

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของผู้เรียนในระดับช่วงชั้นที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็นขั้นตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนา

ตอนที่ 3 ผลการทดลองภาคสนาม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

df แทน Degree of Freedom

SS แทน Sum of Squares

MS แทน Mean Squares

F แทน ค่าสถิติ F - test

p แทน ความน่าจะเป็น

N แทน ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

SD แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\bar{D}$ แทน ค่าเฉลี่ยความแตกต่างก่อนเรียนและหลังเรียน

Pretest แทน คะแนนทดสอบก่อนเรียน

Posttest แทน คะแนนทดสอบหลังเรียน

Hotelling's T^2 แทน การทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของประชากรโดยศึกษาตัวแปร

ตามมากกว่า 1 ตัว

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์

จากการสนทนากลุ่มสรุปผลดังนี้

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์สรุปเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

1.1 ประเด็นด้านการบริหาร ในทุกระดับนับตั้งแต่ระดับกระทรวงจนถึงโรงเรียนมุ่งเน้นทางด้านวัตถุ เช่นการพัฒนาอาคารสถานที่ เพราะการประเมินผลงานการบริหารงานของโรงเรียนเน้นในด้านนี้มาก และนอกจากนี้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเน้นการวัดและประเมินผลในด้านของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาต่างประเทศ ทำให้ผู้บริหารมุ่งเน้นในกลุ่มดังกล่าวมากกว่าสาระนาฏศิลป์และจะมองเห็นความสำคัญต่อเมื่อมีการจัดงานเพื่อหารายได้เข้าโรงเรียนหรือเพื่อรับการประเมิน โรงเรียน

1.2 ปัญหาทางด้านบุคลากร โรงเรียนขาดครูผู้สอนสาระนาฏศิลป์ จะมีสอนก็เฉพาะครูที่มีความรักและสนใจแต่ก็สอนได้ไม่ดี ทำให้การจัดการเรียนรู้ไม่บรรลุผลตามจุดประสงค์ของหลักสูตรและบางครั้งก็นำชั่วโมงนาฏศิลป์ไปใช้สอนสาระอื่นแทน

1.3 ปัญหาทางด้านเนื้อหาในหลักสูตรและเวลา เนื้อหาในหลักสูตรมีมากเกินไปกว่าที่ผู้เรียนจะรับได้หมด ถึงแม้ว่าจะให้ครูผู้สอนเลือกได้ตามความสามารถและแต่ละเนื้อหาก็ยากเกินกว่าที่ผู้เรียนจะรับได้ประกอบกับอัตราเวลาเรียนกำหนดให้เรียน 20 ชั่วโมงต่อ 1 ปีการศึกษาทำให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติได้ไม่เต็มที่

1.4 ปัญหาทางด้านสื่อและตำราเรียนมีน้อยมากส่วนใหญ่จะเป็นรูปภาพ ส่วนของจริงก็มีอยู่บ้างแต่ก็มีราคาแพง และตำราเรียนที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์เขียนไว้มีน้อยมาก

1.5 ปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อม ในเรื่องของสถานที่ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมจะแคบส่วนใหญ่จะใช้ในห้องเรียน ไม่มีห้องเรียน โดยเฉพาะ

1.6 ปัญหาการวัดและประเมินผล ยังคงเน้นการทดสอบภาคความรู้และเน้นเนื้อหาหลัก ไม่วัดในเชิงของการปฏิบัติ และครูผู้สอนบางท่านขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการวัดและประเมินผลด้านทักษะ ครูผู้สอนจึงหันมาวัดทางด้านความรู้ความจำเพียงอย่างเดียว

2. ความคิดสร้างสรรค์กับนาฏศิลป์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเพราะกิจกรรมที่ผู้เรียนแสดงความสามารถสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในทุกกิจกรรมที่จัดไว้ในหลักสูตรและในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ เช่นกิจกรรมการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางด้านนาฏศิลป์ การร้องเพลงและการเล่นดนตรีทุกชนิด ดังจะเห็นได้ว่าสาระนาฏศิลป์นั้นเป็นสาระการเรียนรู้ที่นำมาบูรณาการจากสาระการเรียนรู้อื่น ๆ มาประกอบเช่นภาษาไทยในเรื่องการอ่านคำประพันธ์ มาเป็นการแสดงท่าทางตามคำประพันธ์ ทศนาฏศิลป์ในเรื่องของการออกแบบการแต่งกาย การใช้สีสันทัน โดยมีกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การฟังดนตรีแล้วเคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนฟังอย่างสร้างสรรค์

คิดจินตนาการและถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จะมีอยู่ในตัวบุคคลและในหลักสูตรมีการนำเสนอสาระการแสดงสร้างสรรค์ ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำสิ่งที่ดีและมีคุณค่าของท้องถิ่นมาให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดประดิษฐ์ทำร่ำ เช่น ระบายทอเสื่อ ระบายกริดยาง ระบายไก่ชน เป็นต้น

3. เนื้อหาสาระในหลักสูตรที่เหมาะสมกับการนำมาจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ครูผู้สอนเสนอว่าเนื้อหาสาระที่เป็นมาตรฐานไม่ควรนำมาให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ เช่น การรำเพลงหน้าพาทย์ รำวงมาตรฐาน รำแม่บท ระบายโบราณคดี เป็นต้น ส่วนที่เป็นพื้นฐานนาฏศิลป์ เช่น นาฏยศัพท์ ภาษาทำรำนาฏศิลป์ สามารถนำมาประยุกต์ให้สอดคล้องกับความหมายของบทเพลง แต่ต้องไม่ผิดหลักทางด้านนาฏศิลป์ และการแสดงที่เป็นชุดเบ็ดเตล็ดที่ไม่มีแบบแผนตายตัว ผู้สอนสามารถนำมาให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

4. รูปแบบและกระบวนการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์มี 2 ประเด็นคือ

4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

4.1.1 เน้นการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้ภาคทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการและรูปแบบของนาฏศิลป์ ไม่สอดคล้องในระหว่างการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ควบคู่กับการฝึกปฏิบัติจึงทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติ

4.1.2 เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์เปรียบเทียบและคิดสร้างสรรค์จากการแสดงออก

4.1.3 กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและเชื่อมั่นในตนเองด้วยการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ทำร่ำด้วยตนเองและแสดงออกอย่างอิสระ

4.1.4 เน้นการจัดการเรียนรู้ปฏิบัติตามแบบแผนควบคู่กับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการนำความรู้ในสิ่งที่เรียนมาใช้ในการประดิษฐ์ทำร่ำ

4.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์

4.2.1 สอนเนื้อหาในบทเรียนคือการสอนทำร่ำพื้นฐาน การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่ถูกต้อง

4.2.2 สอนให้ทำกิจกรรมอย่างอิสระทั้งเดี่ยวและกลุ่ม โดยครูกำหนดโจทย์ หรือสิ่งเร้าให้ผู้เรียนคิดทำทางตามต้องการอย่างอิสระ

4.2.3 บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ต้องสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้เกิดความกระตือรือร้น หรือสร้างอารมณ์ ในการรับรู้ในสิ่งต่างๆ ครูผู้สอนมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศโดยใช้สื่อกระตุ้น การพูดและการแสดงออกที่เป็นกันเองและสร้างพลังในการคิดและความเชื่อมั่นในตนเอง

4.2.5 ใช้วิธีการอภิปรายซักถามเพื่อฝึกให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น

4.2.7 สอนให้ผู้เรียนฝึกคิดทำทางอย่างฉับพลัน

5. บรรยายการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ จะเน้น
 ความเป็นตัวของผู้เรียน ผู้สอนเป็นบทบาทในการสร้างบรรยากาศได้แก่

5.1 การให้ตัวอย่างพื้นฐานและการใช้ภาษาทำรำนากุศิลป์

5.2 การให้อิสระในการคิด โดยไม่ต้องเกรงว่าจะเข้ากับความคิดของคนอื่นหรือไม่ และ ไม่สั่งให้ผู้เรียนปฏิบัติตามคำบอก

5.3 การให้การเสริมแรงด้วยการใช้คำพูดชมเชย การแสดงสีหน้าท่าทางถึงการยอมรับ
ในความคิดและผลงานของผู้เรียน

5.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียน โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนต้องการรู้ หรือ มีความสนใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ครรภ์สอนต้องตอบสนองทันที

5.5 การส่งเสริมการสร้างจินตนาการและจินตภาพของผู้เรียน โดยใช้สิ่งเร้าต่าง ๆ

5.6 การจัดสภาพแวดล้อมของห้องเรียนให้มีที่ว่างในการทำกิจกรรมหรือมีห้อง
นาฏศิลป์โดยเฉพาะที่มีวัสดุอุปกรณ์พร้อม เช่น กระดาษ โพรทส์ เครื่องบันทึกเสียง แอพพลิเคชั่น
เครื่องเล่นวีดิทัศน์ และชุดการแต่งกายต่าง ๆ เป็นต้น

5.7 การใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ควรมีทั้งของจริง และของจำลองเพื่อส่งเสริม
การจินตภาพและจินตนาการของผู้เรียน

6. สื่อและวัสดุอุปกรณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทาง
นาฏศิลป์

6.1 ประเภทเอกสาร เป็นการจัดทำสื่อและนวัตกรรมการศึกษาที่ผู้เรียนได้ศึกษา และทำความเข้าใจด้วยการอ่านและปฏิบัติตาม ได้แก่ ใบความรู้ ใบงาน เอกสารประกอบการสอน รูปภาพ เป็นต้น

6.2 ประเภที่ใช้ไฟฟ้า เป็นสื่อและนวัตกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษาและทำความเข้าใจ ด้วยการฟัง การดู และการปฏิบัติตาม โดยใช้ไฟฟ้ามาเป็นตัวช่วยให้เกิดผล เช่น วิดิทัศน์ โทรทัศน์ แถบบันทึกเสียง เป็นต้น

7. รูปแบบและกระบวนการวัดและประเมินผลที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะเน้น ในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ดังนี้

7.1 วัดความรู้ความเข้าใจ โดยการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยการสอบ ข้อเขียน

7.2 วัดทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ โดยมีแนวทางในการวัดดังนี้

7.2.1 แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ พิจารณาจากความเหมาะสม ความเป็นไปได้ เหตุผลในการสร้างสรรค์ การสื่อความหมายของแนวคิด

7.2.2 การออกแบบพิจารณาจากท่าท่าที่มีความสวยงาม แปลกใหม่ สื่อให้เห็นถึง แนวคิดในการแสดง

7.2.3 ประเมินการเคลื่อนไหวจากรูปแบบการแปรแถวแปลกใหม่ क्रमกลมกลืน กับจังหวะ ท่วงทำนองเพลง และการแสดงออกทางอารมณ์

7.3 กระบวนการวัดและประเมินผล มีควรวัดและประเมินผลก่อนเรียน ระหว่างเรียน และสรุปผลการเรียน

7.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผลใช้หลายวิธี เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การสอบถาม การทดสอบ การสอบปฏิบัติ เป็นต้น

8. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ผู้สนทนากลุ่มเสนอข้อคิดเห็น ดังนี้

8.1 การวัดผลควรมีการวัดด้านพฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

8.2 การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งควรให้ผู้เรียนได้บรรลุถึงจุดประสงค์ทั้ง 3 ด้าน

8.3 การสอนนาฏศิลป์ควรสอนให้ครบทุกด้านไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การทำจังหวะ และการแสดงท่าทาง

8.4 การจัดการเรียนรู้ครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมที่เน้นภาคปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี เพื่อให้ ผู้เรียนได้ประสบการณ์ และช่วยให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและภูมิใจในความสำเร็จของตนเองและของกลุ่ม

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบและพัฒนา

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ นาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ วิธีการจัดการเรียนรู้ บรรยายภาพ การจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลด้าน

ทฤษฎีและทักษะปฏิบัติ สำหรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ มีรูปแบบที่แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะทั่วไป คือ

1. เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บูรณาการกระบวนการเรียนรู้ในภาคทฤษฎีควบคู่กับภาคปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะและเจตคติ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยผลงานจากการแสดงออก และจากชมสื่อต่าง ๆ สามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ได้
3. กระตุ้นสมองของผู้เรียน โดยใช้กระบวนการสร้างแรงจูงใจ ชมสื่อต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียน มีความกระตือรือร้น เชื่อมมั่นในตนเอง แสดงออกถึงผลงาน ได้อย่างอิสระ
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมประเมินผลงานทั้งของตนเองและของเพื่อน โดยใช้วิธีการกลยณมิตร
5. เน้นการจัดการเรียนรู้ภาคปฏิบัติตามแบบควบคู่กับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยการนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำ
6. เน้นกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มและรายบุคคล เพื่อสร้างคุณธรรมในการยอมรับความคิดซึ่งกันและกัน
7. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้คิดประดิษฐ์ทำรำ โดยการให้ทำกิจกรรมฝึกการเคลื่อนไหว ในการเตรียมความพร้อมของร่างกาย ฝึกการคิดประดิษฐ์ทำรำโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ มีครูผู้สอนเป็นผู้กระตุ้น โดยใช้สิ่งเร้าและแรงจูงใจต่าง ๆ
8. บรรยายการจัดการเรียนรู้ เน้นความอิสระมีความสุข ความสุข ความเพลิดเพลิน และความภาคภูมิใจในการได้คิดได้ทำงานหรือผลิตชิ้นงานที่แปลกใหม่จากความสามารถของตน จนประสบความสำเร็จ ส่งผลให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์จากการจินตนาการ การจินตภาพ การเชื่อมโยงสัมพันธ์และการปรับปรุงทำรำที่มีอยู่
9. กระบวนการวัดและประเมินผลเน้นภาคปฏิบัติมากกว่าทฤษฎี โดยเน้นกระบวนการปฏิบัติงาน และคุณภาพของผลงาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ของผู้เรียนก่อนการเรียนและหลังการเรียน มีการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ มีการทดสอบระหว่างเรียน เพื่อวัดทักษะการปฏิบัติหลังจากจบบทเรียน
10. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ที่สร้างขึ้น มีจุดเน้นสำคัญ คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ทำรำจากการนำความรู้และประสบการณ์ที่เรียน มาใช้ ยกเว้นการแสดงที่เป็นแบบแผนจะไม่สามารถนำมาปรับปรุงหรือสร้างจินตนาการได้ เช่น เพลงแม่บทเล็ก เพลงหน้าพาทย์ เพลงร่ำวงมาตรฐาน เป็นต้น

จากผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ผู้วิจัยนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ดังนี้

1. ทฤษฎีและแนวคิดพื้นฐาน มาจากแนวคิดการบูรณาการแนวคิดลักษณะผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้สาระนาฏศิลป์ วิธีการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ บรรยายการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์และการวัดประเมินผล

2. หลักการสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ได้แก่ มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้สาระนาฏศิลป์ ที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ เอกลักษณ์ ลีลาท่าร่ายของการแสดงแต่ละประเภท มุ่งให้ผู้เรียนเกิดทักษะการรำตามแบบ และทักษะการประดิษฐ์ท่ารำโดยใช้ความรู้ในสิ่งที่พื้นฐานและพัฒนาไปจนถึงการคิดประดิษฐ์ท่ารำด้วยตนเองอย่างอิสระ เน้นบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัยหรือการวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรง ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดใหม่ ๆ แปลกๆ ของตนเองสนับสนุนกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง ชื่นชมผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเองเน้นการให้กำลังใจแก่ผู้เรียนและผลักดันให้ผู้เรียนเกิดความฉะฉานเริ่มส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อผู้เรียนมีจินตนาการที่แปลก โดยครูสร้างแรงกระตุ้นและมีการเสริมแรง

3. วัตถุประสงค์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ เกิดความสามารถทางด้านทักษะปฏิบัติกล่าวคือผู้เรียนสามารถปฏิบัติหรือกระทำอย่างถูกต้องสมบูรณ์และชำนาญรวมทั้งการพัฒนา ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

4. กระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ นาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของผู้เรียน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน 6 ขั้นตอน โดยขั้นตอนที่ 1- 2 ยังมีลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนทำตามแบบ โดยครูเป็นผู้มีบทบาทในการเป็นผู้นำผู้ถ่ายทอด ขั้นตอนที่ 3 - 6 เป็นขั้นตอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนสามารถคิด แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ อย่างอิสระ ครูทำหน้าที่ผู้ให้คำปรึกษา และสังเกต ซึ่งรายละเอียดของขั้นตอนนำเสนอตาราง

ตารางที่ 21 แสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ นาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์
ของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
1. ขั้นกระตุ้นสมอง	1. แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มตัวพระและตัวนาง 2. เตรียมความพร้อมของร่างกาย 3. ใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมกับเรื่อง	1. ครูและผู้เรียนมีบทบาทร่วมกัน 2. ครูคอยดูแล 3. ครูเตรียมสื่อ	1. ครูและผู้เรียนมีบทบาทร่วมกัน 2. ผู้เรียนเตรียมความพร้อม 3. ผู้เรียนสังเกตและชมสื่อ
2. ขั้นท่องสู่ประสบการณ์	1. ค้นคว้าความเป็นมาของละครแสดงจากใบความรู้ ก่อนฝึกปฏิบัติ 2. อภิปรายประวัติความเป็นมาของการแสดง 3. ฝึกปฏิบัติด้วยการเลียนแบบจากสื่อวีดิทัศน์หรือปฏิบัติตามครูผู้สอน 4. ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ครูคอยแนะนำจับและจัดทำทางให้ผู้เรียน 5. ทบทวนบทเรียน โดยใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน 6. แบ่งกลุ่มฝึกปฏิบัติ	1. ครูเป็นผู้นำการจัดการเรียนรู้ 2. ครูเป็นผู้นำการจัด การเรียนรู้ 3. ครูเป็นผู้นำการจัด การเรียนรู้ 4. ครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และดูแล 5. ครูเป็นผู้สังเกตการณ์ และดูแล 6. ครูสังเกต	1. ผู้เรียนปฏิบัติตามครู 2. ผู้เรียนอภิปราย 3. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตาม 4. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ 5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ และช่วยเหลือกัน 6. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ
3. ขั้นสร้างฐานความรู้ ความคิด	1. วิเคราะห์ทำารรูปแบบและประเภทของการแสดงโดยใช้เทคนิคระดมสมอง 2. แสดงความคิดเห็นจากการชมการแสดงจากสื่อ 3. ฝึกวิเคราะห์เปรียบเทียบ 4. วิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของการแสดง	1. ครูดูแลและช่วยเหลือ 2. ครูฟัง 3. ความคิดเห็น 4. 3,4 ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะ	1. ผู้เรียนฝึกวิเคราะห์และระดมสมอง 2. ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น 3,4 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
4. ขั้นฝึกประดิษฐ์ทำร่ำ	1. ฝึกปฏิบัติการเชื่อมโยงแม่ท่าและลีลาการเชื่อมท่าร่ำโดย สอนหลักและวิธีการออกแบบท่าร่ำ 2. ฝึกปฏิบัติการประดิษฐ์ท่าร่ำโดยให้ปรับปรุงท่าร่ำจากชุดการแสดงและทำนองเพลงที่มีอยู่ 3. ฝึกปฏิบัติการประดิษฐ์ท่าร่ำโดยให้ผสมผสานท่าร่ำจากการแสดงหลาย ๆ ชุดที่อยู่ในประเภทเดียวกันและประดิษฐ์ท่าร่ำขึ้นใหม่ 4. ฝึกการประดิษฐ์ท่าร่ำจากการจินตนาการหรือการจินตภาพ 5. ฝึกการเคลื่อนไหวอย่างอิสระจากสิ่งเร้าจากสื่อวีดิทัศน์ เสียงเพลง การคาดเดาจังหวะ เป็นต้น	1. ครูและผู้เรียน มีบทบาทร่วมกันในการฝึกปฏิบัติและคิดท่าร่ำ 2. ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะ 3. ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะ 4. ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะ 5. ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะ	1. ครูและผู้เรียน มีบทบาทร่วมกัน 2. ผู้เรียนเป็นผู้ฝึกปฏิบัติกิจกรรม 3. ผู้เรียนเป็นผู้ฝึกปฏิบัติกิจกรรม 4. ผู้เรียนเป็นผู้ฝึกปฏิบัติกิจกรรม 5. ผู้เรียนเป็นผู้ฝึกปฏิบัติกิจกรรม
5. ขั้นนำเสนอผลงานสร้างสรรค์	1. ฝึกคิดท่าร่ำจากบทเพลงสั้น ๆ 2. ฝึกการแปรแถว 3. ฝึกคิดท่าทางจากอุปกรณ์ บทเพลง ให้กลมกลืนกับทำนองเพลง 4. คิดรูปแบบการแต่งกาย โดยการนำเสนอเป็นภาพวาดหรือบรรยาย 5. เสริมแรงและแนะนำผู้เรียน 6. แบ่งกลุ่มคิดสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากแบบฝึกทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	1 - 4 ครูเป็นผู้สังเกตและชี้แนะให้กำลังใจ 5. ครูชี้แนะและให้กำลังใจ 6. ครูสังเกต	1 - 4 ผู้เรียนฝึกคิดปฏิบัติและนำเสนอผลงาน 5. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ 6. ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทครู	บทบาทผู้เรียน
6. ขั้นร่วมกันวัดและประเมินผล	1. ประเมินผลการประดิษฐ์ทำร่าด้วยการคิดทำทางอย่างฉับพลัน 2. ทดสอบภาคปฏิบัติ 3. วิเคราะห์ผลงานการแสดงของกลุ่มเพื่อน/ ตนเอง 4. พิจารณาและยอมรับ/ทำวิจารณ์พร้อมทั้งนำผล ไปปรับปรุงพัฒนา	1-4 ครูและผู้เรียน มีบทบาท ร่วมกัน ในกรวัดและประเมินผล โดยศึกษาเกณฑ์การให้คะแนน	1- 4 ผู้เรียน มีบทบาท ร่วมกัน

จากตารางที่ 21 สรุปผลจากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ มี 6 ขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนมีลักษณะ เชื่อมโยงสัมพันธ์กันทุกขั้นตอน ครูและผู้เรียนมีบทบาทในการทำกิจกรรม ส่วนขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุมมีอยู่ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป

5. บรรยากาศและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้เน้นการสร้างบรรยากาศที่ดีในการจัดการเรียนรู้โดยการยกย่องและส่งเสริมความสำคัญของผู้เรียนให้ความเป็นอิสระและใช้ความสามารถของผู้เรียนมาเป็นประโยชน์และต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้เรียนเป็นหลักมากกว่าความต้องการของผู้สอน

6. การวัดและประเมินผลเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงมีการติดตามประเมินผลตามมาตรฐานการเรียนรู้และครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะกระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

ตอนที่ 3 ผลการทดลองภาคสนาม

ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลการวิจัยเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังตาราง

ตารางที่ 22 คะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ และด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการประเมิน	กลุ่มทดลอง					กลุ่มควบคุม				
	N	Posttest		Pretest		N	Posttest		Pretest	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
ด้านความคิดสร้างสรรค์	50	148.84	8.85	74.62	14.40	50	97.96	1.93	67.96	1.93
ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	50	16.92	1.07	11.88	1.48	50	12.80	1.74	9.80	1.34
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	50	14.54	1.88	6.76	2.41	50	8.98	1.42	5.36	1.54

จากตารางที่ 22 พบว่า คะแนนทดสอบด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนกลุ่มทดลองก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 74.62 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 148.84 กลุ่มควบคุมก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 67.96 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 97.96 ด้านทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ของผู้เรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ย 11.88 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 16.92 กลุ่มควบคุมก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 9.80 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 12.80 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 6.76 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 14.54 กลุ่มควบคุมก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย 5.36 หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย 8.98 เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า การจัดการเรียนรู้ทั้งสองวิธีมีค่าเฉลี่ยต่างกัน โดยกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ตารางที่ 23 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน การพัฒนา ($\bar{D}$) ใน 3 ด้านของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	ความคิดสร้างสรรค์		ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์		ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	
	$\bar{D}$	SD (D)	$\bar{D}$	SD (D)	$\bar{D}$	SD (D)
ทดลอง	74.22	16.99	5.04	1.28	7.78	2.92
ควบคุม	30.00	2.83	3.00	1.11	3.62	1.31

จากตารางที่ 23 พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ 74.22 กลุ่มควบคุม 30.00 ด้านทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 5.04 กลุ่มควบคุม 3.00 ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 7.78 กลุ่มควบคุม 3.62

ตารางที่ 24 แสดงผลการหาความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง 3 ด้าน

	ความคิดสร้างสรรค์	ทักษะปฏิบัติ ทางนาฏศิลป์	ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน
ความคิดสร้างสรรค์	1		
ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	.551**	1	
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	.642**	.347**	1

** $p < .01$

จากตารางที่ 24 พบว่าค่าความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .01$) ด้วยเหตุที่ตัวแปรทั้ง 3 มีความสัมพันธ์กันผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายตัวแปร (Multivariate Analysis) เพื่อเปรียบเทียบลักษณะวิธีการจัดการเรียนรู้พบว่าเวกเตอร์ค่าเฉลี่ยของผลจากการจัดการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิธีปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 โดยมีค่าโฮเทลลิง (Hotelling's Trace) เท่ากับ 5.095 ค่าองศาอิสระมีค่าเท่ากับ 3.96 ค่าความน่าจะเป็นมีค่าเท่ากับ .000 ค่าโฮเทลลิง ที่ สแควร์ มีค่าเท่ากับ 499.31 ดังตาราง

ตารางที่ 25 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลหลายตัวแปรเพื่อเปรียบเทียบลักษณะวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปตัวแปรพหุระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

Effect	Value	F	Hypoth.df	Error df	Hotelling's T ²	p
พิลไล (Pillai)	.836	1.630E2a	3	96.00	-	.000
วิล คัส แลมด้า (Wilks' Lammda)	.164	1.630E2a	3	96.00	-	.000
โฮเทลลิง (Hotelling's Trace)	5.095	1.630E2a	3	96.00	499.31	.000
ลอย (Roy)	5.095	1.630E2a	3	96.00	-	.000

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่าวิธีการจัดการเรียนรู้ 2 กลุ่มมีผลทำให้เวกเตอร์ค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .01$) ถ้าดูจากเวกเตอร์ค่าเฉลี่ยในกลุ่มตัวอย่างประกอบ (จากตารางที่ 23) จะพบว่ากลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ตารางที่ 26 เปรียบเทียบผลต่างระหว่างค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์
ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในแบบตัวแปรเดียว
ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	ด้าน	SS	df	MS	F	P
วิธีการจัดการเรียนรู้	ความคิดสร้างสรรค์	48885.21	1	48885.21	329.66*	.000
	ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	104.04	1	104.04	72.87*	.000
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	432.64	1	432.64	84.40*	.000
ความคลาดเคลื่อน	ความคิดสร้างสรรค์	14532.58	98	148.29		
	ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	139.92	98	1.43		
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	502.36	98	5.13		
รวม	ความคิดสร้างสรรค์	63417.79	99			
	ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์	243.96	99			
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	935.00	99			

* $p < .05$

จากตารางที่ 26 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันเมื่อพิจารณาจากตารางที่ 22 ประกอบจะเห็นว่าค่าเฉลี่ยแต่ละด้านของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม