

## การศึกษาสภาพปัญหาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์\*

### A STUDY OF DIGITAL SKILLS ISSUES FOR STUDENTS OF THE EDUCATION PROGRAM IN THAI DANCE

ทาริกา วัชรโรทัย<sup>1\*</sup>, พรวัน แพทยานนท์<sup>2</sup>, นพดล อินจันทร์<sup>2</sup>

Tarika Watcharothai<sup>1\*</sup>, Porawan Pattayanon<sup>2</sup>, Noppadol Inchan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

<sup>1</sup>Doctor of Education Program (Arts Education), Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

<sup>2</sup>วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

<sup>2</sup>College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

\*Corresponding author E-mail: tarikakatcha@gmail.com

#### บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) บัณฑิตครูนาฏศิลป์ ใช้สุ่มแบบหลายขั้นตอน 285 คน 2) อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา ใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง 4 คน 3) อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ ใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง 4 คน 4) ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครูนาฏศิลป์จาก ใช้การเลือกตามสะดวก 4 คน 5) นักศึกษาครูนาฏศิลป์ ชั้นปริญญาตรีปีที่ 4 ใช้การเลือกตามสะดวก 13 คน และ 6) บัณฑิตครูนาฏศิลป์ ใช้เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง 13 คน เครื่องมือการวิจัย ด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงของบัณฑิต ได้แก่ แบบประเมินตนเองของบัณฑิตครูนาฏศิลป์ ด้านสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา แบบสัมภาษณ์อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา แบบสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครูนาฏศิลป์ แบบสัมภาษณ์นักศึกษาครูนาฏศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า การประเมินตนเองของบัณฑิตครูนาฏศิลป์ ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านความสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ เทคโนโลยีดิจิทัล ด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าเฉลี่ย 3.81 อยู่ในระดับมาก นักศึกษาครูนาฏศิลป์ยังขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการประกอบวิชาชีพ ทั้งในด้านการประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอน การสร้างสรรค์ผลงาน และการวิจัย สาเหตุของปัญหา ได้แก่ หลักสูตรที่ยังขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ศักยภาพของครูผู้สอนที่ยังไม่เพียงพอ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเต็มที่ กิจกรรมเสริมหลักสูตรก็ยังไม่ครอบคลุมและไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**คำสำคัญ:** สภาพปัญหา, ทักษะดิจิทัล, นักศึกษาครูนาฏศิลป์, ทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์

#### Abstract

To study the problems of digital literacy among dance teacher students at Buditpatanasilpa Institute. Sample groups included: 1) 285 dance teacher graduates selected through multi-stage random sampling; 2) 4 supervising instructors from the dance education program, selected through purposive sampling; 3) 4 digital technology instructors from the dance program, selected

through purposive sampling; 4) 4 mentor teachers of dance teacher students, selected through convenience sampling; 5) 13 fourth-year dance teacher students, selected through convenience sampling; 6) 13 dance teacher graduates, selected using set criteria. Research instruments regarding the competency and desirable characteristics of graduates included a self-assessment form for dance teacher graduates. As for the problems of digital literacy among dance teacher students, the research instruments included interview forms for supervising instructors in the dance education program, interview forms for digital technology instructors in the dance education program, interview forms for mentor teachers of dance teacher students, and interview forms for dance teacher students. The research findings revealed that the dance teacher graduates' self-assessment showed the lowest average score in the ability to effectively use digital technology or digital technology in education, with an average of 3.81, which is at a high level. Dance teacher students still lack the digital skills necessary for their profession in terms of application for learning, teaching management, creative work, and research. The causes of the problems include: a curriculum that lacks systematic integration of digital skills, insufficient teacher capacity, learning activities that do not fully promote the development of digital skills, and extracurricular activities that are not comprehensive and cannot effectively meet the needs of students in developing digital skills.

**Keywords:** Problems, Digital Skills, Dance Education Students, Digital Skills for Dance Education Students

## บทนำ

ยุคดิจิทัลได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในภาคการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้เร่งให้เกิดการปรับตัวและนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างกว้างขวาง รายงานขององค์การยูเนสโก (UNESCO) ในปี 2563 ระบุว่า มีนักเรียนกว่า 1,600 ล้านคนทั่วโลกได้รับผลกระทบจากการปิดโรงเรียนเนื่องจากสถานการณ์ดังกล่าว (Kommon, 2563) ซึ่งส่งผลให้แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมาก และเน้นย้ำถึงความจำเป็นที่ผู้สอนต้องมีทักษะในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนรู้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) นอกจากนี้ ผู้เรียนในปัจจุบันที่เป็น Generation Z และ Generation Alpha ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยี มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อน พวกเขามีช่วงความสนใจสั้นและคุ้นเคยกับการใช้เครื่องมือดิจิทัล ดังนั้นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพกับผู้เรียนกลุ่มนี้จึงต้องมีความกระชับ ชัดเจน และน่าสนใจ (ดนุลดา จามจรี, 2563) AIS Academy ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการปรับตัวของภาคการศึกษาให้ทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนรุ่นใหม่ (AIS Academy, 2565) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนนาฏศิลป์ มิใช่เพียงแค่กระแสแห่งยุคสมัยแต่เป็นการเปิดประตูสู่มิติใหม่แห่งการเรียนรู้ ที่ช่วยสืบสานและต่อยอดศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า ให้คงอยู่และงอกงามยิ่งขึ้น หัวใจสำคัญของการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล คือ การสร้าง “สะพานเชื่อม” ระหว่างองค์ความรู้ ครูผู้สอน และนักเรียน ให้เข้าถึงกันได้ง่าย รวดเร็ว และไร้ขีดจำกัด ไม่ว่าจะเป็นข้อมูล ทำราหรือรูปแบบการแสดง ล้วนสามารถเข้าถึงได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสผ่านสื่อดิจิทัลหลากหลาย เช่น วิดีโอ บทเรียนออนไลน์ และแพลตฟอร์มการเรียนรู้อื่นๆ ยิ่งไปกว่านั้นดิจิทัลยังเป็น “เครื่องมือ” ที่ทรงพลังช่วยยกระดับการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจยิ่งขึ้น สื่อมัลติมีเดีย แอนิเมชัน และเกม ล้วนช่วยดึงดูดความสนใจ เสริมสร้างแรงจูงใจ ทำให้การเรียนรู้นาฏศิลป์เป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ในบริบทนี้นักศึกษานาฏศิลป์ ซึ่งเป็นผู้ที่จะ

เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาการศึกษาด้านนาฏศิลป์ในอนาคต จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเข้มข้น ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 หมวดที่ 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 “ให้มีการพัฒนาบุคลากรทั้งด้านผู้ผลิต และผู้ใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการผลิต รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม มีคุณภาพ และประสิทธิภาพ” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) เพื่อให้ นักศึกษาครูนานาฏศิลป์ สามารถปรับตัวและนำเทคโนโลยีไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำในการผลิตบัณฑิตครูนานาฏศิลป์ของประเทศไทย ได้พบว่า นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยจากการวิเคราะห์ SWOT ในแผนพัฒนาสถาบันฯ พ.ศ. 2560 - 2564 พบว่า นักศึกษาร้อยละ 70 มีทักษะการใช้เทคโนโลยีต่ำกว่าเกณฑ์ (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2564) ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีค่าเฉลี่ยรวมเพียง 54.82 ในปีการศึกษา 2561 - 2563 (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2564) นอกจากนี้ การวิเคราะห์หลักสูตรยัง พบว่า รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีสัดส่วนเพียง 8.34% ของหน่วยกิตทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กณิชา ศิริศักดิ์ ซึ่งพบว่า นักศึกษาครูนานาฏศิลป์ได้รับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลไม่เพียงพอต่อการประกอบอาชีพครูในยุคปัจจุบัน (กณิชา ศิริศักดิ์, 2559) และจากการสัมภาษณ์อาจารย์นิเทศการสอนครูพี่เลี้ยง และผู้บริหารสถานศึกษา พบว่า นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพสาขานาฏศิลป์ไทยศึกษามีทักษะการใช้ดิจิทัลในการนำเสนออยู่ในระดับดี แต่ยังคงขาดทักษะในการประยุกต์ใช้ดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ (อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษาคนที่ 1, 2566)

หากนักศึกษาครูนานาฏศิลป์ยังคงขาดทักษะดิจิทัล จะส่งผลกระทบต่อคุณภาพการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในอนาคต เนื่องจากผู้เรียนในปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัล และคาดหวังว่าการเรียนรู้จะน่าสนใจและมีส่วนร่วม การที่ครูไม่สามารถนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่สนใจเรียน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านนาฏศิลป์ของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหา เพื่อวิเคราะห์ปัญหาด้านทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครูนานาฏศิลป์และสภาพปัจจุบันในด้านหลักสูตร ศักยภาพครูผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน และกิจกรรมเสริมหลักสูตร อันเป็นข้อเท็จจริงที่ส่งผลต่อทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนานาฏศิลป์ เพื่อให้เข้าใจถึงอุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างรอบด้าน และสามารถนำไปสู่การพัฒนาแนวทางแก้ไขที่ตรงจุดและมีประสิทธิภาพ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนานาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนานาฏศิลป์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

#### กลุ่มตัวอย่าง

1. บัณฑิตครูนานาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา 2563 - 2565 จำนวน 1,146 คน การกำหนดจำนวนกลุ่มใช้ตารางสำเร็จรูป Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (Krejcie, R. V. & Morgan, D. W., 1970) โดยมีจำนวนไม่น้อยกว่า 285 การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง การสุ่มแบบหลายขั้นตอน ดังนี้ (Multistage Random Sampling)

1.1 แบ่งกลุ่มวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 13 กลุ่ม

## 1.2 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้การเลือกตามสะดวก

**ตารางที่ 1** แสดงประชากรและกลุ่มตัวอย่าง บัณฑิตครุศึกษาศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สำเร็จการศึกษา ในปีการศึกษา 2563 - 2565

สถานศึกษา	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง(คน)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	268	67
วิทยาลัยนาฏศิลป์	97	24
วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย	96	17
วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด	56	14
วิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์	98	24
วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี	77	19
วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา	37	9
วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี	77	19
วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี	61	15
วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง	91	23
วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง	79	20
วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช	60	15
วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่	76	19
<b>รวม</b>	<b>1,146</b>	<b>285</b>

2. อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา ใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 คน

3. อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา ใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 คน

4. ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ทั่วประเทศ จำนวน 4 แห่ง แห่งละ 1 คน รวมทั้งสิ้น 4 คน ใช้การเลือกตามสะดวก

5. นักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ ชั้นปริญญาตรีปีที่ 4 จำนวน 13 คน ใช้การเลือกตามสะดวก

6. บัณฑิตครุศึกษาศาสตร์ จำนวน 13 คน ใช้เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

6.1 จบการศึกษาในระหว่างปีการศึกษา 2563 - 2565

6.2 อยู่ระหว่างการประกอบอาชีพครุศึกษาศาสตร์

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินตนเองของบัณฑิตครุศึกษาศาสตร์ ด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตแบบมีโครงสร้าง

2. แบบสัมภาษณ์อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา ด้านสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ แบบมีโครงสร้าง

3. แบบสัมภาษณ์อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา สภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ แบบมีโครงสร้าง

4. แบบสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ ด้านสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ แบบมีโครงสร้าง

5. แบบสัมภาษณ์นักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ ด้านสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษาศาสตร์ แบบมีโครงสร้าง

## วิธีการดำเนินการ

1. ศึกษาหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา (4ปี) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เพื่อวิเคราะห์สมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต

2. สร้างแบบประเมินตนเองด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตครุฑนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จบการศึกษาในปีการศึกษา 2560 - 2563 แบบมีโครงสร้าง เพื่อสำรวจปัญหาโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะมากที่สุด
- 4 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับมาก
- 3 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับน้อย
- 1 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ยแบบประเมิน โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน Likert Scale ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง สมรรถนะและคุณลักษณะระดับน้อยที่สุด

นำส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง

3. ดำเนินการการส่งแบบประเมินตนเองด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต สาขา นาฏศิลป์ไทยศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จบการศึกษาในปีการศึกษา 2563-2565

4. นำข้อมูลด้านด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ไทยศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์เพื่อวิเคราะห์ปัญหา

5. ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสังเคราะห์ทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุฑนาฏศิลป์ เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาในปัจจุบัน

6. สร้างแบบสัมภาษณ์

6.1 แบบสัมภาษณ์อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา แบบมีโครงสร้าง เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาด้านดิจิทัลในปัจจุบัน

6.2 แบบสัมภาษณ์อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา แบบมีโครงสร้าง เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาด้านดิจิทัลในปัจจุบัน

6.3 แบบสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครุฑนาฏศิลป์ แบบมีโครงสร้างเพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาด้านดิจิทัลในปัจจุบัน

6.4 แบบสัมภาษณ์นักศึกษาครุฑนาฏศิลป์ศึกษา แบบมีโครงสร้าง เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาด้านดิจิทัลในปัจจุบัน

6.5 แบบสัมภาษณ์ผู้ใช้บัณฑิต แบบมีโครงสร้าง เพื่อสัมภาษณ์ความคาดหวังการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการสอนนาฏศิลป์

นำส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะ จากนั้นนำเครื่องมือให้กับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง

#### 7. ดำเนินการสัมภาษณ์ ผ่านระบบออนไลน์ ดังนี้

- 7.1 สัมภาษณ์อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษา
- 7.2 สัมภาษณ์อาจารย์เทคโนโลยีดิจิทัลประจำหลักสูตรนาฏศิลป์ศึกษา
- 7.3 สัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงนักศึกษาครุนาฏศิลป์
- 7.4 สัมภาษณ์นักศึกษาครุนาฏศิลป์ศึกษา

#### 8. นำข้อมูลด้านสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลในปัจจุบัน จากการสัมภาษณ์ วิเคราะห์และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. แบบประเมินตนเองด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงของบัณฑิตนักศึกษาครุนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จบการศึกษาในปีการศึกษา 2563 - 2565 แบบมีโครงสร้าง ใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Arithmetic Mean)

#### 2. วิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหา (Content Analysis)

### ผลการวิจัย

#### 1. ศึกษาสภาพปัญหาด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต

เก็บข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างบัณฑิตครุนาฏศิลป์จากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 285 คน ประกอบด้วยเพศชาย 26% และเพศหญิง 74% โดยผู้สำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา 2563 มี 17.3%, ปีการศึกษา 2564 มี 36.7% และปีการศึกษา 2565 มี 46% มีรายละเอียด ดังนี้

**ตารางที่ 2** ผลจำนวนการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างบัณฑิตครุนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และวิทยาลัยนาฏศิลป์

สถานศึกษา	กลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์	23.50
วิทยาลัยนาฏศิลป์	8.42
วิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย	5.96
วิทยาลัยนาฏศิลป์ร้อยเอ็ด	4.91
วิทยาลัยนาฏศิลป์กาฬสินธุ์	8.42
วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี	6.66
วิทยาลัยนาฏศิลป์นครราชสีมา	3.15
วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี	6.66
วิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี	5.26
วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง	8.07
วิทยาลัยนาฏศิลป์พัทลุง	7.01
วิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช	5.26
วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่	6.66
<b>รวม</b>	<b>100</b>

**ตารางที่ 3** ผลการประเมินตนเองด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงของบัณฑิตครูนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จบการศึกษาในปีการศึกษา 2563 - 2565

รายการประเมิน	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย
1. ท่านมีความรู้ ทักษะ และเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์	4.74	0.46	มากที่สุด
2. ท่านสามารถคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ได้	4.61	0.68	มากที่สุด
3. ท่านเป็นครูนาฏศิลป์ ที่สามารถประยุกต์ความรู้ มีความเป็นเลิศในศาสตร์ด้านนาฏศิลป์	4.30	0.84	มาก
4. ท่านเป็นครูนาฏศิลป์ ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ มีความเป็นเลิศในศาสตร์ด้านนาฏศิลป์	4.46	0.80	มาก
5. ท่านสามารถสร้างนวัตกรรม และหรืองานวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน	4.37	0.81	มาก
6. ท่านสามารถบูรณาการความรู้ในสาขาที่เกี่ยวข้อง	4.56	0.63	มากที่สุด
7. ท่านพัฒนาตนเองให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม ในด้านทักษะความรู้	4.12	0.96	มาก
8. ท่านมีความพร้อมในการร่วมมือทางวิชาการกับองค์กรทั้งภายในประเทศ และต่างประเทศ	3.99	1.12	มาก
9. ท่านมีความสามารถในการสื่อสาร การคิดแก้ไขปัญหา	4.44	0.72	มาก
10. ท่านสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ เทคโนโลยีดิจิทัลด้านการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.81	1.26	มาก
11. ท่านมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก	4.73	0.56	มากที่สุด
12. ท่านยึดมั่นในคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู	4.72	0.61	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.10</b>	<b>0.79</b>	<b>มาก</b>

จากการประเมินตนเองของบัณฑิตครูนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่สำเร็จการศึกษาในช่วงปี 2563 - 2565 พบว่า โดยภาพรวมแล้วมีระดับสมรรถนะและคุณลักษณะอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.10 ซึ่งประเด็นที่มีคะแนนสูงสุด คือ ความรู้ ความเชี่ยวชาญ และทักษะด้านนาฏศิลป์ (ค่าเฉลี่ย 4.74) รองลงมา คือ จิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก (ค่าเฉลี่ย 4.73) ในขณะที่ประเด็นที่ได้คะแนนต่ำสุด คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (ค่าเฉลี่ย 3.81) และบัณฑิตส่วนใหญ่ (62.68%) มีความต้องการพัฒนาตนเองในด้านทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา

## 2. ศึกษาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์

ผลการวิจัย ทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์ ประกอบไปด้วยทักษะ 4 ด้าน 12 ตัวบ่งชี้ 38 พฤติกรรมชี้วัด โดยมีรายละเอียดรายด้าน ดังนี้ 1) รอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล มี 3 ตัวบ่งชี้ คือ 1.1) ความรู้ด้านดิจิทัลสำหรับความรอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ 1.2) การใช้งานดิจิทัลสำหรับความรอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ และ 1.3) การสร้างสรรค์ดิจิทัลสำหรับรอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ 2) จัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล มี 3 ตัวบ่งชี้ คือ 2.1) ความรู้ด้านดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ 2.2) การใช้งานดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ และ 2.3) การสร้างสรรค์ดิจิทัลสำหรับการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ 3) สร้างสรรค์นาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล มี 3 ตัวบ่งชี้ คือ 3.1) ความรู้ด้านดิจิทัลสำหรับงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ 3.2) การใช้งานดิจิทัลสำหรับงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และ 3.3) การสร้างสรรค์ดิจิทัลสำหรับงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ และ 4) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาเซียนด้านนาฏศิลป์ มี 3 ตัวบ่งชี้ คือ 4.1) ความรู้ด้านดิจิทัลสำหรับการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาเซียนด้านนาฏศิลป์ 4.2) การใช้งานดิจิทัลสำหรับการ



วิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ และ 4.3) การสร้างสรรค์ดิจิทัลสำหรับการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์

### 3. ศึกษาสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุนาฏศิลป์

ผู้วิจัยได้แยกสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุนาฏศิลป์ 2 ประเด็น สรุปผลการวิจัย ดังนี้

3.1 ปัญหาด้านทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุนาฏศิลป์ ประเด็นที่ 1 รอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษาส่วนใหญ่ยังใช้ทักษะดิจิทัลในการทำงานวิชาชีพค่อนข้างจำกัด มักใช้ตามคำสั่งครูเป็นหลัก เช่น ค้นหาข้อมูลหรือดูวิดีโอประกอบการเรียนการสอน แม้บางส่วนจะเริ่มใช้ช่องทางอื่น ๆ บ้าง เช่น ศูนย์รักศิลป์, E-book, TikTok หรือ Wikipedia แต่โดยรวมยังถือว่าน้อย สาเหตุอาจมาจากการขาดความรู้ความเข้าใจหรือแรงจูงใจในการใช้ทักษะดิจิทัล อย่างไรก็ตาม มีนักศึกษาบางส่วนที่เริ่มใช้ทักษะดิจิทัลในการพัฒนาตนเองมากขึ้น โดยนิยมใช้ YouTube, Google และ Facebook ประเด็นที่ 2 จัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะดิจิทัลด้านการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับพื้นฐาน มักใช้ PowerPoint และ YouTube เป็นหลัก และอาจใช้โปรแกรมอื่น ๆ เช่น Kahoot, Wordwall, Piker, TikTok และ Vander go เพิ่มเติม บางส่วนยังใช้สื่อทำมือควบคู่ไปด้วย อย่างไรก็ตาม ยังมีนักศึกษาบางส่วนที่ยังไม่ค่อยได้ใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน ประเด็นที่ 3 สร้างสรรค์นาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษาใช้ทักษะดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานโดยการค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เช่น Google, YouTube และห้องสมุดออนไลน์ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบการแสดง นอกจากนี้ยังใช้ PowerPoint ในการนำเสนอผลงาน ใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอและเสียง และใช้ Ibis Paint, Procreate ในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง อย่างไรก็ตาม ยังมีนักศึกษาบางส่วนที่ยังไม่ใช้ทักษะดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานมากนัก ประเด็นที่ 4 การใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ นักศึกษาครุนาฏศิลป์ส่วนใหญ่นิยมใช้เครื่องมือค้นหาข้อมูลออนไลน์ เช่น Google, YouTube และ Facebook เพื่อการวิจัย โดยมักสร้างสรรค์นวัตกรรมในรูปแบบสื่อผสม เช่น วิดีโอ, E-book และคาราโอเกะ อย่างไรก็ตาม ยังมีนักศึกษาบางส่วนที่ยังไม่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนานวัตกรรม และยังคงพึ่งพาสื่อที่สร้างขึ้นด้วยมือ ประเด็นที่ 5 นักศึกษาครุนาฏศิลป์ควรพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านใด นักศึกษาครุนาฏศิลป์ควรพัฒนาทักษะดิจิทัลด้านการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ และด้านการใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์เป็นลำดับแรก

3.2 สภาพปัญหาด้านการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุนาฏศิลป์ ประเด็นที่ 1 หลักสูตรผลการวิจัยเผยให้เห็นว่าหลักสูตรปัจจุบันยังไม่สามารถพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุนาฏศิลป์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ โดยพบปัญหาสำคัญหลายประการ ได้แก่ 1) การบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับวิชานาฏศิลป์ยังไม่เป็นระบบ ทำให้นักศึกษาไม่สามารถนำทักษะดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเต็มที่ 2) จำนวนรายวิชาและระยะเวลาเรียนที่ส่งเสริมทักษะดิจิทัลด้านการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ยังไม่เพียงพอ 3) การขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับวิชาสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นวิชาหลัก ทำให้นักศึกษาไม่สามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่ และ 4) จำนวนรายวิชาสอนวิจัยและนวัตกรรมมีน้อย และขาดการบูรณาการกับทักษะดิจิทัล ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถพัฒนาทักษะการวิจัยโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประเด็นที่ 2 ศักยภาพครูผู้สอน ผลการวิจัยชี้ว่าศักยภาพของครูผู้สอนยังไม่เพียงพอที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะดิจิทัลในด้านต่าง ๆ ของวิชาชีพนาฏศิลป์ โดย 1) ครูส่วนใหญ่มีทักษะด้านนาฏศิลป์มากกว่าด้านดิจิทัล ทำให้การสอนเน้นไปที่การสั่งงานและให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง 2) ศักยภาพครูผู้สอนด้านทักษะดิจิทัลมีความแตกต่างกัน บางคนมีทักษะดิจิทัลที่ดี แต่อาจไม่เข้าใจบริบทของนาฏศิลป์อย่างลึกซึ้ง 3) ครูส่วนใหญ่ขาดความรู้และทักษะด้านดิจิทัล ทำให้การสอนเน้นไปที่รูปแบบเดิม ๆ และไม่สามารถส่งเสริมการใช้ดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ได้อย่างเต็มที่ และ 4) ครูส่วนใหญ่มีทักษะดิจิทัลน้อยมาก และมีความรู้ไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถให้คำแนะนำในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์แก่นักศึกษาได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ประเด็นที่ 3 กิจกรรมการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนวิชาชีพนานาชาติในปัจจุบัน ยังไม่สามารถส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนาทักษะดิจิทัลได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากยังคงเน้นการสอนแบบเดิม ๆ ที่มุ่งเน้น การฝึกทักษะการปฏิบัติเป็นหลัก โดยไม่ได้บูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ามาในการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ โดย 1) การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการบรรยาย สาธิต และปฏิบัติ โดยไม่ได้บูรณาการทักษะดิจิทัล 2) การจัดการเรียนการสอนยังคงเน้นรูปแบบการบรรยายและการสาธิตเป็นหลัก โดยให้นักศึกษาศึกษาด้วยตนเอง เป็นส่วนใหญ่ 3) การจัดการเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นรูปแบบการสอนแบบครูสั่งงาน นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยแนะนำเป็นบางครั้ง และ 4) การสอนเน้นการบรรยาย ให้นักศึกษาศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง บางส่วน เรียนรู้จากรุ่นพี่ ประเด็นที่ 4 กิจกรรมเสริมหลักสูตร ผลการวิจัยพบว่า ในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัล ในด้านต่าง ๆ ของนานาชาติอย่างเต็มรูปแบบ โดย 1) กิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการอบรมทักษะปฏิบัติมากกว่าการ บูรณาการทักษะดิจิทัล 2) มีกิจกรรมอบรมการสร้างสื่อและการใช้แพลตฟอร์มบ้าง แต่ยังไม่เพียงพอ 3) กิจกรรม ส่วนใหญ่เน้นทักษะการสร้างสรรค์งานนานาชาติเพียงอย่างเดียว และ 4) กิจกรรมส่วนใหญ่ไม่ได้มุ่งเน้นการพัฒนา ทักษะดิจิทัลด้านการวิจัย

## อภิปรายผล

### 1. ศึกษาสภาพปัญหาด้านสมรรถนะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิต

จากการประเมินตนเองของบัณฑิตครุศึกษานาชาติ พบว่า บัณฑิตครุศึกษานาชาติประเมินตนเองว่ามีความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญในวิชาชีพนานาชาติอยู่ในระดับสูง แต่ยังขาดทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบัน คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา การที่บัณฑิตตระหนักถึงจุดนี้และมีความต้องการ พัฒนาตนเอง ถือเป็นสัญญาณที่ดีในการเตรียมความพร้อมสู่การเป็นครูยุคใหม่ที่สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมา บูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรดา ผาคำ และคณะ ที่พบว่า นักศึกษามีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอยู่ในระดับดี แต่ยังต้องการพัฒนาเพิ่มเติมในด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม การสอนหรือการเรียนรู้ และการใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี (พิรดา ผาคำ และคณะ, 2564)

### 2. ศึกษาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษานาชาติ

จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษานาชาติ ประกอบด้วย 4 ทักษะ ได้แก่ 1) รอบรู้วิชาชีพนานาชาติด้วยงานดิจิทัล 2) จัดการเรียนการสอน นานาชาติด้วยงานดิจิทัล 3) สร้างสรรค์งานนานาชาติด้วยงานดิจิทัล และ 4) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัย ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนานาชาติ โดยแต่ละทักษะหลักประกอบด้วยตัวบ่งชี้และพฤติกรรมบ่งชี้ที่หลากหลาย ซึ่งสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อยกระดับวิชาชีพนานาชาติใน 4 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ความรู้ความเข้าใจด้าน ดิจิทัล 2) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล 3) การสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล และ 4) การบูรณาการ เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการสอน สิ่งที่สอดคล้องกับงานวิจัยนี้ คือ สมรรถนะดิจิทัลสำหรับบัณฑิตระดับ ปริญญาตรีที่กำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ซึ่งครอบคลุมทักษะด้านการสืบค้นและการใช้งาน การสร้างสรรค์และนวัตกรรม การสอนหรือการเรียนรู้ และการติดต่อสื่อสารและการประสานงาน (สำนักงาน คณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) เช่นเดียวกับงานวิจัยของ กรณ์ภูษิต ฐิตากรพงศ์สถิต และคณะ ที่ศึกษา เกี่ยวกับทักษะดิจิทัลของครูเพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งครอบคลุมทักษะด้านการใช้ งานคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต การใช้โปรแกรมต่าง ๆ และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่ง สอดคล้องกับทักษะดิจิทัลด้านการใช้งานดิจิทัลในงานวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้มีความโดดเด่นและแตกต่าง จากงานวิจัยอื่น ๆ มีการเชื่อมโยงทักษะดิจิทัลเข้ากับคุณลักษณะเฉพาะของครุศึกษานาชาติ ทำให้ได้ทักษะดิจิทัลที่ จำเป็นและมีความเฉพาะเจาะจงสำหรับนักศึกษาครุศึกษานาชาติมากยิ่งขึ้น (กรณ์ภูษิต ฐิตากรพงศ์สถิต และคณะ, 2565)

### 3. ศึกษาสภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครุศึกษาศิลป์

#### 3.1 ปัญหาด้านทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุศึกษาศิลป์

นักศึกษาครุศึกษาศิลป์มีปัญหาในการใช้ทักษะดิจิทัลในด้านต่าง ๆ ของวิชาชีพ ได้แก่ 1) รอบรู้ วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษาส่วนใหญ่มักใช้ทักษะดิจิทัลตามคำสั่งของครูผู้สอน เท่านั้น โดยยังไม่สามารถนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาตนเองหรือการเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ 2) จัดการ เรียนการสอนนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษาส่วนใหญ่มีทักษะดิจิทัลในระดับพื้นฐาน และยังไม่สามารถ ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) สร้างสรรค์นาฏศิลป์ ด้วยการใช้งานดิจิทัล นักศึกษายังขาดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์อย่าง เต็มศักยภาพ 4) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาจารย์ด้านนาฏศิลป์ นักศึกษายังขาดทักษะในการ ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมด้านนาฏศิลป์ และ 5) ด้านอื่น ๆ นักศึกษาส่วนใหญ่มักใช้ทักษะ ดิจิทัลเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก ปัญหาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุศึกษาศิลป์อาจมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย เช่น ขาดความรู้ ความเข้าใจ และแรงจูงใจในการใช้ทักษะดิจิทัล ขาดการสนับสนุนจากสถาบันการศึกษา และขาดการ บูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการประกอบวิชาชีพใน ยุคปัจจุบัน รวมถึงการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน และการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่ทันสมัยและน่าสนใจ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประวีณา เอี่ยมยี่สุน ที่พบว่า นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะ ศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีปัญหาในการใช้ทักษะดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน เช่น การเลือกใช้สื่อ การใช้เทคโนโลยี และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ (ประวีณา เอี่ยมยี่สุน, 2559) สอดคล้องกับ พระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่ระบุถึงความสำคัญของการใช้ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และการพัฒนาทักษะของบุคลากรในการผลิตและใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542) สอดคล้องกับ นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มี ทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงทักษะดิจิทัล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561) ผลการวิจัยนี้ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาและความท้าทายในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุศึกษาศิลป์ ซึ่งจำเป็นต้องมีการ ปรับปรุงและพัฒนาทั้งในด้านหลักสูตร การพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอน การจัดการเรียนการสอน และกิจกรรม เสริมหลักสูตร เพื่อให้ นักศึกษาครุศึกษาศิลป์มีทักษะดิจิทัลที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

#### 3.2 สภาพปัญหาด้านการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุศึกษาศิลป์

การพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครุศึกษาศิลป์ยังไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ โดยมีปัญหา หลัก ๆ ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1) หลักสูตรที่ยังขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับเนื้อหาการเรียนการสอนอย่างเป็น ระบบ โดยเฉพาะในรายวิชาเฉพาะทางด้านนาฏศิลป์ นอกจากนี้ จำนวนรายวิชาและระยะเวลาที่จัดสอนเกี่ยวกับ ทักษะดิจิทัลยังไม่เพียงพอ และเนื้อหาบางส่วนยังไม่ทันสมัย 2) ศักยภาพของครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และ ทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และยังไม่สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลใน การสอนได้อย่างหลากหลาย 3) กิจกรรมการเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นรูปแบบเดิม ๆ คือ บรรยาย สาธิต และ ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตาม โดยขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลและการส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และ 4) กิจกรรมเสริมหลักสูตรส่วนใหญ่ยังไม่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างจริงจัง และขาดการเชื่อมโยงกับ เนื้อหาในหลักสูตร อุปสรรคทั้ง 4 ประการนี้ ส่งผลให้นักศึกษาครุศึกษาศิลป์ยังขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการ ประกอบวิชาชีพในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการสืบค้นข้อมูล การสร้างสื่อ นำเสนองาน การจัดการเรียนการสอน นาฏศิลป์ การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ ไปจนถึงการทำวิจัย ซึ่งส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาวิชาชีพของ นักศึกษา ปัญหาดังกล่าวเป็นผลมาจากหลายปัจจัย ทั้งในด้านหลักสูตร ศักยภาพของครูผู้สอน และการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ที่ยังไม่สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนาทักษะดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ

งานวิจัยของ นิตาร์ตัน ชื่นใจ และกาญจน์ เรืองมนตรี ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครู พบว่าครูมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาการขาดทักษะดิจิทัลของครูเป็นปัญหาที่พบได้ทั่วไป ไม่ได้จำกัดเฉพาะสาขานาฏศิลป์ (นิตาร์ตัน ชื่นใจ และกาญจน์ เรืองมนตรี, 2564)

### องค์ความรู้ใหม่

แม้บัณฑิตจะมีความรู้ความสามารถในวิชาชีพนาฏศิลป์ แต่ยังคงขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการทำงานในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา กรอบทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบด้วย 4 ด้านหลัก ได้แก่ 1) รอบรู้วิชาชีพทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล 2) จัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล 3) สร้างสรรค์นาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล และ 4) การใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาณาจักร ปัญหาและอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครูนาฏศิลป์ ซึ่งประกอบด้วย 4 ปัจจัยหลัก ได้แก่ 1) หลักสูตรยังขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบทั้งในวิชาแกนหลักและวิชาเฉพาะทาง 2) ศักยภาพครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะดิจิทัล และไม่สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสอนนาฏศิลป์ได้อย่างเต็มที่ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ยังคงเน้นรูปแบบเดิม ๆ ขาดการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาในกระบวนการเรียนรู้ และ 4) กิจกรรมเสริมหลักสูตรส่วนใหญ่ยังไม่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลในด้านต่าง ๆ ของนาฏศิลป์ ผลการวิจัยสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครูนาฏศิลป์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะด้านการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ด้วยการใช้งานดิจิทัล และทักษะด้านการใช้งานดิจิทัลเพื่อการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาณาจักร เพื่อให้บัณฑิตสามารถบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับวิชาชีพนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัลได้

### สรุปและข้อเสนอแนะ

บัณฑิตครูนาฏศิลป์มีความรู้ความเชี่ยวชาญและทักษะด้านนาฏศิลป์ในระดับสูง แต่ขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็นในการนำไปประยุกต์ใช้ใน ด้านวิชาชีพนาฏศิลป์ การสอนนาฏศิลป์ การสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ และการวิจัยในการพัฒนาการเรียนรู้อาณาจักร สาเหตุของปัญหา หลักสูตรยังไม่บูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับวิชานาฏศิลป์อย่างเป็นระบบ ครูผู้สอนขาดความรู้และทักษะด้านดิจิทัล กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการสอนแบบเดิม ๆ ไม่ได้บูรณาการดิจิทัล กิจกรรมเสริมหลักสูตรยังไม่ครอบคลุมทักษะดิจิทัลที่หลากหลาย ข้อเสนอแนะ พัฒนาหลักสูตรจัดการบูรณาการทักษะดิจิทัลเข้ากับทุกวิชา และส่งเสริมให้นักศึกษาได้นำทักษะที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้จริง พัฒนาศักยภาพครู จัดอบรมให้ครูผู้สอนมีทักษะดิจิทัลที่เพียงพอ และสามารถนำไปใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง จัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่หลากหลาย ครอบคลุมทักษะดิจิทัลทุกด้าน การนำผลการวิจัยไปใช้ ผลการวิจัยไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน นักศึกษานำผลการวิจัยไปพัฒนาตนเอง สถาบันการศึกษานำผลการวิจัยไปปรับปรุงหลักสูตรและพัฒนาระบบการเรียนการสอนครูผู้สอนนำหน่วยงานที่เกี่ยวข้องใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนานโยบายและสนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลของครูนาฏศิลป์ ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป ศึกษาเชิงลึก สาเหตุหรือปัจจัยอื่น ๆ ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัล เช่น ทักษะจิตของนักศึกษาต่อเทคโนโลยี เปรียบเทียบผลการวิจัยกับสถาบันอื่น ๆ เพื่อหาแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด ติดตามผลการดำเนินงานหลังจากนำผลการวิจัยไปใช้

## เอกสารอ้างอิง

- กณิขชา ศิริศักดิ์. (2559). การวิจัยหลักสูตรวิชาชีพครูเพื่อพัฒนาแนวทางการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัล. ใน วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการวิจัยทางการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรณีภูมิ รัฐากรพงศ์สถิต และคณะ. (2565). สภาพความต้องการจำเป็นและแนวทางพัฒนาทักษะดิจิทัลของครู เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา มุกดาหาร. วารสารรัชต์ภาคย์, 16(47), 189-206.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542. กรุงเทพมหานคร: ครูสภาลาดพร้าว.
- ดนุลดา จามจุรี. (2563). การออกแบบการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน Gen Z. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิไล.
- นิสาร์ตน์ ชื่นใจ และกาญจน์ เรืองมนตรี. (2564). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างทักษะการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม. วารสารบริหารธุรกิจและสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 4(3), 101-115.
- ประวีณา เอี่ยมยี่สุน. (2559). ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาคณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ครั้งที่ 1, (หน้า 796-806). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- พิรดา ผาคำ และคณะ. (2564). แนวทางการส่งเสริมสมรรถนะดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในยุคการศึกษา 4.0. วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH, 12(2), 119-131.
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2564). แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2560 - 2564 (ประจำปีงบประมาณ 2564). นครปฐม: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). ประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง แนวทางการปฏิบัติ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติเกี่ยวกับสมรรถนะดิจิทัลสำหรับคุณวุฒิระดับปริญญาตรี. เรียกใช้เมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก [https://cur-das.wu.ac.th/backEnd/myfile/attEdustandard/3,2,23\\_Digital%20competencies%20for%20undergraduate%20qualifications.pdf](https://cur-das.wu.ac.th/backEnd/myfile/attEdustandard/3,2,23_Digital%20competencies%20for%20undergraduate%20qualifications.pdf).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). การพัฒนากลไกขับเคลื่อนระบบการผลิตและพัฒนาครูสมรรถนะสูง สำหรับประเทศไทย 4.0. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- อาจารย์นิเทศก์ประจำหลักสูตรสาขานาฏศิลป์ศึกษาคนที่ 1. (10 ก.ย. 2566). สภาพปัญหาด้านทักษะดิจิทัล สำหรับนักศึกษาครุนาฏศิลป์. (ทริกา วัชรโรทัย, ผู้สัมภาษณ์)
- AIS Academy. (2565). AIS Academy เชิญชวนคุณครูทุกระดับชั้น ร่วมยกระดับ EdTech ของไทยให้ก้าวไปอีกขั้นกับโครงการ “The Educators Thailand”. เรียกใช้เมื่อ 9 ตุลาคม 2565 จาก <https://www.facebook.com/AISAcademyforThais/posts/pfbid04mfDNz4H4eTLC8eRup1cd2Eig18CF6sp5fjYhCJUCygdYdoKT4jgHLS2te6AZPhl>
- Kommon. (2563). แพลตฟอร์มออนไลน์ ภูมิทัศน์ใหม่ของการเรียนรู้. เรียกใช้เมื่อ 8 กันยายน 2565 จาก <https://www.thekommon.co/online-learning-platform-lifelonglearningfocus/>
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. Educational and Psychological Measurement, 30(3), 607-610.