Journal of Buddhist Education and Research
JBER ISSN: 2586-9434 (Print) No. S1 (May-July 2026)

Research Paper
JBER Scope: Education

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Development of a PLEARN-Based Learning Management Model to Promote Thai Folk Dance Skills from the Four Regions among Grade 6 Students

ดุจรวี ปานแม้น[1*], กุลนาถ พุ่มอำภา[2], ชวนิดา สุวานิช[3]

[1,2,3]มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

Durawee Panmaen[1], Kullanad Pumampa[2], Chawanida Suwanich[3]
[1,2,3]Chandrakasem Rajabhat University
✉:* yingkhunging25@gmail.com
(*Author Corresponding Email)

Received: 25 June 2026; Revised: 24 July 2026; Accepted: 27 July 2026
© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น การวิจัยเป็นแบบกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดโขดทิมทาราม สังกัดเทศบาลนครระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 90 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มทดลองใช้เครื่องมือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมินทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินคุณภาพเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่า E1/E2 และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ Prompt, Learn, Enjoy, Ask, Response, Notice และ Knowledge Sharing มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/90.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN สามารถส่งเสริมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน การมีส่วนร่วม และทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN; นาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค; ทักษะนาฏศิลป์; นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Abstract

This research aimed to: 1) develop a learning management model based on the PLEARN concept to enhance four-region folk dance skills among Grade 6 students according to the 80/80 efficiency criterion; 2) compare students' four-region folk dance skills before and after learning through the developed model; and 3) study students' satisfaction with the developed learning management model. This study employed a quasi-experimental research design. The sample consisted of 90 Grade 6 students at Tessaban Wat Khodtimtharam School under Rayong City Municipality, enrolled in the second semester of the 2025 academic year. The sample was obtained through cluster random sampling and divided into three groups: a tryout group, an experimental group, and a control group, with 30 students in each group. The research instruments included the PLEARN-based learning management model, lesson plans, a learning achievement test, a four-region folk dance skills assessment form, a student satisfaction questionnaire, and expert evaluation forms. The data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, Index of Item-Objective Congruence, E1/E2 efficiency index, and t-test. The findings revealed that: 1) the developed learning management model consisted of seven steps: Prompt, Learn, Enjoy, Ask, Response, Notice, and Knowledge Sharing, with an efficiency of 87.50/90.00, which was higher than the established criterion; 2) the experimental group's four-region folk dance skills after learning were significantly higher than before learning at the .01 level; and 3) students' satisfaction with the learning management model was at the highest level. These findings indicate that the PLEARN-based learning management model effectively promoted joyful learning, active participation, and four-region folk dance skills.

Keyword: PLEARN-based learning management model; Four-region folk dance; Folk dance skills; Grade 6 students

1. บทนำ

นาฏศิลป์เป็นศาสตร์และศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ ผ่านการเคลื่อนไหว จังหวะ ลีลา อารมณ์ และความงามของการแสดงออกทางร่างกาย โดยเฉพาะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคอีสาน และภาคใต้ ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ความเชื่อ และลักษณะเฉพาะของแต่ละภูมิภาค การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษาจึงมิได้มุ่งเพียงให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้องเท่านั้น แต่ยังมุ่งให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เห็นคุณค่า มีเจตคติที่ดี และสามารถสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างเหมาะสมอย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษามักประสบปัญหาเกี่ยวกับความแตกต่างของพื้นฐานผู้เรียน ความเขินอายในการแสดงออก การขาดความมั่นใจในการปฏิบัติท่ารำ และการเรียนรู้ที่เน้นการเลียนแบบครูมากกว่าการเรียนรู้เชิงรุก ผู้เรียนบางส่วนจึงไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางนาฏศิลป์กับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างมีความหมาย การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม การตั้งคำถาม การรับข้อเสนอแนะ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

แนวคิด PLEARN เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ผสาน “Play” กับ “Learn” โดยมุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน มีส่วนร่วม และได้รับประสบการณ์ตรงผ่านกิจกรรมที่ออกแบบอย่างมีเป้าหมาย งานวิจัยของ

พรหทัย ตัณฑ์จิตานนท์ (2561) ได้พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ PLEARN ที่ประกอบด้วยขั้น Prompt, Learn, Enjoy, Ask, Response และ Notice และพบว่าสามารถส่งเสริมแรงจูงใจและความสามารถทางภาษาอังกฤษของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิผล ขณะที่งานของพรหทัย ตัณฑ์จิตานนท์ และคณะ (2563) พบว่า PLEARN สามารถส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและผู้ฝึกสอนได้ นอกจากนี้ งานของพันทิพา อมรฤทธิ์ และพัทธนันท์ บุตรฉุย (2567) ได้พัฒนารูปแบบ PLEARN ผ่านพอดคาสต์ และพบว่าผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจสูงขึ้น

ในระดับนานาชาติ แนวคิดที่สอดคล้องกับ PLEARN ได้แก่ Play-based Learning และ Playful Learning ซึ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุก มีความหมาย และเชื่อมโยงกับพัฒนาการของผู้เรียน โดย Taylor and Boyer (2020) ชี้ว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่นช่วยพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็ก และ Li and Kangas (2024) พบว่าการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลินในระดับประถมศึกษาต้องอาศัยบทบาทครูในการออกแบบกิจกรรม นำเข้าสู่การเรียนรู้ อำนวยความสะดวก และขยายผลการเรียนรู้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และปรับให้สอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนนาฏศิลป์ ซึ่งต้องอาศัยการเคลื่อนไหว การฝึกปฏิบัติ ความกล้าแสดงออก การรับข้อเสนอแนะ และการเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรม

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN

3. วิธีดำเนินการวิจัย

1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) โดยมีการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นกับกลุ่มทดลอง และเปรียบเทียบผลกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนปกติ

2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลวัดโขดทิมทาราม สังกัดเทศบาลนครระยอง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 6 ห้องเรียน รวม 222 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 90 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองใช้เครื่องมือ จำนวน 30 คน กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN
2. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง
3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แบบประเมินทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค
5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
6. แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ
2. ทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาประสิทธิภาพ E1/E2
3. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้กับกลุ่มทดลองโดยใช้รูปแบบ PLEARN และจัดการเรียนรู้แบบปกติกับกลุ่มควบคุม
5. ทดสอบหลังเรียน ประเมินทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค และประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
6. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติที่เหมาะสม

5 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าดัชนีความสอดคล้อง ค่า E1/E2 และการทดสอบค่าที ได้แก่ dependent samples t-test และ independent samples t-test

4. ผลการวิจัย

1 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ Prompt, Learn, Enjoy, Ask, Response, Notice และ Knowledge Sharing โดยผู้เชี่ยวชาญประเมิน

คุณภาพของรูปแบบอยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่ารูปแบบมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้พัฒนาทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2 ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.50/90.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 แสดงว่ารูปแบบสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างเรียนและผลลัพธ์หลังเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 14.83 และหลังเรียนเท่ากับ 25.47 นอกจากนี้ กลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4 ผลการเปรียบเทียบทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค

นักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 8.74 และหลังเรียนเท่ากับ 17.40 นอกจากนี้ กลุ่มทดลองมีทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5 ผลการศึกษาความพึงพอใจ

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อกิจกรรมการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค

5. อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีขั้นตอนชัดเจนและสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่ต้องอาศัยการเตรียมความพร้อม การสังเกต การฝึกซ้ำ การรับข้อเสนอแนะ และการแสดงออกอย่างมั่นใจ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานของพรหทัย ตัณฑ์จิตานนท์ (2561) ที่พบว่ารูปแบบ PLEARN มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 และช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและความสามารถด้านภาษาอังกฤษของผู้เรียน ผลการวิจัยยังพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะรูปแบบ PLEARN ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สังเกต ตอบคำถาม ฝึกปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานของสุทิวัส ธรรมศิริ (2566) ที่พบว่าการเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันช่วยให้ผู้เรียนมีผลการเรียนรู้สูงขึ้น และมีความสุขในการเรียนรู้อยู่ในระดับมาก ในด้านทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีทักษะหลังเรียนสูง

กว่าก่อนเรียน และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากรูปแบบ PLEARN เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงในขั้น Response และได้รับข้อเสนอแนะในขั้น Notice ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงท่ารำ จังหวะ ลีลา และการแสดงออกของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ผลดังกล่าวสอดคล้องกับ Niyibizi et al. (2024) ที่พบว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่น เช่น บทบาทสมมติ เกม การเล่าเรื่อง และกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของผู้เรียน

นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากกิจกรรมมีความสนุกสนาน หลากหลาย และช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น ผลดังกล่าวสอดคล้องกับพันทิพา อมรฤทธิ์ และพัทธนันท์ บุตรฉุย (2567) ที่พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบ PLEARN ผ่านพอดคาสต์อยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับ Li and Kangas (2024) ที่ชี้ว่าการเรียนรู้อย่างเพลิดเพลินในระดับประถมศึกษาต้องอาศัยกิจกรรมที่ครูออกแบบอย่างมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

องค์ความรู้จากการวิจัย

องค์ความรู้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผสานการเรียนรู้อย่างสนุกสนานกับการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์อย่างเป็นระบบ โดยสามารถนำเสนอเป็นโมเดลได้ดังนี้

PLEARN–Folk Dance Learning Model

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6, เนื้อหานาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค, สื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้, เพลงและจังหวะพื้นบ้าน, ครูผู้สอน, แผนการจัดการเรียนรู้

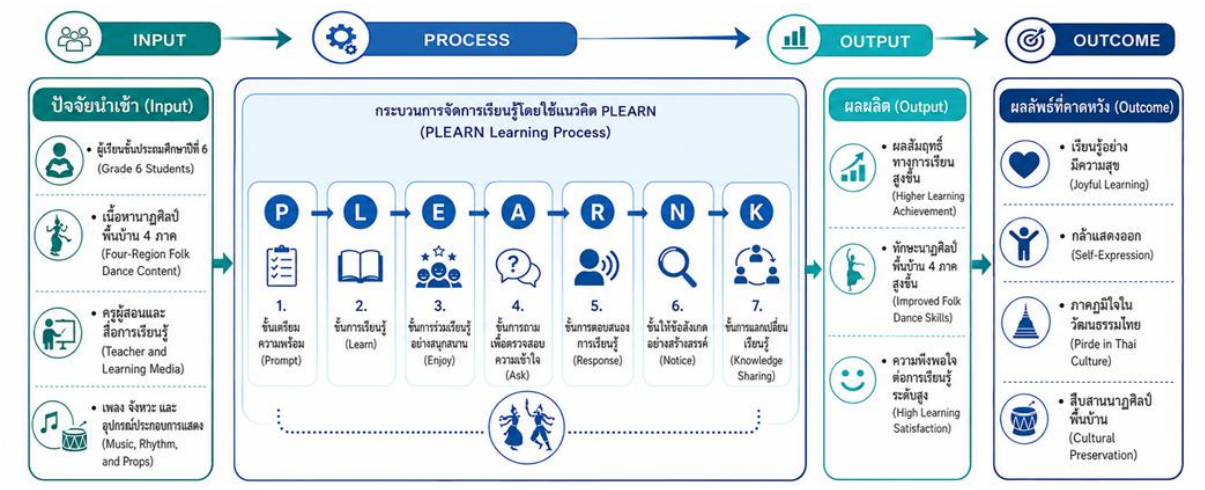
รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. P: Prompt — ขั้นเตรียมความพร้อมกระตุ้นความสนใจ เตรียมร่างกาย อารมณ์ และสมาธิของผู้เรียนก่อนเข้าสู่กิจกรรมนาฏศิลป์
2. L: Learn — ขั้นการเรียนรู้เรียนรู้ความหมาย ประวัติ ลักษณะเฉพาะ ท่ารำ จังหวะ ดนตรี เครื่องแต่งกาย และคุณค่าของนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค
3. E: Enjoy — ขั้นการร่วมเรียนรู้อย่างสนุกสนานเรียนรู้ผ่านเกม เพลง จังหวะ การเคลื่อนไหว กิจกรรมกลุ่ม และกิจกรรมสร้างสรรค์
4. A: Ask — ขั้นการถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติ
5. R: Response — ขั้นการตอบสนองการเรียนรู้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติท่ารำ จังหวะ ลีลา การเคลื่อนไหว และการแสดงออกทางนาฏศิลป์

6. N: Notice — ขั้นให้ข้อสังเกตอย่างสร้างสรรค์ครูและเพื่อนให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงทักษะปฏิบัติอย่างเหมาะสม

7. Knowledge Sharing — ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผู้เรียนสะท้อนผล สรุปประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนคุณค่าของนาฏศิลป์พื้นบ้านร่วมกัน ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนสูงขึ้น, ทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาคสูงขึ้น, ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออก ความสุขในการเรียนรู้ ความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมไทย และเจตคติที่ดีต่อการสืบสานนาฏศิลป์พื้นบ้าน



ภาพที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN เพื่อส่งเสริมทักษะนาฏศิลป์พื้นบ้าน 4 ภาค

ความกล้าแสดงออก + ความสุขในการเรียนรู้ + ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย + การสืบสานนาฏศิลป์พื้นบ้าน องค์ความรู้สำคัญของงานวิจัยนี้สะท้อนว่า การเรียนรู้นาฏศิลป์พื้นบ้านในระดับประถมศึกษาไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการสาธิตและการฝึกตามแบบครูเท่านั้น แต่ควรออกแบบเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม สนุกกับการเรียน กล้าปฏิบัติ ได้รับข้อเสนอแนะ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่น รูปแบบ PLEARN จึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้ทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติอย่างมีความหมาย

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

6.1.1ครูผู้สอนนาฏศิลป์ควรศึกษาขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN ให้เข้าใจชัดเจนก่อนนำไปใช้ โดยเฉพาะขั้นการเตรียมความพร้อม การร่วมเรียนรู้อย่างสนุกสนาน การตอบสนองการเรียนรู้ และการให้ข้อสังเกตอย่างสร้างสรรค์

6.1.2 การนำรูปแบบไปใช้ควรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย พื้นฐานทักษะ และบริบทของผู้เรียน โดยเลือกใช้เพลง จังหวะ เกม สื่อภาพ เครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงให้สอดคล้องกับ

นาฏศิลป์พื้นบ้านแต่ละภาค

6.1.3 ครูควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ให้ปลอดภัยและเอื้อต่อการกล้าแสดงออก โดยใช้การให้ข้อเสนอแนะเชิงบวกและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังการฝึกปฏิบัติ

6.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

6.2.1 ควรศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นหรือบริบทสถานศึกษาที่แตกต่างกัน

6.2.2 ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด PLEARN ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหานาฏศิลป์ประเภทอื่น เช่น รำวงมาตรฐาน นาฏศิลป์สร้างสรรค์ หรือการแสดงพื้นบ้านท้องถิ่น ข

6.2.3 ควรศึกษาตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น เจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทย หรือความสามารถในการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

พรหทัย ตัณฑ์จิตานนท์. (2561). การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเพลิน (PLEARN) ที่มีประสิทธิผลต่อการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในประชาคมอาเซียนของเยาวชน. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 13*(2), 82–94.

พรหทัย ตัณฑ์จิตานนท์, กัลยารัตน์ เศวตนันท์, สุภรพรรณ คนเฉียบ, และปณิสา กุระคาน. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาฝึกประสบการณ์การสอนโดยใช้กลวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเพลิน (PLEARN). *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22*(1), 134–146.

พันทิพา อมรฤทธิ์, และพัทธนันท์ บุตรฉุย. (2567). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ “PLEARN” ผ่านพอดคาสต์ในระบบการศึกษาทางไกล. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 19*(26), 105–120.

สุทิวัส ธรรมศิริ. (2566). *ผลการจัดการเรียนการสอนแบบเรียนปนเล่นร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำและความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1* [ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

Li, X., & Kangas, M. (2024). A systematic literature review of playful learning in primary education: Teachers’ pedagogical activities. *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 1–16. https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2416954

Niyibizi, O., Kazinyirako, J. P., Gasigwa, J. B., Mukeshimana, A. M., Singirankabo, J. N., Bintunimana, C., & Mutarutinya, V. (2024). Teachers' understanding of play-based learning implementation on students' achievement. *Universal Journal of Educational Research, 3*(4), 374–385.

Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020). Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal, 48*(2), 127–133. https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7