

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

The Development of Conceptual Thinking Skills in Dramatic Arts Subjects Through Creative Role – Playing Learning Management For 9th Grade Student

กรรณิการ์ เสนานิคม¹, สุวิสาข์ จรัสกมลพงศ์², พิจิตรา ธงพานิช³

Kannikar Sananikom¹, Suwisa Jarutkamolpong², Pichittra Thongpanit³

Corresponding Author E-mail: 646150710077@npu.ac.th

Received: 2023-04-26; Revised: 2023-05-13; Accepted: 2023-07-15

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ที่เรียนรู้ด้วยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 3) ศึกษาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครพนมวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 22 จังหวัดนครพนม จำนวน 32 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ 2) ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชานาฏศิลป์ 3) แบบประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ การทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า

1) แผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 82.19/86.50 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 และ 3) ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ, วิชานาฏศิลป์, ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์

¹ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครพนม

² Student in Master of Education Degree, Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Nakhon Phanom University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครพนม

² Assistant Professor, Computer Education, Faculty of Education, Nakhon Phanom University

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยนครพนม

³ Assistant Professor, Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Nakhon Phanom University

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop a learning management plan to enhance grade 9 students' conceptual thinking skills in a Dramatic Arts using creative role play-based learning management. The efficiency index criterion required for the leaning management was 80/80; 2) to examine the students' learning achievement by using the learning management plan 3) to to study the students' conceptual thinking skills. The sample selected by cluster random sampling consisted of 32 grade 9 students in Nakhonphanom Wittayakhom School under the Secondary Education Service Office Area 22. The instruments used to collect the data consisted of a learning management plan to enhance conceptual thinking skills in a Dramatic Arts Learning achievement test and an assessment form to measure the students' conceptual thinking skills. The information obtained were analyzed using mean, percentage, and t-test (dependent variables). The results showed that

1) the learning management plan to enhance the students' conceptual thinking skills in the Dramatic Arts have the efficiency index of 82.19/86.50; 2) After learning by using the management plan, the students' learning achievement was found to be higher than that of the students' before learning. at .01 significance; 3) The students conceptual thinking skills in the Dramatic Arts were at a high level.

Keywords: Creative Role-Playing Learning Management Plan, Thai Dance Subject, Conceptual Thinking Skills

บทนำ

ปัจจุบันการคิดเชิงมนทัศน์ (conceptual thinking) เป็นอีกหนึ่งทักษะทางความคิดที่มีความจำเป็นต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพราะการคิดเชิงมนทัศน์เป็นการพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาของผู้เรียน ให้เกิดการประสานเชื่อมโยงข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้เป็นระบบ จนเกิดเป็นมโนทัศน์หรือความคิดรวบยอดของเรื่องนั้น ๆ กล่าวได้ว่าการคิดเชิงมนทัศน์เป็นการคิดเพื่อฝึกฝนความสามารถในการอธิบาย การทำความเข้าใจสิ่งที่รับรู้ การเพิ่มพูนมโนทัศน์ใหม่ ๆ และการฝึกฝนการมองโลก และชีวิตด้วยสายตาที่เฉียบคม มีเหตุมีผลมากขึ้น ผลผลิตที่ได้จากการคิดเชิงมนทัศน์จะเปรียบเสมือนเป็น “คลังความรู้และความเข้าใจ” ที่การคิดมิติอื่น ๆ สามารถหยิบยืมไปใช้ประโยชน์ มโนทัศน์ที่คมชัดจะช่วยให้สามารถวิพากษ์ได้อย่างเฉียบคม สามารถวิเคราะห์ได้อย่างสมเหตุ สมผล และยังสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้เพิ่มขึ้นมากมาย เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่า ทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญประการหนึ่งของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ก็คือ การมุ่งเน้นไปที่เรื่องของทักษะการคิด ซึ่งการคิดเชิงมนทัศน์ก็ถือเป็นอีกหนึ่งทักษะความสามารถที่ควรส่งเสริม และฝึกฝนให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน (อิทธิเดช น้อยไม้. 2564)

จากการจัดการเรียนรู้ในวิชานาฏศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หนึ่งที่สำคัญ เนื่องจากเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนให้มีกระบวนการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ ซึ่งสาระนาฏศิลป์มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบนาฏศิลป์ และการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ สามารถใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่าทางนาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ และสามารถนำนาฏศิลป์ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ยังมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการปฏิบัติ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และยังสามารถบูรณาการ การเรียนรู้ร่วมกับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถ และได้รับสุนทรียภาพ และยังช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพที่ดี สร้างจินตนาการความมั่นใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560)

การสอนนาฏศิลป์จะเน้นทักษะการปฏิบัติ กล่าวคือนาฏศิลป์เป็นการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างมีลีลา ท่าทางที่อ่อนช้อยงดงาม ดังนั้นการสอนนาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีหลักการสอนนาฏศิลป์โดยเฉพาะ เพื่อให้การจัดการเรียน การสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การสอนโดยใช้กระบวนการปฏิบัติ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้านนาฏศิลป์ จะใช้ วิธีการฝึกฝนซ้ำ ๆ จนกระทั่งผู้เรียนเกิดทักษะการปฏิบัติ อาจฝึกเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม โดยครูเป็นผู้คอยดูแลช่วยเหลือให้ คำแนะนำการสอนแบบฝึกปฏิบัติ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา (นิตยาภรณ์ ศรีไพร. 2563)

กิจกรรมบทบาทสมมติ คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดย ให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ที่กำหนด ในการใช้วิธีการสอน โดยการใช้การแสดงบทบาทสมมติให้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้สอนควรมีการเตรียมการสอน และกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้แสดงมีความเข้าใจ และควรมีการกระตุ้นความสนใจ ของผู้เรียนด้วย และก่อนเริ่มการแสดง ผู้สอนควรเลือกผู้แสดงที่ใกล้เคียงกับบทบาทนั้นเพื่อให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่น และควรมีการเตรียมผู้สังเกตการณ์ เพื่อมุ่งให้เกิดการเรียนรู้เป็นสำคัญหลังจากการแสดงเสร็จสิ้นผู้สอน และผู้เรียนร่วมกัน อภิปราย เพื่อสรุปผลของการแสดง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์ (เสาวคนธ์ จันทะมาต. 2565)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชานาฏศิลป์ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มี ความเข้าใจว่าการเรียนรายวิชานาฏศิลป์จะเป็นการเรียนที่เกี่ยวกับศิลปะการแสดง วัฒนธรรม ประเพณี ความสวยความงาม ความอ่อนช้อย อ่อนหวานเป็นหลัก จึงทำให้ผู้เรียนบางกลุ่มไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร อาจส่งผลให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจใน ตนเอง ไม่กล้าแสดงออก กลัวถูกล้อเลียนหากปฏิบัติออกมาได้ไม่ดี และบางมุมมองก็มองว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อสำหรับผู้เรียน แต่ ความจริงแล้วการเรียนวิชานาฏศิลป์มีความหลากหลายมากกว่าการรำไทย รำพื้นเมือง เช่น โขน ละครเวที ละครเพลง ละคร วิทย์ การเต้นบัลเลต์ ฯลฯ และในการแสดงต่าง ๆ ยังสามารถช่วยในเรื่องการพัฒนาในด้านอื่น ๆ ดังนี้

1. ด้านร่างกายการเคลื่อนไหวร่างกายเช่น การวิ่ง กระโดด ยกย้ายร่างกายไปมา ทำให้กล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย ได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพส่งผลให้ผู้เรียนมีร่างกายที่แข็งแรงสมส่วน คล่องแคล่ว กระฉับกระเฉง
 2. ด้านอารมณ์การแสดงออกทางอารมณ์ที่หลากหลายเช่น โกรธ เสียใจ ร้องไห้ หัวเราะ ยิ้ม เขินอาย ฯลฯ ทำให้ ผู้เรียนได้รู้สึกปลดปล่อย คลายเครียด สนุกสนาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีอารมณ์ที่เบิกบาน กล้าแสดงออก เกิดความมั่นใจในตนเอง
 3. ด้านสังคมผู้เรียนมีโอกาสที่จะทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ช่วยเสริมสร้างภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามเป็นการสร้าง ความสามัคคีให้แก่ผู้เรียนอีกด้วย
 4. ด้านสติปัญญาเช่น การจดจำ แยกแยะระบบประสาทส่วนต่าง ๆ การวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
- เพื่อเป็นการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับทฤษฎีที่ช่วยในการพัฒนากิจกรรมเสริมทักษะของผู้เรียน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยการนำบทบาทสมมติมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานเช่น การศึกษาตัวละครและวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครในด้านพฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยของ ตัวละครและให้ผู้เรียนได้ทำการทดลองสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวนั้น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในด้านการสังเกต การคิด วิเคราะห์ แยกแยะ การตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา ความกล้าแสดงออก รวมไปถึงผู้เรียนจะได้ฝึกฝนตนเองในด้านการคิด รวบรวมอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงนิเทศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงนิเทศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

การทบทวนวรรณกรรม

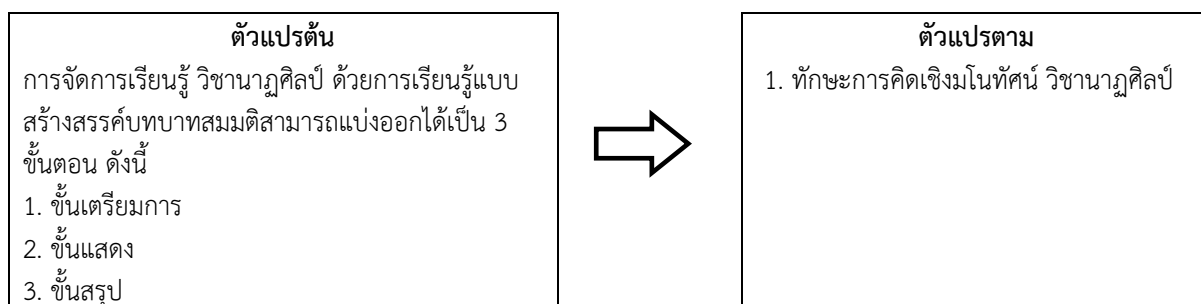
การวิจัยนี้เป็นการพัฒนาทักษะการคิดเชิงนิเทศ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้บทบาทสมมติซึ่งเป็นกิจกรรมในการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องที่ผู้เรียนกำลังศึกษาอยู่ และยังสามารถช่วยให้ผู้เรียน คิด วิเคราะห์ แยกแยะ แก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง และสังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และเทคโนโลยี เด็กเป็นสมาชิกหนึ่งของสังคมย่อมที่จะต้องเรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งมีความหลากหลาย ซับซ้อน มโนทัศน์ (Concept) และกระบวนทัศน์ (Paradigm) ของบุคคล จึงถูกปรับเปลี่ยนตามกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการดำรงชีวิต วิถีชีวิตท่ามกลางความร่วมมือและแข่งขันทั้งในระดับสังคมโลก ประเทศชาติ และบุคคลที่มีสถานะความเป็นพลเมือง (Citizenship) ดังนั้นนับว่า พลเมือง (Citizen) มีความสำคัญต่อการดำรงอยู่และพัฒนาประเทศ พลเมืองเป็นกำลังของประเทศที่จะนำไปสู่ความเจริญ ความก้าวหน้า ความมั่นคงอย่างยั่งยืน ด้วยเหตุนี้ประเทศต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องพัฒนาพลเมืองให้เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพ ซึ่งการพัฒนาพลเมืองนั้นเป็นกระบวนการทางสังคม (Socialization Process) ที่ต้องเรียนรู้ร่วมกันผ่านสถาบันทางสังคม (Social Institution) ที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ เริ่มจากสถาบันครอบครัวมาสู่สถาบันการศึกษา รวมทั้งสถาบันอื่นไม่ว่าจะเป็นสถาบันทางเศรษฐกิจ สถาบันทางการเมือง สถาบันทางศาสนา สถาบันสื่อสารมวลชน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการทำให้ประชาชนปฏิบัติตามสถานภาพ บทบาท หน้าที่ของพลเมืองดี และการที่พัฒนาพลเมืองไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพได้นั้น จำเป็นต้องให้พลเมืองมีการศึกษา มีจิตสำนึก มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนและสังคมส่วนรวม ซึ่งการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองเป็นรูปแบบการศึกษาในวิถีชีวิตผ่านกระบวนการทางสังคมทั้งในระบบโรงเรียน นอกโรงเรียน และการเรียนรู้ทางสังคมอื่นที่เป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (สินีนานู แสงแพ, และ ปัทมาวดี เล่ห์มงคล. 2563)

2. จากการศึกษาผู้วิจัยได้นำทฤษฎีของ Stanislavsky ที่เขาพยายามสอนให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง แทนที่จะให้เลียนแบบตัวละครเรื่องต่าง ๆ เขาจะให้นักเรียนศึกษาถึงบทบาทของตัวละครให้ถ่องแท้ ค้นคว้าให้ลึกซึ้งถึงนิสัยใจคอ อารมณ์ จิตใจ รสนิยม ปฏิกริยาตอบโต้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นปัจจัยในการทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง โดยการเล่นสมมติเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถทำได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องสอนหรือสาธิตให้ดูเพราะมีความฝัน และจินตนาการที่พร้อมจะถ่ายทอดออกมาอย่างเบิกบานใจการเล่นสมมติตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอด และสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของเด็กที่มีต่อโลกรอบตัวได้ระบายความรู้สึกที่มีอยู่ในใจได้นำความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งที่เรียนรู้มาไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความรู้รอบตัวปฏิสัมพันธ์ และบทบาทของคนในครอบครัวมาเล่นสมมติโดยความรู้สึกเป็นอิสระปราศจากความกดดันในการเล่นสมมติ จึงมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านอารมณ์ สังคม และส่งผลต่อการพัฒนาทักษะสมอง EF ได้เป็นอย่างดีการเล่นสมมติมีหลายแบบไม่ว่าจะเป็นเล่นบทบาทสมมติเชิดหุ่น เล่นละครสร้างสรรค์เล่นละครเวที (สุชานาฏ ไชยวรรณ, และอนงค์นารถ ยิ้มช้าง. 2565)

3. การนำหลักกายวิภาคและการเคลื่อนไหวตามแนวความคิดของ ศิริมงคล นาฏยกุลกุล (2551) คือ หลักการความสัมพันธ์ของประสาทการรับรู้และการเคลื่อนไหวสรุปได้ว่า จากระบบประสาทและการรับรู้ความรู้สึกที่ผ่านอวัยวะภายในร่างกายของคนเราทำให้นาฏศิลป์สามารถรับรู้ลักษณะปัจจัยต่าง ๆ ที่เข้ามาส่งผลกระทบต่อตัวของตนเองโดยตรงไม่ว่าจะเป็นการสัมผัสด้วย หู ตา จมูก ลิ้น กาย ใจ และความสัมผัสรู้ในเชิงประสบการณ์ที่ทำให้นาฏศิลป์เกิดปฏิกริยาตอบโต้กับปัจจัยภายนอกที่เข้ามากระทบและมีการตีความหมายตามประสบการณ์และจินตนาการของผู้แสดงออกมาในรูปแบบของการแสดงนาฏศิลป์ต่อไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research methodology) ในรูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) โดยที่แบบการวิจัยเป็นแบบยังไม่เข้าขั้นการทดลอง (Pre-experimental design) ในลักษณะแผนงานวิจัยแบบกลุ่มเดียวที่มีการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน (One group pretest-posttest design) ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครพนมวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตนครพนม จำนวน 7 ห้อง จำนวนนักเรียน 254 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนนครพนมวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตนครพนม จำนวน 32 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แผนประกอบด้วยแบบทดสอบข้อสอบอัตนัย ข้อสอบแบบเติมคำ ข้อสอบแบบจับคู่ แบบประเมินทักษะการปฏิบัติแบบกลุ่ม และแบบเดี่ยว
2. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน
3. แบบประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยแบ่งเกณฑ์การประเมินตามหัวข้อ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ตามขั้นตอน ดังนี้
 - 1.1 วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 6 บทบาทของนาฏศิลป์และละครกับชีวิต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 - 1.2 ศึกษาหลักการ/คู่มือครู/เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติจำนวน 6 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง มีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้
 - 1.3.1 มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 - 1.3.2 สาระสำคัญ
 - 1.3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 1.3.4 สาระการเรียนรู้
 - 1.3.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1.3.6 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1.3.7 กิจกรรมการ จัดการเรียนรู้โดยแนวทางการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น

1.3.8 สื่อแหล่งการเรียนรู้

1.3.9 การวัดผล/ประเมินผล

ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ได้มีการกำหนดโครงสร้าง มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี และสาระสำคัญของหน่วยบทบาทของนาฏศิลป์และละครกับชีวิต

1.4 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหา เพื่อนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำ โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ (Index of Item Objective Congruence: 100) ของแผนการจัดการเรียนรู้สาระศิลปะ ศึกษานาฏศิลป์ โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หน่วยบทบาทของนาฏศิลป์และละครกับชีวิต มีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหา สื่อ แบบประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าเนื้อหา สื่อ แบบประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าเนื้อหา สื่อ แบบประเมินไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา

โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ (IOC) ที่มีค่า ≥ 0.50 ถือว่ามีความเหมาะสมและสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับนักเรียนห้อง 3/8

2. ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การสร้างแบบทดสอบเป็นเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

2.1 กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 เลือกชนิดและรูปแบบคำถาม การวิจัยขั้นสูงเพื่อพัฒนาการศึกษา การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.3 เขียน (ร่าง) ข้อคำถามข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 55 ข้อ

2.4 จัดเรียงทำและทำรูปเล่ม ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.5 นำข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหา เพื่อนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำ โดยพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด เนื้อหาเพื่อตรวจสอบคุณภาพ

2.6 นำข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/2 ซึ่งเป็นนักเรียนที่เคยผ่านการเรียนวิชานาฏศิลป์ ในชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 เนื้อหาบทบาทของนาฏศิลป์และละครกับชีวิต

3. แบบประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1 วิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ จากเนื้อหาวิชานาฏศิลป์ที่จะออกข้อสอบ โดยกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.2 สร้างแบบวัดทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ ศึกษานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน

3.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อพิจารณาความตรง และความเหมาะสมของแบบวัดทักษะที่สร้างขึ้น โดยถือความคิดเห็นที่สอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญร้อยละ 80 ขึ้นไปเป็นเกณฑ์

3.4 การปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.5 นำแบบประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และดำเนินการจัดการเรียนรู้เรื่องทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนครพนมวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขตนครพนม จำนวน 32 คน ได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. การเตรียมการ ผู้วิจัยจัดเตรียมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการทดลองโดยให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับเรื่องทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาอุปกรณ์ สื่อการเรียนการสอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้พร้อม

2. ชี้แจงทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงวัตถุประสงค์เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลการทำวิจัย

3. ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบทางการเรียนก่อนเรียน เรื่อง ละครกับชีวิต และวรรณคดีไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที

4. ดำเนินการจัดกิจกรรมโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทำแบบทดสอบระหว่างเรียนและประเมินทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติที่สร้างขึ้น จำนวน 2 ชุด และบันทึกข้อมูลผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรม ทั้งหมด 5 ใบงาน

5. ทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 ข้อ ใช้เวลาในการสอบ 50 นาที

6. นำผลที่ได้จากการทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างไปทำการตรวจวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อสรุปผลการทดลองตามความมุ่งหมายของการศึกษาต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

โดยการนำผลการทำแบบทดสอบของนักเรียนก่อนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Sample) สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ การทดสอบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การหาค่า t - test (Independent Sample)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัย เรื่องการพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

1. จากการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 86.50/82.19 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน (N)	E ₁	E ₂
32	86.50	82.19

2. จากการการเรียนรู้ด้วยการพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติจะเห็นได้ว่ามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเรียนรู้ด้วยการพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ

จำนวนนักเรียน (n)	Pre-test	Post-test	S.D.	$\bar{x}$	ร้อยละ
32	18.30	34.16	3.29	0.73	22.05

3. จากการที่ผู้เรียนที่เรียนด้วยแผนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ วิชาภาษาอังกฤษ มีทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับคุณภาพดี ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การประเมินทักษะการปฏิบัติ

การประเมินทักษะการปฏิบัติ							
ลำดับ	ความ ร่วมมือ	การแสดง ความเห็น	การรับฟัง ความเห็น	ความตั้งใจใน การทำงาน	การมีส่วนร่วมใน การอภิปราย	20 คะแนน	ระดับการ ประเมิน
คะแนนรวม	104	90	98	113	89	494	ดี
คะแนนเฉลี่ย	3.25	2.81	3.06	3.53	2.78	15.44	ดี

อภิปรายผล

จากการวิจัยการพัฒนาทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้เสริมทักษะการคิดเชิงมโนทัศน์ วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 82.19/86.50 เนื่องจากการเล่นบทบาทสมมติช่วยในด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ สามารถคิด วิเคราะห์ แยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ได้ เป็นการกระตุ้นความคิดของผู้เรียน และช่วยด้านความจำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เสาวคนธ์ จันตะมาต (2565) ทำวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโปรแกรมวิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.33/88.77 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 2) ทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สิริวิติ ชูเชิด (2561) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาการพัฒนาองค์การ พบว่า 1) นักศึกษามีทักษะทางการเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีทักษะด้านการงานเป็นทีม ทักษะด้านการแสดงออก และทักษะด้านความคิดอยู่ในระดับมากที่สุด 2) เพศของนักศึกษาที่แตกต่างกันมีการพัฒนาทักษะทางการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติในภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเพศของนักศึกษาที่แตกต่างกันมีการพัฒนาทักษะทางการเรียนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติไม่แตกต่างกันในทุกด้าน 3) คะแนนเฉลี่ยสะสมของนักศึกษาที่แตกต่างกันในภาพรวมและรายด้านมีการพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติไม่แตกต่างกัน 4) การเข้าชั้นเรียนของนักศึกษาที่แตกต่างกันในภาพรวมและรายด้านมีการพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติไม่แตกต่างกัน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจยิ่งขึ้น ร่วมกับการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ และเกิดกระบวนการการคิดแบบมีเหตุมีผล สอดคล้องกับงานวิจัยของ กานต์ญาณิศา สุนทร, สุรกันต์ จังหาร, และประสพสุข ฤทธิเดช (2564) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมี

ประสิทธิภาพเท่ากับ 76.91/77.35 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมบทบาทสมมติมีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 77.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.28) สอดคล้องงานวิจัยของ สุพัตรา สุโพธิ์พัฒน์ (2562) ทำวิจัยเรื่องการศึกษาทักษะนาฏศิลป์ไทย และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบายสีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ผลวิจัยพบว่า 1) ทักษะนาฏศิลป์ไทย เรื่อง ระบายสีของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระบายสีของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ วิชานาฏศิลป์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์บทบาทสมมติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับดี เนื่องจากการคิดเชิงมนทัศน์เป็นการมองภาพต่าง ๆ ให้ความสอดคล้องกันให้เป็นภาพที่คมชัดยิ่งขึ้น มีความกระชับสามารถอธิบายได้ เป็นการคิดรวบยอด สร้างกรอบความคิดให้ชัดเจน และสามารถถ่ายทอดออกไปได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อิทธิเดช น้อยไม้ (2564) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ในวิชาสังคมศึกษาเพื่อผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 พบว่าการพัฒนาผู้เรียนให้ประสบความสำเร็จและปรับตัวเข้ากับสังคมแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้การเรียนรู้วิชาสังคมศึกษานั้น ครูสังคมศึกษาจำเป็นต้องวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้าง และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหา แสวงหาคำตอบ และวินิจฉัยเรื่องราวที่ต้องเผชิญในสังคมโลกยุคปัจจุบันได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมต่อไป บทความนี้เสนอความรู้เกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของมนทัศน์ มโนทัศน์กับการทำงานของสมอง ความสำคัญของการคิดเชิงมนทัศน์ มโนทัศน์ของวิชาสังคมศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ในวิชาสังคมศึกษา และคุณค่าของการคิดเชิงมนทัศน์ในวิชาสังคมศึกษา เพื่อผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การวิจัยในครั้งนี้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปเป็นแนวทางในการต่อยอดการพัฒนาและแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในระดับอื่น ๆ ผู้ที่สนใจสามารถปรับเปลี่ยนตัวแปร เพื่อให้มีประสิทธิภาพตรงตามจุดประสงค์ในการพัฒนาผู้เรียนต่อไป

1.2 ผู้ที่สนใจสามารถนำการวิจัยในครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ ได้

1.3 ผู้ที่สนใจควรศึกษาแนวคิดหรือทฤษฎีที่มีความหลากหลาย เพื่อนำมาใช้สนับสนุนในการพัฒนาผู้เรียนเรียนให้มีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551** กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กานต์ญาณิศา สุนทร, สุรกานต์ จังหาร, และประสพสุข ฤทธิเดช. (2564). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**, 15(3): 137-139.

นิติญาณรณ์ ศรีโพธิ์. (2563). การพัฒนาทักษะการปฏิบัติ โดยใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ร่วมกับสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม. ขอนแก่น: โรงเรียนภูเวียงวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25.

ศิริมงคล นาฏยกุล. (2551). **นาฏศิลป์ หลักทฤษฎีและการเคลื่อนไหว**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

- สินีนาฏ แสงแพ, และปัทมาวดี เล่ห์มงคล. (2563). ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในเด็กปฐมวัย. *วารสารจันทร์เกษมสาร*. 26(1): 117-130.
- สิริวดี ชูเชิด. (2561). การพัฒนาทักษะทางการเรียนของนักศึกษาโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติในรายวิชาการพัฒนาองค์การ. *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 8(3): 6-11.
- สุชานาฏ ไชยวรรณ, และอนงค์นารถ ยิ้มช้าง. (2565). การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะสมองของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมการเล่นละครและบทบาทสมมติ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย. *วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ*. 12(1): 115-129.
- สุพัตรา สุโพธิ์พัฒน์. (2562). การศึกษาทักษะนาฏศิลป์ไทยและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ระเบียบพรตน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะปฏิบัติของเดวิสร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- เสาวคนธ์ จันทะมาต. (2565). การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาจีนของนักศึกษาโปรแกรมวิชาการสอนภาษาจีน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 3(1): 81-84.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2564). การพัฒนาทักษะการคิดเชิงมนทัศน์ในวิชาสังคมศึกษาเพื่อผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 49(3): 11.