

การจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
THE LEARNING MANAGEMENT OF THAI DRAMATIC ART USING PROJECT-BASED
LEARNING WITH VLOGS TO DEVELOP LEARNING ACHIEVEMENT AND CREATIVE
THINKING OF GRADE 5 STUDENTS

จตุรพล ขานจันทิก^{1*} และ ชิดชไม วิสุตกุล²

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต, ประเทศไทย

Chaturapon Khanchanturk^{1*} & Chidchamai Visuttakul²

Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Suryadhep Teachers College, Rangsit University, Thailand

*E-mail: Chaturapon.k64@rsu.ac.th

Received: 21/01/2023

Revised: 23/04/2024

Accepted: 26/04/2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียน ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog กับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 32 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 40 ข้อ 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 8 ข้อ และ 4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog สูงกว่าก่อนเรียน 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.06) และ 3) นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกกระตือรือร้น ตื่นเต้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรมโครงงานร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานผ่าน Vlog ได้รับประโยชน์ทั้งด้านความรู้และการนำเสนอผลงาน ทำให้การเรียนในรายวิชานาฏศิลป์ น่าสนใจยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิชานาฏศิลป์, โครงงานเป็นฐาน, ความคิดสร้างสรรค์, คลิปวิดีโอสั้น

¹ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต, ประเทศไทย

ABSTRACT

The objectives of this research article were: 1) to compare the pre-test and the post-test using project-based learning with vlogs of the learning achievement of Thai dramatic art of grade 5 students, 2) to investigate the creative thinking of grade 5 students after using project-based learning with vlogs, and 3) to study the point of view of grade 5 students after using project-based learning with vlogs. The samples were thirty-two grade 5 students from one class in the first semester of the 2023 academic year at a public school in Pathum Thani Province. The research instruments consisted of: 1) four lesson plans of Thai dramatic art, 2) an achievement test of Thai dramatic art with 40 questions, 3) a critical thinking test with eight questions, and 4) a student interview form with seven questions towards the learning management. Statistics used in data analysis included mean and standard deviation. The findings revealed that 1) the post-test scores were higher than the pre-test scores after using project-based learning with vlogs; 2) the overall score of creative thinking was regarded high after using project-based learning with vlogs (Mean = 4.09, S.D.= 0.03); and 3) Most of the students felt energetic and excited about learning and doing the activities while thinking creatively in the project-based learning with vlogs; it also promoted students' knowledge and presentation skills and made Thai dramatic art class interesting.

Keywords: Learning achievement, Thai dramatic art, Project-based, Creative thinking, Short clips

บทนำ

นาฏศิลป์ไทยเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมไทยในรูปแบบของศิลปะการแสดงประเภทต่างๆ ได้แก่ การแสดงโขน ละคร รำ และระบำต่างๆ ที่มีประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการ รูปแบบและลักษณะการแสดงที่มีความหลากหลาย เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์ความสุข ความบันเทิงให้แก่ผู้ชม มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดสุนทรียภาพจากการชมการแสดง ซึ่งสุนทรียภาพนี้มีส่วนช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม การสอนนาฏศิลป์ที่เป็นเนื้อหาทางด้านทฤษฎีที่มีสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์ วิวัฒนาการของนาฏศิลป์ในยุคสมัยต่างๆ รวมถึงการแสดงนาฏศิลป์ไทยประเภทต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ได้พบเจอในชีวิตประจำวัน ครูผู้สอนต้องรู้จักเลือกวิธีที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้เพื่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงกับผู้ชม มุ่งหมาย รวมถึงการสร้างสุนทรียภาพให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนด้วย (Wongprom, 2015) ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีในรายวิชานาฏศิลป์

จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 ช่วงชั้นที่ 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนยังขาดทักษะในการเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ เช่น องค์ประกอบนาฏศิลป์ไทย รวมไปถึงในเรื่องของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชานาฏศิลป์ไทย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Petsri & Janprieng (2017) ที่ได้ศึกษารูปแบบการสอนนาฏศิลป์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 พบว่า ปัญหาต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้สาระนาฏศิลป์ด้านเนื้อหาสาระมีความซ้ำซ้อนกัน และเวลาที่กำหนดไม่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ อีกทั้งครูผู้สอนยังต้องการพัฒนาตนเองในด้านการสอนนาฏศิลป์สร้างสรรค์ เพราะเป็นกระบวนการหนึ่งที่จะพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนำผลงานการแสดงนาฏศิลป์สร้างสรรค์เข้าร่วมการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติต่อไป ดังนั้น ครูผู้สอนวิชานาฏศิลป์ควรศึกษาค้นคว้าหาเทคนิคหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทผู้เรียนและโครงสร้างรายวิชา และสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นรูปแบบการทำงานอย่างเป็นระบบ มีกระบวนการทำงานที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถสร้างชิ้นงาน สร้างผลงานที่สัมพันธ์กับหลักสูตร และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตได้จริง โดย Mangmuang & Tungkasamit (2023) ได้กล่าวไว้ว่าโครงงานเป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจของผู้เรียน ในการศึกษาค้นคว้าหาคำตอบโดยวิธีการที่เป็นระบบ ใช้ทักษะที่หลากหลายเพื่อให้ได้คำตอบและมีการเผยแพร่สิ่งที่ได้ค้นพบให้แก่ผู้อื่นได้รู้ โดยเฉพาะในยุคแห่งโซเชียลมีเดีย

ในปัจจุบันสื่อโซเชียลมีเดียเริ่มมีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน ซึ่งช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน โดยการสร้างคลิปวิดีโอสั้นๆ ก็เป็นตัวเลือกที่มีความน่าสนใจ ได้แก่ Vlog (วีล็อก) เป็นวิดีโอประเภทหนึ่งที่มีความนิยมสูงในยุคปัจจุบัน มาจากคำว่า “Video” ผสมกับคำว่า “Log” มีลักษณะคล้ายกับการเขียนบล็อกแต่แตกต่างกันที่การนำเสนอ โดย Vlog จะ

นำเสนอในรูปแบบวิดีโอเป็นหลัก เป็นสื่อวิดีโอที่สามารถตัดต่อเองได้ และเผยแพร่สู่สาธารณะได้ เช่น YouTube Facebook หรือสื่อบนเว็บไซต์ เนื้อหาส่วนมากเป็นการบันทึกวิดีโอเกี่ยวกับวิถีชีวิตประจำวัน ไลฟ์สไตล์ความชอบ สื่อการสอน รวมถึงการทำกิจกรรมต่างๆ มีความยาวของแต่ละวิดีโอไม่ยาวมาก มีเนื้อหากระชับเพื่อให้ผู้ที่ได้รับมีความสนใจและเข้าใจเนื้อได้ง่ายขึ้น (Buathing, 2017) ซึ่งสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดของสมองที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิมหรือรูปแบบความคิดใหม่ อีกทั้งยังสามารถมองความคิดสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ ซึ่งอาจมองในแง่ที่เป็นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาการคิด โดยที่สามารถใช้ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่น ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย (Ministry of Education, 2014) ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญาแบบหนึ่งที่จะคิดได้หลายทิศทางหลากหลายรูปแบบโดยไม่มีขอบเขตนำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อสร้างสิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อการพัฒนาของเดิมให้ดีขึ้น (Khaopluem & Khaopluem, 2022) นักจิตวิทยาได้ทำการวิจัยความคิดสร้างสรรค์ในเด็กพบว่า เหล่าเด็กๆ ที่โตขึ้นสร้างผลงานได้มากล้วนมีคะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าระดับสติปัญญาถึง 3 เท่า หมายความว่าในระยะยาวนั้นความคิดสร้างสรรค์มีโอกาสสร้างความสำเร็จในด้านผลงานได้มากกว่าระดับสติปัญญา โดยเชื่อว่าทุกคนสามารถได้รับการฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ในการฝึกต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและทำอยู่เสมอเป็นประจำ มุ่งไปในด้านการคิดแก้ปัญหา กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพ การประดิษฐ์ชิ้นงาน การเล่นเกมบทบาท กิจกรรมเข้าจังหวะ และการแสดงออกทางด้านจินตนาการ (Torrance, 1969)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื่องจากการฝึกให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ ทักษะจากการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบโครงงาน และสามารถนำไปเป็นแนวปฏิบัติและเพื่อเป็นการเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้นในด้านนาฏศิลป์ไทย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog กับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความสามารถในการคิด วางแผนงาน ลำดับขั้นตอนการทำงาน และการตัดต่อคลิปวิดีโอ เพื่อนำเสนอผลงานของกลุ่ม
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่น่าสนใจได้ดีขึ้น
3. ครูผู้สอนและสถานศึกษาได้แนวทางในการพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอน วิชานาฏศิลป์ ที่สามารถนำไปปรับใช้กับระดับชั้นอื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยในครั้งนี้นำเนื้อหาจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ดนตรี-นาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 : เรื่องลักษณะการแสดงพื้นบ้านของภูมิภาคต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ไทย จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที ใช้จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 2 คาบเรียน รวมจำนวน 4 สัปดาห์
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ สถานที่ที่ใช้ในการวิจัย คือ โรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1
3. ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนแห่งหนึ่งในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 1 ห้อง มีนักเรียนจำนวน 32 คน โดยดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้กับนักเรียนทั้งชั้น
4. ขอบเขตด้านตัวแปร ประกอบด้วย
 - 4.1 ตัวแปรอิสระ คือ การจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog
 - 4.2 ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ ความคิดสร้างสรรค์และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
5. ขอบเขตด้านระยะเวลา ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ระหว่างเดือนกันยายน ถึง ตุลาคม พ.ศ. 2566 เป็นระยะเวลา 2 เดือน

ทบทวนแนวคิด

การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนสนใจ วางแผนในการทำโครงการร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณชน เก็บข้อมูล แล้วนำผลงานประสพการณ์

ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็น และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจาก ประสบการณ์ที่ได้รับ ทั้งหมด (Khaemmanee, 2017) โดย Yolao et al (2014) ได้แบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงาน เป็นฐานออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4) ขั้นแสวงหาความรู้ 5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียน และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน ซึ่งผู้วิจัยได้นำขั้นตอนดังกล่าวมา ประยุกต์ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

Vlog หรือ วีล็อก เป็นตัวย่อมาจากคำว่า Video (วิดีโอ) กับ Blog (บล็อก) รวมกันเป็นการทำไดอารี บอกเล่าเรื่องราว บันทึกความทรงจำต่างๆ ในรูปแบบของวิดีโอลงในช่องทางโซเชียลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Youtube IG Tiktok หรือช่องทางอื่นๆ จุดกำเนิดของ Vlog เริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2543 โดย Adam Kontras นักแสดงฮอลลีวูด เป็นผู้ริเริ่มเผยแพร่เนื้อหาเป็นวิดีโอไดอารีเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงานของตนเองในฐานะ นักแสดงฮอลลีวูด ในขณะนั้นวิดีโอดังกล่าวถ่ายทำด้วยกล้องคุณภาพต่ำและเผยแพร่อยู่บนเว็บไซต์ส่วนตัวของเขาเท่านั้น แต่ในภายหลังวิดีโอนี้ได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมาก ต่อมา Vlog ได้กลายเป็นที่ นิยมอย่างสูง ภายในปี พ.ศ. 2549 ด้วยวิดีโอบล็อกหลายพันรายการที่ครอบคลุมหัวข้อต่างๆ มากมาย ตั้งแต่ ชีวิตประจำวัน และเรื่องราวส่วนตัวไปจนถึงการท่องเที่ยว แฟชั่น และการทำอาหาร เป็นต้น สรุปได้ว่า Vlog เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการแสดงออกและการเชื่อมต่อส่วนบุคคลเพื่อมอบประสบการณ์ที่ใกล้ชิดและมีส่วนร่วมมากขึ้น (Thongsuk, 2023) ซึ่งผู้วิจัยได้นำ Vlog มาใช้เพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ตามมาตรฐานตัวชี้วัด ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และมาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (Ministry of Education, 2008) ซึ่งการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ ได้แก่ ด้านพุทธ พัสัย ด้านทักษะพิสัย ด้านจิตพิสัย โดยผู้สอนกำหนดสิ่งที่จะประเมิน เครื่องมือการประเมิน ประเด็นการ ประเมิน เกณฑ์การให้คะแนนและระดับคุณภาพของการประเมิน (Ministry of Education, 2008)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทั่วไปที่ทุกคนมีลักษณะเด่นของการคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดได้ หลายหลายทางหรือการคิดแบบนอกขนาน ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิด ยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ (Guilford, 1950) โดยความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนที่ ส่งเสริมผู้เรียนในด้านต่างๆ ได้แก่ ส่งเสริมสุนทรียภาพ เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและทดลอง

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4) ขั้นแสวงหาความรู้ 5) ขั้นสรุปสิ่งที่

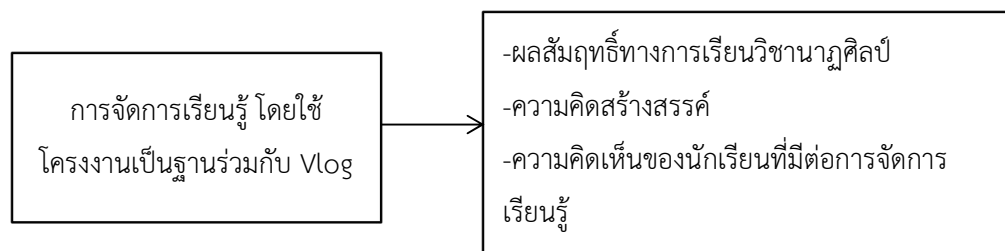
เรียน และ 6) ชื่นนำเสนอผลงานร่วมกับ Vlog โดยการนำเสนอผลงานในรูปแบบของคลิปวิดีโอสั้นๆ ลงในช่องทางโซเชียลต่างๆ ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่องลักษณะการแสดงพื้นบ้านของภูมิภาคต่างๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ใน 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สมมติฐาน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์ หลังการเรียนรู้จัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51

กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ อธิบายโดยการแสดงให้เห็นภาพความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นและตัวแปรตาม ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experiment Research) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพียงกลุ่มเดียว

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนแห่งหนึ่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 32 คน โดยดำเนินการทดลองจัดการเรียนรู้กับนักเรียนทั้งชั้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ จำนวน 4 แผน (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 40 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 8 ข้อ ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิด

คล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ มีลักษณะเป็นเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Scoring) 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด และ (4) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog จำนวน 7 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งโครงสร้างใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

เครื่องมือวิจัยที่ 1-4 ได้ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศิลปะและนาฏศิลป์ จำนวน 3 คน โดยใช้การประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ได้ค่าสอดคล้องของแต่ละรายข้ออยู่ที่ 0.67-1.00 สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ 2 ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์ มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.50-0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20-1.00 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.97 โดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder Richardson

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ เนื้อหารายละเอียดขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลในการวิจัยครั้งนี้กับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 40 ข้อ และดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog จำนวน 4 แผน แผนละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 60 นาที ใช้จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 แผน รวมจำนวน 4 สัปดาห์ เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์ จำนวน 40 ข้อ และประเมินความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มเป้าหมาย ให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้ และดำเนินการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ เปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิติ อภิปรายและสรุปผลการวิจัยต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชานาฏศิลป์และคะแนนแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามเกณฑ์การประเมินของ Wongsaphan (2020) ซึ่งแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง ระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

วิเคราะห์แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ จากผลการวิจัยในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ผู้สอนควรอธิบายขั้นตอนรวมทั้งประโยชน์ที่นักเรียนได้รับให้เข้าใจโดยละเอียดอย่างชัดเจนก่อนจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนรับทราบและปฏิบัติผลงานไปในทิศทางเดียวกัน เนื่องจากผู้เรียนมีความสามารถในการปฏิบัติผลงานที่แตกต่างกัน ดังนั้น การนำโครงงานเป็นร่วมกับ Vlog มาใช้ในการสรุปความรู้ขั้นตอนการปฏิบัติทางนาฏศิลป์โดยมีการแบ่งขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดีขึ้น และทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจกับการเรียน และมีประโยชน์กับผู้เรียนยาวนานยิ่งขึ้น นอกจากนี้ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน และควรใช้เวลาให้เหมาะสมกับการปฏิบัติโครงงานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่าน Vlog เพื่อไม่ให้นักเรียนกดดันมากเกินไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการสร้างคลิปวิดีโอและสามารถแชร์ลงในโซเชียลมีเดียได้ เป็นการส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ และควรใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog เพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติทางนาฏศิลป์ ได้แก่ การปฏิบัติท่ารำต่างๆ การสร้างสรรค์ท่ารำใหม่ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมความกล้าแสดงออกของผู้เรียนและความคิดสร้างสรรค์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog แสดงไว้ในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังโดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ของนักเรียนทั้งชั้น (N=32)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชานาฏศิลป์	คะแนนเต็ม	μ	σ	แปลผล
ก่อนเรียน	40	15.28	6.19	หลังเรียนสูงกว่า
หลังเรียน	40	19.25	6.34	ก่อนเรียน

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการทดลองโดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ($\mu = 19.25$, $\sigma = 6.34$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\mu = 15.28$, $\sigma = 6.19$) โดยภาพรวมคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 32 คน คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog กับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 แสดงไว้ในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog กับเกณฑ์ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 ของนักเรียนทั้งชั้น (N=32)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	แปลผล	เทียบเกณฑ์ ค่าเฉลี่ย 3.51
ด้านความคิดริเริ่ม				
1.ยอมรับและสนใจสิ่งแปลกใหม่	4.28	0.63	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
2.คิดแตกต่างเพื่อพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น	4.00	0.67	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว				
3.ใช้ถ้อยคำในการตอบคำถามได้อย่างรวดเร็ว	4.16	0.77	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
4.คิดพลิกแพลงแก้ปัญหาต่างๆ ให้ลุล่วงด้วยดี	3.88	0.71	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
ด้านความคิดยืดหยุ่น				
5.คิดอย่างอิสระให้ได้คำตอบหลายแนวทาง	3.84	0.72	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
6.คิดดัดแปลงให้มีความแตกต่างจากเดิม	3.91	0.73	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
ด้านความคิดละเอียดลออ				
7.อธิบายรายละเอียดขั้นตอนให้เข้าใจได้ชัดเจน	4.00	0.76	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
8.สร้างชิ้นงานเพื่อนำเสนอความคิดของตนเอง	4.41	0.67	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์
ได้				
รวม	4.06	0.20	ระดับมาก	สูงกว่าเกณฑ์

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์หลังจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06, S.D.=0.20) สูงกว่าเกณฑ์ค่าเฉลี่ย 3.51 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายการประเมินที่มีผลประเมินสูงที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ ข้อที่ 8 สร้างชิ้นงานเพื่อนำเสนอความคิดของตนเองได้ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.41, S.D.=0.67) รองลงมาคือ ข้อที่ 1 ยอมรับและสนใจสิ่งแปลกใหม่ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.28, S.D.=0.63) และข้อที่ 3 ใช้ถ้อยคำในการตอบคำถามได้อย่างรวดเร็ว อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.16, S.D.=0.77) สำหรับรายการที่มีผลการประเมินต่ำที่สุด ได้แก่ ข้อที่ 5 คิดอย่างอิสระให้ได้คำตอบหลายแนวทาง อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.84, S.D.=0.72)

3. ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog พบว่า นักเรียนที่ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่รู้สึกกระตือรือร้นตื่นตัวในการเรียนรู้ และทำกิจกรรมโครงงานร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานผ่าน Vlog ได้รับประโยชน์ทั้งด้านความรู้และการ

นำเสนอชิ้นงาน ซึ่งมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มยังช่วยให้นักเรียนสนใจมากขึ้น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแสดงนาฏศิลป์พื้นฐานได้ดีขึ้น มีเพียงนักเรียนในกลุ่มอ่อนที่ให้ความคิดเห็นว่าเนื้อหาค่อนข้างยาก แต่ยังชอบกิจกรรมแบบกลุ่มที่ทำให้รู้สึกสนุก ได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ เพื่อน และไม่เป็นภาระของกลุ่ม นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานยังมีส่วนที่เข้าใจง่าย ทำให้การเรียนในรายวิชานาฏศิลป์น่าสนใจ มีความสนุก และตื่นเต้น เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้อีกวิธีหนึ่ง

อภิปรายผลการวิจัย

1. นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog สูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์เป็นรายบุคคล คิดเป็นร้อยละ 100 อภิปรายได้ว่าอาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยายและสาธิตโดยผู้สอน โดยมีกิจกรรมโครงงานเป็นฐานลักษณะกลุ่มละความสามารถ ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีขั้นตอน โดยที่ครูผู้สอนจัดลำดับขั้นตอนตามรูปแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ได้เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ โดยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นให้ความรู้พื้นฐาน 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นจัดกลุ่มร่วมมือ 4) ขั้นแสวงหาความรู้ 5) ขั้นสรุปสิ่งที่เรียนรู้ และ 6) ขั้นนำเสนอผลงาน โดยครูผู้สอนให้นักเรียนได้นำเสนอผลงานที่เกี่ยวข้องลักษณะการแสดงพื้นบ้าน โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog แบบเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน นอกจากนี้เนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ครบเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนยังสามารถนำความรู้ไปใช้สร้างผลงานขึ้นมาเองได้โดยคำนึงถึงความรู้ของเนื้อหา การสื่อสารถึงผู้ชมได้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Thianrat & Sewakawi (2020) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนการสอนแบบโครงงานในรายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ .05 และสอดคล้องกับ Rungrong (2009) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความรู้ ทักษะปฏิบัติ และความคิดสร้างสรรค์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีความรู้หลังทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ หลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับ Vlog ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.06, S.D.= 0.20) สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 อธิบายได้ว่าหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว ในภาพรวมนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากทุกรายการประเมิน 4 ด้าน จำนวน 8 ข้อ อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานที่ผู้วิจัยนำมาใช้ มีลักษณะให้นักเรียนประดิษฐ์ชิ้นงานที่สร้างสรรค์ คือ การทำหน้ากากถือผีตาโชน และการทำชิ้นงานโมเดลที่

บอกรายละเอียดของเนื้อหาโดยใช้กระดาษที่ไม่ใช่แล้วหรือกระดาษรีไซเคิลที่สามารถนำกลับมาใช้ได้ใหม่ให้เกิดชิ้นงานใหม่กับนักเรียนให้เป็นประโยชน์ ทำให้นักเรียนมีความสามารถพัฒนาการทำงานด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Khaemmanee (2017) ได้ให้ความหมายของโครงการว่าเป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนสนใจ วางแผนในการทำโครงการร่วมกันศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณชน แล้วนำผลงานประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ความคิดเห็น และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งหมด โดยมีครูกระตุ้น แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนอย่างใกล้ชิดตั้งแต่การเลือกหัวข้อที่จะศึกษาค้นคว้า ดำเนินการวางแผน กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานและการนำเสนอผลงาน ผ่านทางการตัดต่อคลิปวิดีโอหรือ Vlog เพื่อเผยแพร่ผลงานนักเรียนไปสู่โลกออนไลน์สามารถดูย้อนหลังและสืบค้นข้อมูลทางออนไลน์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Saenboonsong, Sintanakul & Sintanakul (2018) ได้ทำการศึกษา เรื่อง การสังเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนแบบโครงการเป็นฐานผ่านสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้บนคลาวด์คอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมผลงานสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน พบว่า ผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียนหลังเรียนมีคุณภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้แสดงความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ โดยใช้โครงการเป็นฐานร่วมกับ Vlog ในภาพรวมสรุปได้ว่า นักเรียนได้รับประโยชน์ทั้งด้านความรู้และการนำเสนอชิ้นงาน เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับนักเรียน ไม่ยากเกินไป กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มช่วยให้นักเรียนสนใจมากขึ้น มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้กิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการเป็นฐานยังมีขั้นตอนที่เข้าใจง่าย ทำให้การเรียนในรายวิชานาฏศิลป์น่าสนใจ มีความสนุก และตื่นเต้น เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้ดี ซึ่งพบได้จากการประดิษฐ์ชิ้นงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาความคิดเห็นเป็นรายกลุ่ม พบว่า นักเรียนกลุ่มเก่งชอบการเรียนวิชานาฏศิลป์ในรูปแบบที่ได้ดูสื่อพร้อมได้ลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานด้วย Vlog โดยที่ครูผู้สอนให้ได้ความรู้ สร้างความรู้สึกลึกซึ้ง และความน่าสนใจ ชื่นชอบการเรียนการสอนแบบนี้ ทำให้เนื้อหาความรู้น่าเรียน น่าจดจำมากยิ่งขึ้น นักเรียนกลุ่มปานกลาง ชอบการจัดการเรียนรู้เช่นนี้เช่นกัน เพราะทำให้รู้สึกสนุกสนาน การเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์มีความน่าสนใจ ได้เรียนรู้สิ่งแปลกใหม่สามารถคลายเครียดจากวิชาอื่นได้ และทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำงานเป็นกลุ่มมากยิ่งขึ้น และเข้าใจเนื้อหาได้เร็วขึ้น และนักเรียนกลุ่มอ่อน ยังมีความรู้สึกว้าเหว่เนื้อหาที่มีความยากไม่เข้าใจแต่ก็พอที่จะจดจำเนื้อหาได้บางส่วน พยายามที่จะเพิ่มความรู้ในการเรียนวิชานาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้อยากเรียนรายวิชานาฏศิลป์มากขึ้น เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าการโครงการเป็นฐานร่วมกับ Vlog สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Nonthamand & Na-Songkhla (2019) ได้กล่าวข้อคิดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างสื่อวิดีโอว่าผู้พัฒนาควรออกแบบสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับกิจกรรมเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนและเครื่องมือสื่อสาร นักพัฒนาควรใช้สื่อออนไลน์และเครื่องมือที่ช่วยให้มีกิจกรรมการทำงานร่วมกัน

ระหว่างผู้เรียนผ่านโซเชียลมีเดีย และสอดคล้องกับ Khamlue & Thongaem (2016) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบการพัฒนาการเรียนรู้และความคงทน วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับผู้สอนจริง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ระดับมาก

REFERENCES

- Buathing, S. (2017). **The Influence of Bloggers and Food Product Reviews via Social Media on Consumers' Product Purchasing Decisions.** (Independent Research) Master of Arts. National Institute of Development Administration, Bangkok.
- Guilford, J.P. (1950). **Creativity.** *American Psychologist*, 5, 445–454.
- Khaemmanee, T. (2017). **Teaching Science: Knowledge for Organizing an Effective Learning Process (8th printing).** Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- Khamlue, T & Thongaem, A. (2016). **Comparison of Learning Development and Durability Between DVD Media and Teachers in Dancing Art of the Fourth Elementary Students.** *Graduate Journal Dhurakij Pundit University*, 4(3). 853-867.
- Khaopluem, P & Khaopluem, P. (2022). **Thai Musical Instrument Invention of Ranad Ek Resin Resonator.** *Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(2), 10-21.
- Mangmuang, N & Tungkasamit, A. (2023). **The Study of Citizenship Skills Using Project-based Learning with Online Social Media in s13101 Social Studies of Grade 3 at Chumchonbanhaiyyaijiw School.** *Rajabhat Maha Sarakham University Journal*, 17(1), 13-23.
- Ministry of Education. (2008). **The Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008).** Bangkok: Agricultural Cooperative Printing Demonstrations of Thai co., Ltd.
- Ministry of Education. (2014). **Guidelines for Measuring and Evaluating Learning According to the Core Curriculum Basic Education, B.E. 2008.** Bangkok: Agricultural Cooperative Printing Demonstrations of Thai co., Ltd.
- Nonthamand, N & Na-Songkhla, J. (2019). **Guideline to Develop an Instructional Design Models Using Video-Based Open Learning: Quantitative Phenomenology Study.** *Journal of Education Studies*, 47(1), 123-143.
- Petsri, W & Janprieng, T. (2017). **A Proposed Model for the Organization of Dramatic Learning Course for Students from Grades 4 to 6 on Basic Education Curriculum of the Schools Under the Chanthaburi Educational Service Area Office 1.** Faculty of Education, Rambhai Barni Rajabhat University, Chanthaburi.
- Rungrong, C. (2009). **A Comparison of Knowledge, Performance, and Creativity of Prathomsuksa VI Students Taught by Group Process Learning Method and**

- Traditional Method.** Master of Education Degree in Learning Management,
Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, Phranakhon Si Ayutthaya.
- Saenboonsong, S, Sintanakul, T & Sintanakul, K. (2018). **The Synthesis of a Project-Based Learning Model via Learning Environment on Cloud Computing to Enhance Creative Products and Collaborative Skills of Undergraduate Students.** *Phuket Rajabhat University Academic Journal*, 14(2), 299-324.
- Thianrat, W & Sewakawi, U. (2020). **Project Based Learning Management for Thai Classical Dance of Grade Six Students.** *MBU Education Journal*, 8(1), 252-262.
- Thongsuk, W. (2023). **Revealing the (not) Secret Tips for Creating a Successful Vlog and Becoming a Professional Vlogger.** Retrieved from <https://talkatalka.com/blog/how-to-create-a-vlog-like-a-pro/>
- Torrance, Paul E. (1969). **Guiding Creative Talent.** New Delhi : Prentice-Hall of India Private Limited.
- Wongprom, S. (2015). **The Development of Learning Outcome and Organizing Bytime Line Mapping in Thai Dance of Tenth Grade Students by Inquiry Based Learning Approach.** *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 8(1), 1256-1270.
- Wongsaphan, M. (2020). **Fundamentals of Research in Curriculum and Teaching (2nd printing).** Maha Sarakham : Taxila printing.
- Yolao, D, et al. (2014). **A study of PBL Learning Management Obtained from the Set Building Project Knowledge to Enhance 21st Century Skills of Children and Youth: from the Successful Experiences of Thai Schools.** Bangkok : Thippayawisut.