอย่างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานุกศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือมีทักษะ/ความสามารถในการนำรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหา มาทำการคิดวิเคราะห์เพื่อการเตรียม การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม การพัฒนาสื่อนวัตกรรม รวมถึงการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีและสามารถนำแผนการจัดการเรียนรู้เผยแพร่ และนำเสนอสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ควรมีนโยบาย/แนวทาง/วัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นานุกศิลป์

อย่างชัดเจนในแผนพัฒนาอาจารย์และบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาและความก้าวหน้าในอาชีพทางการศึกษา

2.3.3 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ (LI = Learning and innovation competencies) หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมีทักษะและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจน มีความเข้าใจในการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นบทบาทและเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ทั้งนี้ไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดังอธิบายรายละเอียดได้ดังตัวอย่างนี้

ตัวอย่างสมรรถนะการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือมีทักษะ/ความสามารถในการนำรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหามาทำการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหการจัดการเรียนรู้เป็นระบบ เป็นกระบวนการ/ขั้นตอน ให้เหมาะสมกับบรรยากาศสิ่งแวดล้อม นักศึกษา และบทเรียน มีการสื่อสารที่เหมาะสม การให้การยอมรับและให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับทีมงาน อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ นักศึกษาและบุคลากรทางการศึกษาได้อย่างเหมาะสม และนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนด้วยการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและบรรลุผลสัมฤทธิ์ได้ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และนักศึกษา รวมถึงสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ควรมีนโยบาย/แนวทาง/วัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์อย่างชัดเจนในแผนพัฒนาอาจารย์และบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรม ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาและความก้าวหน้าในอาชีพทางการศึกษา

2.3.4 สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ (KD = Competency in knowledge and self-development) หมายถึง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีมีทักษะและความสามารถในการค้นคว้าและค้นหาคำว่าความรู้ใหม่ การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายและบูรณาการจัดการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นบทบาทและเป็นคุณสมบัติขั้นพื้นฐานของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ทั้งนี้ไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดังอธิบายรายละเอียดได้ดังตัวอย่างนี้

ตัวอย่างสมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือมีทักษะ/ความสามารถในการนำรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหา มาทำการค้นคว้าและและค้นหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ โดยการศึกษาวิจัยทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน อย่างบูรณาการกับรายวิชา/บทเรียน/เนื้อหา และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้และสร้าง เครือข่ายความรู้และบูรณาการการจัดการเรียนรู้สู่นักศึกษา คณาจารย์ บุคลากรการศึกษา และ ชุมชนได้อย่างเหมาะสม และนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนด้วยการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและบรรลุผลสัมฤทธิ์ได้ตามเป้าหมายของรายวิชา/บทเรียน และ นักศึกษา รวมถึงสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ควรมีนโยบาย/แนวทาง/วัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์อย่างชัดเจนในแผนพัฒนา อาจารย์และบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรมได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาและความก้าวหน้า ในอาชีพทางการศึกษา

จากการศึกษาวิจัยการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model สามารถกำหนดขั้นตอนการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดังโครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ตามภาพที่ 2 และสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. กำหนดโครงการการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ภายใต้แผนยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และนโยบายสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ด้านการพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ในทักษะและสมรรถนะทางเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ และการเรียนการสอนของอาจารย์ โดยกำหนดเป็นโครงการพัฒนาสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โครงการพัฒนา สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ และโครงการพัฒนาสมรรถนะ ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์ ซึ่งโครงการต้องระบุผู้รับผิดชอบโครงการ คุณสมบัติของผู้เข้าร่วมโครงการ วัตถุประสงค์ เป้าหมายและผลลัพธ์ที่ได้รับจากโครงการและ ผู้เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะ ซึ่งโครงการดังกล่าวมีความจำเป็นในการกำหนดให้อาจารย์ มีส่วนร่วมในโครงการการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวข้างต้นเพื่อให้เป็นรูปแบบสมรรถนะ การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด

AIIT - Competency Model เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้และการเรียนการสอนให้กับนักศึกษา และการดำเนินโครงการพัฒนาสมรรถนะมีลำดับดังนี้คือ

1.1 การประเมินสมรรถนะและทักษะของอาจารย์นาฏศิลป์ก่อนเริ่มกิจกรรมการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ตามโครงการที่กำหนดข้างต้น

1.2 การสร้างแรงจูงใจในการพัฒนาสมรรถนะของตนเอง

1.3 การสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เข้ารับการอบรม

1.4 การสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการคือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

2. การพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดังต่อไปนี้

2.1 A (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management) คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

2.2 I (Innovative and Creative Competency) คือ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้

2.3 IT (Information Technology Competency) คือ สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

3. ผลลัพธ์/เป้าหมายของการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ได้แก่ อาจารย์มีสมรรถนะและมีความสามารถดังต่อไปนี้

3.1 A (Analysis) คืออาจารย์สามารถวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนสำหรับการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3.2 P (Planning) คือ อาจารย์สามารถวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3.3 S (Selection) คือ อาจารย์สามารถสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3.4 D (Development) คือ อาจารย์สามารถพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3.5 A (Achievement) คือ อาจารย์สามารถกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

3.6 E (Evaluation) คือ อาจารย์สามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

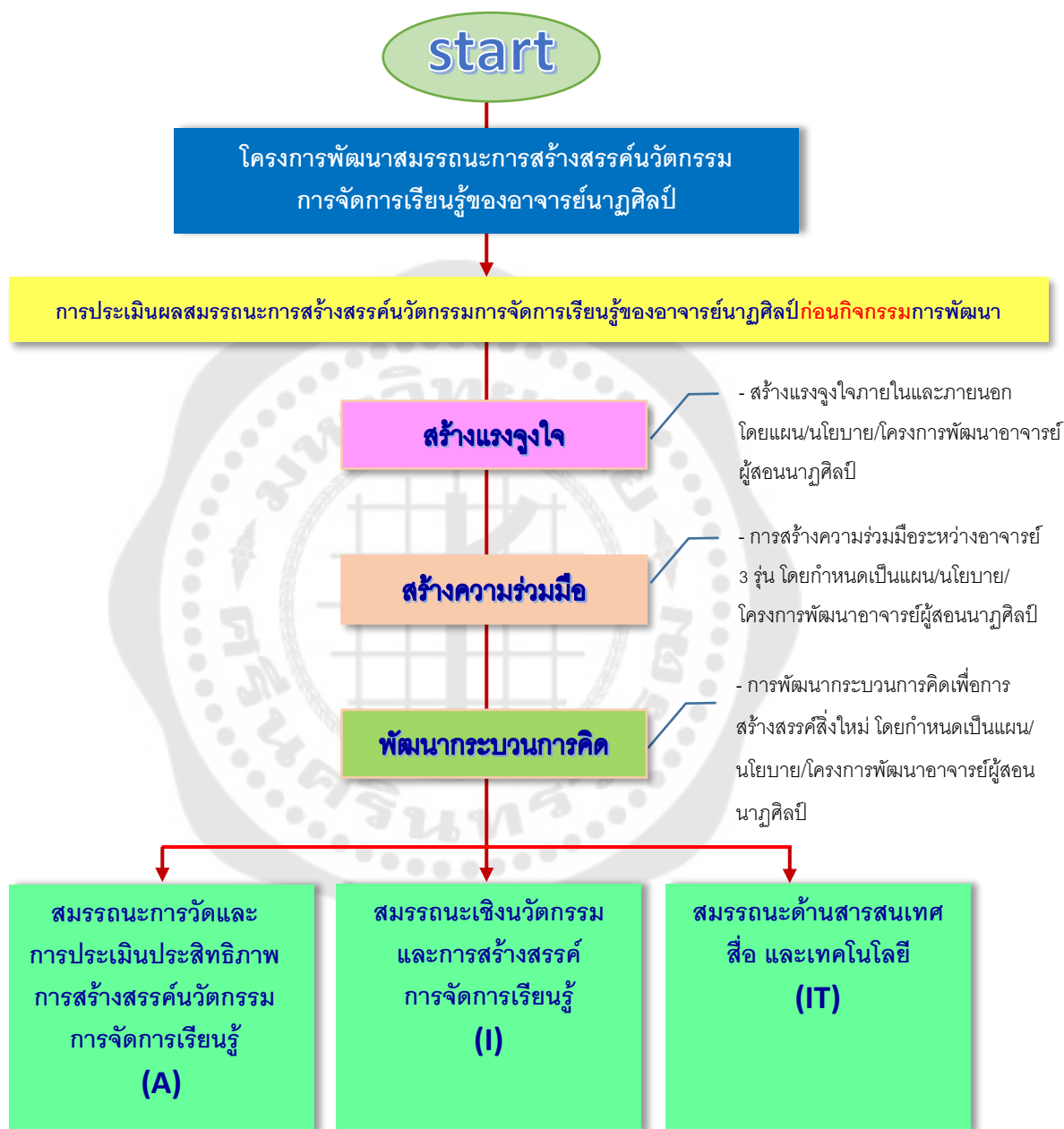
4. การประเมินผลลัพธ์/เป้าหมายของโครงการและผู้เข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

5. การประเมินผลของโครงการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

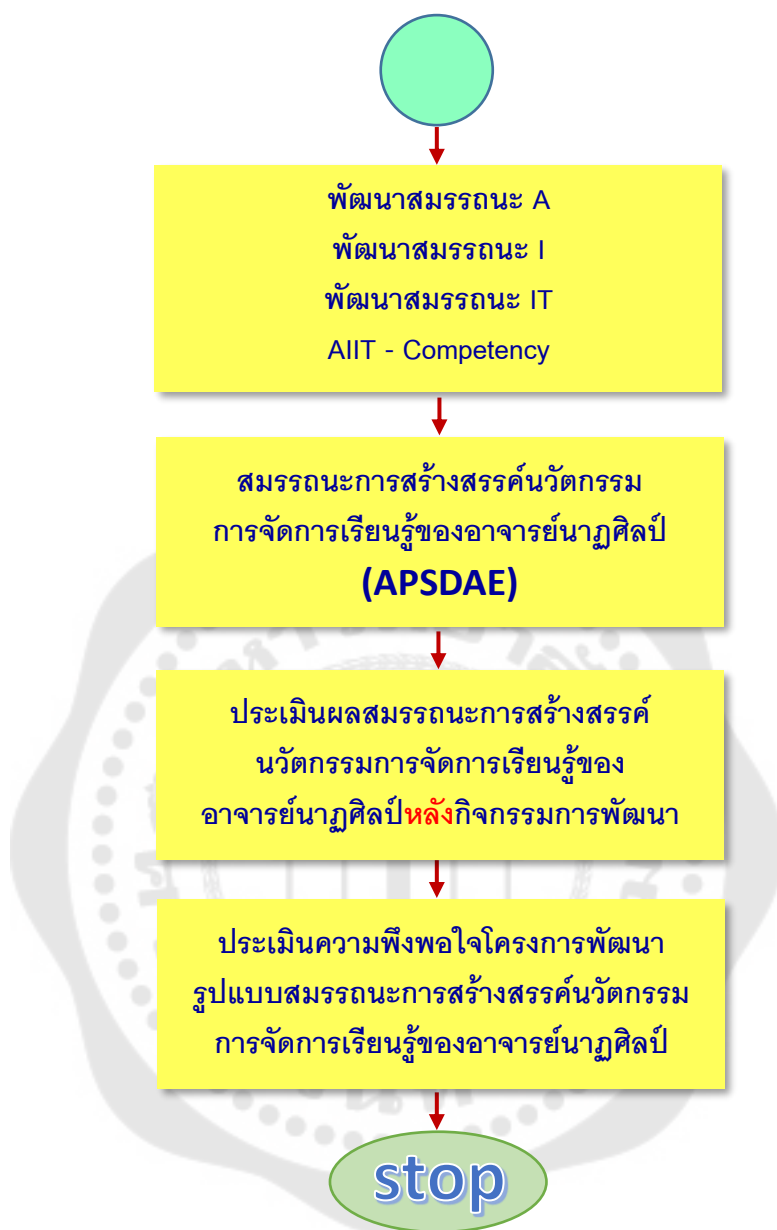
6. สิ้นสุดโครงการ และ สรุปผลโครงการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model



โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model



ภาพประกอบ 2 โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model



ภาพประกอบ 2 โครงสร้างการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของ
อาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model (ต่อ)

เงื่อนไขความสำเร็จ

เงื่อนไขความสำเร็จของการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model เพื่อการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ให้มีทักษะและความสามารถทางเทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ให้บรรลุผลสัมฤทธิ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์การพัฒนาสมรรถนะอาจารย์นาฏศิลป์ให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาบุคลากรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีและการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานด้านอื่น ๆ ของครูผู้สอนและสอดคล้องกับแผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งมีเงื่อนไขความสำเร็จดังนี้คือ

1. กำหนดแนวทาง/นโยบายการขับเคลื่อนการใช้รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model อย่างเป็นรูปธรรมและมีความต่อเนื่องให้มีความทันสมัยต่อสถานการณ์ปัจจุบัน
2. กำหนดให้มีการสนับสนุนปัจจัยที่ช่วยให้เกิดแรงจูงใจและทัศนคติในการเข้าร่วมโครงการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรมได้แก่ การชมเชย รางวัล การประเมินผลปฏิบัติงาน การสร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการในรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น
3. กำหนดนโยบายสำหรับผู้บริหารและอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ทุกคนร่วมรับผิดชอบร่วมมือและเป็นทีมงานในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยความเชื่อมั่นและสร้างแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาสมรรถนะตนเองให้เกิดเป็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม
4. อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต้องมีความรู้ความเข้าใจการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้มีความทันต่อเหตุการณ์/สถานการณ์การเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าตลอดเวลาในวิชาชีพครู

บรรณานุกรม

- ไพบรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ชูจิต ตีรรัตนพันธ์. การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). กรุงเทพฯ.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2567). แผนบริหารและพัฒนาบุคลากร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗. กองบริหารทรัพยากรบุคคล สำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. กรุงเทพฯ.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2567). แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. ๒๕๖๕ – ๒๕๖๙ (ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗). กองนโยบายและแผนสำนักงานอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. กรุงเทพฯ.
- Cohen, J.M., & Uphoff, N.T. (1981). Rural Development Participation: Concept and Measure For Project Design Implementation and Evaluation: Rural Development Committee Center for international Studies. New York: Cornell University Press.
- David Kelley and Tom Kelley. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. HarperCollins UK.
- Everett M. Rogers. (2003). Diffusion of Innovations. 5th Edition Paperback – Illustrated. New York America, A Division of Simon & Schuster, Inc.
- Hasso Plattner. (มปป.). An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Institute of Design at Stanford.
- Herzberg, F. Mausner, B. and Synderman, B.B. (1959). The Motivation to work. New York: John Willey & Sons.
- Maria Camacho. (2016). David Kelley: From Design to Design Thinking at Stanford and IDEO. She Ji The Journal of Design Economics and Innovation. Swinburne University of Technology. May 2016, 2(1): 88-101.



แบบประเมินความคิดเห็นก่อนการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

คำชี้แจง : เพื่อการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1. ข้อมูลทั่วไป

2. การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่

2.1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.3 รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.4 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของอาจารย์นาฏศิลป์

จึงขอความร่วมมือจากอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และคำตอบของท่านจะนำไปใช้เพื่อประโยชน์สำหรับการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต่อไป ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วนด้วยจักขอบพระคุณยิ่ง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี
☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1.ปริญญาตรี ☐ 2.ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก
☐ 4. อื่น ๆ ระบุ.....
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี
☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี
☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี

ตอนที่ 2 รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้อาจารย์นาฏศิลป์

จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ต้องการเลือก โดยมีระดับคะแนนดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ระดับ มากที่สุด 4 หมายถึง ระดับ มาก 3 หมายถึง ระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง ระดับ น้อย 1 หมายถึง ระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
6	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 3 รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านรูปแบบสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การ กำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของครูนาฏศิลป์เพื่อการจัดการ เรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการ เรียนรู้ ให้สอดคล้องกับยุคสมัย						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านรูปแบบสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมการ จัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 4 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของ อาจารย์นาฏศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะด้านความรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์ สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ						
3	ท่านมีสมรรถนะสมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้ เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสาร เชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม						

ตอนที่ 5 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ปรับปรุงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
6	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 3 ท่านมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินความคิดเห็นหลังการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

คำชี้แจง : เพื่อการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์
นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

1. ข้อมูลทั่วไป

2. การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่

2.1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.3 รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์
ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.4 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของอาจารย์นาฏศิลป์

จึงขอความร่วมมือจากอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และคำตอบของท่านจะนำไปใช้เพื่อ
ประโยชน์สำหรับการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ต่อไป ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้
ครบถ้วนด้วยจักขอบพระคุณยิ่ง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี
☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1.ปริญญาตรี ☐ 2.ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก
☐ 4. อื่น ๆ ระบุ.....
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี
☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี
☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี

ตอนที่ 2 รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้อาจารย์นาฏศิลป์

จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ต้องการเลือก โดยมีระดับคะแนนดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ระดับ มากที่สุด 4 หมายถึง ระดับ มาก 3 หมายถึง ระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง ระดับ น้อย 1 หมายถึง ระดับ น้อยที่สุด

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและ หลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำ กิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและ มีประสิทธิภาพ						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็น ร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือใน กิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและ มีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมใน ความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
6	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้าง ความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 3 รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านรูปแบบสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนด การสร้างสรรค์นวัตกรรมของครูนาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียน การสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคม การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านรูปแบบสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการใช้นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้นวัตกรรมและ การสร้างสรรค์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 4 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของ อาจารย์นาฏศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศ การ รับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมี วิจารณญาณ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการ วิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ						
3	ท่านมีสมรรถนะสมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้ เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้ สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม						

ตอนที่ 5 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ						
2	ท่านมีสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และ เป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ						
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือ กระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและ มีประสิทธิภาพ						
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของ ผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						
6	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ						

ตอนที่ 3 ท่านมีข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

**แบบประเมินความพึงพอใจโครงการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**

คำอธิบาย แบบประเมินฉบับนี้มีทั้งหมด 5 ตอน ขอให้ผู้ตอบแบบประเมินตอบให้ครบทั้ง 5 ตอน เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป

จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี
☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1. ปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก
☐ 4. อื่น ๆ ระบุ.....
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี
☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี
☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/การนำไปใช้
ของท่านเพียงระดับเดียว

- 5 หมายถึง ระดับ มากที่สุด 4 หมายถึง ระดับ มาก 3 หมายถึง ระดับ ปานกลาง
2 หมายถึง ระดับ น้อย 1 หมายถึง ระดับ น้อยที่สุด

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/ การนำความรู้ไปใช้ ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านวิทยากร						
1. การเตรียมตัวและความพร้อมของวิทยากร						
2. การถ่ายทอดของวิทยากร						
3. สามารถอธิบายเนื้อหาได้ชัดเจนและตรงประเด็น						
4. ใช้ภาษาที่เหมาะสมและเข้าใจง่าย						

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ/ความรู้ความเข้าใจ/ การนำความรู้ไปใช้ ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย					หมายเหตุ
	5	4	3	2	1	
5. การตอบคำถามของวิทยากร						
6. เอกสารประกอบการบรรยายเหมาะสม						
7. สื่อประกอบการบรรยาย						
2. ด้านสถานที่ / ระยะเวลา / อาหารว่าง						
1. สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม						
2. ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์						
3. ระยะเวลาในการอบรม / สัมมนามีความเหมาะสม						
4. อาหารว่าง มีความเหมาะสม						
3. ด้านการให้บริการของเจ้าหน้าที่						
1. การบริการของเจ้าหน้าที่						
2. การประสานงานของเจ้าหน้าที่โครงการ						
3. การอำนวยความสะดวกของเจ้าหน้าที่						
4. การให้คำแนะนำหรือตอบข้อซักถามของเจ้าหน้าที่						
4. ด้านความรู้ความเข้าใจ						
1. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้ก่อนการอบรม						
2. ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนี้หลังการอบรม						
3. สามารถบอกประโยชน์ได้						
4. สามารถบอกข้อดีได้						
5. สามารถอธิบายรายละเอียดได้						
6. สามารถจัดระบบความคิด/ประมวลความคิดสู่การ พัฒนางานอย่างเป็นระบบ						
7. นวัตกรรมทางความคิดสู่การทำงานเป็นทีม/ การปรับตัวของบุคลากร/การปฏิรูประบบการทำงาน ในการปฏิบัติงาน						
5. ด้านการนำความรู้ไปใช้						
1. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการ ปฏิบัติงานได้						
2. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่ / ถ่ายทอดแก่ผู้อื่นได้						
3. สามารถให้คำปรึกษาแก่เพื่อนร่วมงานได้						
4. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้						

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....



การหาค่า IOC

แบบสอบถามการสำรวจความคิดเห็นการพัฒนารูปแบบสมรรถนะ
การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

คำชี้แจง: โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

ข้อคำถาม	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง				
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี ☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป				
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1.ปริญญาตรี ☐ 2.ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก ☐ 4. อื่นๆ ระบุ				
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี ☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี ☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี				

ตอนที่ 4 การสำรวจความคิดเห็นสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีของอาจารย์
นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะด้าน สารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยีของอาจารย์ นาฏศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย										แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
		ก่อนการพัฒนา					หลังการพัฒนา								
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	+1	0	-1	
1	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ														
2	ท่านมีสมรรถนะด้านสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ														
3	ท่านมีสมรรถนะสมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสม														

ตอนที่ 5 การสำรวจความคิดเห็นรูปแบบสมรรถนะการสร้างสร้งสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นักศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย										แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		ก่อนการพัฒนา					หลังการพัฒนา								
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1				
1	ท่านมีสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ														
2	ท่านมีสมรรถนะด้านการวางแผนการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ														
3	ท่านมีสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ														
4	ท่านมีสมรรถนะด้านการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ														
5	ท่านมีสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ														

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	ระดับความคิดเห็นจากมากไปน้อย										แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		ก่อนการพัฒนา					หลังการพัฒนา								
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1				
6	ท่านมีสมรรถนะด้านการวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน และการใช้สื่อการสร้างสรรค นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ											+1	0	-1	

ตอนที่ 6 ท่านมีข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ข้อ	ข้อเสนอแนะ	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
3.1	ข้อเสนอแนะอื่น ๆ				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่งทางวิชาการ.....





ภาคผนวก ค
การขอจริยธรรมในมนุษย์



AF19-03-03.1
August, 2023

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวธรรดา ประเสริฐ

หน่วยงานต้นสังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หมายเลขรับรองโครงการวิจัย : SWUEC-662079

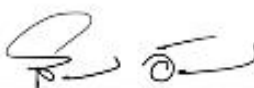
รายการเอกสารที่รับรอง :

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 29 พฤศจิกายน 2566 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 29 พฤศจิกายน 2566 |
| 3. เอกสารข้อมูลและขอความยินยอมสำหรับอาสาสมัคร | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 11 สิงหาคม 2566 |
| 4. แบบบันทึกข้อมูล | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 11 สิงหาคม 2566 |
| 5. ประวัติผู้วิจัย | |

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ได้

วันที่รับรอง : 4 มกราคม 2567

วันที่หมดอายุ : 3 มกราคม 2568

(ลงชื่อ) 

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ชุดสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (ชุดที่ 2)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน่วยจริยธรรมและมาตรฐานการวิจัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี ชั้น 17

โทร. (02) 6495000 ต่อ 17503, 17506 โทรสาร (02) 2042590



ภาคผนวก ง
แบบสอบถามงานวิจัย
แบบสัมภาษณ์งานวิจัย



มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสอบถามเพื่องานวิจัยคุณูปกตสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ เรื่องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

โครงการวิจัยคุณูปกต การพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

คำชี้แจง : เพื่องานวิจัยคุณูปกตสาขาศิลปศึกษา เรื่องการพัฒนาแบบสมรรถนะการ
สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1. การศึกษาข้อมูลทั่วไป
2. การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่

1. รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์
2. รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์
ของอาจารย์นาฏศิลป์
3. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อาจารย์นาฏศิลป์
4. รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้อาจารย์นาฏศิลป์

จึงขอความร่วมมือจากครูผู้สอนนาฏศิลป์ และคำตอบของท่านจะนำไปใช้เพื่อประโยชน์
ทางวิชาการต่อไป ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วนด้วยจักขอบพระคุณยิ่ง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี
☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1. ปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก
☐ 4. อื่น ๆ ระบุ.....

4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี

- ☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี
☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี

ตอนที่ 2 การสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1. รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ระดับคะแนนที่ต้องการเลือก โดยมีระดับคะแนนดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ระดับ มากที่สุด 4 หมายถึง ระดับ มาก
 3 หมายถึง ระดับ ปานกลาง 2 หมายถึง ระดับ น้อย
 1 หมายถึง ระดับ น้อยที่สุด 0 หมายถึง ระดับ ไม่มีหรือไม่ต้องการหรือไม่จำเป็นต้องมี

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
1.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ ดังข้อต่อไปนี้							
	1.1. รูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	1.1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	1.1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	1.1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	1.1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะ เฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่ต้องมีนั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.2 รูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	1.2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนี้อยู่ในระดับใด							
	1.2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมี อยู่ระดับใด							
	1.2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	1.2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วนบุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.3 รูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	1.3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	1.3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.4 รูปแบบสมรรถนะส่วนบุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การบริหาร							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	จัดการบุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและตัดสินใจ การบริการ การเจรจา ต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิดและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้น							
	1.4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์ นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	1.4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะส่วน บุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้นควรมีอยู่ระดับใด							
2.	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ดังข้อต่อไปนี้							
	2.1 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	2.1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ใน ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	2.1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	2.1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้งมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์							
	2.2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	2.2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	2.2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	2.2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.3 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	2.3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ใน ระดับใด							
	2.3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	2.3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	2.3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.4 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์							
	2.4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	2.4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	2.4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	2.4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	2.5 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการวัด และ ประเมินผลการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	2.5.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	2.5.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	2.5.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.5.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการ จัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
3	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ของ อาจารย์นาฏศิลป์ ดังข้อต่อไปนี้							
	3.1 สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์							
	3.1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์ นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ใน ระดับใด							
	3.1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	3.1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่าน กระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อ ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	3.2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทัน							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	วัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์ นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	3.2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่าน ต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับ ใด							
	3.2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมี ความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ ระดับใด							
	3.2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะการรู้เท่า ทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและ ต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.3 สมรรถนะการรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่าง เหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์							
	3.3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยง							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	เครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	3.3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยง เครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของ อาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	3.3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยง เครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ รู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสนเทศ ใช้สื่อสารเชื่อมโยง เครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
4	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ เรียนรู้และนวัตกรรม ของอาจารย์นาฏศิลป์ ดังข้อ ต่อไปนี้							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	4.1 สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการ แก้ปัญหาของอาจารย์นาฏศิลป์							
	4.1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ คิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์ นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ใน ระดับใด							
	4.1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ คิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	4.1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ คิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	4.1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ คิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	4.2 สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของ อาจารย์นาฏศิลป์							
	4.2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	4.2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควร มีอยู่ระดับใด							
	4.2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบ สมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่ต่องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	4.3 สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสาร อย่างชัดเจนของอาจารย์นาฏศิลป์							
	4.3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของ อาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	4.3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของ อาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	4.3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	4.4 สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือ ระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	4.4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	4.4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มี สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	4.4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้ เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการ พัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและ ผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความ จำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่ เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมี นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
5	ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับสมรรถนะด้านความรู้ และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ ดังข้อ ต่อไปนี้							
	5.1 การค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่							
	5.1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่ของอาจารย์นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนี้อยู่ในระดับใด							
	5.1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควร มีอยู่ระดับใด							
	5.1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	5.1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ ค้นคว้าและค้นหาคำถามความรู้ใหม่ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบ สมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	นาฏศิลป์ ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.2 การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง							
	5.2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์ นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	5.2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์ นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	5.2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ สร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย							
	5.3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายของอาจารย์ นาฏศิลป์ ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด							
	5.3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายของอาจารย์							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ของอาจารย์นาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่ายของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้งมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

2. รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
1	รูปแบบสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรคนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรคนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนี้อยู่ในระดับใด							
	1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรคนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรคนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรคนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า(Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคม							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน ยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคม การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบ สมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
2	รูปแบบสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อจัดการเรียน ตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย							
	2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ จัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อจัดการ เรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการ เรียนการสอนที่ทันสมัย ที่อาจารย์นาฏศิลป์มีในปัจจุบัน นั้นอยู่ในระดับใด							
	2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ จัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อจัดการ เรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการ เรียนการสอนที่ทันสมัย เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรอยู่ระดับใด							
3	การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพที่อาจารย์นาฏศิลป์มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน การประยุกต์นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์ นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
4	การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอน ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการใช้ สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ที่อาจารย์นาฏศิลป์มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการใช้ สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพใน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ ระดับใด							
	4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการใช้ สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์ นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการใช้ สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ใน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบ สมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์ นาฏศิลป์ ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
5	การมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการ เรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	5.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ มุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและ มีประสิทธิภาพ ที่อาจารย์นาฏศิลป์มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	5.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ มุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและ มีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ มุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของ อาจารย์นาฏศิลป์ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	อาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	5.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

3. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
1	การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต่องมีนั้น ควรอยู่ระดับใด							
2	การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรอยู่ระดับใด							
	2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
3	การสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ดัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็น							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ อาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
4	การพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์							
	4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ พัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ พัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับ อาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ พัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนา สำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ พัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการ ให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วน บุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
5	การกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์							
	5.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ กำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการ ใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	5.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
6	การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์							
	6.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	6.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมี อยู่ระดับใด							
	6.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	6.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบ สมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

4. รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
1	การวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนอง ของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	1.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	1.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	1.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
2	การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรม จัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	2.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ ในระดับใด							
	2.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ ระดับใด							
	2.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	2.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็น ความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะ เฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ ต้องมึ้นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
3	การวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	3.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้น อยู่ในระดับใด							
	3.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	3.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	3.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
4	การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	4.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการ							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนี้ อยู่ ในระดับใด							
	4.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ ระดับใด							
	4.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์ นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	4.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็น ความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะ เฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
5	การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	5.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ กิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนี้ อยู่ในระดับใด							
	5.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	5.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
	5.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							
6	การวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ							
	6.1 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่							

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมิน ประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	
	เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบัน อยู่ในระดับใด							
	6.2 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้นควรมีอยู่ระดับใด							
	6.3 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับอาจารย์นาฏศิลป์นั้น ควรอยู่ระดับใด							
	6.4 ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น ควรมีอยู่ระดับใด							

ตอนที่ 3 ท่านมีข้อคิดเห็นด้านสมรรถนะเฉพาะอื่น ๆ ด้านใดเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องมีของรูปแบบสมรรถนะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างปลายเปิด เพื่องานวิจัยคุณูปกต
สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
เรื่องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นาฏศิลป์

โครงการวิจัยคุณูปกต การพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

คำชี้แจง : เพื่องานวิจัยคุณูปกตสาขาศิลปศึกษา เรื่องการพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

1. การศึกษาข้อมูลทั่วไป
2. การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์
3. การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับความต้องการรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

จึงขอความร่วมมือจากครูผู้สอนนาฏศิลป์ และคำตอบของท่านจะนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป ขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วนด้วยจักขอบพระคุณยิ่ง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ☒ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี
☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป
- 3.วุฒิการศึกษา ☐ 1. ปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก
☐ 4. อื่น ๆ ระบุ.....
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี
☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี
☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี

ตอนที่ 2 การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.1 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน อันได้แก่ข้อมูลดังต่อไปนี้

2.1.1 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.1.2 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.1.3. ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.1.4 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันอย่างไร อันได้แก่ข้อมูลดังต่อไปนี้

2.2.1 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.2.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.2.3 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

2.2.4 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

ตอนที่ 3 การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3.1 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ศตวรรษที่ 21 ในด้านใดที่เหมาะสม โดยท่านมีความคิดเห็นตามลำดับมากไปหาน้อยในสมรรถนะอย่างไรดังต่อไปนี้

3.1.1 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.1.2 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.1.3 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.1.4 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ศตวรรษที่ 21 ในด้านใดที่เหมาะสม โดยท่านมีความคิดเห็นตามลำดับมากไปหาน้อยในสมรรถนะดังต่อไปนี้

3.2.1 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.2.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์เชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.2.3 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....

3.2.4 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ด้านการ
วัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่
มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด

คำตอบการสัมภาษณ์.....





ภาคผนวก จ
แบบประเมินค่าเครื่องมือวิจัย (IOC)
และเกณฑ์การให้คะแนนระดับความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลอง
สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระยะที่ 3



มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสอบถามเพื่องานวิจัยคุณวุฒิบัณฑิตสาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
เรื่องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของครูนาฏศิลป์

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะ
ที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

ข้อคำถาม	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง				
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี ☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป				
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1. ปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก ☐ 4. อื่น ๆ ระบุ				
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี ☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี ☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี				

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับคะแนนจากมากไปน้อย						วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
	4.1 สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของครูนาฏศิลป์							+1	0	-1	
	4.1.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของครูนาฏศิลป์ อยู่ในระดับใด										
	4.1.2 ท่านต้องการให้ครูนาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	4.1.3 ท่านต้องการพัฒนาครูนาฏศิลป์ให้มีสมรรถนะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	4.1.4 ท่านต้องการให้สมรรถนะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่										

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะ เชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของครู นาฏศิลป์ของครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						วัดได้	ไม่ แน่ใจ	วัด ไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
	1.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้าน ยุทธศาสตร์การกำหนดการ สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการ จัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมี ประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์การการศึกษา และสังคมการ เรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัย อยู่ในระดับใด										
	1.2 ท่านต้องการให้ครู นาฏศิลป์มีสมรรถนะด้าน ยุทธศาสตร์การกำหนดการ สร้างสรรค์นวัตกรรมของครู นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียน การสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อ ผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียน การสอน องค์การการศึกษา และ สังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ ยุคสมัย เพื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	1.3 ท่านต้องการพัฒนา สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การ										

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะ เชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของครู นาฏศิลป์ของครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						วัดได้ +1	ไม่ แน่ใจ 0	วัด ไม่ได้ -1	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
2	รูปแบบสมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมของครู นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้ นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย										
	2.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้านการ จัดการนวัตกรรมเพื่อการจัดการ เรียนการสอน ตามกระบวนการ และการใช้นวัตกรรมจัดการ เรียนการสอนที่ทันสมัย อยู่ใน ระดับใด										
	2.2 ท่านต้องการให้ครู นาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านการ จัดการนวัตกรรมของครู นาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียน ตามกระบวนการและการใช้ นวัตกรรมการจัดการเรียนการ สอนที่ทันสมัย เพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ใน ระดับใด										
	2.3 ท่านต้องการพัฒนา สมรรถนะด้านการจัดการ นวัตกรรมของครูนาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตาม กระบวนการและการใช้ นวัตกรรมการจัดการเรียนการ สอนที่ทันสมัย เพื่อการ										

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะ เชิงนวัตกรรม (innovative competency) และ การสร้างสรรค์ของครู นาฏศิลป์ของครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						วัดได้	ไม่ แน่ใจ	วัด ไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	+1	0	-1	
	5.3 ท่านต้องการพัฒนาครู นาฏศิลป์ให้มีสมรรถนะด้านการ มุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อ นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อการเรียนการสอนที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพใน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	5.4 ท่านต้องการให้ สมรรถนะด้านการมุ่งผลสัมฤทธิ์ การใช้สื่อนวัตกรรมและการ สร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์เพื่อ การเรียนการสอนที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ในการ สร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็น ความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่ เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของครู นาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น อยู่ในระดับ ใด										

3. รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการ สร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						วัดได้ +1	ไม่ แน่ใจ 0	วัด ไม่ได้ -1	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
1	การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์										
	1.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้านการ วิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ อยู่ในระดับใด										
	1.2 ท่านต้องการให้ครู นาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านการ วิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	1.3 ท่านต้องการพัฒนาครู นาฏศิลป์ให้มีสมรรถนะด้านการ วิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อการ สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	1.4 ท่านต้องการให้ สมรรถนะด้านการวิเคราะห์ ลักษณะผู้เรียนเพื่อการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ ครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็น ความจำเป็นและต้องการให้เป็น รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัต ลักษณ์ส่วนบุคคลของครู										

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจากมากไปน้อย						วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
	การตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	1.4 ท่านต้องการให้สมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น อยู่ในระดับใด										
2	การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ										
	2.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่										

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจากมากไปน้อย						วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0				
	ของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด							+1	0	-1	
	3.4 ท่านต้องการให้สมรรถนะด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น อยู่ในระดับใด										
4	การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ										
	4.1 ท่านคิดว่าครูนาฏศิลป์ในปัจจุบันมีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับใด										
	4.2 ท่านต้องการให้ครูนาฏศิลป์มีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์										

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์ การจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์	ระดับคะแนนจากมากไปน้อย						วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	+1	0	-1	
	นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	4.3 ท่านต้องการพัฒนาครูนาฏศิลป์ให้มีสมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์สรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	4.4 ท่านต้องการให้สมรรถนะด้านการวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้น อยู่ในระดับใด										
5	การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ										

[illegible]

[illegible]

ข้อ	รูปแบบสมรรถนะการวัดและ การประเมินประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ครุฑศิลป์	ระดับคะแนนจาก มากไปน้อย						วัด ได้	ไม่ แน่ใจ	วัด ไม่ได้	หมายเหตุ
		5	4	3	2	1	0	+1	0	-1	
	6.3 ทานต้องการพัฒนาครุ ฑศิลป์ให้มีสมรรถนะด้านการ วัดและการประเมินการสร้าง ความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันใน กิจกรรมสร้างสรรค์สรรค์ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ของครุฑศิลป์ในศตวรรษที่ 21 อยู่ในระดับใด										
	6.4 ทานต้องการให้ สมรรถนะด้านการวัดและการ ประเมินการสร้างความสัมพันธ์ อันดีระหว่างกันในกิจกรรม สร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ที่เหมาะสมและมี ประสิทธิภาพ ของครุฑศิลป์ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้ เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่ เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของ ครุฑศิลป์ที่ต้องมีนั้น อยู่ในระดับใด										

ตอนที่ 3 ท่านมีข้อคิดเห็นด้านสมรรถนะเฉพาะอื่น ๆ ด้านใดเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องมีของ
รูปแบบสมรรถนะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ
ครุฑศิลป์ในศตวรรษที่ 21

ข้อ	ข้อเสนอแนะ	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3.1	ข้อคิดเห็นหรือ ข้อเสนอแนะ				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่งทางวิชาการ.....





มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างปลายเปิด เพื่องานวิจัยคุณูปกต
สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
เรื่องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของครูนาฏศิลป์
แบบประเมินเพื่อหาค่า IOC

คำชี้แจง โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป จงเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความที่ต้องการเลือก

ข้อความถาม	แน่ใจว่าข้อความถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อความถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อความถามวัดไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
1. เพศ ☐ 1. ชาย ☐ 2. หญิง				
2. อายุ ☐ 1. น้อยกว่า 31 ปี ☐ 2. 31 - 40 ปี ☐ 3. 41 - 50 ปี ☐ 4. 51 - 60 ปี ☐ 5. 60 ปี ขึ้นไป				
3. วุฒิการศึกษา ☐ 1.ปริญญาตรี ☐ 2.ปริญญาโท ☐ 3. ระดับปริญญาเอก ☐ 4. อื่น ๆ ระบุ				

ข้อคำถาม	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้	แน่ใจว่าข้อคำถามวัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
	+1	0	-1	
4. ระยะเวลาการสอนรายวิชานาฏศิลป์ระดับปริญญาตรี ☐ 1. น้อยกว่า 3 ปี ☐ 2. 3 - 5 ปี ☐ 3. 6 - 10 ปี ☐ 4. มากกว่า 10 ปี				

ตอนที่ 2 การสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

โดยกำหนดรูปแบบสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ 1) รูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ 2) รูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ 3) รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์ 4) รูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์ โดยแบ่งคำถามเป็น 4 ประเด็น คือ

1) ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะของครูนาฏศิลป์ที่มีในปัจจุบันนั้นอยู่ในระดับใด 2) ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะของครูนาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านต้องการให้มีสำหรับครูนาฏศิลป์นั้นควรอยู่อะดับใด 3) ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะของครูนาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ท่านมีความต้องการพัฒนาสำหรับครูนาฏศิลป์นั้นควรอยู่อะดับใด 4) ท่านมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสมรรถนะของครูนาฏศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นความจำเป็นและต้องการให้เป็นรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ส่วนบุคคลของครูนาฏศิลป์ที่ต้องมีนั้นควรอยู่อะดับใด

ตอนที่ 2 การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

ข้อ	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะการสัมภาษณ์	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2.1	ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน อันได้แก่ข้อมูลดังต่อไปนี้				
	2.1.1 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน				
	2.1.2 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน				
	2.1.3. ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน				
	2.1.4 ท่านมีความเห็นอย่างไร เกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบัน				
2.2	ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์สำหรับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันอย่างไร อันได้แก่ข้อมูลดังต่อไปนี้				
	2.2.1 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				

ข้อ	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะการสัมภาษณ์	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
	2.2.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	2.2.3 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	2.2.4 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				

ตอนที่ 3 การสำรวจความคิดเห็นด้านทัศนคติเกี่ยวกับความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์

ข้อ	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะการสัมภาษณ์	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
3.1	ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ครูนาฏศิลป์ศตวรรษที่ 21 ในด้านใดที่เหมาะสม โดยท่านมีความคิดเห็นตามลำดับมากไปหาน้อยในสมรรถนะอย่างไรดังต่อไปนี้				
	3.1.1 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.1.2 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.1.3 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการ				

ข้อ	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะการสัมภาษณ์	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
	เรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.1.4 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
3.2	ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ศตวรรษที่ 21 ในด้านใดที่เหมาะสม โดยท่านมีความคิดเห็นตามลำดับมากไปหาน้อยในสมรรถนะดังต่อไปนี้				
	3.2.1 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.2.2 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์เชิงนวัตกรรม (innovative competency) และการสร้างสรรค์ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.2.3 ท่านมีความต้องการรูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				
	3.2.4 ท่านมีความต้องการพัฒนารูปแบบสมรรถนะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ด้านการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์				

ข้อ	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะการสัมภาษณ์	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
	นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ ที่มีอยู่ในปัจจุบันในด้านใด				



ตอนที่ 4 ท่านมีข้อคิดเห็นด้านสมรรถนะเฉพาะอื่น ๆ ด้านใดเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องมีของรูปแบบสมรรถนะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21

ข้อ	ข้อเสนอแนะ	วัดได้	ไม่แน่ใจ	วัดไม่ได้	ข้อแนะนำ
		+1	0	-1	
3.1	ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่งทางวิชาการ.....



**เกณฑ์การให้คะแนนระดับความเป็นไปได้ของรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระยะที่ 3**

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความเป็นไปได้
1. ความเป็นรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ความเป็นรูปแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง วิธีการ กระบวนการใหม่ หรือองค์ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน ระดับ 2 หมายถึง เป็นผลงาน วิธีการ หรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาและได้ผลดี ระดับ 1 หมายถึง เป็นผลงาน วิธีการ หรือกระบวนการที่มีอยู่แล้ว แต่นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาบางส่วนและได้ผลดี
2. ด้านกระบวนการพัฒนาแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	2.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับ 3 หมายถึง วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพเป้าหมายของการ ปัญหาและความต้องการ มีความเป็นไปได้และสามารถวัดได้ พัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ระดับ 2 หมายถึง วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ และสามารถวัดได้ ระดับ 1 หมายถึง วัตถุประสงค์และเป้าหมายสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ
	2.2 การใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับ 3 หมายถึง มีการสังเคราะห์ หลักการ แนวคิด ทฤษฎี แนวคิด ทฤษฎีในการประยุกต์ใช้ได้สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 2 หมายถึง ใช้หลักการแนวคิด ทฤษฎีถูกต้องตามหลักวิชาและสอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการพัฒนา ระดับ 1 หมายถึง ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีแต่ไม่สอดคล้อง
	2.3 การออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับ 3 หมายถึง มีการออกแบบการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหา หรือความต้องการ บริบท หลักการ แนวคิด ทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้มาก ระดับ 2 หมายถึง มีการออกแบบการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการ

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความเป็นไปได้
		หรือแนวคิดทฤษฎีครอบคลุมกระบวนการพัฒนา และมีความเป็นไปได้ ระดับ 1 หมายถึง มีการออกแบบพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับสภาพปัญหาหรือความต้องการ หรือบริบท หรือหลักการหรือแนวคิด ทฤษฎีบางส่วนครอบคลุมกระบวนการพัฒนาแต่เป็นไปได้ยาก
	2.4 กระบวนการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	ระดับ 3 หมายถึง ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ครบทุกขั้นตอนและ/ หรือมีการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ระดับ 2 หมายถึง ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามที่ออกแบบไว้ แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน ระดับ 1 หมายถึง กระบวนการพัฒนานวัตกรรมไม่เป็นไปตามที่ออกแบบไว้
	2.5 ความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง การพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ได้ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ มีการจัดเก็บเป็นองค์ความรู้ ระดับ 2 หมายถึง การพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดำเนินการเสร็จสิ้น มีการเผยแพร่ ระดับ 1 หมายถึง การพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดำเนินการเสร็จสิ้น
3. คุณค่าและประโยชน์ของรูปแบบการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	3.1 การแก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง แก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตามพัฒนาคุณภาพอาจารย์/ วัตถุประสงค์และเป้าหมายและเกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง ระดับ 2 หมายถึง แก้ปัญหา หรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายพัฒนาคุณภาพอาจารย์ ระดับ 1 หมายถึง แก้ปัญหาหรือพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความเป็นไปได้
		ผู้สอนนาฏศิลป์ได้ แต่ไม่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายพัฒนาคุณภาพอาจารย์
	3.2 การกำหนดให้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง ประยุกต์และใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ในการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่าและสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับ 2 หมายถึง เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ในการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสม คุ่มค่า และสอดคล้องกับบริบทของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับ 1 หมายถึง แนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ในการพัฒนาอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ อย่างไม่คุ้มค่า
	3.3 การนำไปใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง มีขั้นตอนการใช้พัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ไม่ซับซ้อน สามารถนำไปใช้ได้ดี ระดับ 2 หมายถึง มีขั้นตอนการนำไปใช้ไม่ซับซ้อน แต่มีเงื่อนไข และข้อจำกัด ระดับ 1 หมายถึง มีขั้นตอนการนำไปใช้ซับซ้อน มีเงื่อนไขและข้อจำกัด
	3.4 การยอมรับแนวทางการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model	ระดับ 3 หมายถึง เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับ 2 หมายถึง เป็นที่ยอมรับของผู้เกี่ยวข้องในระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ระดับ 1 หมายถึง เป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่มในระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เท่านั้น

คะแนนการประเมิน

ช่วงคะแนน	คะแนนที่ได้	ระดับความเป็นไปได้
27 - 30	5	มากที่สุด
23 - 26	4	มาก
19 - 22	3	ปานกลาง
15 - 18	2	น้อย
11 - 14	1	น้อยที่สุด

องค์ประกอบ	ตัวบ่งชี้	ระดับความเป็นไปได้
≤ 10	0	เป็นไปได้



ประวัติผู้เขียน

