

ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อ ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต

สุนิศา โยธารณ¹
รุ่งระวี สมะวรรณะ²

¹ ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทรศัพท์ 09-4914-2020 อีเมล: 6380188627@student.chula.ac.th
รับเมื่อ 17 มิถุนายน 2565 วันที่แก้ไขบทความ 11 สิงหาคม 2565 ตอบรับเมื่อ 16 สิงหาคม 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการวิจัยเป็นนักศึกษา ปริญญาตรี ซึ่งได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสีลาศ ปีการศึกษา 2564 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยทำการทดลองทักษะประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) รวมทั้งแบบทดสอบเชิงสถานการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้ผลของการประเมินที่มีค่าใกล้เคียงกันและกำหนดเพศของทั้ง 2 กลุ่ม โดยกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง (30 คน) และกลุ่มควบคุม (30 คน) รวม 60 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะในการดำเนินงานวิจัย 8 สัปดาห์ สำหรับกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ และเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูล โดยคำนวณค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมทั้งทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยค่าที (t-test) ผลก่อนและหลังการทดลองพบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 และทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ค่าเฉลี่ยคะแนนไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศ ตารางเก้าช่อง เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความคิดสร้างสรรค์

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจำคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Effect of Social Dance Learning Management by Applying 9-Square Table with Online Social Media on Undergraduate Students' Locomotor Movement with Music Skills and Creativity

Sunisa Yotaros¹

Rungrawee Samawathdana²

¹ Corresponding Author, Tel. 09-4914-2020, E-mail: 6380188627@student.chula.ac.th

Received 17 June 2022; Revised 11 August 2022; Accepted 16 August 2022

Abstract

The purpose of this research was to compare the average scores of musical movement skills and creativity before and after the experiment of the experimental group and the control group and the mean scores of composing and creative skills after the experiment between the experimental group and the control group. The subjects that participated in the research were bachelor's degree students who registered for dance classes in the academic year 2021. Purposive selection methods were used. The skills of Cha Cha Cha and Cuban Rumba rhythms, as well as a situational test on creativity were employed. The results of the assessment were similar. The two groups, determined by gender, were divided into the experimental (30 students) and the control (30 students) groups with a total of 60 students. The experimental group was taught by applying the 9-square table and social networking for 8 weeks. The control group received regular training in dancing. The tools used for collecting data consisted of an assessment form for musical accompaniment skills, creative situational assessment and creativity evaluation criteria. The data were analyzed by calculating mean and standard deviation. The mean difference of scores between the experimental group and the control group was also tested with a t-test. The results before and after the experiment showed that the mean scores of the experimental group's musical movement skills and creativity after the experiment were higher than before the experiment with a statistical significance of .05. The mean scores of the skill of musical movement and creativity after the experiment of the experimental group and the control group were not different.

Keywords: Management of learning dancing, 9-square table, Social network, Creativity

¹ Master's Degree Student , Department Curriculum and Instruction, Health and Physical Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

² Assistant Professor, Ph.D., Department Curriculum and Instruction, Health and Physical Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University

1. บทนำ

ปัจจุบันการเต้นรำเป็นวิธีการทางธรรมชาติที่พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเบื้องต้น โดยมาจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น สามารถส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ซึ่งการเต้นรำมีส่วนประกอบของกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Health) ลีลาศ (Social Dance) และการเต้นรำแบบแอโรบิก (Aerobic Dance) (มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555) กีฬาลีลาศจัดว่าเป็นรายวิชาทางพลศึกษาที่สถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้บรรจุวิชาลีลาศเข้าไว้ในหลักสูตรของการเรียนการสอน ตามที่หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (2563) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (2555) และกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) อธิบายคุณสมบัติของกีฬาลีลาศไว้ว่า กิจกรรมลีลาศสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทั้งชายและหญิง เสริมสร้างบุคลิกลักษณะให้สง่างามที่แสดงศิลปะของการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเน้นการใช้เท้าเป็นหลักให้เข้ากับจังหวะดนตรี โดย Osterberg & Olsson (2021) ได้ศึกษาว่า การเคลื่อนไหวร่วมกันของร่างกายกับจิตใจและการตอบสนองต่อเสียงเป็นจังหวะ สามารถปรับปรุงแง่มุมของการเรียนรู้และกระตุ้นความยืดหยุ่นทางปัญญาในการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิด สร้างสรรค์ได้อีกด้วย

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต อยู่ในหมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป เมื่อสอบถามข้อมูลและการสังเกตเชิงพฤติกรรม ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานในกีฬาลีลาศมาก่อน ทำให้เกิดปัญหาการฝึกปฏิบัติ ทางด้านการฟัง การนับจังหวะ การเคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐาน รวมทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรีที่ไม่สอดคล้องกันหรือเรียกว่า “การค่อมจังหวะ” ซึ่งตารางเก้าช่องเป็นรูปแบบที่สามารถนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมการพัฒนาด้านกีฬาที่หลากหลาย โดยพัฒนามาจากแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นสื่อในการแสดงออกถึงการทำงานของสมองที่ระบบประสาททำการกระตุ้นให้ร่างกายได้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน ดังนั้น เมื่อการเต้นลีลาศสร้างพื้นฐานการเคลื่อนไหวจากตารางเก้าช่องผสมผสานกับจังหวะของดนตรี ส่งผลให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ การได้ยิน การได้คิด การได้ปฏิบัติ บนพื้นฐานลักษณะของลวดลายการเต้นลีลาศ ที่ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามลวดลายที่กำหนด แต่สามารถแสดงออกตามความพึงพอใจและปฏิบัติได้ของผู้เรียนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะและความสัมพันธ์กันระหว่างกระบวนการทางความคิดนำมาสู่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงทั้งทางด้านการเลือกดนตรีประกอบกับการเคลื่อนไหวตามรูปแบบของลวดลายเพื่อให้เกิดความสวยงามมีความสัมพันธ์กัน การพัฒนาความคิดทางสมองมาจากหลายกระบวนการ รวมถึงความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมอง โดยการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ จึงจัดได้ว่าความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ที่ว่า การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการปฏิรูประบบการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนและนักวิชาการปัจจุบันให้ความสำคัญ ดังนั้นหลักสูตรร่วมสมัยจึงเน้นที่การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่ส่งผลมาจากรูปแบบในการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานเชิงประจักษ์ (Wahyudi, Waluya, Suyitno and Isnarto, 2020) และเนื่องด้วยความจำเป็นต่อการเรียนรู้ที่ยังต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง จากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสถานการณ์ของการโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) มีการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์และแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยใช้สื่อออนไลน์ และหรือการสอนแบบผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อกลางเพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน และผู้เรียน ให้ครอบคลุมเนื้อหาการเรียนรู้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการจัดการเรียนการสอนกีฬาลีลาศที่พัฒนาโดยการประยุกต์หลักการของตารางเก้าช่องควบคู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางการเรียนในรายวิชากีฬาลีลาศ ด้านทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและสร้างเสริมด้านกระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ ของนิสิตนักศึกษาภายใต้สภาวะการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งต้องพัฒนาสู่การจัดการเรียนการสอนในลักษณะที่เป็น Next Normal Life

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต” มีวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2.2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. สมมติฐานการวิจัย

ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยใช้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

3.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน สูงกว่าก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง

3.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองของกลุ่มทดลอง ค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

4. การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีเนื้อหาครอบคลุมในด้านต่าง ๆ และมีการสรุป สังเคราะห์ งานวิจัยในหัวข้อต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 5 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

4.1 ตารางเก้าช่อง

เจริญ กระบวนรัตน์ (2558) อธิบายความเป็นมาของตารางเก้าช่อง ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม ของมนุษย์ที่แสดงออกถึงการทำงานของสมอง หรือระบบประสาท กับภาระกระตุ้นให้ร่างกายได้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวอย่างเป็น ระบบตามลำดับ ขั้นตอน ซึ่งจะช่วยนำไปสู่การปรับตัวและการพัฒนาของสมอง ดังนั้นแนวคิดในการคิดค้นของตารางเก้าช่อง พื้นฐานมาจาก

4.1.1 เพื่อใช้นำไปสู่การพัฒนาปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้และการรับรู้สั่งงานของสมอง ช่วยประสานความสัมพันธ์ ระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ

4.1.2 เพื่อกระตุ้นและพัฒนาปฏิกิริยาความเร็วในการปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหว ความรวดเร็วในการคิด และการตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยมุ่งให้เกิดการพัฒนาสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาควบคู่กันไป ด้วยการพัฒนามาจาก รูปแบบการเคลื่อนไหวที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของมนุษย์

4.1.3 หลักการทำงานของสมอง การปฏิบัติอย่างเป็นขั้นเป็นตอนอย่างเป็นลำดับต่อเนื่อง

4.1.4 เพื่อกำหนดโครงสร้างของสมองในการรับรู้ เรียนรู้ และพัฒนาการควบคุมการทำงานของสมองให้เป็นไป อย่างมีแบบแผน เป็นขั้นตอนตามรูปแบบการเคลื่อนไหวจากง่ายไปสู่การเคลื่อนไหวที่ยากขึ้น

4.1.5 พัฒนาการเคลื่อนไหวจากง่ายไปสู่การเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ซับซ้อน หลากหลายรูปแบบ และหลากหลาย ทิศทางมากยิ่งขึ้น จึงส่งผลให้สมองได้รับการกระตุ้นและพัฒนาการเรียนรู้ รวมทั้งการเชื่อมโยงข้อมูลที่ถูกจัดลำดับความ สัมพันธ์ได้อย่างถูกต้องตามแบบแผนของการสร้างรูปแบบขั้นตอนการทำงานให้สมอง (Brain Mapping) เพื่อนำไปสู่กระบวนการ รับรู้เรียนรู้ สั่งงาน และการพัฒนาปฏิสัมพันธ์ทางด้านความคิดและทักษะกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Psychomotor Skills) อย่างเป็นระบบ

ดังนั้น การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีรูปแบบวิธีการ และขั้นตอนที่ถูกต้องชัดเจนเป็นระบบที่กำหนด เจาะจงให้สมองทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและมีเป้าหมาย ซึ่งแตกต่างจากการปล่อยให้เด็กหรือร่างกายเคลื่อนไหวไปตามพัฒนาการที่ เป็นธรรมชาติ ภาพสะท้อนหรือผลย้อนกลับของการเคลื่อนไหว (Feedback) จึงเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการรับรู้ เรียนรู้ และ พัฒนาการของสมองโดยตรงที่ก้าวหน้าขึ้นจากการฝึกหรือการเรียนรู้อย่างแท้จริง และเป็นการประเมินผลที่มีความเป็นรูปธรรม ชัดเจนที่สุด ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดโครงสร้างการทำงานให้กับ สมองจะช่วยพัฒนาทักษะความสัมพันธ์ใน การเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

4.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือผู้สอนได้ปรับตัวโดยเลือกใช้เครื่องมือเพื่อรองรับการพัฒนาการเรียนการสอน และ การออกแบบระบบการสอนที่เหมาะสม โดยเบื้องต้นผู้สอนได้ทำความเข้าใจกับ แพลตฟอร์มที่มีอยู่แล้วที่หลากหลาย เพื่อนำมา ปรับให้เข้ากับรูปแบบการสอนที่ต้องการ อาทิ โปรแกรมแพลตฟอร์มของ Google ซึ่งได้ออกแบบระบบแพลตฟอร์มออนไลน์

G Suite for Education เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนการสอนระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในการสื่อสารกัน เป็นระบบ Microsoft Educator Center ที่พัฒนา Microsoft Office ที่มีประสิทธิภาพในการสร้างสื่อการสอน สร้างใบงาน สร้างเนื้อหา การจัดการเรียนรู้ พื้นที่จัดเก็บเอกสารต่างๆ รวมถึงการจัดการเรียนการสอนแบบเรียลไทม์ซึ่งมีโปรแกรม (Program) ทางเลือก ที่ใช้งานง่ายให้แก่ผู้สอน อาทิ Zoom Webex Google Meet Microsoft Team Kahoot YouTube Skype ทั้งนี้ สื่อโซเชียลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายอย่าง Facebook Line หรือ Instagram ก็เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้พัฒนาการเรียน การสอนได้ และได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการใช้เครื่องมือ หรือแพลตฟอร์มเพื่อการสนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์ 5 ประการ ตามที่ ช้องนาง วิฑูรานุพงษ์ (2563) ได้นำเสนอไว้ดังนี้

4.2.1 เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีความคุ้นเคยกันมาก่อน ในลักษณะของการใช้งาน รวมถึง การเชื่อมต่อกับผู้ใช้ (User Interface) มีการสื่อสารที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อลดเวลาในการต้องเรียนรู้ใหม่ของผู้สอนและผู้เรียน

4.2.2 เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้นับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกรูปแบบ เพื่อลดปัญหาความ แตกต่างด้านอุปกรณ์การสื่อสารระหว่างผู้เรียนแต่ละคนให้เหลือน้อยที่สุด

4.2.3 เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์มีเสถียรภาพ รองรับการเรียนการสอนทั้งในรูปแบบเอกสารและวิดีโอ ผู้เรียน สามารถสื่อสารและติดต่อกับผู้สอนได้ เป็นระบบเปิดที่ลดปัญหาที่ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนได้

4.2.4 เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้อง มีการเขียนกระดานเพื่ออธิบายประเด็นต่าง ๆ การเก็บรวบรวม และการคำนวณคะแนนในรูปแบบของแบบทดสอบอัตโนมัติ

4.2.5 เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือไม่เสียค่าสมัครสมาชิกเพิ่ม

จากความเข้าใจเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงได้วิเคราะห์ลักษณะของ การจัดการเรียนการสอนกับเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Social Network) ดังตารางวิเคราะห์ที่ 1

ตารางที่ 1 ลักษณะการจัดการเรียนการสอนกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network)

ลำดับ	รูปแบบของ การจัดการเรียน การสอน	รูปแบบการใช้งาน								
		อุปกรณ์			ใช้ระบบ เครือข่าย		รูปแบบ การเรียนรู้		เครื่องมือที่ใช้ใน การจัดการเรียนรู้	
		Phone	Note book	pc	Online	Offline	Live	VDO	Micro soft	Google Worksp
1	เครือข่ายสังคม ออนไลน์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางข้อมูลข้างต้น ของลักษณะการจัดการเรียนการสอนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) นั้น สามารถปรับรูปแบบการใช้งานในการถ่ายทอดเนื้อหาทางวิชาการหรือด้านการสอนได้มีความยืดหยุ่น หลากหลายทิศทาง คลอบคลุมด้วยการแสหาความรู้บนพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4.3 การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาค

การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาคระดับปริญญาบัณฑิต ที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา การวัดและ ประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิตจะได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะกีฬาสีลาค พื้นฐาน เช่น ประเภทของการลาค สามารถแสดงการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี นำมาสู่การเต้นลาคขั้นพื้นฐาน ที่สามารถ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อาทิ การเข้าร่วมงานเลี้ยงสังสรรค์ การเข้าสังคมกับผู้อื่นใหญ่ตามหน่วยงาน และการเรียนรู้ ถึงมารยาททางสังคม เป็นต้น

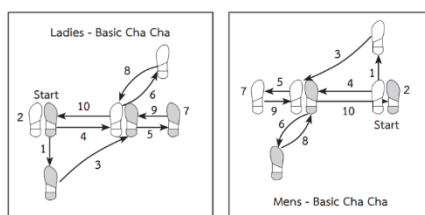
วารสารวิชาการและนันทนาการ (เฉลิม ชัยวัชรภรณ์, 2557; กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ได้ให้ข้อมูลของกีฬาสีลาคไว้ ที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวในกีฬาสีลาค ดังต่อไปนี้

4.3.1 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

- ลักษณะกีฬาลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

การอธิบายถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับรูปภาพในการเต้น ตามแผนภาพที่ 1 อธิบายลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ได้ดังนี้

ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่เน้นจังหวะของขาและเท้า โดยการก้าวเท้าไปข้างหน้าหรือถอยหลัง จะลงน้ำหนักเต็มฝ่าเท้า มีการนับจังหวะในลักษณะ two three four and one ซึ่งจังหวะที่นับ “แอนด์” (and) คือ การก้าวในลักษณะเท้าชิดเท้าอยู่กับที่ ภาพรวมของจังหวะมีความเร็ว มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่สนุกสนาน เป็นจังหวะเดียวที่ลักษณะการก้าวชิดก้าวในการเต้นรำ



ภาพที่ 1 ชื่อ ลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

(กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559)

สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ลักษณะกีฬาลีลาศในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) มีจังหวะที่เร็วแสดงถึงความสนุกสนาน มีทิศทางการเต้นที่ชัดเจนและไม่ใช้พื้นที่ในการเต้นมากนัก ที่สำคัญจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) นี้อยู่ที่ส่วนขาและเท้า แบบก้าวชิดก้าว ที่สามารถนำมาสร้างเสริมด้วยกิจกรรมพัฒนาทางด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การนับและฟังจังหวะของดนตรี

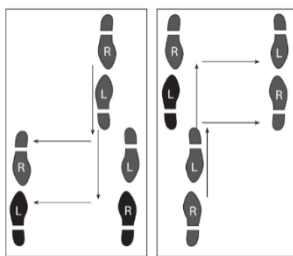
จากการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาลีลาศในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) เพื่อนำความรู้เดิม มาสู่ความรู้ใหม่ในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีลวดลายกับทิศทางการเคลื่อนไหวเหมือนกัน แต่แตกต่างกันตรงที่การนับจังหวะ จังหวะของดนตรี และลักษณะของการแสดงออกที่แตกต่างกัน จึงต้องปรับพื้นฐานตามข้อที่ 3.3.2 กิจกรรมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ดังนี้

4.3.2 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

- ลักษณะกีฬาลีลาศจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

การอธิบายถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับรูปภาพในการเต้น ตามแผนภาพที่ 2 ลักษณะของการเต้นลีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) สามารถอธิบายได้ดังนี้

ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายของกีฬาลีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่สื่อถึงอารมณ์ความรัก ความเย้ายวน ซึ่งจังหวะคิวบันรุมบ้าจะมีลักษณะที่แตกต่างกับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) อย่างชัดเจน เพราะไม่มีการก้าวและหยุดให้เท้ามาชิดในลักษณะการก้าวชิดก้าว แต่จะก้าวต่อเนื่องโดยเน้นความสำคัญอยู่ที่ลำตัว และการเคลื่อนไหวของสะโพก ที่เกิดขึ้นจากการควบคุมโอนถ่ายน้ำหนัก จากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่ง



ภาพที่ 2 ชื่อลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

(กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559)

สามารถอธิบายได้ว่า ลักษณะกีฬาสีลาตในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) มีจังหวะที่ไม่เร็ว และไม่ช้าอยู่ในจังหวะที่แสดงถึงความรู้สึกสบาย การเต้นที่แสดงถึงความชุกชุกซี้ซี้ที่มีความสำคัญอยู่ที่ลำตัว สะโพกในการถ่ายน้ำหนัก ที่สามารถนำมาสร้างเสริมด้วยกิจกรรมพัฒนาทางด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การนับและฟังจังหวะของดนตรี

4.4 ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี

4.4.1 ทักษะเบื้องต้นจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

การเคลื่อนไหวพื้นฐานของกีฬาสีลาต (Basic Movement) จากข้อมูลเอกสารแนวการสอนของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552) ได้กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1) ดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

1.1) ลักษณะดนตรี มีท่วงทำนองที่สนุกสนานเร้าใจ และมีจังหวะเน้นเด่นชัดดนตรีจะเป็นแบบ 4/4 เหมือนกับจังหวะคิวบ้ารัมบ้า คือ ใน 1 ห้องมี 4 จังหวะ

1.2) การนับจังหวะสามารถนับได้หลายวิธี เช่น หนึ่ง – สอง – สาม สี่ – ห้า หรือ หนึ่ง – สอง ชะ ชะ ซ่า หรือนับก้าวจนครบตามจำนวนลวดลายพื้นฐาน หรือนับตามหลักสากลคือ นับตามจังหวะของดนตรี คือ สอง – สาม – สี่ และ – หนึ่ง โดยที่ก้าวแรกตรงกับจังหวะที่ 2 ของห้องเพลง

1.3) ความเร็วช้าของจังหวะดนตรี ดนตรีของจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) บรรเลงด้วยความเร็วมาตรฐาน 32 ห้องเพลงต่อนาที (30 – 40 ห้องเพลงต่อนาที)

2) ลวดลาย (Figures) ที่ใช้ในการเต้นรำในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ที่มีหลายลวดลาย (Figures) ณ ที่นี้จะนำเสนอ 7 ลวดลาย ได้แก่

2.1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic movement)

2.2) โชว์เดอร์ ทู โชว์เดอร์ (Shoulder to Shoulder)

2.3) อันเดอร์ อาร์ม เทิร์น (Under arm turn)

2.4) นิวยอร์ก (New York)

2.5) แฮนด์ ทู แฮนด์ (Hand to Hand)

2.6) สปอร์ตเทิร์น (Spot turn)

2.7) ก้าวชิดก้าว (3 Cha Cha)

3) กิจกรรมการพัฒนากีฬาในลีลาตจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

3.1) การฝึกการนับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) คือ การฝึกนับจังหวะด้วยการออกเสียง และการตบมือให้เป็นจังหวะนับ โดยไม่มีดนตรีประกอบ

3.2) การฝึกฟังดนตรีประกอบกับการนับพร้อมกับการตบมือให้จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

3.3) การฝึกเดินในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ไม่มีดนตรีประกอบ

3.4) การฝึกเดินประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

3.5) การจับคู่ ในการเคลื่อนไหวร่างกายตามลวดลาย (Figures) ต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับจังหวะของบทเพลงจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

จากการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาสีลาตในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) เพื่อนำความรู้เดิม มาสู่ความรู้ใหม่ในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีลวดลายกับทิศทางการเคลื่อนไหวเหมือนกัน แต่แตกต่างกันตรงที่การนับจังหวะของดนตรี และลักษณะของการแสดงออกที่แตกต่างกัน

4.4.2 ทักษะเบื้องต้นจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

การเคลื่อนไหวพื้นฐานของกีฬาสีลาต (Basic Movement) จากข้อมูลเอกสารแนวการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552) ได้กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ในกีฬาสีลาต ดังต่อไปนี้

1) ดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

1.1) ลักษณะดนตรี มีจังหวะเน้นเด่นชัดดนตรีจะเป็นแบบ 4/4 คือ ใน 1 ห้องมี 4 จังหวะ

1.2) การนับจังหวะการเต้น การนับจังหวะ 2, 3, 4-1 ต่อเนื่องกันไป นับ 4 จังหวะ แต่เดิน 3 จังหวะ การนับ 4-1 นั้น เป็นการถ่ายน้ำหนักของสะโพกโดยไม่ได้เป็นการก้าวเดินของเท้า

1.3) ความเร็วช้าของจังหวะดนตรี ดนตรีของจังหวะนี้บรรเลงด้วยความเร็ว 27-32 ต่อห้องเพลง

2) ลวดลาย (Figures) ที่ใช้ในการเต้นรำในจังหวะ คิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีหลายลวดลาย (Figures) ณ ที่นี้จะนำเสนอ 8 ลวดลาย

2.1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic Movement)

2.2) โชว์เดอร์ ทู โชว์เดอร์ (Shoulder to Shoulder)

2.3) อันเดอร์ อาร์ม เทิร์น (Under arm Turn)

2.4) นิวยอร์ก (New York)

2.5) แฮนด์ ทู แฮนด์ (Hand to Hand)

2.6) สปอร์ตเทิร์น (Spot Turn)

2.7) แฟน อาร์มาน่า (Fan Aremana)

2.8) แฟน ฮอกกี้สติค (Fan Hockey Stick)

3) กิจกรรมการพัฒนากีฬาสีลาในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

3.1) การฝึกการนับจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) คือ การฝึกนับจังหวะด้วยการออกเสียง และการตบมือให้เป็นจังหวะนับ โดยไม่มีดนตรีประกอบ

3.2) การฝึกฟังดนตรีประกอบกับการนับพร้อมกับการตบมือให้จังหวะ คิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

3.3) การฝึกเดินในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ไม่มีดนตรีประกอบ

3.4) การฝึกเดินประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

3.5) การจับคู่ ในการเคลื่อนไหวร่างกายตามลวดลาย (Figures) ต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับจังหวะของบทเพลง จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

จากข้อมูลของกิจกรรมพัฒนากีฬาสีลาการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีความซับซ้อนของลักษณะการนับจังหวะ การเคลื่อนไหวตามจังหวะนับ และการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ที่จะต้องจัดกระบวนการเรียนรู้โดยเรียงลำดับจากง่ายไปยาก การฝึกปฏิบัติซ้ำยังทำให้เกิดทักษะ (Skill) เมื่อเกิดการปฏิบัติได้แล้วนั้นในการจัดการเรียนการสอนมีการวัดและประเมินผล เพื่อให้ทราบถึงระดับความสามารถในการประมวลผลการเรียนรู้ (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559; มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2552; Osterberg & Olsson, 2021)

4.5 ความคิดสร้างสรรค์

4.5.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์คือ กระบวนการคิดเพื่อนำไปแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ตามบริบทสิ่งแวดล้อมให้บรรลุตามเป้าหมาย มาจากการคิดค้นสิ่งใหม่ หลายแง่มุม หลายทิศทาง ให้จัดอยู่ในรูปแบบใหม่เกิดเป็นกระบวนการในการแก้ไขปัญหา และยังมีการสร้างจินตนาการประยุกต์ ดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานเกิดสิ่งใหม่ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปได้ (สำนักงาน ก.พ., 2016; Wahyudi, Waluya, Suyitno & Isnarto, 2020; Biasutti & Habe, 2021)

4.5.2 องค์ประกอบและลักษณะของความคิดสร้างสรรค์

ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking Ability) สามารถแปลความได้ว่าเป็นความสามารถในการคิด (ทางจิตใจ) ที่นำไปสู่การได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึก ความคิด แนวทาง มุมมอง หรือวิธีการทำความเข้าใจปัญหาใหม่ ๆ เพื่อให้พบแนวทางแก้ไขในรูปแบบของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ยอดเยี่ยม เป็นผลมาจากวิธีการ กลยุทธ์ที่ใช้และเกี่ยวข้องกับหลายแนวคิดที่จัดเรียงอย่างเป็นระบบและชัดเจน แง่มุมของความคิดสร้างสรรค์และคำอธิบายถูกนำมาใช้และพัฒนาจากความคิดเห็น ซึ่ง Biasutti & Habe (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การเดินและการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์จากการที่ผู้เรียนเคลื่อนไหวอย่างธรรมชาติจากกระบวนการที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 1) คล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็วและเป็นจริง 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน

3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง 4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการบอกวิธีการเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

4.5.3 การส่งเสริมกระบวนการคิด

Williams (1970) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน ได้เสนอ Williams Cube CAI Model ที่ส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก เป็น 3 มิติ

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Content) วิลเลียมให้ความสำคัญกับสาระหรือเนื้อหาที่สอน

มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมของผู้สอน (Teacher Behavior) เน้นเทคนิค วิธีสอน กลยุทธ์ กิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้แก่ผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมสร้างสรรค์

มิติที่ 3 ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน (Learner Behaviors) วิลเลียมให้ความสำคัญด้านสติปัญญา และจิตใจหรือความรู้สึกของผู้เรียนเป็น 2 ลักษณะ

1) ด้านความรู้ความเข้าใจ หรือสติปัญญา (Cognitive Behavior) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านกลไก และการทำงานของสมอง มี 4 ด้าน ด้านความคิดคล่องตัว (Fluent Thinking) ความคิดยืดหยุ่น (Flexible Thinking) ความคิดริเริ่ม (Original Thinking) ความคิดละเอียดลออ (Elaborative Thinking)

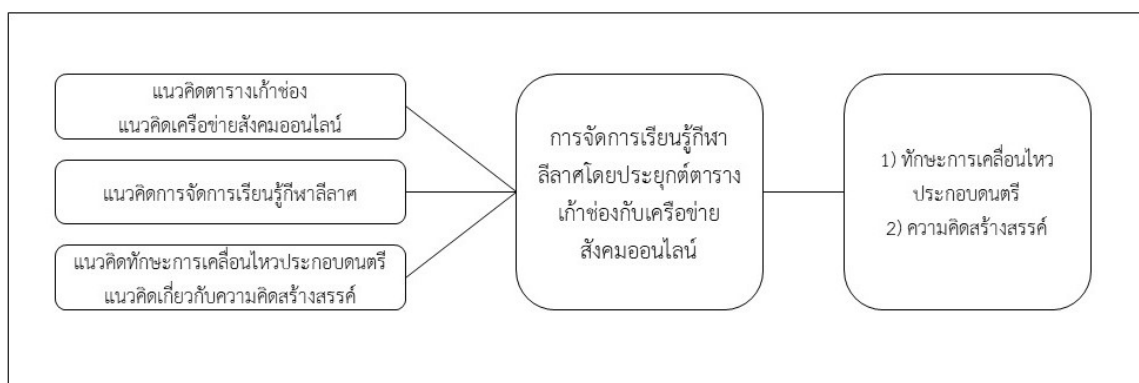
2) ด้านความรู้สึก หรือด้านจิตใจ (Affective Behavior) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้สึก ทศนคติ เป็น 4 ด้าน คือ

2.1) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) คือ ความต้องการตอบสนองความรู้สึกต้องการเร่งด่วนต่อเหตุการณ์ สถานการณ์ ความกระหายใคร่รู้ ความสงสัยประหลาดใจและความรู้สึกไวต่อสิ่งทีพบเห็นและแสดงออกด้วยการทดลอง ค้นคว้า ศึกษาและซักถามกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบ

2.2) ความพร้อมที่จะเสี่ยง (Risk -Taking) คือ การตอบสนองความกระหายใคร่รู้หรืออยากรู้อยากเห็น มีความรู้สึกกล้าหาญ กล้าคาดคะเนและพอใจที่จะทดลองขีดจำกัดความสามารถ โดยไม่กลัวความผิดพลาด หรือความล้มเหลว

2.3) ความพอใจที่จะทำสิ่งที่ซับซ้อน คือ ความต้องการตอบสนองต่อสิ่งที่ยาก ซับซ้อน แปลกใหม่ให้เป็นผลสำเร็จ

2.4) ความคิดจินตนาการ (Imagination) คือ การตอบสนองความต้องการที่จะคิดต่อยอด คิดฝัน คิดสร้างภาพหรือผลงานให้แตกต่างจากเดิม แปลกใหม่จะนำไปสู่การคิดค้น



แผนภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย

5. วิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิตเป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) สามารถแบ่งขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ และศึกษาเกี่ยวกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา การสร้าง พัฒนา และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ 2) แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ

ขั้นที่ 2 การสร้าง พัฒนาและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 8 การจัดการเรียนรู้ โดยการประยุกต์ตารางเก้าช่องผ่านเว็บไซต์เผยแพร่วิดีโอ (YouTube, TikTok) ในกีฬาลีลาศ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ในเวลาที่ผู้เรียนสะดวก เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นได้นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข และนำแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจพิจารณาความตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) โดยกำหนด ค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ตามที่ Turne & Carlson (2003) ได้ระบุไว้ ซึ่งได้ผลพิจารณาความสอดคล้องของ เครื่องมือ ประกอบไปด้วย แผนระยะยาว ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) แผนรายคาบ ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) คู่มือตารางเก้าช่อง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) แบบประเมินทักษะ การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้) แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้) และเกณฑ์การประเมินทางความคิดสร้างสรรค์มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้)

ขั้นที่ 3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ 8 การจัดการเรียนรู้ ทดลองใช้กับนิสิตนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือวิทยาเขตจังหวัดปราจีนบุรี แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศ 15 รูปแบบ ปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้ได้จริง

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ผู้วิจัยศึกษาครั้งนี้เป็นผู้เรียนที่เป็นนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในสำนักงานคณะกรรมการ การอุดมศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ที่เรียน รายวิชาลีลาศ ปีการศึกษา 2564 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 60 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบ เฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) เป็นผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาลีลาศ โดยนำมาทดสอบก่อน การทดลองด้วยทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha กับจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba และแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ แล้วทำการเลือกผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิตที่มีผลคะแนนการทดสอบใกล้เคียงกันหรือเท่ากัน รวมทั้งการกำหนดเพศของทั้ง 2 กลุ่มให้เท่าเทียมกัน และใช้วิธีการจับฉลากเพื่อกำหนดกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งหมด 60 คน

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย

5.2.1 แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาลีลาศ โดยสร้างแบบประเมินรูบริก (Rubric Score)

การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubrics) 4 ระดับ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาสีลาศ

ลำดับที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย	ระดับการประเมิน
1	เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm)	การเต้น (Timing) “ตรงจังหวะ” หมายความว่า การเต้นที่ไม่ก่อนหรือหลังจังหวะดนตรี แต่ตรงกับจังหวะดนตรีพอดี พื้นฐานของจังหวะ (Basic Rhythm) หมายความว่า การแสดงการเต้นภายในเวลา และรักษาความสัมพันธ์ของเวลาการเต้น จากท่าหนึ่งไปยังอีกท่าหนึ่งอย่างต่อเนื่อง	ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินได้ถูกต้อง (3 คะแนน) ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินผิดบางครั้ง (2 คะแนน) ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินผิดพลาด บ่อยครั้ง (1 คะแนน)
2	การจัดระเบียบร่างกาย (Body LINES)	ส่วนบน (ตั้งแต่ ศีรษะ-แกนกลางลำตัว) ส่วนกลาง (ตั้งแต่ หน้าท้อง-สะโพก) ส่วนล่าง (ตั้งแต่ ต้นขา-ปลายเท้า)	ไม่สามารถปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินได้ (0 คะแนน)

หมายเหตุ : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

5.2.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยสร้างแบบประเมินรูบรีค (Rubric Score) การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubrics) 4 ระดับ โดยประยุกต์จาก Wahyudi, Waluya, Suyitno and Isnarto (2019) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้าน

การประเมินความคิดสร้างสรรค์	คำอธิบาย	เกณฑ์คะแนน			
		1	2	3	4
1. คล่องแคล่ว (Fluency) 10 ข้อ 5 นาที	ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็ว	สามารถตอบได้ถูกต้องตั้งแต่ 2 ข้อลงไป	สามารถตอบได้ถูกต้อง 3 ข้อ	สามารถตอบได้ถูกต้อง 4 ข้อ	สามารถตอบถูกต้องทั้งหมด 5 ข้อ ขึ้นไป
2. ความยืดหยุ่น (Flexibility)	ความสามารถในการผลิตคำตอบได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน	ตอบไม่ถูกทุกลำดับ	ตอบถูก 1 ลำดับ	สามารถตอบถูก 2 ลำดับ	สามารถตอบถูกต้องทั้งหมด 3 ลำดับ

5.3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบค่าคะแนนค่าเฉลี่ยทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยการทดสอบค่าที (t-test) โดยทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

6.1 ผลการเปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อนการทดลอง n = 30		หลังการทดลอง n = 30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)	1.56	3.28	13.76	1.50	-21.47	0.00*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)	1.56	3.28	13.83	1.51	-21.32	0.00*
ความคิดสร้างสรรค์	12.23	1.13	13.86	1.25	-6.27	0.00*

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.2 ผลการเปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) และความคิดสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 ผลการเปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มประยุกต์ตารางเก้าช่อง กับเครือข่ายสังคมออนไลน์		กลุ่มการจัดการเรียนรู้ ปกติ		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)	13.76	1.50	8.00	4.25	7.00	0.00*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)	13.83	1.51	7.50	4.46	7.36	0.00*
ความคิดสร้างสรรค์	13.86	1.25	12.03	1.35	5.45	0.00*

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการเปรียบเทียบการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี หลังการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์กับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศปกติ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี พบว่า ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) และความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในส่วนของความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญ

7. อภิปรายผล

7.1 การวิจัยนี้ได้พบว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ด้านทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ในด้านเวลาและ

พื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ส่งผลให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้น อย่างเป็นกระบวนการจากเกณฑ์ระดับปรับปรุง สู่เกณฑ์ระดับดี อันเนื่องมาจาก รูปแบบของตารางเก้าช่องที่นำมาพัฒนา กับ กีฬาสีลาค จำนวน 15 รูปแบบ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้การเคลื่อนไหวระดับง่ายไปสู่การเคลื่อนไหวระดับยาก ระบบ ประสาทกับกล้ามเนื้อที่มีความสัมพันธ์กัน (Coordination) ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) ควบคุมการเคลื่อนไหวได้อย่างมี ประสิทธิภาพ อีกทั้ง ผู้เรียนได้รับการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดรวดเร็วในเวลาอันสั้น การตัดสินใจ ความแม่นยำ เข้าใจง่าย เห็นจินตภาพ เรียนรู้ทักษะได้อย่างรวดเร็วและสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ วายุ กาญจนศรและ ช่อพุทธรักษา หมายบุญ (2559) คล้ายคลึงกับ วันชัย บุญรอด และปริญญ์ พรหมม่วง (2560) ที่ได้รายงานว่าการฝึกด้วยรูปแบบ ตารางเก้าช่องสามารถพัฒนานักกีฬาด้านความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกายและทักษะทางกีฬา ในระยะเวลา 8 สัปดาห์ ยังอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่า ตารางเก้าช่องฝึกปฏิริยารับรู้และตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว พัฒนาความเร็ว ความแม่นยำ ในการเคลื่อนไหว ตลอดจนการคิด การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า จึงทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว จนเป็นอัตโนมัติ

การจัดการเรียนรู้กีฬาโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีลักษณะความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่าง การเคลื่อนไหวและความรู้ความเข้าใจ ผ่านกระบวนการทางความคิดได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ทั้งในทางด้านการปฏิบัติและ การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสถานการณ์ นำมาสู่ข้อมูลเชิงแนวคิดในลักษณะเรียงลำดับใจความสำคัญ จากองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้ 1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) 3) ความแปลกใหม่ (Novelty) 4) ความประณีต (Elaboration) โดยวิธีการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิด) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Taryana, Budiman, Karyati & Julia (2021) ได้รายงานว่าการทำความเข้าใจจังหวะของบทเพลงก่อนการเคลื่อนไหวมีความสำคัญ และสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนสร้างผลงาน ของการเต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.2 การวิจัยนี้ได้พบว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาคโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลา ในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาคโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่า ผู้เรียน (กลุ่มควบคุม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาคแบบปกติ อาจเป็นเพราะว่า การจัดการ เรียนรู้กีฬาสีลาคโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง ได้พัฒนารูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ ให้มีความแตกต่างจากการเรียนรู้กีฬาสีลาค แบบปกติ ซึ่งการสอนแบบปกติผู้สอนได้ให้ผู้เรียนศึกษาจากคลิปของนักเต้นลีลาค เลียนแบบให้เกิดความคล้ายคลึง และยังกำหนด เพลงให้ผู้เรียนเต้นประกอบ ซึ่งสอดคล้องกับ Osterberg & Olsson (2021) ได้อธิบายว่า ผู้เรียนได้รับการสอนหรือกระบวนการ จัดการเรียนรู้รูปแบบของการเต้นรำที่มีขอบเขต การเต้นในรูปแบบเดิม จำกัดความสามารถทางความคิด ไม่เกิดอิสระ และกำหนด ให้คำตอบมีทิศทางเดียว ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับการเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างแท้จริง ในส่วนของการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาค โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ พัฒนามาจากพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นสื่อในการแสดงออกถึงการทำงาน ของสมอง ที่ผู้สอนออกแบบให้เกิดความคล้ายคลึงเกมเต้น ทำให้ผู้เรียน เข้าใจง่าย มองเห็นภาพอย่างชัดเจน เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกิดความสนุกในการปฏิบัติ จึงทำให้ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีดีขึ้น ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ด้วยการปฏิบัติการ เต้นลีลาค โดยเรียงลำดับของลวดลาย (Figures) การเต้นด้วยตนเอง และค้นหามทเพลงที่มีความคล้ายคลึงกับจังหวะที่เรียนรู้ มาประกอบ ทำให้เกิดรูปแบบการเต้นและบทเพลง เกิดความไม่ซ้ำกัน ที่ผู้เรียนสามารถแสดงความเป็นตัวตนได้อย่างอิสระ จึงมองเห็นความหลากหลายความคิดของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี แนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับ Charassri & Acalasawamak (2016) ได้รายงานว่าการออกแบบการเต้น การเลือกบทเพลง การแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการเต้น พื้นที่ในการเต้น เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการสร้างรูปแบบของการเต้น การเต้นรำที่หลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์ในการเต้น

นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ ส่งผลต่อด้านทักษะของความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง ของผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าผู้เรียน (กลุ่มควบคุม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาคแบบปกติ ค่าเฉลี่ย ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่าแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้เรียนได้เกิด การคิดอย่างอิสระ สามารถวิเคราะห์ความรู้และทักษะพื้นฐานจากสื่อการเรียน นำมาสู่การออกแบบด้วยตนเอง สอดคล้องกับ

Purvis (2021) จากผลการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจสามารถแสดงออกทางด้านการรู้คิดได้อย่างสร้างสรรค์ ด้านความยืดหยุ่น (Flexibility) จากประสบการณ์ฝึกฝนเรียนรู้ สามารถส่งผลต่อกระบวนการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน รวมทั้ง ด้านความแปลกใหม่ (Novelty) เมื่อเกิดการเรียนรู้ส่งผลให้สามารถมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง และสุดท้าย ด้านความประณีต (Elaboration) จากกระบวนการเรียนรู้นำมาสู่การกำหนดแนวทางการปฏิบัติอย่างเข้าใจ สามารถมีรูปแบบ การปฏิบัติที่หลากหลายแต่ต้องเหมาะสมกับสถานการณ์นั้น ๆ ด้วย

8. สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 15 รูปแบบ เป็นสื่อ การเรียนรู้ช่องทางออนไลน์อย่างเต็มรูปแบบ โดยนำหลักการของตารางเก้าช่อง ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้การเคลื่อนไหว และการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดและสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างเป็นขั้นตอนอย่างมีประสิทธิภาพในลำดับต่อไป

8.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

8.1.1 การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง ผู้สอนควรพัฒนารูปแบบของตารางเก้าช่องให้มี ขนาดและจำนวน ที่มีความหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนตามช่วงวัย

8.1.2 การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้สอนควรพัฒนาโปรแกรม เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของผู้เรียนได้ชัดเจน เช่น เคลื่อนไหวการเต้นได้ตรงจังหวะและถูกต้องมีการตอบกลับให้ผู้เรียนได้ทราบ

8.1.3 การจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรพัฒนาการสื่อสารการใช้ภาษาในการสอนเกี่ยวกับทิศทางของแต่ละจังหวะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฟังและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป

8.2.1 ควรพัฒนารูปแบบของตารางเก้าช่องสร้างในรูปแบบออนไลน์ ไปใช้ในการพัฒนาในด้านทักษะทางความคิด อื่น ๆ เช่น ความคิดขั้นสูง

8.2.2 ควรนำไปศึกษากับผู้เรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลายรูปแบบตามแต่ละระดับชั้นอย่าง เหมาะสม

8.2.3 ควรมีการศึกษาทางกีฬาสีลาศเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นทักษะทางสังคมสามารถเป็นความรู้พื้นฐานให้กับ ผู้เรียนได้ต่อไป

9. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2559). *คู่มือฝึกสอนผู้ฝึกสอนกีฬาสีลาศ ตามหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพ*

ผู้ฝึกสอนกีฬาสีลาศ (2559). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

เจริญ กระบวนรัตน์. (2558). *ตาราง 9 ช่องกับการพัฒนาสมอง*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เฉลิม ชัยวัชรภรณ์. (2557). *การศึกษาเปรียบเทียบการใช้กล้ามเนื้อหลักบริเวณแกนกลางลำตัวในการเต้นลีลาศประเภท*

ละตินอเมริกันของนักกีฬาสีลาศสมัครเล่น (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

กรุงเทพมหานคร.

ช้องนาง วิพูนพงษ์. (2563). *การเรียนรู้วิชากฎหมายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สนับสนุนและ พัฒนาการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

บัญชา ชลาภิรมย์ และอชิร กลิ่นอำภา. (2559). *ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบอดไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิด สร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). *เอกสาร มคอ.5 การรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา*. สืบค้นจาก http://www.edu.kps.ku.ac.th/qa/มคอ_5/มคอ5_01173255_255.pdf

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2552). *เอกสารแนวการสอน มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. สืบค้นจาก <https://regis.dusit.ac.th/images/download/1466650055>

- วายุ กาญจนศร และช่อพุทธรักษา หมายบุญ. (2559). ผลของการฝึกรูปแบบตารางเก้าช่อง ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไว ของนักกีฬาเนตบอลหญิง ทีมโรงเรียนกัลยาณวัตร. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 10(4), 41-47.
- วันชัย บุญรอด และปริญญา พรหมม่วง. (2560). ผลของการฝึกความมั่นคงแกนกลางลำตัวร่วมกับการฝึกตารางเก้าช่องที่มี ต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฟุตซอล (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงาน ก.พ. (2560). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การคิดเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน ก.พ.
- มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. (2563). *หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563)*. สืบค้นจาก www.tnsu.ac.th/web

ภาษาอังกฤษ

- Biasutti, M. & Habe, K. (2021). Dance Improvisation and Motor Creativity in Children Teachers' Conceptions. *Taylor & Francis Creativity Research Journal*, 33(1), 47-62.
- Charassri, N. & Acalasawamak, R. (2016). The Dance Creation for Rhythmic Gymnastics in the International Competition Level. *Journal of Social Sciences*, 16(1), 77-92.
- Purvis, D. (2021). Creating Thinking : Immersive Dance Theater as 4E Cognition in the Wild. *Journal of Dance Education*, 21, 149-157.
- Taryana, T., Budiman, A., Karyati, D. & Julia, J. (2021). *Enhancing students' understanding and skills on dance music An action research*, 16(5), 2406-2424.
- Turne, R. & Carlson, L. A. (2003). Indexes of Item-Objective Congruence for Multidimensional Items. *International Journal of Testing*, 3(2), 163-17.
- Osterberg, P. & Olsson, B. K. (2021). Dancing : A Strategy to Maintain Schoolchildren's Openness for Idea Generation. *Journal of Physical Education*, 92(3), 20-25.
- Wahyudi, W., Waluya, S. B., Suyitno, H. & Isnarto, I. (2019). Schemata and Creative Thinking Ability in Cool-Critical-Creative-Meaningful (3CM) Learning. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 247, 576-582.