

การพัฒนาแบบบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ผ่านแนวทางโรงเรียนแห่งการคิด เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาว สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

Development of a Functional Aesthetic Integration Model through the Thinking School Approach to Enhance Creative Thinking Skills and Cultural Identity Awareness of Long Drum Arts among Elementary School Students

ประณิธาน การสง่า¹ และศิริพงษ์ เพียศิริ^{2*}

Pranitan Pansanga¹ and Siribhong Bhasiri^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ และ 2) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์และความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาว สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบ และระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบตามแบบแผนเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-Shot Case Study) กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยยางวิทยาสรรพ์ อำเภอบุตรรัมย์ จังหวัดขอนแก่น จำนวน 13 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง 2) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ ประเมิน 4 ด้าน ด้านละ 5 คะแนน 3) แบบประเมินความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ (Functional Aesthetic Integration Model) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ DO NOW, PURPOSE, WORK MODE (Explore, Decode, Create), และ REFLECTIVE THINKING โดยมีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด 2) ผลการใช้รูปแบบพบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 16.54$, $SD = 1.85$) และมีความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่นหลังเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.35$) โดยสามารถเชื่อมโยงคุณค่าของกลองยาวสู่บริบทชีวิตจริงได้ผ่านกระบวนการสะท้อนคิด

¹ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการสอนศิลปะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Curriculum and Instruction, Specialization in Art Education, Faculty of Education, Khon Kaen University.

E-mail: pranitanpansanga@gmail.com

^{2*} สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน กลุ่มวิชาเฉพาะการสอนศิลปะ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Department of Curriculum and Instruction, Specialization in Art Education, Faculty of Education, Khon Kaen University.

E-mail: sirbea@kku.ac.th

* Corresponding author

ข้อค้นพบสำคัญคือ การใช้เครื่องมือคิด (Thinking Tools) ช่วยเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม และเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนเป็น “ผู้สร้างสรรค์ความหมายทางวัฒนธรรม”

คำสำคัญ: รูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ โรงเรียนแห่งการคิด ทักษะการคิดสร้างสรรค์ วัฒนธรรมกลองยาว ห้วยยางนคร อัตลักษณ์ท้องถิ่น

Abstract

This research and development study aimed 1) to develop a Functional Aesthetic Integration Model for learning management; and 2) to investigate the effects of the model on students' creative thinking skills and their awareness of the cultural identity of long drum arts among elementary school students. The study was conducted in two phases: Phase 1 involved the development of the model, and Phase 2 examined the effects of its implementation using a pre-experimental design with a one-shot case study. The sample consisted of 13 Grade 6 students from Huai Yang Wittayasan School, Ubolrat District, Khon Kaen Province, with purposive sampling. The research instruments included four integrated lesson plans totaling 8 instructional hours, a creative thinking skills assessment consisting of four dimensions with 5 points for each dimension, and a 10-item local cultural identity awareness assessment based on a five-point rating scale. The data were analyzed using percentages, means, standard deviation, and content analysis. The findings indicated that the Functional Aesthetic Integration Model comprised four major stages: DO NOW, PURPOSE, WORK MODE (Explore, Decode, and Create), and REFLECTIVE THINKING. Expert evaluation showed that the model was appropriate at the highest level. Following the implementation of the model, the students demonstrated creative thinking skills at the highest level ($M = 16.54$, $SD = 1.85$), while their awareness of local cultural identity was also at the highest level ($M = 4.82$, $SD = 0.35$). The students were able to connect the values of long drum culture to real-life contexts through reflective thinking processes. An important finding was that the use of Thinking Tools effectively transformed abstract cultural concepts into concrete understanding and repositioned learners as “cultural meaning-makers.”

Keywords: Functional Aesthetic Integration Model, Thinking School, Creative Thinking Skills, Long Drum Culture, Huai Yang Nakhon, Local Cultural Identity

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

ท่ามกลางพลวัตแห่งการเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 กระบวนทัศน์การจัดการศึกษาได้ก้าวข้ามจากการมุ่งเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาวิชา ไปสู่การสร้างสรรค์สมรรถนะ และการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ในบริบทของการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางสติปัญญา และอารมณ์ ศิลปะ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยขัดเกลาและพัฒนาระบบการรับรู้เชิงสุนทรียะ สอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner (2002) ที่ชี้ให้เห็นว่าศิลปะไม่ใช่เพียงการฝึกฝนทักษะทางกายภาพ แต่เป็นระบบสัญลักษณ์ทางปัญญาที่ช่วยให้มนุษย์สามารถสร้างความหมายจากประสบการณ์รอบตัวและนำไปสู่การคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อน

อย่างไรก็ตาม สภาพการจัดการเรียนการสอนศิลปะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของไทยในปัจจุบัน ยังคงเผชิญกับข้อจำกัดหลายประการ ประการแรกคือ ปัญหาการจัดการเรียนรู้แบบแยกส่วน (Fragmented Approach) โดยสถานศึกษามักแยกการสอนวิชาทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ออกจากกันอย่างเด็ดขาด ส่งผลให้ผู้เรียนขาดมุมมองแบบองค์รวมและไม่สามารถเชื่อมโยงสุนทรียภาพแขนงต่าง ๆ เข้าด้วยกันได้ (LaJevic, 2013) ประการที่สองคือการสอนส่วนใหญ่ยังคงยึดติดกับการเน้นทักษะปฏิบัติแบบทำซ้ำ (Skill-Based Teaching) โดยให้ผู้เรียนลอกเลียนแบบผลงานตามที่ครูกำหนด ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อ “ทักษะการคิดสร้างสรรค์” อันเป็นกระบวนการทางปัญญาที่ Torrance (1974) ให้ความสำคัญว่าประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ จากการสำรวจสภาพปัญหาในชั้นเรียนประถมศึกษาตอนปลาย พบว่านักเรียนมีระดับทักษะการคิดสร้างสรรค์ในเกณฑ์ที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วน นักเรียนส่วนใหญ่มักยึดติดกับกรอบคำตอบเดิม ขาดความสามารถในการคิดยืดหยุ่นเพื่อหามุมมองใหม่ ๆ และขาดทักษะความคิดละเอียดลออในการขยายความหรือต่อยอดผลงานศิลปะให้มีความสมบูรณ์เชิงความหมาย ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับรายงานผลการประเมินตนเองของสถานศึกษา (SAR) โรงเรียนห้วยยางวิทยาสรรพ์ ประจำปีการศึกษา 2567 ที่สะท้อนให้เห็นถึงข้อจำกัดด้านกระบวนการคิดของผู้เรียน ซึ่งหากไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างทันที่ อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมอันเป็นทักษะสำคัญแห่งศตวรรษที่ 21 ด้วยเหตุนี้ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งกระตุ้นกระบวนการคิด จึงถือเป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่ผู้วิจัยเล็งเห็นและนำมาเป็นโจทย์สำคัญในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

นอกเหนือจากช่องว่างด้านกระบวนการคิดแล้ว การบูรณาการมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าสู่ระบบการศึกษายังเป็นอีกหนึ่งความท้าทายที่สำคัญ “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม” ไม่ได้เป็นเพียงการจดจำร่องรอยในอดีต แต่คือกระบวนการทำความเข้าใจรากเหง้าเพื่อสร้างความภาคภูมิใจและกำหนดตัวตนในปัจจุบัน (Hall, 1990) ยกตัวอย่างเช่น ทุนทางวัฒนธรรม “กลองยาวห้วยยางนคร” แห่งอำเภอบุหลาม จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นศิลปะพื้นบ้านที่หลอมรวมทั้งลวดลายทางทัศนศิลป์ จังหวะทางดนตรี และลีลาทางนาฏศิลป์ เข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน ทว่าในปัจจุบัน จากการวิเคราะห์บริบทผู้เรียนพบว่า ระดับความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาวของนักเรียนประถมศึกษาอยู่ในภาวะวิกฤตเยาวชนคนรุ่นใหม่มองวัฒนธรรมนี้เป็นเพียง “วัตถุโบราณ” หรือกิจกรรมของผู้สูงอายุ การรับรู้เป็นไปอย่างผิวเผิน ขาดความเข้าใจในสัญลักษณ์และหน้าที่ทางสังคมของกลองยาว (เอกรินทร์ พึ่งประชา, 2567) การถ่ายทอดในโรงเรียนที่เน้นเพียงการท่องจำประวัติหรือฝึกตีกลองตามจังหวะเดิม ๆ จึงไม่เพียงพอที่จะสร้างความตระหนักและคุณค่าให้หยั่งรากลึกในจิตใจของผู้เรียนได้อีกต่อไป (สุวิทย์ โพธิ์สัตย์ และศิริวรรณ ศรีพหล, 2563)

เพื่อคลี่คลายสภาพปัญหาดังกล่าว การปรับเปลี่ยนเชิงระบบด้วยนวัตกรรม “โรงเรียนแห่งการคิด” จึงถูกนำมาใช้เป็นฐานคิดสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้ โดย ศราวุธ สุตะวงศ์ (2562) ได้เสนอแนวทางกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) DO NOW (การกระตุ้นความสนใจ) 2) PURPOSE (การแจ้งจุดประสงค์) 3) WORK MODE (การปฏิบัติการเรียนรู้) และ 4) REFLECTIVE THINKING (การสะท้อนคิด) ซึ่งเป็นโครงสร้างที่ช่วยสร้างวัฒนธรรมการคิดให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบ ยิ่งไปกว่านั้น การบูรณาการเครื่องมือคิด (Thinking Tools) เช่น เทคนิค SCAMPER ของ Eberle (2008) เข้าไปในขั้นตอน WORK MODE จะทำหน้าที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาทางปัญญาที่เอื้อให้นักเรียนสามารถสำรวจ วิเคราะห์ ถอดรหัส และดัดแปลงต่อยอดรากเหง้าทางวัฒนธรรมเดิมให้กลายเป็นนวัตกรรมสร้างสรรค์ใหม่ที่สอดคล้องกับยุคสมัย

จากเหตุผลและหลักการที่กล่าวมาเบื้องต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ โดยใช้กลองยาวห้วยยางนครเป็นแกนกลางในการเชื่อมประสานศิลปะทั้ง 3 แขนง (ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์) เข้าด้วยกัน ผ่านกลไกการขับเคลื่อนของแนวทางโรงเรียนแห่งการคิดและเครื่องมือคิด ทั้งนี้ เพื่อมุ่งหวังให้รูปแบบดังกล่าวเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยยกระดับทักษะการคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งหล่อหลอมความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นให้แก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งจะเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจาก “ผู้รับมอบวัฒนธรรมเชิงรับ” ไปสู่การเป็น “ผู้สร้างสรรค์ความหมายทางวัฒนธรรม” อย่างยั่งยืนสืบไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

1.2.2 เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้การบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ที่มีต่อ:

- 1) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
- 2) ความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาวของนักเรียน

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ด้านเนื้อหา การวิจัยนี้มุ่งเน้นการบูรณาการ ศิลปะสามแขนง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ได้แก่

1) ทศศิลป์ (Visual Arts) การออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายบนตัวกลองยาว โดยศึกษาองค์ประกอบศิลป์ (จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว) และหลักการออกแบบ (จังหวะ ความกลมกลืน สัดส่วน จุดเด่น) การวาดภาพและการตกแต่งโดยใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม เช่น ลายนาคร ลายพญาครุฑ ลายดอกไม้พื้นบ้าน ดนตรี (Music) การศึกษาจังหวะพื้นฐานของการตีกลองยาว (จังหวะคู่ จังหวะคี่ จังหวะผสม) การสร้างสรรค์ทำนองเรียบง่ายโดยใช้เครื่องดนตรีประกอบ (ฉิ่ง ฉาบ) การอ่านและเขียนสัญลักษณ์ทางดนตรีเบื้องต้น (โน้ตจังหวะ) นาฏศิลป์ (Dance/Performing Arts) การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะกลองยาว การออกแบบท่ารำเบื้องต้นที่สื่อความหมายทางวัฒนธรรม (ท่าประนม ท่าบูชา การเลียนแบบธรรมชาติ) การแสดงออกทางสีหน้าและอารมณ์

2) เนื้อหาวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของกลองยาวต่อชุมชนอำเภออุบลรัตน์ ส่วนประกอบของกลอง (หน้ากลอง ลำตัว เชือกผูก ลวดลาย) บทบาทของกลองยาวในพิธีกรรมท้องถิ่น (งานบุญบั้งไฟ แห่เทียนพรรษา) ความเชื่อและสัญลักษณ์ที่สะท้อนในลวดลายและการใช้งาน

3) ทักษะการคิดตามกรอบแนวคิด Torrance งานวิจัยนี้ศึกษา 4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (Torrance, 1974) ดังนี้ Fluency (ความคล่องแคล่ว) คือ ความสามารถในการผลิตความคิดหลากหลาย Flexibility (ความยืดหยุ่น) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนมุมมองและปรับตัว Originality (ความคิดริเริ่ม) คือ ความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่าง Elaboration (ความละเอียดลออ) คือ ความสามารถในการขยายความคิดให้สมบูรณ์

4) Thinking Tools (เครื่องมือคิด) งานวิจัยใช้ 3 เครื่องมือคิดหลัก ดังนี้ Mind Map (แผนผังความคิด) ใช้ในขั้นตอน สำรวจและจัดระบบความรู้ เกี่ยวกับกลองยาว SCAMPER ใช้ในขั้นตอน สร้างสรรค์และดัดแปลง Storyboard (กระดานเรื่องราว) ใช้ในขั้นตอน วางแผนและลำดับเหตุการณ์

5) อัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ครอบคลุมการประเมิน 3 มิติ ดังนี้ มิติที่ 1 ความภาคภูมิใจ (Cultural Pride) ความรู้สึกภูมิใจในผลงานที่สร้างสรรค์ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม มิติที่ 2 การถอดรหัสความหมาย (Cultural Interpretation) ความสามารถในการอธิบายความหมายของสัญลักษณ์ การเชื่อมโยงวัฒนธรรมกับชีวิตประจำวัน มิติที่ 3 ความรับผิดชอบต่อมรดก (Cultural Stewardship) ความตั้งใจในการสืบทอดและแบ่งปัน การแสดงออกถึงความใส่ใจดูแลรักษา

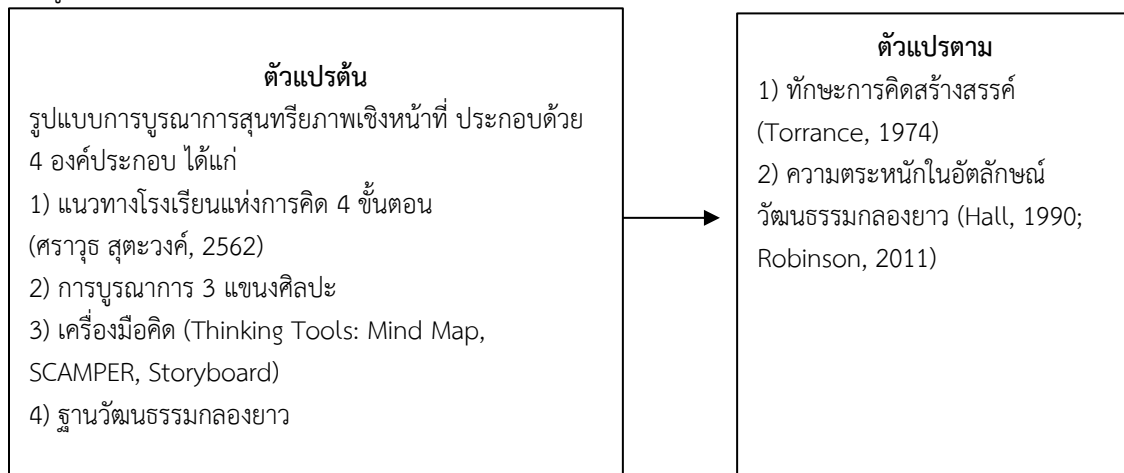
1.3.2 กลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยยางวิทยาสรรพ์ อำเภออุบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 13 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

1.3.4 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรม

1.3.5 ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา ผู้ศึกษาดำเนินการจัดกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 8 ชั่วโมง

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้
ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้

การดำเนินการในระยะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ ให้ความตรงเชิงเนื้อหา และมีความเหมาะสมตามหลักวิชาการก่อนนำไปทดลองใช้จริง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนย่อยอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1.1 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร ตำรา ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทฤษฎีศิลปศึกษาและการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Eisner, 2002) ทฤษฎีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม แนวคิดการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางโรงเรียนแห่งการคิด ของ ศราวุธ สุตะวงค์ (2562) และการประยุกต์ใช้เครื่องมือคิด SCAMPER (Eberle, 2008) ตลอดจนการวิเคราะห์บริบทสภาพปัญหาของศิลปวัฒนธรรมกลองยาวห้วยยาง นคร เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาสังกัดเป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎี สำหรับการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1.2 การยกร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยนำข้อมูลเชิงประจักษ์และกรอบแนวคิดที่ได้จากขั้นตอนที่ 1.1 มาสังเคราะห์เพื่อยกร่างรูปแบบการจัดการรูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่โดยอาศัยหลักการออกแบบระบบการสอน (Instructional System Design) ซึ่งมีการกำหนดองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบอย่างชัดเจน ได้แก่ 1) หลักการของรูปแบบ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4) ขั้นตอน คือ DO NOW, PURPOSE, WORK MODE (Explore, Decode, Create), และ REFLECTIVE THINKING 4) ระบบสังคม 5) หลักการตอบสนอง และ 6) ระบบสนับสนุน

ขั้นตอนที่ 1.3 การตรวจสอบและประเมินคุณภาพของรูปแบบ ผู้วิจัยนำร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น พร้อมด้วยคู่มือการใช้รูปแบบ แผนการจัดการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดผล ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านศิลปศึกษา ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และด้านการวัดและประเมินผลทางการศึกษา) เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง โดยดำเนินการดังนี้

1) การประเมินความสอดคล้อง (IOC) ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของรูปแบบ ขั้นตอนการสอน และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การยอมรับที่ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

2) การประเมินความเหมาะสม ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของรูปแบบและขั้นตอนการสอนผ่านแบบประเมินชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป (ระดับเหมาะสมมาก)

ขั้นตอนที่ 1.4 การปรับปรุงและจัดทำรูปแบบฉบับสมบูรณ์ ผู้วิจัยนำผลการประเมิน ค่าสถิติ และข้อเสนอแนะเชิงคุณภาพ จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มาดำเนินการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ การใช้คำถามกระตุ้นการคิด และการปรับภาษาในคู่มือให้มีความรัดกุม สมบูรณ์ และเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อย่างสูงสุด ก่อนที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ไปใช้ทดลองจริงในระยะที่ 2 ต่อไป

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนห้วยยางวิทยาสรรพ์ อำเภอบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 13 คน ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นชั้นเรียนที่มีบริบทความพร้อมเหมาะสมที่สุดในการทดลองใช้นวัตกรรม

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ: จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ มีค่าความเหมาะสมระดับมากที่สุด

2) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์: ปรับปรุงจาก Torrance ประเมิน 4 ด้าน ด้านละ 5 คะแนน (รวม 20 คะแนน) ผ่านการหาค่าความเที่ยงตรงทางเนื้อหา (IOC = 0.80 - 1.00) และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.85

3) แบบประเมินความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น: เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ผ่านการตรวจสอบค่า IOC และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ใช้แบบแผน One-Shot Case Study โดยดำเนินการจัดกิจกรรม 8 ชั่วโมง และประเมินผลตัวแปรตามทั้งหมด “หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้”

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (คะแนนทักษะและแบบประเมิน) โดยใช้ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (จากการสะท้อนคิดและสัมภาษณ์) โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปเป็นประเด็นสำคัญ

3. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนสำคัญ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่

จากการสังเคราะห์แนวคิด โรงเรียนแห่งการคิด ผสมกับบริบทวัฒนธรรมกลองยาว ผู้วิจัยได้พัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

หลักการของรูปแบบ ยึดหลักการสร้างความหมายเชิงสุนทรียะผ่านการปฏิบัติ โดยใช้เครื่องมือคิด (Thinking Tools) เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาทางปัญญา เพื่อเชื่อมโยงศิลปะ 3แขนง (ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์) เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมท้องถิ่น

วัตถุประสงค์ของรูปแบบ เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว ยืดหยุ่น ริเริ่ม และละเอียดลออ) และยกระดับความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้เรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ขั้นที่ 1 DO NOW (กระตุ้นความสนใจ) กระตุ้นการรับรู้ด้วยสื่อวิดีโอทัศน์/เสียง และใช้เครื่องมือ See-Think-Wonder

ขั้นที่ 2 PURPOSE (แจ้งจุดประสงค์) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ร่วมกันผ่าน KWL Chart

ขั้นที่ 3 WORK MODE (ปฏิบัติการเรียนรู้) แบ่งเป็น 3 ระยะย่อย คือ การสำรวจ (Explore) ผ่าน Mind Map, การถอดรหัส (Decode) ผ่าน PMI, และการสร้างสรรค์ (Create) ผ่าน SCAMPER และ Storyboard

ขั้นที่ 4 REFLECTIVE THINKING (สะท้อนคิด) ประเมินและสรุปองค์ความรู้ผ่าน Ladder of Feedback

ระบบสังคม (มีลักษณะเป็นประชาธิปไตยแบบร่วมมือ ครูทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวกและวิศวกรการคิด” ในขณะที่นักเรียนมีบทบาทเป็น “ผู้สร้างสรรค์และถอดรหัสความหมายทางวัฒนธรรม” อย่างมีอิสระ

หลักการตอบสนอง ครูยอมรับทุกแนวคิดของนักเรียนโดยไม่ด่วนตัดสิน ส่งเสริมให้เกิดการทดลองทำผิดพลาดเพื่อเรียนรู้ และใช้คำถามปลายเปิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอธิบายเหตุผลเบื้องหลังการออกแบบผลงาน

ระบบสนับสนุน สื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับกลองยาวห้วยยางนคร, ใบงานเครื่องมือคิด (Thinking Tools Graphic Organizers), อุปกรณ์ศิลปะแบบเปิดกว้าง (Open-ended Materials), และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานกลุ่ม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 รายละเอียดรูปแบบการจัดการเรียนรู้การบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่

ขั้นตอนการสอน	กิจกรรมการเรียนรู้	เครื่องมือคิดที่ใช้	ผลลัพธ์เชิงพฤติกรรม
1. DO NOW (กระตุ้นความสนใจ)	ชมวิดีโอ/ฟังเสียง กลองยาว เพื่อตั้ง ประสบการณ์เดิม	See-Think-Wonder	นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ และเชื่อมโยงประสบการณ์ เดิม
2. PURPOSE (แจ้งจุดประสงค์)	ครูและนักเรียนร่วมกัน ตั้งเป้าหมาย "ถอดรหัส กลองยาวเพื่อ สร้างสรรค์ใหม่"	KWL Chart (ช่อง K และ W)	นักเรียนเข้าใจเป้าหมาย การเรียนรู้ที่ชัดเจน
3. WORK MODE (ปฏิบัติการเรียนรู้)			
3.1 Exploration (สำรวจ)	สำรวจลักษณะทาง กายภาพ เสียง และ ท่าทางของกลองยาว	Mind Map / Bubble Map	การจำแนกแยกแยะ องค์ประกอบศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์
3.2 Decoding (ถอดรหัส)	วิเคราะห์ความหมาย ของลายกลองและ จังหวะ	PMI (Plus, Minus, Interesting)	การวิเคราะห์ความเชื่อมโยง กับวิถีชีวิตชาวอุบลรัตน์
3.3 Creation (สร้างสรรค์)	ออกแบบลายกลอง ใหม่ แต่งจังหวะ และ คิดทำรำ	SCAMPER / Storyboard	ผลงานนวัตกรรมทาง วัฒนธรรม (Creative Cultural Product)
4. REFLECTIVE THINKING (สะท้อนคิด)	นำเสนอผลงานและ สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้	Ladder of Feedback / Exit Ticket	การตระหนักรู้ในคุณค่า (Metacognition & Appreciation)

จากตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดรูปแบบการจัดการเรียนรู้การบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ผลจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้การบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ ซึ่งผ่านการพิจารณาตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่าองค์ประกอบเชิงโครงสร้างของรูปแบบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกันอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ (Syntax) ซึ่งบูรณาการแนวทางโรงเรียนแห่งการคิดเข้ากับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 DO NOW (กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อมทางปัญญา) เป็นขั้นตอนแรกที่มุ่งเปิดรับรู้และดึงความสนใจของผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนอย่างฉับพลัน โดยผู้วิจัยได้นำเครื่องมือคิด (Thinking Tools) ประเภท See-Think-Wonder มาใช้เป็นกลไกหลักในการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียนเข้ากับสิ่งเร้าใหม่ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการสังเกตอย่างใคร่ครวญ (See) ตั้งข้อสงสัยทางสุนทรียภาพ (Think) และเกิดความตระหนักที่นำไปสู่การตั้งคำถามต่อยอด (Wonder) เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมกลองยาว ซึ่งเป็นการเตรียมโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) ให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้ในขั้นถัดไป

ขั้นที่ 2 PURPOSE (การกำหนดเป้าหมายและทิศทางการเรียนรู้) เป็นขั้นตอนที่มุ่งสร้างความชัดเจนและเจตจำนงในการเรียนรู้ (Learning Intention) โดยครูผู้สอนและนักเรียนจะร่วมกันใช้เครื่องมือ KWL Chart (Know-Want-Learned) เพื่อสำรวจฐานความรู้เดิมและกำหนดสิ่งที่ต้องการค้นหา ขั้นตอนนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการตีกรอบเป้าหมายร่วมกันของชั้นเรียนให้มุ่งไปสู่ทิศทางเดียวกัน นั่นคือกระบวนการ “ถอดรหัสกลองยาวเพื่อสร้างสรรค์ใหม่” ซึ่งช่วยเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากการรอรับคำสั่ง เป็นผู้ร่วมกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ขั้นที่ 3 WORK MODE (การปฏิบัติการเรียนรู้เชิงลึก) ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่สุดของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ โดยเปิดพื้นที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงอย่างกระตือรือร้น (Active Learning) ผู้วิจัยได้ออกแบบระบบการเรียนรู้ในขั้นนี้ออกเป็น 3 ระยะ (Phases) ที่มีความต่อเนื่องกัน ได้แก่

ระยะที่ 1 การสำรวจ (Exploration) ผู้เรียนใช้เครื่องมือ Mind Map ในการจัดระบบความคิดและสำรวจองค์ประกอบที่หลากหลายของกลองยาวห้วยยางนคร ทั้งมิติด้านทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ เพื่อให้เห็นภาพรวมของทุนทางวัฒนธรรม

ระยะที่ 2 การถอดรหัส (Decoding) ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่าและหน้าที่ของศิลปะพื้นบ้านผ่านกรอบแนวคิด PMI (Plus-Minus-Interesting) เพื่อถอดรหัสความหมายที่ซ่อนอยู่ในลวดลายและจังหวะ ซึ่งเป็นการกระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ

ระยะที่ 3 การสร้างสรรค์ (Creation) เป็นระยะที่ผู้เรียนนำรหัสทางวัฒนธรรมที่ได้ มาต่อยอดออกแบบนวัตกรรมศิลปะชิ้นใหม่ โดยประยุกต์ใช้เทคนิค SCAMPER เพื่อดัดแปลงและขยายกรอบความคิดเดิม ผสานกับการใช้ Storyboard ในการวางแผนลำดับขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบ ทำให้เกิดผลงานที่คงกลิ่นอายของอัตลักษณ์เดิมแต่ตอบสนองสุนทรียภาพในบริบทใหม่

ขั้นที่ 4 REFLECTIVE THINKING (การสะท้อนคิดเพื่อสร้างการเรียนรู้) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่มุ่งเน้นการประเมินและทบทวนกระบวนการทางปัญญา (Metacognition) ของผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือ Ladder of Feedback เข้ามาเป็นกลไกในการตรวจสอบผลการเรียนรู้ การให้ข้อเสนอแนะ และการสะท้อนมุมมองระหว่างเพื่อนในชั้นเรียนและครูผู้สอน กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์และผลงานศิลปะของตนเองได้เท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการตกผลึกทางความคิด และตระหนักถึงคุณค่าของอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาวที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตจริงได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

ตอนที่ 2 ผลการใช้รูปแบบต่อทักษะและอัตลักษณ์

1. ผลด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดสร้างสรรค์จำแนกรายด้าน (N=13)

รายการประเมิน (Torrance Components)	คะแนนเต็ม	M	SD	ระดับคุณภาพ
1. ความคิดริเริ่ม (Originality)	5	4.15	0.45	มาก
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	5	3.92	0.52	มาก
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	5	4.08	0.60	มาก
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)	5	4.39	0.38	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	20	16.54	1.85	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสะท้อนให้เห็นว่า ภายหลังจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 16.54, SD = 1.85$) เมื่อพิจารณาจำแนกตามองค์ประกอบย่อย พบว่าประเด็นที่ผู้เรียนมีพัฒนาการโดดเด่นที่สุดคือ ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.39, SD = 0.38$) รองลงมาคือ ด้านความคิดริเริ่ม (Originality) ($M = 4.15, SD = 0.45$) ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ($M = 4.08, SD = 0.60$) และด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ($M = 3.92, SD = 0.52$) ซึ่งอยู่ในระดับมากตามลำดับ ข้อมูลดังกล่าวบ่งชี้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถกระตุ้นให้นักเรียนขยายขอบเขตความคิดและเติมเต็มรายละเอียดของผลงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ผลการศึกษาด้านความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรม

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความตระหนักในอัตลักษณ์ท้องถิ่น (N=13)

รายการประเมิน	M	SD	แปลผล
1. ความรู้ความเข้าใจในประวัติความเป็นมา	4.69	0.48	มากที่สุด
2. ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมกลองยาว	4.92	0.28	มากที่สุด
3. การเห็นคุณค่าและการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง	4.77	0.44	มากที่สุด
4. ความต้องการอนุรักษ์และสืบสาน	4.88	0.33	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.82	0.35	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินระดับความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาวห้วยยางนคร พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความตระหนักอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.82, SD = 0.35$) และเมื่อวิเคราะห์ลึกลงไปรายมิติ พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงสุดในด้านความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม ($M = 4.92, SD = 0.28$) ตามด้วยด้านความต้องการอนุรักษ์ ($M = 4.88, SD = 0.33$) ด้านการเห็นคุณค่าเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ($M = 4.77, SD = 0.44$) และด้านความรู้ความเข้าใจในประวัติความเป็นมา ($M = 4.69, SD = 0.48$) ซึ่งล้วนอยู่ในระดับมากที่สุดทุกรายการ ผลลัพธ์นี้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จของการใช้รูปแบบการสอนที่สามารถเปลี่ยนมุมมองของผู้เรียนที่มีต่อมรดกทางวัฒนธรรม ให้กลายเป็นความผูกพันและเห็นคุณค่าเชิงประจักษ์

4. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถนำมาอภิปรายประเด็นสำคัญการวิจัยได้ ดังนี้

4.1 ผลการพัฒนาแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาแบบแผนการบูรณาการสุนทรียภาพเชิง มีประสิทธิภาพและความเหมาะสมอยู่ในระดับสูงมาก ประเด็นนี้สามารถอธิบายได้ว่า การที่รูปแบบดังกล่าวผ่านการตรวจสอบคุณภาพอย่างรัดกุม เป็นผลมาจากการวางโครงสร้างเชิงระบบโดยบูรณาการกรอบแนวคิด “โรงเรียนแห่งการคิด” ของ ศราวุธ สุตะวงศ์ (2562) เข้ามาเป็นนั่งร้านทางปัญญา (Cognitive Scaffolding) ทั้ง 4 ขั้นตอน (DO NOW, PURPOSE, WORK MODE และ REFLECTIVE THINKING) ทำให้การจัดการเรียนการสอนศิลปะหลุดพ้นจากสภาวะการสอนแบบแยกส่วน สอดรับกับฐานคติของ Eisner (2002) ที่ระบุว่า ศิลปะคือระบบสัญลักษณ์ที่สลับซับซ้อนซึ่งเรียกร้องกระบวนการคิดในการถอดรหัส การใช้ “กลองยาวห้วยยางนคร” เป็นแกนกลางในการเชื่อมโยงศิลปะทั้ง 3 แขนง จึงก่อให้เกิดสุนทรียภาพเชิงหน้าที่ (Functional Aesthetics) ที่ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทสังคม

4.2 ผลการใช้รูปแบบด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์ ข้อค้นพบที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะมิติ “ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)” ที่มีค่าเฉลี่ยโดดเด่นที่สุดนั้น สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกลไกการบูรณาการสุนทรียภาพเชิงหน้าที่เข้ากับแนวทางโรงเรียนแห่งการคิด ความสำเร็จนี้เกิดจากการทำงานประสานกันของขั้นตอนการสอน และกิจกรรมการปฏิบัติอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ใน ขั้น DO NOW การใช้เครื่องมือ See-Think-Wonder ควบคู่กับกิจกรรมการชมวิดิทัศน์และฟังเสียงกลองยาวห้วยยางนคร ได้ช่วยหลายกรอบการรับรู้แบบเดิมของผู้เรียน กระตุ้นให้เกิด ความคิดคล่องแคล่ว ในการตั้งคำถามต่อสิ่งเร้าทางศิลปะรอบตัว จากนั้นเมื่อเข้าสู่ ขั้น WORK MODE ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือคิด (Thinking Tools) เข้ามาขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้เชิงลึก โดยเฉพาะการใช้เทคนิค SCAMPER ในระยะย่อย Creation (สร้างสรรค์) ที่กำหนดให้นักเรียนทำกิจกรรม “ออกแบบลายกลองใหม่ แต่งจังหวะ และคิดทำรำ” เครื่องมือนี้นำหน้าที่เป็นตัวเร่งปฏิกิริยาทางปัญญา ที่บังคับให้ผู้เรียนต้องตั้งคำถามกับการจัดวางลวดลายหรือจังหวะเดิม และกล้าที่จะดัดแปลง หรือนำไปใช้ในบริบทอื่น ส่งผลให้นักเรียนสามารถขยายรายละเอียดของชิ้นงานให้มีความซับซ้อน สมบูรณ์ และผสมผสานศิลปะทั้ง 3 แขนง (ทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์) เข้าด้วยกันได้อย่างกลมกลืน ปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Eberle (2008) และ Torrance (1974) ที่ยืนยันว่า การใช้คำถามเชิงระบบจะช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนระดับประถมศึกษาสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่จากฐานข้อมูลที่มีอยู่ ก่อให้เกิด ความคิดริเริ่ม (Originality) และ ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับทฤษฎีศิลปะศึกษาของ Eisner (2002) ที่อธิบายว่า การปฏิบัติงานศิลปะไม่ใช่เพียงการฝึกทักษะทางกายภาพ แต่เป็นกระบวนการทางปัญญาที่ผู้เรียนต้องใช้ความคิดขั้นสูงในการแก้ปัญหาและจัดระบบสัญลักษณ์ทางสุนทรียภาพให้สื่อความหมายได้ตรงตามเจตจำนง

4.3 ผลการใช้รูปแบบด้านความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรม การที่นักเรียนมีความตระหนักในอัตลักษณ์วัฒนธรรมกลองยาวอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีมิติ “ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม” เป็นอันดับแรกนั้น อภิปรายได้ว่าแบบแผนการเรียนรู้นี้ได้เข้าไปปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ ของผู้เรียนอย่างสิ้นเชิง โดยเปลี่ยนจาก “ผู้รับมรดกวัฒนธรรมเชิงรับ” เป็น “ผู้สร้างสรรค์ความหมายทางวัฒนธรรม” ผ่านกลไกและกิจกรรมเชิงรุกในแต่ละขั้นตอน

เริ่มต้นตั้งแต่ ขั้น PURPOSE ที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับครูในการใช้ KWL Chart เพื่อกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ในหัวข้อ “ถอดรหัสกลองยาวเพื่อสร้างสรรค์ใหม่” ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ ตามด้วยกระบวนการใน ขั้น WORK MODE ระยะย่อย Decoding (ถอดรหัส) ที่จัดกิจกรรมให้นักเรียนวิเคราะห์ความหมายของลายกลองและจังหวะที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตชาวอุบลรัตน์ ผ่านเครื่องมือ PMI (Plus, Minus, Interesting) กลไกนี้ช่วยเปลี่ยนการรับรู้วัฒนธรรมจากการท่องจำประวัติศาสตร์แบบผิวเผิน เป็นการวิเคราะห์คุณค่าเชิงโครงสร้างอย่างมีวิจารณญาณ ทำให้ผู้เรียนเห็นข้อดีและจุดที่สามารถนำไปต่อยอดให้เข้ากับยุคสมัยได้ และเมื่อเข้าสู่ขั้น REFLECTIVE THINKING กิจกรรมการนำเสนอผลงานและการใช้ Ladder of Feedback ได้เปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างปลอดภัย ให้นักเรียนได้สะท้อนมุมมองว่าผลงานนวัตกรรมทางวัฒนธรรมที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นนั้น สัมพันธ์และมีประโยชน์ต่อวิถีชีวิตจริงในปัจจุบันอย่างไร สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองทางสังคม

(Social Constructivism) ของ Vygotsky (1978) ที่เน้นย้ำว่าพัฒนาการทางปัญญาและความตระหนักรู้เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและเครื่องมือทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับข้อเสนอของ Hall (1990) และ Robinson (2011) ที่ตอกย้ำว่า “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม” ไม่ใช่สิ่งตายตัวที่รอการค้นพบ แต่เป็นกระบวนการผลิตซ้ำที่เปลี่ยนแปลงได้ ผู้เรียนจะเกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งและภาคภูมิใจ ก็ต่อเมื่อพวกเขาได้รับอนุญาตให้มีอิสระในการตีความ และสามารถนำเสนอทริยภาพจากอดีต (กลองยาวพื้นบ้าน) มาเชื่อมโยงและรับใช้ความหมายในชีวิตปัจจุบันของตนเองได้อย่างแท้จริง

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัย

5.1.1 สถานศึกษาควรนำรูปแบบนี้ไปใช้โดยปรับบทบาทครูเป็น “วิศวกรการคิด” ที่เน้นการตั้งคำถาม และใช้เครื่องมือคิด เช่น KWL Chart และ SCAMPER ขับเคลื่อนในทุกขั้นตอนของการสอนศิลปะ

5.1.2 สามารถนำรูปแบบ การบูรณาการสุนทรียภาพเชิง ไปปรับใช้กับทุนทางวัฒนธรรมอื่นๆ ในท้องถิ่นได้ โดยยึดหลักกระบวนการ “ถอดรหัส (Decode)” ความหมาย มากกว่าการให้ผู้เรียนท่องจำหรือทำตามต้นแบบเพียงอย่างเดียว

5.1.3 โรงเรียนในบริบทชุมชนอื่น ๆ สามารถนำแนวคิดการใช้วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็น “แกนกลางหลักสูตร” ไปปรับใช้โดยเปลี่ยนสื่อกลางจาก “กลองยาว” เป็นทุนทางวัฒนธรรมอื่นที่มีในท้องถิ่น เช่น ผ้าทอ การแกะสลัก หรือการแสดงพื้นบ้าน โดยมุ่งเน้นกระบวนการ “ถอดรหัส” (Decode) ความหมายของวัฒนธรรมนั้น ๆ แทนการท่องจำเพื่อสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและความภาคภูมิใจที่ยั่งยืนแก่ผู้เรียน

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.2.1 การศึกษาการคงอยู่ของทักษะและการถ่ายโอนการเรียนรู้ (Retention and Transfer of Learning): ควรมีการศึกษาต่อเนื่องในระยะยาว เพื่อติดตามว่าทักษะการคิดสร้างสรรค์และนิสัยแห่งการคิด ที่เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบนี้ จะยังคงอยู่หรือไม่เมื่อเวลาผ่านไป และผู้เรียนสามารถนำทักษะการคิดเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้วิชาอื่นหรือการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้มากน้อยเพียงใด

5.2.2 การขยายขอบเขตสู่บริบทวัฒนธรรมดิจิทัล ควรมีการวิจัยและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ผนวกเทคโนโลยีดิจิทัล เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR/VR) ในการสำรวจเครื่องดนตรี หรือการใช้แอปพลิเคชันสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อสร้างสะพานเชื่อมระหว่างภูมิปัญญาดั้งเดิมกับความสนใจของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

5.2.3 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในบริบทที่หลากหลาย ควรขยายกลุ่มตัวอย่างและเปรียบเทียบผลการใช้รูปแบบในบริบทโรงเรียนที่มีความแตกต่างกัน เช่น โรงเรียนขนาดใหญ่ในเมืองกับโรงเรียนขนาดเล็กในชนบท หรือระหว่างภูมิภาคที่แตกต่างทางวัฒนธรรม เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง และความยืดหยุ่น ของรูปแบบโมเดลในวงกว้าง

5.2.4 การพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลเชิงลึก ควรวิจัยเพื่อพัฒนาเครื่องมือวัดระดับ “ความตระหนักในอัตลักษณ์” ที่มีความละเอียดอ่อนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น เช่น รูปแบบการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) หรือเกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ที่สามารถวัดพัฒนาการทางจิตพิสัยได้อย่างชัดเจนครอบคลุมทุกมิติ

6. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ* (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ศราวุธ สุตะวงศ์. (2562). *โรงเรียนแห่งการคิด: นวัตกรรมการบริหารจัดการสถานศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- สุวิทย์ โพธิ์สัณฑ์, และศิริวรรณ ศรีพหล. (2563). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา. *วารสารศิลปศึกษาศาสตร์วิจัย*, 12(1), 78-95.

- เอกรินทร์ พึ่งประชา. (2567). เสี่ยงของ 'เด็ก' ที่หายไปในงานวัฒนธรรมชุมชน. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/675>
- Eberle, B. (2008). *SCAMPER: Creative games and activities for imagination development*. Prufrock Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, culture, difference* (pp. 222-237). Lawrence & Wishart.
- 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 Publishing.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.