



การบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้าน
ตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Integration of Visual Arts, Music, and Performing Arts through Folk Costume Design
Based on the Thinking School Approach: A Case Study of Huai Yang Long Drum Culture
for Grade 6 Students

ประณิธาน ภารสง่า¹ และ ศิริพงษ์ เพียรศิริ^{2*}
Pranitan Pansanga¹ and Siribhong Bhiasiri^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะปฏิบัติวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวทาง Thinking School 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 13 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้เรียนในพื้นที่บริบทวัฒนธรรมและมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการจำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง 2) แบบประเมินทักษะปฏิบัติ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีทักษะปฏิบัติแบบบูรณาการในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 3.82, SD = 0.30$) 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 15.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.79, SD = 0.45$) ข้อค้นพบสำคัญคือ รูปแบบการบูรณาการเชิงหน้าที่ผ่านสุนทรียภาพ (Functional aesthetic integration model) ที่เชื่อมโยงศาสตร์ศิลปะสามแขนงผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องทั้งความงาม หน้าที่ทางดนตรี และหลักการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงความหมายและตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการศิลปะ, การออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้าน, แนวทาง Thinking School, วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

¹ นักศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการสอนศิลปะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล : pranitanpansanga@gmail.com
Master Student in Division of Curriculum and Instruction, Specialized in Art Education, Faculty of Education, Khon Kaen University.
Email: pranitanpansanga@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการสอนศิลปะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อีเมล : sirbea@kku.ac.th
Assistant Professor (Ph.D.) in Division of Curriculum and Instruction, Specialized in Art Education, Faculty of Education, Khon Kaen University.
Email: sirbea@kku.ac.th

Abstract

This research aimed to: 1) investigate the students' practical skills in visual arts, music, and performing arts following the implementation of integrated learning management based on the Thinking School approach; 2) compare their post-learning academic achievement against the 70% criterion; and 3) evaluate student satisfaction with the learning management. The sample, selected via purposive sampling, consisted of 13 grade-6 students at a school in Khon Kaen province. They were purposefully chosen due to their situated presence within the local cultural context and their readiness to participate in practical activities. The research instruments included 1) four integrated learning plans totaling 8 hours, 2) a practical skill assessment form, 3) an academic achievement test, and 4) a satisfaction evaluation form. Data were analyzed using percentage, mean (M), and standard deviation (SD). The findings revealed that: 1) the students' overall integrated practical skills were at the highest level ($M = 3.82$, $SD = 0.30$) 2) the average academic achievement score was 15.62 out of 20, accounting for 78.10%, which exceeded the established 70% criterion; and 3) the students' overall satisfaction with the learning activities was at the highest level ($M = 4.79$, $SD = 0.45$). A pivotal discovery of this study is the “Functional aesthetic integration model.” By linking the three artistic disciplines through costume design—balancing aesthetic appeal, musical functionality, and the principles of performing arts movement—this model facilitates meaningful learning and instills a sustainable awareness of local identity among the learners.

Keywords: integrated arts learning, folk costume design, Thinking School approach, Huai Yang Nakhon long drum culture, grade 6 students

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่กระแสโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วภายใต้บริบทของศตวรรษที่ 21 การศึกษาจำเป็นต้องมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการปรับตัว การแก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ศิลปะจึงมิใช่เพียงวิชาเพื่อความสุนทรีย์เท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สำคัญในการฝึกฝนทักษะกระบวนการคิด Robinson (2011) ระบุว่าทักษะทางศิลปะเป็นรูปแบบหนึ่งของปัญญาทางมิติสัมพันธ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในหุปัญญาที่สัมพันธ์กับการทำงานของสมองซีกขวาในการรับรู้เชิงมิติและทัศนคติทางพื้นที่ นอกจากนี้ ทฤษฎีหุปัญญาของ Gardner (1983) ยังเน้นย้ำว่าสติปัญญาของมนุษย์มีความหลากหลายทั้งด้านดนตรี มิติสัมพันธ์ และการเคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบหลักของศิลปศึกษาที่ช่วยส่งเสริมการเข้าใจตนเองและการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลอย่างเป็นองค์รวม

สภาพการจัดการเรียนรู้ศิลปะในปัจจุบันตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ยังคงประสบปัญหาสำคัญ คือ การจัดการเรียนการสอนแบบแยกส่วนสาระวิชาอย่างชัดเจนระหว่างทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ส่งผลให้ขาดการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระและ ผู้เรียนไม่สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของศาสตร์ทางศิลปะในมิติที่หลากหลายได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner (2002) ที่ชี้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบแยกส่วน (Fragmented approach) จะจำกัดโอกาส

ของผู้เรียนในการมองปัญหาอย่างรอบด้านและจำกัดทักษะในการประยุกต์ใช้ทักษะที่หลากหลาย ส่งผลให้พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ลดลง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ จุลมณี สุระโยธิน และคณะ (2562) ซึ่งพบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบแยกส่วนส่งผลกระทบต่อความสามารถในการบูรณาการองค์ความรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนมีข้อจำกัดในการเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ส่งผลให้ความสนใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวมยังไม่ได้มีการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

ด้วยเหตุนี้ “Thinking School” หรือโรงเรียนแห่งการคิด ตามแนวทางของ ศราวุธ สุตะวงศ์ (2562) จึงถูกนำมาประยุกต์ใช้ในฐานะแนวคิดที่มุ่งเน้นการพัฒนาระบบการคิดของผู้เรียนอย่างเป็นระบบเพื่อให้สามารถ “คิดเป็น ทำเป็น” ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญ คือ การใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools) ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (4 Steps) ได้แก่ 1) DO NOW (ขั้นกระตุ้นคิด) 2) Purpose (ขั้นแจ้งวัตถุประสงค์) 3) Work Mode (ขั้นลงมือทำ) และ 4) Reflective Thinking (ขั้นสะท้อนคิด) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดกระทำข้อมูลและสิ่งเร้าที่ได้รับจากประสบการณ์มาสร้างเป็นความหมายและความเข้าใจที่ลึกซึ้งได้ ความแตกต่างที่สำคัญของแนวทาง Thinking School เมื่อเปรียบเทียบกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทั่วไป (Active learning) คือ การให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการจัดระบบความคิดของผู้เรียนอย่างเป็นกระบวนการ ผ่านการประยุกต์ใช้เครื่องมือคิด เพื่อสื่อสารด้วยภาพ และแผนผังความคิด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนก วิเคราะห์ และมองเห็นจุดเชื่อมโยงเชิงนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม ดังนั้น การนำแนวทาง Thinking School มาใช้เป็นฐาน จึงมีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ เนื่องจากช่วยขจัดปัญหาการเรียนรู้แบบผิวเผิน ทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ข้ามศาสตร์ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ มีงานวิจัยที่สนับสนุนประสิทธิผลของแนวทางนี้ โดยพบว่าการใช้เครื่องมือคิดและกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Thinking School สามารถยกระดับความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดเชิงวิพากษ์สูงขึ้นเมื่อเทียบกับการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (อัญญา กฤตานนท์, 2563) นอกเหนือจากการพัฒนาทักษะการคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแล้ว ทิศนา แคมมณี (2556) ระบุว่าความพึงพอใจของผู้เรียนถือเป็นตัวแปรตามที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่สะท้อนถึงความสำเร็จและประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและสร้างความสุขในการปฏิบัติงาน ย่อมส่งผลโดยตรงต่อการกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และการเรียนรู้ที่มีความหมาย แนวคิดนี้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ความพึงพอใจเป็นตัวบ่งชี้สำคัญถึงคุณภาพของกระบวนการบูรณาการ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อศาสตร์ทางศิลปะในลักษณะองค์รวม แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและตระหนักถึงคุณค่าในผลงานที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเองได้อย่างยั่งยืน

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบบูรณาการ Bresler (1995) ได้ศึกษาลักษณะการบูรณาการศิลปะในโรงเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าการบูรณาการส่วนใหญ่มักเป็น

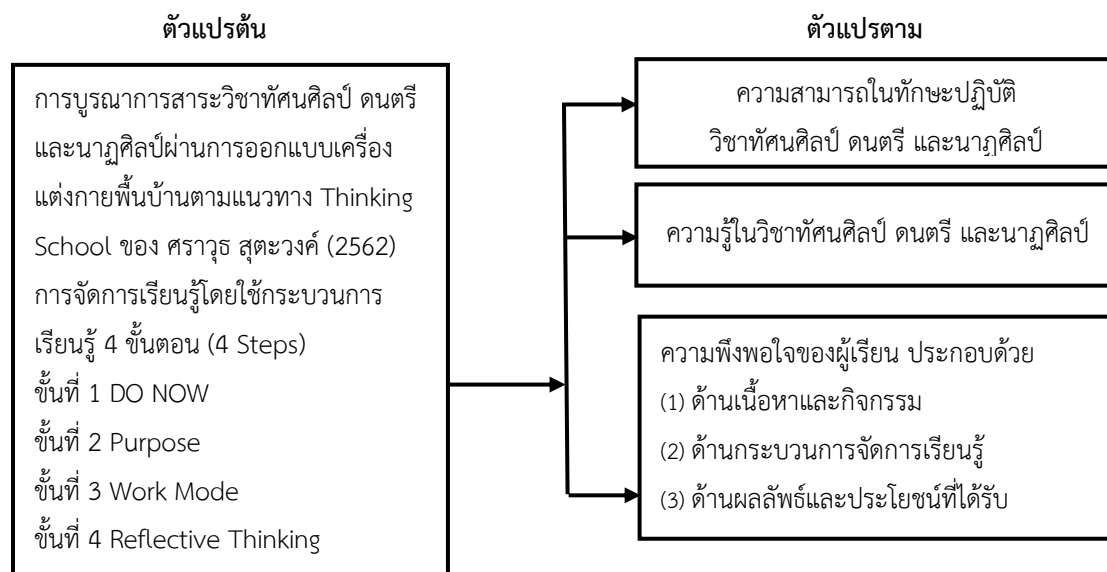
ลักษณะการนำศิลปะไปปรับใช้กับวิชาอื่นมากกว่าการบูรณาการอย่างเท่าเทียมทางสติปัญญา ในขณะที่ Russell-Bowie (2009) ได้วิจัยการพัฒนารูปแบบการบูรณาการศิลปะและพบว่า การบูรณาการอย่างแท้จริงช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและพัฒนาทักษะทางสุนทรียภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุลมณี สุระโยธิน และคณะ (2562) ที่ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรบูรณาการในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งพบว่า กระบวนการดังกล่าวช่วยยกระดับความสามารถในการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนได้จริง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาถึงบริบทการปฏิบัติจริงในระดับประถมศึกษา LaJevic (2013) ชี้ให้เห็นประเด็นปัญหาสำคัญว่าการบูรณาการศิลปะมักเกิดขึ้นในลักษณะ “บูรณาการแบบผิวเผิน” ซึ่งเน้นเพียงความสนุกสนานจากการปฏิบัติกิจกรรม แต่ขาดการเชื่อมโยงองค์ความรู้และทักษะเฉพาะทางของแต่ละแขนงวิชาอย่างเป็นระบบ ถึงแม้ในปัจจุบันจะมีการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกมาใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว แต่ช่องว่างทางการวิจัยที่ยังปรากฏชัดเจน คือ การขาดนวัตกรรมหรือเครื่องมือเชิงประจักษ์ที่จะเข้ามาช่วยจัดระเบียบกระบวนการคิดให้แก่ผู้เรียนในระดับประถมศึกษา เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์เข้าด้วยกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในบริบทของวัฒนธรรมท้องถิ่น

จากประเด็นปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบแยกส่วนที่ส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้และทักษะการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความจำเป็นในการนำแนวทาง Thinking School มาใช้เป็นนวัตกรรมเพื่อจัดระบบความคิดของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกประยุกต์ใช้วัฒนธรรม “กลองยาวห้วยยางนคร” มาเป็นแกนกลางในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากโรงเรียนที่เป็นพื้นที่วิจัยตั้งอยู่ในชุมชนที่เป็นแหล่งกำเนิดและสืบทอดภูมิปัญญานี้โดยตรง กลองยาวมิได้เป็นเพียงเครื่องดนตรีแต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่หลอมรวมทัศนศิลป์ผ่านลวดลายบนตัวกลอง ดนตรีผ่านจังหวะทำนอง และนาฏศิลป์ผ่านท่วงท่าร่ายรำเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน

การศึกษานี้จึงมุ่งเน้นที่จะสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมท้องถิ่น ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และทักษะเชิงปฏิบัติทางศิลปะอย่างเป็นองค์รวม เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในโลกยุคใหม่ โดยติดตามพัฒนาการเชิงประจักษ์ ทั้งในมิติของการหล่อหลอมทักษะปฏิบัติเชิงกระบวนการ การยกระดับความรู้ความเข้าใจทางวิชาการ ตลอดจนการสะท้อนมุมมองเชิงบวกที่มีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งข้อค้นพบที่ได้จะเป็นรอยต่อสำคัญในการยืนยันประสิทธิภาพของนวัตกรรมดังกล่าว ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดเชิงบูรณาการ นำไปสู่การสร้างสรรค์การเรียนรู้ที่มีความหมาย และหล่อหลอมจิตสำนึกในการร่วมอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนตนเองอย่างยั่งยืน นำมาสู่กรอบแนวคิดในการวิจัย (ภาพ 1)

ภาพ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาทักษะปฏิบัติวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-experimental design) รูปแบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-shot case study) มีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่ได้เรียนรายวิชาศิลปะจากโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น

1.2 ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 13 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้เรียนในพื้นที่บริบทวัฒนธรรมและมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร รายวิชา ศ16101 ศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามแนวทาง Thinking School จำนวน 4 แผน โดยแผนที่ 1 เรื่อง รู้จักกลองยาวห้วยยางนคร ใช้เวลาสอน 2 ชั่วโมง แผนที่ 2 เรื่อง ศิลปะบนกลองยาว ใช้เวลาสอน 2 ชั่วโมง แผนที่ 3 เรื่อง เสียงกลองยาวและทำนองดนตรี ใช้เวลาสอน 2 ชั่วโมง และแผนที่ 4 เรื่อง ร่ายรำกลองยาว ใช้เวลาสอน 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ดำเนินการตามขั้นตอน 4 ขั้น ได้แก่ 1) ขั้น DO NOW (ขั้นกระตุ้นคิด) เป็นขั้นตอนเริ่มต้นที่ใช้เวลาสั้น ๆ เพื่อดึงความสนใจและกระตุ้นการทำงานของสมองนักเรียนก่อนเข้าสู่เนื้อหาหลัก 2) ขั้น Purpose (ขั้นแจ้งวัตถุประสงค์) การระบุเป้าหมายการเรียนรู้ให้ชัดเจนว่าในชั่วโมงนี้ผู้เรียนจะทำอะไร และจะได้รับทักษะหรือความรู้อะไร 3) ขั้น Work Mode (ขั้นลงมือทำ) เป็นช่วงเวลาที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการใช้ เครื่องมือคิด (Thinking tools) เข้ามาช่วยในการจัดการข้อมูล และ 4) ขั้น Reflective Thinking (ขั้นสะท้อนคิด) ขั้นตอนสุดท้ายที่สำคัญที่สุดในการสรุปองค์ความรู้และทบทวนสิ่งที่ได้รับจากการเรียน โดยผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร ผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา/หลักสูตรบูรณาการ ด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Thinking School ด้านวิชาทัศนศิลป์ ด้านวิชาดนตรี และด้านวิชานาฏศิลป์ไทย มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.78-1.00 แสดงถึงความสอดคล้องกันของวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผล และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลทุกฉบับได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกัน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านดนตรี ด้านนาฏศิลป์ และด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Thinking School ได้แก่

1) แบบประเมินทักษะปฏิบัติทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ (Rubric score) ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการของ Fogarty (1991) และแนวทางการประเมินตามสภาพจริงของ Wiggins and McTighe (2005) ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ทัศนศิลป์ (5 รายการ) ประเมินทักษะพื้นฐานและเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์และองค์ประกอบศิลป์ และการนำเสนอ 2) ดนตรี (4 รายการ) ประเมินทักษะการปฏิบัติและความถูกต้อง การแสดงออกทางดนตรี และการทำงานร่วมกันและวินัย และ 3) นาฏศิลป์ (5 รายการ) ประเมินทักษะการเคลื่อนไหวและความถูกต้องตามแบบแผน การแสดงออกและบทบาทการทำงานเป็นทีมและการนำเสนอ ด้านละ 20 คะแนน รวม 60 คะแนน โดยแต่ละด้านมีเกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ ได้แก่ 18-20 คะแนน คือ มากที่สุด 14-17 คะแนน คือ มาก 10-13 คะแนน คือ

ปานกลางและต่ำกว่า 10 คะแนน คือ น้อย (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561) โดยแบบประเมินทักษะปฏิบัติทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ มีค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 แสดงถึงความสอดคล้องของรายการประเมินกับวัตถุประสงค์ และสามารถนำไปใช้ได้

2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบ่งตามสัดส่วน เนื้อหาบูรณาการ ได้แก่ ส่วนที่ 1 ทัศนศิลป์ ข้อ 1-7 ส่วนที่ 2 ดนตรี ข้อ 8-14 และส่วนที่ 3 นาฏศิลป์ ข้อ 15-20 ซึ่งได้แบ่งเกณฑ์การแปลผลคะแนนเป็น 5 ระดับ ได้แก่ 18-20 คะแนน คือ ดีเยี่ยม 16-17 คะแนน คือ ดี 14-15 คะแนน คือ ปานกลาง 12-13 คะแนน คือ พอใช้ และต่ำกว่า 12 คะแนน คือ ปรับปรุง (ทศนา แหมมณี, 2556) โดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน พบว่า มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และสามารถนำไปใช้ได้

3) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชา ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) จำนวน 17 ข้อ แบ่งเป็นด้านเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และผลลัพธ์ ได้แก่ ด้านที่ 1 เนื้อหาและกิจกรรม ข้อ 1-5 ประกอบด้วย ความน่าสนใจ ความเหมาะสมกับวัย และประสิทธิภาพของการบูรณาการ ด้านที่ 2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ ข้อ 6-11 ประกอบด้วย การอธิบายของครู การมีส่วนร่วม บรรยากาศ และการใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools) และด้านที่ 3 ผลลัพธ์และประโยชน์ ข้อ 12-17 ประกอบด้วย ทักษะที่เพิ่มขึ้น ความภาคภูมิใจในผลงาน และความมั่นใจในการแสดงออกที่ได้รับ ซึ่งได้แบ่งเกณฑ์การแปลผลคะแนนเป็น 5 ระดับ ได้แก่ 4.51-5.00 ระดับ 5 พึงพอใจมากที่สุด 3.51-4.50 ระดับ 4 พึงพอใจมาก 2.51-3.50 ระดับ 3 พึงพอใจปานกลาง 1.51-2.50 ระดับ 2 พึงพอใจน้อยและ 1.00-1.50 ระดับ 1 พึงพอใจน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) โดยแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน มีค่า IOC ระหว่าง 0.80-1.00 สะท้อนว่าข้อคำถามมีความชัดเจนและตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 นักเรียนตัวอย่างดำเนินการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชา ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เรื่อง วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร ตามแนวทาง Thinking School ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง

3.2 นักเรียนตัวอย่างรับการประเมินทักษะปฏิบัติทัศนศิลป์หลังจบกิจกรรมแผนที่ 2 ประเมินทักษะปฏิบัติดนตรีหลังจบกิจกรรม แผนที่ 3 และประเมินทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์หลังจบกิจกรรม แผนที่ 4

3.3 นักเรียนตัวอย่างเข้าร่วมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเนื้อหาครบแล้ว นักเรียนตัวอย่างจึงทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

3.4 นักเรียนตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมคลองยาวห้วยยางนคร หลังจบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมด้วยเครื่องมือวิจัยทั้ง 3 ชนิด โดยนำข้อมูลมาจัดกระทำและวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

4.1 ทักษะปฏิบัติวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ จัดกระทำข้อมูลโดยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินทักษะปฏิบัติแบบเกณฑ์การประเมินรูปรัก ทั้ง 3 ด้าน มาคำนวณหาค่าสถิติ ใช้ค่าเฉลี่ย (M) เพื่อศึกษาระดับทักษะปฏิบัติ และใช้ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เพื่อวิเคราะห์การกระจายตัวของข้อมูล โดยใช้เกณฑ์ในการแปลผล (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2561) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย 3.51-4.00 (คะแนน 18-20) หมายถึง มีทักษะปฏิบัติในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 (คะแนน 14-17) หมายถึง มีทักษะปฏิบัติในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 (คะแนน 10-13) หมายถึง มีทักษะปฏิบัติในระดับปานกลาง และค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 (คะแนนต่ำกว่า 10) หมายถึง มีทักษะปฏิบัติในระดับน้อย

4.2 ข้อมูลคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การจัดทำข้อมูลโดยนำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนที่เป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มาตรวจสอบความถูกต้องและบันทึกคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และคำนวณค่าร้อยละของคะแนนที่นักเรียนทำได้ จากนั้นนำผลคะแนนเฉลี่ยร้อยละที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์การวิจัย โดยแปลความหมายระดับผลการเรียนตามเกณฑ์มาตรฐาน (ทิศนา แฉมมณี, 2556) ได้แก่ ร้อยละ 90-100 (18-20 ข้อ) หมายถึง ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 80-89 (16-17 ข้อ) หมายถึง ระดับดี ร้อยละ 70-79 (14-15 ข้อ) หมายถึง ระดับปานกลาง ร้อยละ 60-69 (12-13 ข้อ) หมายถึง ระดับพอใช้ และต่ำกว่าร้อยละ 60 (ต่ำกว่า 12 ข้อ) หมายถึง ระดับควรปรับปรุง

4.3 ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ การจัดทำข้อมูลโดยนำข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ มาตรวจสอบความสมบูรณ์และลงรหัสคะแนน วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจในภาพรวมและรายข้อ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ใช้เกณฑ์ในการแปลผล (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยแสดงผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาทักษะปฏิบัติวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาว ห้วยยางนคร

ด้านทักษะปฏิบัติ นักเรียนมีระดับทักษะปฏิบัติในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 3.82$, $SD = 0.30$) โดยเมื่อพิจารณารายสาระวิชา พบว่า ด้านดนตรีและนาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน ด้านดนตรีมีค่าเฉลี่ย ($M = 3.86$, $SD = 0.23$) และด้านนาฏศิลป์มีค่าเฉลี่ย ($M = 3.86$, $SD = 0.28$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการบรรเลงจังหวะและการรำที่สอดคล้องกันได้อย่างโดดเด่น ในขณะที่ด้านทัศนศิลป์อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ($M = 3.75$, $SD = 0.40$) โดยนักเรียนมีความสามารถในการนำเสนอผลงานและการสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ตาราง 1)

ตาราง 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะปฏิบัติทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์

รายการประเมิน	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
1. ทักษะปฏิบัติด้านทัศนศิลป์	13	3.75	0.40	มากที่สุด
2. ทักษะปฏิบัติด้านดนตรี	13	3.86	0.23	มากที่สุด
3. ทักษะปฏิบัติด้านนาฏศิลป์	13	3.86	0.28	มากที่สุด
เฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน		3.82	0.30	มากที่สุด

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ พบว่า ภาพรวมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ย 15.62 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 78.10 อยู่ในระดับดี โดยมีคะแนนต่ำสุด 12 คะแนน และคะแนนสูงสุด 18 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.98 แสดงให้เห็นว่าคะแนนของนักเรียนมีการกระจายตัวในระดับปานกลาง และมีความสม่ำเสมอในระดับที่ดี ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนานักเรียนได้อย่างทั่วถึง (ตาราง 2)

ตาราง 2

ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

<i>n</i>	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	<i>M</i>	<i>SD</i>	ร้อยละ
13	20	203	15.62	1.98	78.10

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร

ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.79, SD = 0.45$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า 1) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุด ($M = 4.85, SD = 0.37$) โดยรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด คือ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง ($M = 5.00, SD = 0.00$) และการมีโอกาสดูแลเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นและทำงานร่วมกับเพื่อน ($M = 5.00, SD = 0.00$) รองลงมา 2) ด้านเนื้อหาและกิจกรรม นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.78, SD = 0.43$) โดยรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับความรู้และประสบการณ์เดิม ($M = 4.92, SD = 0.28$) และการบูรณาการทั้ง 3 สาระวิชาช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น ($M = 4.92, SD = 0.28$) และ 3) ด้านผลลัพธ์และประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.74, SD = 0.50$) โดยรายการที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือ ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและชื่นชมในผลงานที่ตนเองมีส่วนร่วม ($M = 5.00, SD = 0.00$) (ตาราง 3)

ตาราง 3

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร ($n = 13$)

ด้านที่ / ข้อที่	รายการประเมิน	<i>M</i>	<i>SD</i>	แปลผล
ด้านที่ 1	เนื้อหาและกิจกรรม	4.78	0.43	มากที่สุด
1	กิจกรรมมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	4.85	0.38	มากที่สุด
2	เนื้อหาสอดคล้องกับความรู้และประสบการณ์	4.92	0.28	มากที่สุด
3	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้น	4.69	0.63	มากที่สุด
4	การบูรณาการทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์	4.92	0.28	มากที่สุด
5	สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้มีความเหมาะสม	4.54	0.88	มากที่สุด

ตาราง 3 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ดนตรีและนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร ($n = 13$)

ด้านที่ / ข้อที่	รายการประเมิน	M	SD	แปลผล
ด้านที่ 2	กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.85	0.37	มากที่สุด
6	ครูผู้สอนอธิบายชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.92	0.28	มากที่สุด
7	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง	5.00	0.00	มากที่สุด
8	บรรยากาศส่งเสริมให้กล้าแสดงออกและคิดสร้างสรรค์	4.92	0.28	มากที่สุด
9	วิธีการสอนช่วยกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา	4.62	0.77	มากที่สุด
10	มีการใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools)	4.92	0.28	มากที่สุด
11	มีโอกาสนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกับเพื่อน	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านที่ 3	ผลลัพธ์และประโยชน์ที่ได้รับ	4.74	0.50	มากที่สุด
12	ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะใหม่	4.92	0.28	มากที่สุด
13	กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์	4.62	0.77	มากที่สุด
14	กิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.62	0.65	มากที่สุด
15	นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.46	0.78	มาก
16	ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและชื่นชมในผลงาน	5.00	0.00	มากที่สุด
17	มีความมั่นใจในการแสดงออกทางศิลปะมากขึ้น	4.85	0.38	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน		4.79	0.45	มากที่สุด

อภิปรายผล

การวิจัยการบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยมีประเด็นอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาทักษะปฏิบัติวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร

ความสำเร็จในการพัฒนาทักษะปฏิบัติแบบบูรณาการที่อยู่ในระดับมากที่สุดนั้น สามารถอธิบายได้จากการประยุกต์ใช้รูปแบบการบูรณาการเชิงหน้าที่ผ่านสุนทรียภาพ (Functional aesthetic integration model) ซึ่งทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดหลักในการจัดระบบการเรียนรู้ รูปแบบดังกล่าวได้เปลี่ยนผ่านการจัดการเรียนรู้ศิลปะแบบแยกส่วนหรือการบูรณาการแบบรับใช้ ไปสู่การบูรณาการอย่างเท่าเทียม โดยใช้หัวข้อ “วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร” เป็นบริบทจริง การที่ผู้เรียนต้องออกแบบเครื่องแต่งกาย (ทัศนศิลป์) บรรเลงจังหวะ (ดนตรี) และรำ (นาฏศิลป์) ไปพร้อมกันภายใต้รูปแบบนี้ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิง

ปฏิบัติการที่สอดคล้องกับทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (1983) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ ดนตรี และการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นองค์รวม ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนไม่เพียงแต่ฝึกฝนเทคนิคทางศิลปะแยกแขนง แต่สามารถสื่อสารความหมายผ่านผลงานได้อย่างมีสุนทรียภาพ ซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ Eisner (2002) ที่ระบุว่าศิลปะคือเครื่องมือในการสร้างความหมายจากวิถีชีวิตจริง นอกจากนี้ รูปแบบกิจกรรมที่ยึดโยงกับระบบนิเวศทางวัฒนธรรมของชุมชนยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Silverstein and Layne (2014) ที่เน้นย้ำว่า การบูรณาการศิลปะที่มีประสิทธิภาพต้องช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นเป้าหมายในการปฏิบัติผ่านสถานการณ์ที่มีความหมายต่อตนเอง ส่งผลให้เกิดความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญ (เฉลี่ยร้อยละ 78.10) เป็นผลลัพธ์โดยตรงจากการขับเคลื่อนกระบวนการคิดผ่านแนวทาง Thinking School 4 ขั้นตอน ที่ส่งเสริมการทำงานของสมองอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่ขั้น DO NOW ที่กระตุ้นความพร้อมทางปัญญา และขั้น Purpose ที่ช่วยลดภาระทางปัญญา (Cognitive load) ด้วยการกำหนดทิศทางการเรียนรู้ที่ชัดเจน ไปจนถึงขั้น Work Mode ที่ผู้เรียนได้ใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools) ในการจัดระบบข้อมูล อย่างไรก็ตาม ปัจจัยสำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อความเป็นเลิศทางวิชาการในขั้น Reflective Thinking คือ การที่ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสร้าง “จุดตัดเชิงหน้าที่” (Functional intersection) ของศาสตร์ศิลปะทั้งสามแขนงได้ด้วยตนเอง ปรากฏการณ์นี้อธิบายกระบวนการสร้างองค์ความรู้ (Knowledge construction) ภายใต้รูปแบบการบูรณาการเชิงหน้าที่ผ่านสุนทรียภาพ (Functional aesthetic integration model) ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ รูปแบบนี้ได้กำหนดให้ “เครื่องแต่งกาย” เป็นนวัตกรรมศูนย์กลางที่บังคับให้ผู้เรียนต้องบูรณาการความรู้เชิงพหุคุณ ผู้เรียนต้องออกแบบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น ลวดลายและสีสันทัด ให้สอดคล้องและเกื้อหนุนต่อหน้าที่ทางดนตรี ที่ต้องเอื้อต่อสรีระและความคล่องตัวในการบรรเลงกลองยาว ในขณะเดียวกันก็ต้องส่งเสริมหลักการเคลื่อนไหวทางนาฏศิลป์ ให้เกิดความต่อเนื่องและสง่างาม กระบวนการจัดความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างนี้ ช่วยยกระดับผู้เรียนจากการเป็นเพียงผู้รับรู้ระดับพื้นฐาน ไปสู่การเป็นนักออกแบบที่ใช้การคิดขั้นสูง (Higher-order thinking) และสร้างความหมายด้วยตนเอง ซึ่งผลการศึกษานี้สอดคล้องและต่อยอดงานวิจัยของ จุลมณี สุระโยธิน และคณะ (2562) ที่ระบุว่าจัดการเรียนรู้บูรณาการที่เน้นกระบวนการคิดช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทว่าการศึกษาปัจจุบันได้ขยายพรมแดนความรู้ โดยชี้ให้เห็นถึงกลไกเชิงลึกว่า “สุนทรียภาพที่ตอบสนองต่อประโยชน์ใช้สอยจริง” คือตัวเร่งปฏิกิริยาที่ทำให้การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาแบบข้ามศาสตร์เกิดประสิทธิผลสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของ Robinson (2011) ที่ว่าศิลปะเป็นพื้นที่สำคัญในการฝึกฝนกระบวนการคิดเชิงมิติสัมพันธ์เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อน

3. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาทัศนศิลป์ดนตรีและนาฏศิลป์ผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายพื้นบ้านตามแนวทาง Thinking School: กรณีศึกษาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร

ระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสาระวิชาศิลปะตามแนวทาง Thinking School พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นพบว่ามียุทธศาสตร์ที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงที่สุดจนมีคะแนนเฉลี่ยเต็ม ($M = 5.00$) ในหลายมิติ ซึ่งสะท้อนถึงความสำเร็จของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ดังในมิติด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม การที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงและมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนมีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด สภาพการณ์นี้อธิบายได้ว่า บรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางในชั้น Work Mode โดยมีเครื่องมือคิด (Thinking tools) ทำหน้าที่เสมือน “นั่งร้านทางปัญญา” ได้ช่วยลดความซับซ้อนของการเชื่อมโยงศาสตร์ที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Russell-Bowie (2009) ที่ระบุว่ากระบวนการศิลปะอย่างเป็นระบบจะช่วยยกระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความมั่นใจของผู้เรียน ในมิติด้านผลลัพธ์และคุณค่าทางจิตใจ นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านความภาคภูมิใจและชื่นชมในผลงานที่ตนเองมีส่วนร่วม ความรู้สึกนี้เป็นผลสืบเนื่องจากการประยุกต์ใช้รูปแบบการบูรณาการเชิงหน้าที่ผ่านสุนทรียภาพ (Functional aesthetic integration model) ร่วมกับการนำวัฒนธรรม “กลองยาวห้วยยางนคร” มาเป็นแกนหลัก การที่ผู้เรียนได้ออกแบบผลงานที่ตอบสนองทั้งความงามและการใช้งานจริง ทำให้ตระหนักถึงคุณค่าในฐานะ “ผู้อนุรักษ์และสร้างสรรค์วัฒนธรรม” ข้อค้นพบนี้ช่วยตัดทอนข้อสังเกตของ LaJevic (2013) ที่พบว่าการบูรณาการศิลปะในโรงเรียนมักเป็นเพียงการบูรณาการแบบผิวเผิน แต่งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้อย่างมีความหมายสอดคล้องกับแนวคิดของ Silverstein and Layne (2014) ที่ว่าการบูรณาการศิลปะอย่างลุ่มลึกจะช่วยเปลี่ยนวัฒนธรรมในชั้นเรียนให้เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การที่ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดนี้ในภาพรวม ยังเป็นผลโดยตรงจากกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ตามแนวทาง Thinking School ที่เริ่มตั้งแต่การกระตุ้นคิดในขั้น DO NOW ไปจนถึงขั้น Reflective Thinking ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกและตกผลึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ กระบวนการที่เป็นระบบนี้ช่วยลดภาระทางปัญญาในการบูรณาการศาสตร์หลายแขนง ทำให้ผู้เรียนมีความสุขในการสร้างสรรค์ผลงานและมีความมั่นใจในการแสดงออกทางศิลปะมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของ Eisner (2002) ที่ชี้ว่าศิลปะศึกษาจะสร้างความพึงพอใจและประสบการณ์ที่มีคุณค่าสูงสุด เมื่อผู้เรียนสามารถจัดระบบความคิดและสะท้อนความหมายจากกระบวนการทำงานของตนเองได้ ผลลัพธ์ดังกล่าวจึงถือเป็นตัวบ่งชี้สำคัญถึงความสำเร็จในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นองค์รวม ซึ่งไม่เพียงแต่ส่งเสริมสมรรถนะด้านพุทธิพิสัยและทักษะพิสัย แต่ยังสามารถเติมเต็มพัฒนาการด้านจิตพิสัยได้อย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวทาง Thinking School สามารถพัฒนาทักษะการคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านศิลปะของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะผ่านการใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools) และกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. สำหรับครูผู้สอนศิลปะ ควรนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวทาง Thinking School ไปประยุกต์ใช้ในการสอนศิลปะระดับประถมศึกษา โดยปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่นของโรงเรียนตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริง

2. เพื่อความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะการคิด ครูผู้สอนควรส่งเสริมการสร้างกิจวัตรแห่งการคิด โดยบูรณาการกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (4 Steps) เข้ากับทุกบทเรียนอย่างสม่ำเสมอ เริ่มจากการกระตุ้นความพร้อมทางปัญญาในขั้น DO NOW และการสร้างเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันในขั้น Purpose เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการกำกับตนเอง ขณะที่ในขั้น Work Mode ครูควรเลือกใช้เครื่องมือคิด (Thinking tools) ที่สอดคล้องกับลักษณะของภาระงาน อาทิ แผนผังเปรียบเทียบหรือแผนผังวิเคราะห์เหตุผล เพื่อเป็นโครงสร้างทางปัญญาในการจัดกระทำข้อมูลที่ซับซ้อน และปิดท้ายด้วยขั้น Reflective Thinking เพื่อส่งเสริมการสะท้อนคิดและการตกผลึกองค์ความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการที่เป็นระบบและต่อเนื่องนี้จะช่วยเปลี่ยนผ่านจากการเรียนรู้ที่เน้นเพียงกิจกรรมเชิงปฏิบัติ (Activity-based) ไปสู่การสร้าง “นิสัยแห่งการคิด” (Habits of mind) ที่ถาวรและยั่งยืนในตัวผู้เรียน

3. สำหรับสถานศึกษา ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เชื่อมโยงหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้โดยอาจจัดทำเป็นนโยบายการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับครู หรือพัฒนาเป็นโครงการนำร่องในระดับโรงเรียน พร้อมทั้งจัดสรรทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

แม้ว่าการวิจัยครั้งนี้จะแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรพิจารณา ได้แก่ ขนาดตัวอย่างที่จำกัด การศึกษาเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาเท่านั้น การเก็บข้อมูลในระยะเวลายาว และการใช้วิธีวิจัยที่อาจไม่สามารถอธิบายกระบวนการเรียนรู้ในเชิงลึกได้อย่างครบถ้วน ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. การขยายขนาดตัวอย่าง ควรมีการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบนี้กับตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและหลากหลายบริบท (เช่น โรงเรียนในเมือง ชนบท โรงเรียนขนาดต่างกัน) เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ ความสามารถในการอ้างอิง (Generalizability) และความเที่ยงตรงภายนอก (External validity) ของผลการวิจัย

2. การศึกษาในระดับชั้นและช่วงวัยที่แตกต่างกัน ควรศึกษาผลการจัดกิจกรรมในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือตอนปลาย เพื่อทดสอบความเหมาะสมและประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในบริบทที่แตกต่างกัน รวมถึงศึกษาความเหมาะสมของเครื่องมือคิดแต่ละประเภทกับระดับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียน

3. การใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ควรใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) ที่เน้นทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพในสัดส่วนที่เท่าเทียมกัน (QUAN + QUAL) เพื่อให้เข้าใจทั้งผลลัพธ์ที่วัดได้เชิงตัวเลขและกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งและครอบคลุม รวมถึงการใช้เครื่องมือวิจัยที่หลากหลาย เช่น การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์ผลงานของผู้เรียน

4. การศึกษาติดตามระยะยาว ควรศึกษาพัฒนาการของนิสัยแห่งการคิด (Habits of mind) และทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียนในระยะยาว (Longitudinal study) อย่างน้อย 1-2 ปีการศึกษาเพื่อดูผลกระทบที่แท้จริงและความยั่งยืนของการจัดกิจกรรมต่อพัฒนาการทางสติปัญญา ตลอดจนการถ่ายโอนทักษะการคิดไปใช้ในบริบทอื่น ๆ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จุลณัฏฐ์ สุระโยธิน, เจษฎา กิตติสุนทร, และ กิตติพงษ์ ลือนาม. (2562). การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารราชพฤกษ์*, 17(3), 43–51. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/177734>
- ทิตนา แหมมณี. (2556). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 17). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธัญญา กฤตนาถ. (2563). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมแนะแนวที่ใช้เครื่องมือสอนคิดเพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดเชิงระบบสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 43(1), 51–67. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/240782>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.
- พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2561). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). แฮสส์ ออฟ เคอร์มส์.
- ศราวุธ สุตะวงศ์. (2562). *สอนคิดตามแนวทาง Thinking School*. นานมีบุ๊คส์.

ภาษาอังกฤษ

- Bresler, L. (1995). The subservient, co-equal, affective, and social integration styles and their implications for the arts. *Arts Education Policy Review*, 96(5), 31–37. <https://doi.org/10.1080/10632913.1995.9934564>
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Fogarty, R. (1991). *The mindful school: How to integrate the curricula*. Skylight Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- LaJevic, L. (2013). Arts integration: What is really happening in the elementary classroom? *Journal for Learning Through the Arts*, 9(1), 1–28. <https://doi.org/10.21977/D99112615>
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative* (2nd ed.). Capstone. <https://doi.org/10.1002/9780857086549>
- Russell-Bowie, D. (2009). Syntegration or disintegration? Models of integrating the arts across the primary curriculum. *International Journal of Education & the Arts*, 10(28), 1–23. <http://www.ijea.org/v10n28/>
- Silverstein, L. B., & Layne, S. (2014). *What is arts integration? Explore the Kennedy Center's comprehensive definition*. The Trump Kennedy Center. <https://www.kennedy-center.org/education/resources-for-educators/classroom-resources/articles-and-how-tos/articles/collections/arts-integration-resources/what-is-arts-integration/>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development. <https://andymatuschak.org/files/papers/Wiggins,%20McTighe%20-%202005%20-%20Understanding%20by%20design.pdf>