

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดง
ละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

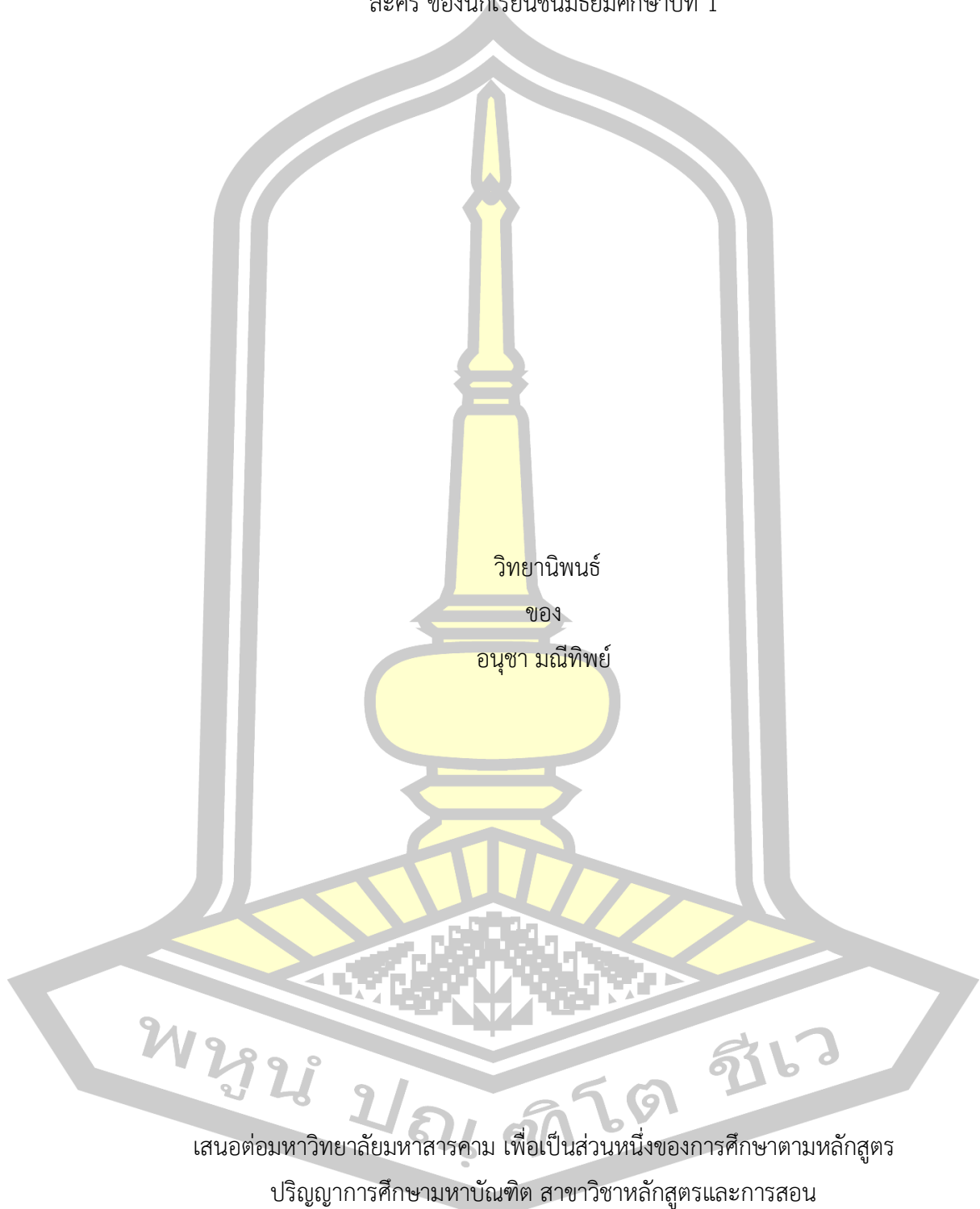
วิทยานิพนธ์
ของ
อนุชา มณีทิพย์

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดง
ละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



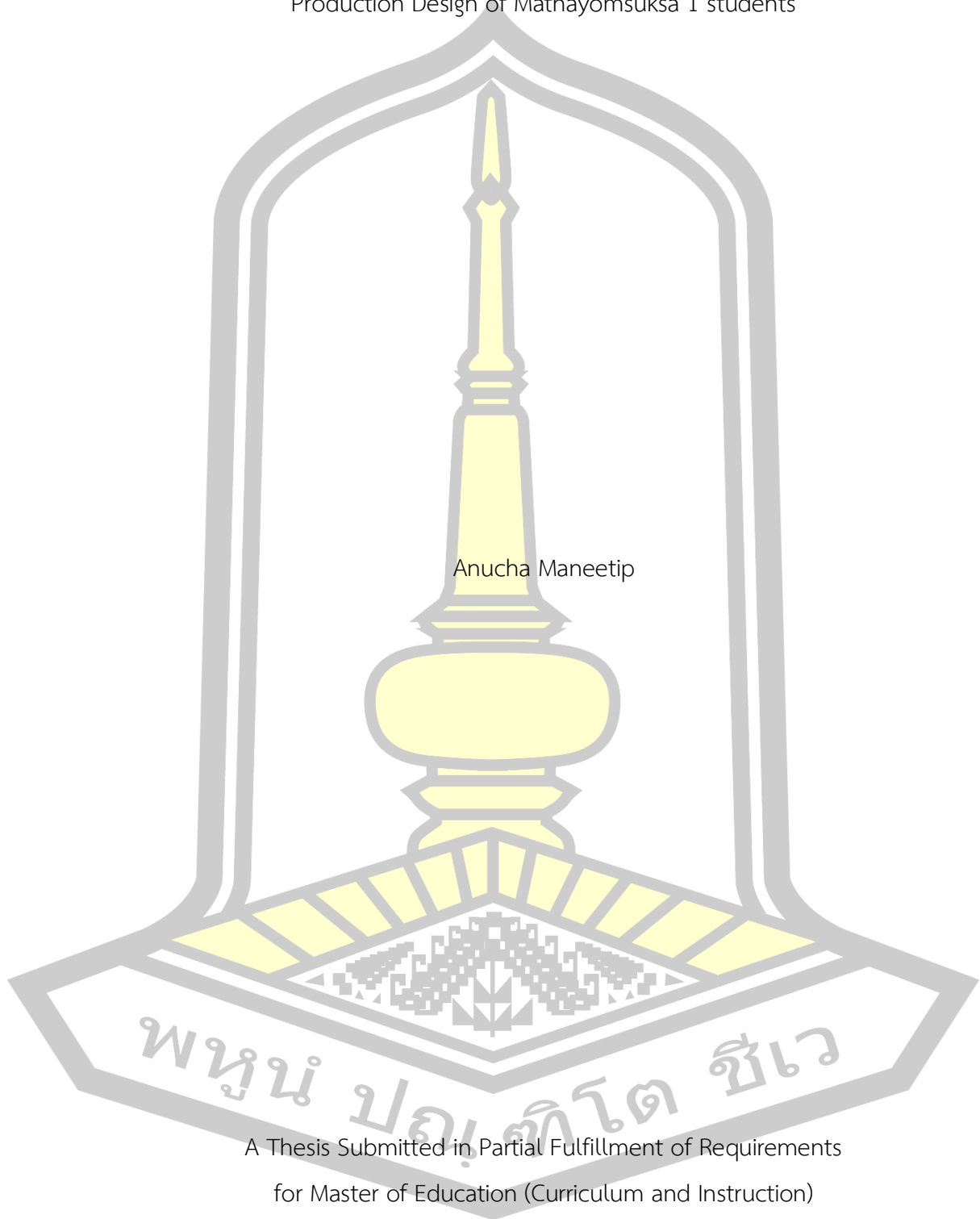
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

สิงหาคม 2568

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Creativity-Based Learning Activities to Enhance Theatrical
Production Design of Mathayomsuksa 1 students

Anucha Maneetip



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

August 2025

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายอนุชา มณีทิพย์ แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. กันยารัตน์ สอนสุภาพ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. จูติวรดา พลเยี่ยม)

.....กรรมการ

(รศ. ดร. กัญญารัตน์ โคจร)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. ปิยะธิดา ปัญญา)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแหง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(ผศ. ดร. พลเดช เขาวรัตน์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1		
ผู้วิจัย	อนุชา มณีทิพย์		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จุติวรรดา พลเยี่ยม		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 2) เปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ศึกษาความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 34 คน โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sample) ใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำนวน 10 แผน เวลาเรียน 10 ชั่วโมง 2) แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร 3) แบบสอบถามความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นแบบอัตนัยจำนวน 25 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบที (One simple t-test)

ผลการวิจัย ปรากฏดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.92/83.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

2. การออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 83.95 และเมื่อ

เปรียบเทียบกับเกณฑ์พบว่า การออกแบบการจัดการแสดงละครสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีคะแนนเฉลี่ย 4.00 ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน, การออกแบบ, การจัดการแสดงละคร, ความพึงพอใจ



TITLE	The Development of Creativity-Based Learning Activities to Enhance Theatrical Production Design of Mathayomsuksa 1 students		
AUTHOR	Anucha Maneetip		
ADVISORS	Assistant Professor Assistant Professor Titiworada Polyiem , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Curriculum and Instruction
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2025

ABSTRACT

The purposes of this research were to: 1) develop creative-based learning activities to enhance the effectiveness of drama performance design among Grade 7 students, in accordance with the 70/70 efficiency criterion; 2) compare the students' drama performance design, implemented through creative-based learning activities, with the criterion level of 70 percent; and 3) examine students' satisfaction with the creative-based learning activities. The sample consisted of 34 Grade 7/3 students from Tha Khon Yang Pittayakhom School, located in Kantharawichai District, Maha Sarakham Province, under the jurisdiction of the Maha Sarakham Provincial Administrative Organization. The study was conducted during the second semester of the 2024 academic year. The sample was selected using cluster random sampling, with the classroom serving as the sampling unit. The research instruments included: a set of ten creative-based learning activity plans with a total instructional time of ten hours; a drama performance design assessment form; and a satisfaction questionnaire on the creative-based learning activities, consisting of 25 open-ended items. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation, and hypothesis testing through the one-sample t-test.

The results of the study revealed the following

1. The instructional plans developed by the researcher through creative-based learning activities to promote drama performance design among Grade 7 students achieved an effectiveness score of 87.92/83.95, which exceeded the predetermined criterion.

2. The students' drama performance design, conducted through creative-based learning activities, yielded an average score of 20.15 points or 83.95 percent. A comparison with the benchmark revealed that the students' performance significantly surpassed the criterion at the .05 level.

3. The students' satisfaction with the creative-based learning activities after the instructional period recorded an average score of 4.00, indicating a very high level.

Keyword : Creative-Based Learning, Design, Drama Performance Management, Satisfaction



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์และความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่ง จากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ สอนสุภาพ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.กัญญารัตน์ โคจร กรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ ดร. ไพศาล วรคำ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พลเยี่ยม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ปรัชญาและชี้แนะแนวทางการวิจัย ให้ข้อเสนอแนะอันมีคุณค่าตลอดจนตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรมต่อการดำเนินการวิจัยจนเสร็จสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอย่างยิ่งต่อท่าน รองศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติยา โกมินทรชาติ นางอุมารินทร์ จำนงชอบ นายอภิชาติ ภูหัวดอน และนายสังคม ไชยสงเมือง ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำปรึกษาและข้อเสนอแนะ จนวนงานวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์บุคลากรและเจ้าหน้าที่ทุกท่านในภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ทุกท่าน ที่ให้ความรู้ประสบการณ์อันมีคุณค่าต่อผู้วิจัยที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ นายประกอบ มณีทิพย์ นางสาวน มณีทิพย์ บิดาและมารดาของข้าพเจ้า และผู้มีพระคุณที่ไม่ได้เอ่ยนามทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือเป็นกำลังใจและส่งเสริมสนับสนุนในการทำวิจัยครั้งนี้ พร้อมทั้งขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ นิสิต ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำปรึกษา รวมทั้งกำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

อนุชา มณีทิพย์

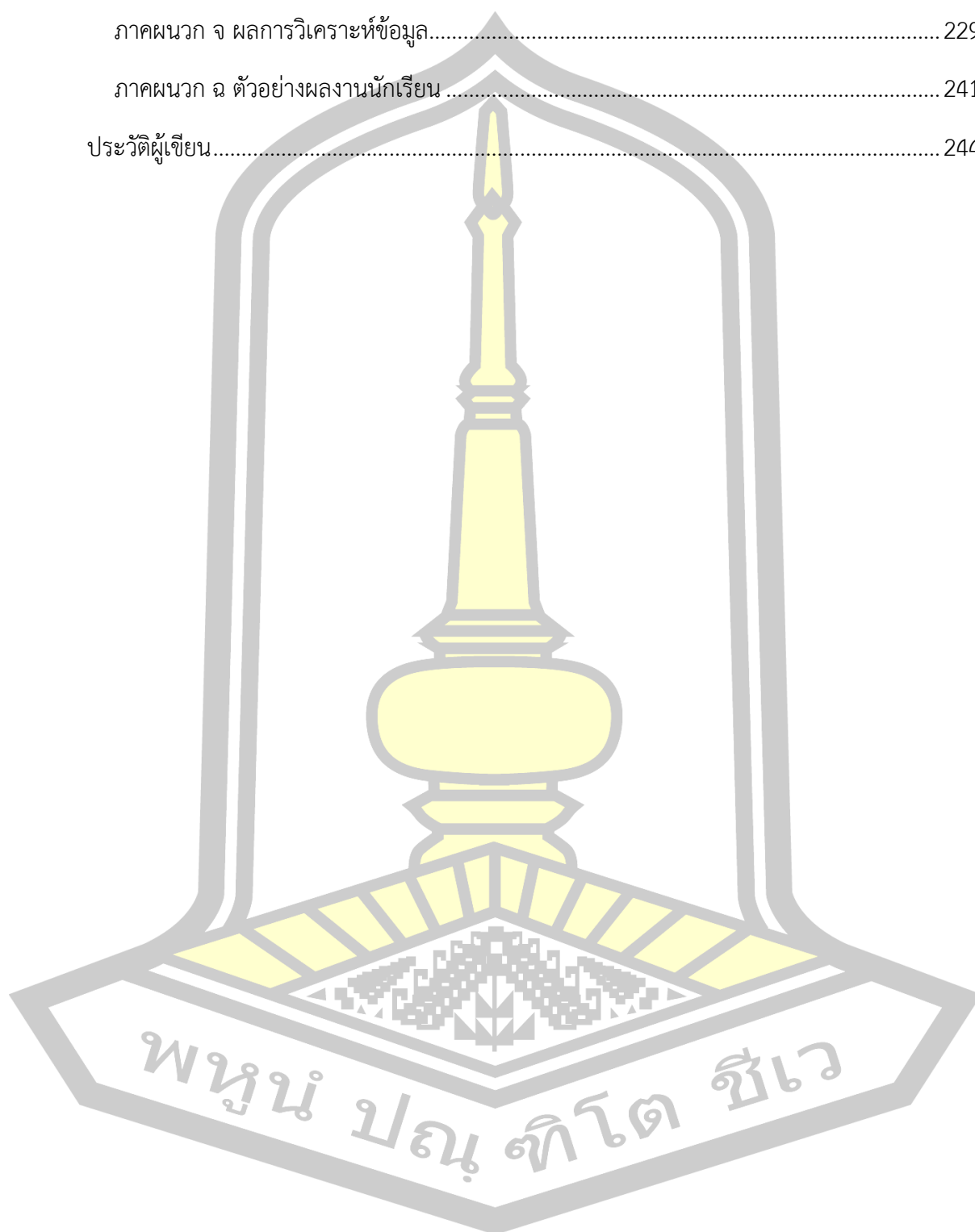
พูน ปณ จิตโต ชีเว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ณ
บัญชีตาราง.....	ฉ
บัญชีภาพประกอบ	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
สมมุติฐานของงานวิจัย.....	3
ความสำคัญของงานวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	8
ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย.....	17
การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning).....	25
การออกแบบการจัดการแสดงละคร.....	36
การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร.....	49
เกณฑ์การประเมิน (Rubrics).....	59
ความพึงพอใจ.....	67

ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้.....	71
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	73
บทที่ 3 วิธีดำเนินการ.....	90
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	90
เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือ	90
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	91
การเก็บรวบรวมข้อมูล	109
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	115
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	116
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	128
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	128
สรุปผล	128
อภิปรายผล.....	129
ข้อเสนอแนะ.....	133
บรรณานุกรม.....	135
บรรณานุกรม.....	141
ภาคผนวก.....	142
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือและหนังสือขอความอนุเคราะห์	143
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการวิจัย.....	151
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแบบประเมินที่ใช้ในงานวิจัย.....	194

ภาคผนวก ง การวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือ.....	201
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	229
ภาคผนวก ฉ ตัวอย่างผลงานนักเรียน.....	241
ประวัติผู้เขียน.....	244



บัญชีตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน.....	12
ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล.....	13
ตารางที่ 3 ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินในภาพรวม (ทักษะการเขียน).....	61
ตารางที่ 4 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้.....	91
ตารางที่ 5 เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่ผู้วิจัยประยุกต์ ตามเกณฑ์ของ (สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ, 2544, น. 137)	102
ตารางที่ 6 คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1) และค่าประสิทธิภาพ ของผลลัพธ์ (E_2) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน.....	116
ตารางที่ 7 วิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการ จัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70	118
ตารางที่ 8 การแปลผลแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	123
ตารางที่ 9 วิเคราะห์หาแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	124
ตารางที่ 10 การแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	125
ตารางที่ 11 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	202
ตารางที่ 12 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการ เปลี่ยนแปลงของละคร ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	204

ตารางที่ 13 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ประเภทของละครไทย ด้วยการ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	206
ตารางที่ 14 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง บทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ละคร ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	208
ตารางที่ 15 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เทคนิคการเขียนบทละคร ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	210
ตารางที่ 16 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง บทบาทความสำคัญของ นักแสดง ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	212
ตารางที่ 17 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง แนวทางการจัดการด้านการ แสดง ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ...	214
ตารางที่ 18 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง หลักการการเป็นนักแสดงและ ผู้ชมที่ดี ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	216
ตารางที่ 19 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การสร้างละครสร้างสรรค์ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	218
ตารางที่ 20 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การแสดงละครสร้างสรรค์ ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	220
ตารางที่ 21 แสดงความเหมาะสมของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้ กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	222
ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	223
ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบประเมินการ ออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	224
ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบประเมิน การออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	225
ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ของแบบสอบถาม ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	226

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถาม
ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 จำนวน 25 ข้อ..... 227

ตารางที่ 27 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของแผนการจัด
กิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1..... 230

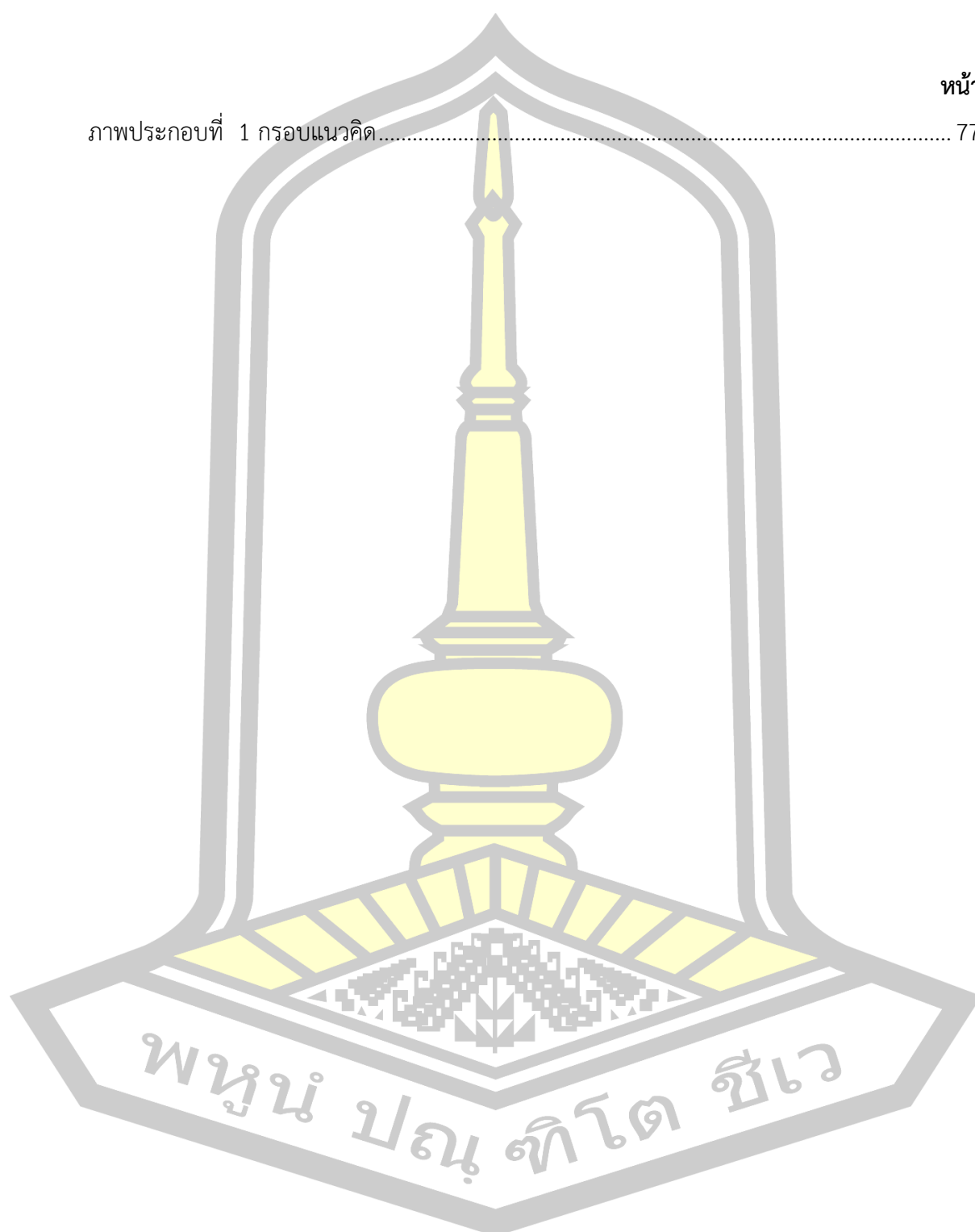
ตารางที่ 28 คะแนนแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครหลังเรียนด้วยกิจกรรมการ
เรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน 237



บัญชีภาพประกอบ

หน้า

ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิด..... 77



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 สาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ได้มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นพลังสำคัญของประเทศชาติ มีความรู้และทักษะพื้นฐาน โดยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียน แสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ ทักษะศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ซึ่งในส่วนของสาระนาฏศิลป์นั้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษา พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทาง นาฏศิลป์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 1) และการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. 3) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชานาฏศิลป์ หรือการแสดงละคร ที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการแสดงออกทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงกระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่ต้องอาศัยทักษะในการวางแผน การประสานงาน และการคิดอย่างสร้างสรรค์เป็นระบบ (ธนศ เวศร์ภาดา, 2562, น. 5) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ศิลปะการละคร เป็นอีกเนื้อหาหลักที่มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะผู้เรียนจะได้จำลองสถานการณ์ในชีวิตจริงด้วยการแสดงละคร เพราะละครคือชีวิต ผู้เรียนจึงควรได้พบกับบทบาทต่าง ๆ ในละครเพื่อเรียนรู้และเข้าใจก่อนที่จะออกไปสู่โลกภายนอกได้อย่างมีภูมิคุ้มกัน (พรรัตน์ ดำรง, 2547, น. 6)

ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ส่วนมากยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งในการเรียนรู้นั้น เป็นเรื่องง่ายสำหรับบางคน แต่เป็นเรื่องที่ยากมากสำหรับคนที่ไม่มีทักษะด้านนี้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และไม่อยากเรียนวิชานาฏศิลป์ ส่งผลให้เป็นอุปสรรคต่อการส่งเสริมด้านการพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ที่ยั่งยืน (ศศิณา นิยมสุข, 2565, น. 2) โดยเฉพาะนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นยังขาดความเข้าใจในกระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละครอย่างเป็นระบบ ขาดการมีส่วนร่วมในการวางแผนหรือประเมินการแสดง ทำให้การแสดงละครในชั้นเรียนมักเป็นเพียงกิจกรรมที่เน้นการแสดงออก แต่ไม่เกิดการเรียนรู้ในระดับลึก (พจนีย์ จันทรส, 2563, น. 112) ดังจะเห็นได้จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชานาฏศิลป์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 30.41 ซึ่งไม่ถึงเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามที่โรงเรียนกำหนดไว้ (งานประกันคุณภาพการศึกษา โรงเรียน ท่าขอนยางพิทยาคม, 2565, น. 7) และจากการที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม ปีการศึกษา 2567 จะพบว่า เมื่อมีการจัดการเรียนการสอนพร้อมกันทั้งห้องเรียนหรือรายบุคคล นักเรียนส่วนใหญ่ขาดความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ และขาดความมั่นใจ ทำให้นักเรียนไม่เกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ จึงส่งผลต่อ

ขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ในขั้นตอนปฏิบัติอื่น ๆ เช่น การออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นต้น ผู้วิจัยได้นำปัญหาวิเคราะห์ในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียน ส่งเสริมกระบวนการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในการจัดการเรียนรู้ พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้หนึ่งที่มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะในการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ในด้านการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นรูปแบบที่มีความน่าสนใจยิ่ง คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนรู้จากตำรา และเอกสารงานวิจัยเกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบการจัดการแสดงละคร ผู้วิจัยจึงพิจารณาเลือกรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) เป็นแนวคิดที่ใหม่ มีจุดเด่นที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม การพัฒนาด้านสื่อสารหรือการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เป็นต้น (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558, น. 23) ส่งเสริมความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น แต่ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ (Torrance, 1962, p. 16) การเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบที่มุ่งช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการออกแบบการจัดการแสดงละคร การกระทำหรือการแสดงออกต่าง ๆ ที่มีการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการวิธีการที่แตกต่างไปจากการพัฒนาทางด้านจิตพิสัย หรือพุทธิพิสัย เป็นรูปแบบจัดกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง โดยมีหลักการที่ว่าจัดการรูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานซึ่งมี 5 ขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต เหมาะแก่การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 ที่ต้องเปลี่ยนแปลงทักษะ กระบวนการทัศนแบบดั้งเดิมไปสู่กระบวนการทัศนใหม่ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน ส่งเสริมให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ (Ruechai Panich, W, 2015, p. 23-37) อีกทั้งยังส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางเลือกใหม่ ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพนักเรียน ได้ในหลากหลายมิติ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เนื่องจากการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสทางความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบการจัดการแสดงละครอย่างมีอิสระ

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมาใช้ในการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นในการกระตุ้นหรือสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดการค้นหาคำตอบ ค้นหาความรู้ เหมือนการทำหาตนเอง ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติผ่านการออกแบบการจัดการแสดงละคร และแสดงความคิดอย่างเต็มที่ โดยไม่มีกรอบมาปิดกั้นให้ผู้เรียนทดลองแก้ปัญหา รู้จักความผิดพลาด ตั้งคำถาม กับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเองได้ เพื่อให้เกิดการคิดที่แปลกใหม่ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีกระบวนการเรียนรู้และการทำงานด้วยตนเองอย่างเต็มที่ พร้อมกับมีการวัดประเมินผลผู้เรียนตาม

ความเป็นจริง ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการจัดการแสดงละครให้มีประสิทธิภาพต่อไป ทำให้สามารถพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ไปประดิษฐ์เป็นผลงานทางด้านนาฏศิลป์ได้ อีกทั้งยังพัฒนาการปฏิบัติทางการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ให้สูงขึ้น และยังสามารถนำไปต่อยอดเป็นอาชีพในอนาคตอีกด้วย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมุติฐานของงานวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีการออกแบบการจัดการแสดงละคร สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

ความสำคัญของงานวิจัย

1. นักเรียนมีการออกแบบการจัดการแสดงละคร ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศไทย
2. สามารถนำรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไปประยุกต์ในรายวิชาอื่นที่ส่วนใหญ่เป็นวิชาที่เน้นใช้การปฏิบัติเพื่อนำไปพัฒนาการปฏิบัติของนักเรียน
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงและประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์หรือในรายวิชาอื่น

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและตัวอย่าง
ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขนอยงพิตยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 68 คน เป็นนักเรียนที่มีการละความสามารถของเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขนอยงวิทยา อําเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 นักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sample)

2. เนื้อหาที่ใช้วิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยเนื้อหาดังนี้

- 2.1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร
- 2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของละคร
- 2.3 ประเภทของละครไทย
- 2.4 บทบาทหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ละคร
- 2.5 เทคนิคการเขียนบทละคร
- 2.6 บทบาทความสำคัญของนักแสดง
- 2.7 แนวทางการจัดการด้านการแสดง
- 2.8 หลักการการเป็นนักแสดงและผู้ชมที่ดี
- 2.9 การสร้างละครสร้างสรรค์
- 2.10 การแสดงละครสร้างสรรค์

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

3.2 ตัวแปรตาม

3.2.1 การออกแบบการจัดการแสดงละคร

3.2.2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

4. ระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกการคิดแบบสร้างสรรค์ กระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตั้งปัญหาและมีกระบวนการทำงานแบบกลุ่มอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ตามความสนใจ โดยการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน

1) ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ หมายถึง ผู้สอนจะกระตุ้นโดยใช้สื่อ ภาพ หรือคำถามก็ได้ เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากมีการค้นหาคำตอบที่ผู้เรียนสนใจ ผู้เรียนเกิดการคิด ในการตั้งประเด็นที่สงสัย สนใจ ว่าเหตุใดจึงเกิดขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร โดยวิเคราะห์จากสื่อ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเสนอ

2) ขั้นตอนตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้เรียนเกิดการตั้งปัญหา สามารถระบุปัญหา และผู้เรียนเลือกจับกลุ่มตามความสนใจ ผู้สอนจะคอยสังเกตการณ์ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสเลือกหาวิธีการจัดการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

3) ขั้นตอนค้นคว้าและคิด หมายถึง ผู้สอนจะให้เวลากับผู้เรียนในการค้นคว้าศึกษา ข้อมูลที่ต้องการทราบจากแหล่งข้อมูลที่ต่าง ๆ ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาการเรียนรู้ หาคำตอบอย่างเต็มที่ เพื่อปล่อยให้ผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิด พร้อมทั้งนำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็น แนวทางการแก้ไขปัญหา โดยผู้เรียนจะเกิดทักษะการคิดและการค้นคว้าที่ได้คำตอบอย่างหลากหลาย ต่างจากความคิดแบบเดิม และผู้เรียนจะสามารถเลือกแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เป็นประโยชน์ สูงสุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4) ขั้นตอนนำเสนอ หมายถึง ผู้เรียนจะนำเสนอผลงานตามหัวข้อที่สนใจหลังจากได้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผ่านวิธีการนำเสนอรูปแบบที่มาจากกระบวนการทำงานภายในกลุ่ม และออกมานำเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนภายในห้องเกิดการพิจารณา จับประเด็นที่สำคัญเพื่อตั้งคำถามที่อยู่ในประเด็นของข้อมูลที่ผู้เรียนนำมา รวมทั้งให้เพื่อนร่วมชั้นเรียน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นของข้อมูลที่นำมาเพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล นำไปสู่การต่อยอดความรู้ใหม่ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิม

5) ขั้นตอนประเมินผล หมายถึง ผู้สอนวัดและประเมินผลการเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ เรียนรู้มา เน้นการมีส่วนร่วมของทั้งผู้สอนและผู้เรียน โดยผู้เรียนมีการร่วมกันสรุปเนื้อหา แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และสะท้อนผลความเข้าใจในการเรียนรู้ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude) รวมถึงการทำงานเป็นทีม พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางพัฒนา เพื่อสะท้อน ความเข้าใจกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และผลลัพธ์ของผลงาน โดยมีผู้สอนคอยให้ข้อเสนอแนะ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในครั้งต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การออกแบบการจัดการแสดงละคร หมายถึง การแสดงออกถึงการใช้ความคิดแบบ สร้างสรรค์เข้ามาถ่ายทอดความรู้สึกผ่านกระบวนการคิดรูปแบบต่าง ๆ เกี่ยวกับการแสดงละคร ซึ่งมี วิธีการที่ดำเนินการแสดงเป็นเรื่องราว เนื้อความและเหตุการณ์เกี่ยวโยงเป็นตอน ๆ ผ่านตัวละครที่จะ แสดง โดยมีองค์ประกอบอุปกรณ์เวทีฉาก แสง สีเสียง ดนตรี บท ฯลฯ เพื่อฝึกปฏิบัติในทักษะที่มี ความซับซ้อนของกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ โดยมีกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยหลายส่วนเข้า ด้วยกันจึงจะทำให้มีการออกแบบการจัดการละครตรงตามหลักการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนมีการฝึกฝน และฝึกการออกแบบซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ สามารถปฏิบัติงานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยการ ประยุกต์ตามแนวคิดของ วริญญา ศิริธงชัยกุล และคณะ เป็น 6 ด้าน 1) บทละคร 2) บรรยากาศ

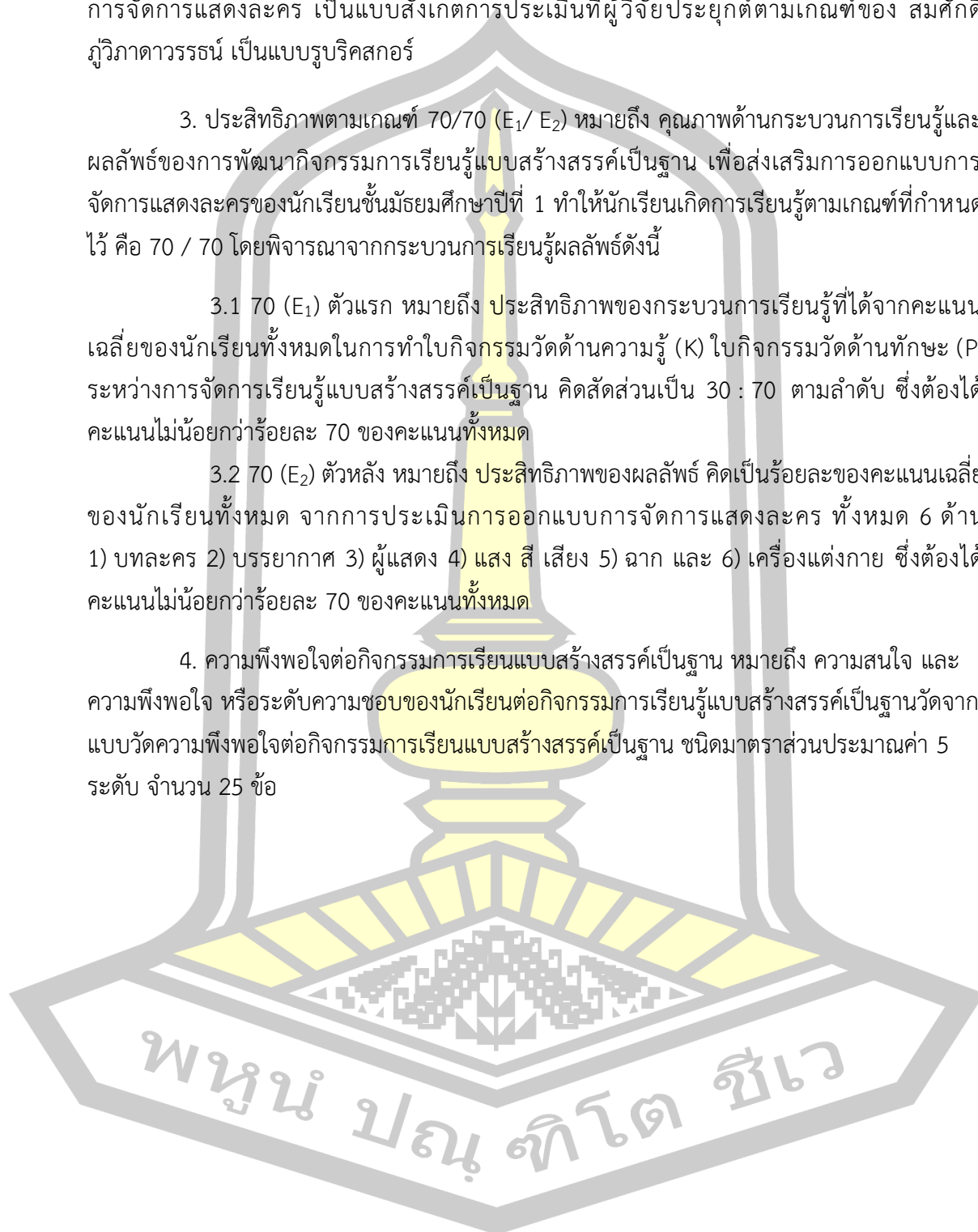
3) ผู้แสดง 4) แสง สี เสียง 5) ฉาก และ 6) เครื่องแต่งกาย วัดได้จากแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นแบบสังเกตการประเมินที่ผู้วิจัยประยุกต์ตามเกณฑ์ของ สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ เป็นแบบบูรณาการ

3. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70 (E_1 / E_2) หมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์ของการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ 70 / 70 โดยพิจารณาจากกระบวนการเรียนรู้ผลลัพธ์ดังนี้

3.1 70 (E_1) ตัวแรก หมายถึง ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ได้จากคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดในการทำใบกิจกรรมวัดด้านความรู้ (K) ใบกิจกรรมวัดด้านทักษะ (P) ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คิดสัดส่วนเป็น 30 : 70 ตามลำดับ ซึ่งต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด

3.2 70 (E_2) ตัวหลัง หมายถึง ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมด จากการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ทั้งหมด 6 ด้าน 1) บทละคร 2) บรรยากาศ 3) ผู้แสดง 4) แสง สี เสียง 5) ฉาก และ 6) เครื่องแต่งกาย ซึ่งต้องได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนทั้งหมด

4. ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง ความสนใจ และความพึงพอใจ หรือระดับความชอบของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานวัดจากแบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้เรียบเรียงดำเนินการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 วิสัยทัศน์
 - 1.2 หลักการ
 - 1.3 จุดหมาย
 - 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
 - 1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.6 มาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.7 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 1.8 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย
 - 2.1 ความหมายของนาฏศิลป์
 - 2.2 ความเป็นมาของนาฏศิลป์
 - 2.3 ลักษณะและรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์
 - 2.4 องค์ประกอบของนาฏศิลป์
 - 2.5 หลักในการเลือกชุดการแสดงให้เหมาะสม
3. การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)
 - 3.1 ความหมายของการสอนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 3.2 แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 ที่มาของการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 3.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
 - 3.5 บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
4. การออกแบบการจัดการแสดงละคร
 - 4.1 ความหมายการออกแบบการจัดการแสดงละคร
 - 4.2 องค์ประกอบการแสดงละคร
 - 4.3 คุณลักษณะและบทบาทหน้าที่ของการแสดงละคร
 - 4.4 หลักการและวิธีการสร้างสรรค์
5. การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร
 - 5.1 ความหมายของการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

- 5.2 องค์ประกอบของการวัดประเมิน
- 5.3 แนวทางการวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละคร
- 5.4 เครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร
- 5.5 การสร้างเครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร
6. เกณฑ์การประเมิน (Rubrics)
 - 6.1 ความหมายของเกณฑ์การประเมิน Rubrics
 - 6.2 ลักษณะของ Rubrics
 - 6.3 การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน
 - 6.4 ขั้นตอนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน
 - 6.5 ข้อดีของการประเมินโดยใช้ Rubric
7. ความพึงพอใจ
 - 7.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 7.2 แนวทางการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้
 - 7.3 แนวทางการวัดความพึงพอใจ
8. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 วิจัยในประเทศ
 - 9.2 วิจัยต่างประเทศ
10. กรอบแนวคิดการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การจัดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังได้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งระดับชาติ ชุมชน ครอบครัว และบุคคลต้องร่วมรับผิดชอบต่าง ๆ โดยร่วมกันทำงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ในการวางแผนการดำเนินการส่งเสริม สนับสนุน และตรวจสอบ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาเยาวชนของชาติไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคนของชาติให้สามารถเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ โดยการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและมาตรฐานระดับสากลสอดคล้องกับประเทศไทย 4.0 และโลกในศตวรรษที่ 21 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น. 3)

1. วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและ

เป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

2. หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

2.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติและคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

2.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

2.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

2.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

3. จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้

3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3.2 มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อมมีจิตสำนึกที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ เกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 5 ประการ ดังนี้

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

4.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

5.3 มีวินัย

5.4 ใฝ่เรียนรู้

5.5 อยู่อย่างพอเพียง

5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

5.7 รักความเป็นไทย

5.8 มีจิตสาธารณะ

6. มาตรฐานการเรียนรู้

ในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

6.1 ภาษาไทย

6.2 คณิตศาสตร์

6.3 วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

6.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

6.5 สุขศึกษาและพลศึกษา

6.6 ศิลปะ

6.7 การงานอาชีพ

6.8 ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไรและประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษาและการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

7. ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่พัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางด้านศิลปะ ชื่นชมความงาม และเล็งเห็นคุณค่า ซึ่งเป็นผลดีต่อคุณภาพ

ชีวิตของมนุษย์ ในกิจกรรมทางศิลปะยังช่วยพัฒนาผู้เรียนหลายด้าน รวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อและสามารถนำไปประกอบอาชีพได้

8. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

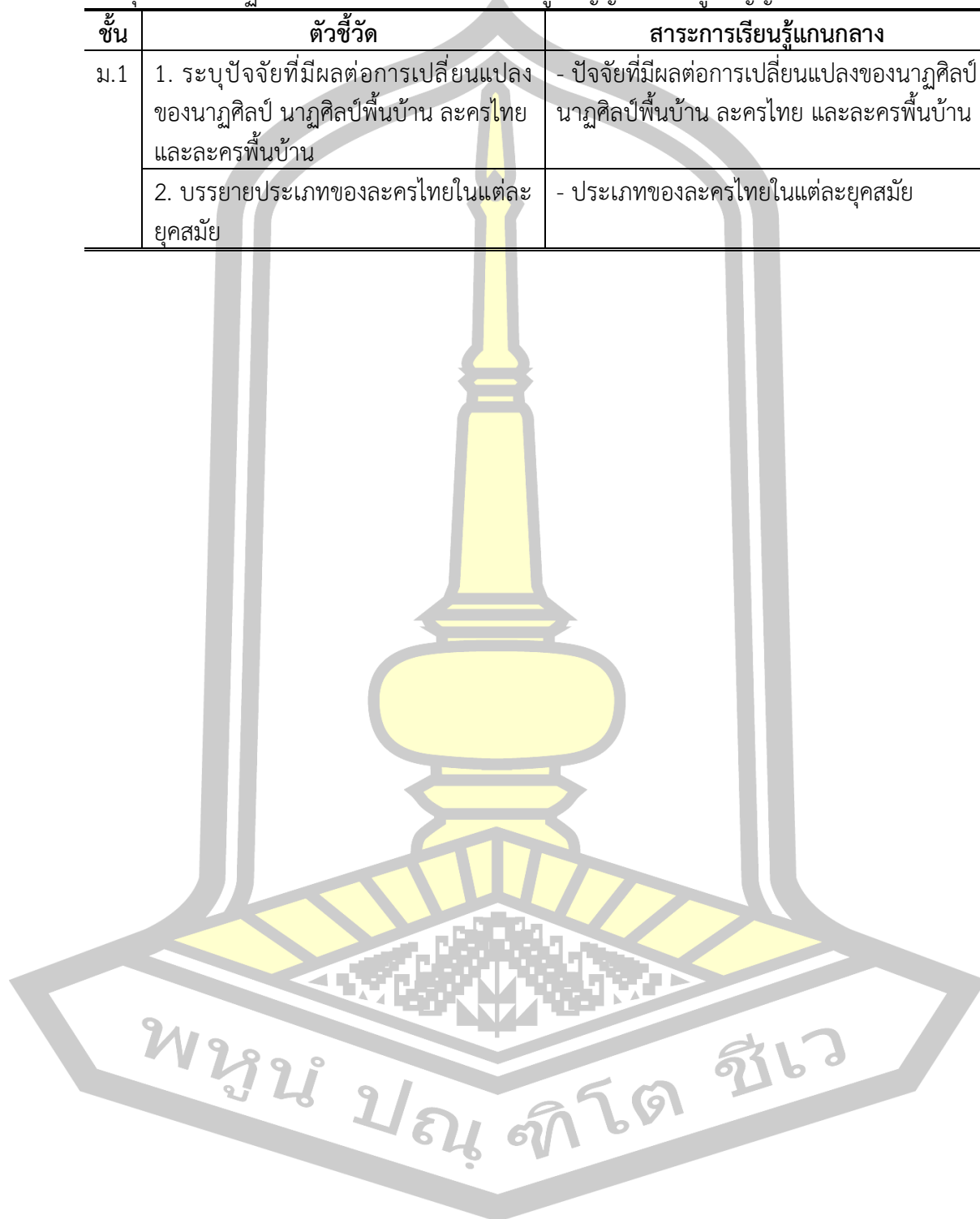
สาระที่ 3 นาฏศิลป์

ตารางที่ 1 มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1.อธิบายอิทธิพลของนักแสดงชื่อดัง ที่มี ผลต่อการโน้มน้าวอารมณ์หรือความคิด ของผู้ชม	- การปฏิบัติของผู้แสดงและผู้ชม - ประวัตินักแสดงที่ชื่นชอบ - การพัฒนารูปแบบของการแสดง
	2. ใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละคร ในการแสดง	- นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละคร ในการแสดง - ภาษาท่าและการตีบท - ท่าทางเคลื่อนไหวที่แสดงสื่อทางอารมณ์ - ระเบียบเตลิด - รำวงมาตรฐาน
	3. แสดงนาฏศิลป์และละครในรูปแบบ ง่ายๆ	- รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน
	4. ใช้ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ใน กระบวนการผลิตการแสดง	- บทบาทและหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ ในการ จัดการแสดง - การสร้างสรรค์กิจกรรมการแสดงที่สนใจโดย แบ่งฝ่ายและหน้าที่ให้ชัดเจน
	5. ใช้เกณฑ์ง่ายๆ ที่กำหนดให้ในการ พิจารณาคุณภาพการแสดงที่ชม โดยเน้น เรื่องการใช้เสียงการแสดงท่าและการ เคลื่อนไหว	- หลักในการชมการแสดง

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน	- ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน
	2. บรรยายประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย	- ประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย



คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา นาฏศิลป์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รหัสวิชา ศ21102 จำนวน 1 หน่วยกิต
ภาคเรียนที่ 2

เวลาเรียน 2 คาบ/สัปดาห์
ปีการศึกษา 2567
เวลา 40 ชั่วโมง/ภาคเรียน

อธิบายนาฏยศัพท์ทางการละครในการแสดง แสดงนาฏศิลป์และละครในรูปแบบต่างๆ ใช้ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มในกระบวนการผลิตการแสดง ใช้เกณฑ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ในการพิจารณาคุณภาพการแสดงที่ชม โดยเน้นเรื่องการใช้เสียง การแสดงท่าและการเคลื่อนไหว ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน บรรยายประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย

โดยใช้ทักษะกระบวนการทางดนตรีและนาฏศิลป์ ในการแสดงออกทางดนตรีและนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานดนตรีและนาฏศิลป์

เพื่อให้เห็นคุณค่างานดนตรีและนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี-นาฏศิลป์ กับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ศ 3.1 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3 ม.1/4 ม.1/5

ศ 3.2 ม.1/1 ม.1/2

รวม 7 ชั่วโมง

พูน ปณ จิต ชีเว

โครงสร้างรายวิชา

รายวิชา นาฏศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

ตารางที่ 3 แสดงตัวชี้วัดรายวิชานาฏศิลป์

รหัสวิชา ศ 21102

ระดับมัธยมศึกษาที่ 1

จำนวนเวลา 40 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่	ชื่อ หน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญแกนกลาง	เวลา ชั่วโมง
1	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับนาฏศิลป์	ศ 3.2 ม.1/1	หน่วยย่อยที่ 1 ความหมายและความเป็นมาของนาฏศิลป์ หน่วยย่อยที่ 2 องค์ประกอบของนาฏศิลป์ หน่วยย่อยที่ 3 ประเภทของนาฏศิลป์ไทย หน่วยย่อยที่ 4 ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์	5
2	ทักษะพื้นฐานและการฝึกหัดการแสดงนาฏศิลป์	ศ 3.1 ม.1/2	หน่วยย่อยที่ 1 นาฏยศัพท์ทางการละครในการแสดง หน่วยย่อยที่ 2 การเคลื่อนไหวท่าทางตามแบบนาฏศิลป์ไทย หน่วยย่อยที่ 3 การสร้างสรรค์ภาษาท่า	5
3	การแสดงนาฏศิลป์	ศ 3.1 ม.1/3	หน่วยย่อยที่ 1 รำวงมาตรฐาน หน่วยย่อยที่ 2 ระบำเบ็ดเตล็ด หน่วยย่อยที่ 3 นาฏศิลป์พื้นบ้าน และนาฏศิลป์นานาชาติ หน่วยย่อยที่ 4 การแสดงนาฏศิลป์	6
4	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร	ศ 3.2 ม.1/1 ศ 3.2 ม.1/2	หน่วยย่อยที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร หน่วยย่อยที่ 2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง หน่วยย่อยที่ 3 ละครไทยในยุคต่าง ๆ	6

5	ทักษะพื้นฐาน และการฝึกหัด การแสดง ละคร	ศ 3.1 ม.1/1	หน่วยย่อยที่ 1 เทคนิคและ องค์ประกอบของการ แสดงละคร หน่วยย่อยที่ 2 เทคนิคการเขียนบท ละคร หน่วยย่อยที่ 3 บทบาทความสำคัญ ของนักแสดง หน่วยย่อยที่ 4 ประวัติศิลปินแห่งชาติ สาขาการแสดง	8
6	แนวทางการ จัดการด้าน การแสดง	ศ 3.1 ม.1/3 ศ 3.1 ม.1/4 ศ 3.1 ม.1/5	หน่วยย่อยที่ 1 แนวทางการจัดการ ด้านการแสดง หน่วยย่อยที่ 2 หลักในการชมการ แสดง หน่วยย่อยที่ 3 วิเคราะห์ท่าทางและ การเคลื่อนไหวของคน หน่วยย่อยที่ 4 การสร้างละคร สร้างสรรค์ หน่วยย่อยที่ 5 การแสดงละคร สร้างสรรค์	10
รวมเวลาเรียนนาฏศิลป์				40

9. การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 4 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตาม ความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียน ดังนี้

1. ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมี เวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 5 ชั่วโมง
2. ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อ ภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)
3. ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นราย ภาค มีเวลาเรียนวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย

1. ความหมายของนาฏศิลป์

ประทีน พวงสำลี (2514, น. 1) กล่าวว่า นาฏศิลป์หมายถึง การร้องรำทำเพลงการให้ความบันเทิงใจอันรวมด้วยความโน้มเอียงของอารมณ์และความรู้สึกส่วนสำคัญ ส่วนใหญ่ของนาฏศิลป์อยู่ที่การละครเป็นเอก หากแต่ศิลปะประเภทนี้จำเป็นต้องอาศัยดนตรีและขับร้องเข้าร่วมด้วยเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดคุณค่าในศิลปะยิ่งขึ้นตามสภาพหรือตามอารมณ์ต่าง ๆ กัน สุดแต่จะมุ่งหมาย นอกจากนั้นยังต้องถือเอาความหมาย การร้อง การบรรเลงเข้าร่วมด้วย

อมรา กล้าเจริญ (2531, น. 3) กล่าวว่า คำว่านาฏศิลป์หมายถึง การพ้อนรำที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นจากธรรมชาติด้วยความประณีตอันลึกซึ้ง เพียบพร้อมไปด้วยความวิจิตรบรรจงอันละเอียดอ่อน นอกจากหมายถึงการพ้อนรำ ระบายรำเต้นแล้วยังหมายถึงการร้องและการบรรเลง

พาณี สีสวย (2540, น. 6-7) กล่าวว่า นาฏศิลป์หมายถึง ศิลปะในการพ้อนรำหรือความรู้แบบแผนของการพ้อนรำ เป็นสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีตงดงาม มีแบบแผนให้ความบันเทิงอันโน้มน้าวอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้คล้อยตามศิลปะประเภทนี้ต้องอาศัยการบรรเลงดนตรีและการขับร้องเข้าร่วมด้วย

ราณี ชัยสงคราม (2544, น. 39) กล่าวว่า นาฏศิลป์หมายถึง การร้องรำทำเพลงการให้ความบันเทิงใจด้วยความโน้มเอียงของอารมณ์และความรู้สึก ส่วนสำคัญส่วนใหญ่ของนาฏศิลป์อยู่ที่การละครเป็นเอก หากแต่นาฏศิลป์นั้นจะต้องอาศัยดนตรีและการขับร้องเข้าร่วมด้วย

เรณู โกศินานนท์ (2544, น. 51) กล่าวว่า นาฏศิลป์หมายถึง ศิลปะแห่งการพ้อนรำอันเป็นพื้นฐานที่แสดงถึงอารยธรรมความรุ่งเรืองของชาติที่รุ่งเรืองหรืออารยธรรมที่เก่าแก่ ย่อมมีวัฒนธรรมทางด้านดนตรีนาฏศิลป์ของตนเอง

ชญาภาญจน์ อ่อนประทุม (2563, น. 2) ได้กล่าวถึงนาฏศิลป์ว่าเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่ผสมผสานระหว่างการเคลื่อนไหวของร่างกาย ดนตรี และการแสดง เพื่อสื่อสารความหมายและอารมณ์ต่อผู้ชม

กายสิทธิ์ ศรีทา (2564, น. 3) ได้กล่าวถึงนาฏศิลป์ว่า เป็นการสอนปฏิบัติทำทางต่างๆ ในรูปแบบการรำทางนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง

กัลยา พงษ์สงเนียร (2564, น. 4) ได้กล่าวถึงนาฏศิลป์ว่า เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึก หรือแนวคิดต่าง ๆ

นิรญา มุลวันดี (2566, น. 5) ได้กล่าวถึงนาฏศิลป์ว่า เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาทักษะการแสดงและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

จากแนวคิดดังกล่าวทั้งหมดสามารถสรุปได้ว่า ความหมายของนาฏศิลป์คือศิลปะการพ้อนรำที่มีแบบแผนของการพ้อนรำ ระบายรำเต้น และการละคร อันเกิดจากสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นด้วยความประณีตละเอียดอ่อน ซึ่งสามารถให้ความบันเทิงใจด้วยความโน้มเอียงของอารมณ์และความรู้สึกผ่านสุนทรีย์ของแต่ละบุคคล ศิลปะประเภทนี้ต้องอาศัยการบรรเลงดนตรี การขับร้อง และการประพันธ์เข้าร่วมด้วย

2. ความเป็นมาของนาฏศิลป์

กิริยา ไชยสาส์ (2560, น. 10-11) กล่าวว่า การแสดงละครพ็อนรำ ระเบ่า เต็น เป็น ศิลปะที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นมาตั้งแต่มนุษย์เริ่มอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน มีวิวัฒนาการและการพัฒนาการเป็น ลำดับอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การละเล่นร้องรำทำเพลงแล้วมาเป็นการแสดงที่เล่นเป็นเรื่องเป็นราว ที่มาของการแสดงเหล่านี้มีผู้สันนิษฐานถึงมูลเหตุของที่มาไว้หลายประการ ประมวลได้ดังนี้

1. เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติโดยเฉพาะการเคลื่อนไหวอิริยาบถตามธรรมชาติ ของมนุษย์เช่น แขน ขา หน้าตา หรือการแสดงความรู้สึก อารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ที่แสดงออกมาใน กิริยาอาการต่าง ๆ เช่น ความโกรธ ความรัก โศกเศร้า เสียใจ ฯลฯ มนุษย์ใช้ลักษณะท่าทางต่าง ๆ เหล่านี้ในการสื่อความหมายและนำมาดัดแปลงให้มนัวล น่าดูชัดเจนไปกว่าธรรมชาติจนเกิดเป็น ศิลปะการพ็อนรำขึ้น และใช้เป็นการแสดงโดยมีวิวัฒนาการมาเป็นลำดับจนกระทั่งเกิดเป็นท่าทางการ ร่ายรำที่งดงามที่เป็นพื้นฐานของการพ็อนรำ

2. เกิดจากการที่มนุษย์คิดประดิษฐ์หาเครื่องบันเทิงใจเมื่อหยุดพักจากภารกิจ ประจำวัน เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย โดยเริ่มจากการเล่าเรื่องต่าง ๆ สู่กันฟัง เช่น นิทาน นิยาย ฯลฯ ต่อมาได้วิวัฒนาการโดยนำดนตรีมาประกอบการเล่าเรื่องเหล่านั้น ภายหลังมีการ ประดิษฐ์ท่าทางต่าง ๆ และมีการพัฒนารูปแบบไปเป็นการร่ายรำจนถึงขั้นการแสดงเป็นเรื่องราว

3. เกิดจากการละเล่นเลียนแบบของมนุษย์ที่มักหาความสนุกสนานและความ เพิดเพลินจากการเลียนแบบแม้เรื่องราวของตนเอง เช่น เลียนแบบท่าทางของพ่อ แม่ ครูผู้ใหญ่ ฯลฯ หรือเลียนแบบธรรมชาติสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น การเล่นงูกินหาง การเล่นขายของ ฯลฯ ความสนุก ของการเล่นเลียนแบบอยู่ที่ได้เล่นเป็นคนอื่นซึ่งถือเป็นการเรียนรู้ในเรื่องของการแสดงขั้นต้นของ มนุษย์ที่นำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์

4. เกิดจากการเซ่นบวงสรวงบูชาเทพเจ้า ในสมัยก่อนมนุษย์มีความเชื่อในเรื่องเทพ เจ้า พระผู้เป็นเจ้า สิ่งศักดิ์สิทธิ์และจะเคารพบูชาในสิ่งที่ตนนับถือ เมื่อมนุษย์เกิดความหวั่นกลัวจะมี การเคารพสักการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์โดยเริ่มจากการอธิษฐานบวงสรวงบูชาด้วยอาหาร ต่อมา มีการ บวงสรวงบูชาด้วยการร่ายรำ มีการเล่นเครื่องดนตรีดีดสีตีเป่า และมีการร้องประกอบ เพื่อให้เทพเจ้า พอใจ มีความกรุณาผ่อนผันหนักเป็นเบา หรือประทานให้ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ปรารถนา

สรุปได้ว่า นาฏศิลป์เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ อารมณ์ความรู้สึกที่สะท้อนออกมาจากการหยุดพักจากภารกิจประจำวันของมนุษย์เพื่อให้เกิดความ เพิดเพลินสนุกสนาน ผ่อนคลายจากการทำงาน และกิริยาของสัตว์ รวมไปถึงความเชื่อในด้านของ ศาสนาที่นับถือ ก่อให้เกิดการคิดประดิษฐ์ท่าทางการพ็อนรำ การละเล่น การแสดงละครที่เป็น เรื่องราว นำไปสู่การสร้างสรรค์เป็นนาฏศิลป์

3. ลักษณะและรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์

เรณู โกศินานนท์ (2548, น. 1) กล่าวถึงลักษณะของนาฏศิลป์ไทยว่า นาฏศิลป์ไทยมี ลักษณะเฉพาะ ถึงแม้ว่าบางอย่างเราได้นำมาอย่างมาจากต่างชาติบ้าง แต่เราก็ได้มีการดัดแปลงให้ เข้ากับบริบทของไทยจึงได้กลายเป็นศิลปะประจำชาติซึ่งจะสังเกตได้จาก

1. มีท่ารำที่อ่อนช้อย แสดงออกของอารมณ์ตามลักษณะที่แท้จริงของคนไทยทำ ท่าทางแล้วผู้ชมเกิดความเข้าใจอย่างกว้างขวาง

2. มีดนตรีประกอบ ซึ่งดนตรีนี้จะแทรกอารมณ์หรือเข้ากับเพลงที่มีแต่ทำนองก็ได้หรือมีเนื้อร้องและใส่ทำนองไปตามเนื้อร้องนั้น ๆ

3. คำร้องหรือเนื้อร้องที่ใช้จะต้องเป็นคำประพันธ์ส่วนบทจะต้องเป็นกลอนแปด ซึ่งจะไปร้องกับเพลงชั้นเดียวหรือสองชั้นได้ทุกเพลง

4. เครื่องแต่งกายของนาฏศิลป์ไทยจะแต่งกายผิดไปจากชาติอื่น จะมีแบบอย่างเฉพาะมีขนาดยืดหยุ่น เพราะการสวมใส่จะใช้การกลิ้งด้วยด้ายแทนที่จะเย็บสำเร็จรูป มีสีฉูดฉาด เครื่องประดับศีรษะก็จะมีลักษณะที่เรียวแหลมประดับด้วยอัญมณีที่สวยงามซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และมีความเป็นไทยในตัวเองอย่างยิ่ง

กิริยา ไชยสาส์ (2560, น. 12-14) กล่าวว่า สมัยก่อนนาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะที่มีคุณค่าแฝงไว้ด้วยภูมิปัญญาของคนไทย เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะหลายแขนง ทั้งที่เป็นศิลปะของชาวบ้านและศิลปะราชสำนัก นาฏศิลป์ไทยสมัยก่อนจึงมีลักษณะการแสดง 2 รูปแบบ คือ 1) นาฏศิลป์ราชสำนัก มีพระมหากษัตริย์เป็นองค์อุปถัมภ์จัดแสดงในงานพระราชพิธีต่าง ๆ และ 2) นาฏศิลป์พื้นบ้าน มีลักษณะเฉพาะถิ่น จัดแสดงในงานทั่วไปสำหรับประชาชน อย่างไรก็ตาม นาฏศิลป์ทั้งสองรูปแบบได้รับการปรับปรุงมาทุกยุคสมัยและพัฒนาเป็นลำดับจนปรากฏเป็นแบบแผน แบ่งออกตามลักษณะรูปแบบการแสดงเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 4 ประเภท ได้แก่ โขน ละคร รำและระบำ และการแสดงพื้นเมือง จากความหมายของคำว่านาฏศิลป์ลักษณะและรูปแบบของการแสดง ทำให้เข้าใจถึงนาฏศิลป์ไทยที่แบ่งประเภทไว้อย่างชัดเจน และในแต่ละประเภทของการแสดงนั้นก็ล้วนมีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความงามทางศิลปะเฉพาะตัว มีระยะเวลาในการสืบทอดมาอย่างยาวนาน อันได้แก่ โขน ละคร รำและระบำ และการแสดงพื้นเมือง โดยจะอธิบายในรายละเอียดของการแสดงทั้ง 4 ประเภท ดังนี้

1. โขน เป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่มีเอกลักษณ์คือ ผู้แสดงจะต้องสวมหัวที่เรียกว่าโขน และใช้ลีลาท่าทางการแสดงด้วยการเดินไปตามบทพากย์การเจรจาของผู้พากย์และตามทำนองเพลงหน้าพาทย์ด้วยวงปี่พาทย์ เรื่องที่นิยมนำมาแสดง คือ พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์แต่งกายเลียนแบบเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ที่เป็นเครื่องต้น เรียกว่า การแต่งกายแบบ “ยืนเครื่อง” มีจารีต ขั้นตอนการแสดงที่เป็นแบบแผน นิยมจัดแสดงเฉพาะงานพิธีสำคัญได้แก่ งานพระราชพิธีต่าง ๆ

2. ละคร เป็นศิลปะการร่ายรำที่เล่นเป็นเรื่องราว มีพัฒนาการมาจากการละเล่นพื้นบ้าน ละครมีเอกลักษณ์ในการแสดงและการดำเนินเรื่องด้วยกระบวนลีลาท่าทาง เข้าบทร้อง ทำนองเพลง และเพลงหน้าพาทย์ที่บรรเลงด้วยวงปี่พาทย์มีแบบแผนการเล่นที่เป็นทั้งของชาวบ้านและของหลวงที่เรียกว่าละครโนราชาตรีละครนอก และละครใน เรื่องที่นิยมนำมาแสดง คือ พระสุธน สังข์ทอง คาวี อิเหนา อุณรุท นอกจากนี้ยังมีละครที่ปรับปรุงขึ้นใหม่อีกหลายชนิด การแต่งกายของละครจะเลียนแบบเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์เรียกว่า การแต่งกายแบบยืนเครื่อง นิยมเล่นในพิธีสำคัญและงานพระราชพิธีของพระมหากษัตริย์

3. รำและระบำ เป็นศิลปะแห่งการร่ายรำประกอบเพลง ดนตรีและบทขับร้องโดยไม่เล่นเป็นเรื่องราว ในที่นี้หมายถึงรำและระบำที่มีลักษณะเป็นการแสดงแบบมาตรฐานซึ่งมีความหมายที่จะอธิบายได้พอสังเขป ดังนี้

รำ หมายถึง ศิลปะแห่งการรำรำที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 1 - 2 คน เช่น การรำเดี่ยว การรำคู่ การรำอาวุธ ฯลฯ มีลักษณะการแต่งกายตามรูปแบบของการแสดง ไม่เล่นเป็นเรื่องราวอาจมีบทขับร้องประกอบการรำเข้าทำนองเพลงดนตรีมีกระบวนท่ารำ โดยเฉพาะการรำคู่จะต่างกับระบำ เนื่องจากท่ารำจะมีความเชื่อมโยงสอดคล้องต่อเนื่องกันและเป็นบทเฉพาะสำหรับผู้แสดงนั้น ๆ เช่น รำเพลงช้า - เพลงเร็ว รำแม่บท รำเมขลา - รามสูร ฯลฯ

ระบำ หมายถึง ศิลปะแห่งการรำรำ ที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีลักษณะการแต่งกายคล้ายคลึงกัน กระบวนท่ารำคล้ายคลึงกัน ไม่เล่นเป็นเรื่องราว อาจมีบทขับร้องประกอบการรำเข้าทำนองเพลงดนตรีซึ่งระบำแบบมาตรฐานมักบรรเลงด้วยวงปี่พาทย์การแต่งกายนิยมแต่งกายยืนเครื่องพระ-นาง หรือแต่งแบบนางในราชสำนัก เช่น ระบำสี่บท ระบำกฤดาภินิหาร ระบำฉิ่ง ฯลฯ

4. การแสดงพื้นเมือง เป็นศิลปะแห่งการรำรำที่มีทั้งรำ ระบำ หรือการละเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชนตามวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค สามารถแบ่งออกเป็นภูมิภาคได้ 4 ภาค ดังนี้

1) การแสดงพื้นเมืองภาคเหนือ เป็นศิลปะการรำและการละเล่น หรือที่นิยมเรียกกันทั่วไปว่า “ฟ้อน” การฟ้อนเป็นวัฒนธรรมของชาวล้านนาและกลุ่มชนเผ่าต่าง ๆ เช่น ชาวไต ชาวลื้อ ชาวยอง ชาวเขิน ฯลฯ ลักษณะของการฟ้อนแบ่งเป็น 2 แบบ คือ แบบดั้งเดิม และแบบที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ แต่ยังคงรักษาเอกลักษณ์ทางการแสดงไว้คือ มีลีลาท่ารำที่แซมซ้ำ อ่อนช้อย แต่งกายตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สวยงาม ประกอบกับการบรรเลงและขับร้องด้วยวงดนตรีพื้นบ้าน เช่น วงสะล้อ ซอ ซึง วงปี่จ๋อ วงกลองแอ่ว ฯลฯ โอกาสที่แสดงมักเล่นในงานประเพณีหรือต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง ได้แก่ ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน ฟ้อนครัวทาน ฟ้อนสาวไหม และฟ้อนเจิง

2) การแสดงพื้นเมืองภาคกลาง เป็นศิลปะการรำและการละเล่นของชนชาวพื้นเมืองภาคกลางซึ่งส่วนใหญ่มีอาชีพเกี่ยวกับเกษตรกรรม ศิลปะการแสดงจึงมีความสอดคล้องกับวิถีและเพื่อความบันเทิงสนุกสนาน เป็นการพักผ่อนหย่อนใจจากการทำงานหรือเมื่อเสร็จจากเทศกาลฤดูเก็บเกี่ยว เช่น การเล่นเพลงเกี่ยวข้าว เต้นกำรำเคียว รำโชนหรือรำวง รำเถิดเทิง รำกลองยาว ฯลฯ มีการแต่งกายตามวัฒนธรรมของท้องถิ่นและใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้าน เช่น กลองยาว กลองโชน ฉิ่ง ฉาบ กรับ และโหม่ง ฯลฯ

3) การแสดงพื้นเมืองภาคอีสาน เป็นศิลปะการรำและการละเล่นของชาวพื้นบ้านภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย แบ่งเป็น 2 กลุ่มวัฒนธรรมใหญ่ คือ กลุ่มอีสานเหนือ มีวัฒนธรรมไทยลาวซึ่งมักเรียกการละเล่นว่า “เซิ้ง ฟ้อน และหมอลำ” เช่น เซิ้งบั้งไฟ เซิ้งสวิง ฟ้อนภูไท ลำกลอนเกี้ยว ลำเต้ย ฯลฯ ซึ่งใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านประกอบ ได้แก่ แคน พิณ ซอ กลองยาวอีสาน ฉิ่ง ฉาบ ฆ้อง และกรับ ภายหลังเพิ่มเติมโปงลางและโหวดเข้ามาด้วย ส่วนกลุ่มอีสานใต้ได้รับอิทธิพลไทยเขมร มีการละเล่นที่เรียกว่า “เรือบ” หรือ “เรือบ” เช่น เรือบลุดอันเร หรือรำกระทบสาก รำกระโน็บตึงตึง หรือระบำตึกแต่นคำข้าว รำอาโย หรือรำตัด หรือเพลงอีแซวแบบภาคกลาง ฯลฯ วงดนตรีที่ใช้บรรเลง คือ วงมโหรีอีสานใต้มีเครื่องดนตรีคือ ซอด้วง ซอด้วงเอก กลองกันตรึม พิณ ระนาดเอกไม้ ปี่สไล กลองรำมะนา และเครื่องประกอบจังหวะ การแต่งกายประกอบการแสดงเป็นไปตามวัฒนธรรมพื้นบ้าน ลักษณะท่ารำและท่วงทำนองดนตรีในการแสดงค่อนข้างกระชับรวดเร็ว และสนุกสนาน

4) การแสดงพื้นเมืองภาคใต้เป็นศิลปะการรำและการละเล่นของชาวพื้นเมืองภาคใต้ อาจแบ่งตามกลุ่มวัฒนธรรมได้ 2 กลุ่ม คือ วัฒนธรรมไทยพุทธ ได้แก่ การแสดงโนราห์หนังตะลุง เพลงบอก เพลงนา และวัฒนธรรมไทยมุสลิม ได้แก่ ร้องเงิ้ง ซำเปง มะโย่ง (การแสดงละคร) ลิเกฮูลู (คล้ายลิเกภาคกลาง) และซึละ มีเครื่องดนตรีประกอบที่สำคัญ เช่น กลองโนรา กลองโพน กลองปัด กลองโพน ทับ กรับพวง โหม่ง ปี่กาหลอ ปี่ไหน รำมะนา ไวโอลิน อักคอร์เดียน ฯลฯ ภายหลังมีระบบที่ปรับปรุงจากกิจกรรมในวิถีชีวิตศิลปาชีพต่าง ๆ เช่น ระบายร้อนแร่ กริดยาง ปาเตะ เป็นต้น

สรุปได้ว่า ลักษณะและรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ ประกอบไปด้วย 4 ประเภท ได้แก่ โขน ละคร รำและระบำ และการแสดงพื้นเมืองทั้งสี่ภาค ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ทั้งลักษณะท่ารำ ท่วงทำนองเครื่องประกอบจังหวะ คำร้องและคำประพันธ์ การแต่งกายประกอบการแสดง

4. องค์ประกอบของนาฏศิลป์

เสรี หวังในธรรม (2522, น. 1) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของนาฏศิลป์ไว้ว่า เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกลมกลืนกันระหว่างผู้แสดงและเนื้อเรื่อง สิ่งที่จะต้อง มีในการแสดง ทุกประเภท คือ “นาฏยารมณ์” ซึ่งเป็นศัพท์อีกคำหนึ่งของวงการโขน ละคร โดยนายเอาคำว่า “นาฏย” แปลว่า การแสดงละคร มาผสมกับ คำว่า “อารมณ์” แปลว่า เครื่องประดับตกแต่งหรือ เครื่องแต่งกาย รวมกันเป็นความหมายว่า เครื่องแต่งตัวโขนละคร และในการแต่งกายของไทยสมัยต่าง ๆ จริง ๆ แล้ว จะเป็นอย่างไร ไม่มีใครทราบจนมาถึงปัจจุบัน กรมศิลปากรสมัย นายธนิต อยู่โพธิ์ เป็นอธิบดีได้มีการค้นคว้าจากภาพปูนปั้น และภาพสมัยนั้น ๆ ยังนำมาประดิษฐ์ ทำราเพลง และสันนิษฐานเรื่อง เครื่องดนตรีนำมารวบรวมไว้เป็นชุด ๆ เรียกว่าระบำเช่น ระบำศรีวิชัย ลพบุรี

สุมิตร เทพวงศ์ (2541, น. 4) ได้สรุปไว้ว่าองค์ประกอบของนาฏศิลป์ซึ่งได้ชื่อว่า เป็นสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) คือ วิชาว่าด้วยทฤษฎีความงาม ซึ่งรวม 3 ประการนี้เข้าด้วยกัน

1. การขับร้อง เป็นการเปล่งเสียงออกอย่างไพเราะ และเร้าใจควรแก่การฟัง
2. การฟ้อนรำ เป็นการแต่งประดิษฐ์ กิริยาอาการของมนุษย์ให้สวยงาม กว่าปกติมีความน่าทัศนา

3. ระบำเป็นการรำรำมีท่าทางและลีลาเป็นเครื่องประกอบจังหวะ

เรณู โกศินานนท์ (2548, น. 1) กล่าวว่านาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปวัฒนธรรมประจำชาติแต่ได้รับความนิยมนับว่าเป็นศิลปะชั้นสูง มีกฎเกณฑ์อันดีโดยทั่วไปประชาชนอาจจะดูนาฏศิลป์ไทยโดยคิดว่าเป็นการรำรำเหมือนกันหมด แต่โดยความเป็นจริงนั้นนาฏศิลป์ไทยได้แยกประเภทการแสดงออกเป็นหลายแบบ ใช้ภาษาท่าเหมือนกันแต่แยกลักษณะการแสดงผิดแผกแตกต่างกัน ดังนั้น การดูนาฏศิลป์ให้เกิดความสนุกเพลิดเพลินจึงควรมีความรู้ในองค์ประกอบของนาฏศิลป์ไทย ดังนี้

1. การฟ้อนรำหรือลีลาการใช้ท่ารำ

การแสดงนาฏศิลป์ไทยที่มีการฟ้อนรำหรือใช้ท่ารำที่สวยงามจะต้องใช้ภาษาท่าทางนาฏศิลป์และนาฏยศัพท์เข้ามาสร้างสรรค์ท่าทางในการรำรำให้มีความสมบูรณ์สวยงามและเหมาะสม ภาษาท่าทางนาฏศิลป์และนาฏยศัพท์ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์การแสดงได้มีดังนี้

- 1.1 ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ คือ การใช้ลีลาท่ารำเพื่อสื่อความหมายแทนคำพูด กิริยาท่าทางต่าง ๆ ให้ผู้ชมได้รับรู้เช่น ท่ารัก ท่าโกรธ ท่าดีใจ ฯลฯ

1.2 นาฏยศัพท์คือ ศัพท์ที่ใช้เรียกท่าทางในการร่ายรำตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เช่น จีบ สายมือ ยกเท้า ฯลฯ

2. จังหวะที่ใช้ในการแสดง

จังหวะเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้ในการสร้างสรรค์การแสดง ในการแสดงนาฏศิลป์ไทยมีทั้งการแสดงที่มีจังหวะช้า เร็ว และปานกลาง ผู้แสดงต้องเข้าใจจังหวะ จับจังหวะในการแสดงได้ซึ่งจะทำให้การสร้างสรรค์การแสดงมีความงาม พร้อมเพรียง เช่น ในการแสดงระบำหมู่ต่าง ๆ ฯลฯ เมื่อผู้แสดงเข้าใจจังหวะก็จะสามารถสร้างสรรค์ให้พร้อมเพรียง สวยงามได้

3. ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง

การแสดงนาฏศิลป์ไทยมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้เครื่องดนตรีบรรเลงประกอบการแสดงเพื่อให้การแสดงน่าสนใจ สมบูรณ์มากขึ้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. บทเพลง

การแสดงนาฏศิลป์ไทยจะบรรเลงบทเพลงประกอบการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) เพลงหน้าพาทย์ เป็นเพลงประเภทหนึ่งที่ใช้บรรเลงในการแสดงกิริยาของมนุษย์สัตว์วัตถุ หรือธรรมชาติเช่น ยืน เดิน กิน นอน ฯลฯ เพลงหน้าพาทย์แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่

ระดับที่ 1 เพลงหน้าพาทย์ธรรมดา ใช้กับตัวละครชั้นสามัญทั่วไปที่ไม่มี ความสำคัญมากนัก เช่น เพลงเสมอ ฯลฯ

ระดับที่ 2 เพลงหน้าพาทย์ชั้นกลาง ใช้กับตัวละครที่มีความสำคัญมากขึ้น เช่น เพลงเสมอข้ามสมุทร เพลงเสมอเถร เพลงเสมอมาร ฯลฯ

ระดับที่ 3 เพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง ใช้กับตัวละครที่สูงศักดิ์ เช่น เพลง บาทสกุณี (เสมอตีนนก) เพลงดำเนินพราหมณ์ ฯลฯ

2) เพลงที่มีเนื้อร้อง คือเพลงที่มีคำประพันธ์บทร้อง มีการขับร้องเพลงประกอบการแสดง เป็นบทเพลงที่ช่วยสร้างสรรค์การแสดงให้น่าสนใจ

3) เพลงภูมิหลัง คือเพลงที่ให้อารมณ์และความรู้สึก อาจมีเนื้อร้องหรือไม่ก็ได้เป็นบทเพลงที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงเพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครให้ผู้ชมเข้าใจและ คล้อยตามไปกับการแสดง เช่น การแสดงที่ถึงตอนพลัดพรากจากกัน มีการบรรเลงบทเพลงช้า เศร้า สื่อถึงความอาลัยอาวรณ์เสียใจ ฯลฯ ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามไปกับการแสดง

2. คำร้องหรือเนื้อร้อง

การสร้างสรรค์คำร้องหรือเนื้อร้องที่ใช้ในการแสดง ผู้ประพันธ์จะต้อง สร้างสรรค์เนื้อร้องให้สอดคล้องกับการแสดง มีจินตนาการในการประพันธ์บทเพลงเพื่อจะแต่งบท เพลงได้ถูกต้องและสื่ออารมณ์ของการแสดงมาสู่ผู้ชมให้เข้าใจและซาบซึ้ง

3. การแต่งกาย การแต่งหน้า

ในการแสดงนาฏศิลป์จะต้องมีการสร้างสรรค์การแต่งกายให้มีความงดงาม เหมาะสมกับผู้แสดง ประดับประดา ตกแต่งลวดลายของเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายให้งดงามวิจิตรตระการ ตา เพราะการแต่งกายในการแสดงยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกยศ ฐานะ บรรดาศักดิ์ของตัวละครด้วย เช่น การ

แสดงโขนเป็นหนุมานจะต้องแต่งกายชุดสีขาว มีลายปักทักขิณาวัตรสวมหัวปลีเส้นสีขาว ปากอ้า ฯลฯ สำหรับการแต่งหน้าในการแสดงนาฏศิลป์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้ผู้แสดงสวยงาม และอำพรางข้อบกพร่องบนใบหน้าของผู้แสดงได้นอกจากนี้การแต่งหน้ายังบอกรายละเอียดและลักษณะเฉพาะของตัวละครได้

4. อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดง

ในการแสดงนาฏศิลป์บางชุดการแสดงอาจมีอุปกรณ์ประกอบการแสดง เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์สวยงามมากขึ้น การสร้างสรรค์อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงจะมีการออกแบบ ตกแต่งให้เหมาะสมกับชุดการแสดง เช่น การแสดงระบำตารีกีปัส มีการออกแบบพัดให้สวยงาม เหมาะสมกับการแสดง ฯลฯ

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของนาฏศิลป์ มีกระบวนการที่สร้างสรรค์หลายสิ่งเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ท่ารำในการแสดง การใช้จังหวะในการแสดง ดนตรีที่ใช้ประกอบการแสดง คำร้องหรือบทละคร การแต่งกายและการแต่งหน้า อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบการแสดง ซึ่งล้วนเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมว่าสิ่งที่นำมาสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบของผลงานนั้น มีความเหมาะสม ซึ่งองค์ประกอบนี้ มีส่วนช่วยทำให้การแสดงนั้นน่าชม ช่วยเสริมสร้างจินตนาการและก่อให้เกิดสุนทรีย์แก่ผู้ชม

5. หลักในการเลือกชุดการแสดงให้เหมาะสม

สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์ (2551, น. 15) กล่าวว่า นาฏศิลป์เป็นศิลปะการแสดง คู่บ้านคู่เมือง นำมาแสดงได้ในทุกโอกาส ทั้งงานราชพิธีและรัฐพิธีงานทั่วไปในสังคมและชุมชน จึงมีหลักเกณฑ์ในการเลือกชุดการแสดงที่เหมาะสมดังนี้

1. เลือกชุดการแสดงให้เหมาะสมกับโอกาสที่แสดง เช่น งานสถาปนาโรงเรียนวัดเกิด บุคคลสำคัญ งานเกษียณอายุราชการ ฯลฯ ต้องเลือกชุดการแสดงที่เป็นการอำนวยการพร ความเป็นสิริมงคล ให้เจริญรุ่งเรือง มั่งมีศรีสุข เช่น พ็อนอวยพร ระบำกฤดาภินิหาร ฯลฯ หรือการแต่งเนื้อร้องขึ้นใหม่ ให้ต้องตามวัตถุประสงค์ของงาน เนื้อหาของบทขับร้องชัดเจนว่าการแสดงชุดนี้จัดขึ้นเพื่ออะไร เพื่อใคร และมีเป้าหมายอย่างไร รูปแบบของการแสดง การแต่งกาย เวลาที่ใช้ในการแสดงขนาดของพื้นที่ งบประมาณ มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมนาฏศิลป์ในโรงเรียน

2. การจัดชุดการแสดงในวันสำคัญของโรงเรียน

1) กำหนดการแสดงให้เหมาะสมกับวันสำคัญของโรงเรียน โดยเลือกการแสดงที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับวันสำคัญนั้น

2) การนำเสนอรูปแบบการแสดงในแนวอนุรักษ์เพื่อให้ผู้ชมมีโอกาสตระหนัก ชื่นชมภูมิปัญญาของท้องถิ่นและภูมิปัญญาไทย ส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทย

3) เวลาที่ใช้ในการแสดงแต่ละชุดไม่ควรเกิน 7 นาทีและเมื่อรวมกันแล้วไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมงครึ่ง เพราะการจัดการแสดงที่ใช้เวลานานมากเกินไปจะทำให้ผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย

4) กำหนดองค์ประกอบร่วมของการแสดงให้ชัดเจน ได้แก่

(1) จำนวนผู้แสดง ความสามารถของผู้แสดง

(2) รูปแบบเครื่องแต่งกาย ต้องทันสมัย เลือกลีและเครื่องประดับให้เหมาะสม ถูกแบบแผน เช่น ลักษณะของการแต่งกายนาฏศิลป์พื้นบ้านต้องถูกต้องตามขนบประเพณีทั้ง 4 ภาค คำนึงถึงความงาม ไม่ใช่มีอะไรใส่หมดโดยไม่ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายของการแสดง

(3) กำหนดแสง สีเสียง ฉาก และอุปกรณ์ให้พร้อม

(4) กำหนดเพลงและดนตรีที่ใช้ประกอบชุดการแสดงให้ถูกต้องตามแบบแผน ท่ารำ ดนตรีเพลง และเครื่องแต่งกาย ควรมีความเป็นเอกภาพในการแสดงแต่ละชุด

(5) ต้องไม่อ่อนซ้อม ถึงแม้ว่าจะเป็นการแสดงสมัครเล่น ผู้แสดงก็ต้องใช้ความสามารถในการแสดงอย่างเต็มที่ และฝึกฝนการแสดงให้สม่ำเสมอจนเป็นนิสัย

3. แนวคิดในการจัดชุดการแสดงประจำโรงเรียน

1) สำรวจสัญลักษณ์ประจำโรงเรียน รวบรวมข้อมูลนำมาคิดประดิษฐ์ทำรำบรรจ เพลงร้อง ดนตรีและประดิษฐ์เครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับทำรำ เช่น เพลงประจำโรงเรียนตรา เครื่องหมายประจำโรงเรียน สิ่งศักดิ์สิทธิ์รูปปั้น อนุสาวรีย์ ฯลฯ

2) สำรวจสถานที่ชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่ เพื่อหาข้อมูลที่เป็นภูมิปัญญาของ ชาวบ้านในการประกอบอาชีพ วิถีชีวิตที่เป็นสัญลักษณ์โดดเด่น เช่น สถานที่ โบราณสถาน สิ่ง ศักดิ์สิทธิ์ที่ชาวบ้านเคารพสักการะ ฯลฯ แล้วนำข้อมูล ประวัตินำมาแต่งเป็นบทร้องและประดิษฐ์ทำรำ เพื่อเป็นชุดการแสดงของโรงเรียน ในกรณีที่โรงเรียนตั้งอยู่ในท้องที่โบราณสถาน ควรศึกษาข้อมูลจาก ภาพจำหลักในสมัยโบราณ สถานที่ที่ตั้งอยู่ของโรงเรียน

3) สำรวจอาชีพ วิถีชีวิตในชุมชนที่โรงเรียนตั้งอยู่ เช่น จังหวัดอ่างทอง อำเภอป่าโมกข์ ตำบลมหาราช มีหมู่บ้านบางแพ ประกอบอาชีพทำกลอง โรงเรียนที่ตั้งอยู่ในเขตท้องถื่นนี้ควรมี หน้าที่สืบสานภูมิปัญญาของชาวบ้านโดยใช้การแสดงนาฏศิลป์เป็นเครื่องมือ นำข้อมูลวิธีการประดิษฐ์ กลองทุกขั้นตอนมาเป็นแนวคิดในการประดิษฐ์การแสดงพื้นเมือง ระบำกลอง รำกลองเป็นหมู่คณะ คิดรูปแบบผสมผสาน ต่อตัวให้สวยงามแปลกตา ใส่ทำนองดนตรีบรรเลง และประดิษฐ์เครื่องแต่งกาย ให้งดงามตามแบบพื้นบ้าน

4) นำสิ่งที่มีอยู่ในท้องถื่นที่โรงเรียนตั้งอยู่มาเป็นข้อมูลในการประดิษฐ์ชุดการ แสดง เช่น สัตว์ที่มีอยู่เป็นจำนวนมากในท้องถื่น ฯลฯ จะเห็นได้ว่าสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นสัญลักษณ์ในท้องถื่น ของโรงเรียนสามารถนำมาเป็นข้อมูลจัดชุดการแสดงขึ้นได้เช่น ดอกไม้ผลไม้การเล่นของเด็กและ ของชุมชนในท้องถื่นที่โรงเรียนตั้งอยู่ ฯลฯ

5) ข้อมูลที่เกิดจากแรงบันดาลใจในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ตามหลัก พระพุทธศาสนาเป็นข้อมูลที่สามารถนำมาจัดการแสดงประจำโรงเรียนได้เป็นอย่างดีเช่น ระบำพุทธบูชา ระบำเบญจศีล รำศิลปวัฒนธรรม ระบำเครื่องไทยธรรม ระบำรูปเทียน ระบำธรรมจักร ระบำพระตรัย รัตน์ ฯลฯ เพราะฉะนั้น ในการสร้างชุดการแสดงประจำโรงเรียน ผู้สร้างต้องรวบรวมข้อมูลในท้องถื่น ที่โรงเรียนตั้งอยู่เพื่อนำมาเป็นปัจจัยในการสร้างผลงาน

สุนมมาลย์ นิมเนตพันธ์ (2551, น. 5) กล่าวว่านาฏศิลป์เป็นศิลปะคู่บ้านคู่เมืองที่นำมาแสดง ได้ในทุกโอกาส ทั้งในงานราชพิธีรัฐพิธีและงานทั่วไปของเอกชน โดยงานพระราชพิธีและรัฐพิธีเป็นงาน ในหน้าที่ของกรมศิลปากรที่ต้องจัดแสดงในโอกาสสำคัญ ๆ เช่น งานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษา พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว 5 ธันวาคม งานพระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษาสมเด็จพระ

พระบรมราชินีนาถ 12 สิงหาคม งานพระราชพิธีพระราชทานเลี้ยงพระกระยาหารค่ำ พระราชอาคันตุกะในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ณ พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท และพระที่นั่งบรมราชสถิตยมโหฬาร งานวันปิยมหาราช งานต้อนรับแขกของรัฐบาล ณ ทำเนียบรัฐบาล ซึ่งจัดเป็นประจำงานเฉลิมฉลองวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันสงกรานต์ ฯลฯ และการจัดแสดงเพื่อเผยแพร่ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ สำหรับพิธีราษฎร์จัดแสดงเนื่องในวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันครูวันเด็ก วันสุนทรภู่ วันสถาปนาลูกเสือแห่งชาติวันลอยกระทง ฯลฯ

สรุปได้ว่า นาฏศิลป์ไทยมีการแสดงที่หลากหลายแบบ ทำให้ต้องมีการกำหนดองค์ประกอบของนาฏศิลป์แต่ละลักษณะให้ชัดเจน เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในของการเลือกใช้การแสดงในโอกาสของการแสดง สถานที่แสดง รูปแบบการแต่งหน้าและการแต่งกาย ให้สมควรต่อวาระโอกาสนั้น ๆ

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558, น. 31) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตและสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งโครงสร้างหลักของรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานได้พัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนาน (Parallel Thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้ได้ผลดีในหลายประเทศ และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นำมาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ ซึ่งเป็นการเรียนแบบ Active Learning คือ การจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนตื่นตัว ในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม นักเรียนมีความสุขในการเรียน มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น

1. ความหมายของการสอนด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558, น. 23) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า หมายถึง การสอนแบบสร้างสรรค์พัฒนามาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนานของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน และเป็นการนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาสร้างรูปแบบการเรียนแบบใหม่ที่เรียกว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning)

สัตดา ศิลา น้อย (2558, น. 141) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า หมายถึง การสอนที่เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์

อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย (2560, น. 6) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานว่า หมายถึง การสอนที่หลากหลายไม่ยึดติดกับวิธีใดวิธีหนึ่ง และเน้นผู้เรียนให้

มีทักษะมากกว่ามีแค่ความรู้แบบเดิม อันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) ทักษะการทำงาน (Working Skills) และทักษะชีวิต (Life Skills)

วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562, น. 26) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่าเป็นการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนามาจากการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบความคิดแนวนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward De Bono) และเป็นการนำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์มาสร้างรูปแบบการเรียนการสอนแบบใหม่ ที่เรียกว่าการสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน การสอนการสอนด้วยรูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ กระตุ้นความสนใจ ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ค้นคว้าและคิด นำเสนอผลงาน และประเมินผล

สรุปได้ว่าความหมายการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง การสอนที่หลากหลายมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียน ได้มีโอกาสศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการกระตุ้นกระบวนการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิด ทักษะการนำเสนอ ผลงาน และการมีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการคิดแก้ไขปัญหาในการทำงาน การคิดอย่างมีวิจารณญาณภายใต้ความคิดแบบสร้างสรรค์

2. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

Guilford (1956, p. 128) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ ความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด รวมถึงความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่

Torrance (1962, p. 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่จำเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์

สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ (2537, น. 57) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์มี 2 ลักษณะ คือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว และถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงานผลงานนั้นต้องแปลกใหม่และมีคุณค่า

อารี พันธมณี (2543, น. 25) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนนกันย์ อันนำไปสู่การคิดพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่คิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือ จินตนาการให้เป็นไปได้หรือเรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงาน

วิริยะ ฤกษ์พานิชย์ (2558, น. 23-37) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่แตกต่างและมีคุณค่ากว่าเดิม ความคิดสร้างสรรค์เกิดจาก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม

จากการศึกษาสามารถสรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เกิดจาก 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม อันนำไปสู่การคิดพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์จากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่

3. ที่มาของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤกษ์พานิชย์ (2558, น. 23-37) เป็นผู้คิดค้นรูปแบบการสอนโดยได้กล่าวถึงที่มาของการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ว่า Creativity Based Learning Model รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอด มาจาก Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือ การจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม การสอนแบบ PBL มีขั้นตอนโดยสรุปสั้น ๆ ดังนี้แบ่งกลุ่ม ผู้เรียนกลุ่มละประมาณ 6-10 คน ให้ค้นคว้า เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้สอนจัดหามาให้ผู้เรียน จะได้ฝึกการวิเคราะห์และแก้ปัญหา ฝึกความร่วมมือผู้เรียนจะได้รับความรู้ใหม่ ๆ จากการค้นคว้าผู้สอนจะลดบทบาทในการสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผู้เรียนจะได้นำเสนอแนวคิด และแนวทางในการแก้ปัญหา นั้น ๆ ส่วนการวัดผลนั้นจะแตกต่างจากการวัดผลแบบเดิมมาก ผู้สอนจะทำการวัดผลแบบค่อยเป็นค่อยไป ไม่ได้วัดผลจากการทำข้อสอบ เพื่อวัดว่าผู้เรียนรู้อะไรบ้าง แต่จะวัดผลออกมาหลายครั้งและหลายด้าน เช่น วัดการนำข้อมูลมาใช้อย่างมีเหตุผล วัดการนำเสนอผลงานการทำงานเป็นร่วมมือ และก็จะวัดหลายครั้งเพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านที่ตนเองยังขาดไป ซึ่งผู้เรียนเองจะมีโอกาสพัฒนาตนเองในด้านทักษะต่าง ๆ และยังเก็บเกี่ยวความรู้ที่ได้จากการค้นคว้าและทำโครงการในการวัดผลครั้งสุดท้าย ผู้สอนจะประเมินผลออกเป็นผลการเรียนที่ไม่ได้มีแค่เกรด แต่รายงานผลด้านอื่น ๆ ด้วย แล้วอาจจะให้กรรมการภายนอกเป็นผู้ประเมินผลในการสอบนำเสนอ ผลงานเพื่อจบการเรียนในวิชานั้น ๆ PBL จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่ข้อมูลความรู้เข้าถึงอย่างทุกวันนี้ และได้มีการนำไปใช้อย่างกว้างขวางในโรงเรียนทั่วไป เพราะทำให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะต่าง ๆ แทนที่จะได้แต่เนื้อหาความรู้แบบเดิม ในการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนในประเทศไทย PBL ก็ได้ผลดี แต่สิ่งที่ยังขาดหายไปในการเรียนแบบ PBL คือ ทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์ อาจจะเป็นเพราะวัฒนธรรมและสังคมบ้านเรา มักเน้นให้เด็กอยู่ในกฎระเบียบที่ต้องทำอะไรเหมือนกันแต่งตัว เข้าแถว เรียน และการสอบก็มุ่งเน้นให้นักเรียนทำข้อสอบชุดเดียวกันและ เลือกตอบคำตอบที่ถูกซึ่งมักจะมีคำตอบเดียว ความชินในเรื่องที่ทุกคนต้องตอบข้อเดียวกัน ทำให้ นักเรียนของเราจึงคุ้นเคยกับความเหมือน และขาดทักษะในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความแตกต่าง จากการวิจัยเมื่อผู้เรียนของเราเรียนด้วย PBL ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนมีความแตกต่างกันน้อยมาก จึงได้นำเอาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามาใช้ร่วมกับ PBL เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ใหม่ที่น่าจะเหมาะกับประเทศไทย

มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา คีลน้อย (2558, น. 141-148) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ได้เตรียมพร้อมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ 21 ให้กับผู้เรียนเท่าที่ควร เห็นได้จากการสอนกระบวนการคิดหรือการสอนให้นักเรียนคิดมีความคลุมเครืออยู่มาก เนื่องจากกระบวนการคิดนั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นเนื้อหาที่ครูจะสามารถเห็นและสามารถนำไปสอนได้ง่าย ส่วนใหญ่ในปัจจุบันนั้นเป็นการเรียนการสอนแบบบรรยายขาดการปลูกฝังคุณลักษณะที่สำคัญคือทักษะการคิดทำให้นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น การแสวงความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นปัญหาที่สะสมมายาวนาน ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้นั้น คือ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของการสอนพัฒนามาจากโครงสร้างการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานและแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แบบความคิดแนวขนานของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน สำหรับการเรียนการสอนโดยระบบความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคต ทำให้เกิดทักษะสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ 2) ทักษะด้านการค้นคว้า หาความรู้ 3) ทักษะด้านการสื่อสาร และ 4) ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

นิรัชชา ปุคิต (2565, น. 26) ได้กล่าวว่าที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นการทำการวิจัยต่อยอดมาจาก Problem-Based Learning (PBL) หรือการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเพื่อเป็นการจัดการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าด้วยตนเองแทนที่จะรอรับการบรรยายจากการจัดการสอนแบบเดิมที่จะสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนได้

สรุปได้ว่า ที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเกิดจากกระบวนการเตรียมความพร้อมให้สอดคล้องกับพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษ 21 และสิ่งที่ยังขาดหายในการจัดการเรียนแบบ Problem-Based Learning (PBL) เพื่อมาต่อยอดและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพานิชย์ (2558, น. 23-37) การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำโดยมีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน กระบวนการ 8 ข้อ และบรรยากาศ 9 ข้อ ดังต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.1 ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

รูปแบบการสอนแบบปกติจะมีขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่เนื้อหาบทเรียนของเราอยู่แล้วก็ตาม แต่ในการจัดการเรียนรู้แบบ CBL นั้น มีความจำเป็นมากที่เราจะต้องกระตุ้นความสนใจผู้เรียน การทำให้ผู้เรียนนั้นมีความอยากรู้อยากเรียน อยากค้นหาคำตอบถือเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL ในการจัดการสอนแบบดั้งเดิมที่เราคุ้นชิน มักจะใช้ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการลงโทษเพื่อให้ผู้เรียนสนใจในเนื้อหาบทเรียน ซึ่งเราจะเห็นได้ว่าผู้เรียนฟัง ครูสอน แบบจำเป็นและเข้าเรียนแบบจำทน ขาดความสนใจต่อบทเรียนที่เราเตรียมการมา แต่ในการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้น

ผู้เรียนที่แตกต่างออกไป ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ โดยที่เราสามารถจัดการกระตุ้นความสนใจได้ ดังนี้

1) ใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่คุณเรียนสนใจเป็น ตัวกระตุ้น ปกติแล้วผู้สอนมักจะมีเป้าประสงค์ในใจว่า เรียนเพื่อสอบ เราจึงสอนเพื่อให้ผู้เรียนไปสอบ จนลืมนึกไปว่า การเรียนคือการพัฒนาชีวิต เนื้อหาที่เรียนต้องนำไปใช้ในชีวิตของผู้เรียนได้ ถ้าเรียนไป แล้วไม่สามารถนำไปใช้ได้จริงนั้นแสดงว่าเนื้อหานั้นไร้ค่า แต่ถ้าเนื้อหาที่คุณเรียนสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน เนื้อหาเหล่านั้นจะไม่ไร้ค่าอีกต่อไป ผู้สอนจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับ ชีวิตของผู้เรียน เช่น “เงินหายถ้าใช้เงิน” “คนรวยใช้เงินอย่างไร” การใช้เรื่องการเก็บออมและ การลงทุน เพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์แทน ที่จะบอกให้จำสูตรอย่างเดียว การใช้เนื้อหา เรื่องพืชพันธุ์ที่ปลูกได้ในบ้านของตัวเองกระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ แทนที่จะสอนให้จำพืช ที่ไกลตัว หรือการใช้บทสนทนาที่จำเป็นในชีวิตประจำวันในการกระตุ้นความสนใจในวิชาภาษาอังกฤษ แทนที่จะสอนแค่ไวยากรณ์ เป็นต้น

2) ใช้สื่อมัลติมีเดีย

การใช้สื่อมัลติมีเดียถือเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่าง ๆ ที่นำมาใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา โดยที่ สื่อชิ้นนั้นเป็นสื่อที่กระตุ้นความสนใจ หรือสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดี จึงจะส่งผลต่อผู้เรียน ได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาที่เราจะทำการเรียนการสอน

3) ใช้เกม หรือกิจกรรม

การใช้เกมหรือกิจกรรมนั้นเป็นตัวเลือกที่ดีมากในการกระตุ้นความสนใจ ของผู้เรียน ซึ่งเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมานั้นอาจจะเป็นส่วนของการง่าย ๆ ทั่วไป จนถึงเกมหรือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เราจะจัดการเรียนการสอน ซึ่งผู้สอนสามารถเลือกใช้ ได้หลากหลายให้เหมาะกับคุณเรียนการกระตุ้นผู้เรียนนั้นผู้สอนจำเป็นต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้อง กับผู้เรียน เราต้องรู้ก่อนว่าเนื้อ หาที่เราจะทำการจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นกับชีวิตของผู้เรียน หรือไม่ แล้วเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับเนื้อหานั้น เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ทำ ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญในเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้คุณสอนสามารถเลือกเนื้อหาที่ใช้ในกระบวนการกระตุ้น ได้ง่ายขึ้น ผู้สอนนั้นสามารถใช้การกระตุ้นทั้งสามหัวข้อพร้อมกันได้ เช่น การใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง กับชีวิตของผู้เรียนมานำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย เมื่อจบการนำเสนอสื่อแล้วจึงนำเกมหรือ กิจกรรมมาเป็นการกระตุ้นอีกทีหนึ่ง

1.2 ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนต่อมาหลังจากการกระตุ้นความสนใจคือการตั้งปัญหา และแบ่งกลุ่ม ผู้เรียนตามความสนใจ กระบวนการนี้ทั้งหมดจะเป็นการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ขั้นตอนการตั้งปัญหาใน รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ ตั้งแต่แรก แต่ จะเป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียน สนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ จำนวนของกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็ จะเกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง และดำเนินการแก้ไขปัญหานั้นด้วยตนเอง กระบวนการ CBL

นั้นจะได้ผลดีมากจากความสนใจ ความสนใจ และความร่วมมือกันของผู้เรียน กระบวนการนี้จะเห็นได้ว่าผู้เรียนนั้นไม่ได้ถูกบังคับให้รู้ แต่เกิดความ “อยากรู้” ด้วยตนเอง และเมื่อผู้เรียนเกิดความอยากรู้ นั้นจึงเป็นจังหวะที่ดีที่จะเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนนั้นค้นหาเนื้อหาที่ตนเองต้องการ ซึ่งผู้เรียนนั้นพร้อมที่จะเปิดรับความรู้ได้อย่างเต็มที่

1.3 ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL ผู้สอนจะปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนนั้นมีหน้าที่เดินให้คำปรึกษาตามกลุ่ม ให้คำปรึกษาเวลาที่ผู้เรียนมีปัญหา ผู้สอนจะต้องหักห้ามใจไม่ให้สอน แต่จะเปลี่ยนหน้าที่จากการสอนทั่วไปที่คอยบอกต่อเนื้อหาคำตอบและตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เป็นผู้ให้คำปรึกษา ชี้แนะ และตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสินและการอธิบายเนื้อหาอย่างละเอียดอันจะเป็นการส่งผลให้ผู้เรียนหมดอิสระทางความคิด แต่จะใช้วิธีการง่ายๆ เช่น การถามกลับ จะดีหรือ แย่ไหม ทำไมถึงคิดแบบนั้น มันมีวิธีการอื่นที่ดีกว่านี้หรือไม่ หรือเพื่อนๆคิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้ สิ่งสำคัญอีกข้อหนึ่งสำหรับผู้สอนนั้นไม่ใช่ความรู้ในเนื้อหาข้อมูลนั้น ๆ แต่เป็นแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อที่ผู้สอนนั้นจะสามารถนำไปแนะนำผู้เรียนได้ ผู้สอนในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นผู้ที่รู้ที่สุดในห้องเรียน เพราะความรู้มันเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและมีจำนวนมหาศาล แต่สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือการที่ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่งแนะนำ ให้ผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้องและปล่อยให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้และค้นคว้าความรู้ที่สิ่งที่ได้จากกระบวนการนี้ไม่ใช่คำตอบที่ถูกต้อง แต่เป็นทักษะการคิดและค้นคว้าหาคำตอบที่จะเกิดขึ้นจากช่วงเวลาให้ผู้สอนนั้นปล่อยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลากับเนื้อหาที่ตนเองสนใจได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนหลายท่านอาจจะมัวแต่แย้งว่า ถ้าหากผู้เรียนนั้นค้นหาคำตอบไม่ได้ หรือได้คำตอบที่ไม่ถูกต้องนั้นจะเกิดข้อเสียอย่างแน่นอน ซึ่งอาจจะทำให้ผู้สอนหลายท่านยกเลิกวิธีการนี้และหันกลับไปใช้รูปแบบสอนแบบเดิมเพื่อความสบายใจ แต่เนื่องจากกระบวนการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นเรามองไกลมากกว่าคำตอบที่ถูกต้อง แต่คือการฝึกฝนให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด และรู้จักค้นคว้าหาข้อมูล รู้จักเลือกใช้และตัดสินใจในข้อมูลที่หาได้อย่างง่ายดายในยุคสมัยนี้ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ

1.4 ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานที่ตนเองที่ได้ไปค้นคว้าและคิดออกมาและผลงานที่นำเสนอขึ้นนั้นอยากให้ผู้สอนพึงระลึกว่านี่คือผลงานแห่งความทุ่มเทของผู้เรียนอย่างแท้จริง ดังนั้นเมื่อผู้เรียนออกมาทำการเสนอหน้าชั้น ผู้สอนนั้นจำเป็นต้องปล่อยให้ผู้เรียนนั้นนำเสนอจนจบ โดยที่ผู้สอนนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแทรกแซงระหว่างการนำเสนอ แสดงความคิดเห็น หรือซักถามใดใด ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามนั้นคือผู้เรียนร่วมชั้น เมื่อจบการนำเสนอผู้สอนจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มีการซักถามในชั้นเรียน และนี่คือกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหามา ถ้าหากข้อมูลที่หามานั้นไม่ถูกต้อง การซักถามในห้องเรียนนั้นจะเกิดประเด็นใหม่ๆที่ผู้นำเสนอนั้นจำเป็นต้องมีข้อมูลเพื่อตอบผู้ซักถามให้ถูกต้อง ซึ่งผู้นำเสนอก็จะพบว่าข้อมูลของตนไม่ถูกต้องหรือครอบคลุมพอ และต้องเพิ่มเติมตรงไหนบ้างจากการซักถามของผู้เรียนด้วยกัน โดยที่ผู้สอนจะทำหน้าที่คอยควบคุมคำถามและ

ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ให้อยู่ในประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหามากนัก ถ้าหากในผู้เรียนร่วมชั้นไม่มีข้อซักถาม หรือข้อสงสัยใดใด ผู้สอนอาจจะเป็นผู้เริ่มถามเองก็ได้ เพื่อให้เกิดบรรยากาศของการซักถามในชั้นเรียน ซึ่งวิธีการนี้อาจจะต่อยอดไปสู่ความรู้ใหม่ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิมที่เคยสอนกันมา และเป็นเนื้อหาที่ผู้เรียนนั้นเต็มใจที่จะค้นหาด้วยตนเอง

1.5 ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ในรูปแบบ CBL ก่อนอื่นต้องทำความเข้าใจในรูปแบบของการประเมินผลก่อน สิ่งที่ไม่ว่าจะเป็นกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ หรือหลักสูตรแกนกลางต้องการนั้น คือการที่ผู้เรียนมีการพัฒนาทั้งด้านของ

- 1) ความรู้ (Knowledge)
- 2) ทักษะ (Skill)
- 3) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

ดังนั้นการประเมินผลนั้นจึงจำเป็นต้องทำให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้านนี้เพื่อให้ได้คุณภาพของผู้เรียนที่เป็นมาตรฐาน โดยปกติแล้วผู้สอนจะคุ้นเคยกับการประเมินด้าน ความรู้ นั่นก็คือ การทดสอบ หรือการหาคะแนนจากแบบทดสอบต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนนั้นมีความรู้ แต่ในส่วนของการประเมินด้านทักษะ และการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นไม่มีความชัดเจนมากนัก จึงกลายเป็นว่าคะแนนที่เราเห็นกันจากการเรียนรู้ในรูปแบบปกตินี้มักจะเป็นคะแนนของความรู้ทั้งสิ้นในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ CBL นั้นจำเป็นต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

1) ด้านความรู้ เราสามารถประเมินความรู้ได้ด้วยวิธีการที่เราคุ้นเคยกันมาตลอดนั่นก็คือการจัดให้มีการสอบวัด หรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ และนำคะแนนมาชี้วัดว่าผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาส่วนนี้เท่าไร

2) ด้านทักษะ การประเมินด้านทักษะนั้นจะเป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน ซึ่งเราสามารถใช้อุปกรณ์การประเมินแบบรูบรีค (Rubric) ในการประเมินผู้เรียนได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับที่ตั้งหัวข้อในการประเมิน และรายละเอียดการประเมินที่จำเป็น เช่น เราจะประเมินในหัวข้อทักษะการนำเสนอ รายละเอียดการประเมินที่จำเป็นคือด้านเนื้อหา ด้านความชัดเจนในการพูด และด้านเทคนิคในการนำเสนอ เป็นต้น

3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นสามารถใช้การประเมินแบบรูบรีค (Rubric) ได้ ซึ่งก็มีส่วนคล้ายกับการประเมินด้านทักษะนั่นคือ การตั้งหัวข้อการประเมินในคุณลักษณะที่ผู้สอนอยากให้เกิดขึ้นในผู้เรียน และรายละเอียดสำหรับการประเมินที่สอดคล้องกัน ทั้งนี้ผู้สอนจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ใดเกิดขึ้นในผู้เรียน เพื่อการตั้งหัวข้อการประเมินที่ถูกต้อง ซึ่งในส่วนนี้ผู้สอนนั้นสามารถรายละเอียดได้ในหลักสูตรแกนกลางได้ แต่สิ่งหนึ่งที่สำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน โดยเฉพาะในด้านของทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เนื่องจากด้านความรู้เราสามารถประเมินได้อย่างชัดเจนจากแบบทดสอบต่าง ๆ แต่ด้านทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์นั้นจำเป็นต้องประเมินจากผู้สอนและผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งจะเป็นการประเมินรอบด้านทั้งผู้เรียนที่ทำกิจกรรมด้วยกัน และผู้สอนที่คอยสังเกตการณ์อยู่ในชั้นเรียน เพื่อการประเมินที่มีความ

แม่นยำมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้อาจจะเป็นการโหวตให้คะแนนในด้านต่าง ๆ หรือแม้แต่การแจกแบบสอบถามให้กรอกในหัวข้อที่ต้องการ เป็นต้น

2. กระบวนการ 8 ข้อ

- 2.1 สร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นความอยากรู้ (Inspiration)
- 2.2 เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ (Self-Study)
- 2.3 การสอนมักจะทำเมื่อมีคำถาม เป็นการสอนแบบรายคนหรือรายกลุ่มมากกว่าการสอนรวม
- 2.4 ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Individual Problem Solving)
- 2.5 ใช้แนวทางของเกมเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ในห้องเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในห้องเรียน เช่น มีรางวัล มีการแข่งขัน มีระดับขั้นความสำเร็จ (Game-Based Learning)
- 2.6 แบ่งกลุ่มทำโครงการ (Team-Project)
- 2.7 ให้นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลาย เช่น พูด เขียน แสดง หรือจัดทำเป็นสื่อต่าง ๆ (Creative Presentation)
- 2.8 ใช้การวัดผลที่เป็นการวัดผลด้านต่าง ๆ ออกมาตามเป้าหมายที่ได้ออกแบบไว้ล่วงหน้า (Informal Assessments and Multidimensional Assessment Tools)

3. บรรยากาศ 9 ข้อ

- 3.1 ครูควรเหลือเวลาให้เด็กค้นคว้ามาก ๆ คุยมก ๆ นำเสนอมาก ๆ ใช้เวลาในการสอนให้น้อยลงและมักจะเดินสอนตามกลุ่มมากกว่าสอนรวม
- 3.2 หลีกเลี่ยงการอธิบายอย่างละเอียด แต่จะพยายามให้เด็กค้นหาคำตอบเองครูมักจะตอบ คำถามด้วยคำถามเพื่อให้เด็กสนใจต่อในการสอนแบบเดิม
- 3.3 ในการสอนแบบเดิม ผู้เรียนมักกลัวผิด เพราะผู้สอนมักจะมีคำตอบที่ถูกเอาไว้แล้ว ดังนั้น ในการสอนแบบ CBL ครูควรหลีกเลี่ยงการตัดสินแบบเด็ดขาดว่าคำตอบของเด็กนั้นถูกหรือผิด แต่ให้ใช้คำถาม เช่น แนใจหรือ ทำไมคิดอย่างนั้นหรือเพื่อน ๆ คิดเห็นอย่างไรในเรื่องนี้
- 3.4 บรรยากาศของการสอนแบบ CBL ที่มีความสำคัญมาก ๆ คือ การสนับสนุนให้คิด
- 3.5 ใช้เรื่องที่ได้สนใจเป็นเนื้อหา และใช้การค้นคว้าเนื้อหาวิชาความรู้ตามตำราเป็นตัวตาม
- 3.6 ช่วงเวลาเรียนควรยาวกว่า 90 นาที และอาจเรียนหลายวิชาพร้อม ๆ กัน ขึ้นกับปัญหาที่ต้องเกี่ยวข้องกับวิชาใดบ้าง ครูอาจสอนพร้อม ๆ กันทั้ง 2-3 วิชาในห้องเรียนเดียวกันก็ได้
- 3.7 CBL จะเน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเองในด้านต่าง ๆ จึงไม่จำเป็นต้องวัดผลครั้งเดียว ควรมีการวัดผลและรายงานผลให้เด็กรู้ เพื่อให้พัฒนาตนเองในแต่ละด้าน

3.8 การที่ CBL จะได้ผลดีนั้นต้องเกิดจากความสมัครใจ ความสนใจของเด็ก และความร่วมมือมากกว่าการบังคับให้รู้ ดังนั้นการตัดคะแนนและลงโทษเป็นสิ่งที่ควรหลีกเลี่ยง

3.9 ครูจะเป็นผู้รับฟังเรื่องราวที่เด็กคิด นำเสนอ และเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับเด็ก ครูอาจมีการติตติงและแสดงความคิดเห็นในจังหวะที่เหมาะสม และสิ่งที่จำเป็นมาก ๆ คือการให้กำลังใจ

ลัดดา ศิลา น้อย (2558, น. 141-148) เสนอว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบ ด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นกระตุ้นให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ ครูนำเสนอด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข่าว เหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน สิ่งของ และเกม
2. ขั้นตั้งปัญหาหายบุคคล นักเรียนแต่ละคน ตั้งปัญหาจากสื่อที่ครูได้นำเสนอโดยครูทำการสุ่มเพื่อซักถาม สนทนา พูดคุย ใช้สถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา
3. ขั้นกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาชุดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์โครงงาน หรือในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลาย
4. ขั้นนำเสนอผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนโดยมีการวิเคราะห์วิจารณ์ในรูปการแข่งขัน หรือนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย
5. ขั้นประเมินผลด้วยรูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เช่น การเขียนความรู้สึกของตัวเอง เกมการทำแบบทดสอบ การแสดงบทบาทสมมติ การทำแผ่นพับ และการประเมินด้วยสื่อที่หลากหลาย

จงดี โตอัม (2561, น. 41) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความคิด เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเป็นผู้กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดมุมมองความเห็นที่แตกต่าง โดยผู้สอนต้องไม่ขัดขวางความคิด หรือหยุดความคิดของผู้เรียน ซึ่งประเด็นที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนศึกษา ต้องเป็นประเด็นที่อยู่รอบตัวของผู้เรียน และเป็นประเด็นใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ

ขั้นตอนที่ 2 แบ่งกลุ่ม เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกันทำเป็นโครงงาน รวบรวมข้อมูล ตามประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ โดยครูผู้สอนต้องให้ผู้เรียนมีโอกาสหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 3 การนำเสนอ จากที่ผู้เรียนรวบรวมข้อมูล และค้นหาความรู้ ต้องมีการนำเสนอในสิ่งที่ผู้เรียนนั้นหามา เพื่อให้ผู้เรียนในชั้นเรียนได้เห็นผลงานกันแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้องมีการวัดผลที่หลากหลาย และการประเมินผลที่สะสม หรือเรียกว่าการประเมินตามจริง

ฟาตอนียะห์ สานี (2563, น. 2-10) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานไว้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นจะมีวิธีการจัดการกระตุ้นผู้เรียนที่แตกต่างออกไปจากการจัดการเรียนรู้โดยปกติ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ได้ด้วยตนเองได้

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นขั้นตอนในการใช้ปัญหาเป็นตัวนำ ซึ่งผู้สอนไม่ได้เป็นผู้กำหนดคำถามให้ตั้งแต่แรก แต่เป็นการปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย แล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด เป็นขั้นตอนที่ใช้ระยะเวลา最多ในการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนปล่อยให้ผู้เรียนนั้นได้ใช้เวลาในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ โดยผู้สอนนั้นเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษา และคอยตัดสินความถูกต้องของคำตอบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดโดยหลีกเลี่ยงการตัดสิน แต่สิ่งสำคัญก็คือ การที่ผู้สอนจำเป็นต้องแนะนำให้ผู้เรียนหาความรู้ได้ถูกแหล่ง แนะนำผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลความรู้ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 4 การนำเสนอ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานที่ตนเองได้ไปค้นคว้าและคิดออกมา โดยผู้สอนมีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็น และซักถามในชั้นเรียน

ขั้นที่ 5 ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติตามตลอดเวลาของการจัดการเรียนรู้ โดยการประเมินจะเป็นไปตามความต้องการของหลักสูตรแกนกลาง

5. บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2557, น. 71) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานครูผู้สอนจะเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยาย เนื้อหาอย่างละเอียด มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนแปลงจาก lecturer มาเป็น facilitator นักเรียนก็จะได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะการเรียนรู้ และที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีสอนที่คำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ (Process) บรรยากาศ (Context) และบทบาทของผู้เรียน ดังนี้

1) กระบวนการ (Process) ในบทบาทผู้สอน

1.1 สร้างแรงจูงใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดีย ช่วยให้ผู้เรียนคิดค้นต่อไป ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการทำงานกลุ่ม

1.2 ครูให้คำแนะนำ/ปรึกษา กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดมากกว่าการบอกความรู้ และช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียนในการแสวงหาแหล่งข้อมูล การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียน

1.3 การฝึกฝนการตั้งปัญหาและแก้ปัญหารายบุคคล ครูควรเลือกปัญหาที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน

1.4 ครูให้ผู้เรียนฝึกการนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์

1.5 การประเมินสัมฤทธิ์ผลในการเรียนด้วยการประเมินที่สร้างสรรค์

2) บรรยากาศ (Context) ในบทบาทผู้สอน

2.1 ครูควรสอนน้อย ให้เด็กค้นคว้า พูดคุยและนำเสนอ ตอบคำถามด้วยคำถาม

2.2 ครูจะหลีกเลี่ยงการใช้คำพูดการตัดสินแบบเด็ดขาด เช่น ถูกต้อง ผิด ควรสนับสนุน

ความคิด

2.3 ใช้เรื่องที่เด็กสนใจเป็นเนื้อหา นำ ช่วงเวลาเรียนควรยาวกว่า 90 นาที

2.4 เน้นให้เด็กสนใจพัฒนาการตนเอง สม่ัครงใจและร่วมมือแทนการสั่งการ ควรรับฟังและให้กำลังใจเด็กเป็นสำคัญ

2.5 ครูสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกด้านความคิดเห็น และแสดงออกการกระทำที่เหมาะสม

3) บทบาทของผู้เรียน

3.1 ค้นคว้าแสวงหาความรู้ ฝึกฝนวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติจริง

3.2 กระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก กล้านำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์

3.3 มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอน ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ (2558, น. 23-37) ได้กล่าวถึงบทบาทผู้สอนและผู้เรียนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ดังนี้

1. ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการกลุ่ม และให้เวลากับผู้เรียนในการค้นคว้าข้อมูล โดยเน้นที่กระบวนการคิดและการนำเสนอ นอกจากนี้ผู้สอนต้องลดบทบาทลงโดยการเน้นบทบาทของผู้เรียนให้มากขึ้น

2. ผู้สอนไม่ควรบรรยายหรืออธิบายเนื้อหา แต่จะต้องพยายามฝึกให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง โดยใช้กระบวนการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหา

3. ผู้สอนไม่ควรตัดสินคำตอบของผู้เรียนว่าถูกหรือผิดแบบเด็ดขาด แต่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด ด้วยการถามกลับ หรือใช้การตอบคำถามด้วยคำถาม เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

4. ผู้สอนควรจัดบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้น่าเรียนและเน้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพทางความคิดอย่างเต็มที่ โดยการกระตุ้นให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น

5. ผู้สอนควรใช้สิ่งที่ผู้เรียนสนใจโดยใช้เป็นเนื้อหาในการนำเข้าสู่บทเรียน และให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลจากเนื้อหาในบทเรียน

6. ผู้สอนควรใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มากกว่า 90 นาที โดยเน้นการใช้เวลาการตั้งปัญหาและการตอบคำถาม จากการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล

7. ผู้สอนควรให้ผู้เรียนได้รับรู้พัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตนเอง โดยการใช้การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง เน้นการวัดผลที่หลากหลาย และไม่วัดแค่ครั้งเดียว นอกจากนี้ควรมีการรายงานผลให้ผู้เรียนได้รู้เพื่อนำไปพัฒนาตนเองในแต่ละด้าน

8. ผู้สอนไม่ควรใช้การตัดคะแนนและการลงโทษผู้เรียน เพราะจะเป็นการยับยั้งการกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะประสบผลสำเร็จได้ต้องอาศัยความสนใจและความร่วมมือของผู้เรียน มากกว่าการที่จะบังคับให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

9. ผู้สอนควรให้คำแนะนำ ทิศทางหรือแสดงความคิดเห็นกับผลงานของผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการค้นคว้าและนำเสนอ ทั้งนี้การเสริมแรงหรือการให้กำลังใจเป็นสิ่งสำคัญมากกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

สรุปได้ว่า กิจกรรมการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดแบบสร้างสรรค์ กระตุ้นความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตั้งปัญหา และมีกระบวนการทำงานแบบกลุ่มอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่าง ๆ ตามความสนใจ ก่อให้เกิดความชำนาญตามความถนัดของแต่ละบุคคล โดยครูมีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการค้นคว้าด้วยตนเองผ่านกระบวนการที่เน้นเป็นแบบกลุ่มมีครูคอยให้คำแนะนำ และช่วยเหลือจนประสบความสำเร็จ โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบวิธี ฤทัยพานิชย์ มีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน 1) ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ หมายถึง โดยผู้สอนจะกระตุ้นโดยใช้สื่อ ภาพ หรือคำถาม ก็ได้ เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากมีการค้นหา คำตอบที่ผู้เรียนสนใจ ผู้เรียนเกิดการคิดในการตั้งประเด็นที่สงสัย สนใจ ว่าเหตุใดจึงเกิดขึ้น เกิดขึ้นได้อย่างไร โดยวิเคราะห์จากสื่อ หรือแหล่งการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเสนอ 2) ขั้นตอนตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้เรียนเกิดการตั้งปัญหา สามารถระบุปัญหา และผู้เรียนเลือกจับกลุ่มตามความสนใจ ผู้สอนจะคอยสังเกตการณ์โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกหาวิธีการจัดการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น 3) ขั้นตอนค้นคว้าและคิด หมายถึง ขั้นตอนนี้ผู้สอนจะใช้เวลากับผู้เรียนในการค้นคว้าศึกษาข้อมูลที่ต้องการทราบจากแหล่งข้อมูลที่ต่าง ๆ ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาการเรียนรู้หาคำตอบอย่างเต็มที่ เพื่อปล่อยให้ผู้เรียนให้เกิดกระบวนการคิด พร้อมทั้งนำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยผู้เรียนจะเกิดทักษะการคิดและการค้นคว้าที่ได้คำตอบอย่างหลากหลายต่างจากความคิดแบบเดิม และผู้เรียนจะสามารถเลือกแนวทางในการแก้ไขปัญหาก็เป็นประโยชน์สูงสุดได้อย่างมีประสิทธิภาพ 4) ขั้นตอนนำเสนอ หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้เรียนจะนำเสนอผลงานตามหัวข้อที่สนใจหลังจากได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผ่านวิธีการนำเสนอรูปแบบที่มาจากกระบวนการทำงานภายในกลุ่ม และออกมานำเสนอต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน โดยผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนภายในห้องเกิดการพิจารณาจับประเด็นที่สำคัญเพื่อตั้งคำถามที่อยู่ในประเด็นของข้อมูลที่ผู้เรียนนำมา รวมทั้งให้เพื่อนร่วมชั้นเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นของข้อมูลที่นำมาเพื่อให้ผู้เรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล นำไปสู่การต่อยอดความรู้ใหม่ ที่ไกลกว่าเนื้อหาเดิม 5) ขั้นตอนประเมินผล หมายถึง ขั้นตอนที่ผู้สอนทำการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดของผู้เรียนตลอดกระบวนการทำงานที่เรียนรู้มา โดยเป็นการประเมินทักษะ ใบงาน การสร้างชิ้นงานในการปฏิบัติงานของผู้เรียนทั้งแบบงานกลุ่มและแบบงานเดี่ยว โดยผู้เรียนสามารถสรุปหรือประยุกต์ข้อมูลที่เกิดจากการเรียนรู้นำมาสร้างผลงานตามที่ได้รับมอบหมายให้กระทำได้ ซึ่งขั้นตอนต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ และช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น เมื่อผู้เรียนฝึกทักษะในขั้นตอนต่าง ๆ แล้วก็จะนำประสบการณ์เหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติงานในการออกแบบการจัดการแสดงละคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำไปเพื่อปรับปรุงใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

การออกแบบการจัดการแสดงละคร

1. ความหมายของการออกแบบการจัดการแสดงละคร

Jareenroob, S. (2023, p 1-2) ให้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ การจัดการแสดง ต้องคำนึงถึงฉาก เวที แสง-สี-เสียง อุปกรณ์ สถานที่ และเครื่องแต่งกาย สิ่งเหล่านี้มีส่วนสำคัญทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว

เต็มสิริ บุญสิงห์ และ เจือ สตะเวทิน (2526, น. 96) ให้ความหมายการออกแบบการจัดการแสดงละคร หมายถึง การกำหนดแนวทางการแสดงที่เลียนแบบชีวิตจริง โดยออกแบบให้มีองค์ประกอบทั้งการร้อง การรำ และดนตรี เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาหรืออารมณ์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์

อมรา กล้าเจริญ (2531, น. 6) ได้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ การวางแผนจัดกิจกรรมการแสดงให้ดำเนินไปอย่างเป็นเรื่องราว มีโครงเรื่องชัดเจน เพื่อให้ผู้แสดงสามารถสื่อสารเนื้อหาได้ตรงตามวัตถุประสงค์

สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์ (2537, น. 6) ได้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร ไทย หมายถึงการกำหนดขั้นตอนและองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ เช่น การจัดเวที แสง สี เสียง ดนตรี และบท เพื่อให้เกิดการแสดงที่มีคุณภาพและตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้

พาณี สีสวย (2540, น. 28) ได้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร หมายถึง การสร้างแนวทางและโครงสร้างของการแสดงที่มีเนื้อเรื่องและเหตุการณ์เชื่อมโยงกันเป็นลำดับตอน เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและเข้าถึงสาระของการแสดงได้อย่างชัดเจน

รานี ชัยสงคราม (2544, น. 54) ได้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ กระบวนการที่นำเนื้อหาจากวรรณกรรมหรือเรื่องเล่ามาสร้างสรรค์ผ่านแผนการแสดง โดยใช้ศิลปะและดนตรีเป็นเครื่องมือในการสื่อสารความคิดและอารมณ์

ไพบุลย์ โสภณสุภาพ (2558, น. 112-113) ได้กล่าวถึง การออกแบบกระบวนการละคร... แบ่งเป็น 3 ชั้น 1) ติดตั้งเครื่องมือในกายตนและการอยู่ร่วมกัน 2) สำรวจมุมมองชีวิตผ่านกิจกรรมเชิงละคร 3) เปิดรับมุมมองใหม่จากชุมชนและสิ่งแวดล้อม

ภิรณา ไชยสาส์ (2560, น. 12-14) ได้กล่าวถึง การออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ การกำหนดรูปแบบการแสดงที่มีพัฒนาการจากการเล่านิทาน โดยออกแบบลีลาท่าทาง บทร้อง และทำนองเพลงอย่างมีระบบ เพื่อสร้างประสบการณ์ทางศิลปะที่ลึกซึ้งแก่ผู้เรียนและผู้ชม

ณัฐคม แหม่เย็น (2561, น. 37-38) ได้กล่าวถึง การออกแบบละคร ต้องมีความเข้าใจบทละครอย่างลึกซึ้ง และมีกระบวนการออกแบบเพื่อให้ตอบสนองความต้องการด้านต่าง ๆ ของการแสดง

ภิรภา ภีรนานนท์ และคณะ (2563, น. 165) ได้กล่าวถึง รูปแบบการจัดการแสดง ประกอบด้วย หลักการ แนวทาง ลักษณะการจัด วัตถุประสงค์ การดำเนินการ และการประเมินผล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิดและออกแบบการแสดงร่วมกับครู

สรุปได้ว่า ความหมายของการออกแบบการจัดการแสดงละคร หมายถึง การแสดงออกถึงการใช้ความคิดแบบสร้างสรรค์เข้ามาถ่ายทอดความรู้สึกผ่านกระบวนการคิดรูปแบบต่าง ๆ เพื่อฝึกปฏิบัติในทักษะที่มีความซับซ้อนของกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ โดยมีกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยหลายส่วนเข้าด้วยกันจึงจะทำให้มีการออกแบบการจัดการละครตรงตามหลักการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนมีการฝึกฝน และฝึกการออกแบบซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ สามารถปฏิบัติงานได้อย่าง

สร้างสรรค์ โดยการทำงานที่เกี่ยวกับการแสดงละคร มีการพัฒนามาจากการเล่านิทาน เป็นการแสดง นาฏศิลป์ประเภทหนึ่ง ซึ่งมีวิธีการที่ดำเนินการแสดงเป็นเรื่องราว เนื้อความและเหตุการณ์เกี่ยวโยง เป็นตอน ๆ ผ่านตัวละครที่จะแสดง โดยมีองค์ประกอบอุปกรณ์เวทีฉาก แสง สีเสียง ดนตรี บท ฯลฯ

2. องค์ประกอบของการออกแบบการจัดการแสดงละคร

Edwin Wilson and Alvin Goldfarb (1999, p. 9-12) ได้แบ่งองค์ประกอบของศิลปะ การจัดแสดงละครไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. นักแสดง คือบุคคลที่ปรากฏตัวบนเวที ภาษาอังกฤษเรียกว่า performer หรือ หากเป็นนักแสดงละครจะเรียกว่า actor หรือ actress นักแสดงจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตาม เรื่องราวในละคร ที่เรียกว่า character นักแสดงนั้นนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการแรกของการ จัดแสดงละคร เพราะหากปราศจากนักแสดงการแสดงก็จะเกิดขึ้นไม่ได้เนื่องจากการแสดงนั้นคือหัวใจ ของการจัดแสดงละคร การที่บุคคลคนๆ หนึ่ง ปรากฏตัวต่อหน้าผู้ชม สวมบทบาทเป็นตัวละคร พูดจา เคลื่อนไหว และแสดงออกถึงความเป็นตัวละครตัวนั้น ๆ ได้ นี่เองที่มนต์สมมติ (magic i) แห่งละครได้ เริ่มต้นขึ้นกล่าวคือ เป็นช่วงเวลาที่ยุชมทุกคนยอมรับได้ว่าการแสดงที่เกิดขึ้นตรงหน้านั้นเป็นเสมือนสิ่ง ที่เกิดขึ้นจริง ๆ และเชื่อว่าบุคคลผู้แสดงอยู่นั้นเป็นตัวละครจริง ๆ บทบาทที่นักแสดงแสดงนั้นอาจจะ เป็นตัวละครที่มีอยู่จริงในโลกเป็นบุคคลที่ถูกจินตนาการขึ้น หรือแม้แต่เป็นตัวตนของผู้แสดงเองก็ได้ ผู้ชมก็ยังคงจะยอมรับว่าการแสดงตรงหน้านั้น นักแสดงคือตัวละคร หาใช่ตัวเองไม่

2. ผู้ชม องค์ประกอบที่สำคัญในการจัดแสดงละครประการต่อมา ได้แก่ ผู้ชม อันที่จริงลักษณะสำคัญของการจัดการแสดงละครที่สุดประการหนึ่ง ก็คือการได้มีส่วนร่วมและมีปฏิริยาโต้ตอบกันระหว่างนักแสดงและผู้ชม มีผู้กล่าวไว้ว่าละครหรือการแสดงใด ๆ จะไม่มีวันสมบูรณ์ได้ เลยหากการจัดแสดงนั้นปราศจากผู้ชม เมื่อเราอ่านบทละครผ่านตัวหนังสือ หรือฟังดนตรีที่ได้บันทึก ลงในแผ่นเสียงแล้ว ประสบการณ์ที่ได้รับนั้นจะคล้ายคลึงกับการได้ชมภาพจิตรกรรม หรืออ่านบทกวี นั้นคือประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งจะแตกต่างจากประสบการณ์สาธารณะ หรือประสบการณ์ร่วม พร้อม ๆ กับคนอื่นในอย่างในการชมละครเวที

3. ผู้กำกับแสดง องค์ประกอบที่สำคัญของการจัดแสดงละครเรื่องหนึ่งๆ ก็คือ การทำงานของผู้กำกับแสดง ซึ่งเป็นผู้ฝึกซ้อมการแสดงและประสานกับงานบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้แน่ใจว่าพวกเขาตีความบทละครได้เหมาะสม (ไปในทิศทางเดียวกับผู้กำกับ) ลึกซึ้ง และ น่าสนใจ ก่อนจะสร้างงานออกมาแม้ว่าคำว่าผู้กำกับแสดงจะเกิดขึ้นในช่วงของละครสมัยใหม่แต่ หน้าที่ของการกำกับการแสดงดังที่เราเข้าใจนั้นมีมาตั้งแต่มีการเริ่มต้นจัดแสดงละครแล้ว

4. พื้นที่จัดการแสดง องค์ประกอบที่สำคัญประการต่อไปสำหรับการจัดการแสดงคือ พื้นที่ ที่นักแสดงและผู้ชมจะมาอยู่ร่วมกัน เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมิเวทีการแสดง หรือการจัดพื้นที่ใด ๆ เพื่อใช้สำหรับการแสดง และยังจำเป็นที่จะต้องมีการจัดสถานที่สำหรับผู้ชมเพื่อนั่งชมการแสดง เราจะ พบว่ามีรูปแบบของเวทีและการจัดที่นั่งผู้ชมที่หลากหลาย นอกจากนี้พื้นที่อันจำเป็นอีกประการหนึ่งก็ คือ ที่สำหรับเปลี่ยนเสื้อผ้าของนักแสดง และทางเข้า - ออก ของนักแสดงสู่เวที

5. องค์ประกอบของการออกแบบบรรยากาศ ประกอบด้านการออกแบบ องค์ประกอบที่ สำคัญสำหรับการจัดการแสดงอีกประการหนึ่งก็คือ การออกแบบเพื่อการแสดง การออกแบบเพื่อการ

แสดงนี้ หมายถึงการออกแบบทัศนศิลป์เพื่อการแสดง อันได้แก่ เสื้อผ้า แสง ฉากรวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ

5.1 องค์ประกอบด้านการออกแบบฉากแสงเพื่อการแสดง หมายถึงองค์ประกอบที่ช่วยก่อให้เกิดภาพในจินตนาการและความคิดของผู้ออกแบบการแสดง ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ผู้ออกแบบการแสดงได้เลือกนำมาใช้ในงานการแสดงของตน เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นเช่นเดียวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย ฉากที่ดีนั้นควรจะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับการแสดงทั้งหมด มีความกลมกลืน สวยงาม พอเหมาะ ไม่มากหรือน้อยจนเกินไป และสอดคล้องกับรูปแบบและขนบของการแสดงประเภทนั้น ๆ สำหรับฉาก และ แสงนั้น มีความสำคัญต่อการแสดง คือ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามเรื่องราวหรือติดตามเนื้อหาของการแสดงได้ดียิ่งขึ้น ช่วยสะท้อนจินตนาการของผู้ออกแบบการแสดงไปสู่ผู้ชมได้ง่ายยิ่งขึ้น ช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ในการแสดง ช่วยสร้างความเชื่อและทำให้ให้นักแสดงนั้นมีสมาธิอยู่กับการแสดงที่ตนกำลังแสดงอยู่ ช่วยให้เกิดความสมบูรณ์แก่ภาพบนเวทีในแง่ของสีสัน รูปร่าง ความมืดความสว่างได้ และยังช่วยเน้นจุดเด่นในบางช่วงของการแสดงได้ จึงนับได้ว่า ฉาก แสง จึงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างเอกภาพโดยรวมของงานการแสดง เป็นเครื่องมือที่สามารถทำให้ทุกสิ่งที่ปรากฏบนเวทีการแสดงนั้นงดงามและกลมกลืนกันอย่างมีศิลปะ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สามารถควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมการแสดง ทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจอย่างลึกซึ้งกับการแสดงนั้น ๆ ได้

5.2 องค์ประกอบด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง เครื่องแต่งกาย (Costume) หมายถึง เสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่ในการแสดง ซึ่งเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายที่ดีนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับฉาก แสง และลีลาในการเคลื่อนไหวของตัวนักแสดงด้วยนอกจากนี้เครื่องแต่งกายที่ดียังควรที่จะช่วยสื่อความหมายของการแสดงได้ด้วย ทั้งนี้ในการออกแบบเสื้อผ้าหรือเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงนั้น ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ได้แก่ สีสัน ลักษณะของพื้นผิวของวัสดุที่จะนำมาตัดเย็บซึ่งสามารถส่งผลต่อการมองเห็นของผู้ชมอย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องพึงระวังก็คือ เครื่องแต่งกายมีหน้าที่เพียง "รับใช้" การแสดงเท่านั้น หากปล่อยให้เครื่องแต่งกายมีความโดดเด่นทั้งด้านสีสันและขนาดมากเกินไปก็อาจจะส่งผลเสียต่อการแสดงได้ จะกลายเป็นความ "รก" หรือเด่นเหนือเรื่องไปเสีย

5.3 องค์ประกอบด้านการออกแบบเสียง หรือดนตรีเพื่อการแสดง ดนตรี(Music) หมายถึง เสียงหรือบทเพลงที่นำมาใช้ประกอบการแสดง ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการที่จะช่วยสร้างบรรยากาศและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงที่กำลังชมอยู่ได้เป็นอย่างดี ดนตรีในที่นี้จะเป็นบทเพลงขับร้อง หรือเป็นดนตรีบรรเลงก็ได้ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของบทเพลงและความเหมาะสมของดนตรีกับรูปแบบของการแสดงนั้น ๆ ดนตรีแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ดนตรีที่ใช้ประกอบบรรยากาศของละคร
2. ดนตรีที่ใช้เป็นส่วนสำคัญในละคร

6. บทละคร องค์ประกอบที่สำคัญประการสุดท้ายสำหรับการจัดแสดงละครก็คือบทที่จะใช้แสดง บทละครหมายถึงเรื่องราว สถานการณ์ หรือเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้นและเรียบเรียงเพื่อนำเสนอในรูปแบบของละคร บทละครนี้อาจจะเขียนขึ้นโดยผู้เขียนบทละคร หรือบางทีอาจจะเกิดจากนักแสดงหรือผู้กำกับได้สร้างเรื่องราวที่จะนำเสนอเองก็ได้บทละครอาจจะเกิดจากเรื่องจริงที่เคย

เกิดขึ้นแล้วในสังคม เช่น เรื่องราวในหน้าหนังสือพิมพ์ บทละครอาจจะเป็นการเล่าเรื่องราวชีวประวัติของบุคคลใด ๆ หรือเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เขียนบทได้เคยประสบพบเห็นมา บทละครอาจจะเป็นเรื่องที่ถูกบันทึกมาในประวัติศาสตร์ เช่น เรื่องสงครามกลางเมืองของประเทศสหรัฐอเมริกา บทละครอาจจะเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นจากจินตนาการล้วน ๆ หรือเรื่องที่อยู่ในความฝัน บทละครอาจจะเป็นเรื่องจากตำนานเทพ หรือตำนานพื้นบ้าน ก็เป็นไปได้ทั้งสิ้น

นพมาศ แวหงส์ (2550, น. 3-13) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของการแสดงละคร ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องโดยทั่วไปจะมีการแบ่งให้มีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 การกระทำในละคร (Dramatic action) ลักษณะสำคัญของละครจะเสนอเรื่องราวออกมาในรูปแบบของการกระทำ ไม่ใช่การบรรยายหรือการเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นไปแล้ว ตัวละครด้วยกันต้องมีการบอกความต้องการของการคุย หรือเกิดความขัดแย้งของตัวละครหลัก (Protagonist) กับตัวละครฝ่ายตรงข้าม (antagonist) นำไปสู่ความต้องการหลักของตัวละคร (objective)

1.2 การปูพื้น (Exposition) เป็นการเปิดฉากของละคร ผู้ชมจะยังไม่รู้ว่าละครเรื่องนี้เกี่ยวกับอะไร ตัวละครเป็นใครบ้างมีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบไหน มีความคิดความอ่านอย่างไรมีความต้องการอะไร มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านี้ ฯลฯ จึงจำเป็นต้องมีการปูพื้นเพื่อให้รู้ถึงภูมิหลังและความเป็นมาของเรื่องราวและตัวละครก่อนที่จะดำเนินเรื่องไปข้างหน้า

1.3 การเตรียมเรื่อง (Foreshadowing) เป็นการวางเรื่องก่อนจะไปถึงเหตุการณ์จริงตัวละครต้องมีความน่าเชื่อถือต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นคนดูจะสามารถหวนระลึกถึงและเข้าใจได้ต่อจุดหักเหที่เกิดขึ้นหรือการตัดสินใจของตัวละครที่อาจจะเกิดขึ้น

1.4 จุดเริ่มเรื่อง (Point of attack) คือช่วงเวลา ณ จุดที่นักเขียนจับมาเป็นตอนเริ่มต้นของการกระทำในละครก่อนที่จะพัฒนาเรื่องต่อไปในทิศทางที่วางไว้ นักเขียนอาจเลือกใช้จุดเริ่มเรื่องช้าหรือจุดเริ่มเรื่องเร็วก็ได้ขึ้นอยู่กับ การวางโครงเรื่อง

1.5 เหตุการณ์กระตุ้น (Inciting incident) คือสิ่งที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นแรงผลักดัน ให้ตัวละครประสบปัญหาที่จะต้องสะสางหรือแก้ไขต่อไปเหตุการณ์กระตุ้นมักจะนำไปสู่ปัญหาหลักของละครเรื่อง

1.6 ความยุ่งยาก (Complication) เหตุการณ์กระตุ้นคือความยุ่งยากความยุ่งยากคือแรงผลักดันแรงใหม่ที่เข้ามาสู่เรื่องและมีผลต่อทิศทางในการดำเนินเรื่อง

1.7 การค้นพบ (Discovery) ในระหว่างที่เหตุการณ์ การค้นพบของตัวละครจะมีผลให้ตัวละครตัดสินใจกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งทำให้เรื่องราวของละครดำเนินต่อไปหรือถึงจุดลงเอยได้

1.8 จุดสูงสุด (Climax) คือช่วงขณะที่ความตึงเครียดขึ้นไปถึงจุดสูงสุดในละคร บทละครส่วนมากจะมีการดำเนินเรื่องที่มีความตึงเครียดมากขึ้นเรื่อย ๆ จนนำไปสู่จุดสุดยอดของเรื่อง

1.9 จุดวิกฤติ (Crisis) จุดวิกฤติหมายถึงช่วงเวลาที่ต้องตัดสินใจเลือกทางเดินต่อไปข้างหน้า การตัดสินใจนี้มักจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงตามมา

1.10 การคลี่คลาย (Denouement) คือ การคลี่คลายเป็นการแก้หรือสะสางปมความยุ่งยากที่ขมวดเข้าไว้ก่อนหน้านี้ และแสดงให้เห็นผลสุดท้ายของตัวละครหลักในเรื่อง

1.1 1 เอกภาพ (Unity) การละครในอดีตมีการสร้างเอกภาพของละครเวที เรียกว่า เอกภาพทั้งสาม ซึ่งหมายถึง เอกภาพของโครงเรื่องหรือเอกภาพของการกระทำ เอกภาพของเวลา และเอกภาพของสถานที่ ซึ่งมีผลต่อนักเขียนบทในยุคต่อ ๆ มา

2. ตัวละคร (Character) การวางตัวละครของละครเวทีสามารถวิเคราะห์ตัวละครได้ โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1. รูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งหมายถึงรูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ความสูงต่ำ ดำขาว กิริยาอาการ ฯลฯ

2.2. สถานะทางสังคม ซึ่งหมายถึงอาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัวและสังคมแวดล้อม ฯลฯ

2.3. จิตวิทยา ซึ่งรวมถึงภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอทัศนคติ ความปรารถนา ใช้ส่วนลึก ความชอบความเกลียด ฯลฯ

2.4. คุณธรรม ซึ่งหมายถึงสำนึกและความละอายต่อบาปความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ฯลฯ

3. ความคิดหรือ แก่นของเรื่อง (Though) ความคิดในละคร บทละครทุกเรื่องจะต้องมีความคิดแฝงอยู่ด้วยบทละครจะต้องมีความคิดบางอย่างแสดงออกมาอยู่เสมอ ซึ่งบางครั้งตัวละครหลักได้เรียนรู้ความคิดจากเรื่อง สะท้อนไปถึงผู้ชม ซึ่งละครจะทำหน้าที่ถ่ายทอดความนี้ออกมาให้ผู้ชม

4. ภาษา (Diction) หรือบทสนทนา (Dialogue) เนื่องจากความจำกัดในด้านการนำเสนอ การใช้ภาษาในละครจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนในทันที คนดูไม่มีโอกาสหยุดคิดใคร่ครวญในระหว่างการดู เพราะละครจะต้องดำเนินเรื่องต่อไปเรื่อย ๆ ฉะนั้น บทสนทนาในละครจึงมักจะมีลักษณะกระชับ กระฉับกระเฉงและน่าสนใจ เข้าใจง่ายในการสื่อสาร

5 เสียง (Sound) เสียงในละครอาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

5.1. เสียงที่นักแสดงพูด ทั้งนี้โดยแยกออกจากความหมายของสิ่งที่พูด

5.2. เพลงและดนตรี ทั้งที่มีเนื้อร้องและมีแต่ทำนอง

5.3. เสียงประกอบเรื่อง เช่น เสียงฝนตกฟ้าร้อง เสียงเครื่องยนต์เสียงนกกรัง

6. ภาพ ภาพในละครหมายถึงสิ่งที่คนดูมองเห็นทั้งหมดในระหว่างการดูละคร รวมทั้งฉาก แสง เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า เครื่องประกอบฉาก ตลอดจนไปถึงท่าทางและสิ่งที่นักแสดงนำบนเวที เช่น น้ำดื่มสวมเสื้อ สูปบุหรี กระแอม เช็ดเหงื่อ ฯลฯ

วริฏฐา ศิริธงชัยกุล และคณะ (2551, น. 137-139) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญของละคร มีดังนี้

1. เนื้อเรื่องหรือบทละคร การแสดงละครนั้นต้องประกอบไปด้วยผู้แสดงและบทประพันธ์ ผู้แสดงจะสามารถถ่ายทอดอารมณ์เป็นคำพูด ท่าทางได้นั้น ต้องอาศัยบทประพันธ์ที่ดี เนื่องจากบทประพันธ์จะเป็นตัวกำหนดให้นักแสดงดำเนินตาม โดยผู้ประพันธ์ควรมีความสามารถในการบรรยายบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครได้อย่างชัดเจน ดังนี้

1.1 บทสรุปหรือแนวคิด การประพันธ์บทละครแต่ละเรื่อง ผู้ประพันธ์ควรกำหนดบทสรุปของเรื่องเพื่อให้แก่งคิดกับผู้ชม หรือสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องนั้น ๆ เช่น การประพันธ์บทละครเกี่ยวกับความรักของวัยรุ่น ซึ่งอาจจะมียุทธสรุปของเรื่องว่า คนที่เรารักมากที่สุดคือคนในครอบครัว

บทสรุปหรือแนวคิดของละครต่าง ๆ จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดประโยชน์ในการชมละคร และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 ลักษณะตัวละคร ละครแต่ละเรื่องจะประกอบไปด้วยลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกัน เช่น พระเอก นางเอกตัวอิจฉา พระรอง นางรอง ผู้ประพันธ์จะเป็นผู้กำหนดบทบาทให้กับตัวละครนั้น ๆ โดยต้องกำหนดบทสรุปให้กับตัวละครแต่ละตัวได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เช่น บทละครกล่าวถึงพระเอกที่มีฐานะยากจนมาตั้งแต่เล็กจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่จึงประสบความสำเร็จในหน้าที่การทำงาน ด้วยความขยันและตั้งใจในการทำงาน

2. บรรยายภาพ หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือองค์ประกอบโดยรวมของบทละครที่มีผู้ประพันธ์กำหนดขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับตัวละคร เช่น เนื้อเรื่องของบทละครในตอนใดตอนหนึ่งกล่าวถึงการเดินทางไปท่องเที่ยวทะเล ผู้ประพันธ์ควรกำหนดบรรยายภาพรอบข้างให้คล้ายตามไปกับสถานที่ท่องเที่ยวโดยการกำหนดสิ่งแวดล้อมรอบข้างให้เป็นต้นมะพร้าว หาดทราย หรือทิวสน การกำหนดบรรยายภาพในละครเป็นสิ่งจำเป็นในการประพันธ์บทละคร เนื่องจากสามารถดึงดูดใจให้ผู้ชมคล้อยตามและรู้สึกเพลิดเพลินไปกับบทละคร

3. ผู้แสดง คือ ผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราวจากบทประพันธ์ออกมาเป็นท่าทาง ารมณ์ คำพูด เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจการแสดงมากขึ้น โดยผู้แสดงต้องมีความสามารถและบุคลิกที่สอดคล้องกับบทบาทที่แสดง

4. แสง สี เสียงในการแสดงละคร การจัด แสง สี เสียง มีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้การแสดงละครมีความสมบูรณ์ ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์คล้อยตามไปกับการแสดงได้ ทำให้การแสดงมีความสมจริงมากขึ้น เช่น ฉากที่มีพายุ แสงบนเวทีก็จะมืดและหม่น ไม่สดใส มีแสงวิบวับเหมือนแสงฟ้าแลบ มีเสียงครืนครืนเหมือนเสียงฟ้าร้องเสียงจะต้องมีความเหมาะสม ไม่ดังหรือเบาจนเกินไป สามารถจัดความดังของเสียงให้ผู้ชมทั้งหมดได้ยินทั่วถึงอย่างชัดเจน

5. ฉาก เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การแสดงมีความสวยงาม สมจริงมากขึ้น และฉากที่ติดนอกจากจะมีความสวยงามแล้วยังต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อเรื่องด้วย ซึ่งการสร้างฉากในการแสดง ผู้สร้างฉากจะต้องมีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับศิลปะด้านต่าง ๆ เช่น ด้านจิตรกรรมสถาปัตยกรรม และประติมากรรม เพราะในการสร้างฉากที่ใช้ประกอบการแสดง ผู้สร้างจะต้องมีจินตนาการและตกแต่ง ออกแบบฉากให้มีความงดงาม วิจิตร ทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการได้ว่ากำลังอยู่ในฉากนั้น หรือบรรยากาศนั้นจริง ๆ ซึ่งฉากเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมประทับใจเมื่อได้รับชมการแสดง

6. เครื่องแต่งกาย เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญมากในการแสดง เพราะเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงยุคสมัย เชื้อชาติ ยศศักดิ์ ฐานะของตัวละคร และเป็นสิ่งที่ทำให้ละครมีความสวยงาม โดยเฉพาะการแสดงเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ จะต้องมีการศึกษาลักษณะเครื่องแต่งกายให้ถูกต้อง ซึ่งผู้ที่จัดหาเครื่องแต่งกายหรือออกแบบเครื่องแต่งกายต้องมีความรู้ความสามารถในด้านนี้ด้วย เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงต่าง ๆ จะมีการนำทักษะด้านศิลปะเกี่ยวกับการใช้สีมาใช้ในการออกแบบ ลวดลายเสื้อผ้า เครื่องประดับต่าง ๆ ให้มีความสวยงามกลมกลืน สัมพันธ์กัน ทั้งในด้านของบทบาทของตัวละคร หรือฉากประกอบการแสดงทำให้ผู้ชมเข้าใจและประทับใจในการแสดงมากขึ้น

ฉัตรรัตน์ ภักดีรักษณ์ (2557, น. 27) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบในการผลิตการแสดงละคร การผลิตการแสดง หรือการจัดแสดงละครทุกประเภททั้งละครเวที ละครโทรทัศน์ภาพยนตร์เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนประกอบด้วยขั้นตอนหลายขั้นตอนที่ต้องมีการวางแผนเป็นอย่างดีและบุคคลหลายฝ่ายที่ต้องร่วมมือกัน ความสำเร็จของการแสดงจึงไม่ได้อยู่ที่นักแสดงหรือผู้แสดงที่ปรากฏตัวบนเวทีและสื่อสารโดยตรงกับผู้ชมแต่อยู่ที่ประสิทธิภาพของคนที่อยู่เบื้องหลังเวทีด้วย กล่าวได้ว่า ความสำเร็จของการแสดงอยู่ที่ประสิทธิภาพของการทำงานร่วมกันเป็นทีม เรียกว่า "ทีมงาน" นั้นเอง บทบาทและหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ ในการผลิตการแสดง ทีมงานในการผลิตละครหรือการแสดง ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 หลักที่สำคัญ คือ

1. ฝ่ายอำนวยการแสดง หรือฝ่ายอำนวยการสร้าง คือ กลุ่มบุคคลที่มีบทบาทในการกำหนดนโยบาย กำหนดแนวคิดของการแสดง จัดหาทุนหรืองบประมาณ จัดหาทีมงาน รวมทั้งบทบาทในการตัดสินใจเรื่องที่สำคัญต่าง ๆ ยุคคลในฝ่ายนี้ได้แก่

- เป็นเจ้าของโครงการ ทำหน้าที่กำหนดนโยบายหลักเกี่ยวกับการจัดการแสดง
- ทั้งหมดกำหนดแนวคิดของการแสดง และจัดหาทีมงานในฝ่ายอื่น ๆ
- ดูแลจัดหาทุนที่จะนำมาใช้
- ควบคุมการดำเนินงานของฝ่ายศิลป์และฝ่ายธุรการ
- รับผิดชอบด้านการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานต่อผู้ชม

2. ฝ่ายการแสดง ประกอบด้วยบุคคลหลายกลุ่มที่มีหน้าที่จัดการแสดงทั้งหมดตั้งแต่การคัดเลือกบทละครจนถึงการเปิดม่านบนเวที ฝ่ายนี้ประกอบด้วยบุคคลต่าง ๆ ได้แก่

2.1 ผู้กำกับแสดง ทำหน้าที่สูงสุดในการควบคุมทิศทางและรูปแบบของการแสดงกำหนดแผนงานและวิธีปฏิบัติให้เป็นไปในแนวทางที่กำหนดไว้ งานของผู้กำกับแสดงประกอบด้วย

- การคัดเลือกบทละคร อ่านและตีความบทละครเพื่อนำมากำหนดบทบาทของผู้แสดงและอื่น ๆ

- กำหนดแนวคิดหรือสาระสำคัญในการนำเสนอแนวละคร
- ประสานงานกับฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ผู้กำกับเวที
- คัดเลือกนักแสดงหรือผู้แสดง อาจคัดเลือกโดยการสัมภาษณ์ ความสมัครใจ
- หรือการให้ผู้สมัครทดลองแสดงตามบทที่กำหนดให้
- กำหนดตัวผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ ประสานงาน และดูแลให้ทุกฝ่ายทำงาน

ร่วมกัน

- กำหนดวันซ้อมทั้งการซ้อมย่อยและซ้อมใหญ่ตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นกับการแสดง เช่น ผู้แสดงเจ็บป่วย หรือเกิดอุบัติเหตุ

2.2 ผู้กำกับเวที ทำหน้าที่ช่วยผู้กำกับการแสดงในการควบคุมการฝึกซ้อมและฝ่ายเทคนิค ประสานงานกับทุกฝ่ายแทนผู้กำกับการแสดงในทุกขั้นตอนหน้าที่หลัก ได้แก่

- จัดทำกำหนดการสำหรับทุกฝ่ายและดูแลให้เสร็จตามกำหนดเวลา
- จัดทำกำหนดการฝึกซ้อมโดยปรึกษากับผู้กำกับการแสดง และดูแลให้ผู้

แสดง มาฝึกซ้อมตามเวลา

- จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์สำหรับฝึกซ้อม
- มาดูการซ้อมทุกครั้ง และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการซ้อม
- ควบคุมบรรยากาศระหว่างการซ้อม
- ควบคุมการดำเนินงานหลังเวทีทั้งหมดในขณะแสดง เช่น การปล่อยตัวผู้

แสดง และประสานงานกับฝ่ายเทคนิคต่าง ๆ เช่น การจัดฉาก แสง สี เสียง เป็นต้น

2.3 ผู้เขียนบท ทำหน้าที่เตรียมบทละครที่จะนำไปจัดแสดง อาจเขียนขึ้นมาใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง อาจแปลมาจากบทละครของต่างประเทศหรือดัดแปลงจากที่มีอยู่แล้ว ผู้เขียนบทต้องเขียนบทละครให้เหมาะสมกับการแสดงเฉพาะตามที่ฝ่ายอำนวยการแสดงต้องการ

2.4 นักแสดงหรือผู้แสดง คือ ผู้ที่รับบทบาทเป็นตัวละครที่สื่อสารความรู้สึกนึกคิดอารมณ์ การกระทำกับผู้ชมโดยตรงโดยตีความจากบทละครหรือบทพูด บทร้องเพื่อให้แสดงได้สมบทบาทน่าติดตามผู้แสดง ประกอบด้วย

- ผู้แสดงนำ เป็นตัวละครเอก มีบทบาทในเรื่องทั้งฝ่ายดีและฝ่ายร้าย
- ผู้แสดงรอง เป็นตัวละครที่มีบทรองจากตัวละครเอก คอยสนับสนุนตัวละคร

เอกให้เด่น

- ผู้แสดงประกอบ เป็นตัวละครที่มีบทไม่มากนัก อาจเป็นตัวละครเดี่ยว หรือตัวละครหมู่ เช่น กลุ่มคนที่มางดูเหตุการณ์ขณะเกิดอุบัติเหตุ นักเดินรำประกอบในเรื่อง นักรบในฉากสนามรบ เป็นต้น

2.5 ผู้ออกแบบศิลป์ เป็นผู้ที่มีความชำนาญในศิลปะแต่ละด้าน เช่น การออกแบบฉากการออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบการแต่งหน้า ทำผม การออกแบบเสียง ผู้ออกแบบศิลป์ นอกจากนี้ ธีรารัตน์ ภักดีรักษณ์ (2557, น. 32) ได้กล่าวถึง ละครสั้น พัฒนามาจากการเล่านิทาน โดยทั่วไปละครมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ

1. เรื่อง (Story) ผู้ชมการแสดงจะเข้าใจเรื่องได้โดยวิธีฟังบทพูดของตัวละคร สำหรับละครพูดหรือละครเวที หากเป็นโขนก็ต้องฟังบทพากย์ บทเจรจาและบทร้อง คุณค่าของละครจึงอยู่ที่ความสามารถของผู้ประพันธ์บทละครที่ใช้ภาษาบอกเล่าเรื่องราว หรือแสดงถึงลักษณะนิสัยตัวละครในบทละครเรื่องนั้น

2. เนื้อหาสรุป (subject) หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับความต้องการของละครเรื่องนั้น เป็นแนวคิดหรือแก่นเรื่อง เช่น ต้องการก่อให้เกิดความรักชาติ ต้องการสอนคติธรรมเช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ความประมาทนำความเสียหายมาสู่มนุษย์

3. นิสัยตัวละคร (Characterization / ตัวละครที่สร้างขึ้นจะต้องมีบุคลิก ลักษณะกิริยาท่าทางสอดคล้องกับเนื้อหาสรุป

4. บรรยากาศ (Atmosphere) หมายถึง การสร้างบรรยากาศโดยรอบที่เกี่ยวข้องกับตัวละครจะต้องกลมกลืนกับการแสดงของตัวละคร บรรยากาศจะช่วยให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเรื่องได้ เช่น บรรยากาศของความรักจะเต็มไปด้วยความแจ่มใส สดชื่น บรรยากาศของความสูญเสียเป็นความเศร้า

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการแสดงละคร คือ องค์ประกอบของกระบวนการทำงานที่เป็นการสื่อสารผ่านเรื่องราวที่พัฒนามาจากการเล่านิทาน นำเอาศิลปะต่าง ๆ เข้ามาผสมผสาน

ส่งเสริมการแสดงละครให้สามารถเข้าใจในเรื่อง บทสนทนา อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และบรรยากาศของการแสดง โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของ วริฐฐา ศิริธงชัยกุล และคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบเกณฑ์ประเมินทักษะ ซึ่งมีองค์ประกอบของการแสดงละครดังนี้ 1) บทละคร 2) บรรยากาศ 3) ผู้แสดง 4) แสง สี เสียง 5) ฉาก 6) เครื่องแต่งกาย โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้การแสดงละครมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และยังมีส่วนช่วยในการเพิ่มอรรถรสของการสื่อสารการแสดงละครให้แก่ผู้ชม

3. คุณลักษณะและบทบาทหน้าที่การแสดงละคร

Oscar G. Brockett. (1964, p. 3-4) ได้จำแนกคุณลักษณะ ความเป็นศิลปะของ "ละคร" ไว้ 3 ประการใหญ่ ดังนี้

1. ละครเป็นศิลปะที่เหมือนชีวิต มีผู้กล่าวไว้ว่าละครสิ้นสุดในทุกคืน และเกิดใหม่ในทุกวัน เนื่องจากละครเป็นศิลปะที่มีอยู่ก็ต่อเมื่อได้จัดแสดงต่อหน้าผู้ชมเท่านั้น ต่างจากนิยาย งานจิตรกรรม หรือรูปปั้น ซึ่งยังคงมีตัวตนไม่เปลี่ยนแปลง แต่ละครจะมีอยู่เฉพาะขณะที่มีผู้ชมเท่านั้น และเหตุที่ธรรมชาติของละครเป็นศิลปะที่ "อาศัยเวลาขณะใดขณะหนึ่ง" ในการเสพผลงาน อีกทั้งยังมีชีวิตชีวา สด และเหมือนจริง ผู้ชมไม่ใช่เพียงแค่มองหรือฟังการแสดงที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้าเท่านั้น แต่เขากำลัง "มีประสบการณ์" กับละครราวกับการมีประสบการณ์กับสิ่งอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต กล่าวคือเขาจะเกิดอารมณ์ร่วม มีปฏิกิริยาโต้ตอบ หรือแม้กระทั่งเกิดความคิดใหม่ๆ ได้จากการชมละคร ด้วยเหตุนี้เองละครจึงได้รับการขนานนามว่าเป็นศิลปะที่เหมือนชีวิตมากที่สุด

2. ละครเป็นศิลปะที่มีความเป็นกลาง เนื่องจากละครนำเสนอชีวิตและเรื่องราวของตัวละครได้อย่างตรงไปตรงมา เหมือนที่เราประสบในชีวิตจริงมากที่สุด ขณะที่เรามีประสบการณ์ภายนอกในการชมเรื่องราวและทำความรู้จักตัวละคร เราก็ได้ใช้ประสบการณ์ภายในในการตีความหรือตัดสินใจเสียใจคอ รวมทั้งสิ่งที่ซ่อนอยู่ในตัวละครด้วยตัวของเราเองผู้ชมแต่ละคนจะตีความตัวละครแตกต่างกัน จุดนี้เองที่กล่าวได้ว่าละครมีความเป็นกลางมากที่สุดซึ่งจะต่างจากนวนิยายที่มีบทบรรยายนิยายใจคอ ความรู้สึกนึกคิด (ที่ตัวละครไม่ได้พูดออกมา) รวมถึงรายละเอียดของการกระทำต่างๆ ของตัวละคร เพื่อโน้มน้าวให้เราคล้อยตามกับผู้เขียนแต่สำหรับละครแล้ว ผู้แสดงเพียงแค่พูดและกระทำเท่านั้น ผู้เขียนบทละครไม่มีโอกาสบอกเล่ารายละเอียดซึ่งเป็นนามธรรมได้มากนัก ได้แต่ทิ้งไว้ให้คนดูตัดสินใจเอง

3. ละครเป็นศิลปะที่มีความซับซ้อนหรือศิลปะผสม เนื่องจากต้องอาศัยการสร้างสร้งงานร่วมกันของบุคลากรหลายฝ่าย ทั้งนักแสดง คนเขียนบท ผู้กำกับผู้ออกแบบจากผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบท่าทาง รวมถึง นักดนตรีการที่ต้องอาศัยทีมงานหลายแขนงนี้เอง ทำให้ละครได้รับการขนานนามว่าเป็น "ศิลปะผสม" (Mixed Art) เนื่องจากละครได้ผสมผสานศิลปะหลายแขนง อันได้แก่วรรณศิลป์ที่ปรากฏในบทสนทนา ทัศนศิลป์ซึ่งปรากฏที่การออกแบบฉาก ทั้งในเชิงสถาปัตยกรรม และจิตรกรรมตกแต่งศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้วาทศิลป์ในการแสดงและการพูดบท ดุริยางคศิลป์ที่ปรากฏในเพลงและดนตรีประกอบ รวมถึงนาฏศิลป์ซึ่งปรากฏในท่วงท่าการเต้นและการรำ โดยผู้ออกแบบท่าเต้น มีบางคนเรียกศิลปะการละครว่าเป็น "ศิลปะไม่บริสุทธิ์" เพราะไม่ได้สร้างด้วยเจตนารมณ์เพื่อนำเสนอผลงานศิลปะเพียงอย่าง

ขึ้นเดียวอย่างเอกเทศ และด้วยเหตุนี้เองอาจกล่าวได้ว่า ศิลปินผู้สร้างงานของตนได้ประสบความสำเร็จอย่างงดงาม อาจจะมีล้มเหลวไม่เป็นท่า เมื่องานชิ้นนั้นนำมาผสมผสานและใช้ในศิลปะการละคร (เพราะไม่เข้ากับคนอื่น หรือไปกับภาพรวมไม่ได้) หน้าที่ของละครต่อคนดู

Edward A. Wright (2525, น. 43-45 แปลโดย นพมาศ ศิริกายะ) ได้แสดงทัศนะถึงหน้าที่ของละครที่มีต่อคนดู ไว้ 5 ประการด้วยกัน ดังนี้

1. ละครต้องมีแรงดึงดูดใจต่อคนดูทั้งหมด ไม่ใช่เพียงกลุ่มบุคคล กล่าวคือละครจะต้องสร้างขึ้นเพื่อ "คนดู" ในที่นี้หมายถึงคนดูโดยทั่วไป ไม่ใช่บุคคลเพียงคนเดียวหรือกลุ่มคนน้อย ๆ ศาสตราจารย์โรห์ เชื่อว่า ละครควรจะตอบสนองผู้ชมตั้งแต่ระดับพื้น ๆ อันได้แก่ตอบสนองด้านอารมณ์ และความรื่นรมย์ หรือความบันเทิงใจ แต่ก็ไม่ลืมความมีศิลปะ (เช่น กลุ่มที่นิยมงาน "ศิลปะเพื่อศิลปะ" หรือในขณะเดียวกันละครก็ควรจะตอบสนองสังคมหรือสื่อความหมายไปยังสังคมด้วย (เช่น กลุ่มที่นิยมงาน "ศิลปะเพื่อชีวิต")

2. ละครต้องให้ประสบการณ์ทางอารมณ์แก่คนดู กล่าวคือ ละครควรสร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดู และหากว่ามันสามารถแสดงสัจธรรมของชีวิต ดลบันดาลใจให้คนดูทำสิ่งดี ๆ อีกทั้งทำให้คนดูได้ตื่นเต้นหรือเพลิดเพลินด้วยความไพเราะของบทกวีหรือคุณลักษณะทางวรรณคดีของละคร หรือแม้แต่ทำลายความคิดสติปัญญาของคนดูได้ ละครเรื่องนั้นก็เรียกว่าคุ้มค่าแก่การชมยิ่งนัก ดังที่ฮอเรส นักการละครชาวโรมันที่ได้กล่าวไว้ว่า "ผู้ที่ฝึกสิ่งที่ให้ข้อคิดไว้กับสิ่งที่น่ารื่นรมย์ จะได้รับมติเห็นชอบเป็นเอกฉันท์ โดยให้ทั้งความสำคัญและคำว่ากล่าวสั่งสอนไปพร้อม ๆ กัน"

3. ละครจะทำให้คนดูรู้จักชีวิตมากกว่าจะเรียนรู้ได้ในชีวิตจริงในเวลาเท่ากันหมายถึงเมื่อคนดูใช้เวลาไปชมละคร เขาจะได้รับบทเรียนและสัจธรรมที่ละครเสนอ (อย่างชัดเจนและเน้นหนักเพียงพอ) ซึ่งหากเราจะเรียนรู้จากในชีวิตจริง เราอาจต้องใช้เวลานาน หรือในบางเรื่องอาจใช้เวลาเกือบทั้งชีวิตเพื่อทำความเข้าใจหรือเรียนรู้ แต่ละครเรื่องหนึ่งได้ย่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น และนำเสนอสัจธรรมให้ได้เรียนรู้ในเวลาอันจำกัดนั่นเอง

4. ละครจะดูเหมือนจริงในขณะที่สร้างภาพลวงของชีวิตขึ้นมา ศิลปะของการละครจะดูเหมือนจริงมากกว่าเป็นจริงเลยทีเดียว ทั้งนี้ละครจะ "สะท้อน" ชีวิตให้ผู้ชมได้ชม แต่ไม่ใช่เป็นชีวิตเอง การดูเหมือนของละครนี้ก็คือ "ศิลปะ" ของการละครนั่นเอง กล่าวคือ ยิ่งสร้างทำละครให้ "ดูเหมือน" จริง ได้มากเท่าไร ได้ว่าเขายังมี "ศิลปะ" ในการนำเท่านั้น

5. ละครสร้างภาพลวงที่จะต้องเป็นภาพชีวิตที่มีความจริง และคนที่ดูจะต้องเชื่ออย่างน้อยก็ในขณะที่ดูอยู่ กล่าวคือ ละครต้องทำให้คนดู "เชื่อ" ในสิ่งที่เห็นหรือชมอยู่แม้ในช่วงขณะหนึ่งก็ตาม และหากใช้เวลาและสติปัญญาไตร่ตรองอย่างรอบคอบแล้ว คนดูอาจมองเห็นความไม่น่าเป็นไปได้อยู่หลายอย่าง แต่ความไม่น่าเป็นไปได้เหล่านี้ จะต้องมองไม่เห็นชัดในขณะที่ละครกำลังแสดงอยู่ อารมณ์ วิญญาณ และภาพลวงของชีวิตจะต้องมีอยู่ตรงหน้าคนดู วอแตร์ ปราชญ์ชาวฝรั่งเศสกล่าวว่า "เวทีละครนั้นเป็นเรื่องโกหก จงทำให้มันมีความจริงเท่าที่จะทำได้" นั่นหมายความว่าเราสามารถใช้อะไรเป็นทางเสนอความจริงในชีวิตได้

Dubardelle, A. (2548, น. 2-3 อ้างถึงใน กุสุมา เทพรัักษ์) ได้แสดงความเห็นไว้ว่าละครเป็นสัญลักษณ์กลุ่มหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็นตัวบทหรือบทเจรจา กับส่วนที่เป็นการ

แสดงสัญลักษณ์กลุ่มนี้อยู่ในกระบวนการของการสื่อสาร ซึ่งจะสื่อ "สาร" (messages) มายังผู้ดูหรือผู้รับละครจึงจัดเป็นกระบวนการหนึ่งทางการสื่อสาร ซึ่งมีหน้าที่ 6 ประการ

1. หน้าที่ด้านอารมณ์หรือการแสดงออก ซึ่งเน้นที่ตัวผู้ส่งสาร เป็นหน้าที่ซึ่งสำคัญที่สุดหน้าที่ของภาษาในด้านนี้จะบอกแก่ผู้ดูว่า ตัวละครผู้ส่งสารนั้น ๆ มีบุคลิกลักษณะอย่างไรและอยู่ในอารมณ์ใด
2. หน้าที่ด้านการตอบรับ ซึ่งเน้นที่ตัวผู้รับโดยมุ่งหมายที่จะได้ปฏิกิริยาตอบกลับ
3. หน้าที่ด้านอ้างอิง ซึ่งเน้นที่ตัวบริบท ทำให้ผู้ดูไม่สับสนบริบทของการสื่อสารดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นบริบทประวัติศาสตร์ สังคม การเมืองหรือจิตวิทยา ซึ่งนำไปสู่ลักษณะ "ความเป็นจริง" ประการหนึ่ง
4. หน้าที่ด้านความงาม เน้นที่ตัวส่งสาร ช่วยเพิ่มความหมายให้แก่คำพูดนั้น
5. หน้าที่ด้านการตรวจสอบ เน้นที่การติดต่อระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร จะปรากฏ

ในรูป

ของการหัวเราะ การหลั่งน้ำตา การหัวเราะเยาะ การตบมือ หรือการเป่าปากของผู้ดูเอง

6. หน้าที่ด้านยืนยันความเข้าใจ เน้นที่ตัวรหัสที่ใช้เพื่อให้แน่ใจว่าผู้รับสารเข้าใจในรหัสที่ผู้ส่งสารในละครเรื่องหนึ่งๆ หน้าที่ต่าง ๆ ทั้งหกประการนี้ของภาษาพูดในตัวบท และของ "ภาษา" การแสดง อันได้แก่ ภาษาใบ้ กริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว การแต่งหน้า การแต่งผม เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก แสง ดนตรีและเสียง ภาษาพูดและ "ภาษา" การแสดงนี้จะร่วมกันส่งสารมายังผู้รับ (ตัวละครผู้ร่วมบทเจรจาตัวอื่น ๆ และผู้ดู และประกอบตัวกันขึ้นเป็นละครด้วยสัญลักษณ์จำนวนมากเช่นนี้ การแสดงละครจึงจัดได้ว่าเป็นการสื่อสาร

สรุปได้ว่า คุณลักษณะและบทบาทหน้าที่การแสดงละคร คือ การแสดงที่สร้างศิลปะจากจินตนาการ ซึ่งนำเอาสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นชีวิตจริง นิยาย กริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว ให้สะท้อนออกมาให้ได้มากที่สุด โดยบทบาทหน้าที่คือหลักการส่งสาร ให้แก่ผู้รับสารซึ่งละครต้องทำให้ผู้ชม "เชื่อ" ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่สัมผัสได้ถึงการแสดงที่ผู้แสดงตั้งใจจะส่งให้ผู้ชม

4. หลักและวิธีการสร้างสรรค์การแสดง

กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น. 21-23) การสร้างสรรค์การแสดงผู้สร้างสรรค์จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร เพื่อให้การแสดงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีความสมบูรณ์ สวยงาม และสร้างความประทับใจให้กับผู้ชม ซึ่งหลักและวิธีการสร้างสรรค์การแสดงมีดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดง ในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ผู้สร้างสรรค์จะต้องทราบถึงวัตถุประสงค์ในการจัดงาน นั่นก็คืออะไร เพื่อที่จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของงาน เช่น งาน เกี่ยวกับการท่องเที่ยวในประเทศไทยก็ควรสร้างสรรค์การแสดงที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของภาค ต่าง ๆ เช่น ระเบียบสำนึก ป่อนลับ เต็มกำรำเคียว แข่งสวิง ระเบียบกริยา เป็นต้น งานเกี่ยวกับวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเฉลิมพระชนมพรรษา เป็นต้น ควรสร้างสรรค์การแสดงที่มีความเป็นสิริมงคล เช่น รำอวยพร ระเบียบกฤดาภิเษก ระเบียบเทพ

บันเทิง เป็นต้น หรือแต่งบทร้องขึ้นใหม่ที่มีความหมาย ที่เป็นสิริมงคลและมีความหมายตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน

2. กำหนดรูปแบบของการแสดง ผู้สร้างสรรค์การแสดงจะต้องกำหนดรูปแบบของการแสดงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการจัดการแสดง ซึ่งรูปแบบของการแสดงแบ่งได้ดังนี้

1) การแสดงเป็นหมู่ คือ การแสดงที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เน้นความพร้อมเพรียง การแปรแถวที่มีความสวยงาม ในการแสดงจะใช้เพลงบรรเลงทั้งมีเนื้อร้องและไม่มีเนื้อร้องประกอบ การแสดงก็ได้ หรือที่เรียกว่า “ระบำ” ซึ่งในที่นี้รวมไปถึง “ฟ้อนและเซิ้ง” ด้วย เพราะเป็นการแสดง ที่มีรูปแบบการแสดงที่เหมือนกันก็ระบำแต่ละจะแสดงออกให้เห็นถึงวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น เช่น ฟ้อนเล็บ ฟ้อนเทียน เป็นการแสดงพื้นบ้านภาคเหนือ ฟ้อนภูไท เซิ้งกระหิ้วย เป็นการแสดง พื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือภาคอีสาน เป็นต้น

2) การแสดงเดี่ยว คือการแสดงเพียงคนเดียว มุ่งเน้นที่ความสวยงามของลีลาท่ารำที่อ่อนช้อย สง่างาม มีแบบแผน เป็นการ อดฝีมือของผู้แสดงในการรำรำ ผู้แสดงจะต้องมีความสามารถในการแสดงเป็นอย่างมาก เช่น รำหน้าพาทย์ รำพลายชุมน รำฉุยฉายยอพระกลืน เป็นต้น

3) การแสดงละคร คือ การแสดงเป็น เรื่องราว ผู้แสดงจะต้องรับบทบาทเป็นตัว ละคร ถ่ายทอดเรื่องราวตามบทละครโดยแสดงออก ทางสีหน้า แววตา ท่ารำ บทร้องตามแบบแผน ของละครแต่ละประเภท เช่น ละครชาตรี ละคร นอก ละครใน ละครพันทาง ละครร้อง ละครพูด เป็นต้น

4) การแสดงเป็นชุดเป็นตอน คือ การแสดงที่สอดแทรกอยู่ในการแสดงละครแต่ได้ ตัดตอนนำมาแสดงเป็นชุด เป็นตอนสั้น ๆ เพื่ออดฝีมือผู้แสดง ซึ่งการแสดงที่ตัดตอน ออกมานั้นอาจ เป็นการแสดงประเภทเดี่ยว รำคู่ หรือระบำ ก็ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะการรำ เช่น รำพระลอตามไก่ อยู่ใน การแสดงละครพันทาง เรื่องพระลอ ระบำเรีงอรุณ อยู่ใน การแสดง โขน เรื่องรามเกียรติ์ ตอนศึกวิรุญจำบัง รจนาเสีง พวงมาลัย อยู่ใน การแสดงละครนอก เรื่องสังข์ทอง เป็นต้น

สุวรรณดี จักราวุธ (2557, น. 31 อ้างถึงใน อิตารัตน์ ภักดีรัักษ์) ได้กล่าวถึง หลักการ จัดการแสดงแต่ละครั้งมีขั้นตอนการทำงานหลายขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมงานจนถึงเปิดการแสดงจึง ต้องมีการวางแผนเป็นอย่างดีและทำงานอย่างเป็นระบบเสนอแนะว่า การจัดทำละครเวทีมีขั้นตอน ดังนี้

1. คัดเลือกบทละคร เริ่มจากการกำหนดแนวคิด รูปแบบเรื่องราว และวิธีที่จะ นำเสนอ

2. การหาทีมงาน หลังจากกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับละครได้แล้วก็ต้องหาทีมงาน ทำงานในแต่ละฝ่ายสำหรับการจัดการแสดงระดับโรงเรียน อาจจัดหาโดยพิจารณาจากความสามารถ หรือโดยความสมัครใจ เมื่อได้ทีมงานแล้วจะต้องประชุมปรึกษาหารือกันเพื่อกำหนดทิศทางให้เป็นไป ในทางเดียวกัน และกำหนดบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละฝ่ายตลอดจนการมอบหมายงาน

3. การวางแผนจัดเตรียมงาน เป็นงานที่ทุกฝ่ายต้องทำงานร่วมกันและวางแผนกัน ทุกเรื่องตั้งแต่การหาทุน กำหนดค่าใช้จ่าย ประชาสัมพันธ์ จัดหาสถานที่ จำหน่ายบัตร

4. การคัดเลือกนักแสดง ผู้แสดง ทีมงานควรปรึกษาร่วมกันเพื่อคัดเลือกผู้แสดงให้เหมาะสมกับบทบาทในละคร

5. อ่านบทครั้งแรก (ร่วมกัน) เมื่อได้ผู้แสดงครบแล้วควรนัดหมายผู้แสดงและทีมงานประชุมร่วมกัน เพื่ออ่านบทและตีความด้วยกัน ก่อนจะนัดแยกซ้อม

6. การจัดตารางการซ้อม เป็นหน้าที่ของผู้กำกับเวทีที่จะจัดคิวและตารางการซ้อม ตารางการซ้อมจะนับถอยหลังจากกำหนดวันแสดงจริง การซ้อมย่อยมักจะเรียงลำดับตามเนื้อเรื่องเพื่อให้ผู้แสดงสับสกรากกำหนดพื้นที่ตำแหน่งการเคลื่อนไหวของผู้แสดงบนเวที

7. การจัดวางตำแหน่งผู้แสดงบนเวที เรียกว่า การทำบล็อกกิ้ง (Blocking) เป็นการซ้อมใหญ่ ผู้แสดงจะซ้อมแต่งกาย แต่งหน้าเหมือนวันแสดงจริง พร้อมกับฝ่ายเทคนิคแสง สี เสียง การซ้อมใหญ่ผู้แสดงจะต้องแสดงอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการขัดจังหวะ (หยุดเพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง) ผู้กำกับการแสดงและผู้กำกับเวทีจะต้องร่วมในการซ้อมใหญ่เพื่อหาข้อบกพร่องและวิธีการแก้ไขก่อนเปิดแสดงจริง

8. เปิดม่าน เป็นการเปิดแสดงรอบแรกวันแรกที่ทุกคนรอคอยด้วยความตื่นเต้นว่าผลงานจะออกมาอย่างไรใน

สรุปได้ว่า หลักและวิธีการสร้างสรรค์การแสดง คือการสร้างสรรค์การแสดง ผู้สร้างสรรค์จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในองค์ประกอบนาฏศิลป์และการละครโดยมี 2 หลักดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์การแสดง ในการสร้างสรรค์การแสดง นาฏศิลป์ผู้สร้างสรรค์จะต้องทราบถึงวัตถุประสงค์ในการจัดงาน นั้นคืออะไร

2. กำหนดรูปแบบของการแสดงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการจัดการแสดงจึงต้องมีการวางแผนเป็นอย่างดีและทำงานอย่างเป็นระบบไม่ว่าจะเป็นกระบวนการคัดเลือกบทละคร เริ่มจากการกำหนดแนวคิด การหาทีมงาน การวางแผนจัดเตรียมงาน การคัดเลือกนักแสดง การจัดตารางการซ้อม การซักซ้อมอ่านบทละคร การจัดวางตำแหน่งผู้แสดงบนเวที เพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

1. ความหมายของการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

Miller, Linn & Gronlund (2009, p. 34) กล่าวว่า การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร หมายถึง กระบวนการประเมินทั้งด้านขั้นตอนการทำงาน และผลลัพธ์ที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ขึ้น โดยมุ่งเน้นให้เห็นถึงศักยภาพ ความสามารถในการวางแผน จัดเตรียม จัดการ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการละคร

Lane (2010, p. 7) อธิบายว่า การประเมินในลักษณะกระบวนการนี้ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกถึงสมรรถนะผ่านผลงาน หรือกระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน

Brookhart (2015, p. 124) อธิบายว่า การประเมินเชิงกระบวนการควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงทั้งกระบวนการคิด การทำงาน และผลงานปลายทาง ซึ่งสามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการแสดงละครเพื่อสะท้อนแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

สุวิมล ว่องวานิช (2547, น. 3) กล่าวถึง การประเมินลักษณะกระบวนการทำงานว่าช่วยให้ครูเข้าใจพฤติกรรม วิธีการทำงาน กระบวนการ รวมทั้งนิสัยการทำงานของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับการจัดการแสดงละครได้ โดยใช้วิธีสังเกต การสัมภาษณ์ และการประเมินจากกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการแสดงจริง

ธีธัช เทียบทอง (2548, น. 23) กล่าวถึง การใช้เครื่องมือเพื่อช่วยในการสังเกตพฤติกรรม การออกแบบและปฏิบัติงาน โดยอาจเลือกใช้เครื่องมือมาตรฐาน เช่น แบบประเมินค่า หรือแบบตรวจสอบรายการ ซึ่งสามารถนำมาดัดแปลงใช้ในการประเมินกระบวนการจัดการแสดงละคร

สมภพ ปู่ไทย (2550, น. 9) กล่าวว่า การประเมินผลที่เน้นกระบวนการ ควรคำนึงถึงทั้งกระบวนการและผลงานที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำแนวคิดนี้มาใช้ประเมินการจัดการแสดงละครทั้งรายบุคคลและกลุ่มย่อยตามเกณฑ์ที่กำหนดได้

อนัญญา คูอาริยะกุล (2554, น. 66) กล่าวว่า การประเมินในลักษณะนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรมผ่านการได้ลงมือกระทำจริง ซึ่งสามารถปรับใช้กับรูปแบบกิจกรรมการจัดการแสดงละคร ที่เน้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือจัดการและแสดงจริง

สรุปได้ว่า การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นการประเมินประสิทธิผล กระบวนการของผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการแสดงทักษะอย่างเต็มที่ จากการนำเสนอผ่านรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน นิสัย วิธีการทำงานของผู้เรียน พฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงออก โดยใช้การสังเกตและการตัดสินจากผู้สอน ผ่านการประเมินผลตามเกณฑ์ที่สร้างขึ้น หรือเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนเพื่อความเที่ยงตรง และยุติธรรมของคะแนนผู้เรียน

2. องค์ประกอบของการวัดประเมิน

ทิวดี มณีโชติ (2549, น. 1) องค์ประกอบของการวัดประกอบด้วย สิ่งที่ต้องการวัด เครื่องมือวัด และผลของการวัดที่สำคัญที่สุด คือ เครื่องมือวัด เครื่องมือที่มีคุณภาพจะให้ผลการวัดที่เที่ยงตรงและแม่นยำ สิ่งที่ต้องการวัดแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. สิ่งที่เป็นรูปธรรม คือ คน สัตว์ หรือสิ่งของ ที่จับต้องได้ มีรูปทรงการวัดสิ่งที่เป็นรูปธรรมนี้เป็นการวัดทางกายภาพ (physical) คุณลักษณะที่จะวัดสามารถกำหนดได้ชัดเจน เช่น น้ำหนัก ความสูง ความยาว เครื่องมือวัดคุณลักษณะเหล่านี้ให้ผลการวัดที่เที่ยงตรงและแม่นยำสูง วัดได้ครบถ้วน สมบูรณ์ และเชื่อถือถ่วง ตัวอย่างเครื่องมือวัด เช่น เครื่องชั่ง ไม้บรรทัด สายวัด เป็นต้น การวัดลักษณะนี้เป็นการวัดทางตรง ตัวเลขที่ได้จากการวัดแทนปริมาณคุณลักษณะที่ต้องการวัดทั้งหมด เช่นหนัก 10 กิโลกรัม สูง 172 เซนติเมตร ยาว 3.5 เมตร ตัวเลข 10 172 และ 3.5 แทนน้ำหนัก ความสูง และความยาวทั้งหมด เช่น 10 แทนน้ำหนักทั้งหมด ถ้าไม่มีคุณลักษณะดังกล่าว เช่นหนัก 0 หน่วย ก็คือ ไม่มีน้ำหนักเลย ตัวเลข 0 นี้เป็นศูนย์แท้ (absolute zero)

2. สิ่งที่เป็นนามธรรม คือสิ่งที่ไม่มิตัวตน จับต้องไม่ได้ เป็นการวัดพฤติกรรมและสังคมศาสตร์ (behavioral and social science) คุณลักษณะที่จะวัดกำหนดได้ไม่ชัดเจน เช่น การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement) วัดเจตคติ (attitude) วัดความถนัด (aptitude) วัดบุคลิกภาพ (personality) เป็นต้น เครื่องมือวัดด้านนี้มีคุณภาพด้อยกว่าเครื่องมือวัดสิ่งที่เป็นรูปธรรม คือให้ผลการวัดที่เที่ยงตรงและแม่นยำน้อยกว่า ลักษณะการวัด เป็นการวัดทางอ้อม วัดได้

ไม่สมบูรณ์ ไม่ละเอียดถี่ถ้วน และมีความผิดพลาด ตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่ได้จากการวัดเป็นค่าโดยประมาณ ไม่สามารถแทนปริมาณหรือคุณภาพของคุณลักษณะที่ต้องการวัดได้ทั้งหมด เช่น การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนคนหนึ่ง ได้ 15 คะแนน ตัวเลข 15 ไม่ได้แทนปริมาณความรู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนคนนี้ทั้งหมด แม้นักเรียนที่สอบได้คะแนนเต็ม ไม่ได้หมายความว่านักเรียนผู้นั้นมีความรู้ความสามารถในเรื่องดังกล่าวสมบูรณ์เต็มตามกรอบของหลักสูตร ในทางตรงกันข้ามนักเรียนที่ได้ 0 คะแนน ก็ไม่ได้หมายความว่านักเรียนผู้นั้นมีความรู้ความสามารถในคุณลักษณะดังกล่าว เพียงแต่ตอบคำถามผิดหรือเครื่องมือวัดไม่ตรงกับความรู้ความสามารถที่นักเรียนคนนั้นมี เลข 0 นี้ เป็นศูนย์เทียม

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2454, น. 18-20) ได้นำเสนอ องค์ประกอบของการวัดและประเมินผลไว้ดังนี้

1. องค์ประกอบของการวัดผล การวัดผลมีองค์ประกอบ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาหรือสิ่งที่จะวัด
2. เครื่องมือวัดหรือเทคนิควิธีในการรวบรวมข้อมูล
3. ข้อมูลเชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพ หากเป็นข้อมูลเชิงปริมาณจะต้องมีจำนวนและหน่วยวัด หากเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพจะต้องมีรายละเอียดที่แสดงคุณลักษณะซึ่งอาจจะไม่ใช่ตัวเลขการวัดไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพก็ใช้เครื่องมือวัด หรือวิธีการวัดเหมือนกันซึ่งเครื่องมือที่ใช้วัดผลมีทั้งเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ เช่น ไม้เมตร ถ้วยตวง ตาชั่ง และเครื่องมือทางจิตวิทยา เช่น แบบสังเกต แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ เป็นต้น

องค์ประกอบของการประเมินผลการประเมินผลมีองค์ประกอบ 3 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ข้อมูล
2. เกณฑ์
3. การตัดสินคุณค่าหรือการตัดสินใจ

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการวัดและการประเมิน คือ สิ่งที่ต้องการวัด และเครื่องมือที่ใช้วัด ไม่ว่าจะเป็นเชิงปริมาณหรือเชิงคุณภาพ ซึ่งต้องประกอบด้วย ข้อมูลหรือปัญหา เกณฑ์การให้คะแนน การตัดสินคุณค่าหรือการตัดสินใจ

3. แนวทางการวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละคร

สุชาติ ศิริสุขไพบูลย์ (2526, น. 89-90) นำเสนอ การประเมินความสามารถที่เน้นการปฏิบัติจริง ซึ่งในด้านการออกแบบการจัดการแสดงละคร สามารถดำเนินการได้โดยมอบหมายภาระงานที่ต้องให้ผู้เรียนลงมือออกแบบและจัดการแสดงจริง ซึ่งในลักษณะนี้สามารถเรียกว่าเป็น Performance Test ที่ผู้เรียนได้แสดงพฤติกรรม การออกแบบและบริหารจัดการกิจกรรมการแสดง แล้วผู้สอนจะทำการสังเกตพฤติกรรม การออกแบบ ติดตามกระบวนการทำงาน และตรวจสอบผลลัพธ์ของชิ้นงานการแสดงที่เกิดขึ้นจริง

1. การประเมินความรู้และความเข้าใจเชิงทฤษฎี สามารถประเมินได้ระหว่างการจัดการเรียนรู้และหลังสิ้นสุดกิจกรรมการแสดง โดยใช้แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

การสัมภาษณ์ หรือการอภิปราย เพื่อวัดความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการแสดงละคร เช่น

- ความสามารถในการอ่านและตีความสัญลักษณ์ของบทแสดง แผนภาพการจัดเวที หรือกำหนดการจัดกิจกรรม

- การเชื่อมโยงทฤษฎีกับบริบทของการแสดง
- การวางแผนขั้นตอนและการจัดลำดับงานอย่างมีระบบ
- ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยและการบริหารทรัพยากรในงานแสดง

2. การประเมินความสามารถในการออกแบบและจัดการแสดงละคร เน้นการสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกในการลงมือจัดกิจกรรมการแสดงจริง เช่น การบริหารเวลา การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเตรียมงาน การควบคุมงาน และการจัดการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

- ความแม่นยำและความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากและเวที
- การวางแผนและจัดลำดับขั้นตอนการแสดง
- ระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมจนแล้วเสร็จตามเป้าหมาย
- ทักษะคติ ความมีวินัย และความรับผิดชอบต่อการจัดงาน

3. การประเมินคุณภาพของผลลัพธ์ การประเมินชิ้นงานหรือผลงานสำเร็จจากการออกแบบและการแสดง อาจพิจารณาจากความสอดคล้องของการออกแบบกับวัตถุประสงค์ ความสำเร็จ ความสร้างสรรค์ ความกลมกลืนขององค์ประกอบในการแสดง และคุณภาพในการนำเสนอ

- ความละเอียด ประณีต และความถูกต้องของการจัดฉาก บท และการแสดง
- การประเมินโดยใช้เครื่องมือวัด เช่น แบบประเมิน (rubric) หรือ checklist
- การใช้ทั้งการประเมินแบบวัตถุวิสัย (Objective Valuation) และอัตนัย

(Subjective Valuation) โดยคณะกรรมการผู้ประเมิน

อรรถพร บรรจงศิลป์ และอาภรณ์ มนตรีศาสตร์ (2527, น. 489) ได้แบ่งแนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ

1. ตรวจสอบความรู้ความสามารถทางทักษะพิสัย จิตพิสัย และลักษณะนิสัยของผู้เรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ว่าต้องการให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายปลายทาง ซึ่งหลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรมและวัดผลของแต่ละจุดประสงค์แล้ว ครูจะสามารถแก้ไขข้อบกพร่อง ในด้านต่าง ๆ ได้ตามจุดประสงค์ สำหรับจุดประสงค์บางข้อที่ระบุคุณลักษณะนิสัย ที่ต้องการปลูกฝัง ให้เกิดขึ้นในตัวเด็กอาจไม่สามารถตรวจสอบหรือสรุปได้ทันทีหลังจากการสอบเสร็จสิ้นครูจึงจำเป็นต้องใช้เวลาเพื่อการสังเกตพฤติกรรมแล้วจึงประเมินผลสรุปภายหลัง

2. การวัดผลปลายภาคเรียน/ปลายปี เป็นการวัดผลเพื่อดูผลการเรียนโดยสรุปจากการนำจุดประสงค์ที่วัดได้แต่ละภาคเรียนมาพิจารณาวัดผลปลายภาคเรียน/ปลายปี โดยใช้จุดประสงค์บางข้อที่สำคัญ ๆ มาเป็นตัวแทนจุดประสงค์ตลอดภาคหรือตลอดปีการวัดผลปลายภาค/ปลายปี แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นการวัดและตรวจสอบพฤติกรรมในด้านการปฏิบัติจริง วิธีการวัดอาจใช้การสังเกต การปฏิบัติจริง และใช้แบบสำรวจรายการหรือแบบการจัดอันดับคุณภาพเป็นเครื่องมือประกอบการสังเกตได้

ตอนที่ 2 เป็นการวัดโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดความรู้ ความคิดของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบทดสอบ ซึ่งอาจใช้วิธีการสอบข้อเขียน ปากเปล่าตามความเหมาะสม

นวลจิตต์ เชาวศิริพิงศ์ (2534, น. 51-53; อ้างจาก Singer, 1982) กล่าวว่า การประเมินผลกระบวนการ ที่ต้องใช้การแสดงออกของผู้เรียนในการปฏิบัติจริง เช่น ความเร็ว ความถูกต้อง และการประสานงาน เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งสามารถปรับใช้กับบริบทของการออกแบบการจัดแสดงละครได้ เช่น

- ความเร็ว: ระยะเวลาที่ผู้เรียนสามารถดำเนินการเตรียมงานและซ้อมการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ความถูกต้อง: ความสอดคล้องของเนื้อหา ฉาก และองค์ประกอบกับแผนการออกแบบ
- ความแข็งแรงและทนทาน: ความสามารถในการจัดการกับแรงกดดันหรือปัญหาในระหว่างการแสดง

สำนักงานคณะกรรมการการมัธยมศึกษาแห่งชาติ (2542, น. 49) กล่าวถึงแนวทาง ในการวัดผลประเมินผลว่า หลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นกระบวนการเรียนรู้ ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการติดตามประเมินผลตามมาตรฐาน การเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ซึ่งใช้เป็นเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียน ครอบคลุมทั้งทางด้านความรู้ด้านทักษะ กระบวนการ ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ของตนเองได้ และใช้วิธีการประเมินตามสภาพที่แท้จริง ด้วยการประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลายมีการบันทึกผลการประเมินอย่างเป็นระบบเพื่อใช้เป็นข้อมูล ในการพัฒนาผู้เรียนต่อไปอย่างต่อเนื่อง การวัดผลประเมินผลในกลุ่มการเรียนรู้ศิลปะในด้านความรู้ ความเข้าใจ วิธีการและหลักที่ใช้กัน ได้แก่ วิธีทดสอบ ซึ่งอาจใช้วิธีการเขียนตอบหรือสอบปากเปล่า จะเป็นการประเมินระดับความเข้าใจ ซึ่งพฤติกรรมด้านนี้ผู้เรียนอาจแสดงออกโดยการพูด การเขียน อธิบาย สิ่งที่เข้าใจ เพื่อสื่อสารต่อผู้อื่น การประเมินอาจใช้เครื่องมือดังนี้

1. แบบทดสอบปากเปล่า เป็นวิธีการวัดความรู้ความเข้าใจโดยครูตั้งคำถามแล้ว ให้ นักเรียนตอบปากเปล่า ซึ่งสะดวกไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ เหมาะสำหรับนักเรียนที่ไม่มีความสามารถ ทางด้านการเขียน การทดสอบแบบนี้จะเป็นการทดสอบที่มีประโยชน์มาก เพราะสามารถตรวจสอบ ความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เพราะหากนักเรียนไม่เข้าใจคำถาม ครูสามารถอธิบายหรือ ยกตัวอย่างประกอบได้ หรือหากครูไม่เข้าใจคำตอบก็ให้นักเรียนตอบหรืออธิบายใหม่ได้ แต่มีข้อจำกัด คือ ไม่เหมาะกับการประเมินนักเรียนที่มีจำนวนมาก และนักเรียนที่ตอบในช่วงหลัง ๆ จะรู้แนว คำตอบทำให้ความน่าเชื่อถือในการประเมินผลน้อยลง

2. แบบทดสอบชนิดเลือกตอบแบบทดสอบชนิดเลือกตอบเป็นแบบทดสอบ ที่ครูส่วนใหญ่ใช้ในการวัดด้านพุทธิพิสัยหรือด้านความรู้ความเข้าใจ

3. เครื่องมือวัดผลด้านการปฏิบัติงานเป็นเครื่องมือใช้สำหรับบันทึกผลการ ปฏิบัติงาน ของนักเรียน อาจเป็นใบงาน แบบบันทึกผลการสังเกต

4. การทดสอบภาคปฏิบัติชนิดใช้ตัวแทนกลุ่มงานเป็นการทดสอบที่ให้นักเรียน ทำงาน ที่ใช้ความสามารถหลาย ๆ ด้าน

5. การประเมินสภาพจริงเป็นวิธีการประเมินที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบัน โดยมีหลักการสำคัญ คือ ดำเนินการเรียนการสอน และประเมินผลในกระบวนการเดียวกัน การประเมินตามสภาพจริงจะใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกจากผู้เกี่ยวข้อง การใช้ระเบียนสะสม การทดสอบตามสภาพจริง

6. การประเมินจากแฟ้มสะสมงาน ส่วนเครื่องมือที่ใช้ก็มีได้หลายชนิดขึ้นอยู่กับวิธีการประเมินของครูผู้สอนการประเมินจากผลงาน หรือชิ้นงาน โดยครูผู้สอนจะทราบสิ่งที่ตนเองสอนเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการตัดสินว่าผลงานหรือชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัตินั้นมีคุณภาพ อยู่ในระดับใด มีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ นอกจากนี้ครูผู้สอนยังสามารถทราบพัฒนาการ ของนักเรียนแต่ละบุคคลในแต่ละด้านได้อย่างชัดเจน

7. การประเมินผลจากแฟ้มสะสมงาน แฟ้มสะสมผลงาน หรือแฟ้มสะสมงานนักเรียน เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่มีศักยภาพในการให้ข้อมูลสารสนเทศในด้านต่าง ๆ เช่นความสามารถของผู้สร้างแฟ้มสะสมงานตามวัตถุประสงค์ สามารถประเมินได้ในหลายกลุ่มสาระในงานชิ้นเดียว ในการจัดทำแฟ้มสะสมงานนั้นจะเน้นบทบาทของนักเรียนในการสร้างความเข้าใจด้วยตนเองและสามารถประเมินความก้าวหน้าของตนเองได้ ซึ่งสามารถเห็นทั้งกระบวนการและผลผลิตของงานสำหรับหลักฐานที่แสดงความสามารถของนักเรียนได้แก่ รายงาน ใบงานภาพถ่าย บันทึกประจำวัน ฯลฯ การจัดหมวดหมู่ผลงานทำให้มีความสะดวกต่อการนำไปประเมินผลงานที่เก็บเข้าแฟ้มสะสมงานนั้นควรมีลักษณะดังนี้

7.1 สะท้อนเหตุการณ์หรือการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อนักเรียน

7.2 แสดงถึงพัฒนาการของนักเรียน

7.3 สะท้อนกระบวนการและผลผลิต

7.4 มีความสัมพันธ์กับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังแฟ้มสะสมงานที่ดีและมีคุณภาพนั้น ต้องมีความสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนการสอน หลักการสำคัญในการกำหนดเกณฑ์ ก็คือ มุ่งเน้นด้านการพัฒนาการของนักเรียนมากกว่าการประเมินเพื่อเปรียบเทียบกับผู้อื่นและควรครอบคลุมทั้งสามด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านคุณธรรมจริยธรรม

8. เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีพฤติกรรมด้านจิตพิสัยอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ความชื่นชม เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ เครื่องมือที่ใช้วัด อาจใช้ดังนี้

8.1 บันทึกการสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรมการประเมินจะต้องบันทึกเป็นระยะเวลานานอย่างสม่ำเสมอ

8.2 แบบประเมินตนเองเป็นแบบประเมินที่ให้นักเรียนประเมินตนเอง ซึ่งมีรายการให้นักเรียนประเมิน

8.3 แบบประเมินค่านิยมหรือเจตคติเป็นแบบวัดให้นักเรียนตอบเพื่อตรวจสอบค่านิยมและจำแนกค่านิยมในทางบวกและทางลบ

เพ็ญณี กันตะวงษ์ (2547, น. 87) ได้แบ่งการวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละครว่าเป็นสิ่งที่ค่อนข้างจะซับซ้อนกว่าการประเมินผลในสาขาอื่น ๆ และค่อนข้างจะผิว

เฟ้นในการวัดความจำหรือการรับรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง จะมุ่งด้านการแสดงออกมากกว่าด้านความรู้ หรือข้อเท็จจริงรูปแบบในการประเมินจึงต้องแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การประเมินด้านความรู้ โดยการใช้คำถามหรือข้อทดสอบ เพื่อต้องการทราบถึงความเข้าใจหรือการรับรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความลักษณะของรูปแบบการแสดงหรือดนตรี

2. การวัดประเมินผลจากพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกซึ่งทำโดยการสังเกตในการสังเกตนั้นนอกจากจะสังเกตความก้าวหน้าทางด้านการแสดง การฟัง การร้อง ความผสมกลมกลืนในการเคลื่อนไหวแล้ว ยังต้องรวมไปถึงการสังเกตความเปลี่ยนแปลงทางทัศนศิลป์ที่มีต่อดนตรี-นาฏศิลป์ เช่น ความสนใจ ความเอาใจใส่ การทำกิจกรรมกลุ่มหรือพัฒนาการทางอารมณ์ในขณะที่ทำกิจกรรม รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ในและนอกชั้นเรียน เหล่านี้ต้องอาศัย การสังเกตของผู้สอนเป็นส่วนใหญ่

สรุปได้ว่า แนวทางการวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละคร คือ หลักแนวทางในการวัดความรู้ จากพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกความก้าวหน้าทางด้านการแสดง โดยเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบทักษะ ความรู้ และความเข้าใจ ของผู้เรียนจากการปฏิบัติจริงจากการทำแบบทดสอบ หรือการวัดประเมินผลจากพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกซึ่งทำโดยการสังเกตจากผู้สอน ดังนั้นการจะเลือกนำแบบวัดประเมินคะแนนแบบต่าง ๆ ต้องคำนึงถึงงานที่ทำ และสอดคล้องกับลักษณะงานที่ทำ เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนของการวัดและประเมินผลทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน ผู้สอนประเมินจากผลงาน หรือชิ้นงาน เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการตัดสินว่าผลงานหรือชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัตินั้นมีคุณภาพ อยู่ในระดับใด มีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ นอกจากนี้ครูผู้สอนยังสามารถทราบพัฒนาการ ของนักเรียนแต่ละบุคคลในแต่ละด้านได้อย่างชัดเจนซึ่งการประเมินการปฏิบัติสามารถดำเนินการวัดพฤติกรรมการแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบของการปฏิบัติงานที่วัดประเมินจากเครื่องมือวัดผลที่วัดได้ตามสภาพจริง

4. เครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร

สมศักดิ์ สีนธระเวชญ์ (2523, น. 110-111) ในการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยส่วนมากผู้ตรวจต้องให้คะแนนกระบวนการหรือผลงานของผู้เรียน หากไม่มีเครื่องมือและเกณฑ์ในการตัดสินใจก็ยากที่จะหาความเที่ยงตรงได้ดังนั้นจึงมีการสร้างเครื่องมือเพื่อช่วยให้ผู้ตรวจให้คะแนนได้สะดวกและเที่ยงตรงมากขึ้น เครื่องมือในการวัดทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร มีหลายแบบดังนี้

แบบบันทึก (Record) การบันทึกมักเป็นวิธีการที่ไม่ได้กำหนดรูปแบบไว้อย่างชัดเจนเหมือนวิธีอื่น ๆ ผู้บันทึกค่อนข้างมีอิสระในการบันทึกลงไปมากกว่าเครื่องมือชนิดอื่นการบันทึกเพียงครั้งเดียวไม่สามารถให้ข้อมูลที่มีความหมายนัก แต่การบันทึกต่อเนื่องหลาย ๆ ครั้ง จะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนขึ้น การบันทึกไม่ควรลงความเห็นของผู้บันทึกลงไป ยกเว้นให้เขียนแยกให้ชัดเจน

ส.วาสนา ประวาลพฤษ์ (2527, น. 3) ได้นำเสนอ แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มาตราส่วนประมาณค่าไม่ได้มีความแตกต่างจากแบบสำรวจรายการมากนัก เพียงแต่มีการขยายลำดับคะแนนที่ให้เพิ่มขึ้น แต่เป็นที่นิยมในการใช้วัดการปฏิบัติมากกว่าเพราะมีคุณลักษณะที่ต่อเนื่อง อาจทำเป็น 2 ระดับ จนถึง 10 ระดับ แต่นิยมทำเป็นเลขที่มากกว่า เช่น 3, 5, 7 ระดับ

ส.วาสนา ประวาลพฤกษ์ (2527, น. 2-3) ได้นำเสนอ แบบจัดอันดับ (Ranking) การจัดอันดับเป็นวิธีที่จะเรียงลำดับผู้เรียนในคุณสมบัติหนึ่ง ๆ ตามที่กำหนดให้ซึ่งสามารถใช้ในการวัดวิธีหรือผลงานได้ แต่ส่วนใหญ่ใช้ในการวัดผลงานมากกว่า การจัดอันดับมีความเชื่อมั่นสูงขึ้นถ้าจัดอันดับด้วยคุณสมบัติใดคุณสมบัติหนึ่งโดยเฉพาะ และมีนิยามของคุณสมบัตินั้นชัดเจน ในการจัดอันดับคุณภาพผลงาน ซึ่งมักใช้ในการสอบด้านการปฏิบัตินั้น ครูอาจจะแบ่งคุณภาพผลงานออกเป็นหลายประการ แล้วจัดอันดับที่ละคุณภาพ การจัดอันดับที่ง่ายและสะดวก โดยมากนิยมใช้หลักการแบ่งที่ละ 3 ดังนี้

3.1 นำผลงานทั้งหมดมาแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ สูง ปานกลาง และต่ำ

3.2 นำกลุ่มปานกลางมาพิจารณาแบ่งเป็น 3 อีกครั้ง หลังจากนั้นทำเช่นเดียวกันในกลุ่มสูง และกลุ่มต่ำ

3.3 กำหนดให้กลุ่มสูงเป็น 9, 8, 7 ซึ่ง 9 คือ กลุ่มที่มีผลงานดีที่สุดในกลุ่มสูง และ 7 คือ กลุ่มที่มีผลงานต่ำที่สุดในกลุ่มสูง และให้กลุ่มกลางเป็น 6, 5, 4 และกลุ่มต่ำเป็น 3, 2, 1 ทั้งนี้ตัวเลขที่มีค่าสูงแทนคุณภาพงานที่สูง

3.4 นำกลุ่มที่อยู่ระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ คือ 7 และ 6 มาพิจารณาเพื่อโยกย้ายให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น และทำเช่นเดียวกันในกลุ่ม 4 และ 3

สุนันท์ ศลโกสม (2432, น. 70-71) ได้นำเสนอ แบบสำรวจรายการ (Check List) แบบสำรวจรายการจะเป็นรายการที่กำหนดไว้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่ต้องการให้กระทำหรือวิธีการที่มีจุดประสงค์จะให้ทำตามนั้น ผู้สังเกตจะตรวจสอบว่าผู้ถูกประเมินได้ทำตามรายการนั้นหรือไม่การใช้แบบสำรวจรายการเป็นการกำหนดน้ำหนักคะแนนว่าดีหรือไม่ ถ้าผ่านหรือได้แสดงว่าผู้ปฏิบัติได้ทำตามรายการนั้นถูกต้อง ถ้าไม่ได้แสดงว่าทำไม่ถูกต้อง

สรุปได้ว่า เครื่องมือวัดและประเมินผลการออกแบบการจัดการแสดงละคร มีความหลากหลาย และมุ่งเน้นเพื่อช่วยให้การให้คะแนนของผู้ประเมินมีความสะดวก เทียบตรง และเป็นระบบมากยิ่งขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครจำเป็นต้องเลือกใช้เครื่องมือที่สอดคล้องกับลักษณะกิจกรรมของผู้เรียน และควรมีเกณฑ์หรือแบบประเมินที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถวัดพฤติกรรม กระบวนการ และผลลัพธ์ของผู้เรียนได้อย่างครอบคลุมและแม่นยำ การบันทึกพฤติกรรมการทำงานของผู้เรียนในการปฏิบัติงาน หรือผลงานที่เกิดขึ้นให้มีความชัดเจนต่อการให้คะแนน และมีความเที่ยงตรงกับผู้เรียนอย่างยุติธรรม ประกอบด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย อาทิ แบบบันทึก (Record) แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) แบบจัดอันดับ (Ranking) และแบบสำรวจรายการ (Check List) ซึ่งผู้สอนจะเลือกรูปแบบให้เหมาะสมกับลักษณะงานเพื่อให้การประเมินมีความชัดเจน เครื่องมือวัดประเมินนี้สามารถลดข้อโต้แย้งจากผู้เรียนหรือผู้ปกครอง ทำให้การประเมินมีความชัดเจนของคะแนน โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) เพื่อระบุถึงความแตกต่างของผลงาน ประเมินแยกเป็นด้าน ๆ เพื่อง่ายต่อการเขียนระดับให้คะแนนของผู้เรียน

5. การสร้างเครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร

เฟียน ไชยศร (2529, น. 46-53) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างแบบวัดสำหรับที่เน้นการลงมือปฏิบัติไว้ 10 ขั้นตอน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร ได้ดังนี้

1. กำหนดสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการแสดงละคร รวมถึงหัวข้อสำคัญที่ควรได้รับการประเมินผล
2. ระบุขั้นตอนของกระบวนการจัดการแสดงละคร เช่น การวางแผนเขียนบท การกำกับ การออกแบบฉาก ฯลฯ ที่จะใช้เป็นแนวทางในการวัดประเมินผล
3. ระบุรายการหรือกิจกรรมที่ต้องการวัดประเมินในแต่ละขั้นตอนของการออกแบบการจัดการแสดงละคร
4. ศึกษาและกำหนดตัวแปรที่มีผลต่อการออกแบบการจัดการแสดงละคร เช่น เวลา งบประมาณ บุคลากร
5. กำหนดรายการย่อยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบการออกแบบ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการทำงาน ความสามารถในการออกแบบ
6. เขียนข้อคำถามหรือรายการประเมินเพื่อวัดคุณภาพของการออกแบบการจัดการแสดงละคร
7. กำหนดเกณฑ์ตัดสินผล เช่น ระดับคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
8. กำหนดวิธีการให้คะแนนหรือให้น้ำหนักในแต่ละหัวข้อที่วัดประเมินให้ชัดเจน
9. จัดสรรน้ำหนักคะแนนให้สอดคล้องกับสำคัญของแต่ละองค์ประกอบในการออกแบบ
10. รวบรวมข้อรายการ เกณฑ์ และคะแนนทั้งหมดเรียงลำดับตามหมวดหมู่ของการออกแบบการจัดการแสดงละครเพื่อจัดเป็นเครื่องมือวัดอย่างเป็นระบบ

เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์ (2531, น. 24-43) อธิบายถึงแนวทางในการสร้างเครื่องมือวัดการปฏิบัติจริง ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับบริบทของการออกแบบการจัดการแสดงละครได้ดังนี้

1. เลือกวิธีการสร้างสถานการณ์หรือสถานการณ์สมมติที่สอดคล้องกับบริบทของการจัดการแสดงละคร เพื่อใช้ประเมินผลความสามารถในการออกแบบการจัดการของผู้เรียน
2. วิเคราะห์กระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละครเพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือที่จะใช้ในการประเมิน
3. เลือกประเภทของงานหรืองานกิจกรรมที่เหมาะสมกับการวัด เช่น การเขียนบท การออกแบบเวที การจัดการแสงเสียง การออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือการจัดตารางการแสดง
4. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ หรือข้อมูล และของจำลองที่ใช้ในการให้ผู้เรียนออกแบบ
5. กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัด เช่น เพื่อวัดทักษะการออกแบบ การจัดการทรัพยากร
6. มุ่งเน้นจุดที่สำคัญของการออกแบบ เช่น ความสมจริง ความเหมาะสมกับผู้ชม หรือการประสานงานในทีม
7. สร้างแบบประเมินในรูปแบบของรายการตรวจสอบ (checklist) หรือมาตรวัดระดับ (rating scale) ให้มีความเหมาะสม

8. จัดเตรียมคำชี้แจงการใช้แบบวัดสำหรับผู้ประเมินผล
9. พัฒนาเครื่องมืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน เช่น แบบสังเกตการทำงานเดี่ยว หรือแบบสังเกตการทำงานกลุ่ม
10. ทดลองใช้และปรับปรุงเครื่องมือโดยอาศัยความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญหรือครูผู้สอน

อุทุมพร จามรมาน (2532, น. 91–97) ได้นำเสนอขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือวัดด้านทักษะพิสัยไว้ 9 ขั้นตอน ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการวัดการออกแบบการจัดการแสดงละครได้ดังนี้

1. กำหนดขอบเขตของการประเมินว่าต้องการวัดประเมิน “กระบวนการ” หรือ “ผลลัพธ์” ของการออกแบบการจัดการแสดงละคร
2. ระบุดมภ์หมายของเครื่องมือวัดให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. จำแนกเนื้อหาหรือองค์ประกอบของการออกแบบเป็นหน่วยย่อย เช่น การออกแบบบทละคร การบริหารเวลา การใช้ทรัพยากร การออกแบบเครื่องแต่งกาย
4. จัดทำตารางโครงสร้างของเนื้อหาและจุดประสงค์การวัดเพื่อให้เกิดความชัดเจน
5. กำหนดรูปแบบของเครื่องมือ จำนวนข้อ คะแนน และวิธีการให้คะแนนเพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดประเมิน
6. เขียนข้อคำถามหรือรายการประเมินให้ตรงกับจุดประสงค์ พร้อมตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้ ให้ความเข้าใจง่าย
7. ทดลองใช้เครื่องมือด้วยตนเองและเก็บข้อมูลจากผู้เรียนเพื่อนำมาวิเคราะห์ เพื่อหาข้อบกพร่อง
8. ปรับปรุงรายการประเมินที่ไม่เหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและภาษา
9. พัฒนาเครื่องมือให้สมบูรณ์พร้อมใช้งานโดยการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะและนำกลับมาใช้กับกลุ่มเป้าหมายใหม่เพื่อประเมินประสิทธิภาพ

สุวิมล ว่องวานิช (2547, น. 24–27) ได้กล่าวถึงคุณภาพของเครื่องมือวัดว่าขึ้นอยู่กับความตรง (Validity) และความเที่ยง (Reliability) โดยเฉพาะเครื่องมือวัดด้านการออกแบบการจัดการแสดงละครที่มีลักษณะเป็นการสังเกต จำเป็นต้องมี

- ความตรงตามเนื้อหา คือ วัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ เช่น การประเมินความคิดสร้างสรรค์ หรือความเหมาะสมของการจัดการ
- ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ คือ ผลการวัดต้องสอดคล้องกับผลการประเมินจากเครื่องมืออื่น ๆ หรือจากครูผู้สอน
- ความตรงเชิงจำแนก คือ สามารถแยกความสามารถของผู้เรียนที่มีระดับต่างกันได้อย่างชัดเจน

สรุปได้ว่า การสร้างเครื่องมือวัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร ถือเป็นกระบวนการสำคัญในการประเมินสมรรถนะของผู้เรียนที่เน้นทั้งทักษะ ความรู้ และเจตคติในการลงมือปฏิบัติงานจริง แนวคิดของนักวิชาการหลายท่านสะท้อนให้เห็นว่าการสร้างเครื่องมือวัดการปฏิบัติที่มีคุณภาพควรมีองค์ประกอบที่ครอบคลุม ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน การออกแบบ

เนื้อหา ไปจนถึงการทดสอบและปรับปรุงเครื่องมือจะต้องคำนึงถึงลักษณะงานที่จะใช้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์ ความสำคัญ ให้มีความสอดคล้องระหว่างเครื่องมือวัดทักษะและคะแนน เพื่อเป็นการตรวจสอบความสำเร็จของผู้เรียนทางด้านทักษะปฏิบัติ มีขั้นตอนในการสร้าง 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงานที่ชัดเจน ค่าบ่งชี้การกระทำ โดยส่วนใหญ่ มักจะแสดงหรือสาธิต และสร้างตัวอย่างของการกำหนดจุดประสงค์ของการปฏิบัติ
2. กำหนดสถานการณ์ของการประเมินที่ชัดเจน ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวนี้จะเป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการที่จะทำให้ผู้ประเมินบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด
3. กำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลกระบวนการ (Process) และผลงาน (Product) อย่างชัดเจนที่
4. สร้างแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครในการให้คะแนนการปฏิบัติงานซึ่งเป็นการนำเกณฑ์ในการประเมินงานที่ปฏิบัติที่ได้จัดทำขึ้นในข้อ 3 นำมาเรียงลำดับ ก่อนหลังตามข้อคำถาม และกำหนดให้น้ำหนักคะแนนเกณฑ์ แล้วแต่ความสำคัญในวิธีการปฏิบัติงาน ผู้ประเมินจะพิจารณาก่อนการปฏิบัติของผู้เข้าสอบว่าตรงตามเกณฑ์ที่ระบุไว้หรือไม่แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การประเมิน (Rubrics)

1. ความหมายของเกณฑ์การประเมิน Rubrics

Finson & Ormsbee (1998, p. 80) ได้ให้ความหมายว่า Rubrics คือเครื่องมือการให้คะแนนที่จะบอกว่า “ให้คะแนนสำหรับอะไร?” (what counts) เพราะถ้าหากต้องการทราบว่าผู้เรียนสามารถพูด หรือเขียนในระดับใด เราไม่สามารถประเมินให้ว่าถูกหรือผิดเท่านั้น แต่เราจะให้คะแนนว่าตรงตามสิ่งที่คาดหวังหรือไม่ rubric หรือในที่นี้จะใช้คำว่า “เกณฑ์การให้คะแนน” ช่วยให้เรากำหนดความ คาดหวังกับผู้เรียน และตัดสินได้ว่าเขาไปถึงตามที่คาดหวังไว้หรือยัง

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2541, น. 122-124) ได้กล่าวว่า รูบรีค (Rubric) มาจากภาษาละติน ว่า RUBRICATERRA เป็นคำที่ใช้ในภาษาโบราณเกี่ยวกับศาสนาซึ่งหมายถึงการทำเครื่องหมายสีแดงไว้บนสิ่งสำคัญหรือการที่นักเขียนใส่ข้อความพิเศษหรือต้องการอธิบายเพิ่มเติมจากข้อความเดิม

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2543, น. 75-83) ได้ให้ความหมายของเกณฑ์การประเมิน ไว้ว่า “rubric” หมายถึง “กฎ” หรือ “กติกา” (rule) ส่วนคำว่า “rubric assessment” นั้น หมายถึงแนวทางในการให้คะแนน (scoring guide) ซึ่งสามารถแยกแยะเป็นระดับต่าง ๆ ของความสำเร็จในการปฏิบัติของนักเรียนได้อย่างชัดเจนจากมากไปจนถึงต้องปรับปรุงแก้ไข

สมศักดิ์ ภูวิภาคารวรรณ (2544, น. 137) ได้ให้ความหมายว่า Rubrics ว่า คือ เครื่องมือในการให้คะแนน (Scoring Tool) ที่เกิดจากการรวมกันระหว่างเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring criteria) กับ มาตรฐานประมาณค่าหรือระดับคะแนน (Rating scale) เพื่อระบุถึงความแตกต่างของผลงาน หรือ ประสิทธิภาพ (Proficiency) ของงานสำหรับเป็นแนวทางที่จะนำไปใช้ในการประเมินผลงานของผู้เรียนต่อไป ซึ่งการประเมินผลงานของนักเรียนจะมี 2 ลักษณะคือ ผลงานที่ได้จากกระบวนการของ นักเรียน และกระบวนการที่นักเรียนใช้เพื่อให้เกิดผลงาน จะประเมินในลักษณะใด

ขึ้นอยู่กับ จุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ อาจจะประเมินลักษณะใดลักษณะหนึ่งหรือประเมินทั้งสองลักษณะก็ได้

รัตนกรณ์ ทรงนภาวุฒิกุล (2559, น. 6) ได้ให้ความหมายว่า รูบริก (Rubrics) ว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผู้เรียน ประกอบด้วยชุดของเกณฑ์หรือคำอธิบายที่มีความเฉพาะเจาะจง และมีความต่อเนื่องกัน สำหรับวิเคราะห์ผลงานหรือกระบวนการทำงานของผู้เรียน ซึ่งได้มาจากการพิจารณาอย่างรอบคอบของผู้สอนแล้วว่าอะไรคือสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับผู้เรียน โดยจะกำหนดคำอธิบาย และรายละเอียดของเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจน (กำหนดจากคุณลักษณะของระดับคุณภาพสูงสุด) มีการจัดลำดับและให้คะแนนแบ่งออกเป็นระดับคุณภาพต่าง ๆ เพื่อใช้ระบุความแตกต่างของผลงาน หรือประสิทธิภาพของงาน ทั้งในด้านกระบวนการ (การประเมินจากการปฏิบัติ : Process) และผลผลิต (ผลงาน/ชิ้นงาน : Product) ของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนของครูและการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า เกณฑ์การประเมิน Rubrics คือเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งนับว่าเป็นเครื่องมือในการใช้ในการประเมินผู้เรียน โดยมีการกำหนดเกณฑ์ คำอธิบายและรายละเอียดไว้อย่างชัดเจน เพื่อใช้ในการระบุคะแนนของผลงานที่ผู้เรียนได้แสดงออก ซึ่งการประเมินผลงานจะมี 2 ลักษณะคือการประเมินจากผลงานของผู้เรียน และการประเมินจากกระบวนการทำงานของผู้เรียน

2. ลักษณะของ Rubrics

Wiggins (1998, p. 184) ได้นำเสนอ ลักษณะของ Rubrics ไว้ดังนี้

1. มีความเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมาย หรือ เป้าหมายทั่วไป (General goals) กล่าวคือเกี่ยวข้องกับงานที่ทำ
2. จำแนกการปฏิบัติได้อย่างเที่ยงตรง (Performances validly)
3. ในแต่ละ Rubric จะไม่มีการรวมเกณฑ์การให้คะแนน
4. วิเคราะห์งานได้อย่างละเอียด
5. ภาษาที่ใช้อธิบายคุณลักษณะงาน จำแนกคุณภาพของงานได้ถูกต้อง
6. สามารถตัดสินงานได้ถูกต้อง
7. อธิบายอย่างชัดเจนในแต่ละระดับของคะแนน และ มีความแม่นยำในการให้คะแนนในตัวของมันเอง
8. ตัดสินให้คะแนนจากผลงานที่ปฏิบัติ มากกว่ากระบวนการรูปแบบของเนื้อหา หรือ ความตั้งใจในการทำงาน

นอกจากนี้ Wiggins (1998, p. 184 - 185) ได้นำเสนอ คุณลักษณะของ Rubrics ว่าต้องมีลักษณะ ดังนี้

1. คะแนนต้องมีลักษณะต่อเนื่อง (Continuous) กล่าวคือ ให้คะแนนเป็นจำนวนเต็ม เช่น ให้คะแนน เป็น 5 4 3 2 และ 1 คะแนนแต่ละคะแนน มีความห่างเท่ากัน
2. มีความสอดคล้องกัน (Parallel) คะแนนแต่ละระดับแสดงถึงความลดหลั่นของคุณภาพงาน
3. มีความเกี่ยวเนื่องกัน (Coherent) ในแต่ละระดับของการให้คะแนน

4. น้ำหนักการให้คะแนนในแต่ละระดับมีความเหมาะสม (Aptly weighted) มีเหตุผล (not arbitrary) น้ำหนักของคะแนนในแต่ละระดับสามารถอ้างอิงไปยังระดับอื่น ๆ ได้

5. มีความเที่ยงตรง (Valid) คะแนนในแต่ละระดับ แสถึงคุณภาพของการ ปฏิบัติ เป็นถึงคุณภาพของงาน ไม่ได้เน้นถึงปริมาณ แต่เป็นเกณฑ์ตามสภาพจริง (Authenticcriteris)

6. เชื่อถือได้ (Reliable) กล่าวคือ มีความคงเส้นคงวาในการให้คะแนน ถึงแม้ใครจะเป็นผู้ประเมิน และ จะประเมินในช่วงเวลาใดก็ตาม

โชติกา ภาษีผล (2559, น. 172-173) ได้นำเสนอ ลักษณะของ Rubrics ดังนี้

1. เพื่อประเมินกระบวนการ (Process) เช่น ประเมินการเรียนรู้เป็นทีมประเมินการนำเสนอ ปากเปล่า การอภิปราย การสาธิต เป็นต้น

2. เพื่อประเมินผลผลิต (Product) เช่น ประเมินแฟ้มสะสมผลงาน รายงานการวิจัย นิทรรศการผลงานศิลปะ เป็นต้น

สรุปได้ว่า ลักษณะของ Rubrics คือ การประเมินกระบวนการทำงาน เพื่อประเมินผลของผู้เรียน สามารถจำแนกการปฏิบัติได้อย่างเที่ยงตรง อธิบายได้อย่างชัดเจนในแต่ละระดับของคะแนน เกี่ยวข้องกับงานที่ทำ โดยจะตัดสินผ่านผลงานที่ปฏิบัติมากกว่ากระบวนการ รูปแบบของเนื้อหา หรือความตั้งใจในการทำงาน อีกทั้งยังมีความน่าเชื่อถือของคะแนนถึงแม้ใครจะเป็นผู้ประเมินก็ตาม

3. การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน

วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2541, น. 8) ได้กล่าวว่า รูปแบบเกณฑ์การประเมินมี 2 แบบ ดังนี้

1. การให้คะแนนเป็นภาพรวม (Holistic Score) คือ การให้คะแนนโดยดู ภาพรวมของชิ้นงานว่ามีความคิดรวบยอด การสื่อความหมาย กระบวนการที่ใช้และผลเป็นอย่างไรแล้วบรรยายคุณภาพของงานเป็นระดับ

2. การให้คะแนนเป็นรายองค์ประกอบ (Analytic Score) คือ การให้คะแนนโดยพิจารณา แต่ละองค์ประกอบของงาน และบรรยายคุณภาพของงานแต่ละองค์ประกอบ เป็นระดับ

บุญเรียง ขจรศิลป์ (2543, น. 6) กล่าวว่า การกำหนดเกณฑ์โดยภาพรวม (Holistic) โดยการอธิบายลักษณะคุณภาพของงานโดยจะมีคำอธิบายลักษณะของงานในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน เกณฑ์การประเมินในภาพรวมนี้เหมาะที่จะใช้ในการประเมินทักษะการเขียน สามารถที่จะตรวจสอบความต่อเนื่องความคิดสร้างสรรค์และความสละสลวยของภาษาที่เขียนได้

เกณฑ์การประเมินในภาพรวม (Holistic Rubric) คือ แนวทางการให้คะแนนโดยพิจารณา จากภาพรวมของชิ้นงาน โดยจะมีคำอธิบายลักษณะของงานในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน เกณฑ์การ ประเมินในภาพรวมนี้ เหมาะที่จะใช้ในการประเมินทักษะการเขียน สามารถที่จะตรวจสอบความ ต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์ และความสละสลวยของภาษาที่เขียนได้ ดังตารางต่อไปนี้ ตารางที่ 3 ตัวอย่างเกณฑ์การประเมินในภาพรวม (ทักษะการเขียน)

ระดับคะแนน	ลักษณะของงาน
3 (ดี)	- เขียนได้ตรงประเด็นตามที่กำหนดไว้ - มีรูปแบบการเขียนชัดเจน เช่น มีคำนำ เนื้อหา และบทสรุป

ระดับคะแนน	ลักษณะของงาน
	- ภาษาที่ใช้ เช่น ตัวสะกดและไวยากรณ์มีความถูกต้อง สมบูรณ์ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจง่าย - มีแนวคิดที่น่าสนใจ ใช้ภาษาสละสลวย
2 (ผ่าน)	- เขียนได้ตรงประเด็นตามที่กำหนดไว้ - มีรูปแบบการเขียนที่ชัดเจน เช่น มีคำนำ เนื้อหาและบทสรุป - ภาษาที่ใช้ทำให้อ่านเข้าใจ - ใช้ศัพท์เหมาะสม
1 (ต้องปรับปรุง)	- เขียนไม่ตรงประเด็น - รูปแบบการเขียนไม่ถูกต้อง - ภาษาที่ใช้ทำให้อ่านเกิดความสับสน - ใช้ศัพท์ที่เหมาะสม
0	- ไม่มีผลงาน

เกณฑ์การประเมินในภาพรวมส่วนใหญ่จะประกอบด้วย 3-6 ระดับ ซึ่งเกณฑ์การประเมิน 3 ระดับจะเป็นที่นิยมใช้กันมาก เนื่องจากกำหนดรายละเอียดง่ายโดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ย (อยู่ระดับกลาง) สูงกว่าค่าเฉลี่ย และต่ำกว่าค่าเฉลี่ย นอกจากง่ายต่อการกำหนดค่าแล้วยังง่ายต่อการตรวจให้คะแนนอีกด้วย เนื่องจากความแตกต่างระหว่างระดับนั้น จะชัดเจน แต่ถ้าใช้ 5 หรือ 6 ระดับ ความแตกต่างระหว่างระดับจะแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย ซึ่งตรวจให้คะแนนยาก ถ้าต้องการให้เกณฑ์ 5 หรือ 6 ระดับ วิธีการที่จะช่วยในการกำหนดเกณฑ์ให้ง่ายขึ้น ผู้สอนอาจสุ่มตัวอย่างงานของนักเรียนมาตรวจ จากนั้นในแต่ละกองจะต้องแยกความแตกต่างให้ได้อีก 2 กอง ตามระดับคุณภาพของงาน ในกรณีที่ต้องการทำเป็น 5 กอง กองที่เป็นคุณภาพปานกลางจะไม่แบ่ง แล้วนำมากำหนดเกณฑ์การให้คะแนนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สำนักงานทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544, น. 12) ได้กล่าวถึง เกณฑ์การให้คะแนน เป็นการระบุคุณภาพของงานหรือการกระทำที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนกระทำหรือตอบสนองการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนจะช่วยให้สิ่งที่คาดหวังและมาตรฐานของงานชัดเจนยิ่งขึ้นและเกณฑ์ยังช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองเมื่อทราบเกณฑ์ที่ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนมีวิธีการ 2 แบบ คือ

1. การกำหนดเกณฑ์โดยภาพรวม (Holistic Score) เป็นการให้คะแนน โดยพิจารณาผลงานของผู้เรียนในภาพรวมว่ามี คุณภาพสอดคล้องกับเกณฑ์ในระดับใดและมีคะแนนเดียวสำหรับงานนั้น ซึ่งจะมีคำอธิบายคุณภาพ ของงานประกอบการให้คะแนนและตัดสินคะแนนต่าง ๆ ได้ด้วย เช่น การประเมินการแปรผันอย่างถูกวิธีจะได้ระดับคะแนนออกมาเป็นระดับคะแนนเดียวเช่น ถูกต้องดี พอใช้ หรือยังต้องปรับปรุง

2. การกำหนดเกณฑ์โดยจำแนกสิ่งที่จะประเมินออกเป็นประเด็นย่อย (Analytic Score) เป็นการให้คะแนนเป็นส่วน ๆ โดยระบุรายละเอียดออกเป็น ประเด็นย่อย ๆ และแต่ละ

ประเด็นมีคุณภาพอย่างไร เช่น การประเมินการเขียน จะแบ่งเป็นด้าน สำนวนภาษา ความคิดสร้างสรรค์ การเขียนถูกหลักไวยากรณ์ หรือ การประเมินการแปรผันอย่างถูกวิธี จะจำแนกประเด็น การประเมินออกเป็นวิธีการแปรผัน ความสะอาดของฟัน และลักษณะนิสัย ได้แก่ การใช้น้ำ การใช้ยาสีฟัน เป็นต้น

สรุปได้ว่า Rubrics ทั้งสองรูปแบบ เป็นเครื่องมือในการประกันคุณภาพของการประเมิน คະแนนให้กับผู้เรียน การกำหนดของเกณฑ์จึงต้องมีความเที่ยงตรงของการประเมินเป็นอย่างมาก อธิบายลักษณะคุณภาพของงาน โดยจะมีคำอธิบายลักษณะของงานในแต่ละระดับไว้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดการคาดหวังและมาตรฐานของงาน ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง มีวิธีการ 2 รูปแบบ คือ 1) การกำหนดเกณฑ์โดยภาพรวม (Holistic Score) 2) การกำหนดเกณฑ์โดยจำแนกสิ่งที่จะประเมินออกเป็นประเด็นย่อย (Analytic Score)

4. ขั้นตอนการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน

Brookhart, S.M., (1999, p. 143) ได้กล่าวว่า การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก มีการสรุปเป็นขั้นตอนการออกแบบรูบริกไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ตรวจทานจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องใช้ในการทำงาน เป็นการจับคู่แนวทางการให้คะแนนกับจุดประสงค์และการชี้แนะตามความเป็นจริง

ขั้นที่ 2 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิบัติที่ต้องการวัดให้ชัดเจน โดยอธิบายคุณลักษณะที่ต้องสังเกตเป็นพิเศษซึ่งผู้สอนต้องการเห็น (และที่ไม่ ต้องการเห็น) ผู้เรียนแสดงออกในผลผลิตกระบวนการหรือการปฏิบัติ นั่นคืออธิบายคุณลักษณะทักษะ หรือ พฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการเห็น รวมทั้งข้อผิดพลาดทั่ว ๆ ไปที่ไม่ต้องการให้เกิด

ขั้นที่ 3 ผู้ประเมินต้องกำหนดว่าสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต้องประเมินตาม จุดประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้คืออะไร การประเมินทักษะการปฏิบัติ นั้น เน้นที่กระบวนการปฏิบัติงาน หรือผลการปฏิบัติงาน หรือทั้งกระบวนการปฏิบัติงานและผลการปฏิบัติงาน

ขั้นที่ 4 หาวิธีการต่าง ๆ ที่จะอธิบายลักษณะการปฏิบัติที่สูงกว่าระดับค่าเฉลี่ย ระดับ ค่าเฉลี่ยและต่ำกว่าระดับค่าเฉลี่ย สำหรับแต่ละคุณลักษณะที่สังเกตจากขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 การให้คะแนนรูบริกแบบองค์รวมเขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดี และงานที่ไม่ดีโดยรวมทุกเกณฑ์เข้าด้วยกันเป็นข้อเดียว ส่วนรูบริกแบบแยกองค์ประกอบเขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดีและงานที่ไม่ดีโดยแยกต่างหากแต่ละเกณฑ์

ขั้นที่ 6 การให้คะแนนรูบริกแบบองค์รวมจะเขียนรายละเอียดการปฏิบัติที่อยู่ในระหว่างกลางของระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ระดับค่าเฉลี่ยและระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย เพื่อให้รูบริก สมบูรณ์ ส่วนรูบริกแบบแยกองค์ประกอบ เขียนรายละเอียดสำหรับการปฏิบัติที่อยู่ระหว่างกลางของ ทุกเกณฑ์ จากนั้นจึงกำหนดระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของลักษณะการปฏิบัติหรือผลการปฏิบัติ ในแต่ละ มิติหรือองค์ประกอบที่ประเมิน ซึ่งสามารถกำหนดระดับคะแนนในลักษณะเชิงปริมาณหรือ คุณภาพก็ได้ ตัวอย่างเช่น ให้เชิงปริมาณอาจกำหนดเป็นระดับคะแนน 4 3 2 และ 1 ตามลำดับ ส่วน ในเชิง

คุณภาพอาจกำหนดเป็นระดับ ดีมาก ดี พอใช้ และปรับปรุงตามลำดับ โดยทั่วไปมักจะกำหนดให้จำนวนระดับคะแนนหรือระดับคุณภาพของลักษณะมีจำนวน 4 ถึง 6 ระดับ

ขั้นที่ 7 รวบรวมตัวอย่างผลงานของผู้เรียนซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละระดับ ซึ่งจะช่วยให้การให้คะแนนของผู้สอนในอนาคต (ระดับคุณภาพละ 3 ตัวอย่างขึ้นไป) ในบริบทของชั้นเรียน ควรนำร่างเกณฑ์การให้คะแนนที่พัฒนาขึ้นไปพิจารณาร่วมกันกับผู้เรียน เพื่อให้ได้ข้อมูล ย้อนกลับเกี่ยวกับความเข้าใจของผู้เรียนที่มีต่อร่างเกณฑ์การให้คะแนนที่พัฒนาขึ้น เนื่องจากความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับเกณฑ์การให้คะแนนและสิ่งที่คุณเรียนจะได้รับการประเมินเป็นสิ่งสำคัญในการนำเกณฑ์การให้คะแนนไปใช้ขั้นตอนนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนด้วย เนื่องจากการพิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนจะช่วยให้คุณเรียนสามารถวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของการปฏิบัติงานหรือ ผลงานในด้านทักษะการปฏิบัติของตนเองได้ดียิ่งขึ้น ทบทวนรูปรีทที่ทำแล้ว โดยนำข้อมูลย้อนกลับที่ได้จากผู้เรียนในขั้นที่ 5-7 ไปพิจารณาและปรับร่างเกณฑ์การให้คะแนนก่อนนำไปใช้จริง

Mc Millan (2001, p. 224-228)

1. ต้องแน่ใจว่าเกณฑ์การให้คะแนน ได้เน้นประเด็นที่สำคัญของงาน (Be sure the criteria focus on important aspects of the performance)
2. มีความสอดคล้องระหว่างระดับคะแนนกับจุดมุ่งหมายของการประเมิน (Match the type of rating with the purpose of assessment ถ้าจุดมุ่งหมายของการประเมิน กว้างและต้องใช้การตัดสินทุก ๆ ส่วนของชิ้นงานควรจะใช้การประเมินแบบภาพรวม (Holistic Scale) แต่ถ้าการประเมินต้องการสะท้อนกลับให้เห็น ความแตกต่างของประเด็นต่าง ๆ ของงาน ควรใช้ การประเมินแบบแยกเป็นรายด้าน (Analytical
3. ข้อความที่ใช้อธิบายในแต่ละระดับคะแนน ต้องเป็นข้อความที่สามารถ ประเมิน หรือสังเกต ได้ (The descriptions of the criteria should be directly observable)
4. ควรให้นักเรียน ผู้ปกครอง และผู้เชี่ยวชาญ ได้ร่วมกันสร้างเกณฑ์ (The criteria should be written so that students, parents, and others understand them) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมสร้างเกณฑ์ การปฏิบัติงานนั้น ๆ จะเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้สนใจที่จะทำงาน และจะทำให้ให้นักเรียนนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานนั้น ๆ
5. คุณลักษณะ หรือ สิ่งที่จะวัดควรนิยามให้ชัดเจน (The characteristic and traits used in the scale should be clearly and specifically defined)
6. แสดงขั้นตอน หรือลำดับขั้น ที่เหมาะสมของคะแนนในแต่ละระดับ เพื่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนน้อยที่สุด (Take a appropriate to minimize scoring error) เช่น หลีกเลี่ยงการให้คะแนนที่สูงเกินไป (Generosity error) การ ให้คะแนนต่ำเกินไป (Severity error) การให้คะแนนส่วนใหญ่อยู่ตรงกลาง (Central tendency error) และการให้คะแนนที่เกิดจากความพึงพอใจเป็น การส่วนตัวของครูที่มีต่อนักเรียนคนนั้น ๆ (Halo effect)
7. ระบบของการให้คะแนนต้องมีความเป็นไปได้ (The scoring system needs to be feasible) กล่าวคือ การให้คะแนนนิยมแบ่งระดับคะแนนเป็น 3 - 8 ระดับ ดังนั้น ใน แต่ละระดับคะแนนต้องมีความชัดเจน และแยกจากกันได้

สำนักงานทดสอบทางการศึกษา กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546, น. 13) ได้กล่าวว่า เนื่องจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เน้นการประเมินให้คำเน้นการควบคู่กันไปในกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นการสร้างและพัฒนาเกณฑ์การให้คะแนนสามารถทำได้ดังนี้

1. เนื้อหา หน่วยการเรียนรู้หรือภาระงานที่กำหนดขึ้นนั้นตรงกับมาตรฐานการเรียนรู้ข้อใด
2. ประเด็นที่จะนำมาประเมินภาระงานนั้นสามารถบอกได้ว่าเป็นคุณภาพ ของผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ข้อใดบ้าง
3. จัดทำกรอบการประเมินที่ครอบคลุมประเด็นที่จะนำมาประเมิน
4. อธิบายการแสดงออกถึงระดับความสามารถตามประเด็นที่กำหนดเป็นระดับๆ
5. ทดลองหาความชัดเจนของเกณฑ์โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจ
6. หลังจากนำเกณฑ์ไปใช้ประเมินผู้เรียนแล้วให้หาข้อคือ ข้อควรปรับปรุงแก้ไขด้านต่าง ๆ เช่นความชัดเจน ความสะดวกในการนำไปใช้ ฯลฯ
7. ทบทวนและปรับปรุงเกณฑ์ที่ยังมีข้อบกพร่องหรือพัฒนาเกณฑ์อื่น ๆ ให้ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค สรุปเป็นขั้นตอนการออกแบบรูบรีคไว้ 7 ได้ดังนี้ ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องใช้ในการทำงาน เป็นการจับคู่แนวทางการให้คะแนนกับจุดประสงค์และการชี้แนะตามความเป็นจริง ขั้นที่ 2 ศึกษาและทำความเข้าใจทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการปฏิบัติที่ต้องการประเมิน ขั้นที่ 3 ผู้ประเมินต้องกำหนดว่าสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต้องประเมินตามจุดประสงค์ หรือผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้คืออะไรขั้นที่ 4 หาวิธีการต่าง ๆ ที่จะอธิบายลักษณะการปฏิบัติที่สูงกว่าระดับค่าเฉลี่ย ขั้นที่ 5 การให้คะแนนรูบรีคแบบองค์รวมเขียนคำบรรยายลักษณะงานที่ดี ขั้นที่ 6 การให้คะแนนรูบรีคแบบองค์รวมจะเขียนรายละเอียดการปฏิบัติที่อยู่ในระหว่างกลางของระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ขั้นที่ 7 รวบรวมตัวอย่างผลงาน ของผู้เรียนซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละระดับ

5. ข้อดีของการประเมินโดยใช้ Rubric

สมศักดิ์ ภูวิภาดารรรณ (2544, น. 139-140) ได้กล่าวถึง ข้อดีของการประเมินโดยใช้ Rubrics ดังนี้

1. ช่วยให้การคาดหวังของครู ที่มีต่อผลงานของนักเรียนบรรลุผลสำเร็จได้ โดยนักเรียนเกิดความเข้าใจ และสามารถใช้ Rubric ต่อการประเมินและพัฒนาชิ้นงานของตน
2. ช่วยให้ครูเกิดความกระจำจชัดยิ่งขึ้นว่าต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้หรือพัฒนาการอะไรบ้าง
3. ช่วยให้นักเรียนสามารถระบุคุณลักษณะจากงานที่เป็นตัวอย่างได้ โดยใช้ Rubric ตรวจสอบ
4. ช่วยให้นักเรียนสามารถควบคุมตัวเองในการปฏิบัติงานเพื่อไปสู่ความสำเร็จ
5. เป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมปฏิบัติงานต่าง ๆ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

6. ช่วยให้ผู้คนที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ปกครอง ผู้สนับสนุน ผู้นิเทศก์ ได้เกิดความเข้าใจ
เกณฑ์ ในการตัดสินผลงานนักเรียนที่ครูใช้

7. ช่วยในการให้เหตุผลประกอบการให้เกณต์นักเรียนได้

8. ช่วยเพิ่มคุณภาพของนักเรียน

กมลวรรณ ตั้งธนกานนท์ (2557, น. 168-169) ได้กล่าวว่า เกณฑ์การให้คะแนนแบบนี้มี
ลักษณะละเอียด เหมาะสำหรับการประเมินทักษะที่มีรายละเอียดค่อนข้างมากหรือซับซ้อน หรือ
ประเมิน ทักษะของผู้รับการประเมินในช่วงอายุมากขึ้น ช่วยแก้ไขการประเมินทักษะซึ่งมีลักษณะ
ค่อนข้างเป็นอัตนัย (Subjectivity) ได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความเที่ยงที่เพิ่มขึ้นในการให้คะแนนในบริบท
การประเมินในชั้นเรียน เกณฑ์การให้คะแนนยังช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนเข้าใจได้ตรงกันว่าทักษะการ
ปฏิบัติที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับหรือได้มาตรฐานเป็นอย่างไร เป็นการกระตุ้นการเรียนรู้และการกำกับ
ตนเอง ของผู้เรียน ตลอดจนทำให้ผู้เรียนได้ทราบขอบเขตของสิ่งที่ผู้สอนจะประเมินทั้งการประเมิน
กระบวนการปฏิบัติงานและผลงานที่ได้จากทักษะการปฏิบัติ นั้น ซึ่งเป็นการลดความวิตกกังวลของ
ผู้เรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติงานนั้น ๆ ได้

โชติกา ภาชีผล (2559, น. 125-127) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการนำวิธีการให้
คะแนนแบบ รูบริกไปใช้ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้การประเมินศักยภาพของผู้เรียนโดยให้ลง
มือปฏิบัติ นั้น หรือการประเมินผลงานแต่ละชิ้นของผู้เรียนที่ได้ลงมือปฏิบัติมีความจำเป็นที่จะต้อง
ประเมินคุณภาพ ของงานอย่างเป็นปรนัยโดยการสร้างเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกเพื่อกำหนด
แนวทางในการตัดสิน อย่างยุติธรรมและปราศจากความลำเอียง การให้คะแนนแบบรูบริกต้องมีความ
ชัดเจนในเกณฑ์การให้ คะแนนเพื่อให้ผู้ประเมินต่างคนกันสามารถใช้รูบริกแบบเดียวกันประเมิน
ชิ้นงานผู้เรียนชิ้นเดียวกัน แล้วให้คะแนนได้ตรงกัน ระดับของความสอดคล้องในการให้คะแนนของผู้
ประเมิน 2 คนที่ประเมิน อย่างอิสระจากกันจะเรียกว่า ความเที่ยง (Reliability) ของการประเมิน การ
ใช้เกณฑ์การให้คะแนน แบบรูบริกมีประโยชน์สำหรับผู้สอนและผู้เรียนหลายประการ ดังต่อไปนี้

1. รูบริกเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากทั้งในการเรียนการสอนและการประเมิน
ช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติงานหรือการแสดงออกของผู้เรียน ในขณะเดียวกันก็ช่วยควบคุมการ
ปฏิบัติด้วย โดยผู้สอนต้องกำหนดความต้องการหรือความคาดหวังในผลงานผู้เรียนอย่างชัดเจนและ
แสดงให้ผู้เรียนทราบว่า จะทำให้ถึงความคาดหวังนั้นได้อย่างไร ซึ่งมักปรากฏว่าคุณภาพของผลงาน
และการเรียนรู้ของผู้เรียนพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ข้อได้เปรียบอีกอย่างที่มีกพบเสมอในเรื่องการใช้งาน
รูบริก คือ การให้คำอธิบายที่ชัดเจนในเรื่องคุณภาพ เมื่อผู้เรียนมีข้อบกพร่องตามเกณฑ์ใด ผู้สอน
จำเป็นต้องช่วยชี้แนะและบอกได้ว่าผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนทำอะไร

2. รูบริกช่วยลดเวลาผู้สอนในการประเมินงานของผู้เรียน ผลงานที่ผ่านการประเมิน
โดยเจ้าของผลงานเองและโดยกลุ่มซึ่งยึดเกณฑ์หรือรูบริกเป็นหลักนั้น ทำให้ข้อบกพร่องมีน้อยมาก
เมื่อมาถึงมือผู้สอน หากมีสิ่งใดต้องปรับปรุงบอกกล่าวกัน ผู้สอนก็เพียงแต่วงประเด็นนั้นในรูบริก
แทนที่จะต้องอธิบายกันยืดเยื้อ นอกจากรูบริกยังช่วยให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนมากขึ้นเกี่ยวกับ
จุดเด่นและสิ่งที่ต้องปรับปรุง

3. รูบริกช่วยให้ผู้เรียนตัดสินคุณภาพผลงานของตนเองและของคนอื่น ๆ อย่างมี
เหตุผลเมื่อใช้รูบริกเป็นแนวทางการประเมิน ผู้เรียนจะสามารถชี้แนะและแก้ปัญหาเกี่ยวกับผลงาน

ของตนเองและผู้อื่นได้อย่างตรงจุด การฝึกซ้ำ ๆ เกี่ยวกับการประเมินผลงานกลุ่มและผลงานของตนเองทำให้ผู้เรียนเพิ่มความรับผิดชอบ เกี่ยวกับผลงานของตนมากขึ้น

4. รูบรีคมีความยืดหยุ่น คือมีระดับคุณภาพตั้งแต่ดีเยี่ยมจนถึงต้องปรับปรุง ทำให้ผู้สอนนำไปใช้กับผู้เรียนที่ละความสามารถได้ คือนำไปใช้กับผู้เรียนที่เรียนเก่งจนถึงผู้เรียนที่เรียนอ่อนโดยใช้เกณฑ์สะท้อนผลงานของเขา

5. รูบรีคใช้ง่ายและอธิบายง่าย ผู้เรียนจะรู้ชัดเจนว่าเขาเรียนรู้อะไรบ้าง ในปลายเปิด (เขาก็จะประเมินได้อย่างถูกต้อง ผู้ปกครองก็เกิดความกระตือรือร้น และรู้ชัดเจนว่าลูกหลานจะต้องทำอะไรเพื่อให้ประสบความสำเร็จนอกจากนี้การให้คะแนนแบบรูบรีคมีข้อดีอยู่หลายประการ เช่น ผู้สอนสามารถเพิ่มคุณภาพการสอนได้โดยตรง โดยมีเป้าหมายจุดเน้นและความตั้งใจที่มีรายละเอียดเฉพาะเป็นตัวอย่างสำหรับผู้เรียนได้ ผู้เรียนมีแนวทางการปฏิบัติที่ชัดเจนตามความคาดหวังของผู้สอน ผู้เรียนใช้การให้คะแนนแบบรูบรีคเป็นเครื่องมือพัฒนาความสามารถของตน และผู้สอนสามารถนำรูบรีคไปใช้ซ้ำได้อีกในกิจกรรมอื่น ๆ ได้อีกด้วย

สรุปได้ว่า ข้อดีของการประเมินโดยใช้ Rubric เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการประเมิน ช่วยให้ผู้ประเมินลดเวลาในการประเมินงานของผู้เรียน เหมาะสำหรับการประเมินทักษะที่มีรายละเอียดค่อนข้างมากหรือซับซ้อน ช่วยปรับปรุงพัฒนาการปฏิบัติงานหรือการแสดงผลของ ผู้เรียน มีความยืดหยุ่นใช้ง่ายและอธิบายง่าย ผู้เรียนจะรู้ชัดเจนว่าเขาเรียนรู้อะไรบ้าง เมื่อผู้เรียนมีข้อบกพร่องตามเกณฑ์ใด ผู้สอนจำเป็นต้องช่วยชี้แนะและบอกได้ว่าผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนทำอะไร ซึ่งเป็นการลดความวิตกกังวลของผู้เรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติงานนั้น ๆ ได้

ความพึงพอใจ

1. ความหมายของความพึงพอใจ

Good (1973, p. 161) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจ ที่เป็นผลมาจากความสนใจและเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543, น. 24) กล่าวถึงความหมายของความพึงพอใจว่า เป็นความรู้สึกที่เริ่มจากการรับรู้ต่อสิ่งเร้า ทำให้จิตรับรู้อย่างต่อเนื่องความรู้สึกก็จะเกิดขึ้นถ้าความรู้สึกเกิดการตอบสนองอย่างเต็มใจจะมีความรู้สึกชื่นชอบ หรือเกิดความพึงพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ถ้าความรู้สึกต่อสิ่งเร้านั้นไม่ต่อเนื่องหรือไม่เกิดความเอาใจใส่ ความพึงพอใจก็จะไม่เกิดขึ้น

กรองแก้ว อยู่สุข (2550, น. 29) ได้สรุปความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ทศคติหรือระดับความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพ ของกิจกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้ ค่านิยมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับ ระดับของความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อกิจกรรมนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการแก่บุคคลนั้นได้

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ยินดี เต็มใจ ของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้ปฏิบัติ อาจจะสนองตอบความต้องการของบุคคลนั้น และมีผลต่อการบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ซึ่งเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ

2. แนวทางการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้

มีผู้กล่าวถึงแนวทางการสร้างความพึงพอใจ ในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2543, น. 11-12) กล่าวถึง แนวทางการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียน ดังนี้

1. ครูผู้สอนต้องเตรียมการสอน ทั้งเนื้อหาและวิธีการโดยเน้นเรียนเป็นสำคัญ
2. จัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลูกเร้า จูงใจ และเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
3. เอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และแสดงความเมตตาต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง
4. จัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์
5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกทำ และฝึกปรับปรุงตนเอง
6. ส่งเสริมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตส่วนดีและปรับปรุง ส่วนด้อยของผู้เรียน
7. ให้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อฝึกการคิด การแก้ปัญหา และการค้นพบความรู้
8. ใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และเชื่อมโยงประสบการณ์เรียนรู้กับชีวิตจริง
9. สังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

เฉลา ประเสริฐสังข์ (2544, น. 257) กล่าวถึง แนวทางการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียน สรุปได้ดังนี้

1. จัดสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนพอใจและสนุกสนาน
2. ครูต้องเป็นตัวอย่างที่ดีทั้งด้านความคิด ความประพฤติ ระเบียบวินัย ตลอดจนการวางตัวในสังคม
3. การสอนต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกหรือปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ครูต้องพยายามให้การเสริมแรงอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง เพราะการเสริมแรงจะทำให้ ผู้เรียนเกิดความพอใจและเกิดความรู้สึที่ดีต่อครูและวิชาที่เรียน
5. ให้ความรักความเอาใจใส่ต่อผู้เรียนอย่างทั่วถึง
6. พยายามอธิบายชี้แจงให้เห็นคุณค่าของการเรียนวิชาเรียนและชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากการเรียน

อารี พันธุ์ณี (2548, น. 203) กล่าวถึง แนวทางการสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ ให้กับผู้เรียนสรุปได้ดังนี้

1. สร้างความสนใจให้ผู้เรียนโดยการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นจัดสถานการณ์ในห้องเรียน ให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้หรือคำตอบที่ต้องการ และเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ขึ้นได้ซึ่งความพึงพอใจของผู้เรียนจะมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. ส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีความร่วมมือในการเรียนรู้ และเกิดความสามัคคีในกลุ่ม

3. มุ่งให้รางวัลและหลีกเลี่ยงการลงโทษ อาจสนใจในลักษณะที่เป็นนามธรรม ภาษาหรือสัญลักษณ์ครูผู้สอนควรชี้แนะข้อบกพร่อง ถ้าผู้เรียนพบว่าผลงานของตนเองไม่เป็นที่พอใจ

4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกในความสามารถของผู้เรียน นอกจากนี้การจัดเนื้อหาสาระตามระดับความสามารถผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้

5. ครูผู้สอนควรช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงระดับความสามารถของผู้เรียนให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง และหาทางช่วยยกระดับความสามารถของผู้เรียนให้สูงขึ้น ตามพัฒนาการของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ ครูผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล จัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้พัฒนาด้านความคิด ใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์เรียนรู้กับชีวิตจริง ครูผู้สอนต้องคอยสังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องให้ผู้เรียนได้มีความร่วมมือในการเรียนรู้ มุ่งให้รางวัล และหลีกเลี่ยงการลงโทษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้และชี้ให้ผู้เรียนได้เห็นถึงคุณค่าที่จะได้รับการเรียน

3. แนวทางการวัดความพึงพอใจ

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2543, น. 54-59) กล่าวถึงแนวทางการวัดความพึงพอใจ โดยใช้เครื่องมือการวัด สรุปได้ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ หมายถึง การพูดคุยกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย ยึดตามแนววัตถุประสงค์ที่จะวัดและบันทึกไว้ได้อย่างถูกต้อง การสัมภาษณ์จะต้องสร้างข้อคำถามในการสัมภาษณ์ให้เป็นมาตรฐานข้อคำถามแต่ละข้อจะต้องให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบความรู้สึกที่ผู้ทำการสัมภาษณ์ต้องการได้ ข้อคำถามหรือข้อรายการนั้นต้องเขียนให้เน้นความรู้สึกที่สามารถวัดความรู้สึกให้ตรงเป้าหมาย การเตรียมคนและเตรียมเครื่องมือการวัดจึงเป็นสิ่งสำคัญการวางแผนสร้างข้อคำถามจะต้องคิดถึงระยะเวลา ลักษณะของผู้ถูกสัมภาษณ์ด้วย ข้อคำถามควรถามคลุมทั้งทางบวกและทางลบ เพื่อจะได้ใช้ประเมินเปรียบเทียบความรู้สึกที่แท้จริง

2. การสังเกต คือ การเฝ้ามองดูสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างมีจุดมุ่งหมายโดยการบันทึกไว้ข้อรายการ (Checklist) ที่จะใช้ในการสังเกตจึงควรเตรียมไว้ให้พร้อม การสังเกตที่ดีก็ต้องฝึกเหมือนกัน จึงจะทำหน้าที่ได้ถูกต้องสมบูรณ์ ผู้สังเกตควรจะเป็นที่รับรู้และมีประสาทตาดี มิฉะนั้นแล้วจะทำให้ข้อมูลคลาดเคลื่อน ในการสังเกตต้องใช้เวลาเพื่อหาความแน่นอนของการเกิดพฤติกรรมนั้น ๆ การเขียนข้อรายการของพฤติกรรมจึงต้องเตรียมไว้ก่อนการสังเกตแต่ละครั้ง ถ้าพฤติกรรมนั้น ปรากฏก็จะได้บันทึกไว้ทันที

3. การรายงานตนเอง เครื่องมือแบบนี้ต้องการให้ผู้ถูกสอบถามแสดงความรู้สึกของตนเอง ตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือ สิ่งเร้าที่เป็นข้อความ ข้อคำถามหรือเป็นภาพประกอบเพื่อให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมานั่นเอง

วโร พึ่งสวัสดิ (2546, น. 61-62) ได้กล่าวถึงแนวทางการวัดความพึงพอใจ โดยใช้เครื่องมือ ประเมินที่เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า มีขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้

1. ต้องพิจารณาหัวข้อปัญหาและจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ทราบว่าต้องการข้อมูลชนิดใด และอะไรบ้าง

2. พิจารณารูปแบบในการวัดความพึงพอใจว่าจะใช้รูปแบบใด

3. ร่างมาตราส่วนประมาณค่าโดยเขียนข้อความให้สอดคล้องกับหัวข้อปัญหาและจุดมุ่งหมาย

4. ตรวจสอบมาตราส่วนประมาณค่าฉบับร่าง เพื่อปรับปรุงแก้ไข ซึ่งสามารถทำได้ โดยตรวจสอบเองหรือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

5. นำมาตราส่วนประมาณค่าไปทดลองใช้ (Try Out) โดยนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา

6. ทำการปรับปรุงมาตราส่วนประมาณค่า

7. สร้างมาตราส่วนประมาณค่าฉบับสมบูรณ์

บุญชม ศรีสะอาด (2548, น. 118-129) ได้กล่าวถึงแนวทางการวัดความพึงพอใจ โดยอาจใช้ แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการสังเกต สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีที่นิยมใช้กันแพร่หลาย โดยให้ผู้ที่ต้องการให้แสดงความคิดเห็นตอบลงในแบบที่กำหนดให้เลือกหรือตอบคำถามอย่างอิสระคำถามจะถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ และสภาพอื่น ๆ ซึ่งจะอยู่ในรูปปลายปิด หรือปลายเปิด

1.1 แบบปลายปิด เป็นแบบที่กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกตอบที่ตรงกับความเป็นจริง หรือความคิดเห็นของผู้ตอบตัวอย่างคำถามแบบปลายปิด เช่น นักเรียนชอบเรียนวิชาใดมากที่สุด กิจกรรมใดที่นักเรียนชอบใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ

1.2 แบบปลายเปิด เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกตอบ แต่จะให้ผู้ตอบเขียนคำตอบด้วยตนเอง ตัวอย่างคำถามแบบเปิด เช่น ให้นักเรียนระบุสาเหตุที่นักเรียนไม่ชอบเรียน ภาษาอังกฤษ

2. การสังเกต เป็นเทคนิคในการวัด ความพึงพอใจที่ผู้สังเกตต้องคอยเฝ้าดูหรือศึกษาเหตุการณ์ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจลักษณะธรรมชาติและความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของเหตุการณ์นั้น มีหลักการสังเกตที่สำคัญ คือ ต้องกำหนดจุดมุ่งหมายในการสังเกต ให้มีความชัดเจนวางแผนการสังเกตเลือกใช้เครื่องมือในการสังเกตที่เหมาะสม แปลความหมาย ของพฤติกรรมให้รอบคอบ ควรสังเกตให้ได้สารสนเทศให้มาก ทั้งในเรื่องที่เป็นปัญหาและที่เป็น ด้านบวก โดยมีเครื่องมือที่นิยมใช้ ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตราส่วนประมาณค่า และแบบบันทึกพฤติกรรม

3. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัด ความพึงพอใจในทางตรง ที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ตั้งแต่วัยเด็กถึงวัยชรา และเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือไม่ได้ มีหลักการสัมภาษณ์ที่สำคัญ คือ จะต้องเตรียมแบบสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีมาตรฐาน กระตุ้นให้เกิดการตอบคำถามตามความเป็นจริง และตอบด้วยความเต็มใจ ใช้ภาษาที่อ่านที่เข้าใจง่าย ไม่ชี้แนะคำตอบ และบันทึกคำตอบอย่างเป็นระบบ

ชวลิต ชูกำแหง (2550, น. 112-116) อธิบายถึงการวัดจิตพิสัย สามารถทำได้หลายวิธี ซึ่งวิธีที่นิยมทำในปัจจุบัน คือ

1) การสังเกต (Observation) สังเกตการณ์พูด การกระทำ การเขียนของนักเรียนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ครูต้องการวัด

2) การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นการพูดคุยกับนักเรียนในประเด็นที่ครูอยากรู้ ซึ่งอาจเป็นทัศนคติของนักเรียน เพื่อนำสิ่งที่นักเรียนพูดออกมาแปลความหมายเกี่ยวกับ ลักษณะจิตพิสัยของนักเรียน

3) การใช้แบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นการสร้างเครื่องมือขึ้นมาเพื่อวัดทัศนคติ วัดความสนใจ วัดคุณธรรมจริยธรรม ถ้าเป็นการวัดทัศนคติ วัดความสนใจ จะมีรูปแบบการวัด 3 รูปแบบ คือ แบบของลิเคิร์ต แบบเธอร์สตัน และแบบของออสกูด

สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจ จำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่เหมาะสม ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม การสังเกต การสัมภาษณ์ ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและรูปแบบในการวัด โดยเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจที่น่าเชื่อถือ นั้น ต้องผ่านการหาคุณภาพ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องให้มีความสมบูรณ์ เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นในการใช้เครื่องมือ โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบของลิเคิร์ต เป็นข้อคำถาม 5 ระดับ

ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้

เผชิญ กิจระการ (2544, น. 44-52) ได้กล่าวถึง การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพของเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) วิธีการนี้จะนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นตัวเลข 2 ตัว เช่น $E_1 / E_2 = 70/70$ $E_1 / E_2 = 80/80$ $E_1 / E_2 = 90/90$ เป็นต้น

เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E_1 / E_2) มีความหมายแตกต่างกัน หลายลักษณะในที่นี้จะยกตัวอย่าง $E_1 / E_2 = 70/70$

เกณฑ์ 70/70 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 70 ตัวแรก E_1 คือนักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อย ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ส่วนตัวเลข 70 ตัวหลัง E_2 คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ถือว่าเป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ส่วนการหาค่า E_1 และ E_2 ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x_i$	แทน	คะแนนของแบบฝึกหัดหรือของแบบทดสอบย่อยทุกชุดรวมกัน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชุดรวมกัน
	n	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum_{i=1}^n y_i}{\sum_{i=1}^n x_i} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum y_i$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	n	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

เกณฑ์ 70/70 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 70 ตัวแรก E_1 คือจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนร้อยละ 70 ทุกคน ส่วนตัวเลข 70 ตัวหลัง E_2 คือนักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน ถึงร้อยละ 70 (E_1) ส่วน 70 ตัวหลัง E_2 คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด 40 คน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70

เกณฑ์ 70/70 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 70 ตัวแรก E_1 คือจำนวนนักเรียนร้อยละ 70 ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนร้อยละ 70 ส่วนตัวเลข 70 ตัวหลัง E_2 คือคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน โดยเทียบกับคะแนนที่ได้ก่อนเรียน

เกณฑ์ 70/70 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 70 ตัวแรก E_1 คือ นักเรียนทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้คะแนนร้อยละ 70 ส่วนตัวเลข 70 ตัวหลัง E_2 คือ นักเรียนทั้งหมด ทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อมีจำนวนร้อยละ 70 ถ้านักเรียนทำข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 70 แสดงว่าสื่อไม่มีประสิทธิภาพ และชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง การเลือกเกณฑ์เพื่อกำหนดค่าประสิทธิภาพของสื่อการสอนหรือนวัตกรรม ควรพิจารณาจากหลายปัจจัย เช่น ประเภทของสื่อ นวัตกรรม สติปัญญาของกลุ่มผู้เรียน ความสามารถในการอ่านและเขียนของนักเรียน วุฒิภาวะของนักเรียน และวัตถุประสงค์ของการเรียน เป็นต้น

ดังนั้นเกณฑ์ ในหาการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน จะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 70/70, 80/80 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อนั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 70/70 หรือ 80/80 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ที่ 90/90

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. วิจัยในประเทศ

ปวีณา แฉ่มซ้อ (2562, น. 85) ได้ศึกษาเรื่อง ภูมิทัศน์การใช้ละครในมิติการศึกษา: กระบวนทัศน์แนวคิดและแนวทางของนักวิชาการและนักปฏิบัติการที่ใช้กระบวนการละครเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจ ทบทวน และระบอบองค์ความรู้ในด้านการใช้ละครในบริบทของการศึกษา และ 2) ศึกษามุมมองและแนวคิดของนักวิชาการและนักปฏิบัติการในระดับนานาชาติที่มีต่อทิศทางและสถานะปัจจุบันขององค์ความรู้ด้านการใช้ละครในฐานะเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้เป็นการศึกษาโดยวิธีวิจัยทางเอกสาร จากการคัดเลือกเอกสารวิชาการนานาชาติที่ตีพิมพ์เป็นภาษาอังกฤษ ระหว่างปีค.ศ. 2000-2018 และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์แก่นสาระผลการศึกษพบว่า 1) องค์ความรู้ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบันมีประเด็นดังนี้ (1) คุณสมบัติที่จำเป็นของครูที่ใช้กระบวนการละครเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ คือ มีความเข้าใจผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และกล้ามีส่วนร่วมมีทักษะการสื่อสารและการสร้างสรรค์ (2) การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ในโลกจินตนาการของละครกับโลกชีวิตประจำวันและ (3) การมีส่วนร่วมกับกระบวนการละครไม่ใช่ตัวชี้วัดว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ดังนั้น การจะทำให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ครูต้องช่วยอำนวยความสะดวกให้เกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์ละครในชั้นเรียนกับบริบทชีวิตของผู้เรียนและ 2) มุมมองร่วมสมัยที่มีต่อสถานะและทิศทางขององค์ความรู้พบว่า นักวิชาการและนักปฏิบัติการที่ใช้การละครเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้เห็นพ้องว่าปัจจุบันองค์ความรู้ด้านนี้ได้ขยายขอบเขตไปสู่มิติที่กว้างขึ้นกว่าในชั้นเรียนโดยมีการบูรณาการกับสาขาการละครประยุกต์ซึ่งเป็นสาขาที่ครอบคลุมการใช้ละครเพื่อการพัฒนามนุษย์ในบริบทที่หลากหลายส่งผลให้องค์ความรู้มีความเป็นสหวิทยาการ มีทิศทางที่จะมีการบูรณาการระหว่างสาขาการศึกษาและศิลปการละครมากขึ้นอย่างไรก็ตามพบว่ายังมีช่องว่างของความรู้คือขาดเอกสารวิชาการที่เขียนโดยนักวิจัยที่ทำงานในบริบทภูมิศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย

กัญฐิกา พุทธา และศิริพงษ์ เพียรศิริ (2565, น. 661) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอนโดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับชุดการสอน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง กลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนกุง จังหวัดสกลนคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 17 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย จำนวน 1 หน่วย 9 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบประเมินผลงานนักเรียน 2)

แบบทดสอบวัดผลการจัดการเรียนรู้หลังการวัดผลสัมฤทธิ์และประเมินผลงานการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทยและ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอนดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอนพบว่านักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย 92.41 คิดเป็นร้อยละ 79.34 และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน นักเรียนจำนวน 17 คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.60$, $S.D. = 0.55$)

ธารารัตน์ โพธิ์งาม และยุพิน ยืนยง (2567, น. 661) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมวิชาทัศนศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) การทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานและ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 77 (บ้านเนินสันติ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คนที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 -1.00 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 -1.00 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.44-0.84 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.29 -0.91 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมมีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

วศินี รุ่งเรือง (2567, น. 12) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาวิชาชีพครู การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาวิชาชีพครู ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) เปรียบเทียบความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาวิชาชีพครูหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และ 4) ศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบ

สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ ตัวอย่างวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาวิชาชีพครูชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คนซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมแบบวัดความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Dependent sample t-test และ One sample t-test ผลการวิจัย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมีประสิทธิภาพเท่ากับ 79.03/81.11 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 2) นักศึกษาวิชาชีพครูที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) นักศึกษาวิชาชีพครูที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) ความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือในด้านปัจจัยนำเข้า ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ลักขณา คล้ายกิ่ง และดนิตา ดวงวิไล (2568, น. 145–160) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป และ 2) พัฒนาความสามารถคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด โดยนักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 ขึ้นไป กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 26 คนได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด จำนวน 12 แผน 2) แบบวัดความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ 3) แบบวัดความสามารถคิดเชิงระบบ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และ 5) แบบสัมภาษณ์นักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูล 1) วิเคราะห์ข้อมูลคะแนนความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงระบบโดยใช้ค่าเฉลี่ย ร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2) วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิดจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และแบบสัมภาษณ์นักเรียนโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า 1) การพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด นักเรียนร้อยละ 92.30 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และ 2) การพัฒนาความสามารถคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ

สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด นักเรียนร้อยละ 92.30 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 86.22 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

2. วิจัยต่างประเทศ

Alba no (1987, p. 10) ได้ศึกษาวิธีการฝึกความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้สมมติฐานที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ 1) ทักษะจินตนาการ 2) ทักษะอุปมา 3) ทักษะด้านเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และ 4) ทักษะการเปลี่ยนรูป โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพเป็นทหารในแผนการสื่อสารของรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึกรวม 20 ชั่วโมง หลังจากการฝึกทดสอบด้วยแบบทดสอบที่ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ทั้งฉบับที่เป็นรูปภาพ และภาษา กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการฝึกทั้ง 4 ด้าน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการฝึก

Bark and Doppelt (1999, p. 139–151) ได้ศึกษาการบูรณาการโปรแกรม CoRT (Cognitive Research Trust) เข้ากับหลักสูตรเทคโนโลยีที่ใช้งานเป็นฐาน ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของการคิดในกรอบและการคิดนอกกรอบ โดยภาคเรียนแรกนักเรียนจะได้เรียนเครื่องมือในการคิดโปรแกรม CoRTจากอุปกรณ์ Lego Logo และในภาคเรียนที่ 2 นักเรียนจะได้ทำงานตามโครงการของตนเองจากการศึกษาในระยะเวลา 3 ปี พบว่า นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการแก้ปัญหาและแนวทางในการแก้ปัญหาที่คัดสรรแล้วนำมาใช้โดยแนวทางในการแก้ปัญหานั้นเกิดจากการคิดที่ผสมผสานกันของการคิดนอกกรอบซึ่งเป็นการสำรวจความคิดที่หลากหลายโดยไม่มีการตัดทิ้ง และการคิดในกรอบซึ่งเป็นการสำรวจความคิดที่หลากหลายโดยไม่มีการตัดทิ้ง และการคิดในกรอบซึ่งเป็นการคิดที่ศึกษาแนวคิดนั้นอย่างลึกซึ้ง

Lin (2011, p. 149–155) ได้ศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการศึกษาตามแนวคิดกรอบการเรียนรู้การสอนสร้างสรรค์ ได้อธิบายแนวคิดกรอบการสอนการคิดสร้างสรรค์และสมมติฐานทางทฤษฎีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ พบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนตามกรอบแนวคิดสร้างสรรค์ และสมมติฐานทางทฤษฎีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ สามารถกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ เกิดจินตนาการความคิดอิสระ และนำไปสู่การพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมชิ้นงานใหม่ ๆ

Mari K. and Hopper (2018, p. 144–149) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทีมเป็นฐาน (TBL) กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาของมหาวิทยาลัยอินดีแอนา ประเทศสหรัฐอเมริกา ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการเรียนการสอนด้านสุขภาพและยาช่วยให้นักศึกษามหาวิทยาลัยอินดีแอนา เกิดทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ และทักษะในการทำงานกลุ่ม โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้คำชี้แนะแนวทางการแก้ปัญหา

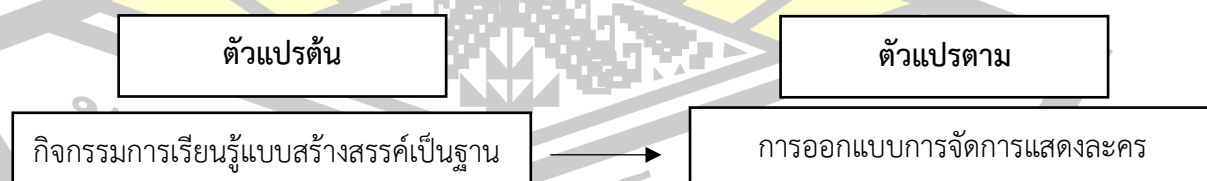
Sofi Hanif1, Agus Fany Chandra Wijaya, Nanang Winarno (2019, p. 50–57) ในกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้ยังอยู่ในรูปแบบการถ่ายทอดความรู้โดยตรงจากครูสู่ผู้เรียนจริง ๆ แล้ว นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีขึ้นหากพวกเขามีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหมาย การ

เรียนรู้จากโครงการ STEM เป็นหนึ่งในกลยุทธ์การสอนทางเลือกที่ดึงดูดนักเรียนให้เรียนรู้ด้วยความหมาย การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลกระทบของการเรียนรู้ด้วยโครงการ STEM ต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในหัวข้อแสงและทัศนศาสตร์ การศึกษาวิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ ร่วมกับการออกแบบการเล่าเรื่อง เทคนิคการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้คือการสังเกต ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 8 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นแห่งหนึ่งที่ตั้งอยู่ในเมืองบันดุง ประเทศอินโดนีเซีย กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 25 คน คัดเลือกโดยใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ข้อมูลได้มาจากเมทริกซ์การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ (CPAM) มิติความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มีมิติความคิดสร้างสรรค์อยู่ 3 มิติ ได้แก่ มิติความละเอียด การลงรายละเอียด และมิติความแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้รับมากถึง 76% ซึ่งจัดอยู่ในประเภทดี

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งงานวิจัยในประเทศและงานวิจัยต่างประเทศ สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร สามารถช่วยพัฒนาทักษะในการออกแบบการจัดการแสดงละครของผู้เรียนได้ นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในความคิดสร้างสรรค์ มีความกล้าแสดงออก มีทักษะกระบวนการออกแบบการจัดการละครที่ชำนาญ และมีความมั่นใจในการใช้ทักษะมากขึ้นเพื่อออกแบบการจัดการแสดงละคร อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้มีประสบการณ์ตรงในกระบวนการทำงาน และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นชินในรูปแบบการออกแบบการจัดการแสดงละครจนเกิดความชำนาญ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร สามารถช่วยส่งเสริมทักษะของผู้เรียนให้ดีขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะปรับใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

กรอบแนวคิดการศึกษา

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดวิจัยได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุและพัฒนาการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขนอยงพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียนจำนวน 68 คน เป็นนักเรียนที่มีการคละความสามารถของเด็ก เก่ง ปานกลาง และอ่อน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขนอยงพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 นักเรียนจำนวน 34 คน ได้มาโดยวิธีสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random Sample)

เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ เรื่อง การจัดการด้านการแสดง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 แผน แผนการเรียนรู้ละ 1 ชั่วโมง รวมเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 10 ชั่วโมง
2. แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร แบ่งออกเป็น 6 ด้าน 1) บทละคร 2) บรรยากาศ 3) ผู้แสดง 4) แสง สี เสียง 5) ฉาก และ 6) เครื่องแต่งกาย เป็นแบบสังเกตการประเมินที่ผู้วิจัยประยุกต์ขึ้น โดยอิงเกณฑ์ของ สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ เป็นแบบรูบรีคสกออร์ โดยเกณฑ์การให้คะแนนตัดสินคุณภาพ 4 ระดับ คือ 4 หมายถึง ดีมาก 3 หมายถึง ดี 2 หมายถึง พอใช้และ 1 หมายถึง ปรับปรุง

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาที่ยึดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จากคู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะของกระทรวงศึกษาธิการ หลักการ จุดมุ่งหมาย สมรรถนะของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การจัดเวลาเรียน ระดับการศึกษา มาตรฐานตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.2 ศึกษาคำอธิบายรายวิชานาฏศิลป์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 สารนาฏศิลป์ รายละเอียดของเนื้อหา เรื่อง การจัดการด้านการแสดง จากคู่มือการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ สำหรับครูของสถานศึกษาโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1.3 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
- 2) สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้
- 3) จุดประสงค์การเรียนรู้
- 4) คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 5) สื่อการเรียนรู้
- 6) กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 7) การวัดและประเมินผล

การเรียนรู้และตัวชี้วัด เรียงลำดับจากง่ายไปหายาก โดยในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 10 เรื่อง จำนวน 10 ชั่วโมง ดังตารางที่ 4 ตารางที่ 4 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

แผนลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การเรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร	มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์	ความเป็นมาของละคร ความหมาย	ละคร หมายถึง การแสดงประเภทหนึ่งซึ่ง	1. นักเรียนบอกความเป็นมาของละครในแต่ละยุคสมัยได้ (K)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของ นาฏศิลป์ที่เป็น มรดกทาง วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากลตัวชี้วัด ตัวชี้วัด ศ 3.2 ม.1/2 บรรยายประเภท ของละครไทยใน แต่ละยุคสมัย		แสดงเรื่องราว ความเป็นไปของ ชีวิตที่ปรากฏใน วรรณกรรม มีศิลปะการแสดง และดนตรีเป็นสื่อ สำคัญ ละคร ตาม ความหมายนี้ หมายถึงละครรำ เพราะว่าเป็นการ แสดงออกทาง ความคิดโดย มุ่งเน้นถึงลักษณะ ท่าทางอิริยาบถ ในขณะที่ เคลื่อนไหวตัวใน ระหว่างการรำ	2. นักเรียนแสดง บทบาทสมมติของ ละครในแต่ละยุค สมัยได้ (P) 3. นักเรียนเห็น ความสำคัญของ การทำงานกลุ่ม (A)	
2. ปัจจัยที่ มีอิทธิพล ต่อการ เปลี่ยนแปลงของ ละคร		ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อ การ เปลี่ยนแปลง ของละคร	นโยบายของรัฐ ค่านิยม วิถีชีวิต ของผู้คน กาลเวลา เทคโนโลยี เป็น ปัจจัยหลักที่มี อิทธิพลต่อการ เปลี่ยนแปลงของ ละครไทยและ ละครพื้นบ้าน	1. นักเรียน วิเคราะห์ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อการ เปลี่ยนแปลงของ ละครได้ (K) 2. นักเรียน ตรวจสอบและ แก้ไขปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อการ เปลี่ยนแปลงของ ละครได้ (P)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
				3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	
3. ประเภท ของละคร ไทย	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์ คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/1 อธิบายอิทธิพล ของนักแสดงชื่อ ดังที่มีผลต่อการ โน้มน้าวอารมณ์ หรือความคิดของ	ประเภทของ ละคร	ละคร คือการ แสดงเรื่องราว โดยมีตัวละคร ต่างดำเนินเรื่องมี ผูกเหตุหรือการ ผูกปมของเรื่อง ละครอาจ ประกอบไปด้วย ศิลปะหลาย แขนงเช่น การรำ ร้อง หรือดนตรี ละครจะแบ่ง ออกเป็นสอง ประเภทได้แก่ ละครแบบดั้งเดิม มีอยู่สามประเภท คือ โนห์รา ชาตรี ละครนอก ละคร ใน ละครที่ปรับปรุง ขึ้นใหม่ มีอยู่หก ประเภท ละคร ดึกดำบรรพ์ ละครพันทาง ละครเสภา ละคร	1. นักเรียนบอก ประเภทของละคร ได้ (K) 2. นักเรียนเขียน เรื่องย่อของละคร อย่างสร้างสรรค์ได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
			พูด ละครร้อง ละครสเก็ต		
4. บทบาท หน้าที่ของ ฝ่ายต่าง ๆ ในการ สร้างสรรค์ ละคร	มาตรฐาน ศ ๓.๑ เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึกร ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิต ประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/1 อธิบายอิทธิพล ของนักแสดงชื่อ ดังที่มีผลต่อการ โน้มน้าวอารมณ์ หรือความคิดของ ผู้ชม ศ 3.1 ม.1/4ใช้ ทักษะการทำงาน เป็นกลุ่มใน กระบวนการผลิต การแสดง	บทบาท หน้าที่ของ ฝ่ายต่าง ๆ ใน การ สร้างสรรค์ ละคร	การเรียนรู้ เกี่ยวกับเทคนิค และองค์ประกอบ ของการแสดง จะ สามารถทำให้มี ความรู้และมี ทักษะพื้นฐาน สำหรับการแสดง ละครได้ถูกต้อง	1. นักเรียนบอก บทบาทและหน้าที่ ของฝ่ายต่าง ๆ ใน การสร้างสรรค์ ละครได้ (K) 2. นักเรียนปฏิบัติ บทบาทและหน้าที่ ของฝ่ายต่าง ๆ ใน การสร้างสรรค์ ละครได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
5. เทคนิค การเขียน บทละคร	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/1 อธิบายอิทธิพล ของนักแสดงชื่อ ดังที่มีผลต่อการ โน้มน้าวอารมณ์ หรือความคิดของ ผู้ชม ศ 3.1 ม.1/4ใช้ ทักษะการทำงาน เป็นกลุ่มใน กระบวนการผลิต การแสดง	เทคนิคการ เขียนบท ละคร	การเขียนบทเป็น การกำหนดเนื้อ เรื่อง เป็นการ กำหนดการ เชื่อมโยง เหตุการณ์ และ ตัวละครต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดย ผ่านกระบวนการ ค้นหา รวบรวม จัดเรียงเรียงเนื้อ เรื่อง และตกแต่ง บท ปรับเข้า ร่วมกันเป็นบท ละคร	1. นักเรียน ยกตัวอย่างเทคนิค การเขียนบทละคร ได้ (K) 2. นักเรียนเขียน เทคนิคในการ เขียนบทละคร อย่างสร้างสรรค์ได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1
6. บทบาท ความ สำคัญของ นักแสดง	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์	บทบาท ความสำคัญ ของนักแสดง	บทบาทของ นักแสดงจะมี อิทธิพลในการ โน้มน้าวอารมณ์	1. นักเรียนบอก บทบาท ความสำคัญของ นักแสดงได้ (K)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/1 อธิบายอิทธิพล ของนักแสดงชื่อ ดังที่มีผลต่อการ โน้มน้าวอารมณ์ หรือความคิดของ ผู้ชม ศ 3.1 ม.1/4 ใช้ทักษะการ ทำงานเป็นกลุ่ม ในกระบวนการ ผลิตการแสดง		ของผู้ชม ส่งผล ต่อการแสดง พฤติกรรมที่ เลียนแบบ นักแสดงที่ชื่น ชอบ	2. นักเรียนแสดง บทบาทสมมติ อย่างสร้างสรรค์ได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	
7. แนว ทางการ จัดการ ด้านการ แสดง	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก	แนวทางการ จัดการด้าน การแสดง	ในการจัดการ ด้านการแสดง ทุกฝ่ายจะต้องรู้ บทบาทหน้าที่ และมีการ เตรียมการแสดง ตามขั้นตอนของ การแสดง	1. นักเรียน อภิปรายแนว ทางการจัดการ ด้านการแสดงได้ (K) 2. นักเรียนฝึก ปฏิบัติการจัดการ ด้านการแสดงได้ (P)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/4 ใช้ทักษะการ ทำงานเป็นกลุ่ม ในกระบวนการ ผลิตการแสดง		ซึ่งจะส่งผลให้ ผลงานประสบ ผลสำเร็จอย่างมี ประสิทธิภาพ	3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	
8. หลักการ การเป็น นักแสดง และผู้ชมที่ ดี	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/5 ใช้เกณฑ์ง่าย ๆ ที่กำหนดให้ใน การพิจารณา คุณภาพการ แสดงที่ชม โดย เน้นเรื่องการใช้ เสียง การแสดง	หลักการการ เป็นนักแสดง และผู้ชมที่ดี	ผู้ชมการแสดง ละครที่ดี จำเป็นต้องมี มารยาทและ ทราบแนว ทางการปฏิบัติ ตนเมื่อชมการ แสดง และ สามารถประเมิน คุณภาพของการ แสดงเบื้องต้นได้	1. นักเรียนบอก หลักการการแสดง ละครที่ดีได้ (K) 2. นักเรียนทำตาม ขั้นตอนของ นักแสดงและผู้ชม ที่ดีได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	ท่า และการ เคลื่อนไหว				
9. การ สร้าง ละคร สร้างสรรค์	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/3 แสดงนาฏศิลป์ และละครใน รูปแบบง่ายๆ ม.1/4 ใช้ทักษะ การทำงานเป็น กลุ่มในกระบวน การผลิตการ แสดง ม.1/5 ใช้เกณฑ์ ง่ายๆ ที่ กำหนดให้ในการ พิจารณาคุณภาพ การแสดงที่ชม โดยเน้นเรื่องการ	การสร้าง ละคร สร้างสรรค์	การสร้างงาน ละครสร้างสรรค์ ต้องอาศัยทักษะ กระบวนกร ทำงานเป็นกลุ่ม ในกระบวนกร ผลิตละคร โดยมี การแบ่งหน้าที่ให้ สมาชิกอย่าง เหมาะสม และ ต้องมีการ ประเมินคุณภาพ ของการแสดง เพื่อนำไป ปรับปรุงผลงาน ให้ดีขึ้น	1. นักเรียนอธิบาย กระบวนการ สร้างสรรค์การ แสดงละครได้ (K) 2. นักเรียนสร้าง การแสดงละคร สร้างสรรค์ได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	ใช้เสียง การ แสดงท่า และ การเคลื่อนไหว				
10. การ แสดง ละคร สร้างสรรค์	มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและ แสดงออกทาง นาฏศิลป์อย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดอย่าง อิสระชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/3 แสดงนาฏศิลป์ และละครใน รูปแบบง่ายๆ ม.1/4 ใช้ทักษะ การทำงานเป็น กลุ่มในกระบวนการ ผลิตการแสดง ม.1/5 ใช้เกณฑ์ ง่ายๆ ที่ กำหนดให้ในการ พิจารณาคุณภาพ การแสดงที่ชม โดยเน้นเรื่องการ	การแสดง ละคร สร้างสรรค์	การสร้างงาน ละครสร้างสรรค์ ต้องอาศัยทักษะ กระบวนการ ทำงานเป็นกลุ่ม ในกระบวนการ ผลิตละคร โดยมี การแบ่งหน้าที่ให้ สมาชิกอย่าง เหมาะสม และ ต้องมีการ ประเมินคุณภาพ ของการแสดง เพื่อนำไป ปรับปรุงผลงาน ให้ดีขึ้น	1. นักเรียนสรุป การแสดงละคร สร้างสรรค์ได้ (K) 2. นักเรียนจัดการ แสดงละคร สร้างสรรค์ได้ (P) 3. นักเรียนให้ ความร่วมมือใน การปฏิบัติ กิจกรรม (A)	1

แผน ลำดับที่	ตัวชี้วัด/ผลการ เรียนรู้	สาระการ เรียนรู้	สาระสำคัญ	จุดประสงค์การ เรียนรู้	ชั่วโมง (เวลา)
	ใช้เสียง การ แสดงท่า และ การเคลื่อนไหว				

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมความสอดคล้องด้านตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล รวมถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ปรับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหาให้มีความชัดเจนมากขึ้น เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้

1.5 สร้างแบบประเมินคุณภาพความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

1.6 นำจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขแล้วพร้อมกับแบบประเมินความเหมาะสม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสม ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อประสม การวัดและประเมินผล รวมถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1.6.1 นางอุมารินทร์ จำนงชอบ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนเมืองพญาแลวิทยา จังหวัดชัยภูมิ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.6.2 นายอภิชาติ ภูหัดดอน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินผล

1.6.3 นายสังคม ไชยสงเมือง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย

1.6.4 รองศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ช่างสุวรรณ วุฒิการศึกษา ปร.ด. (วัฒนธรรมศาสตร์) อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชานาฏศิลป์

1.6.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติยา โกมินทรชาติ อาจารย์ภาควิชา ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชานาฏศิลป์

1.7 นำแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่าเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ ซึ่งเกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถวัดตามเกณฑ์ ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 235)

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

เมื่อได้รับผลของของการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน ได้คะแนนเฉลี่ยทั้งฉบับแล้วจึงแปลความหมายข้อมูล โดยได้ค่าเฉลี่ยของผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ดังต่อไปนี้ (ภาคผนวก ง)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.95 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 มีความเหมาะสมมากที่สุด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 มีความเหมาะสมมากที่สุด

ซึ่งแสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1-10 มีความเหมาะสมมากที่สุด และได้ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในการปรับให้คำอธิบายสาระสำคัญมีความเข้าใจได้ง่าย และมีความกระชับ ให้มีความเหมาะสมต่อช่วงวัยของผู้เรียน และตรวจสอบการสะกดคำผิดให้ถูกต้องตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากการประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ได้รับการประเมินความสอดคล้องความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านแล้ว นำไปจัดพิมพ์เป็นแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำไปทดลองกับนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.1/4 จำนวน 34 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่อง และปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในประเด็นของการแบ่งระยะเวลาในการสอนยังไม่เหมาะสม ทำให้นักเรียนปฏิบัติงานส่งไม่ทันในเวลาที่กำหนด

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่สมบูรณ์แล้ว นำไปจัดพิมพ์เป็นแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับ กลุ่มตัวอย่างที่ตั้งไว้ต่อไป

2. การสร้างแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

การสร้างแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร เรื่อง การออกแบบการ จัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีลำดับขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ หนังสือคู่มือสำหรับ เพื่อสร้างออกแบบ การวัดและประเมินผลทักษะองค์ความรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้

2.2 วิเคราะห์หลักสูตร โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาในหน่วยการ เรียนรู้กับสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ พร้อมทั้งวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ต้องการวัด ที่จะใช้เกณฑ์วัดประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในการออกแบบการวัด และประเมินผลความรู้ จะกำหนดทักษะที่ผู้เรียนแสดงความสามารถในการเรียนรู้ โดยกำหนดกรอบของการประเมินนี้เป็นการ ระบุถึงเนื้อหา ทักษะ กระบวนการ และองค์ประกอบที่ตรงสภาพจริงที่สุด โดยใช้เกณฑ์การให้ คะแนนระดับการปฏิบัติทักษะ เป็นเกณฑ์การให้ คะแนนแบบแยกแต่ละองค์ประกอบ

2.3 สร้างแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร กำหนดรายการแบบ ประเมินและเกณฑ์การตรวจให้คะแนนการประเมิน ให้ครอบคลุมเนื้อหา เพื่อให้เกิดความชัดเจนใน การให้คะแนน เป็นแบบสังเกตการประเมินที่ผู้วิจัยประยุกต์ตามเกณฑ์ของ สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ เป็นแบบรูบรีคสกอว์ ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนนตัดสินคุณภาพแบบ 4 ระดับ ผู้วิจัยจึงสร้างเกณฑ์การ ประเมินทักษะการให้คะแนน (Rubric score) มี 4 ระดับ ดังนี้

ตารางที่ 5 เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่ผู้วิจัยประยุกต์ ตามเกณฑ์ของ (สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ, 2544, น. 137)

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
1. บทละคร	1.1 สามารถ เขียนบทละคร ได้เหมาะสมกับ เรื่องราว 1.2 บทละครมี องค์ประกอบ	1.1 สามารถเขียน บทละครได้ เหมาะสมกับ เรื่องราว	1.1 สามารถเขียน บทละครได้ เหมาะสมกับ เรื่องราว 1.2 บทละครมี องค์ประกอบของ	1.1 สามารถเขียน บทละครได้ เหมาะสมกับ เรื่องราวได้บาง ประเด็น

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
	ของเนื้อหาที่ ครบถ้วน 1.3 บทละคร เป็นไปในทิศทาง เดียวกัน 1.4 บทละครมี การใช้ภาษาให้ กระชับ	1.2 บทละครมี องค์ประกอบของ เนื้อหาที่ครบถ้วน 1.3 บทละคร เป็นไปในทิศทาง เดียวกัน	เนื้อหาที่ยังไม่ ครบถ้วน	
2. บรรยายภาค	2.1 บรรยาย ภาคแสดงมี ความเป็น ธรรมชาติ สอดคล้องกับ เหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่ง ประกอบได้ อย่างต่อเนื่อง 2.3 มีเทคนิค วิธีการนำเสนอ ผลงานได้นำ ติดตาม 2.4 การสร้าง บรรยากาศของ การแสดง กลมกลืนกับเนื้อ เรื่อง	2.1 บรรยายภาค แสดงมีความเป็น ธรรมชาติสอดคล้อง กับเหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่ง ประกอบได้อย่าง ต่อเนื่อง 2.3 มีเทคนิควิธีการ นำเสนอผลงานได้ นำติดตาม	2.1 บรรยายภาค แสดงมีความเป็น ธรรมชาติสอดคล้อง กับเหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่ง ประกอบได้อย่าง ต่อเนื่อง	2.1 บรรยายภาค แสดงมีความเป็น ธรรมชาติ สอดคล้องกับ เหตุการณ์
3. ผู้แสดง	3.1 ผู้แสดงมี ความเหมาะสม ของบทบาทตัว ละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมี การแสดงที่เป็น	3.1 ผู้แสดงมีความ เหมาะสมของ บทบาทตัวละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมีการ แสดงที่เป็น ธรรมชาติ พุดตัว ควบกล้าถูกต้อง	3.1 ผู้แสดงมีความ เหมาะสมของ บทบาทตัวละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมีการ แสดงที่เป็น ธรรมชาติ พุดตัว ควบกล้าถูกต้อง	3.1 ผู้แสดงไม่มี ความเหมาะสม ของบทบาทตัว ละครนั้นในบาง ตอน

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
	ธรรมชาติ พูดตัว ควบกล้ำถูกต้อง และได้ยินเสียง ชัดเจน 3.3 ผู้แสดง สามารถแสดงได้ ตั้งแต่ต้นจนจบ 3.4 ผู้แสดงมี ลีลาท่าทียที่ ถ่ายทอด ความรู้สึกตรง ตามบทละคร และน่าเชื่อถือ	และได้ยินเสียง ชัดเจน 3.3 ผู้แสดงสามารถ แสดงได้ตั้งแต่ต้น จนจบ	แต่ได้ยินเสียงไม่ ชัดเจน	
4. แสง สี เสียง	4.1 แสง สี เสียง มีความ สอดคล้องกับ บรรยากาศของ การแสดง 4.2 แสง สี เสียง มีความเหมือน จริงกับสิ่งที่ เกิดขึ้นใน สิ่งที่เกิดขึ้นใน ธรรมชาติ 4.3 มีความ เหมาะสมในการ แสดง ไม่เป็น อุปสรรคในการ แสดง 4.4 แสง สี เสียง ส่งเสริมให้การ แสดงน่าชมมาก ยิ่งขึ้น	4.1 แสง สี เสียง มี ความสอดคล้องกับ บรรยากาศของการ แสดง 4.2 แสง สี เสียง มี ความเหมือนจริงกับ สิ่งที่เกิดขึ้นใน ธรรมชาติ 4.3 มีความ เหมาะสมในการ แสดง ไม่เป็น อุปสรรคในการ แสดง	4.1 แสง สี เสียง มี ความสอดคล้องกับ บรรยากาศของการ แสดง 4.2 แสง สี เสียง มี ความเหมือนจริงกับ สิ่งที่เกิดขึ้นใน ธรรมชาติ	4.1 แสง สี เสียง มีความสอดคล้อง กับบรรยากาศ ของการแสดง น้อย

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
5. ฉาก	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม มีความเหมาะสมกับสถานที่อุปสรรคต่อการเปลี่ยนฉาก 5.3 ออกแบบฉากได้มีความมั่นคง แข็งแรง 5.4 การเคลื่อนย้ายฉากได้ง่าย ไม่เป็นอุปสรรค	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม มีความเหมาะสมกับสถานที่ 5.3 ออกแบบฉากได้มีความมั่นคง แข็งแรง	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม แต่ยังไม่มีความเหมาะสมกับสถานที่	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในบางส่วน
6. เครื่องแต่งกาย	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง 6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง 6.3 เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับผู้แสดง	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง 6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง 6.3 เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับผู้แสดง	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง 6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม และได้มีความสัมพันธ์กับตัวละครที่แสดงในบางส่วน

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
6.4 เครื่องแต่ง กายสามารถ สวมใส่ได้ง่าย และสะดวก				

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

21 – 24	ดีมาก
17 – 20	ดี
13 – 16	พอใช้
ต่ำกว่า 12	ปรับปรุง

2.4 นำแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องเหมาะสม ของลำดับคะแนนที่ใช้ในการประเมิน และเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละด้าน แล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ปรับคำที่ใช้ในการอธิบายของเกณฑ์การให้คะแนนให้มีความมีความชัดเจน และความยาก ความง่ายในลำดับคะแนนที่ใช้ในการประเมินให้เหมาะสม สอดคล้องกับคะแนนที่ได้ในแต่ละด้าน

2.5 นำแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาคุณภาพความเหมาะสม ของแบบประเมินแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 235)

ให้คะแนน 5 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

ให้คะแนน 4 คะแนน หมายถึง เหมาะสมมาก

ให้คะแนน 3 คะแนน หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ให้คะแนน 2 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อย

ให้คะแนน 1 คะแนน หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ที่ทำการประเมินพิจารณาคุณภาพความเหมาะสม ประกอบด้วย

2.5.1 นางอุมารินทร์ จำนงชอบ ตำแหน่งครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษโรงเรียนเมืองพญาแลวิทยา จังหวัดชัยภูมิ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

2.5.2 นายอภิชาติ ภูหัวดอน ตำแหน่งครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินผล

2.5.3 นายสังคม ไชยสงเมือง ตำแหน่งครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย

2.5.4 รองศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ วุฒิปริญญาโท ปร.ด. (วัฒนธรรมศาสตร์) อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนนิพนธ์ศิลป์

2.5.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติยา โกมินทรชาติ อาจารย์ภาควิชา ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนนิพนธ์ศิลป์

2.6 นำแบบประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร มาหาค่าเฉลี่ย โดยมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ถือว่าเป็นแบบประเมินทักษะที่มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ได้ ซึ่งเกณฑ์การประเมินความเหมาะสมของแบบประเมินทักษะ สามารถวัดตามเกณฑ์ดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 235)

ข้อที่ 1	บทละคร	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60	มีเหมาะสมมากที่สุด
ข้อที่ 2	บรรยากาศ	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80	มีเหมาะสมมากที่สุด
ข้อที่ 3	ผู้แสดง	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60	มีเหมาะสมมากที่สุด
ข้อที่ 4	แสง สี เสียง	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40	มีเหมาะสมมาก
ข้อที่ 5	ฉาก	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40	มีเหมาะสมมาก
ข้อที่ 6	เครื่องแต่งกาย	ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00	มีเหมาะสมมากที่สุด

2.7 นำแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วจัดพิมพ์ เพื่อนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.1/4 จำนวน 34 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่อง และปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

2.8 หาคุณภาพของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครที่เป็นแบบอัตนัย โดยค่าดัชนีความยาก (Index of Difficulty) ค่าดัชนีอำนาจจำแนก (Index of Discrimination) ถ้าได้ค่าความยากตั้งแต่ 0.00 ถึง 0.80 ซึ่งผลปรากฏว่า แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครมีค่าความยากอยู่ที่ 0.62 ถึง 0.79 และค่าอำนาจจำแนกแบบประเมินที่ใช้ได้ต้องมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.00 ถึง 1.00 เพื่อจะคัดเลือกไว้ใช้ซึ่งผลปรากฏว่า แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.34 ถึง 0.57 จากนั้นนำผลที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทั้งฉบับโดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของ (Coefficient Alpha) ซึ่งผลปรากฏว่า การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบมีค่าเท่ากับ 0.93 (ภาคผนวก ง)

2.9 นำแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่ปรับปรุงสมบูรณ์แล้วจากนั้นนำไปจัดพิมพ์เป็นแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้

แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ฉบับจริงเพื่อนำไปใช้ในการวัดการ
ออกแบบการจัดการแสดงละครต่อไป

3. การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
เป็นฐานหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาขั้นตอนการสร้างแบบวัดความ
พึงพอใจซึ่งเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ศึกษาขั้นตอนในการสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบ
สร้างสรรค์เป็นฐาน

3.2 สร้างแบบวัดความพึงพอใจมีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ใน
การเรียนรู้ของนักเรียน ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 30 ข้อ ต้องการใช้จริง 25 ข้อ
การให้ความหมายของคะแนน ดังนี้

ให้คะแนน	5	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ให้คะแนน	4	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ให้คะแนน	3	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ให้คะแนน	2	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ให้คะแนน	1	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

3.3 นำแบบวัดความพึงพอใจมีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสม และนำแบบวัด
ความพึงพอใจนักเรียนมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เกี่ยวกับการ
ตั้งคำถาม ให้มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการประเมิน และใช้ภาษามีความกระชับมากขึ้น

3.4 นำแบบวัดความพึงพอใจมีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ผ่าน
การตรวจสอบและปรับปรุงแล้วเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างประเด็น
คำถามและประเด็นที่ต้องการทราบ จำนวน 5 ท่าน โดยมีเกณฑ์การพิจารณาข้อคำถามกับประเด็นที่
ต้องการทราบดังนี้ (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 120)

+1	คะแนน	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
0	คะแนน	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง
-1	คะแนน	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

3.5 นำข้อมูลคะแนนที่ได้รับจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์เพื่อหาค่า
ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับประเด็น ที่ต้องการทราบโดยใช้สูตร (IOC)
(บุญชม ศรีสะอาด, 2553) แล้วเลือกข้อคำถามที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 - 1.00 ที่เป็น
ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ด้านความเที่ยงตรง

3.6 นำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลอง (Try Out) กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม 1 ห้องเรียน คือ ห้อง ม.1/4 จำนวน 34 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.7 หาคุณภาพแบบวัดความพึงพอใจ โดยการหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (B) ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความพึงพอใจโดยใช้วิธี Item-Total Correlation เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (B) โดยกำหนดเกณฑ์ไว้ว่า หากข้อใดมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จะถือว่าข้อนั้นมีคุณภาพและเหมาะสม สามารถนำมาใช้ได้ ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดความพึงพอใจมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.71 ถึง 0.92 แสดงให้เห็นว่าแบบวัดมีความสามารถในการจำแนกได้ดี (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564, น. 67)

จากนั้นได้นำแบบวัดดังกล่าวไปตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี สัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่า แบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98 ซึ่งอยู่ในระดับสูงมาก แสดงว่าแบบวัดมีความเชื่อมั่นในการวัดอย่างเหมาะสม (ภาคผนวก ง)

3.8 พิมพ์แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นฉบับจริง เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร สาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยรูปแบบการสอนแบบซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 34 คน ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ปฐมนิเทศชี้แจงข้อตกลงในการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

2. ผู้วิจัยจัดการเรียนรู้ด้วยแผนกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในภาคที่ 2 ปีการศึกษา 2567

3. ทำการวัดผลระหว่างเรียน โดยใช้คะแนนจากแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

4. ทำการหาประสิทธิภาพของผลโดยรวม โดยใช้คะแนนจากแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

5. หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ทุกชุดแล้ว นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

2. เปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร กับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. วิเคราะห์หาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

4.21 – 5.00 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

3.41 – 4.20 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

2.61 – 3.40 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

1.81 – 2.60 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

1.00 – 1.80 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณโดยใช้สูตรดังนี้ (ประสาธน์ เถลิง, 2560, น. 23)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทุกตัว
 n แทน จำนวนสมาชิกในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณโดยใช้สูตรดังนี้ (ประสาธน์ เถลิง, 2560, น. 224–225)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
 X แทน คะแนนของนักเรียนแต่ละคน
 n แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

Σ แทน ผลรวม

1.3 การหาค่าร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ประสาธน์ เนืองเฉลิม, 2560, น. 67)

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ p แทน ค่าร้อยละ
 f แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
 N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 การคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (Index of Item–Objective Congruence หรือ IOC เป็นค่าคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือโดยมีเกณฑ์ที่ยอมรับได้ คือ ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยใช้สูตรการหาดัชนีความสอดคล้อง (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 219) ดังนี้

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้

R แทน คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

ΣR แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2 การหาค่าความยาก (p) ของแบบประเมินทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร แบบอัตนัย โดยใช้สูตร ดังนี้ (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564)

$$\text{สูตร } P = \frac{S_H + S_L - (2n \cdot X_{\min})}{2n (X_{\max} - X_{\min})}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของข้อสอบ

S_H แทน ผลรวมคะแนนของกลุ่มบน

S_L แทน ผลรวมคะแนนของกลุ่มล่าง

$X_{\max}$ แทน คะแนนเต็มของข้อประเมินข้อนั้น

$X_{\min}$ แทน คะแนนต่ำสุดของข้อประเมินข้อนั้น

2.3 การหาค่าอำนาจจำแนก จากแบบประเมินทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้สูตร ดังนี้ (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564, น. 128)

สูตร
$$D = \frac{\bar{S}H - \bar{S}L}{X_{\max} - X_{\min}}$$

เมื่อ D แทน ค่าอำนาจจำแนก

$\bar{S}H$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มบน

$\bar{S}L$ แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มล่าง

$X_{\max}$ แทน คะแนนเต็มของข้อนั้น

$X_{\min}$ แทน คะแนนต่ำสุดของข้อนั้น

2.4 การหาค่าความเชื่อมั่น ของแบบประเมินทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้สูตร ดังนี้ (คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564, น. 137)

สูตร
$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่น

K แทน จำนวนข้อทั้งหมดของแบบประเมิน

S_i^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนในแต่ละข้อ

S_t^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

2.5 การคำนวณหาประสิทธิภาพแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้สูตร E_1/E_2 (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550, 194) ดังนี้

เมื่อ E_1 แทน ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัด และการปฏิบัติกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 70

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรม

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมทุกชุดรวมกัน

N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

เมื่อ E_2 แทน ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน คิดเป็นร้อยละ 70

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน

- B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
N แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของแผนการจัดการเรียนรู้

3.1 การคำนวณหาค่าความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC เป็นค่าคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยมีเกณฑ์ที่ยอมรับได้ คือ ค่า IOC ต้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 โดยใช้สูตรการหาดัชนีความสอดคล้อง (มนตรี วงษ์สะพาน, 2563, น. 78) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนวิชานาฏศิลป์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.2 ด้านความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) วิเคราะห์ข้อมูล โดย หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด, 2554, น. 68-76)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ คือ ค่าเฉลี่ย

$\sum X$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
N คือ จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

X คือ คะแนนแต่ละตัว

N คือ จำนวนคะแนนในกลุ่ม

$\sum$ คือ ผล

4. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมุติฐาน

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

4.1 สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละครของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้ค่าที (t-test แบบ One Sample)

(คณาจารย์ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2564, น. 128)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S.D.}{\sqrt{n}}} \quad \text{เมื่อ } df = n-1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติทดสอบที (t-test) เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ
 $\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง
 μ_0 แทน ค่าคงที่ (เกณฑ์มาตรฐาน) ในที่นี้ คือ ร้อยละ 70 ของ
 คะแนนเต็มของทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร
 N แทน จำนวนนักเรียนที่สอบทั้งหมด
 $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการแปลความหมายและเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ถูกต้อง ตลอดจนการสื่อความหมายข้อมูลที่ตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนน
N	แทน	จำนวนนักเรียนตัวอย่าง
E1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
E2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าวิกฤติเพื่อทราบความ มีนัยสำคัญ

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอเป็น 3 ตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลวิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

ผู้วิจัยได้หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยคำนวณหาค่า E1 จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากการทำใบกิจกรรมวัดด้านความรู้ (K) ใบกิจกรรมวัดด้านทักษะ (P) ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ กำหนดสัดส่วนเป็น 30 : 70 ของคะแนนเต็ม และหาค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ E2 จากร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทั้งหมดที่ได้จากแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครหลังจากเรียนจนครบทุกแผนแล้ว รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 คะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E₁) และค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E₂) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

เลขที่	ประสิทธิภาพ ของกระบวนการ (E ₁)			สัดส่วนคะแนน ของกระบวนการ (E ₁)			ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ (E ₂)	
	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	คะแนนการออกแบบ การจัดการแสดงละคร	ร้อยละ
คะแนน	126	170	296	30%	70%	100%	24	100%
1	117	147	264	27.86	60.53	88.39	19	79.17
2	117	151	268	27.86	62.24	90.10	22	91.67
3	117	147	264	27.86	60.53	88.39	21	87.50
4	118	144	262	28.10	59.29	87.39	19	79.17
5	114	143	257	27.14	58.88	86.02	22	91.67
6	115	152	267	27.38	62.65	90.03	20	83.33
7	118	149	267	28.10	61.41	89.51	18	75.00
8	120	152	272	28.57	62.65	91.22	21	87.50

เลขที่	ประสิทธิภาพ ของกระบวนการ (E ₁)			สัดส่วนคะแนน ของกระบวนการ (E ₁)			ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ (E ₂)	
	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	คะแนนการออกแบบ การจัดการแสดงละคร	ร้อยละ
คะแนน	126	170	296	30%	70%	100%	24	100%
9	121	148	269	28.81	61.00	89.81	19	79.17
10	114	149	263	27.14	61.41	88.55	20	83.33
11	113	144	257	26.90	59.29	86.19	18	75.00
12	115	147	262	27.38	60.53	87.91	22	91.67
13	118	150	268	28.10	61.82	89.92	21	87.50
14	115	144	259	27.38	59.29	86.67	22	91.67
15	118	151	269	28.10	62.24	90.34	22	91.67
16	118	148	266	28.10	61.00	89.10	21	87.50
17	116	145	261	27.62	59.71	87.33	20	83.33
18	115	142	257	27.38	58.47	85.85	21	87.50
19	115	143	258	27.38	58.88	86.26	19	79.17
20	118	152	270	28.10	62.65	90.75	23	95.83
21	116	151	267	27.62	62.24	89.86	18	75.00
22	116	147	263	27.62	60.53	88.15	23	95.83
23	113	152	265	26.90	62.65	89.55	16	66.67
24	108	149	257	25.71	61.41	87.12	23	95.83
25	111	149	260	26.43	61.41	87.84	19	79.17
26	110	147	257	26.19	60.53	86.72	18	75.00
27	103	142	245	24.52	58.47	82.99	20	83.33
28	108	151	259	25.71	62.24	87.95	17	70.83
29	109	151	260	25.95	62.24	88.19	18	75.00
30	111	148	259	26.43	61.00	87.43	21	87.50
31	108	145	253	25.71	59.71	85.42	20	83.33
32	106	147	253	25.24	60.53	85.77	21	87.50
33	105	148	253	25.00	61.00	86.00	19	79.17
34	109	147	256	25.95	60.53	86.48	22	91.67

เลขที่	ประสิทธิภาพ ของกระบวนการ (E ₁)			สัดส่วนคะแนน ของกระบวนการ (E ₁)			ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ (E ₂)	
	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	ใบกิจกรรม วัดด้านความรู้ (K)	ใบกิจกรรม วัดด้านทักษะ (P)	ผลรวม	คะแนนการออกแบบ การจัดการแสดงละคร	ร้อยละ
คะแนน	126	170	296	30%	70%	100%	24	100%
รวม	8887			2989.20			685	2854.18
ค่าเฉลี่ย	261.38			87.92			20.15	83.95
S.D.	5.97			1.84			1.81	7.55
ร้อยละ	88.28			87.92			83.95	83.95

จากตารางที่ 6 พบว่า สัดส่วนคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้(E₁) คะแนนรวม เท่ากับ 2989.20 ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 87.92 มีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.84 คิดเป็นร้อยละ 87.92 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 83.95 แสดงว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.92/83.95 ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 วิเคราะห์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70

ประสิทธิภาพ	N	คะแนน เต็ม	คะแนน รวม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพด้านกระบวนการ (E ₁)	34	100	2989.2	87.92	1.84	87.92
ประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E ₂)	34	24	685	20.15	1.81	83.95

ประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (E_1/E_2) = 87.92/83.95

จากตารางที่ 7 พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁) เท่ากับ 87.92 และมีประสิทธิภาพด้านผลลัพธ์ (E₂) เท่ากับ 83.95 หรือประสิทธิภาพเท่ากับ 87.92/83.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ผู้วิจัยได้หาคะแนนแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน

โดยใช้เกณฑ์การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ให้คะแนนแบบ Rubic Scor และนำค่าเฉลี่ยแต่ละด้านมาเทียบเกณฑ์การวัดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 8 การแปลผลแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ลำดับกลุ่มที่	รายการประเมิน							คะแนนเต็ม (24)	คะแนนที่ได้	ร้อยละ
	ลำดับที่	บทละคร	บรรยากาศ	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย			
1	1	4	3	3	2	4	3	24	19	79.17
	2	4	3	4	3	4	4	24	22	91.67
	3	3	4	4	3	4	3	24	21	87.50
	4	3	3	4	4	3	2	24	19	79.17
	5	3	4	4	3	4	4	24	22	91.67
	6	3	4	4	4	3	2	24	20	83.33
	7	3	4	3	2	3	3	24	18	75.00
	8	3	3	4	4	3	4	24	21	87.50
	9	3	3	4	3	3	3	24	19	79.17
	10	3	3	4	4	3	3	24	20	83.33
	11	3	3	2	2	4	4	24	18	75.00
	12	3	4	4	3	4	4	24	22	91.67
	13	3	4	3	4	4	3	24	21	87.50
	14	4	3	4	3	4	4	24	22	91.67
	15	3	3	4	4	4	4	24	22	91.67
	16	3	4	4	4	4	2	24	21	87.50
	17	2	3	3	4	4	4	24	20	83.33
2	18	4	4	4	3	4	2	24	21	87.50
	19	4	3	3	2	3	4	24	19	79.17
	20	3	4	4	4	4	4	24	23	95.83
	21	3	2	4	2	4	3	24	18	75.00
	22	4	4	3	4	4	4	24	23	95.83
	23	3	2	3	2	3	3	24	16	66.67
	24	4	3	4	4	4	4	24	23	95.83
	25	3	3	3	3	3	4	24	19	79.17

ลำดับกลุ่มที่	รายการประเมิน							คะแนนเต็ม (24)	คะแนนที่ได้	ร้อยละ			
	ลำดับที่	บทละคร	บรรยากาศ	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย						
	26	3	3	4	2	4	2				24	18	75.00
	27	3	3	3	3	4	4				24	20	83.33
	28	4	3	3	2	2	3				24	17	70.83
	29	2	3	4	2	3	4				24	18	75.00
	30	4	4	3	4	4	2				24	21	87.50
	31	2	3	3	4	4	4				24	20	83.33
	32	4	4	4	3	4	2				24	21	87.50
	33	4	3	4	2	3	3				24	19	79.17
34	4	4	4	4	3	3	24	22	91.67				
ค่าเฉลี่ยรวม										83.95			

จากตารางที่ 8 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครคิดเป็นร้อยละ 83.95 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลการแจกแจงแบบปกติของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร แต่ละด้านของนักเรียนตัวอย่าง และทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังภาคผนวก จ

ผู้วิจัยได้หาคะแนนแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 คือ 2.8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 4 คะแนน โดยใช้เกณฑ์การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ให้คะแนนแบบ Rubric Scor โดยแบ่งตามกรอบแนวคิดของสมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ ซึ่งมีทั้งหมด 6 ด้าน ซึ่งได้ตรวจสอบข้อมูลของการทดสอบที่ด้วยการตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติของการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนตัวอย่าง ซึ่งพบว่า การออกแบบการจัดการแสดงละครมีการแจกแจงแบบปกติ (ภาคผนวก จ) ดังนั้นผู้วิจัยได้ทำการทดสอบทีในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 วิเคราะห์หาแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การออกแบบการจัดการแสดงละคร	N	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	df	t	Sig
หลังเรียน	34	24	685	20.15	1.81	83.95	33	10.79*	0.000

*มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 9 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนเต็ม 24 คะแนน พบว่า มีคะแนนการออกแบบการจัดการแสดงละครเฉลี่ย 20.15 คะแนน และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.81 คะแนน ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัยได้หาคะแนนความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานหลังเรียนของนักเรียนตัวอย่าง 34 คน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และนำค่าเฉลี่ยแต่ละด้านมาเทียบเกณฑ์การวัด (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 99-100) ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การแปลผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

รายการ	$\bar{X}$ (คะแนนเต็ม 5)	S.D.	การแปลผล
1. ครูผู้สอนชี้แจงและอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนได้อย่างชัดเจน	4.41	0.56	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
2. เนื้อหาที่ใช้มีความทันสมัยทันต่อการเปลี่ยนแปลง	4.35	0.49	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
3. เนื้อหาบทเรียนชัดเจนและเข้าใจง่าย	4.44	0.50	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
4. เนื้อหาที่ใช้สอนสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.38	0.49	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
5. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	3.82	0.90	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
6. สื่อวีดิทัศน์ มีความหลากหลาย และน่าสนใจ	4.15	0.82	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
7. ใบความรู้มีสีสันสวยงาม และมีขนาดเหมาะสม	3.79	0.81	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
8. ใบงาน มีตัวหนังสือชัดเจน อ่านง่าย	3.91	0.79	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

รายการ	$\bar{X}$ (คะแนนเต็ม 5)	S.D.	การแปลผล
9. ใบงาน มีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1	4.06	0.85	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
10. ครูผู้สอนส่งเสริมให้ นักเรียนมีการทำงานร่วมกัน เป็นกลุ่ม และรายบุคคล	3.47	1.21	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
11. กิจกรรมการเรียนรู้มีความ สนุกสนานและมีความ น่าสนใจ	3.56	0.86	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
12. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้ นักเรียนมีการซักถามปัญหา	3.62	1.26	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
13. ครูผู้สอนใช้วิธีการสอน และใช้สื่ออย่างหลากหลาย	3.97	0.90	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
14. ครูผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักเรียนใน ชั้นเรียนอย่างทั่วถึง	4.35	0.49	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
15. ครูส่งเสริมให้นักเรียน ค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งสืบค้น ข้อมูลการเรียนรู้อื่น ๆ	4.06	0.81	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
16. การสอนโดยใช้กิจกรรม การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน ช่วยสร้างความสามัคคีใน หมู่คณะ	4.09	0.79	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
17. การสอนโดยใช้กิจกรรม การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐาน ช่วยให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้ใน การปรับตัว และ การอยู่ร่วมกันกับคนอื่น	3.94	0.92	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
18. การสอนโดยใช้กิจกรรม การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น ฐานช่วยให้รู้ขั้นตอนและ	4.00	1.10	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

รายการ	$\bar{X}$ (คะแนนเต็ม 5)	S.D.	การแปลผล
วิธีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่มาต่าง ๆ			
19. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินทักษะการจัดการแสดงละครล่วงหน้า	3.88	0.98	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
20. การจัดบรรยากาศในห้องเรียนเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน	3.74	0.93	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
21. แบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	3.91	0.90	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
22. นักเรียนพึงพอใจคะแนนของกลุ่ม ที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ	4.03	0.80	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
23. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำแบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร	3.88	0.88	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
24. นักเรียนในชั้นเรียน เรียนอย่างมีความสุข	3.97	0.76	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
25. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม	4.15	0.82	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ความพึงพอใจ	4.00	0.20	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากตาราง 10 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนเต็ม 4 คะแนน พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจเท่ากับ 4.00 คะแนน ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ดังภาคผนวก จ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถสรุปผลได้ตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 70/70
2. เพื่อเปรียบเทียบการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สรุปผล

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามความมุ่งหมายของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 87.92 /83.95 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70/70
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนน การออกแบบการจัดการแสดงละคร ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
3. ความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เท่ากับ 4.00 คะแนน ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประเด็นที่สามารถอภิปรายผลได้ ดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89.15/83.95 หมายความว่า คะแนนจากใบกิจกรรมวัดด้านความรู้ ใบกิจกรรมวัดด้านทักษะ ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของแต่ละแผนในระหว่างเรียนทั้งหมด 10 แผน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 87.92 และคะแนนหลังเรียนจากการทำแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร หลังจากเรียนจบครบทุกแผนแล้ว ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 83.95 คะแนน จะเห็นได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนซึ่งไม่ได้เรียนแค่เนื้อหาบรรยาย แต่ได้ฝึกคิด ฝึกสื่อสาร และสร้างผลงานจริง เป็นกิจกรรมที่เน้นการคิดวิเคราะห์ ลงมือทำ และทำงานร่วมกันในกลุ่ม รวมถึงได้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมกลุ่ม ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และผู้เรียนลงมือแสดงจริงในกระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยมีผู้สอนคอยเป็นผู้แนะนำ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถพัฒนาทักษะการวางแผน การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) เป็นแนวคิดที่ใหม่ มีจุดเด่นที่หลากหลาย เช่น การพัฒนาด้านการทำงานร่วมกันเป็นทีม การพัฒนาด้านสื่อสาร หรือการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ เน้นการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้า แทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนและเป็นประสบการณ์แก่นักเรียน นักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน และมีการแบ่งหน้าที่กันอย่างชัดเจน ทำให้นักเรียนทุกคนในกลุ่มได้ลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลต่อความสัมพันธ์ภายในกลุ่มทำให้เกิดการทำงานเป็นทีม และการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนเกิดการรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม และมีการนำเสนอผลงานหลังจากที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมทั้งผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีโอกาสพัฒนาตนเองในด้านทักษะต่าง ๆ (วิริยะ ฤชัยพานิชย์, 2558, น. 23) ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะในการวางแผน การประสานงาน และการคิดอย่างสร้างสรรค์เป็นระบบ ช่วยพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในด้านการกระทำหรือการแสดงออกต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้หลักการวิธีการที่แตกต่างไปจากการพัฒนา

ทางด้านจิตพิสัย หรือพุทธิพิสัย ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่ออนาคตและสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ธเนศ เวศร์ภาดา, 2562, น. 5) ส่งผลให้เกิดการกระตุ้นกระบวนการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิด ทักษะการนำเสนอผลงาน และการมีทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นตัวกระตุ้นในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ รูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคสมัยที่เข้าถึงข้อมูลความรู้ง่ายต่อการเข้าถึงอย่างทุกวันนี้ (วิพรพรรณ ศรีสุธรรม, 2562, น. 26) สอดคล้องกับงานวิจัยกัญญิกา พุทธา และศิริพงษ์ เพียศิริ (2565, น. 661) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานคะแนนเฉลี่ย 92.41 คิดเป็นร้อยละ 79.34 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ลักขณา คล้ายกิ่ง และณิศา ดวงวิไล (2568, น. 145–160) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์และการคิดเชิงระบบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาความสามารถเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคเพื่อนคู่คิด นักเรียนร้อยละ 92.30 มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 82.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของวณิณี รุ่งเรือง (2567, น. 12) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาวิชาชีพรู ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 79.03/81.11 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนน การออกแบบการจัดการแสดงละคร ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้เรียนมีการลงมือแสดงจริงในกระบวนการออกแบบการจัดการแสดงละคร รวมถึงได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมกลุ่มในการทำงาน มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดการแสดงที่มีคุณภาพและตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะการวางแผน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม และการนำเสนอได้อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนเกิดการตั้งปัญหาและมีกระบวนการทำงานแบบกลุ่มอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่าง ๆ ตามความสนใจก่อให้เกิดความชำนาญจากการฝึกฝนซ้ำๆ ตามความถนัดของแต่ละบุคคล โดยผู้สอนมีบทบาทในการช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้มีบทบาทในการค้นคว้าด้วยตนเองผ่านกระบวนการที่เน้นเป็นการทำงานแบบกลุ่มมีผู้สอนคอยให้คำแนะนำ และช่วยเหลือจนประสบความสำเร็จ ซึ่งขั้นตอนต่าง ๆ ของการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ และช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น ดังรูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยส่งเสริมความสามารถตามความถนัดของแต่ละบุคคล เพื่อค้นคว้าแสวงหาความรู้ ฝึกฝนวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกใหม่ ที่ไม่รู้จักมาก่อน โดยลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะการเรียนรู้ กระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีความกล้าแสดงออก กล้านำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถเสริมสร้างทักษะด้านการวางแผน การคิดอย่างมีระบบ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือระหว่างสมาชิกในกลุ่มในการทำงาน เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558, น. 23) ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและผู้สอนเป็นผู้คอยแนะนำ เป็นการจัดการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าด้วยตนเอง แทนที่จะรอรับการบรรยายจากการจัดการสอน โดยผู้เรียนสามารถสรุปหรือประยุกต์ข้อมูลที่เกิดจากการเรียนรู้นำมาสร้างผลงานตามที่ได้รับมอบหมายให้กระทำได้ ซึ่งขั้นตอนต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานอย่างสร้างสรรค์ และช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น เมื่อผู้เรียนฝึกทักษะในขั้นตอนต่าง ๆ จนชำนาญแล้ว ก็จะนำประสบการณ์เหล่านั้นมาสู่การปฏิบัติงาน (นิรัชชา ปุคิลิต, 2565, น. 26) ทำให้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ยอมรับ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสร้างสรรค์เป็น (Ruechai Panich, W, 2015, p. 23-37) สอดคล้องกับงานวิจัยของ วชิณี รุ่งเรือง (2567, น. 12) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ส่งเสริมความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมของนักศึกษาวิชาชีพครู ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาวิชาชีพครูที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือมีความสามารถในการออกแบบหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธารารัตน์ โพธิ์งาม และยุพิน ยืนยง (2567, น. 661) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมวิชาทัศนศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ซึ่งเป็นไปเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ความพึงพอใจในต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีคะแนนค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ เท่ากับ 4.00 คะแนน ซึ่งมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนมีความคิดเห็นว่าขั้นตอนและกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของห้องเรียน ส่งผลให้นักเรียนสามารถตั้งปัญหาจากสิ่งที่กำหนดให้ โดยศึกษาค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง มีความมั่นใจ

ในการแสดงความคิด และความสามารถอย่างอิสระแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้ตลอดเวลาเชื่อมโยงความรู้ทั้งเก่าและใหม่ เพื่อสร้างเป็นความรู้ที่มีสามารถทำเข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วยความคิดของตนเองและสามารถนำเสนอผลงานด้วยความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย แสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ลงมือปฏิบัติจริง และมีอิสระในการออกแบบการแสดงละคร สอดคล้องกับความสนใจและศักยภาพของตนเองนั้น เป็นแนวทางที่ตรงกับความต้องการและลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในช่วงวัย ทั้งนี้ความพึงพอใจระดับสูงอาจมีปัจจัยมาจากลักษณะของกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่จำกัดเฉพาะในห้องเรียนแบบบรรยาย แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาท มีเวทีในการแสดงออก ซึ่งช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจภายในของนักเรียน เพราะรูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีกระบวนการสร้างแรงบันดาลใจกระตุ้นความอยากรู้ เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูล แยกแยะและนำมาสร้างเป็นความรู้ ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ค้นคว้ามากขึ้น เพื่อนำข้อมูลมาพูดคุยแลกเปลี่ยน และนำเสนอโดยใช้เวลาในการสอนให้น้อยลง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ด้วยตนเองได้ กระตุ้นความสนใจโดยใช้เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน หรือสิ่งที่ผู้เรียนสนใจเป็นกระตุ้นของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทั้งรูปภาพ เสียง ข้อความต่าง ๆ ช่วยสร้างแรงบันดาลใจในบทเรียนนั้น ๆ ได้ดี ส่งผลต่อผู้เรียนได้มาก และส่งผลให้ผู้เรียนอยากหาคำตอบในเนื้อหาในการเรียนการสอน (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558, น. 23-37) ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้ดีกว่าเดิม และสนใจในการค้นหาความรู้ได้ด้วยตนเองได้ ทำให้สามารถแสดงออกได้ดี เพราะไม่มีการกำหนดขอบเขตตั้งแต่แรก แต่ปล่อยให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย ทำให้อยากค้นคว้าและคิด ผิภวนวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และลงมือปฏิบัติจริง กระตุ้นหรือรื้อฟื้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก กล้านำเสนอความคิดอย่างสร้างสรรค์ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ผิภความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี (ฟาตอนียะห์ สานี, 2563, น. 2-10) ผู้เรียนมีความพึงพอใจ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของกิจกรรมนั้น ๆ โดยเกิดจากพื้นฐานของการรับรู้จากสิ่งที่ผู้เรียนได้รับ (กรองแก้ว อยู่สุข, 2550, น. 29) ก่อให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบที่เริ่มจากการรับรู้ต่อสิ่งเร้า ทำให้มีความรู้สึกชื่นชอบความพึงพอใจต่อสิ่งเร้านั้น (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543, น. 54-59) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์ (2560, น. 1-8) ได้ทำการศึกษากระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นฐานในกระบวนการวิชา CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กนิษฐา พูลลาภ , ทรงศักดิ์ สองสนิท, และขจรพงษ์ ร่วมแก้ว. (2562, น. 562) ได้ทำการศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารีผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชาอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญญิกา พุทธา และศิริพงษ์ เพียศิริ (2565, น. 661) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย ของนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับชุดการสอน ผลการวิจัยพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยขึ้นกิจกรรมกลุ่มการดำเนินกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมกันสร้างผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งครูผู้สอนต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดนอกกรอบและมีความหลากหลายตามความสนใจของนักเรียน เพื่อเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน โดยกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ ควรแบ่งกลุ่มนักเรียนออกแบบความสามารถ เก่ง กลางและอ่อน เพื่อให้ตัวนักเรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และแบ่งหน้าที่ในการทำงานกลุ่ม รวมทั้งครูผู้สอนจะต้องให้คำแนะนำเรื่องกระบวนการทำงานกลุ่มให้กับนักเรียน

1.3 ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมช่วยกันตั้งปัญหาและคิดค้นหาคำตอบ โดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

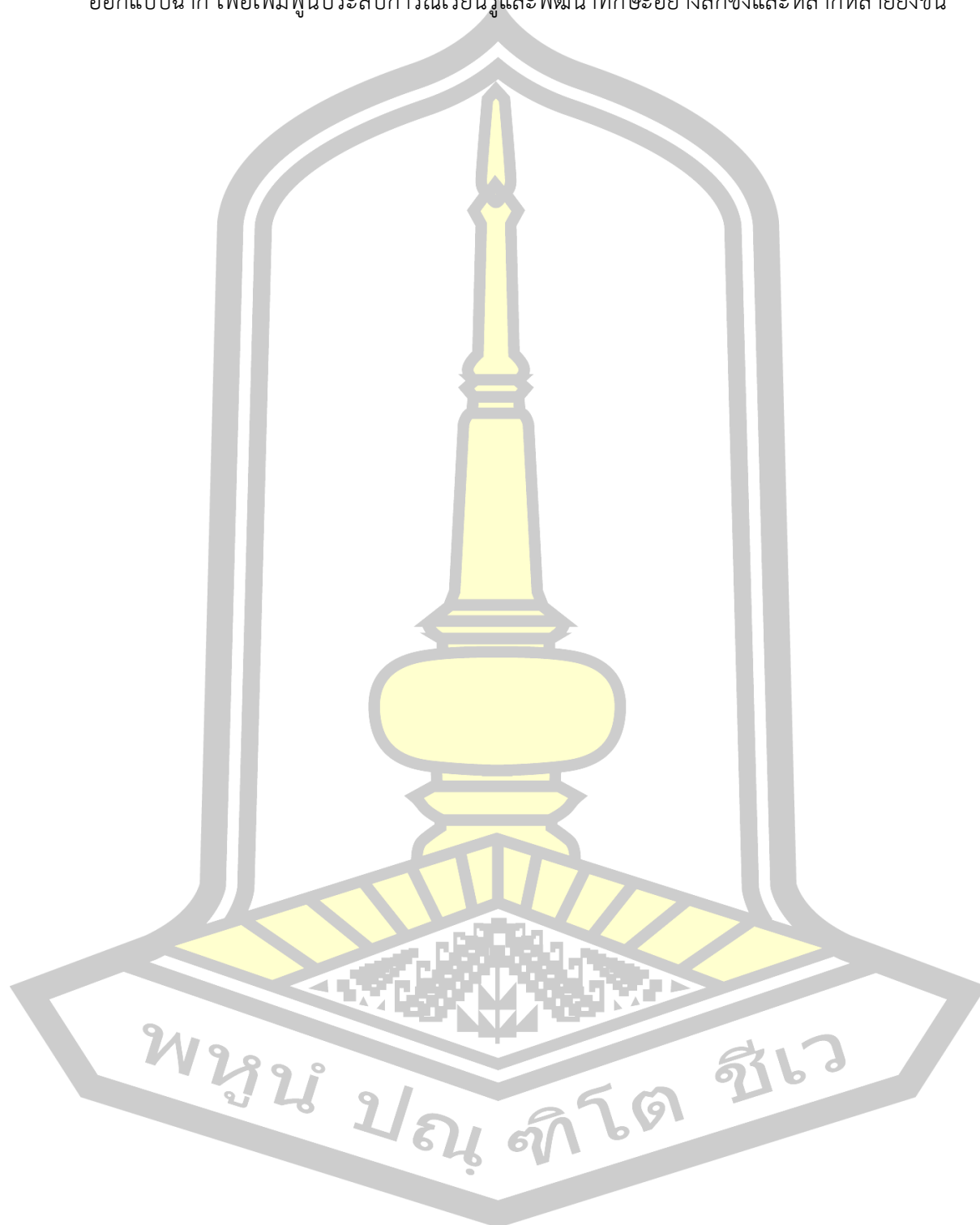
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ในการวิจัยครั้งนี้มุ่งส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละครของผู้เรียน โดยเน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์มากกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลายยิ่งขึ้น เช่น แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เพื่อวัดความรู้, แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเข้าใจมุมมองและประสบการณ์ของผู้เรียน, และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างแสดงละครอย่างเป็นระบบ เครื่องมือที่หลากหลายจะช่วยให้การวัดด้านความรู้ (K) และทักษะ (P) ครอบคลุมและสะท้อนพัฒนาการได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร เป็นกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงและการทำงานเป็นทีม แต่ยังพบว่าผู้เรียนบางกลุ่มไม่สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษารูปแบบหรือวิธีการทำงานเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง

2.3 การวิจัยครั้งนี้เป็นการส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ซึ่งมี 6 ด้าน ได้แก่ 1) บทละคร 2) บรรยายกาศ 3) ผู้แสดง 4) แสง สี เสียง 5) ฉาก และ 6) เครื่องแต่งกาย โดยพบว่าในด้านการออกแบบฉาก นักเรียนยังขาดการสืบค้นข้อมูลและการลงมือปฏิบัติอย่างเพียงพอ

ดังนั้นในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาและออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านการ
ออกแบบฉาก เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์เรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างลึกซึ้งและหลากหลายยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2543). *การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสำคัญที่สุด* ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/944-file.pdf>
- กุสุมา เทพรักษ์. (2548). *กระบวนการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กจากเรื่อง "เจ้าหญิง" ของบินหลา สันกาลาคีรี นักเขียนรางวัลซีไรต์ ประจำปี 2548*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต วท วิทยาและสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรองแก้ว อยู่สุข. (2550). *พฤติกรรมการมองการ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กิริณา ไชยสาลี. (2560). *การบริหารจัดการการแสดงนาฏศิลป์สู่ชุมชนของโรงเรียนวัดลาดบัวขาว สำนักงานเขตบางคอแหลม กรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนวัตกรรมมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กนิษฐา พูลลาภ, ทรงศักดิ์ สองสนิท, และชจรพงษ์ ร่วมแก้ว. (2562). *การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กายสิทธิ์ ศรีทา. (2564). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบของเดวิส*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กัลยา พงษ์สงเนียร. (2564). *การพัฒนาทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์โดยใช้รูปแบบของเดวิส*. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- แคทียา เจริญสุข. (2560). *การแก้ไขปัญหาผู้เรียนที่เคลื่อนไหวร่างกายไม่ตรงจังหวะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาด้วยวิธีการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน*. กรุงเทพมหานคร
- จินตนา สายทองคำ. (2558). *นาฏศิลป์ไทย รำ ระบำ ละคร โขน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ
- เฉลา ประเสริฐสังข์. (2544). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- รานี ชัยสงคราม. (2544). *นาฏศิลป์ไทยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การค้ำคูณสภา.
- เรณู โกศินานนท์. (2544). *นาฏยศัพท์ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

- ชีวิน ตินนังวัฒนะ. (2555) ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เรื่อง อาหาร และสารอาหาร กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดสิงห์. วารสารวิชาการ ศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชญากาญจน์ อ่อนประทุม. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติร่างมาตรฐาน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชญากาญจน์ อ่อนประทุม. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติร่างมาตรฐาน. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐคม แซ่มเย็น. (2561). การออกแบบฉลากละครเวทีสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์การศึกษาไทย.
- เต็มสิริ บุญสิงห์ และ เจือ สตะเวทิน. (2526). การละครเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว,
- ธีธัช เทียบทอง. 2548. การพัฒนาเกณฑ์การประเมินสภาพจริงวิชาทักษะและวิธีสอนกิจกรรมเข้าจังหวะสำหรับนิสิตสาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2543). “เกณฑ์การประเมิน (Rubric Assessment)” วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 15(2), 75-83.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- นพมาศ แวหงษ์. (2550). ปรัชญาศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ ศิริกายะ. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบคำสอนวิชา 120104 ประวัติการละคร. กรุงเทพมหานคร :ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- นิรญา มุลวันดี. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแสดง วิชานาฏศิลป์. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธนเสกฐ์ สุภาภาศ และเครือวัลย์ สุ่มงคลเจริญ. (2561). รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และศิลปะเป็นฐาน ของโรงเรียนบ้านด้ายเทพกาญจนาอุปถัมภ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 3. โครงการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมแลกเปลี่ยน สพล. ปีงบประมาณ 2561 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน: กระทรวงศึกษาธิการ
- ธเนศ เวศร์ภาดา. (2562). แนวคิดและศิลปะการใช้ภาษาในนวนิยายเรื่องกรงกรรม. วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา, 1(1),
- ประทีน พวงศรี. (2514). หลักนาฏศิลป์. กรุงเทพฯ: ไทยมิตรการพิมพ์.
- ประสิทธิ์ผล มะโนมัย และ สัจธรรม พรทวีกุล. (2566). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

- เป็นฐานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.
วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 10(1)
เผชิญ กิจระการ. (2544). การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (E_1/E_2).
วารสารวัดผลการศึกษา, 7, 49-50, กรกฎาคม.
พาณิ สีสวย. (2540). *สุนทรียะทางนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: ณะการพิมพ์.
ไพศาล ภูไพบูลย์, อังคณา ตติรัตน์ และปณิดา มีสมบัติงาม. (2550). *หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และ
การดำเนินชีวิตในสังคม ม.1*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญ.
ไพบูลย์ โสภณสุภาพ. (2558). *ละครกับการเรียนรู้: ศาสตร์และศิลป์แห่งการออกแบบกระบวนการ*.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
พจนีย์ จันทรส. (2563). *การพัฒนาทักษะการแสดงละครของนักเรียนโดยใช้การเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์*. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์,
ฟาทอนียะห์ สานี. (2563). *การจัดการเรียนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน* [เอกสารออนไลน์]. สืบค้นจาก
<https://anyflip.com>. สาขาการประถมศึกษา : มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
ภริภา ภิรนานนท์, วรัชญา ศิริพรหม, & สุพัฒน์ ธรรมรัตน์. (2563). *การพัฒนารูปแบบการจัดการ
เรียนรู้การแสดงละครเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน*. วารสารศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 17(2), 159-170.
มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา คิลาน้อย. (2558). *การวิจัยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ เป็นฐาน (CBL) ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 1 รายวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2*. ขอนแก่น:
มหาวิทยาลัยขอนแก่นวารสารศึกษาศาสตร์, 38(4), 141-148
ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *การวิจัยทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2546). *การวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
วิริยะ ฤชชัยพานิชย์. (2558). *การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity Based Learning (CBL)*.
กรุงเทพฯ: วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-37
วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการ
แก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4*.
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
ศศิณา นิยมสุข. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัตินาฏศิลป์ เรื่องรำวงมาตรฐาน
โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิส ร่วมกับแอปพลิเคชัน TikTok
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขา
หลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2537). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนา
พานิช.

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุมิตร เทพวงษ์. (2541). *นาฏศิลป์สำหรับครูประถมและมัธยม*. พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์,
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรณ. (2544). *การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการประเมินตามสภาพจริง* (พิมพ์ครั้งที่ 4). เชียงใหม่ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด เชียงใหม่โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2550). *การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมภพ ปุไทย์ (2550). *การสร้างแบบประเมินภาคปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ การวาดภาพระบายสีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 1 สารนิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา)* กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสรี หวังในธรรม. อนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ ม.ว.ม., ป.ช. ศิลปินแห่งชาติ สาขา ศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) ณ วัดไตรมิตรเทพวรวิหาร. วันอาทิตย์ที่ 8 กรุงเทพฯ: [ม.ป.พ.], 2550
- สุนมมาลย์นิมเนติพันธ์. (2551). *นาฏศิลป์ ม.๔*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยร่มเกล้า.
- สาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์, ดวงใจ สีเขียว และอาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง. (2566). *การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 31-40.*
- อมรา กล้าเจริญ. (2531). *สุนทรียนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์
- อนรรฆ สมพงษ์ และลดดาวัลย์ มะลิไทย. (2560). *การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเอกสารและหลักฐานทางประวัติศาสตร์. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.*
- อรรณพ บรรจงศิลป์ และอาภรณ์ มนตรีศาสตร์. (2527). *หลักการสอนดนตรีนาฏศิลป์. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย เล่มที่ 2 หน่วยที่ 8 สาขาศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.*
- อารี พันธุ์มณี. (2543). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ ความเป็นเลิศ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒฯ.
- อนัญญา คูอาริยะกุล. (2554). *การพัฒนารูปแบบการประเมิน การฝึกภาคปฏิบัติสำหรับนักศึกษาพยาบาล สังกัดสถาบัน พระบรมราชชนก. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรดิตถ์.*
- อารี พันธุ์มณี. (2548). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- อุบล หนูฤกษ์. (2563). *รูปแบบการพัฒนาครูในการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสร้างสรรค์เป็นฐาน*

โรงเรียนในเครือข่ายเกาะพะงัน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี
เขต 1. วิทยานิพนธ์การบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

- Apaiwong,T. (2015). *Drama. Introduction to Dramatic Arts*. Academic publication project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University, No. 124. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Barak and Doppelt. (1999). “*Integrating the Cognitive Research Trust (CoRT) Programme for Creative Thinking into a Project-based Technology Curriculum*”. *Research in Science & Technological Education*, 17(2), 139-151.
- Bannister and Denee Jagers. (2001). “*Native American Dance : A Synergy of dance*, Brookhart, S. M. (2015). *Performance assessment: showing what students know and can do*. WestPalm Beach: Learning Sciences International.
- Chun, Mi Hyun. (2000). “*Dveloping a Somatic Teaching Method for Korean Treaditional Danec,*” *Dissertation Abstracts International*, 60(11), 3383-A.
- Edwin Wilson and Alvin Goldfarb Edwin Wilson. (1999) *The Theatre Experience (7^{ed}.)*. New York: McGraw-Hill.
- Guilford, J.P. (1956). *Structure of Intellect Psychological*. New York: McGraw-Hill.
- Hanif, Sofi; Wijaya, Agus Fany Chandra; Winarno, Nanang. (2019). *Journal of Science Learning*, v2n2 pp. 50-57
- Good, (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw – Hill.
- Johnson, D. M., & Johnson, R. T. (1994). *Cooperative learning: The top interdependency*. Interaction Book Company. pp. 1–2.
- Johnston,D. “*Private Speech in Ballet.*” *Research in Dance Education*. 2006
- Keller, J. M. (1979). *Motivational design for instruction: The ARCS model approach*. *Instructional Science*. p. 85.
- Lane, S. (2010). *Performance assessment: The sta teoft heart*. Stanford, CA: Stanford University.
- Lin. (2011). *Fostering Creativity through Education – A Conceptual Framework of Creative Pedagogy*. Retrieved August 10, 2017, from
- Miller, D., Linn, R & Gronlund, N. (2009). *Measurement and Assessment in Teaching*. 10thed. Upper Saddle River, NJ: Pearson
- Mari K. and Hopper. (2018), *Alphabet Soup of Active Learning: Comparison of PBL, CBL, and TBL*. Retrieved November 18, 2020 from <http://eric.ed.gov>.

Oscar G. Brockett. (1964). *The Theatre: An Introduction*. USA: Holt, Rinehart and Winston.

Ruechaipanich, W. (2015). Creativity Based Learning (CBL). *Journal of Education and Innovative Learning*.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press. pp. 115–116.

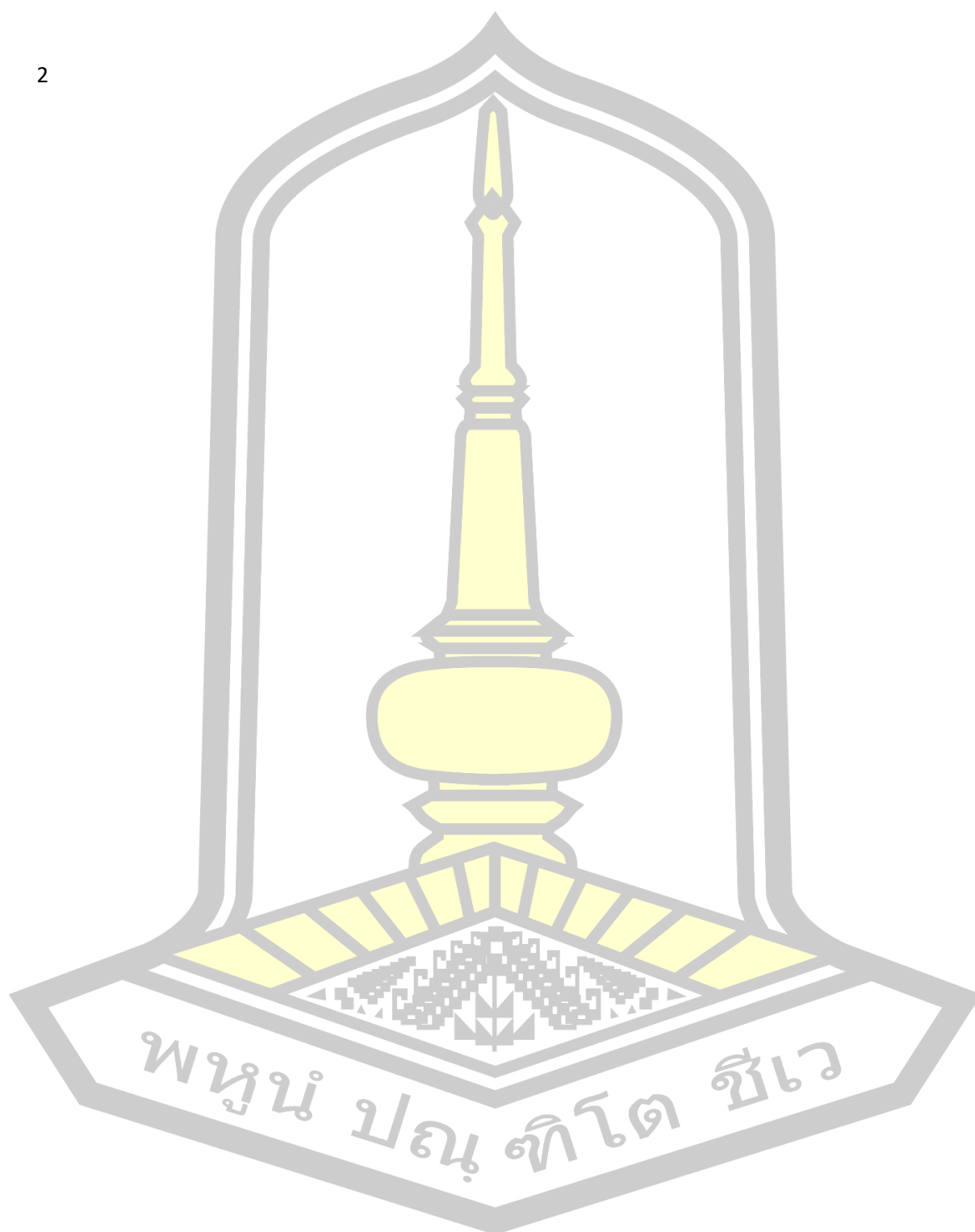
Torrance, E.P. and R.E. Myers. (1962). *Creative Learning and Teaching*. New York: Good, Mead and Company.

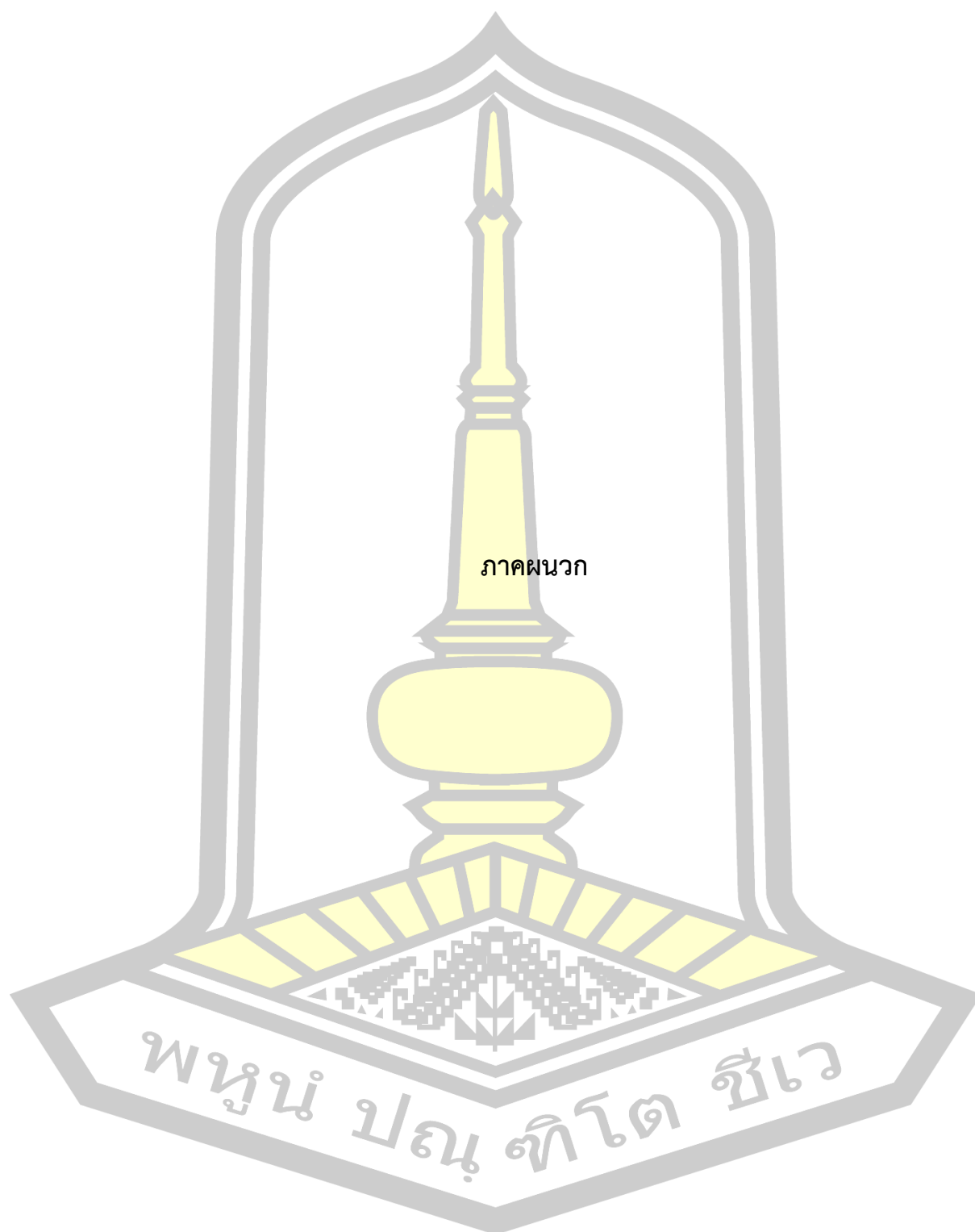


1

บรรณานุกรม

2





ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือและหนังสือขอความอนุเคราะห์



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ประเมินเครื่องมือ

1. นางอุมารินทร์ จำนงชอบ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษโรงเรียนเมืองพญาแลวิทยา จังหวัดชัยภูมิ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน
2. นายอภิชาติ ภูหัดดอน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินผล
3. นายสังคม ไชยสงเมือง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม จังหวัดมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย
4. รองศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี ชาญสุวรรณ วุฒิการศึกษา ปร.ด. (วัฒนธรรมศาสตร์) อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชานาฏศิลป์
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัตติยา โกมินทรชาติ อาจารย์ภาควิชา ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาการสอนวิชานาฏศิลป์





ที่ อว 0605.5(2)/1770

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 49000

18 มิถุนายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาวิทยานิพนธ์**เรียน** ผู้อำนวยการโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

ด้วย นายอนุชา มณีทิพย์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างเสริมพื้นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พลเยี่ยม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักในครั้งนี

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงมีใ้ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นายอนุชา มณีทิพย์ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการ ในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พึงเป็นอย่างไร้กังวล ได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวงศักดิ์ ฐิติอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

สำนักงานเลขาธิการคณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ 0-4375-4322-40 ต่อ 6216

โทรสาร 0-4371-3147



ที่ อว 0605.5(2)/ว187

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

12 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางอนุทินทร์ จันทอน

ด้วย นายอนุชา มณีทิพย์ นิติศปวิญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พลเยี่ยม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ฐิติรัตน์)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0903707404

Made with Goodnotes

หน้า ปณ จิตโต ขบ



ที่ อว 0605.5(2)/ว187

คณะกรรมการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำนาจเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

12 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายอภิชาติ อุทิตถน

ด้วย นายอนุชา นามิทธิย์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สว่างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านหลักสูตร (กศม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พงษ์เยี่ยม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อมีผลจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทองศักดิ์ อุทัยถน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรมือถือ 0903707404

พญู๋ ปณุ ทิโต ชีวะ



ที่ อว 0605.5(2)/ว187

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำนาจเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

12 มกราคม 2567

เรื่อง ขออนุญาตประกอบอาชีพเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายคณิศร โสธรเมือง.....

ด้วย นายอนุชา นามิทธิย์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สว่างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาด้านหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พลเยี่ยม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และ มีประสบการณ์ ในเรื่องเป็นอย่างดี จึงใคร่ขออนุญาตจากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อผลิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทองศักดิ์ ฐิติอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0903707404



ที่ อว 0605.5(2)/ว187

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอนมอ่ง จังหวัดมหาสารคาม 44000

12 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.นิพนธ์ สาธุธรรม

ด้วย นายอนุชา นณิทธิย์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐิติวรดา พลเยี่ยม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อผลิตคำแนะนำข้อสรุปที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ฐิติอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0903707404



ที่ ถว 0605.5(2)/ว187

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

12 มกราคม 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลดา โภณพรชาติ

ด้วย นายอนุชา มณีทิพย์ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดนพญาศุทธ (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลดา โภณพรชาติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย เพื่อดูแลและนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ อู่อัยรัตน์)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์ โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิส 0903707404

www.msu.ac.th

ปณ ฑิต



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชานาฏศิลป์)

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยที่ 4 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร

เรื่องที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร

เวลา 1 ชั่วโมง

ประจำวันที่.....

ผู้สอน นายอนุชา มณีทิพย์

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากลตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด ศ 3.2 ม.1/2 บรรยายประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย

สาระสำคัญ

ละคร หมายถึง การแสดงประเภทหนึ่งซึ่งแสดงเรื่องราวความเป็นไปของชีวิตที่ปรากฏในวรรณกรรม มีศิลปะการแสดงและดนตรีเป็นสื่อสำคัญ

ละคร ตามความหมายนี้หมายถึงละครรำ เพราะว่าเป็นการแสดงออกทางความคิดโดยมุ่งเน้นถึงลักษณะท่าทางอิริยาบถในขณะที่เคลื่อนไหวตัวในระหว่างการรำ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนบอกความเป็นมาของละครในแต่ละยุคสมัยได้ (K)
2. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติของละครในแต่ละยุคสมัยได้ (P)
3. นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม (A)

สาระการเรียนรู้

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร

- ความหมาย
- ความเป็นมาและความสำคัญ
- ประเภท
- องค์ประกอบ
- ขั้นตอนการสร้างสรรค์ละคร

ทักษะที่พัฒนา

ทักษะทางปัญญา

- ทักษะการสื่อสาร
- ทักษะการวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์

- ทักษะการแก้ปัญหา

ทักษะทางสังคม

- ทักษะการปฏิบัติและการทำงานกลุ่ม สังคมมิติ

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. นักเรียนชมวิดีโอทัศน์การแสดงของละครในแต่ละยุคสมัย
2. นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม “ละครมีกี่ยุคสมัย” (6 ยุคคะ/ครับ) ,(5 ยุคคะ/ครับ)

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและเลือกประเด็นตามความสนใจ

1. นักเรียนฟังครูอธิบายความหมาย ที่มาและความสำคัญของละครในแต่ละยุคสมัยจาก Power point เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร หลังจากนั้นนักเรียนสอบถามในเรื่องที่ไม่เข้าใจ
2. นักเรียนชมครุสาธิตการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย และให้นักเรียนเลือกปฏิบัติละครในแต่ละยุคสมัย ตามความสนใจ

ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน ในการแสดงบทบาทสมมติการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย โดยให้ปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งต้องประสมประสานความคิดสร้างสรรค์ลงในการแสดงอีกด้วย พร้อมทั้งมีครูช่วยให้แนะนำและให้คำปรึกษา

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการแสดงบทบาทสมมติการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย ได้แก่ สมัยก่อนสุโขทัย ,สมัยสุโขทัย ,สมัยอยุธยา ,สมัยธนบุรี ,สมัยรัตนโกสินทร์ ,สมัยปัจจุบัน พร้อมทั้งให้เพื่อนในชั้นเรียนช่วยกันชื่นชมและตรวจสอบความถูกต้อง โดยครูช่วยเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

1. นักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร โดยให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากสิ่งที่เรียนมา จากนั้นทำใบงานที่ 1 เรื่องความเป็นมาของละครไทย โดยมีครูคอยเสนอแนะเพิ่มเติม

สื่อการเรียนรู้

- หนังสือเรียนดนตรี - นาฏศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (อจท.)
- Power point เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร
- ใบงานที่ 1 เรื่องความเป็นมาของละครไทย

เกณฑ์ในการวัดและประเมินผล

- ตรวจใบงานที่ 1 เรื่องความเป็นมาของละครไทย
- การแสดงบทบาทสมมติการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

- ใบงานที่ 1 เรื่องความเป็นมาของละครไทย
- แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมติการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย
- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม





ใบงานที่ 1 วิชานาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง ความเป็นมาของละครไทย ตัวชี้วัด ศ.3.2 ม.1/2



ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

คำสั่ง ให้นักเรียนสรุปความรู้เรื่องความเป็นมาของละครไทย ลงในช่องว่างให้สมบูรณ์เกี่ยวกับความเป็นมาของละครในแต่ละสมัย

ประวัติความเป็นมาของละคร

สมัยก่อนสุโขทัย

สมัยสุโขทัย

สมัยอยุธยา

สมัยธนบุรี

สมัยรัตนโกสินทร์

สมัยปัจจุบัน

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 1 เรื่องความเป็นมาของละครไทย

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	สมัยก่อนสุโขทัย	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยก่อนสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุกประเด็น ลายมือสวยงาม อ่านง่าย และส่งงานตามกำหนด	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยก่อนสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วนใหญ่ ลายมืออ่านง่าย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยก่อนสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน บางส่วน ลายมืออ่านง่าย แต่ไม่ค่อยเรียบร้อย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-5 วัน	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยก่อนสุโขทัยได้ถูกต้อง ส่วนน้อย ลายมืออ่านง่าย แต่ไม่เรียบร้อย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป
2	สมัยสุโขทัย	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุกประเด็น ลายมือสวยงาม อ่านง่าย และส่งงานตามกำหนด	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วนใหญ่ ลายมืออ่านง่าย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยสุโขทัยได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วนใหญ่ ลายมืออ่านง่าย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-5 วัน	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยสุโขทัยได้ถูกต้อง ส่วนน้อย ลายมืออ่านง่าย แต่ไม่เรียบร้อย และส่งงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนด 5 วันขึ้นไป
3	สมัยอยุธยา	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยอยุธยาได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุก	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยอยุธยาได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วนใหญ่	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยอยุธยาได้ถูกต้อง ชัดเจน บางส่วน	สรุปประเด็นความเป็นมาของละครสมัยอยุธยาได้ถูกต้อง ส่วนน้อย

		ประเด็น ลายมือ สวยงาม อ่าน ง่าย และส่ง งานตาม กำหนด	ลายมืออ่านง่าย และส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 1-2 วัน	ลายมืออ่าน ง่าย แต่ไม่ค่อย เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 3-5 วัน	อ่านง่าย แต่ไม่ เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 5 วัน ขึ้นไป
4	สมัยธนบุรี	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย ธนบุรีได้ ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุก ประเด็น ลายมือ สวยงาม อ่าน ง่าย และส่ง งานตาม กำหนด	สรุปประเด็น ความเป็นมาของ ละครสมัยธนบุรี ได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน ส่วนใหญ่ ลายมืออ่านง่าย และส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 1-2 วัน	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย ธนบุรีได้ ถูกต้อง ชัดเจน บางส่วน ลายมืออ่าน ง่าย แต่ไม่ค่อย เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 3-5 วัน	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย ธนบุรีได้ ถูกต้องส่วน น้อย ลายมือ อ่านง่าย แต่ไม่ เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 5 วัน ขึ้นไป
5	สมัย รัตนโกสินทร์	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย รัตนโกสินทร์ ได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุก ประเด็น ลายมือ สวยงาม อ่าน ง่าย และส่ง งานตาม กำหนด	สรุปประเด็น ความเป็นมาของ ละครสมัย รัตนโกสินทร์ได้ ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วน ใหญ่ ลายมือ อ่านง่าย และส่ง งานล่าช้ากว่า เวลาที่กำหนด 1-2 วัน	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย รัตนโกสินทร์ ได้ถูกต้อง ชัดเจน บางส่วน ลายมืออ่าน ง่าย แต่ไม่ค่อย เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 3-5 วัน	สรุปประเด็น ความเป็นมา ของละครสมัย รัตนโกสินทร์ ได้ถูกต้องส่วน น้อย ลายมือ อ่านง่าย แต่ไม่ เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 5 วัน ขึ้นไป
6	สมัยปัจจุบัน	สรุปประเด็น ความเป็นมา	สรุปประเด็น ความเป็นมาของ	สรุปประเด็น ความเป็นมา	สรุปประเด็น ความเป็นมา

		ของละครสมัย ปัจจุบันได้ ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนทุก ประเด็น ลายมือ สวยงาม อ่าน ง่าย และส่ง งานตาม กำหนด	ละครสมัย ปัจจุบันได้ ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วนส่วน ใหญ่ ลายมือ อ่านง่าย และส่ง งานล่าช้ากว่า เวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ของละครสมัย ปัจจุบันได้ ถูกต้อง ชัดเจน บางส่วน ลายมืออ่าน ง่าย แต่ไม่ค่อย เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 3-5 วัน	ของละครสมัย ปัจจุบันได้ ถูกต้องส่วน น้อย ลายมือ อ่านง่าย แต่ไม่ เรียบร้อย และ ส่งงานล่าช้า กว่าเวลาที่ กำหนด 5 วัน ขึ้นไป
--	--	--	--	--	--

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	พอใช้
9 - 12	ปรับปรุง

พหุ ประถมศึกษา

แบบประเมินการแสดงผลบทรบพหุการแสดงผลละครในแต่ละยุคสมัย

หน่วยการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ระดับคะแนน																							
		สมัยก่อน สุโขทัย				สมัย สุโขทัย				สมัยอยุธยา				สมัยกรุง ธนบุรี				สมัยกรุง รัตนโกสินท ร์				สมัย ปัจจุบัน			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
			</																						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงบทบาทสมมติการแสดงละครในแต่ละยุคสมัย

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	สมัยก่อนสุโขทัย	ถ่ายทอดวิถีชีวิต ประเพณี และรูปแบบการดำเนินชีวิตในยุคก่อนสุโขทัยได้อย่างถูกต้องและน่าสนใจ	ถ่ายทอดได้ตรงตามยุคสมัย แต่ขาดความลื่นไหลบางช่วง	ถ่ายทอดได้บางส่วน ยังมีข้อมูลคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	ถ่ายทอดคลาดเคลื่อนหรือขาดความเข้าใจเรื่องราวยุคก่อนสุโขทัย
2	สมัยสุโขทัย	ถ่ายทอดลักษณะเด่นทางวัฒนธรรม ศิลปะ และความเจริญรุ่งเรืองในยุคสุโขทัยได้ครบถ้วน	ถ่ายทอดลักษณะเด่นได้ส่วนใหญ่ แต่ขาดรายละเอียดบางประการ	ถ่ายทอดข้อมูลได้บางส่วนและมีการสื่อสารไม่ต่อเนื่อง	ถ่ายทอดเนื้อหาคลาดเคลื่อนหรือสื่อสารคลาดเคลื่อนยุคอย่างชัดเจน
3	สมัยอยุธยา	ถ่ายทอดความเป็นอยุธยา ทั้งบริบทการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ได้ชัดเจนและสร้างสรรค์	ถ่ายทอดเรื่องราวได้ค่อนข้างครบ แต่ยังขาดความเชื่อมโยงบางด้าน	ถ่ายทอดได้บางประเด็น เนื้อหาไม่สมบูรณ์	ขาดความเข้าใจและถ่ายทอดคลาดเคลื่อนจากบริบทอยุธยาอย่างมาก
4	สมัยกรุงธนบุรี	ถ่ายทอดเหตุการณ์สำคัญ การฟื้นฟูบ้านเมือง และบุคลิกเฉพาะของยุคธนบุรีได้สมจริงและชัดเจน	ถ่ายทอดได้ตรงตามยุคสมัยส่วนใหญ่ แต่มีจุดขาดความเชื่อมโยงบ้าง	ถ่ายทอดเฉพาะบางส่วน ยังขาดข้อมูลและการดำเนินเรื่อง	ถ่ายทอดคลาดเคลื่อนเนื้อหาหรือเข้าใจคลาดเคลื่อนอย่างชัดเจน
5	สมัยกรุงรัตนโกสินทร์	ถ่ายทอดพัฒนาการทาง	ถ่ายทอดได้ตรงตามบริบทยุค	ถ่ายทอดได้บางส่วน ไม่	ถ่ายทอดคลาดเคลื่อน

		สังคม ศิลปวัฒนธรรม และความ เปลี่ยนแปลงใน รัตนโกสินทร์ได้ ครบถ้วน	สมัย แต่ยังคงขาด การสื่อสารที่สั้น ไหลบางช่วง	ครอบคลุมทุก ประเด็น	หรือไม่ตรงกับ ลักษณะยุค รัตนโกสินทร์
6	สมัย ปัจจุบัน	ถ่ายทอดบทบาท ได้สะท้อนภาพ สังคม วิถีชีวิต และปัญหา ปัจจุบันได้อย่าง สร้างสรรค์และ สมจริง	ถ่ายทอด เรื่องราวใน ปัจจุบันได้ ชัดเจน แต่ขาด ความ สร้างสรรค์บาง ประการ	ถ่ายทอดได้เพียง บางแง่มุม ขาด การเชื่อมโยง เรื่องราว	ถ่ายทอด คลาดเคลื่อน หรือไม่สามารถ สะท้อนบริบท ของสมัย ปัจจุบันได้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	พอใช้
9 - 12	ปรับปรุง

พูน ปณ จิต ชีเว

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่เป็นจริงของนักเรียน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน																รวม
		การมีส่วนร่วมในการวางแผน				รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				รับผิดชอบต่อหน้าที่				ความตรงต่อเวลา				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

...../...../.....

พูน ปณ จิต

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	การมีส่วนร่วมในการวางแผน	การมีส่วนร่วมในการวางแผนมาก	การมีส่วนร่วมในการวางแผนปานกลาง	การมีส่วนร่วมในการวางแผนน้อย	การมีส่วนร่วมในการวางแผนน้อยที่สุด
2	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในทุกครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในบางครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มแต่ไม่นำมาปรับใช้เพราะเชื่อในความคิดของตนเอง	ไม่รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม
3	รับผิดชอบหน้าที่	รับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายสำเร็จครบถ้วน	รับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายสำเร็จเป็นส่วนใหญ่	รับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นบางประเด็น	รับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายเป็นส่วนน้อย
4	ความตรงต่อเวลา	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไม่เกิน 30 นาที	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเกิน 1 วันขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 - 16	ดีมาก
9 - 12	ดี
5 - 8	พอใช้
1 - 4	ปรับปรุง

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

หน่วยที่ 4 เรื่อง ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับละคร ชั้นม.1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความเป็นมาของละคร เวลา 60 นาที

ชื่อผู้สอน นายอนุชา มณีทิพย์ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

- 4 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนมากที่สุด
 3 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนมาก
 2 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนน้อย
 1 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้				
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และมีรายละเอียดที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน				
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์มีความเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสม				
3. วิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ทักษะที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน				
4. ความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างหน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอดกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21				
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนถูกต้องและครบถ้วนตามหลักวิธีการสอนที่เลือกใช้				
6. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการสืบค้น และการคัดเลือกความรู้				
7. กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารเชิงบูรณาการ โดยการให้ลงมือปฏิบัติจริง				
8. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์				
9. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้ คุณค่าและความสำคัญ ต่อชีวิต การต่อยอดในอนาคต				
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ได้เหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทของโรงเรียน				

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
11.กำหนดภาระงานและชิ้นงานที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิดมากกว่า การทำตามที่เรากำหนด				
12.นักเรียนนำเสนอแนวคิด ผลการแก้ปัญหา หรือชิ้นงานให้ผู้อื่นเข้าใจเพื่อ การพัฒนาต่อไป				
การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้				
13. มีการใช้แหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเป็น เครื่องมือในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับศักยภาพของ นักเรียน				
14. นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนรู้				
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้				
15.กำหนดชิ้นงานหรือภาระงาน /หลักฐาน/ร่องรอยแสดงความรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์				
16.กำหนดวิธีการ เครื่องมือ และเกณฑ์การประเมิน สอดคล้องกับสิ่งที่ ต้องการประเมิน				
17.ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้				
18. มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงที่เหมาะสมกับกิจกรรมการ เรียนรู้และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การ เรียนรู้				
19. มีการวัดผลประเมินผลตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ทักษะในศตวรรษ ที่ 21 ที่กำหนดไว้				
บันทึกหลังสอน				
20. มีบันทึกหลังสอน ที่แสดงผลการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน และแสดงผล การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน				
คะแนนรวม				

การแปลความหมาย การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

20 - 35 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

36 - 51 คะแนน หมายถึง พอใช้

52 - 67 คะแนน หมายถึง ดี

68 - 80 คะแนน หมายถึง ดีมาก

บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ประจำวันที่.....

ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

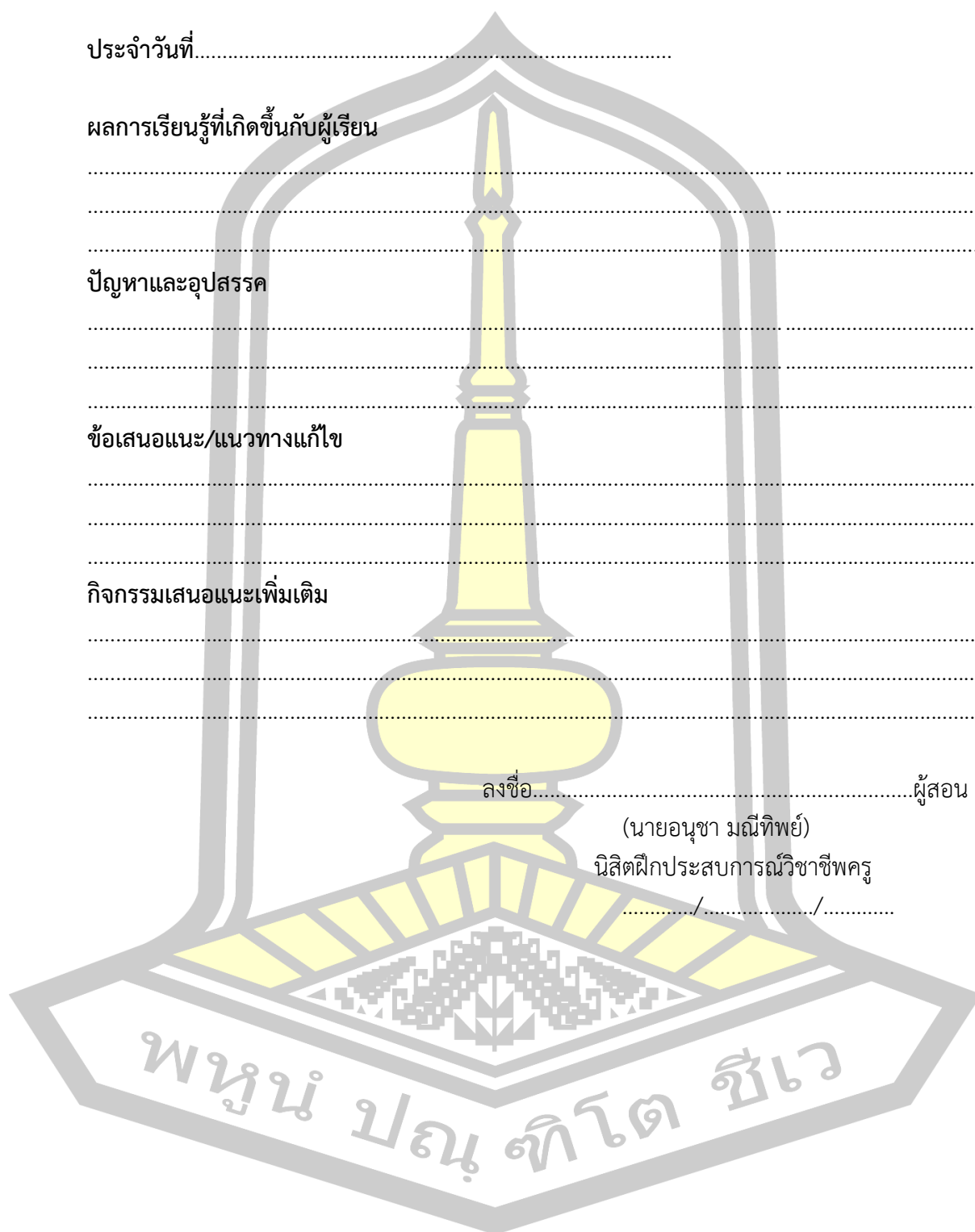
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

...../...../.....



ข้อเสนอแนะของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวลัดดาวัลย์ มหาโชติ)

ครูพี่เลี้ยง

...../...../.....

ข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอภิชาติ ภูหัดอน)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางณชนาฏ ศิริมณี)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

...../...../.....

พูน ปณ ทิโต ชีเว

แผนจัดการเรียนรู้ที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (วิชานาฏศิลป์)

ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยที่ 6 แนวทางจัดการด้านการแสดง

เรื่องที่ 3 การแสดงละครสร้างสรรค์

เวลา 1 ชั่วโมง

ประจำวันที่.....

ผู้สอน นายอนุชา มณีทิพย์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่า

นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ม.1/3 แสดงนาฏศิลป์และละครในรูปแบบง่ายๆ

ม.1/4 ใช้ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มในกระบวนการผลิตการแสดง ม.1/5 ใช้เกณฑ์ง่ายๆ ที่กำหนดให้ในการพิจารณาคุณภาพการแสดงที่ชม โดยเน้นเรื่องการใช้เสียง การแสดงท่า และการเคลื่อนไหว

สาระสำคัญ

การสร้างงานละครสร้างสรรค์ต้องอาศัยทักษะกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มในกระบวนการผลิตละคร โดยมีการแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกอย่างเหมาะสม และต้องมีการประเมินคุณภาพของการแสดง เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสรุปการแสดงละครสร้างสรรค์ได้ (K)
2. นักเรียนจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ได้ (P)
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม (A)

สาระการเรียนรู้

การแสดงละครสร้างสรรค์

- ความหมาย
- ประเภท
- เลือกใช้อุปกรณ์ได้เหมาะสม
- ปฏิบัติงานตามขั้นตอน
- มีความคิดสร้างสรรค์

ทักษะที่พัฒนา

ทักษะทางปัญญา

- ทักษะการสื่อสาร

- ทักษะการวิเคราะห์และการ คิดสร้างสรรค์
- ทักษะการแก้ปัญหา

ทักษะทางสังคม

- ทักษะการปฏิบัติและการทำงานกลุ่ม สังคมมิติ

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ

1. นักเรียนแสดงความรู้สึกลงในออกแบบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยมีครูเป็นผู้สอบถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและเลือกประเด็นตามความสนใจ

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นเรื่อง เป้าหมายของการออกแบบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด

1. นักเรียนลงมือวางแผนการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ของกลุ่มตนเอง และวางแผนเพื่อให้แสดงละครได้อย่างราบรื่น โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

1. นักเรียนนำเสนอผลงานออกแบบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่อง โดยใช้เวลาแสดง 10-15 นาที และครูเป็นผู้ชม

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

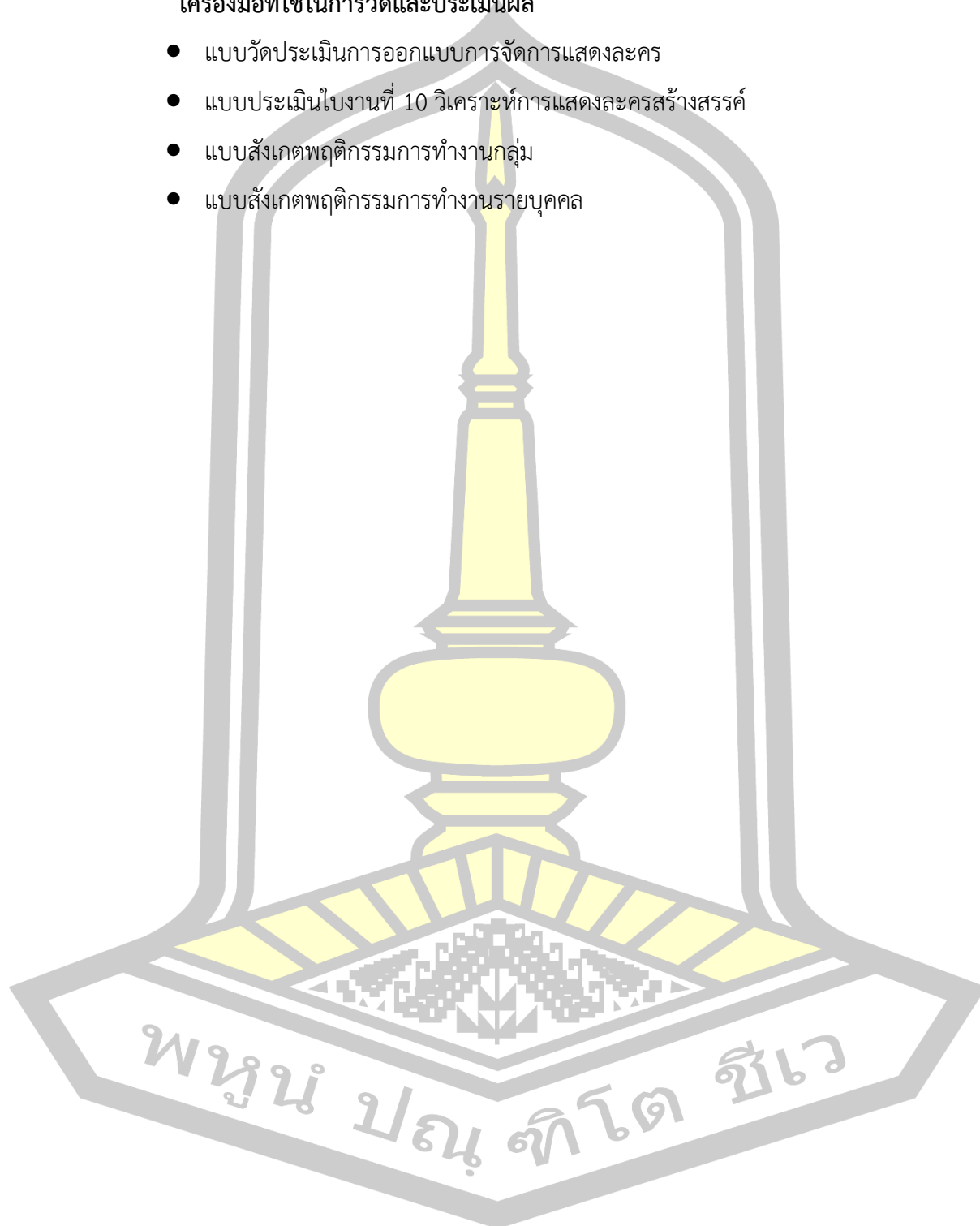
1. นักเรียนประเมินผลการแสดงการออกแบบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยเน้นการพิจารณาองค์ประกอบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์เป็นหลัก
2. นักเรียนร่วมกันสรุปการแสดงละครสร้างสรรค์ และครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม พร้อมให้กำลังใจนักเรียน

สื่อการเรียนรู้

- หนังสือเรียนดนตรี-นาฏศิลป์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (อจท.)
- เกณฑ์ในการวัดและประเมินผล
- นำเสนอผลงานออกแบบการจัดการแสดงละครสร้างสรรค์
- ตรวจใบงานที่ 10 วิเคราะห์การแสดงละครสร้างสรรค์
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

เครื่องมือที่ใช้ในการวัดและประเมินผล

- แบบวัดประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร
- แบบประเมินใบงานที่ 10 วิเคราะห์การแสดงละครสร้างสรรค์
- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล



เกณฑ์การประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
1. บทละคร	1.1 สามารถเขียนบทละครได้เหมาะสมกับเรื่องราว 1.2 บทละครมีองค์ประกอบของเนื้อหาที่ครบถ้วน 1.3 บทละครเป็นไปในทิศทางเดียวกัน 1.4 บทละครมีการใช้ภาษาให้กระชับ	1.1 สามารถเขียนบทละครได้เหมาะสมกับเรื่องราว 1.2 บทละครมีองค์ประกอบของเนื้อหาที่ครบถ้วน 1.3 บทละครเป็นไปในทิศทางเดียวกัน	1.1 สามารถเขียนบทละครได้เหมาะสมกับเรื่องราว 1.2 บทละครมีองค์ประกอบของเนื้อหาที่ยังไม่ครบถ้วน	1.1 สามารถเขียนบทละครได้เหมาะสมกับเรื่องราวได้บางประเด็น
2. บรรยายภาค	2.1 บรรยายภาคแสดงมีความเป็นธรรมชาติสอดคล้องกับเหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่งประกอบได้อย่างต่อเนื่อง 2.3 มีเทคนิควิธีการนำเสนอผลงานได้น่าติดตาม 2.4 การสร้างบรรยากาศของการแสดง	2.1 บรรยายภาคแสดงมีความเป็นธรรมชาติสอดคล้องกับเหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่งประกอบได้อย่างต่อเนื่อง 2.3 มีเทคนิควิธีการนำเสนอผลงานได้น่าติดตาม	2.1 บรรยายภาคแสดงมีความเป็นธรรมชาติสอดคล้องกับเหตุการณ์ 2.2 กำหนดสิ่งประกอบได้อย่างต่อเนื่อง	2.1 บรรยายภาคแสดงมีความเป็นธรรมชาติสอดคล้องกับเหตุการณ์

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
	กลมกลืนกับเนื้อเรื่อง			
3. ผู้แสดง	3.1 ผู้แสดงมีความเหมาะสมของบทบาทตัวละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมีการแสดงที่เป็นธรรมชาติ พูดตัวควบกล้ำถูกต้องและได้ยินเสียงชัดเจน 3.3 ผู้แสดงสามารถแสดงได้ตั้งแต่ต้นจนจบ 3.4 ผู้แสดงมีลีลาท่าทียที่ถ่ายทอดความรู้สึกตรงตามบทละครและน่าเชื่อถือ	3.1 ผู้แสดงมีความเหมาะสมของบทบาทตัวละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมีการแสดงที่เป็นธรรมชาติ พูดตัวควบกล้ำถูกต้องและได้ยินเสียงชัดเจน 3.3 ผู้แสดงสามารถแสดงได้ตั้งแต่ต้นจนจบ	3.1 ผู้แสดงมีความเหมาะสมของบทบาทตัวละครนั้น 3.2 ผู้แสดงมีการแสดงที่เป็นธรรมชาติ พูดตัวควบกล้ำถูกต้องแต่ได้ยินเสียงไม่ชัดเจน	3.1 ผู้แสดงไม่มีความเหมาะสมของบทบาทตัวละครนั้นในบางตอน
4 แสง สี เสียง	4.1 แสง สี เสียง มีความสอดคล้องกับการแสดง 4.2 แสง สี เสียง มีความเหมือนจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ	4.1 แสง สี เสียง มีความสอดคล้องกับบรรยากาศของการแสดง 4.2 แสง สี เสียง มีความเหมือนจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ 4.3 มีความเหมาะสมในการแสดง ไม่เป็น	4.1 แสง สี เสียง มีความสอดคล้องกับบรรยากาศของการแสดง 4.2 แสง สี เสียง มีความเหมือนจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ	4.1 แสง สี เสียง มีความสอดคล้องกับบรรยากาศของการแสดงน้อย

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
	4.3 มีความเหมาะสมในการแสดง ไม่เป็นอุปสรรคในการแสดง 4.4 แสง สี เสียง ส่งเสริมให้การแสดงน่าชมมากยิ่งขึ้น	อุปสรรคในการแสดง		
5. ฉาก	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม มีความเหมาะสมกับสถานที่อุปสรรคต่อการเปลี่ยนฉาก 5.3 ออกแบบฉากได้มีความมั่นคง แข็งแรง 5.4 การเคลื่อนย้ายฉากได้ง่าย ไม่เป็นอุปสรรค	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม มีความเหมาะสมกับสถานที่ 5.3 ออกแบบฉากได้มีความมั่นคง แข็งแรง	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น 5.2 ออกแบบฉากได้สวยงาม แต่ยังไม่มีความเหมาะสมกับสถานที่	5.1 มีการจัดองค์ประกอบของฉากได้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นในบางส่วน
6. เครื่องแต่งกาย	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง	6.1 ออกแบบเครื่องแต่งกายได้เหมาะสม และได้มีความสัมพันธ์

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุงแก้ไข (1)
	สัมพันธ์กับตัวละครที่แสดง 6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง 6.3 เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับผู้แสดง 6.4 เครื่องแต่งกายสามารถสวมใส่ได้ง่ายและสะดวก	6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง 6.3 เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมความมั่นใจให้กับผู้แสดง	6.2 เครื่องแต่งกายไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้แสดง	กับตัวละครที่แสดงในบางส่วน

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพการประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร

21 – 24 ดีมาก

17 – 20 ดี

13 – 16 พอใช้

9 – 12 ปรับปรุง

พหุ ประถมศึกษา



ใบงานที่ 10 วิชานาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง วิเคราะห์การแสดงละครสร้างสรรค์ ตัวชี้วัด ศ.3.2 ม.1/2



ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอธิบายด้วยภาษาของตนเองอย่างเข้าใจและแสดงความคิดของตนอย่างชัดเจน

1. ละครสร้างสรรค์คืออะไร?

.....

.....

.....

2. องค์ประกอบสำคัญของละครมีอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

3. หน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนในการผลิตละครมีอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

4. การจัดการแสดงที่ดีควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง?

.....

.....

.....

พูน ปณ ภิโต ชเว

แบบประเมินใบงานที่ 10 วิเคราะห์การแสดงละครสร้างสรรค์

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	ระดับคะแนน																
		ความเข้าใจเกี่ยวกับละครสร้างสรรค์				องค์ประกอบสำคัญของละครมีอะไรบ้าง				หน้าที่ของการผลิตละครมีอะไรบ้าง				การจัดการแสดงที่ดีควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง				รวม
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

...../...../.....

พูน ปณ จิต

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 10 วิเคราะห์การแสดงละครสร้างสรรค์

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ความเข้าใจเกี่ยวกับละครสร้างสรรค์	อธิบายได้ชัดเจน ถูกต้อง ครบถ้วน สื่อสารด้วยภาษาของตนเองอย่างสร้างสรรค์	อธิบายได้ชัดเจน ถูกต้อง ครบถ้วน สื่อสารด้วยภาษาของตนเองอย่างสร้างสรรค์	อธิบายได้บางส่วน มีความคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	อธิบายคลาดเคลื่อน ไม่ชัดเจน หรือไม่ตอบ
2	องค์ประกอบสำคัญของละครมีอะไรบ้าง	ระบุองค์ประกอบได้ ครบถ้วน ถูกต้อง พร้อมคำอธิบาย	ระบุองค์ประกอบหลักได้หลายข้อ มีคำอธิบายบางส่วน	ระบุได้ไม่ครบ หรือคำอธิบายคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	ไม่สามารถระบุได้ถูกต้อง หรือไม่ตอบ
3	หน้าที่ของการผลิตละครมีอะไรบ้าง	อธิบายบทบาทของสมาชิกได้ ครบและสัมพันธ์กับการทำงานจริง	อธิบายได้หลายบทบาทอย่างถูกต้อง	อธิบายได้บางบทบาท หรือมีความคลาดเคลื่อนเล็กน้อย	คำตอบไม่ถูกต้อง หรือไม่มีข้อมูล
4	การจัดการแสดงที่ดีควรมีองค์ประกอบอะไรบ้าง	วิเคราะห์ได้ครบ ชัดเจน และเชื่อมโยงกับการปฏิบัติจริง	วิเคราะห์ได้เกือบครบ ใช้ภาษาชัดเจน เข้าใจง่าย	วิเคราะห์ได้บางประเด็น มีความคลาดเคลื่อนบางส่วน	วิเคราะห์ไม่ชัดเจน ไม่ครบ หรือไม่ตอบ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13 - 16	ดีมาก
9 - 12	ดี
5 - 8	พอใช้
1 - 4	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมที่เป็นจริงของนักเรียน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน												รวม
		การมีส่วนร่วมในการวางแผน				รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				ความตรงต่อเวลา				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

...../...../.....

พหุ ประถมศึกษา

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	การมีส่วนร่วมในการวางแผน	การมีส่วนร่วมในการวางแผนมาก	การมีส่วนร่วมในการวางแผนปานกลาง	การมีส่วนร่วมในการวางแผนน้อย	การมีส่วนร่วมในการวางแผนน้อยที่สุด
2	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในทุกครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในบางครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มแต่นำมาปรับใช้เพราะเชื่อในความคิดของตนเอง	ไม่รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม
3	ความตรงต่อเวลา	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไม่เกิน 30 นาที	ส่งชิ้นงานล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเกิน 1 วันขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 - 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
1 - 3	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

ลำดับ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ความสนใจในการทำกิจกรรม	มีความสนใจในการทำกิจกรรมมาก	มีความสนใจในการทำกิจกรรมปานกลาง	มีความสนใจในการทำกิจกรรมน้อย	มีความสนใจในการทำกิจกรรมน้อยที่สุด
2	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในทุกครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำมาปรับใช้ประกอบการทำงานในบางครั้ง	รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มแต่ไม่นำมาปรับใช้เพราะเชื่อในความคิดของตนเอง	ไม่รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม
3	ทำกิจกรรมเสร็จทันเวลาที่กำหนด	ส่งงานตรงตามภายในเวลาที่กำหนด	ส่งงานตรงตามล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเล็กน้อย	ส่งงานตรงตามล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดไม่เกิน 30 นาที	ส่งงานตรงตามล่าช้ากว่าเวลาที่กำหนดเกิน 1 วันขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10 - 12	ดีมาก
7 - 9	ดี
4 - 6	พอใช้
1 - 3	ปรับปรุง

พูน ปรณ จิตโต ชีวะ

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์
 หน่วยที่ 6 เรื่อง แนวทางการจัดการแสดง ชั้นม.1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง การแสดงละครสร้างสรรค์ เวลา 60 นาที
 ชื่อผู้สอน นายอนุชา มณีทิพย์ โรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการประเมิน

- 4 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนมากที่สุด
 3 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนมาก
 2 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนน้อย
 1 คะแนน หมายถึง มีลักษณะตามรายการประเมินครบถ้วนน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้				
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และมีรายละเอียดที่สอดคล้องสัมพันธ์กัน				
2. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์มีความเชื่อมโยงกันอย่างเหมาะสม				
3. วิเคราะห์ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ทักษะที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียน				
4. ความเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างหน่วยการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอดกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้				
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21				
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนถูกต้องและครบถ้วนตามหลักวิธีการสอนที่เลือกใช้				
6. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการสืบค้น และการคัดเลือกความรู้				
7. กิจกรรมการเรียนรู้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารเชิงบูรณาการ โดยการให้ลงมือปฏิบัติจริง				
8. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์				
9. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้ คุณค่าและความสำคัญ ต่อชีวิต การต่อยอดในอนาคต				
10. กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ได้เหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทของโรงเรียน				

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
11.กำหนดภาระงานและชิ้นงานที่ให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิดมากกว่าการทำตามที่ครูกำหนด				
12.นักเรียนนำเสนอแนวคิด ผลการแก้ปัญหา หรือชิ้นงานให้ผู้อื่นเข้าใจเพื่อการพัฒนาต่อไป				
การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้				
13. มีการใช้แหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับศักยภาพของนักเรียน				
14. นักเรียนได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้				
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้				
15. กำหนดชิ้นงานหรือภาระงาน /หลักฐาน/ร่องรอยแสดงความรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์				
16. กำหนดวิธีการ เครื่องมือ และเกณฑ์การประเมิน สอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการประเมิน				
17. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้				
18. มีการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงที่เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้				
19. มีการวัดผลประเมินผลตามองค์ประกอบและตัวบ่งชี้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่กำหนดไว้				
บันทึกหลังสอน				
20. มีบันทึกหลังสอน ที่แสดงผลการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน และแสดงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน				
คะแนนรวม				

การแปลความหมาย การประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

20 - 35 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง 36 - 51 คะแนน หมายถึง พอใช้
52 - 67 คะแนน หมายถึง ดี 68 - 80 คะแนน หมายถึง ดีมาก

บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ประจำวันที่.....

ผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

กิจกรรมเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

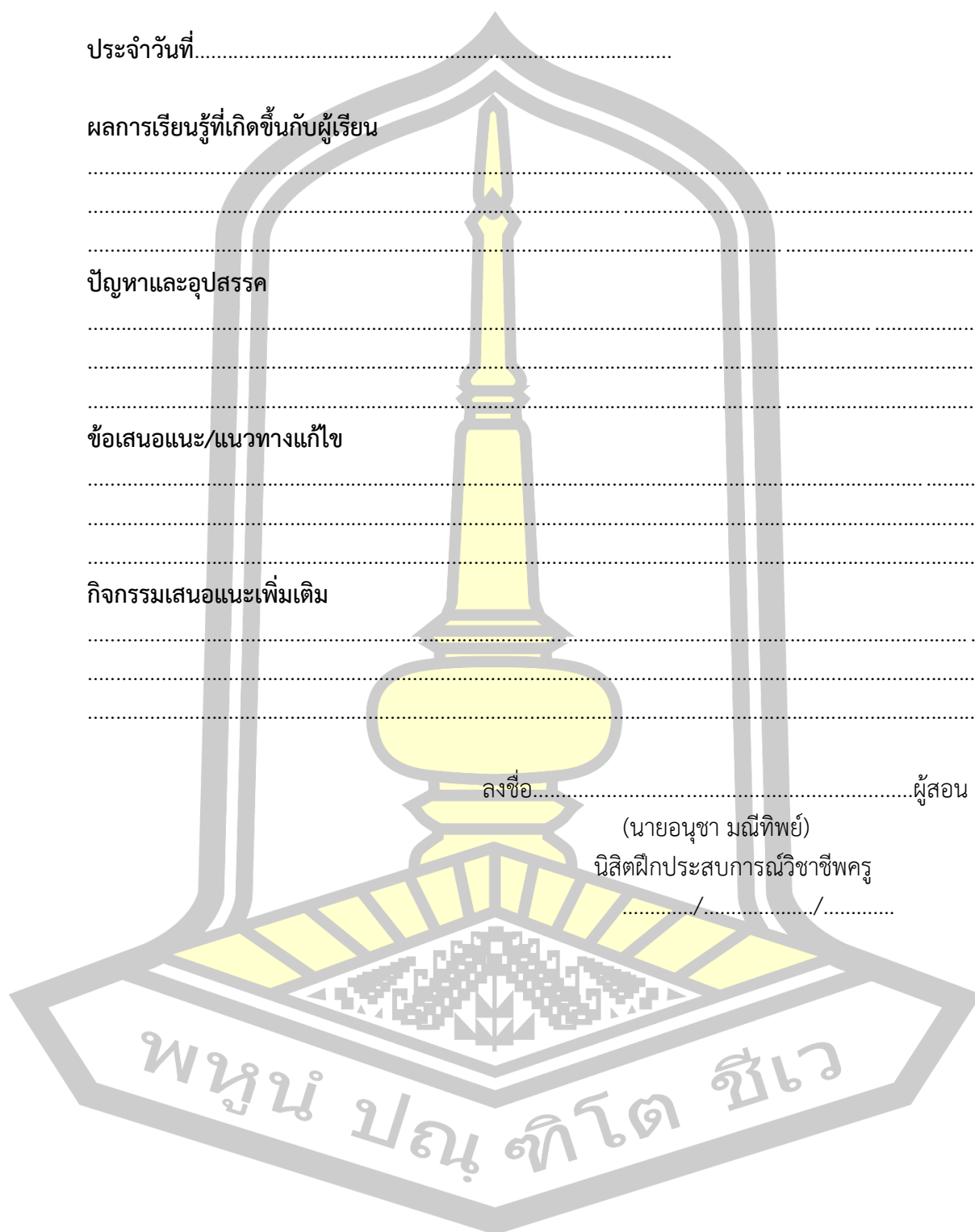
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายอนุชา มณีทิพย์)

นิสิตฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

...../...../.....



ข้อเสนอแนะของครูพี่เลี้ยง

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวลัดดาวัลย์ มหาโชติ)

ครูพี่เลี้ยง

...../...../.....

ข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายอภิชาติ ภูหัดอน)

หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

...../...../.....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางณชนาฏ ศิริมณี)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนท่าขอนยางพิทยาคม

...../...../.....

พูน ปณ ภิโต ชีเว

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน แบ่งเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ และปลายเปิดในการเสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

2. ขอให้นักเรียนอ่านคำถามและตอบคำถามด้วยความเป็นจริง

3. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

4. การตอบแบบสอบถามฉบับนี้จะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในครั้งนี้ โดยข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยจะนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งข้อมูลจะไม่มีผลต่อนักเรียนแต่อย่างใด และขอขอบคุณที่กรุณาใช้เวลาตอบแบบสอบถามความพึงพอใจและให้ความร่วมมือด้วยดี

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับสภาพความเป็นจริง

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

พูน ปณ จิต ชีเว

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ คำชี้แจง โปรดพิจารณารายการข้อคำถามและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด(5)	มาก(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)
1. ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ชัดเจน					
2. ครูผู้สอนชี้แจงและอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนได้อย่างชัดเจน					
3. เนื้อหาที่ใช้มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง					
4. เนื้อหาบทเรียนชัดเจนและเข้าใจง่าย					
5. เนื้อหาที่ใช้สอนสามารถนำไปใช้ได้จริง					
6. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1					
7. สื่อวีดิทัศน์ มีความหลากหลาย และน่าสนใจ					
8. ใบงาน ทำให้นักเรียนสามารถ เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น					
9. ใบความรู้มีสีสันสวยงามและมีขนาดเหมาะสม					
10. ใบงาน มีตัวหนังสือชัดเจนอ่านง่าย					
11. ใบงาน มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1					
12. ครูผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล					
13. ครูผู้ส่งเสริมส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีการแสดงออกในการร่วมอภิปราย					
14. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานและมีความน่าสนใจ					
15. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการซักถามปัญหา					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด(5)	มาก(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)
16. ครูผู้สอนใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย					
17. ครูผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักเรียนในชั้นเรียนอย่างทั่วถึง					
18. ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้อื่น ๆ					
19. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น					
20. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้					
21. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ					
22. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการปรับตัว และการอยู่ร่วมกันกับคนอื่น					
23. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยให้รู้ขั้นตอนและวิธีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่มาต่าง ๆ					
24. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินทักษะการจัดการแสดงละครล่วงหน้า					
25. การจัดบรรยากาศในห้องเรียนเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน					
26. แบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด(5)	มาก(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)
27. นักเรียนพึงพอใจคะแนนของกลุ่ม ที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ					
28. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำแบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร					
29. นักเรียนในชั้นเรียน เรียนอย่างมีความสุข					
30. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม					
รวมคะแนน					
รวมทั้งหมด					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สรุปผลการประเมิน

- ☐ 80 - 100 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ☐ 70 - 79 ระดับความพึงพอใจมาก
- ☐ 60 - 69 ระดับความพึงพอใจปานกลาง ☐ 50 - 59 ระดับความพึงพอใจน้อย
- ☐ น้อยกว่า 50 ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

พูน ปณ จิต ชีเว



ภาคผนวก ค ตัวอย่างแบบประเมินที่ใช้ในงานวิจัย

1. ตัวอย่างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน
2. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร
3. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : ขอให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ตามระดับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้
กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในรายนาฏศิลป์พื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตาม
ประเด็นเกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
คะแนน 4 หมายถึง เหมาะสมมาก
คะแนน 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
คะแนน 2 หมายถึง เหมาะสมน้อย
คะแนน 1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
1. จุดประสงค์การเรียนรู้						
	1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา					
	1.2 สามารถวัดและประเมินผลได้					
	1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้					
2. สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้						
	2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	2.2 ใจความถูกต้อง					
	2.3 มีความชัดเจน และน่าสนใจ					
	2.4 เวลาเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา					
3. กิจกรรมการเรียนรู้						
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.2 สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย					
	3.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้					
	3.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
5. ชิ้นงาน						
	5.1 สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
	5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
6. ด้านสื่อการเรียนรู้						
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้					
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ					
7. ด้านการวัดและประเมินผล						
	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้					
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....



แบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง : ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคุณภาพความเหมาะสม ของแบบประเมินแต่ละข้อว่ามีความ สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการวัดกับแบบประเมินทักษะการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ใน ช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ต่อไปนี้

ให้คะแนน	5	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
ให้คะแนน	4	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมาก
ให้คะแนน	3	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
ให้คะแนน	2	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
ให้คะแนน	1	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

มาตรฐานตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่า นาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด ศ 3.1 ม.1/3 แสดงนาฏศิลป์และละครในรูปแบบต่างๆ

ม.1/4 ใช้ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มในกระบวนการผลิตการแสดง

ม.1/5 ใช้เกณฑ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ในการพิจารณาคุณภาพการแสดงที่ชมโดยเน้น เรื่องการใช้เสียง การแสดงท่า และการเคลื่อนไหว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกการแสดงละครสร้างสรรค์ได้
2. นักเรียนสามารถสร้างละครสร้างสรรค์แบบง่ายๆได้
3. นักเรียนให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม

รายการประเมิน	ผลพิจารณา					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. บทละคร						
2. บรรยากาศ						
3. ผู้แสดง						
4. แสง สี เสียง						
5. ฉาก						
6. เครื่องแต่งกาย						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

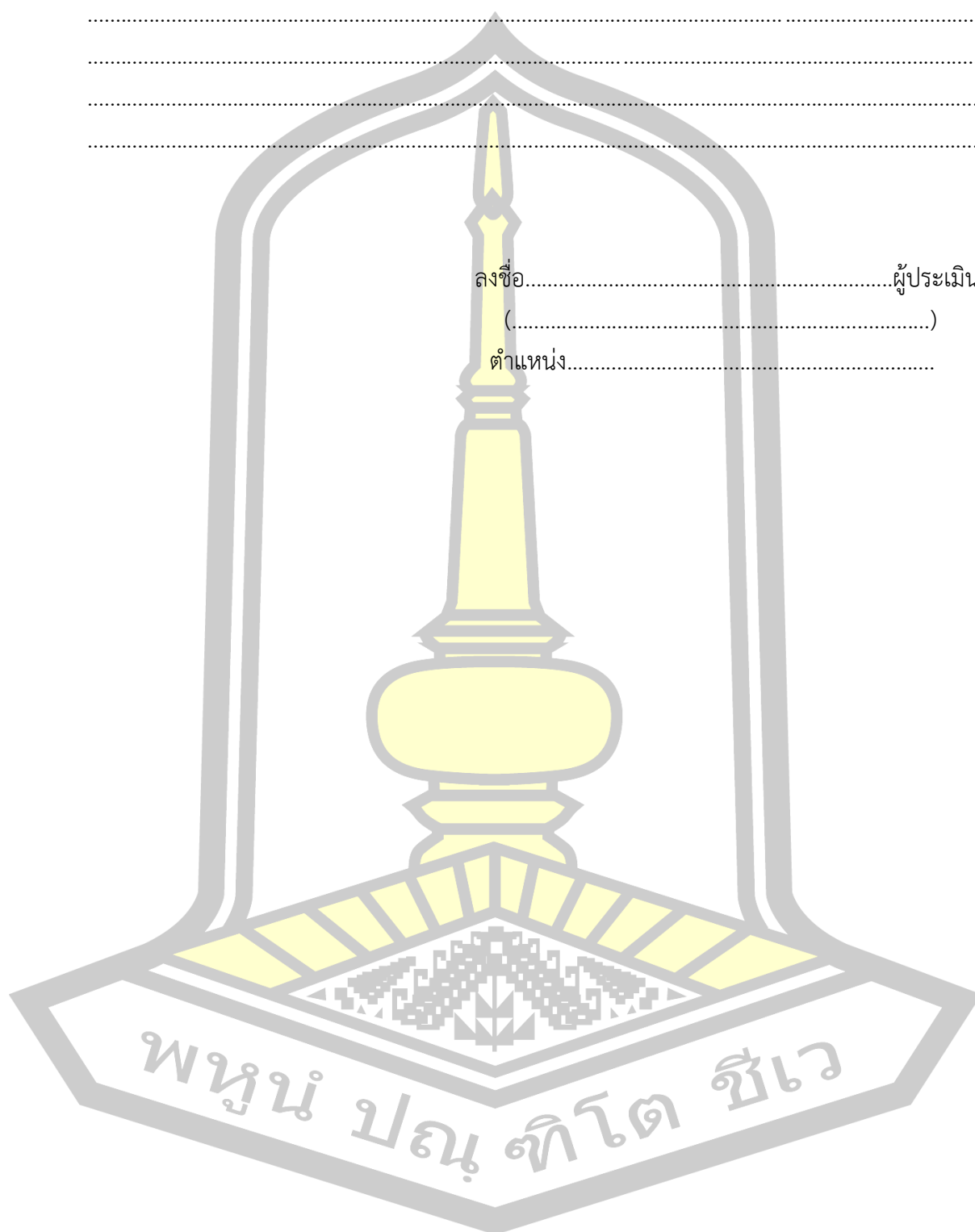
.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
ตำแหน่ง.....



**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

คำชี้แจง : ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องระหว่างประเด็นคำถามและประเด็นที่ต้องการทราบของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ใน ช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ต่อไปนี้

ให้คะแนน	+1	หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง
ให้คะแนน	0	หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้อง
ให้คะแนน	-1	หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้อง

รายการประเมิน	ผลพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	1	
1. ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ได้ชัดเจน				
2. ครูผู้สอนชี้แจงและอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนได้อย่างชัดเจน				
3. เนื้อหาที่ใช้มีความทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง				
4. เนื้อหาบทเรียนชัดเจนและเข้าใจง่าย				
5. เนื้อหาที่ใช้สอนสามารถนำไปใช้ได้จริง				
6. เนื้อหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1				
7. สื่อวีดิทัศน์ มีความหลากหลาย และน่าสนใจ				
8. ใบงาน ทำให้นักเรียนสามารถ เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น				
9. ใบความรู้มีสีสันสวยงามและมีขนาดเหมาะสม				
10. ใบงาน มีตัวหนังสือชัดเจนอ่านง่าย				
11. ใบงาน มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1				
12. ครูผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และรายบุคคล				
13. ครูผู้สอนส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และมีการแสดงออกในการร่วมอภิปราย				
14. กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานและมีความน่าสนใจ				
15. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีการซักถามปัญหา				
16. ครูผู้สอนใช้วิธีการสอนและใช้สื่ออย่างหลากหลาย				

รายการประเมิน	ผลพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	1	
17. ครูผู้สอนให้คำปรึกษา แนะนำ และดูแลนักเรียนในชั้นเรียนอย่างทั่วถึง				
18. ครูส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้จากห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือแหล่งสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้อื่น ๆ				
19. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้ นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น				
20. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองได้				
21. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ				
22. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ใน การปรับตัว และการอยู่ร่วมกันกับคนอื่น				
23. การสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยให้รู้ขั้นตอนและวิธีการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่มาต่าง ๆ				
24. นักเรียนทราบเกณฑ์การประเมินทักษะการจัดการแสดงละครล่วงหน้า				
25. การจัดบรรยากาศในห้องเรียนเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน				
26. แบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
27. นักเรียนพึงพอใจคะแนนของกลุ่ม ที่นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ				
28. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำแบบประเมินทักษะการจัดการแสดงละคร				
29. นักเรียนในชั้นเรียน เรียนอย่างมีความสุข				
30. ครูประเมินผลอย่างยุติธรรม				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

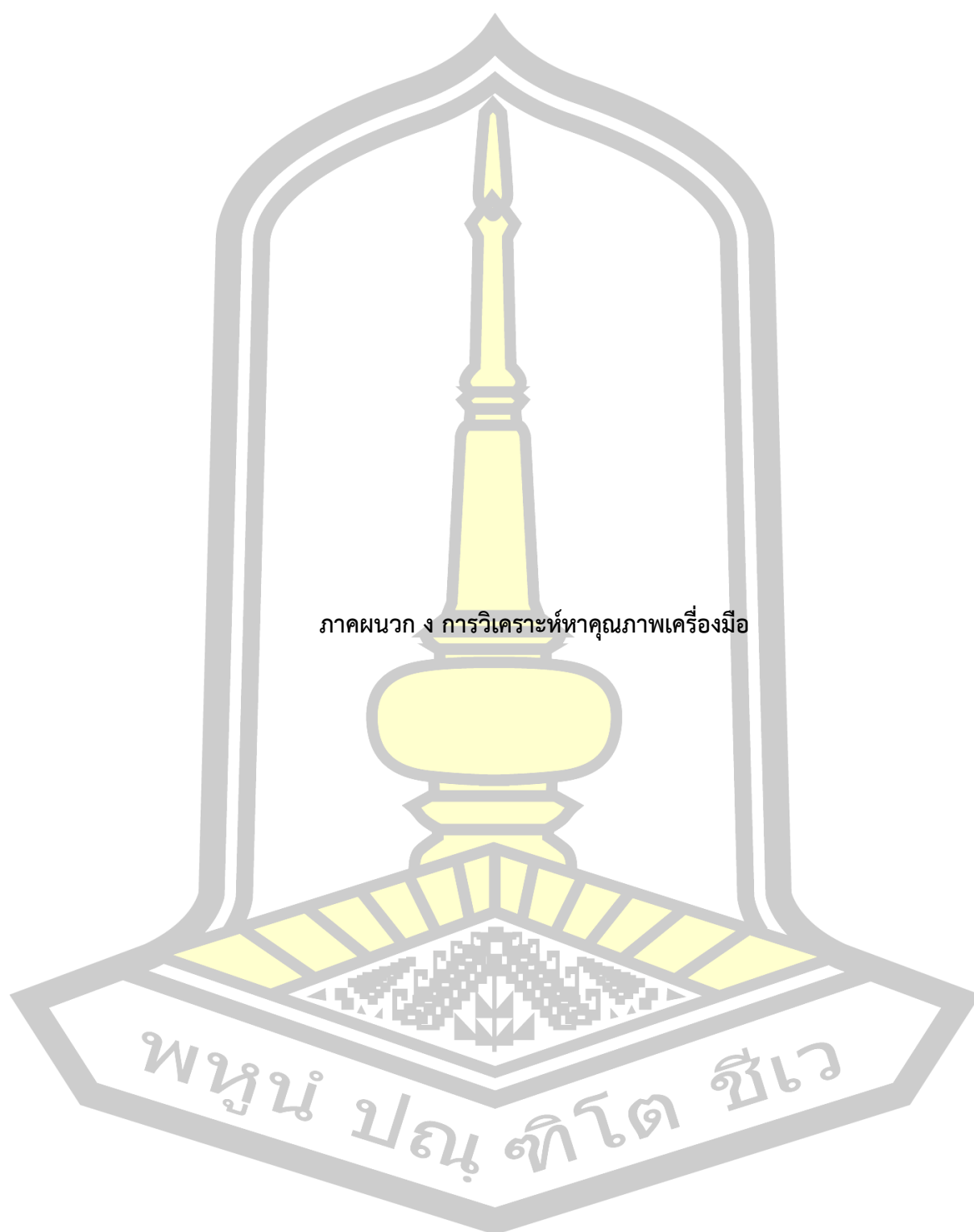
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

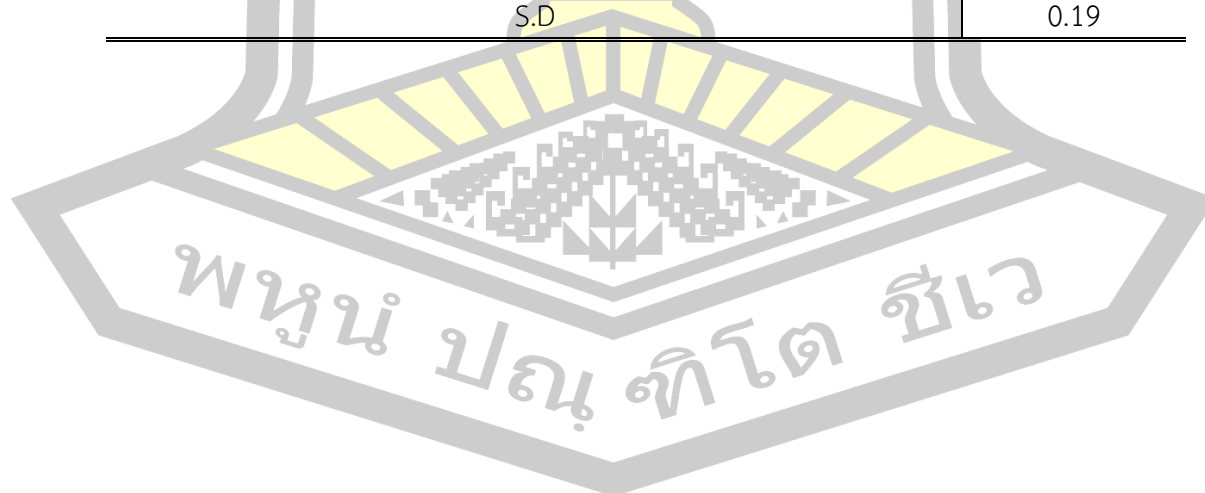


ตารางที่ 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	4	5	5	4	5	4.60	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	มาก
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		4.95	4.71	4.90	4.95	5.00	4.90	มาก
S.D							0.19	



ตารางที่ 12 แสดงความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของละคร ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

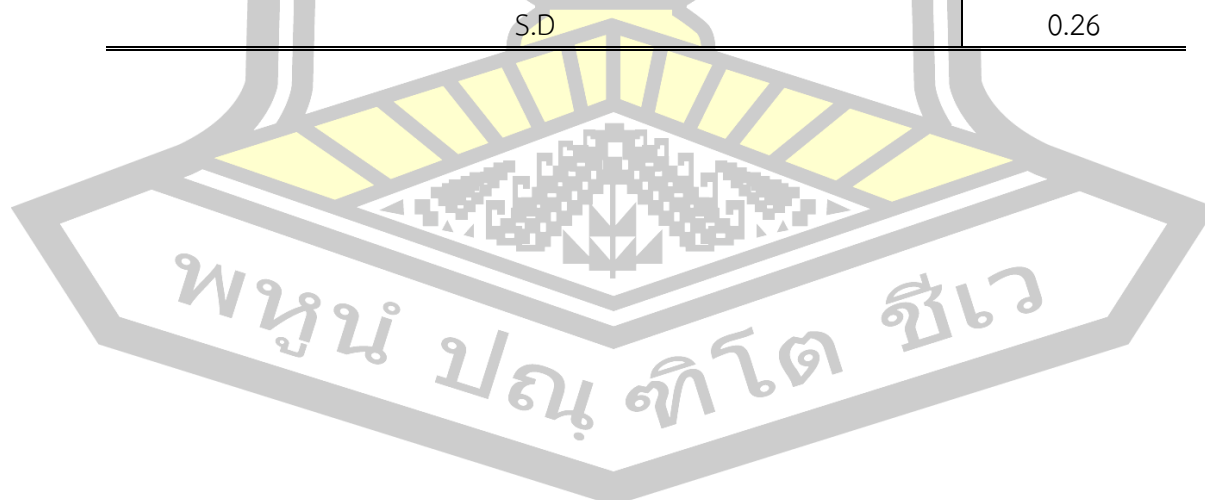
ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
1. จุดประสงค์การเรียนรู้								
	1.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	1.2 สามารถวัดและประเมินผลได้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	1.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
2. สาระสำคัญ/สาระการเรียนรู้								
	2.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	2.2 ใจความถูกต้อง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	2.3 มีความชัดเจน และน่าสนใจ	4	4	5	4	5	4.40	มาก
	2.4 เวลาเรียนเหมาะสมกับเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.80	มาก
3. กิจกรรมการเรียนรู้								
	3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	3.2 สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัย	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	3.3 เนื้อหาเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้	5	4	4	5	5	4.60	มาก
	3.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. ชิ้นงาน								
	5.1 สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6. ด้านสื่อการเรียนรู้								

ตารางที่ 12 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	มาก
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	4	4	5	5	4.60	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	มาก
$\bar{X}$		4.95	4.57	4.76	4.95	5.00	4.84	มาก
S.D							0.26	

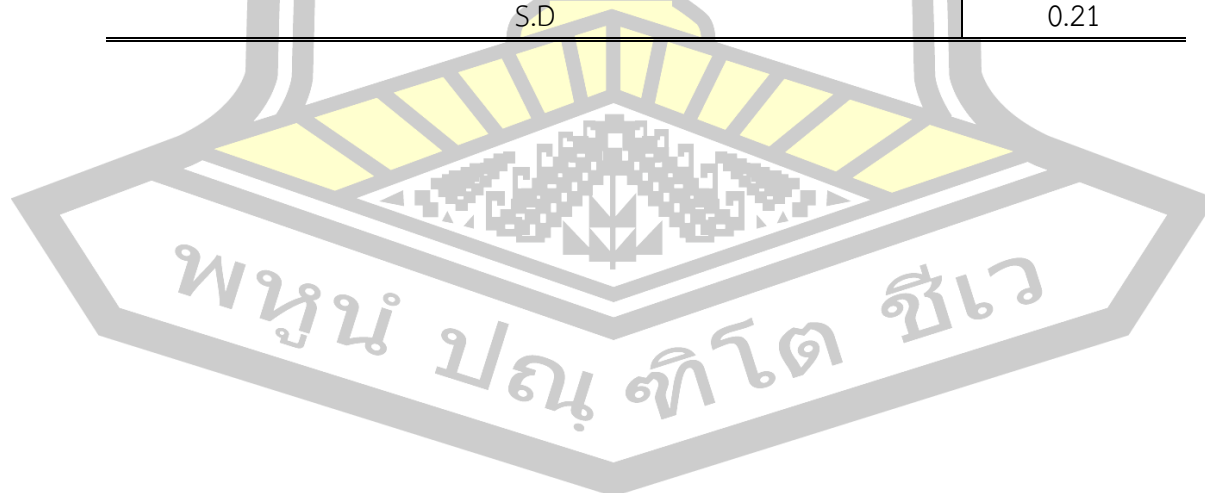


ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	4	5	5	4.80	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		5.00	4.57	4.90	5.00	5.00	4.89	มาก
S.D							0.21	

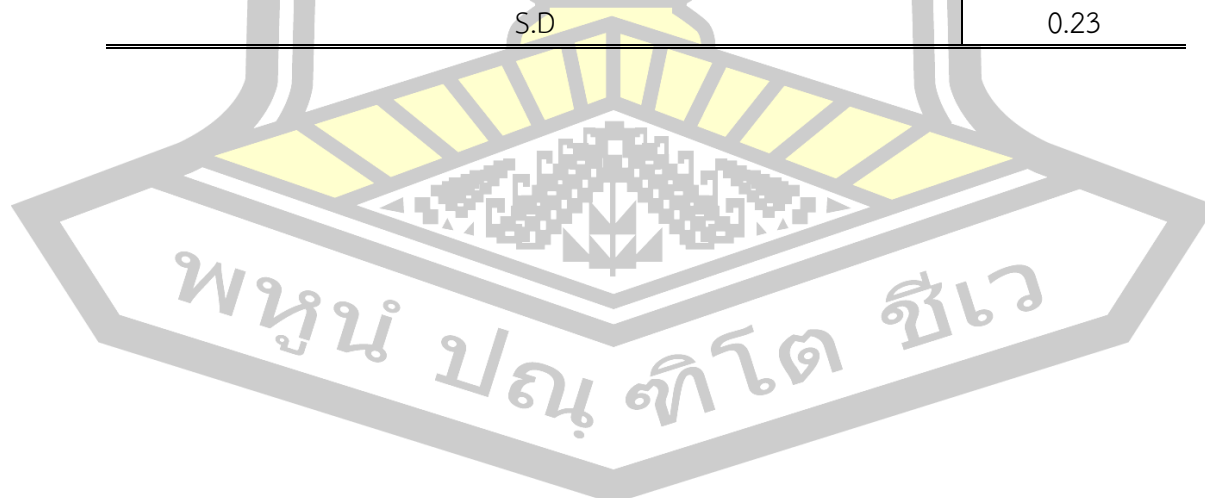


ตารางที่ 14 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	มาก
$\bar{X}$		4.95	4.57	4.95	4.95	5.00	4.88	มาก
S.D							0.23	

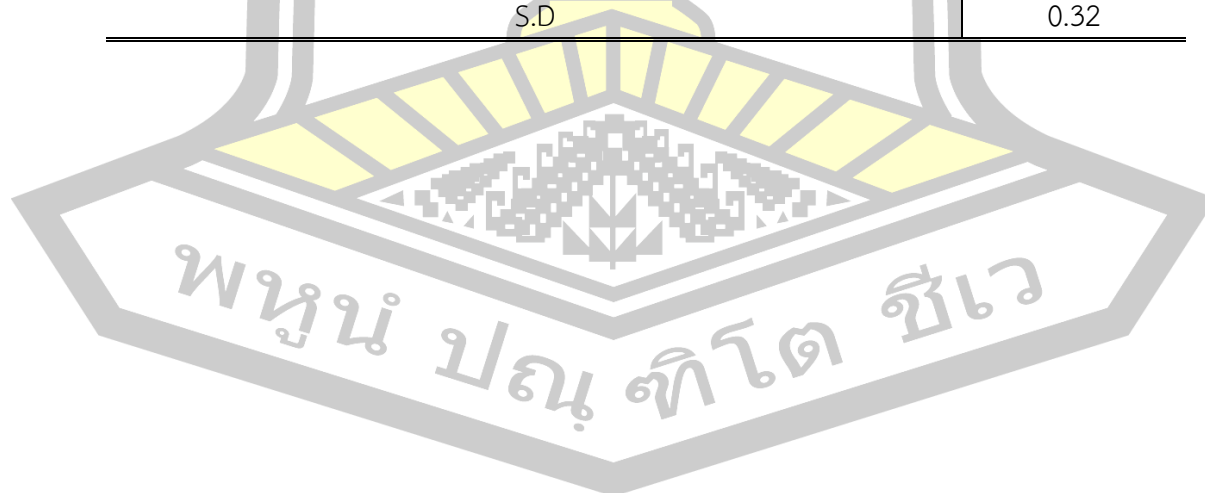


ตารางที่ 15 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		5.00	4.33	5.00	5.00	4.90	4.84	มาก
S.D							0.32	

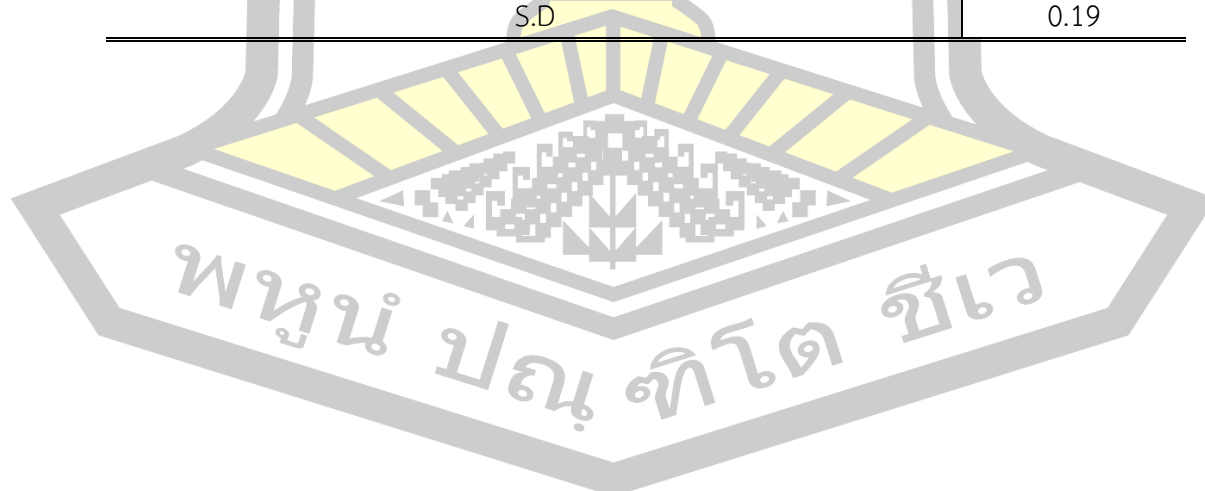


ตารางที่ 16 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	4	5	5	5	4.80	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		4.95	4.57	5.00	4.95	5.00	4.89	มาก
S.D							0.19	

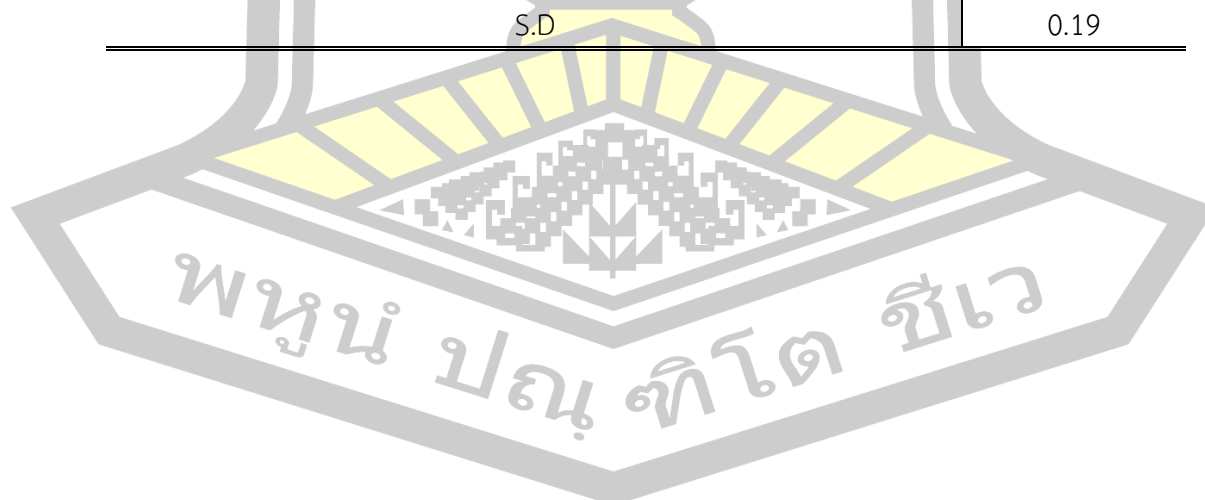


ตารางที่ 17 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	4	5	5	5	4.80	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	4	5	5	5	5	4.80	มาก
$\bar{X}$		4.95	4.57	4.95	5.00	5.00	4.89	มาก
S.D							0.19	

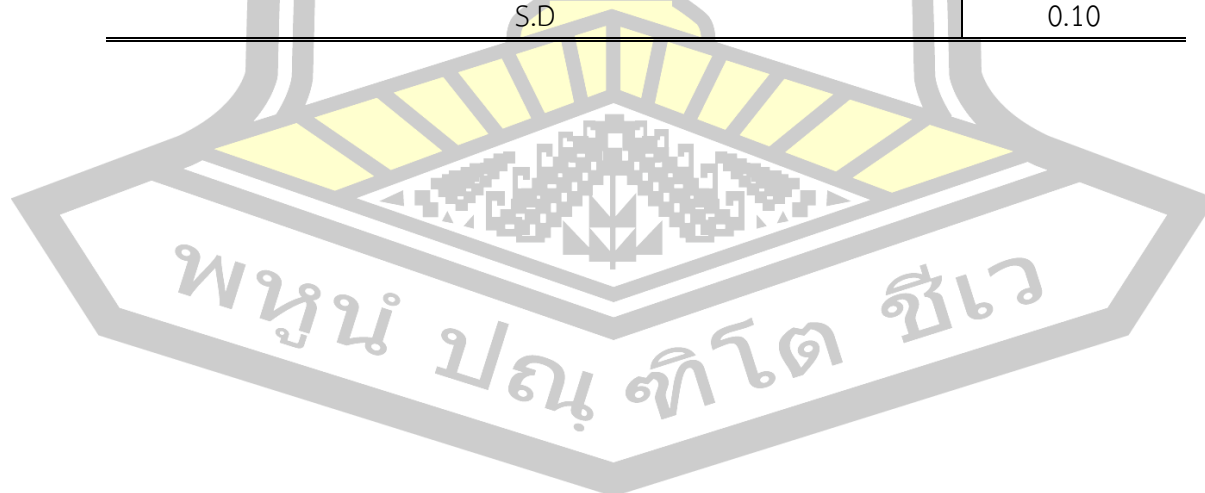


ตารางที่ 18 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	4	5	5	4.80	มาก

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		5.00	4.80	4.95	5.00	5.00	4.95	มาก
S.D								0.10

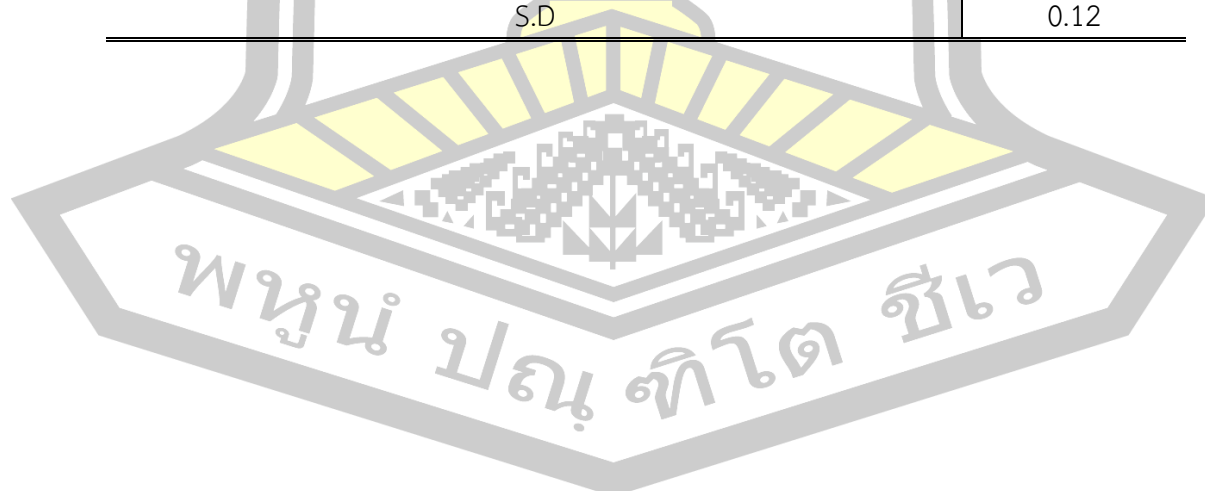


ตารางที่ 19 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		5.00	4.71	5.00	5.00	5.00	4.94	มาก
S.D								0.12

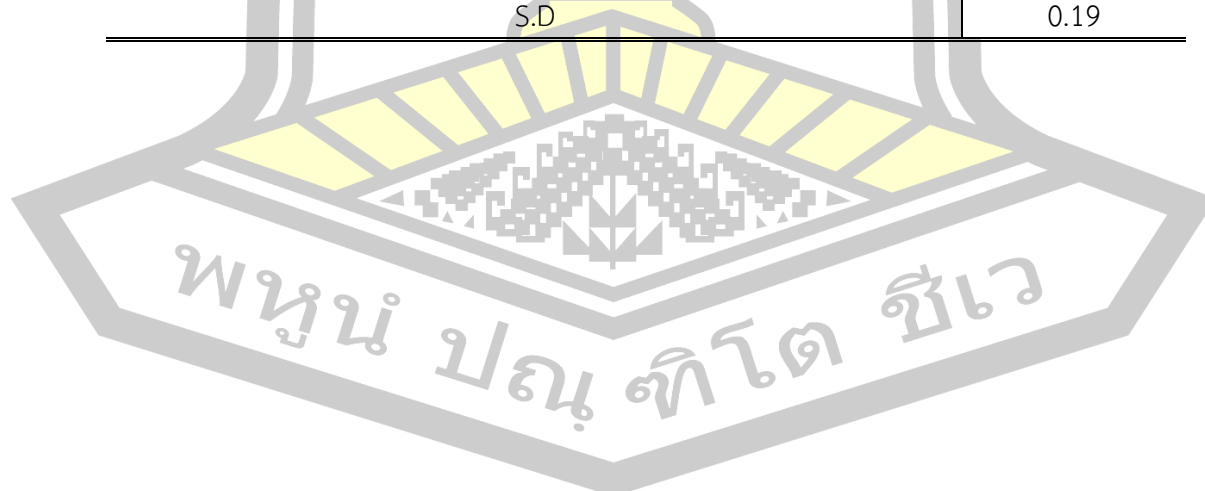


ตารางที่ 20 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5		
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	6.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	6.4 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	5	4	5	5	5	4.80	มาก

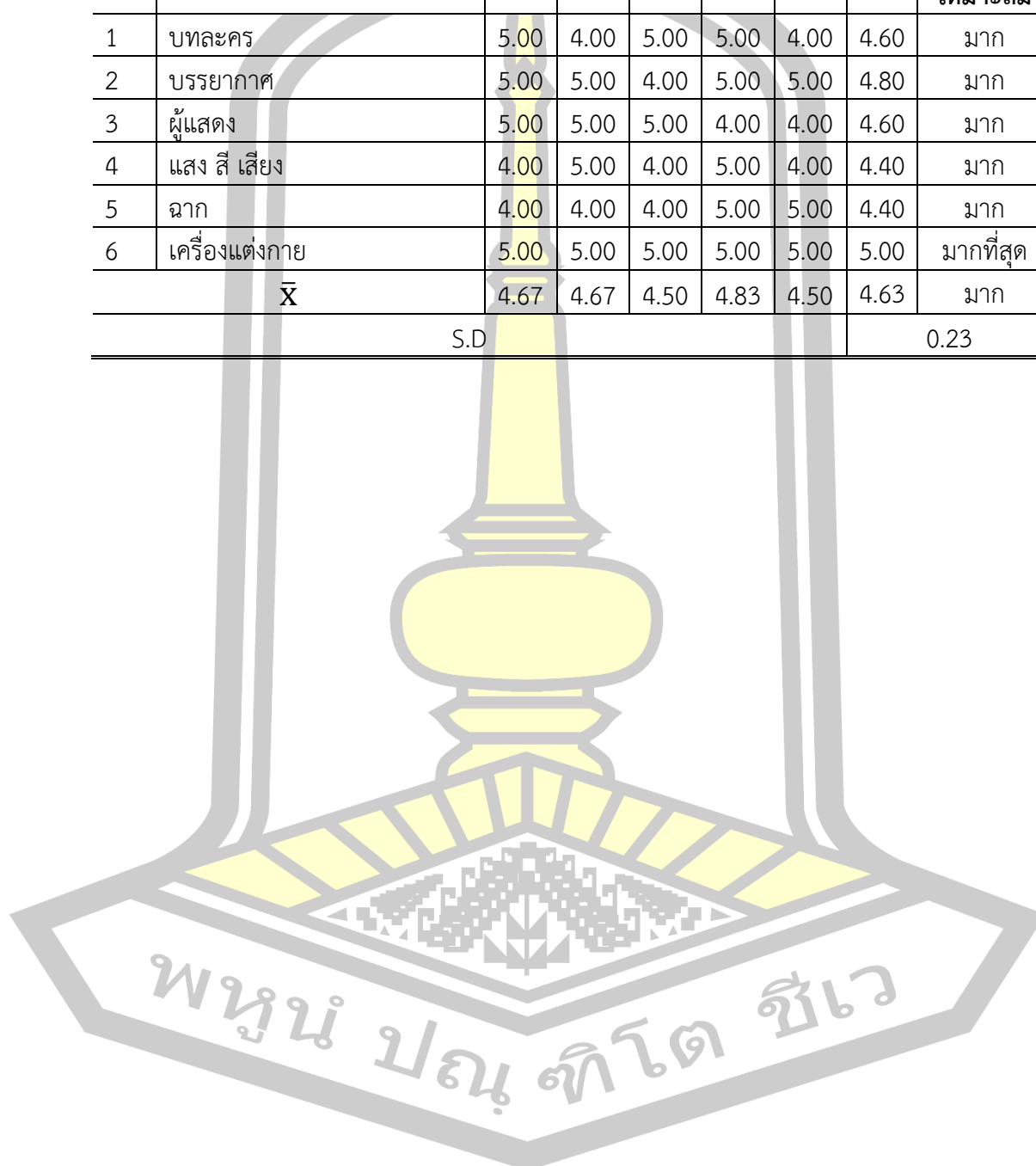
7. ด้านการวัดและประเมินผล

	7.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
	7.3 สอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มาก
	7.4 เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียน	5	4	5	5	5	4.80	มาก
$\bar{X}$		5.00	4.57	4.95	5.00	5.00	4.90	มาก
S.D								0.19



ตารางที่ 21 แสดงความเหมาะสมของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร โดยใช้
กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อ	รายการประเมิน	คนที่					$\bar{X}$	ระดับ ความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5		
1	บทละคร	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.60	มาก
2	บรรยากาศ	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.80	มาก
3	ผู้แสดง	5.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.60	มาก
4	แสง สี เสียง	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.40	มาก
5	ฉาก	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	4.40	มาก
6	เครื่องแต่งกาย	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	มากที่สุด
$\bar{X}$		4.67	4.67	4.50	4.83	4.50	4.63	มาก
S.D							0.23	



ตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	สรุปผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	0	+1	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	+1	-1	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
6	+1	-1	+1	+1	+1	0.6	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	0	-1	0	0	+1	0	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
14	+1	+1	0	+1	+1	0.8	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	0	0.8	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
20	+1	-1	0	+1	+1	0.4	ใช้ได้
21	+1	0	+1	+1	+1	0.8	ใช้ได้
22	+1	+1	0	+1	+1	0.8	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
24	+1	+1	0	+1	0	0.6	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
26	+1	+1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
27	0	0	0	0	+1	0.2	ใช้ได้
28	0	-1	+1	+1	+1	0.4	ใช้ได้
29	+1	-1	0	+1	+1	0.4	ใช้ได้
30	+1	+1	0	+1	+1	0.8	ใช้ได้

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (B) ของแบบประเมินการ
ออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ค่าความยาก (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ผ่านเกณฑ์ คุณภาพ
1	0.66	0.43	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
2	0.62	0.34	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
3	0.76	0.38	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
4	0.69	0.36	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
5	0.73	0.46	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์
6	0.79	0.57	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนก ปานกลาง	ผ่านเกณฑ์

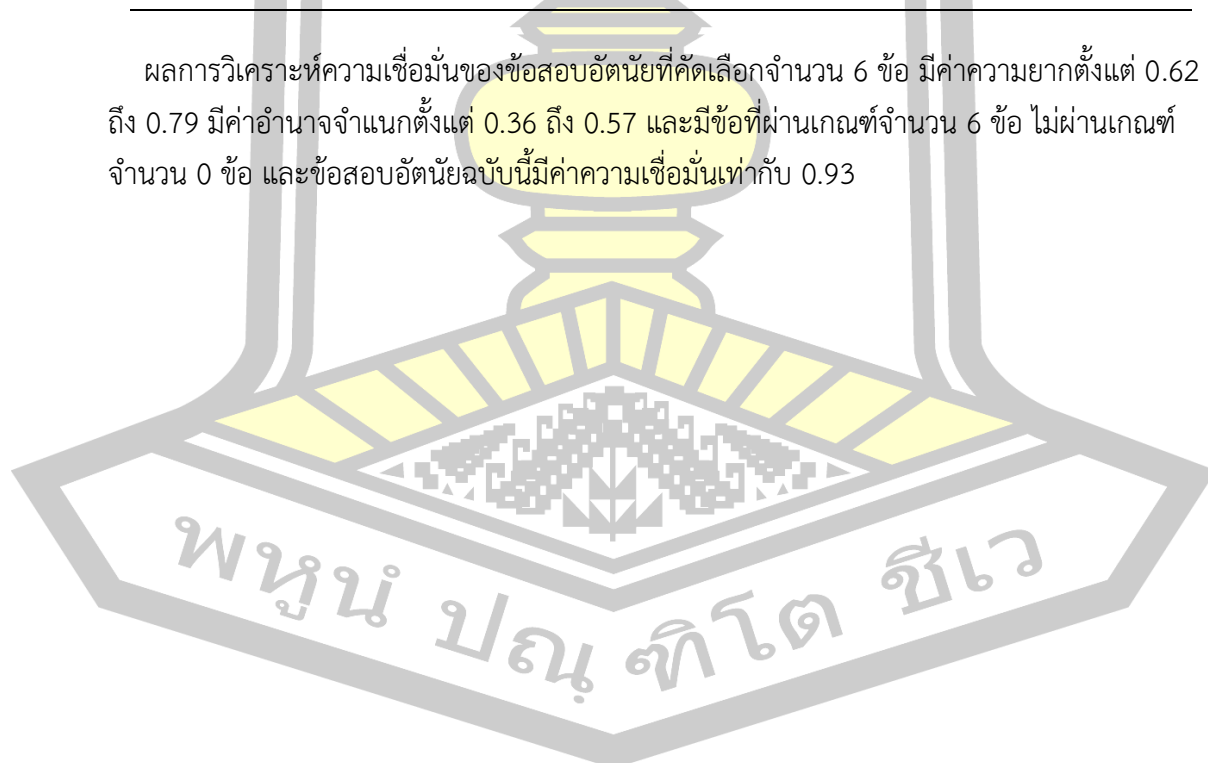
ผลการวิเคราะห์ความยากและอำนาจจำแนกของข้อสอบอัตนัย จำนวน 6 ข้อ มีค่าความ
ยากตั้งแต่ 0.71 ถึง 0.79 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.26 ถึง 0.30 และมีคุณภาพผ่านเกณฑ์จำนวน 6
ข้อ โดยมีค่าความยาก ตั้งแต่ 0.71 ถึง 0.79 และมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.26 ถึง 0.30



ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละคร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (B)	การแปลความหมาย	ค่าความเชื่อมั่น
1	0.66	0.43	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	0.93
2	0.62	0.34	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	
3	0.76	0.38	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	
4	0.69	0.36	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	
5	0.73	0.46	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	
6	0.79	0.57	ค่อนข้างง่าย อำนาจจำแนกปานกลาง	
ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.93				

ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของข้อสอบอัตนัยที่คัดเลือกจำนวน 6 ข้อ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.62 ถึง 0.79 มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.36 ถึง 0.57 และมีข้อที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 6 ข้อ ไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 0 ข้อ และข้อสอบอัตนัยฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93



ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ
	วิธี Item Total Correlation	
1	0.92	ผ่านเกณฑ์
2	0.74	ผ่านเกณฑ์
3	0.77	ผ่านเกณฑ์
4	0.77	ผ่านเกณฑ์
5	0.82	ผ่านเกณฑ์
6	0.77	ผ่านเกณฑ์
7	0.77	ผ่านเกณฑ์
8	0.88	ผ่านเกณฑ์
9	0.71	ผ่านเกณฑ์
10	0.78	ผ่านเกณฑ์
11	0.81	ผ่านเกณฑ์
12	0.78	ผ่านเกณฑ์
13	0.86	ผ่านเกณฑ์
14	0.78	ผ่านเกณฑ์
15	0.76	ผ่านเกณฑ์
16	0.79	ผ่านเกณฑ์
17	0.81	ผ่านเกณฑ์
18	0.77	ผ่านเกณฑ์
19	0.84	ผ่านเกณฑ์
20	0.84	ผ่านเกณฑ์
21	0.78	ผ่านเกณฑ์
22	0.79	ผ่านเกณฑ์
23	0.75	ผ่านเกณฑ์
24	0.83	ผ่านเกณฑ์
25	0.83	ผ่านเกณฑ์
26	0.81	ผ่านเกณฑ์
27	0.81	ผ่านเกณฑ์
28	0.79	ผ่านเกณฑ์
29	0.79	ผ่านเกณฑ์
30	0.81	ผ่านเกณฑ์

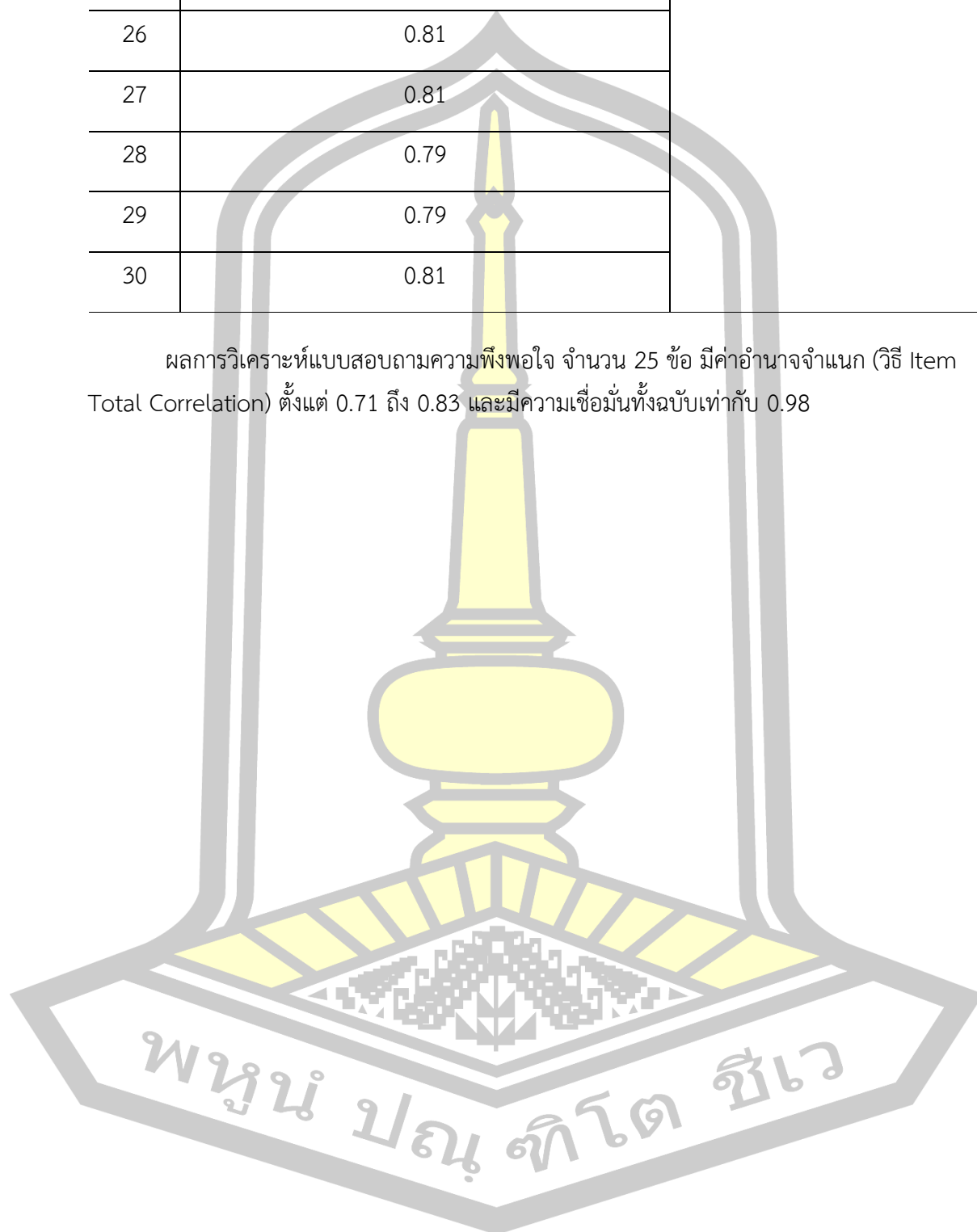
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ตั้งแต่ 0.71 ถึง 0.92 มีคุณภาพผ่านเกณฑ์จำนวน 30 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.71 ถึง 0.92

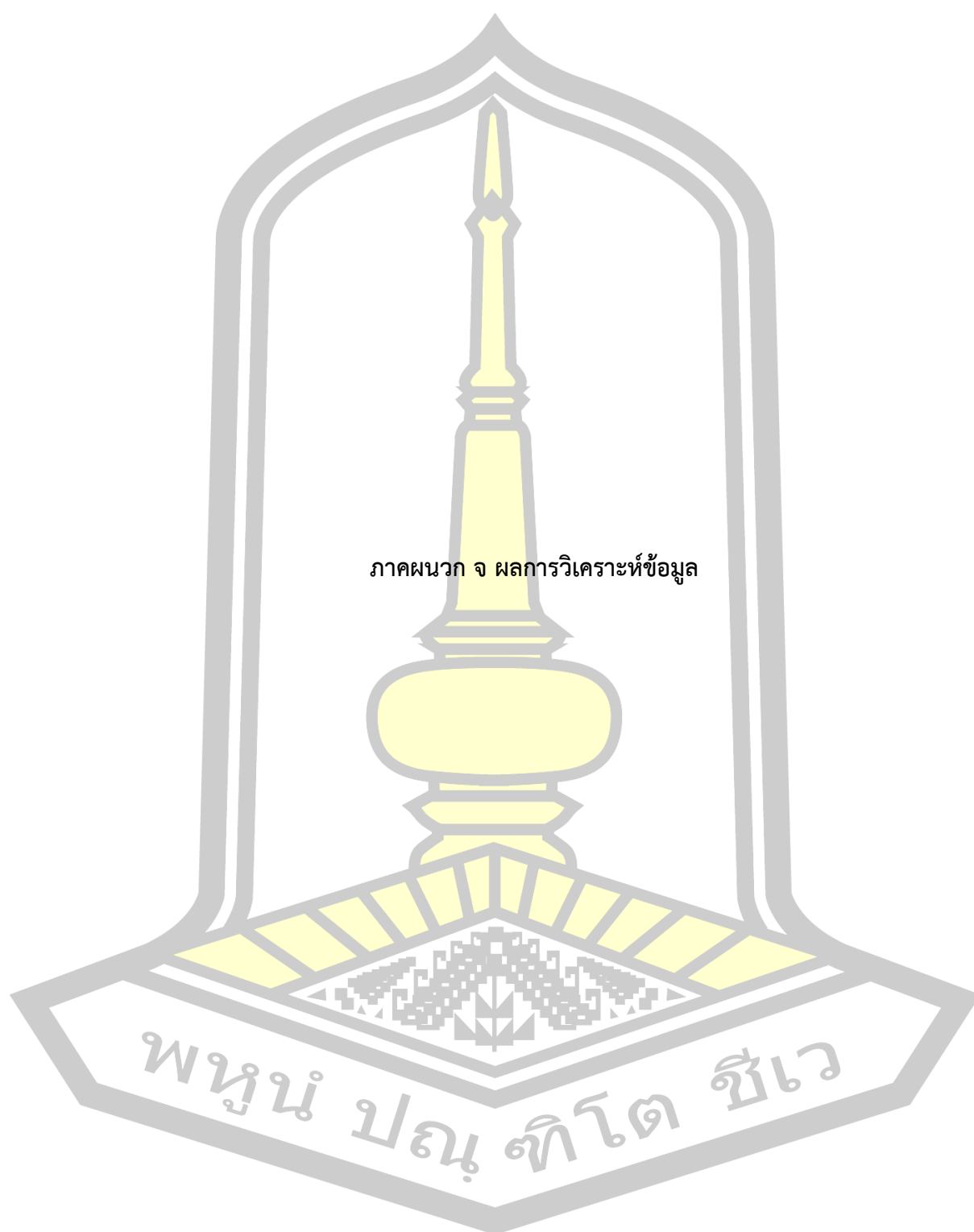
ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's alpha coefficient) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 ข้อ

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก	ค่าความเชื่อมั่น
	วิธี Item Total Correlation	
2	0.74	0.98
3	0.77	
4	0.77	
5	0.82	
6	0.77	
7	0.77	
9	0.71	
10	0.78	
11	0.81	
12	0.78	
14	0.78	
15	0.76	
16	0.80	
17	0.81	
18	0.77	
21	0.78	
22	0.79	
23	0.75	
24	0.83	

25	0.83
26	0.81
27	0.81
28	0.79
29	0.79
30	0.81

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 25 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (วิธี Item Total Correlation) ตั้งแต่ 0.71 ถึง 0.83 และมีความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.98





ตารางที่ 27 ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ลำดับที่	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4		แผนที่ 5		แผนที่ 6		แผนที่ 7		แผนที่ 8		แผนที่ 9		แผนที่ 10		คะแนน เต็ม (296)
	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4		แผนที่ 5		แผนที่ 6		แผนที่ 7		แผนที่ 8		แผนที่ 9		แผนที่ 10		
	K (24)	P (24)	K (16)	P (16)	K (6)	P (16)	K (5)	P (20)	K (16)	P (16)	K (5)	P (16)	K (16)	P (16)	K (6)	P (6)	K (16)	P (16)	K (16)	P (24)	
1	11	15	15	15	5	16	5	15	15	15	5	15	15	15	6	6	16	16	16	19	256
2	11	16	16	15	5	16	4	16	15	14	4	16	16	16	5	6	16	16	16	20	259
3	11	15	15	16	5	15	5	15	16	14	4	15	16	16	5	6	16	16	16	19	256
4	11	14	14	16	6	15	5	14	16	16	5	14	15	15	6	5	16	15	15	20	253
5	12	14	14	15	6	15	5	14	15	16	5	14	15	15	4	5	15	15	15	20	249
6	12	16	16	15	6	16	4	16	15	16	4	16	16	16	4	6	15	16	16	19	260
7	11	16	16	16	5	15	4	16	16	15	5	16	16	16	5	4	16	16	16	19	259
8	12	16	16	16	5	16	5	16	16	16	4	16	16	16	6	4	16	16	16	20	264
9	12	15	15	16	6	15	5	15	16	15	5	15	16	16	6	5	16	16	16	20	261
10	11	16	16	16	4	14	4	16	16	16	4	16	15	15	5	6	16	15	15	19	255
11	11	15	15	15	4	14	4	15	15	15	5	15	15	15	6	6	15	15	15	19	249
12	11	16	16	15	5	16	5	16	15	14	4	16	15	15	6	5	15	15	15	19	254
13	11	15	15	15	6	16	5	15	15	16	4	15	16	16	6	6	15	16	16	20	259
14	12	14	14	16	6	15	4	14	16	16	5	14	15	15	5	6	16	15	15	19	252
15	12	16	16	15	5	16	5	16	15	15	5	16	16	16	6	6	15	16	16	19	262

ลำดับที่	แผนที่ 1		แผนที่ 2		แผนที่ 3		แผนที่ 4		แผนที่ 5		แผนที่ 6		แผนที่ 7		แผนที่ 8		แผนที่ 9		แผนที่ 10		คะแนนเต็ม (296)
	K (24)	P (24)	K (16)	P (16)	K (6)	P (16)	K (5)	P (20)	K (16)	P (16)	K (5)	P (16)	K (16)	P (16)	K (6)	P (6)	K (16)	P (16)	K (16)	P (24)	
16	12	16	16	16	6	15	4	16	16	14	4	16	15	15	6	5	16	15	15	20	258
17	12	15	15	15	6	16	5	15	15	14	4	15	15	14	6	6	15	15	15	20	253
18	11	14	14	14	6	15	4	14	14	16	5	14	16	14	6	6	15	16	16	19	249
19	11	14	14	14	5	14	5	14	14	16	5	14	16	16	5	6	16	16	16	19	250
20	10	16	16	16	6	16	5	16	16	15	4	16	15	16	5	6	16	15	15	20	260
21	11	16	16	16	6	16	4	16	16	16	5	16	15	15	4	5	15	15	15	20	258
22	11	15	15	15	6	16	5	15	15	15	4	15	16	16	5	5	15	16	16	19	255
23	12	16	16	16	6	16	4	16	16	16	5	16	16	15	6	6	16	16	16	19	265
24	10	15	15	15	5	16	5	15	15	15	4	15	16	16	6	6	16	16	16	20	257
25	11	16	16	16	5	15	5	16	16	14	5	16	16	15	5	6	16	16	16	19	260
26	12	15	15	15	6	16	5	15	15	16	5	15	15	14	6	6	16	15	15	20	257
27	10	14	14	14	6	15	4	14	14	16	4	14	15	15	6	5	15	15	15	20	245
28	11	16	16	16	6	16	4	16	15	15	5	16	15	14	6	6	15	16	15	20	259
29	12	16	16	16	6	15	5	16	14	16	4	15	16	16	5	6	15	15	16	20	260
30	12	15	15	15	6	14	5	15	16	16	5	16	15	16	6	6	16	15	15	20	259
31	11	14	14	16	5	16	5	14	16	16	5	15	16	15	6	5	15	15	15	19	253
32	10	14	14	16	6	16	5	14	15	16	5	16	15	15	6	5	15	16	15	19	253

ลำดับที่	แผนທີ່ 1		แผนທີ່ 2		แผนທີ່ 3		แผนທີ່ 4		แผนທີ່ 5		แผนທີ່ 6		แผนທີ່ 7		แผนທີ່ 8		แผนທີ່ 9		แผนที่ 10		คะแนน เต็ม
	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	
	(24)	(24)	(16)	(16)	(6)	(16)	(5)	(20)	(16)	(16)	(5)	(16)	(16)	(16)	(6)	(6)	(16)	(16)	(16)	(24)	(296)
33	10	15	16	16	6	15	5	15	14	15	4	16	15	16	6	5	15	15	15	20	253
34	11	16	16	16	6	15	5	16	14	16	5	15	16	15	6	5	15	14	15	19	256
รวม	305	299	299	298	298	304	305	288	284	296	303	304	2986								
เฉลี่ย	8.97	8.79	8.79	8.76	8.94	8.97	8.47	8.35	8.91	8.94	8.71	8.94	87.82								
S.D.	0.83	1.04	0.82	0.95	0.83	0.90	1.12	1.03	0.90	0.90	0.90	1.07	2.77								
ร้อยละ	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.73	89.15								

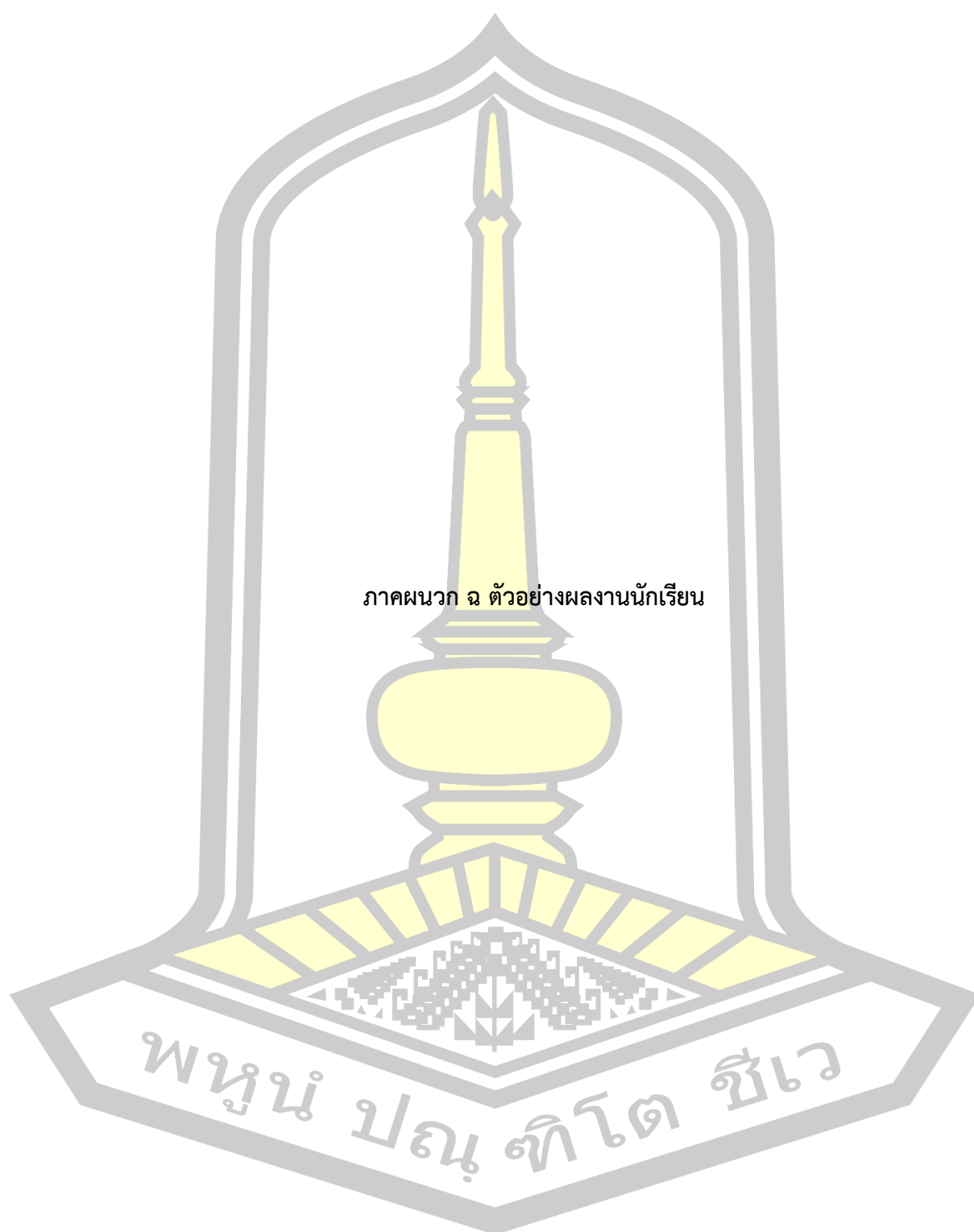
ตารางที่ 28 คะแนนแบบประเมินการออกแบบการจัดการแสดงละครหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน

คนที่	บทละคร	บรรยากาศ	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย	รวม
1	3	4	4	3	2	3	19
2	3	4	4	2	3	4	20
3	3	4	4	3	2	3	19
4	3	4	4	2	3	4	20
5	3	4	4	2	3	4	20
6	3	4	4	3	2	3	19
7	3	4	4	3	2	3	19
8	3	4	4	2	3	4	20
9	3	4	4	2	3	4	20

คนที่	บทละคร	บรรยายภาค	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย	รวม
10	3	4	4	3	2	3	19
11	3	4	4	3	2	3	19
12	3	4	4	3	2	3	19
13	3	4	4	2	3	4	20
14	3	4	4	3	2	3	19
15	3	4	4	3	2	3	19
16	3	4	4	2	3	4	20
17	3	4	4	2	3	4	20
18	3	4	4	3	2	3	19
19	3	4	4	3	2	3	19

คนที่	บทละคร	บรรยายภาค	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย	รวม
20	3	4	4	2	3	4	20
21	3	4	4	2	3	4	20
22	3	4	4	3	2	3	19
23	3	4	4	3	2	3	19
24	3	4	4	2	3	4	20
25	3	4	4	3	2	3	19
26	3	4	4	2	3	4	20
27	3	4	4	2	3	4	20
28	3	4	4	2	3	4	20
29	3	4	4	2	3	4	20

คนที่	บทละคร	บรรยายภาค	ผู้แสดง	แสง สี เสียง	ฉาก	เครื่องแต่งกาย	รวม
30	3	4	4	2	3	4	20
31	3	4	4	3	2	3	19
32	3	4	4	3	2	3	19
33	3	4	4	2	3	4	20
34	3	4	4	3	2	3	19
รวม	102	136	136	85	85	119	663
ค่าเฉลี่ย	3.00	4.00	4.00	2.5	2.5	3.5	19.5
S.D.	0.00	0.00	0.00	0.51	0.51	0.51	0.51
ร้อยละ	75.00	100.00	100.00	62.50	62.50	87.50	81.25



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน





1

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายอนุชา มณฑิพย์
 วันเกิด 3 พฤษภาคม 2542
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 668 หมู่ 3 ตำบลลาดใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ รหัสไปรษณีย์ 36000
 ประวัติการศึกษา
 พ.ศ. 2558 มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านลาดใหญ่ จังหวัดชัยภูมิ
 พ.ศ. 2561 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ
 พ.ศ. 2565 ปริญญาตรี ภาควิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
 พ.ศ. 2568 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2

