

การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง
ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โดย

นางสาวชนิดา ศรีสำราญ

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2549

ISBN 974-11-5798-3

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF PERFORMANCE ABILITY IN MUSICAL
SHOW TAUGHT BY GROUP DYNAMICS APPROACH
FOR SECOND GRADE STUDENTS

By

Chanida Srisamran

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF EDUCATION

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2006

ISBN 974-11-5798-3

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนา
ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” เสนอโดย นางสาวชนิดา ศรีสำราญ เป็นส่วนหนึ่งของการ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ อ่วมเจริญ
3. อาจารย์กฤษฎา ด้านประดิษฐ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วัชรวิภา เล่าเรียนดี)

..... / /

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

..... / /

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุเทพ อ่วมเจริญ)

..... / /

.....กรรมการ

(อาจารย์กฤษฎา ด้านประดิษฐ์)

..... / /

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร. วัชনীร เชาว์ดำรงค์)

..... / /

K 47253301 : CURRICULUM AND SUPERVISION

KEY WORD : GROUP DYNAMICS / PERFORMANCE ABILITY IN MUSICAL SHOW

CHANIDA SRISAMRAN : THE DEVELOPMENT OF PERFORMANCE ABILITY IN MUSICAL SHOW TAUGHT BY GROUP DYNAMICS APPROACH FOR SECOND GRADE STUDENTS . THESIS ADVISORS : ASST. PROF. MAREAM NILLAPUN, Ed.D., ASST. PROF. SUTEP UAMCHAROEN, Ed.D., AND KRISADA DANPADIT, M.A. 354 pp. ISBN 974 - 11- 5798 - 3.

This experimental research was conducted with purposes to : 1) compare the learning outcome of the students before and after learning the lesson of musical show taught by activities constructed along with the idea of group dynamics approach , 2) study the students' performance ability in musical show taught by the activities of the group dynamics approach , and 3) study the students' opinions about the implementation of the activities of the group dynamics approach. The sample consisted of 35 second grade students studying in the first semester of the academic year 2006 in Wat Nongkham (Saharadburana) School , Nongkham district, Bangkok. The instruments employed to collect data included 12 lesson plans on the topic of the musical show and the activities of the group dynamics approach in terms of games, role play, songs and movement performance to music; a test of the students' ability of musical show ; performance test; and questionnaire inquiring the students' opinions about the implementation of the activities of the group dynamics approach. The collected data were analyzed by the statistical means of percentage , mean , standard deviation , and t-test dependent.

The findings were as follows :

1) The comparison of the students' learning outcome discovered before and after the implementation of the lesson plans of musical show taught by activities constructed along with the idea of the group dynamics approach was found significantly different at the level of .05 whereas the learning outcome after the implementation of the approach was found higher.

2) The students' performance ability in musical show , as well as , the students' movement performance to music , namely , ability to perform in accordance with song lyrics, movements revealing students' creativity in dancing , abilities to perform accurately in accordance with rhythm , melody , gestures and Thai dancing grace was found at the high level.

3) The students revealed their positive opinions , in general , about the implementation of the activities of the group dynamics approach at the high level with focused on the class atmosphere as enhancing happiness to learn and pleasure to participate in and the learning activities as encouraging students to have confidence to practice.

Department of Curriculum and Instruction Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2006

Student's signature.....

Thesis Advisors' signature 1..... 2 3.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาในการให้คำปรึกษาอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ อ่วมเจริญ และอาจารย์กฤษฎา ด้านประดิษฐ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา และควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้คอยดูแลช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจขอกราบพระคุณเป็นอย่างสูง

กราบขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชรา เล่าเรียนดี ประธานกรรมการสอบ อาจารย์ ดร.วิชณี เซาว์ดำรงค์ และผู้อำนวยการประมวล ลากเจริญวงศ์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องและให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้อำนวยการกัททิตยา สามงามยา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ อาจารย์ยุพา ทรัพย์อุไรรัตน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล และอาจารย์อุบล นกดาราน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา สารสนเทศ-นาฏศิลป์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ส่งผลให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีความสมบูรณ์ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขอขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการ วิลาวรรณ เพชรอาวุธ คณะผู้บริหาร คณะครู โรงเรียนวัดหนองแวม (สหราษฎร์บูรณะ) ที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย จนทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอบคุณเพื่อนๆ ร่วมรุ่น หลักสูตรและการนิเทศ 47 โครงการปกติ โครงการพิเศษ และโครงการร่วมมือ ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา

ท้ายสุดนี้ ขอกราบขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย และเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจ และสนับสนุนส่งเสริมการศึกษาผู้วิจัยตลอดมา คุณค่าและประโยชน์ที่ได้จากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนชี้แนะแนวทางการศึกษาให้แก่ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย.....	9
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	13
ข้อคำถามการวิจัย.....	13
สมมติฐานการวิจัย.....	14
ขอบเขตของการวิจัย.....	14
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	14
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	17
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	18
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	19
แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระ 3 นาฏศิลป์.....	21
หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ).....	28
การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	34
ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	34
ทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	36
หลักการสอนตามทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	40
การเตรียมการสอนกลุ่มสัมพันธ์.....	42
ลำดับขั้นการเรียนรู้ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	44
วิธีการสอนที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	48

บทที่		หน้า
2	ประโยชน์ของกลุ่มสัมพันธ์.....	49
	บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนการสอนในการจัดกิจกรรม	
	กลุ่มสัมพันธ์.....	51
	ขนาดของกลุ่มในการจัดกิจกรรมการกลุ่มสัมพันธ์.....	52
	ประเภทของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	53
	กิจกรรมเกม.....	53
	กิจกรรมบทบาทสมมติ.....	62
	กิจกรรมเพลง.....	70
	กิจกรรมทำทางประกอบเพลง.....	72
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	89
	งานวิจัยในประเทศ.....	89
	งานวิจัยต่างประเทศ.....	95
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	98
	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	98
	ระเบียบวิธีวิจัย.....	99
	ประชากร.....	99
	กลุ่มตัวอย่าง.....	99
	ตัวแปรที่ศึกษา.....	99
	แบบแผนการวิจัย.....	99
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	100
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	100
	การดำเนินการทดลองในการวิจัย.....	117
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	120
4	ผลการวิเคราะห์.....	122
	ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์	
	ในการแสดงทำทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้	
	โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	122

บทที่	หน้า
ตอนที่ 2 การศึกษาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	125
ตอนที่ 3 การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะ การแสดงท่าทางประกอบเพลง ในด้านการจัดการเรียนรู้ และบรรยากาศในการเรียน.....	127
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	136
สรุปผลการวิจัย.....	137
อภิปรายผลการวิจัย.....	138
ข้อเสนอแนะ.....	144
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	144
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	145
บรรณานุกรม	146
ภาคผนวก.....	154
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	155
ภาคผนวก ข การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	157
ภาคผนวก ค การวิเคราะห์สมมติฐาน.....	173
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	183
ภาคผนวก จ หนังสือขออนุญาต.....	341
ภาคผนวก ฉ รูปภาพประกอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์...	347
ประวัติผู้วิจัย	354

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	โครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษา	29
2	มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี มาตรฐาน ศ 3.1.....	31
3	มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี มาตรฐาน ศ 3.2.....	32
4	หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระนาฏศิลป์ (3.1) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	33
5	หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระนาฏศิลป์ (3.2) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	33
6	เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์.....	89
7	แสดงแผนการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้.....	100
8	การวิเคราะห์ข้อสอบ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง.....	106
9	เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงท่าทางประกอบเพลง.....	110
10	เกณฑ์แปลความหมายของแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง.....	113
11	เกณฑ์การกำหนดค่าระดับความคิดเห็น.....	115
12	เกณฑ์การแปลความหมายของค่าระดับความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	116
13	ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	123
14	การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง จำแนกตามหน่วยการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	124
15	ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	125
16	ระดับความคิดเห็นในภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	127
17	ระดับความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	128

ตารางที่	หน้า	
18	ระดับความคิดเห็นด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.....	129
19	การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านการแสดงท่าทาง และด้านการทำงานกลุ่ม..	130
20	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	158
21	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดง ท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	164
22	การหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่น	160
23	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง.....	168
24	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	170
25	รายการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ.....	171
26	รายการปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ.....	171
27	รายการปรับปรุงแก้ไขประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ.....	172
28	รายการปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความคิดเห็น ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ.....	172
29	ผลการทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดง ท่าทางประกอบเพลงก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์...	174
30	ผลการทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทาง ประกอบเพลง หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	178
31	การคำนวณเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแบบทดสอบสมมติฐานโดยใช้สูตร t-test แบบ Dependent (วิเคราะห์โดยโปรแกรมสำเร็จรูป).....	178

ตารางที่	หน้า
32 ผลคะแนนการวัดความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงรายกลุ่ม จากการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	179
33 การคำนวณผลคะแนนการวัดความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นรายกลุ่ม จากการได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์โดยโปรแกรมสำเร็จรูป	181
34 การคำนวณผลระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ด้านการจัดการเรียนรู้ และ บรรยากาศในการเรียนโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์โดยโปรแกรมสำเร็จรูป	182
35 โครงสร้างการจัดหน่วยการเรียนรู้	184
36 การวิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์และเวลาเรียน	185

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	13
2	ขั้นตอนการสร้างแผนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์..	104
3	ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้.....	109
4	ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง..	1143
5	ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.....	115

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นกระบวนการที่มีบทบาทในการพัฒนาประชากรของชาติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า จุดมุ่งหมายปลายทางของการศึกษา มิได้มุ่งหวังให้คนอ่านออกเขียนได้เท่านั้น แต่มุ่งหวังให้นำไปใช้ในการดำรงชีวิต และการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้อย่างปกติสุข ทันท่วงทีต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ดังพระบรมราโชวาทพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ที่ได้พระราชทานแก่คณะครู และนักเรียน ณ ศาลาดุสิดาลัย เมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2524 ความว่า

การศึกษาเป็นปัจจัยในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ และคุณธรรมของบุคคล สังคมและบ้านเมืองใดให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนได้อย่างครบถ้วนพอเหมาะกัน ทุกๆ ด้าน สังคมและบ้านเมืองนั้นก็จะมีพลเมืองที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถธำรงรักษาความเจริญมั่นคงของประเทศชาติไว้ และพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไปได้ตลอด

จากพระบรมราโชวาทดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพไปพร้อมกับสภาพสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 พ.ศ. 2544-2549 ต้องการสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมที่เข้มแข็ง โดยการพัฒนาค้นให้มีคุณภาพรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง โดยการปฏิรูปการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2544 : 47) การศึกษาจึงเป็นกระบวนการในการพัฒนาประชากรของชาติ และเป็นสิ่งสำคัญที่เหมือนกับวางรากฐานให้กับเยาวชนดังในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2540 กำหนดให้บุคคลมีสิทธิเสมอกันในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปี ที่รัฐต้องจัดให้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ ดังในมาตรา 4 อธิบายความหมายของการศึกษาว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลและสังคมในการถ่ายทอดความรู้ ให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และเป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มาตรา 6 กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไป

เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และในมาตรา 22 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2542 : 2 - 13) การศึกษาจึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้พร้อมที่จะทำประโยชน์ให้กับสังคม ตามบทบาทและหน้าที่ของตน ในฐานะพลเมืองที่ดี ตามระบบการปกครองแบบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข โดยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานในการดำรงชีวิต ทนต่อการเปลี่ยนแปลง มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ ทำงานเป็นและครองชีวิตอย่างสงบสุข

ดังนั้น การศึกษาจึงเป็นกระบวนการที่ใช้ในการถ่ายทอดวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาความสามารถ ทศนคติ พฤติกรรมและค่านิยม หรือคุณธรรม เพื่อให้บุคคลเป็นสมาชิกที่ดี และมีประสิทธิภาพของสังคม โดยการใช้กระบวนการต่างๆ (กาญจนา คุณารักษ์ 2539 : 43) ซึ่งสอดคล้องกับสิปปนนท์ เกตุทัต (2541 : 8-9) ที่ให้แนวคิดว่าการจัดการศึกษามุ่งเน้นเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งก็คือการส่งเสริมให้เยาวชนมีความเจริญงอกงามในทุกๆ ด้านอย่างเหมาะสม นั่นคือการพัฒนาทางร่างกาย บุคลิกภาพ การพัฒนาด้านสติปัญญา หรือสมรรถภาพทางสมอง และพัฒนาทางอารมณ์ กระทรวงศึกษาธิการจึงเห็นความสำคัญของการปฏิรูปการศึกษา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนรู้วิธีการเรียนรู้ที่คิดเป็น ทำเป็น โดยการจัดการระบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ในห้องเรียนไปสู่ชีวิตจริง อันจะทำให้สังคมไทยเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

นอกจากนี้ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ยังมีความแตกต่างจากแผนการศึกษาที่ผ่านมา คือมิได้มุ่งเน้นการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีอันเป็นปัจจัยหลักในยุคข้อมูลข่าวสารนี้เท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมของชาติ โดยกำหนดไว้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และหลักสูตรการเรียนการสอน หนึ่งในศิลปวัฒนธรรมของชาติ นั่นคือ การศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทย (กรมศิลปากร 2542 : 2) เนื่องจากเป็นส่วนหนึ่งของเอกลักษณ์ความเป็นชาติไทย ซึ่งกำลังจะสูญหายไปถ้ายังขาดการอนุรักษ์ และการพัฒนาสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มี

จินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้น กิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมในสังคม ในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น พิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมีปฏิกริยาตอบสนองต่องานศิลปะ ช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์กว้างไกล ช่วยเสริมความรู้ความเข้าใจ มโนทัศน์ด้านอื่นๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และความเชื่อ ความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ การเรียนรู้ เทคนิค วิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลงจินตนาการ มีสุนทรียภาพและเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย และสากล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ยังเสริมสร้างให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ช่วยให้มีจิตใจที่งดงาม สมานที่แน่นอน สุขภาพกายและสุขภาพจิต มีความสมดุลเป็นรากฐานของการพัฒนาชีวิตที่สมบูรณ์ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน และส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของสังคมโดยรวม เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะมีสภาพจิตใจที่งดงาม มีสุนทรียภาพ มีรสนิยม รักความสวยงาม รักความเป็นระเบียบ มีการรับรู้อย่างพินิจพิเคราะห์ เห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพทางศิลปะ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นพัฒนาตนเองได้ และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ มีสมานในการทำงาน มีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ 2544 : 7-9) จึงเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้หนึ่งที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้ เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์ และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำอย่างสร้างสรรค์

นอกจากนี้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ได้กล่าวถึงมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งประกอบไปด้วย สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ สาระที่ 2 ดนตรี และ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ โดยในสาระที่ 3 เรื่องนาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ.3.1 และ ศ.3.2 ในการเรียนรู้

ช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3) ซึ่งต้องการให้ผู้เรียนเข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่าของนาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กรมวิชาการ 2546 : 18) “นาฏศิลป์ไทย” เป็นศิลปะที่แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของชาติไทย โดยการแสดงออกทางลีลาการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นศิลปะที่เกิดจากการปรุงแต่งกิริยาท่าทางของมนุษย์ให้งดงามในรูปของการเยื้องกรายรำ รำ ทั้งการระบำ การรำ การสอน ผู้แสดงออกจะมีความสุข สนุกสนานกับการรำรำ การเดินตามจังหวะของเสียงดนตรี ผู้ชมจะได้รับความบันเทิงใจ เพลิดเพลินไปกับลีลาการเคลื่อนไหวที่งดงาม นอกจากนั้นนาฏศิลป์เป็นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยศิลปะแก่ผู้เรียนเพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย และเพื่อเป็นการฝึกให้รู้จักการทำงานร่วมกับคนหมู่มากได้เป็นอย่างดีและเพื่อฝึกให้กล้าแสดงออก (สุมิตร เทพวงษ์ 2541 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับ เรณู โกศินานนท์ (2544 : 1) นาฏศิลป์ไทยมีลักษณะเฉพาะตัว และมีความเป็นไทยในตัวเองอย่างยิ่ง ถึงแม้ว่าบางอย่างเราได้นำแบบอย่างมาจากต่างชาติ แต่เราก็ได้มีการดัดแปลงให้เข้ากับบรรณนิยมของไทย ซึ่งนาฏศิลป์ไทยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการฝึกซ้อมอยู่เสมอ จะได้เกิดความชำนาญ แม่นยำในท่ารำและจะเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมสืบสานศิลปวัฒนธรรมในด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทยได้อีกทางหนึ่งด้วย

จากการศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ที่ผ่านมา ปัญหาที่พบคือ ครูสอนวิชานาฏศิลป์ไทยส่วนใหญ่ใช้การสอนแบบสาธิตประกอบคำบรรยาย เป็นการสอนโดยใช้ครูเป็นศูนย์กลาง เน้นพัฒนาการทางทักษะและปฏิบัติตามคำสั่ง ผู้สอนต้องเป็นผู้มีความสามารถทางนาฏศิลป์ จึงจะสอนได้จึงทำให้เกิดปัญหาที่ทำให้นักเรียนขาดการส่งเสริมและนักเรียนบางส่วนไม่ค่อยชอบเรียนวิชานาฏศิลป์ไทย แต่มาเรียนเพราะผู้ปกครองอยากให้มาเรียน และมีความคิดที่ว่าวิชานาฏศิลป์ไทยจดจำท่ารำได้ยาก เป็นวิชาที่น่าเบื่อ ไม่ชอบ ไม่สนุก แสดงถึงเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนนาฏศิลป์ไทย (บุญเรือน ปรีชาธรรมรัตน์ 2535 : 13, อ้างถึงใน ฐปณี ศรีสุคนธ์รัตน์ 2546 : 2) ซึ่งมีผลมาจากสภาพการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งจารีต และวัฒนธรรมการสอนของครูทางด้านนาฏศิลป์ โดยเฉพาะการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์ตั้งแต่สมัยโบราณ ผู้ถ่ายทอดมีจุดหมายให้ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ท่าทางการรำรำต่างๆ จากครูอาจารย์แต่เพียงอย่างเดียว (พจน์มาลัย สมรรคบุตร 2538 : 4) ดังผลการวิจัยเรื่องการศึกษาศึกษาพฤติกรรมการสอนนาฏศิลป์ไทย ในวิทยาลัยนาฏศิลป์ พบว่า รูปแบบการสอนนาฏศิลป์ไทยภาคปฏิบัติใช้วิธีการเลียนแบบเป็นหลัก และปฏิบัติ

สืบต่อกันมาแต่โบราณ โดยถือว่าเป็นหลักการสอนที่ดีที่สุด (อุษา สบฤกษ์ 2536 : บทคัดย่อ) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ นฤมล ชันส์มฤทธิ (2542 : บทคัดย่อ) ที่กล่าวถึงลักษณะครูผู้สอน นานาชาติภาคปฏิบัติว่า ครูศิลปะยังคงยึดแนวการสอนแบบเดิมที่เคยสอนมา คือสอนแบบอธิบาย และสาธิต โดยมีครูเป็นจุดศูนย์กลาง บางครั้งการเรียนการสอนมีความเข้มงวดเป็นระเบียบ และมีการฝึกปฏิบัติอย่างหนัก จนทำให้ผู้เรียนเกิดความเครียดในการเรียนวิชานานาชาติ

การเรียนการสอนด้วยวิธีการเลียนแบบ โดยไม่มีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด และปฏิบัติด้วยตนเองอย่างอิสระในระหว่างการฝึกหัด ผู้เรียนมีหน้าที่เป็นผู้ตามและเป็นผู้รับการถ่ายทอดโดยตลอด ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดด้วยตนเอง รวมทั้งเป็นอุปสรรคต่อการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการคิดของตนเองเป็นหลัก (เครือจิต ศรีบุญนาค และคณะ 2542, อ้างถึงใน อุษา สบฤกษ์ 2545 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับที่ลอเรนเฟลด์และบริเทิน ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ ไม่สามารถเกิดจากการเรียนรู้โดยการสั่งสอนอย่างเข้มงวด ตลอดเวลาของครู แต่เป็นสัญชาตญาณที่เกิดขึ้นเองจากการปะทะสัมผัสการทำงานศิลปะ (อุษา สบฤกษ์ 2545 : 5) ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่ากระบวนการคิดของผู้เรียน ในการที่จะพัฒนาทักษะทางด้านนาฏศิลป์จะเกิดขึ้นได้ยาก ถ้าผู้เรียนมีพฤติกรรมเลียนแบบครูตลอดเวลา ซึ่งทำให้ผู้เรียนคิดไม่เป็นทำไม่เป็น และแก้ปัญหาไม่เป็น

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้การเรียนการสอนขาดประสิทธิภาพ และส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่คาดหวังไว้ และจากการวัดและการประเมินผลการเรียน ปีการศึกษา 2545-2546 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองแวม (สหราษฎร์บูรณะ) พบว่าในเนื้อหาพื้นฐานด้านนาฏศิลป์ เรื่องการปฏิบัติกิจกรรมนาฏศิลป์ในโอกาสต่างๆ ด้วยการประดิษฐ์ท่าทางด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าแสดงออก ขาดทักษะด้านการประดิษฐ์ท่าทางด้วยตนเอง และขาดความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ของโรงเรียน ร้อยละ 60 ผลการสอบภาคปฏิบัติ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 50 ของนักเรียนทั้งหมด ไม่สามารถประดิษฐ์ท่าทางจากทำนาฏศิลป์เบื้องต้นได้ ไม่กล้าแสดงออกหน้าชั้นเรียน และจากการพูดคุยกับนักเรียนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวิชานาฏศิลป์ เพราะน่าเบื่อหน่าย ไม่มีกิจกรรมในการเรียนที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน มีแต่การปฏิบัติตามรูปภาพในหนังสือและปฏิบัติตามครูผู้สอน

จากการศึกษาสาเหตุและปัญหาที่ทำให้ทักษะทางการแสดงท่าทางประกอบเพลงของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถนำท่าทางนาฏศิลป์ไทยมาประยุกต์ใช้ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงได้เท่าที่ควร พบว่ามาจากหลายสาเหตุ สามารถสรุปได้ดังนี้ ในด้านการ

จัดการเรียนการสอนของครูที่ยังเน้นผู้สอนเป็นศูนย์กลาง เป็นผู้ถ่ายทอดฝ่ายเดียว ไม่มีกิจกรรมที่หลากหลาย ดังนั้นในการจัดกระบวนการเรียนการสอนครูผู้สอนควรมีวิธีสอนการจัดกิจกรรม การเลือกเนื้อหาและบทเรียนที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในการให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น แก้ปัญหาได้ ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกในรูปของกิจกรรมทางศิลปะ และให้มีโอกาสได้แก้ปัญหา ในขณะที่สร้างสรรค์งานจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพและมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (ปฤถรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ 2533 : 80-85) ดังนั้นจึงควรมีการจัดกิจกรรม จัดประสบการณ์ต่างๆ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รู้จักคิด ได้ปฏิบัติ ตัดสินใจ และค้นพบ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยตัวของตัวเอง เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียนที่จะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระตามที่ต้องการ

นอกจากนี้การ์ดเนอร์ (Gardner 1982, อ้างถึงใน วิชัย วงษ์ใหญ่ 2541 : 23-25) กล่าวว่า ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ถูกควบคุมด้วยกลไกของสมองซีกขวาและสมองซีกซ้าย ทำหน้าที่รับความรู้สึกจากร่างกายด้านซ้ายและควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายซีกขวา สมองซีกขวามีลักษณะเด่นด้านศิลปะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และควบคุมความไวในการรับรู้ทุกเรื่องรวมทั้งเรื่องของความรู้สึกในความงามด้วย ถ้ากระบวนการเรียนรู้ได้ออกแบบและกระตุ้นให้ถูกวิธีในสมองส่วนนี้ รวมทั้งการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม ความคิดสร้างสรรค์จะเติบโตเต็มศักยภาพ จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในต่างประเทศให้ความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนทั้งทักษะการปฏิบัติและกระบวนการคิดด้วยกลไกของสมองซีกขวา โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นหลัก ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีทักษะการปฏิบัติในรูปแบบและลีลาที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และยังเป็นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการคิดประดิษฐ์ท่าเต้นรำพร้อมกันไปด้วย ซึ่งเป็นวิธีการสอนการคิดทำอย่างอิสระโดยไม่มีการเตรียมการล่วงหน้า เนื่องจากรูปแบบการสอนดังกล่าวจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดจากการฝึกหัด การใช้สิ่งกระตุ้นหรือจากการตั้งประสบการณ์ทางสุนทรียะของผู้เรียนแต่ละคนออกมาใช้อย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้เกิดผลด้านความพึงพอใจในผลงานของตนเองและเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนจึงเป็นส่วนหนึ่งซึ่งจะต้องเกิดขึ้นเป็นอันดับแรกของการเรียน เพราะความสนใจเป็นแรงจูงใจในการเรียน ถ้าผู้เรียนไม่มีความสนใจแล้วจะเรียนรู้ได้น้อยมาก การที่นักเรียนได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมในห้องสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนเป็นอย่างดี นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน และรู้สึกว่าตนเอง

มีคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง จนกระทั่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่าและคุณภาพ (มาลี จุฑา 2542 : 97 - 113)

การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาให้กับผู้เรียนในการที่จะพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยทิสนา แชมมณี (2522 : 1-2) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่มหรือกลุ่มสัมพันธ์ เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านสติปัญญา ทักษะ ทศนคติ การคิดหาเหตุผลส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย และนักเรียนจะได้ฝึกหัดการแก้ปัญหาจากการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม นอกจากนี้กลุ่มสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้มีพัฒนาการในด้านทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมที่บกพร่องเป็นปัญหาสมควรแก้ไข เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจความ ต้องการของตนเองและของผู้อื่น จากการสัมผัสด้วยการปฏิบัติจึงเกิดการค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วย (กรมวิชาการ 2541 : 4)

เพียเจท์ (Piaget 1968 : 39-41, อ้างถึงใน หัสตินทร์ โคทวิ 2542 : 3) กล่าวว่า การนำเอากระบวนการกลุ่มมาใช้กับนักเรียนในชั้นประถมศึกษา นอกจากจะช่วยเพิ่มพูนสมรรถภาพในการทำงานร่วมกับคนอื่นเป็นหมู่คณะแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้สอดคล้องกับวัยของเด็กอีกด้วย เนื่องจากผลการศึกษานักจิตวิทยา พบว่า เด็กในวัย 7-12 ปี สนใจการรวมกลุ่มกับเด็กวัยเดียวกัน และต้องการยอมรับจากสังคม เด็กจะได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ จากเพื่อน เช่น การปรับตัวทางสังคม การทำตัวเข้ากับหมู่คณะ ดังนั้นการเรียนการสอนที่ดีนอกจากจะให้นักเรียนได้ทำงานหรือกิจกรรมตามลำพังแล้ว ควรจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม กิจกรรมกลุ่มที่จัดให้ควรมีกระบวนการอย่างเป็นระเบียบ มีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือเมื่อเด็กประสบปัญหาในขณะที่ทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเลวิน (Kurt Lewin 1947) ได้ให้หลักการในการจัดการเรียนการสอนว่า ครูควรใช้วิธีการกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อให้ นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครู จะได้เกิดการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจ มุ่งเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (มาลี จุฑา 2542 : 90) จะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านต่างๆ สูงกว่าการเรียนโดยครูเป็นศูนย์กลาง และยังฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดและกล้าที่จะแสดงออกมากยิ่งขึ้น และพร้อมที่จะฝึกให้นักเรียนมีชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตยได้

ดังนั้นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ คือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตน ผู้เรียนต้องเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และแลกเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้กับผู้อื่น ซึ่งผลการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนร่วมวิเคราะห์

พฤติกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน (ชนิตสิรี ศุภพิมล 2545 : 6) อีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นการศึกษาจากประสบการณ์ที่ผู้เรียนต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดขึ้น ลักษณะการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้และฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น และมองเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนรู้ว่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง การเรียนการสอนดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนอย่างสนุกสนาน และท้าทายความสามารถของตนเอง

สำหรับแนวการสอน ทิศนา แหมมณี (2522) สมพงษ์ จิตระดับ (2530) และสุมณฑา พรหมบุญ และคณะ (อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2540 : 18) ได้เสนอแนะวิธีสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยยึดหลักในการจัดการเรียนการสอนดังนี้ 1. ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนโดยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมให้มากที่สุด 2. ให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มให้ได้มากที่สุด 3. นักเรียนค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตัวของนักเรียนเอง 4. ให้ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ ครูจะต้องให้ความสำคัญของกระบวนการต่างๆ ในการแสวงหาคำตอบ

ทิศนา แหมมณี (2536 : 27 – 28) ได้เสนอการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ไว้หลายวิธี ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่างละคร กลุ่มย่อย ซึ่งวิไลวรรณ สันถวโกมล (2522, อ้างถึงใน วาลิกา อัครนิตย 2546 : 34) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยฝึกทักษะหลายด้าน เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะในการศึกษาค้นคว้า ทักษะทางปัญญา ทักษะการทำงานกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับ สิริวรรณ ศรีพหล (2536 : 224-225) กล่าวว่า เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้และเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตนเองและสมาชิกของกลุ่มอื่นๆ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะทางด้านสังคม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ฝึกทักษะในด้านความคิดกับกลุ่ม ฝึกการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีทางประชาธิปไตย ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และการสร้างค่านิยมในเรื่องความสามัคคี การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ ทศพร มณีศรีขำ (2539 : 114) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อิทธิพลของกลุ่มยังมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิก ทั้งในด้านส่วนตัว และพฤติกรรมทางสังคม คือ กระตุ้นให้เกิดกำลังใจแก่สมาชิก สมาชิกได้แสดงออก สมาชิกเข้าใจตนเอง มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และยอมรับในปทัสถานร่วมกัน

การเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองในทุกๆ ด้าน เพราะการเข้าร่วมกลุ่มนั้นเป็นการแสดงถึงการยอมรับจากกลุ่ม เข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น รู้จักทำงานร่วมกับบุคคลอื่น รู้จักการปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ง่าย ทำให้นักเรียนมีทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง ในด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งทักษะดังกล่าวย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง และทำให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ทำให้นักเรียนเป็นคนที่มีความบุคลิกภาพที่ดีต่อไปในอนาคต

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำวิธีการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนอย่างทั่วถึง และมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ นอกจากนี้กิจกรรมดังกล่าวยังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้หาคำตอบด้วยตนเอง กล่าวคือ เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ และฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน พร้อมกับเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในการแสดงออกมากขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาและส่งเสริมพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของผู้เรียนไปพร้อมๆ กับการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความสุขมาพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองแวง (สหราษฎร์บูรณะ) โดยการนำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มาเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน เพื่อให้มีทักษะในการลงมือปฏิบัติทำงานเป็นกลุ่ม มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยในการพัฒนาตนเองและพัฒนาผลการเรียนรู้ให้ดีขึ้น และนำมาพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้มีชีวิตอย่างมั่นใจ และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด งานวิจัย และวรรณกรรมต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ดังนี้

กลุ่มสัมพันธ์ หรือกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นศัพท์ที่ใช้ในความหมาย ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า Group Process หรือ Group Dynamic ซึ่งในภาษาไทยใช้ชื่อต่างๆ ได้แก่ พลังกลุ่ม พลวัตกรกลุ่ม กระบวนการกลุ่ม และกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งกรมวิชาการ (2541 : 14) ให้ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ว่า เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้มีการพัฒนาใน

ด้านทัศนคติค่านิยม และพฤติกรรมที่บกพร่อง และเป็นปัญหาสมควรแก้ไข เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจความต้องการของตนเองและผู้อื่น จากการสัมผัสด้วยการปฏิบัติ จึงเกิดการค้นพบสิ่งที่ต้องการควรเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นด้วย สอดคล้องกับ ปราวณี สละชีพ (2547 : 4) กลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง การสอนโดยการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม โดยมีการแบ่งกลุ่มและให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ดีขึ้น ดังเช่นเกม บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่างละคร (ทิศนา แคมมณี 2536 : 27-28)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแนวคิดของการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จากวรรณกรรมต่างๆ พบว่า ทศพร มณีศรีขำ (2539 : 97-98) กล่าวถึงการสอนตามหลักการกลุ่มสัมพันธ์โดยส่วนใหญ่มักประกอบไปด้วยขั้นตอนในการสอนดังนี้คือ ขั้นนำ คือ การปูพื้นฐานผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนหรือการสร้างบรรยากาศให้เหมาะสม และเชื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา ขั้นกิจกรรม คือการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามภารกิจที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง สามารถนำมาอภิปรายและวิเคราะห์ได้หลังจากปฏิบัติกิจกรรมสิ้นสุดลง ขั้นอภิปราย คือการให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นไปแล้ว ในขั้นนี้ครูจะต้องเป็นผู้นำทางช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมต่างๆ และอภิปรายร่วมกันจนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ หลังจากที่ได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว ครูผู้สอนจะต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปถึงการนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริง หลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้ทั้งหมดที่เกิดขึ้น โดยหลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้วครูผู้สอนจำเป็นต้องประเมินผลดูว่า ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

นอกจากนี้ทิศนา แคมมณี (2545 : 146-147) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถใช้กระบวนการเป็นขั้นตอนดังนี้ ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมในการเรียนให้แก่ผู้เรียน เช่น การทบทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเชื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการเรียนของตน และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์อภิปรายให้เกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนขึ้นได้ภายหลัง ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิด ความรู้สึก และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ขั้นสรุปและการนำไปใช้เป็นขั้นของการรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกัน

จนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติหรือใช้จริงในชีวิตประจำวัน และ หลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้วครูจำเป็นจะต้องประเมินผลดูว่าผู้เรียนได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ การวัดผลจะต้องวัดให้ตรงตามจุดมุ่งหมาย

ผลการวิจัยของผู้วิจัยหลายๆ ท่านที่เกี่ยวกับการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ที่แสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สามารถส่งเสริมเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามความสามารถตามความแตกต่างระหว่างบุคคลและตามความต้องการของผู้เรียน อังศุธร ถิ่นหลวง (2542 : 35) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้กลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกในชั้นเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดภาชี กรุงเทพมหานคร มีลำดับขั้นตอนการสอนดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ และใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภทการแสดงท่าทางด้วยบทบาทสมมติ เกม การแข่งขัน และกลุ่มย่อย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกกลุ่มสัมพันธ์ มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกในชั้นเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เช่นเดียวกับ สุพัญญา อินล้าพูล (2544 : 14) ได้ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนระดับ ปวช. 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสรุป 5) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภทอภิปราย การแสดงบทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เกม และการศึกษาเฉพาะกรณี ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนมีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความมีระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบสูงขึ้น พงษ์ศานต์ เย็นอ่อน (2545 : 8) ศึกษาเรื่องการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ 5) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง อภิปรายกลุ่ม และสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัยพบว่า หลังการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นักเรียนมีพฤติกรรมเชิงจริยธรรมสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ พรทิพย์ วัฒนพงศ์ (2548 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนานิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ปีการศึกษา 2547 ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภทกิจกรรมกลุ่ม เกม เพลง และเพลงประกอบจังหวะท่าทาง พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่เข้าร่วม

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีความฉลาดทางอารมณ์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สามารถพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้สูงขึ้น สามารถพัฒนาทักษะในการแสดงท่าทางประกอบเพลงให้สูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยขั้นตอนจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ซึ่งผู้วิจัยสนใจที่จะนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นนำ คือ การปูพื้นฐานผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนหรือการสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา

2. ขั้นการดำเนินกิจกรรม คือ เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง สามารถนำมาอธิบายและวิเคราะห์ได้หลังจากปฏิบัติกิจกรรมสิ้นสุดลง

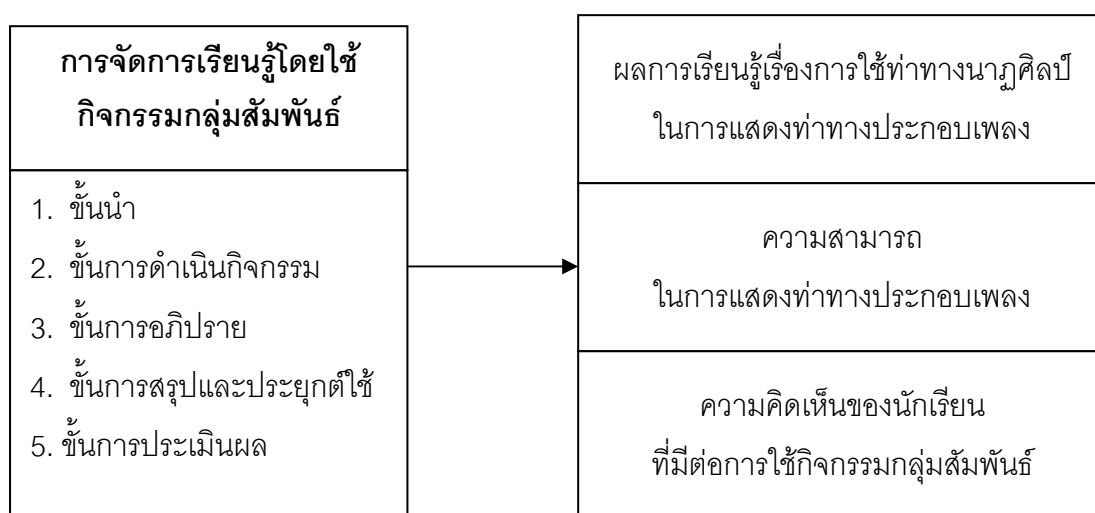
3. ขั้นการอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความรู้สึกความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นไปแล้ว ในขั้นนี้ ครูจะต้องเป็นผู้นำทางช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมต่างๆ และอภิปรายร่วมกันจนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

4. ขั้นการสรุปและประยุกต์ใช้ หลังจากที่คุณเรียนได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปถึงการนำการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริง หลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้ทั้งหมดที่เกิดขึ้น

5. ขั้นการประเมินผล หลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องประเมินผลว่าผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ทางด้านเนื้อหา ทักษะ และการทำงานกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ใช้กิจกรรมประเภท เกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง

จากการศึกษาแนวคิด และหลักการเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแผนภูมิที่ 1



มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง

ข้อคำถามการวิจัย

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างกันหรือไม่
2. นักเรียนมีความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อยู่ในระดับใด

3. นักเรียนมีระดับความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง อยู่ในระดับใด

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 240 คน โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) กรุงเทพมหานคร

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 35 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) กรุงเทพมหานคร

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง และ ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

3. เนื้อหา ได้แก่ สาระการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1(ป.1 - ป.3) ศ 3.1 ข้อที่ 6 คือ นำความรู้ ความเข้าใจจากประสบการณ์ การฝึกฝนด้านละครสร้างสรรค์ และนาฏศิลป์มาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาการทดลอง 12 สัปดาห์ ละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้เข้าใจความหมายเฉพาะของคำที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ให้ตรงกัน ผู้วิจัยได้นิยามความหมายของคำต่างๆ ต่อไปนี้ไว้ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้แก่ผู้เรียนได้ร่วมกันเรียนรู้ ปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประกอบด้วยกิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลงและท่าทางประกอบเพลง โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1) ชี้นำ เป็นชี้นำสู่กิจกรรม โดยการพูดคุยอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวกับกิจกรรม 2) ชี้นำการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามกิจกรรม เกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง 3) ชี้นำการอภิปราย เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ได้แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นลง 4) ชี้นำสรุปและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นของการรวบรวมความคิดเห็นและข้อมูลต่างๆจากชั้นกิจกรรม และอภิปรายจนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนนำเอาการเรียนรู้ที่ได้ปฏิบัตินำไปพัฒนาตนเอง หรือนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 5) ชี้นำประเมินผล ครูผู้สอนประเมินผู้เรียนว่าได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม ทางด้านเนื้อหา ทักษะ และการทำงานกลุ่ม

2. กิจกรรมเกม หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนที่ต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยสมาชิกภายในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ในรูปของการแข่งขันซึ่งมีการแพ้ ชนะ โดยมีการแข่งขันกับตนเอง แข่งขันกับผู้อื่น หรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม ภายใต้กติกาและเงื่อนไขที่กำหนดไว้ เพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน และสร้างแรงจูงใจให้มีการแสดงออก

3. กิจกรรมบทบาทสมมติ หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนที่ต้องสวมบทบาทในสถานการณ์ต่างๆ ที่กำหนดขึ้น โดยการใช้ท่าทางสื่อความหมาย โดยอาศัยความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นหลัก ในการทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการปรับพฤติกรรม การแก้ปัญหา และการตัดสินใจร่วมกัน

4. กิจกรรมเพลง หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนที่ต้องร้องเพลงร่วมกันและร้องเป็นกลุ่ม เพลงที่นำมาใช้ครูผู้สอนคัดเลือกเพลงที่มีการร้อง จากบทเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยให้ผู้เรียน หรือสมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันร้อง ตบมือตามจังหวะเพลง และท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ

5. กิจกรรมท่าทางประกอบเพลง หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนและสมาชิกในกลุ่ม ที่ต้องร่วมกันคิดท่าทางโดยนำท่าทางนาฏศิลป์ ท่าทางเลียนแบบธรรมชาติ และท่าทางตามความคิดอย่างอิสระ มาใช้ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ให้สอดคล้องกับเนื้อร้อง จังหวะ และทำนองเพลง

6. **ผลการเรียนรู้** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบ เรื่อง การใช้ท่าทาง นาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีจุดประสงค์ในการวัด 3 ด้านคือ ด้านความรู้/จำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้

7. **ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง** หมายถึง คะแนนของนักเรียน ที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรมในการแสดงท่าทางประกอบเพลงในด้าน 1. แสดงท่าทางเหมาะสม สอดคล้องตามความหมายตามบทร้อง 2. การเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง 3. ท่าทางสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ 4. ลีลาและความสวยงามของท่าทางนาฏศิลป์ไทย และ 5. ความพร้อมเพียง ประเมินความสามารถจากแบบประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

8. **ความคิดเห็น** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการ จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศในการ เรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

9. **นักเรียน** หมายถึง ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองแวม (สหราษฎร์ บูรณะ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- 1.1 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- 1.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระ 3 นาฏศิลป์
- 1.3 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ)

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

- 2.1 ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.2 ทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.3 หลักการสอนตามทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.4 การเตรียมการสอนกลุ่มสัมพันธ์
- 2.5 ลำดับขั้นการเรียนรู้ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.6 วิธีการสอนที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.7 ประโยชน์ของกลุ่มสัมพันธ์
- 2.8 บทบาทของครู และนักเรียนในการเรียนการสอนในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.9 ขนาดของกลุ่มในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
- 2.10 ประเภทของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
 - 2.10.1 กิจกรรมเกม
 - 2.10.2 กิจกรรมบทบาทสมมติ
 - 2.10.3 กิจกรรมเพลง
 - 2.10.4 กิจกรรมท่าทางประกอบเพลง

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

งานวิจัยในประเทศ และ งานวิจัยในต่างประเทศ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนดหลักการ จุดหมายของหลักสูตรไว้ดังนี้

หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนจะได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือ
ว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ
4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า

3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะ และศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิดวิธีการทำงาน ได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาลิ่งแวดล้อม
6. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ความสำคัญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบบการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข

วิสัยทัศน์

การเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ การคิดที่เป็นเหตุเป็นผล ถึงวิธีการทางศิลปะความเป็นมาของรูปแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตนเอง ค้นหาศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการรับรู้ การสังเกตที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ และสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมานธิ รสนิยมส่วนตัว มีทักษะ กระบวนการ วิธีการแสดงออก การคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมในสังคม ในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่นพิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมีปฏิกริยาตอบสนองต่องานศิลปะ ช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์กว้างไกล ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจในทัศนด้านอื่นๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การ

ปกครอง และความเชื่อความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ การเรียนรู้เทคนิค วิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเสริมสร้างให้ชีวิตมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ช่วยให้มีจิตใจงดงาม มีสมาธิ สุขภาพกายและสุขภาพจิตมีความสมดุล อันเป็นรากฐานของการ พัฒนาชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน และส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตของสังคมโดยรวม

คุณภาพของผู้เรียน

เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะมีจิตใจงดงาม มีสุนทรียภาพ รักความสวยงาม ความเป็นระเบียบ รับผิดชอบต่อหน้าที่ เห็นคุณค่า ความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทาง ภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเอง อันเป็นพื้นฐานใน การศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพทางศิลปะ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีสมาธิในการ ทำงาน มีระเบียบวินัยความรับผิดชอบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

สาระ

สาระที่ 1 : ทักษะศิลป์

สาระที่ 2 : ดนตรี

สาระที่ 3 : นาฏศิลป์

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน

สาระที่ 1 : ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 : สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจาร์ณคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

สาระที่ 2 : ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 : เข้าใจ และแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่า ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

สาระที่ 3 : นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 : เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 3.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

แนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระ 3 นาฏศิลป์

ความสำคัญ

เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ สามารถนำกิจกรรมไปใช้ในการพัฒนาตนเองในทุกทาง ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีคุณธรรม และจริยธรรม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

วิสัยทัศน์

การเรียนรู้ “นาฏศิลป์” มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความเป็นมา ภูมิปัญญา และรากฐานทางวัฒนธรรมของ “นาฏศิลป์” เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในกระบวนการแสดง ออกอย่างมีระบบ มีขั้นตอน ค้นหาศักยภาพของตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทางด้าน “นาฏศิลป์” จะช่วยให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปะการแสดง ทั้งของไทยและสากล นอกจากนั้น ยังจะช่วยให้มีจิตใจที่งดงาม มีสมาธิต่อการเรียนรู้และการ

ปฏิบัติงานทั้งวิชา “นาฏศิลป์” และสาระวิชาอื่น เป็นการช่วยพัฒนาบุคคล และส่งผลต่อการพัฒนาส่วนรวม

คุณภาพของผู้เรียน

เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในสาระ 3 “นาฏศิลป์” แล้ว คาดหวังว่าผู้เรียนจะมีจิตใจที่ใฝ่ดีงาม มีสุนทรียภาพ เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี มีความรู้ทางด้านการแสดงสามารถวิเคราะห์ วิเคราะห์ กิจกรรมทางด้านนาฏศิลป์ได้อย่างมีเหตุผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ พาให้วิชาทางด้าน “นาฏศิลป์” ก้าวไกล เชื่อมมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก และมีความชื่นชมต่อภูมิปัญญาด้าน “นาฏศิลป์”

มาตรฐานและสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์

1. มาตรฐานการเรียนรู้แกนรวม

1.1 มาตรฐานด้านความรู้

มาตรฐานที่ 1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และองค์ประกอบของนาฏศิลป์

มาตรฐานที่ 2 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการ วิธีการปฏิบัติ และวิธีการจัดการแสดง

1.2 มาตรฐานด้านทักษะ/ กระบวนการ

มาตรฐานที่ 3 สามารถปฏิบัติตามหลักการ วิธีการปฏิบัติ และวิธีการจัดการแสดง

มาตรฐานที่ 4 สามารถสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ ที่สื่อถึงความคิดจินตนาการ และประสบการณ์

มาตรฐานที่ 5 สามารถใช้ข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี และกระบวนการจัดการในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์

1.3 มาตรฐานด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

มาตรฐานที่ 6 รักการแสดงออกทางนาฏศิลป์

มาตรฐานที่ 7 มีลักษณะนิสัย และจิตสำนึกที่ใฝ่ดีงามในการแสดงออกทางนาฏศิลป์

มาตรฐานที่ 8 ภูมิใจเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา

2. มาตรฐานการเรียนรู้แกนเลือก

2.1 มาตรฐานด้านความรู้

มาตรฐานที่ 1 มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีนาฏศิลป์

2.2 มาตรฐานด้านทักษะ/ กระบวนการ

มาตรฐานที่ 2 สามารถปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย

มาตรฐานที่ 3 สามารถสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ ที่สื่อถึงความคิด

จินตนาการ และประสบการณ์

มาตรฐานที่ 4 สามารถใช้ข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยี และกระบวนการจัดการในการสร้างสรรค์ ผลงานทางนาฏศิลป์

2.3 มาตรฐานด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม

มาตรฐานที่ 5 รักการแสดงออกทางนาฏศิลป์

มาตรฐานที่ 6 มีลักษณะนิสัยจิตสำนึกที่ดีงามในการแสดงออกทางนาฏศิลป์

มาตรฐานที่ 7 ภูมิใจเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทาง วัฒนธรรม และภูมิปัญญา

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์

มุ่งส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยให้รู้จักแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้และห้องสมุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ อย่างเพียงพอ หลากหลายทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งนอกสถานศึกษาด้วย เช่น ในชุมชน ใกล้ๆ บริเวณสถานศึกษา ตลาด วัด หรือสถานที่สำคัญๆ ในแต่ละชุมชน มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้ และสามารถคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิจารณ์ และแก้ปัญหาได้

กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้เรียนต้องเรียนรู้ให้ครบถ้วนด้วยสมอง กาย ใจ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ด้วยการจัดการเรียนรู้ให้ชวนขวายหาความรู้ เพิ่มความรับผิดชอบ กล้าแสดงออก และเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดสร้างแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น กลุ่มศิลปะสาระนาฏศิลป์จึงเพิ่มประสบการณ์การทำงานจริง ตามสถานการณ์ให้มากยิ่งขึ้นไปตามช่วงชั้น

ในการจัดการเรียนรู้ควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและอารมณ์ ให้เห็นคุณค่าของตนเองเพื่อการแสดงออกอย่างอิสระ เพิ่มการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติได้จริง เพิ่มโครงงานตามศักยภาพเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุข มีเสรีภาพในการเรียน และแสวงหาความรู้ได้ตามต้องการ

ยุทธศาสตร์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์

1. การเรียนรู้แบบพัฒนาความสามารถในกระบวนการคิดของผู้เรียน

เป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องมีการใช้ข้อมูลทางนาฏศิลป์กับกระบวนการคิดของตนเอง และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ ด้วยการตัดสินใจ การค้นคว้า การประเมินตนเอง การวางแผนปฏิบัติงาน ลงมือปฏิบัติงาน ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานอยู่เสมอ

1.1 คิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ด้วยการสร้างแนวความคิดใหม่/แสวงหาความรู้เพื่อพิจารณาทางเลือกอย่างหลากหลาย/ ประยุกต์ใช้วิชาการที่มีในระดับชั้น ตั้งข้อตกลงร่วมกัน

1.2 คิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ด้วยกระบวนการตรวจสอบอย่างชัดเจน/ มีเหตุผล ตั้งสมมติฐานในการวิเคราะห์ ประเมิน/ สังเคราะห์

1.3 คิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) รู้จักคิดด้วยการตั้งคำถาม ถมตนเองหรือเชื่อมโยงความคิดก่อนหน้า ความคาดหวัง และประสบการณ์ปัจจุบันเข้าด้วยกัน เพื่อพิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม

2. การเรียนรู้แบบการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

เป็นการเรียนรู้โดยการปฏิบัติเป็นวิธีการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิบัติทดลองสัมผัสจริงด้วยตนเอง สรุปด้วยตนเองเป็นประสบการณ์ตรง เช่น การได้แสดงออกทางด้านนาฏศิลป์ และการละครด้วยตนเอง หรืออื่นๆ ที่เป็นผลจากการปฏิบัติจริง

3. การเรียนรู้แบบการประเมินตนเอง (Self Assessment)

เป็นการเรียนรู้ที่มีการลำดับขั้นตอนไว้ชัดเจน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเองหรือประเมินเพื่อนในชั้นเรียนอย่างมีเหตุผล ได้แก่ การแสดงความสามารถในด้านต่างๆ ในชั้นเรียน ฯลฯ

4. การเรียนรู้แบบเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหา (Problem-based Learning)

เป็นการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเอง หาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตั้งแต่การกำหนดปัญหาและค้นหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีและขั้นตอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น การแสดงละครสร้างสรรค์ การเขียนบท การกำกับ ฯลฯ

5. การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงบูรณาการความรู้สหสาขา (Multidisciplinary Approach) เป็นการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการ การเชื่อมโยงความรู้และกระบวนการทั้งในกลุ่มสาระและระหว่างกลุ่มสาระ เช่น บูรณาการกับกลุ่มวิชาภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคม ฯลฯ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์

กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 49 – 61) ได้กำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นกระบวนการเรียนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการติดตามประเมินผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ซึ่งใช้เป็นเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียน ทั้งครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินการเรียนรู้ของตนได้ และใช้วิธีการประเมินจากสภาพจริง ด้วยวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย มีการบันทึกผลการประเมินอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาผู้เรียนศิลปะอย่างต่อเนื่อง

ในการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้การสอนศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องวัดผล และประเมินผลให้ครอบคลุมทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ และด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม

เครื่องมือวัดและประเมินผล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมีขอบข่ายครอบคลุม 3 สาระทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ ซึ่งในภาพรวมจะมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีสุนทรีย์ สามารถแสดงออกทางด้านทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์อย่างมีความสุข และพัฒนานักเรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผลในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ จึงมีเครื่องมือที่หลากหลายสามารถแบ่งออกเป็นเครื่องมือตามลักษณะการวัดได้ดังนี้

1. เครื่องมือวัดด้านความรู้ความเข้าใจ

การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในด้านความรู้ความเข้าใจ วิธีการหลักที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ได้แก่ วิธีการทดสอบ ซึ่งอาจใช้วิธีการเขียนตอบหรือสอบปากเปล่า จะเป็นการประเมินพฤติกรรมนักเรียนระดับความเข้าใจ ตัวอย่างเช่น เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง ดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง นาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม พฤติกรรมด้านความเข้าใจนี้ ผู้เรียนอาจแสดงออกโดยการพูด การเขียน อธิบายสิ่งที่เข้าใจเพื่อสื่อสารต่อผู้อื่น การประเมินอาจใช้เครื่องมือดังนี้

1.1 แบบทดสอบปากเปล่า เป็นวิธีการวัดความรู้ ความเข้าใจ โดยครูตั้งคำถาม แล้วให้นักเรียนตอบปากเปล่า ซึ่งสะดวกไม่ต้องใช้วัสดุอุปกรณ์มากและประหยัด เหมาะสำหรับนักเรียนที่ยังไม่มีความสามารถทางการเขียน

1.2 แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ เป็นแบบทดสอบที่ครูส่วนใหญ่ใช้ในโรงเรียนซึ่งวัดความสามารถด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนระดับความเข้าใจ ซึ่งครูอาจสร้างแบบทดสอบแบบอิงเกณฑ์ชนิดแบบทดสอบอิงมวลประสบการณ์ (Domain Referenced Test)

2. เครื่องมือวัดด้านการปฏิบัติงาน

การวัดด้านการปฏิบัติงานหรือด้านทักษะพิสัย จะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงด้านการปฏิบัติงานของผู้เรียน วิธีหลักที่ใช้คือ การสังเกตและการตรวจผลงาน โดยอาจใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลาย ซึ่งจะทำให้ผู้สอนทราบถึงคุณภาพของการปฏิบัติงานและคุณภาพของผลงานที่เกิดจากการปฏิบัติงาน อาจมีกระบวนการประเมินดังนี้

2.1 การทดสอบภาคปฏิบัติชนิดใช้ตัวแทนกลุ่มงาน (Work Sample Test) การทดสอบภาคปฏิบัติชนิดตัวแทนกลุ่มงานเป็นการคัดเลือกงานให้นักเรียนทำงานที่ใช้ความสามารถหลายๆ อย่าง ฉะนั้นการทดสอบชนิดนี้จึงสามารถวัดความสามารถนักเรียนได้หลายๆ ด้านในคราวเดียวกัน

2.2 การประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นวิธีการประเมินที่ใช้กันมากในปัจจุบัน โดยมีหลักการสำคัญคือ ดำเนินการเรียนการสอนและการประเมินผลในกระบวนการเดียวกัน การประเมินตามสภาพจริงจะใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การบันทึกจากผู้ที่เกี่ยวข้อง การใช้ระเบียบสะสม การทดสอบตามสภาพจริง (Authentic Test) และการประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ส่วนเครื่องมือที่ใช้ก็มีได้หลายชนิดขึ้นอยู่กับวิธีการประเมินของครูผู้สอน ชนิดที่นิยมใช้ทั่วไป ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบจัดอันดับ แบบมาตรการประมาณค่า แบบระเบียบสะสม แบบรายงานประเมินตนเอง เป็นต้น

2.3 การประเมินจากผลงานชิ้นงานโดยครูผู้สอน ครูผู้สอนจะทราบสิ่งที่ตนเองสอนเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการตัดสินใจว่าผลงานหรือชิ้นงานที่นักเรียนปฏิบัตินั้นแตกต่างจากแบบที่ครูสอนมากน้อยเพียงใด เพื่อตัดสินใจว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ นอกจากนี้ครูผู้สอนยังทราบพัฒนาการของนักเรียนรายบุคคลในแต่ละด้านจึงทราบว่านักเรียนแต่ละคนมีความสามารถพื้นฐานในระดับใด เพื่อเห็นผลงานหรือชิ้นงานนักเรียน จึงสามารถลงข้อสรุปว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ หรืออาจประเมินโดยใช้การวิเคราะห์จากแบบสอบถาม โดยที่แบบสอบถามสามารถใช้เป็นเครื่องมือ ช่วยในการตัดสินใจว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์

หรือไม่ ตัวอย่างเช่น นักเรียนได้แนวคิดในการสร้างผลงานนี้มาจากที่ใด นักเรียนเคยสร้างผลงานหรือแสดงผลงานเช่นนี้มาหรือไม่ ถ้าให้สร้างหรือแสดงใหม่นักเรียนคิดว่าจะสร้างผลงานหรือแสดงผลงานเหมือนเดิมหรือไม่ ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงจะแก้ไขในส่วนใด

2.4 การประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolio) แฟ้มสะสมงาน หรือแฟ้มสะสมงานนักเรียน เป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่มีศักยภาพในการให้ข้อมูลสารสนเทศในด้านต่างๆ เช่น ความสามารถของผู้สร้างแฟ้มสะสมงานตามวัตถุประสงค์ ลักษณะนิสัยและเอกลักษณ์เฉพาะของบุคคล สามารถประเมินได้ในหลายกลุ่มสาระในงานชิ้นเดียว

2.5 การประเมินจากโครงงาน โครงงานเป็นกิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลที่มีประสิทธิภาพสูง ที่นักเรียนใช้ทักษะในการอ่าน การวิเคราะห์ปัญหา หาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ดำเนินการแก้ปัญหา สรุปผลการดำเนินงาน นำเสนอผลต่อสาธารณชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานจะสอดคล้องกับทฤษฎีหลักที่อยู่เบื้องหลังของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คือ ทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง สำหรับการวัดและประเมินเพื่อตรวจสอบผลในการสรุปผลด้านการปฏิบัติได้เป็นอย่างดี เพราะจะทำให้ทราบข้อมูลสารสนเทศในด้านต่างๆ คือ เป็นการยืนยันว่านักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง แสดงความสามารถของนักเรียนด้านการแก้ปัญหา รวมทั้งสามารถเห็นร่องรอยด้านการคิดและการทำงาน และสามารถออกแบบการนำเสนองาน

3. เครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีพฤติกรรมด้านจิตพิสัยอยู่เป็นจำนวนมาก ตัวอย่างเช่น ชื่นชม เห็นคุณค่าของทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ เครื่องมือที่ใช้วัดอาจใช้ดังนี้

3.1 บันทึกการสังเกต เป็นการบันทึกสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรมตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในเวลาเรียนและกิจกรรมพิเศษนอกเวลาเรียน ผู้บันทึกหรือประเมินจะต้องบันทึกเป็นระยะเวลายาว

3.2 แบบประเมินตนเอง เป็นแบบประเมินที่ให้นักเรียนประเมินตนเองซึ่งมีรายการให้นักเรียนประเมิน ซึ่งอาจใช้แบบสำรวจรายการหรือมาตราประมาณค่าก็ได้

3.3 แบบประเมินค่านิยมหรือเจตคติ เป็นแบบวัดให้นักเรียนตอบซึ่งมีหลายแบบ เช่น มาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ท เพื่อตรวจสอบค่านิยมนักเรียน จำแนกในทางบวกและทางลบ

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ)

โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) ตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 2 มีนาคม พุทธศักราช 2475 ภายในพื้นที่วัดหนองแขม ณ เลขที่ 66 หมู่ 8 แขวงหนองแขม เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร

โรงเรียนวัดหนองแขมเจริญเติบโตพัฒนาอย่างรวดเร็วภายใต้ปรัชญาที่ว่า "การศึกษาเป็นรากฐานของชีวิต" มีสีฟ้า - ชมพู เป็นสีประจำโรงเรียน

สัญลักษณ์ของโรงเรียนเป็นรูปกล้วยไม้ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น เนื่องจากในอดีตชาวบ้านแถบนี้ทำสวนกล้วยไม้เป็นอาชีพ มีหลากสี นานาพันธุ์ซึ่งล้วนสวยงามทั้งสิ้น

จากการพัฒนาความก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้งของบ้านเมืองและสังคมโลก โรงเรียนวัดหนองแขมจึงได้ร่วมมือกับกรรมการโรงเรียน ครู อาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทั้งหลาย กำหนดวิสัยทัศน์ของโรงเรียนที่สอดคล้องกับกรุงเทพมหานครว่า

ปฏิรูปการเรียนรู้ มุ่งสู่การประกันคุณภาพ

ส่งเสริมจริยธรรม นำสมัยในวิทยาการ

การบริหาร

โรงเรียนจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม ตามพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 มาตรา 29 โดยมีกรรมการโรงเรียน กรรมการมูลนิธิ ครู อาจารย์ ร่วมจัดการศึกษา อาทิเช่น การจัดทำธรรมนูญโรงเรียน แผนพัฒนาการศึกษา แผนปฏิบัติงานประจำปี และเพื่อให้เกิดภาพสำเร็จที่ชัดเจนโรงเรียนจึงจัดการบริหารด้านปัจจัยได้แก่ แผนพัฒนาการศึกษาต่างๆ เช่น การจัดกระบวนการเรียนการสอน การนิเทศการปฏิบัติงานตามเกณฑ์มาตรฐานวิชาชีพครู และของผู้บริหารจัดการบริหารงานออกเป็น 6 งาน เพื่อมุ่งเน้นการจัดการบริหารให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ประกอบด้วยงานวิชาการ งานบุคลากร งานกิจกรรมนักเรียน งานธุรการการเงิน และงานสัมพันธ์ชุมชน ด้านผลผลิตที่มุ่งเน้นให้เกิดในตัวผู้เรียน และคุณภาพของโรงเรียน รวมทั้งความพึงพอใจในการทำงาน ความมุ่งมั่นในชีวิต

จำนวนบุคลากร ประกอบด้วย

1. ข้าราชการครู	72	คน
2. ครูจ้าง	2	คน
3. ภารโรงประจำ	4	คน
4. ภารโรงชั่วคราว	2	คน
5. ครูพี่เลี้ยง	5	คน
6. นักเรียน	1,838	คน

อาคารสถานที่ ประกอบด้วย

1. อาคารเรียน 6 หลัง
2. ห้องน้ำนักเรียน 3 หลัง
3. โรงอาหาร 1 หลัง
4. ลานเอนกประสงค์ 1 แห่ง

โครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษา

ระดับช่วงชั้น

ช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3

ช่วงชั้นที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษา

กลุ่มสาระ	สัดส่วนเวลาเรียน (ชม.)					
	ช่วงชั้นที่ 1			ช่วงชั้นที่ 2		
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
กลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม						
1. ภาษาไทย	280	280	280	200	200	200
2. คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160
3. วิทยาศาสตร์	40	40	40	120	120	120
4. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	40	40	40	80	80	80
5. สุขศึกษา และพลศึกษา	40	40	40	40	40	40
6. ศิลปะ	80	80	80	40	40	40
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี	40	40	40	40	40	40
8. ภาษาต่างประเทศ	80	80	80	120	120	120
รวม 8 กลุ่มสาระ	840	840	840	800	800	800

ตารางที่ 1 (ต่อ)

กลุ่มสาระ	สัดส่วนเวลาเรียน (ชม.)					
	ช่วงชั้นที่ 1			ช่วงชั้นที่ 2		
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน						
1. กิจกรรมแนะแนว	20	20	20	20	20	20
2. กิจกรรมนักเรียน						
2.1 กิจกรรมลูกเสือ – เนตรนารี	40	40	40	40	40	40
2.2 กิจกรรมตามความถนัดและ ความสนใจ	80	80	80	120	120	120
2.3 กิจกรรมสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม ด้วยนิทาน เพลง เกม	20	20	20	20	20	20
รวมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	160	160	160	200	200	200
เวลาเรียนตลอดปีการศึกษา	1000	1000	1000	1000	1000	1000

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 3 นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ สามารถเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อแสดงบทบาทสมมติจากเรื่องราว และนิทานได้อย่างมั่นใจ ฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์เบื้องต้น นำทำนนาฏศิลป์มาประยุกต์ใช้ประกอบเพลงได้อย่างอิสระ สามารถถ่ายทอดความคิดความรู้สึก ชื่นชมการแสดงนาฏศิลป์ของตนเอง และผู้อื่นในเชิงสร้างสรรค์ สนใจ เห็นคุณค่าของการแสดงนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย นำความรู้ทางนาฏศิลป์มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้แสดงในโอกาสต่างๆ ได้

มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

มาตรฐาน ศ 3.1 : เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี มาตรฐาน ศ 3.1

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ป. 1 – 3	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี
<p>1. แสดงออกอย่างอิสระถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ ด้วยการใช้กระบวนการทางละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)</p> <p>2. แสดงการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ และมีรูปแบบนาฏศิลป์เบื้องต้น</p> <p>3. แสดงออกทางนาฏศิลป์จากประสบการณ์อย่างอิสระ</p> <p>4. แสดงออกถึงความรู้สึกและความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงออกทางละครสร้างสรรค์ของผู้อื่นได้อย่างจริงใจและมีทัศนคติเชิงบวก</p> <p>5. แสดงความรู้สึกชื่นชมต่อการแสดงออกทางนาฏศิลป์</p> <p>6. นำความรู้ ความเข้าใจจากประสบการณ์การฝึกฝนด้านละครสร้างสรรค์ และนาฏศิลป์ มาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน</p>	<p>1. ใช้การเคลื่อนไหวร่างกาย เสียง และภาษา เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้รับรู้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้จินตนาการ ความเชื่อ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแสดงบทบาทสมมติ - สามารถแสดงบทบาทสมมติจากเรื่องราวหรือนิทาน <p>2. รู้และเข้าใจการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์เบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - สามารถเคลื่อนไหวอย่างอิสระและมีรูปแบบเบื้องต้น <p>3. ประดิษฐ์ท่าทางประกอบการแสดงตามจินตนาการ</p> <p>4. การเป็นผู้ชมที่ดี และมีสมาธิ ยอมรับความสามารถของผู้อื่น ขณะร่วมกิจกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงออกถึงความรู้สึก และความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติของตนและเพื่อนร่วมชั้นอย่างจริงใจ และมีเจตคติที่สร้างสรรค์ <p>5. แสดงความรู้สึกชื่นชมกับการแสดงออกทางนาฏศิลป์</p> <p>6. ใช้ความรู้และประสบการณ์ด้านนาฏศิลป์ และละครสร้างสรรค์ในการเรียนรู้กลุ่มสาระอื่นๆ และชีวิตประจำวัน</p>

มาตรฐาน ศ 3.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ดังปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 มาตรฐานการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี มาตรฐาน ศ.3.2

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ป. 1 – 3	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี
1. นำประสบการณ์การเรียนรู้นาฏศิลป์และละครสร้างสรรค์ มาทำความเข้าใจกับประสบการณ์ของตนเองและครอบครัว 2. สนใจนาฏศิลป์อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล	1. รับรู้ว่าการแสดงบทบาทสมมติ ที่มาจากการเลียนแบบธรรมชาติ และพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว 2. ใช้นาฏศิลป์อันเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาท้องถิ่นและสากล

ในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) ได้กำหนดให้สาระนาฏศิลป์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จัดการเรียนการสอน 40 ชั่วโมงต่อ 1 ปีการศึกษา สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ซึ่งในสาระนาฏศิลป์ประกอบไปด้วย มาตรฐาน ศ.3.1 หน่วยการเรียนรู้ (จำนวน) 6 หน่วย เวลา 36 ชั่วโมง และ มาตรฐาน ศ.3.2 หน่วยการเรียนรู้ (จำนวน) 2 หน่วย เวลา 4 ชั่วโมง รวมหน่วยการเรียนรู้ (จำนวน) 8 หน่วย เวลา 40 ชั่วโมง ทั้งนี้เพื่อมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียน เกิดความรู้ความเข้าใจ และเห็นคุณค่า เกิดความซาบซึ้งในการแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์ ค้นหาศักยภาพของตนเอง ดังหน่วยการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ สาระนาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ.3.1 หน่วยการเรียนรู้ 6 หน่วย เวลา 36 ชั่วโมง ดังปรากฏในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระนาฏศิลป์ (3.1) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	เลียนแบบธรรมชาติและแสดงบทบาทสมมติประกอบเพลง	4
2	นาฏยศัพท์เบื้องต้น การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ	4
3	ฝึกประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ	6
4	เป็นผู้ชมที่ดี และสนใจในการแสดงความสามารถของผู้อื่น แสดงความคิดเห็นอย่างมีทัศนคติเชิงสร้างสรรค์	6
5	การปฏิบัติตนในการชมการแสดงนาฏศิลป์ และแสดงความคิดเห็น ต่อการแสดงนาฏศิลป์	4
6	การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเอง อย่างสร้างสรรค์	12

หน่วยการเรียนรู้ สาระนาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ 3.2 หน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วย
เวลา 4 ชั่วโมง ดังปรากฏในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 หน่วยการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระนาฏศิลป์ (3.2) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วย การเรียนรู้	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ชั่วโมง)
1	การแสดงนาฏศิลป์เลียนแบบธรรมชาติและเรื่องราวจากนิทาน	2
2	ร่วมแสดงกิจกรรมต่างๆ เช่น การละเล่นเด็กไทย รำวง	2

ดังนั้น ในมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี กลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยเลือกสาระนาฏศิลป์
มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจรรณ์
คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 คือ การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเองอย่าง
สร้างสรรค์ เวลา 12 ชั่วโมง มาใช้ในการทำวิจัยในครั้งนี้ โดยแบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 3

หน่วยย่อย คือ ลีลาท่าทาง สारพันบทบาท สร้างสรรค์จินตนาการ เพื่อให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังสอดคล้องกับ มาตรฐาน ศ 3.1

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้มีการนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์อย่างกว้างขวางในวงการต่างๆ โดยเฉพาะในวงการทางการศึกษา โดยนำเข้ามาใช้เป็นกิจกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง และการจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ได้มีผู้ให้ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic) ไว้ดังนี้

แบรดฟอร์ด (Bradford 1987 : 4) และชอร์ (Shaw 1981 : 6) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นพฤติกรรมกลุ่มที่มีผลมาจากการปะทะสังสรรค์ของบุคคลภายในกลุ่ม โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการอาศัยซึ่งกันและกันของสมาชิกภายในกลุ่ม ซึ่งมีหลายองค์ประกอบด้วยกัน มีการเปลี่ยนแปลงมีการปรับตัวและเป็นวิธีการที่ทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างกัน รู้ถึงพฤติกรรมของกันและกัน ซึ่งเป็นการพัฒนาสมาชิกภายในกลุ่มด้วย

กรีนเบิร์ก และ บารอน (Greenberg and Baron 1997 : 250) กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นการรวมตัวของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไปที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่อกัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ สมาชิกของกลุ่มต้องมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน กลุ่มจะต้องมีโครงสร้างที่มั่นคง (Stable structure) แม้ว่าสมาชิกของกลุ่มอาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แต่ต้องมีความสัมพันธ์อันมั่นคงในการทำให้กลุ่มรวมกันได้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สมาชิกของกลุ่มจะต้องมีผลประโยชน์หรือเป้าหมายร่วมกัน การเป็นกลุ่มสมาชิกทุกคนรู้ว่าพวกตนเป็นกลุ่มหนึ่ง โดยสมาชิกแต่ละคนยอมรับซึ่งกันและกันว่าเป็นสมาชิกของกลุ่มซึ่งมีความแตกต่างจากคนทั่วไปที่ไม่มีใช้สมาชิก

นอกจากนี้ คมเพชร ฉัตรสุภากุล (2530 : 20 - 21) ได้กล่าวว่า การที่สมาชิกในกลุ่มพยายามช่วยกันทำกิจกรรมให้ดำเนินไปอย่างเรียบร้อย โดยที่กระบวนการตีความหมายของพฤติกรรมของแต่ละบุคคลนั้นอาศัยประสบการณ์กลุ่มการทำงานร่วมกัน การเลือกจุดมุ่งหมายของกลุ่ม การเสนอแนะ การประเมินผล วิธีการดำเนินการ การตัดสินใจ การวางแผนเพื่อการปฏิบัติ และการดำเนินการตามแผนนั้น

หลุยส์ จ้าปาเทศ (2534 : 1, อ้างถึงใน สุพัฏฐา อ้นลำพูล 2544 : 34) ทศพร มณีศรีขำ (2539 : 30) และ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540 : 26) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า กลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง กิจกรรมที่วาดำด้วยการเคลื่อนไหวของคนตั้งแต่สองคนขึ้นไป หรือกลุ่มที่มีความคิด มีการกระทำ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันหรือเป็นไปตามธรรมชาติของกลุ่ม หรือไปตามกลไกใดกลไกหนึ่งวิธีใดวิธีหนึ่ง โดยจะมีแรงผลักดันมีแรงจูงใจร่วมกันหรืออิทธิพลบังคับจากภายนอกภายในหรือไม่ก็ตามแต่กลุ่มหรือสมาชิกของกลุ่มจะเป็นผู้ประพฤติปฏิบัติให้เป็นไปตามเป้าประสงค์ ของกลุ่มนั้น และเรียนรู้ว่าจะทำอย่างไรจะอยู่ร่วมกันทำงานร่วมกันอย่างปกติสุข ได้ผลงานที่ดี

กรมวิชาการ (2541 : 4) ได้อธิบายความหมายของคำว่า กลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง กระบวนการที่ช่วยให้เด็กเรียนได้มีพัฒนาการในด้านทัศนคติ ค่านิยมและพฤติกรรมที่บกพร่อง เป็นปัญหาสมควรแก้ไข เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจความต้องการของตนเองและของผู้อื่น จากการสัมผัสด้วยการปฏิบัติจึงเกิดการค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นด้วย

กาญจนา ไชยพันธ์ (2542 : 2) ได้รวบรวมความหมายของกิจกรรมกลุ่มไว้ว่า เป็นที่รวมแห่งประสบการณ์ของบุคคลหลายๆ ฝ่าย หรือการที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมารวมกันด้วยความรู้สึกพึงพอใจ และเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่มาพบปะสังสรรค์กัน เรียกว่าเกิดการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) การปฏิสัมพันธ์นี้เองช่วยค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่น่าพอใจร่วมกัน ทำให้แต่ละคนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ในระหว่างกัน และผลทำให้มีแรงจูงใจให้แก่กันและกันมีความเอื้ออาทรต่อกัน ผลรวมของประสบการณ์ย่อมเกิดขึ้น หรือมีการดำเนินงานของกลุ่ม เพื่อศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนในการนำความรู้ไปใช้ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมของคน เพื่อจะกระตุ้นให้กลุ่มดำเนินกิจกรรมไปสู่เป้าหมายอันเป็นของกลุ่มและสมาชิก โดยมีอิทธิพลต่างๆ ที่มีต่อกัน ได้แก่ ลักษณะของสมาชิกกลุ่ม ผู้นำ ผู้ตาม

สนอง อินละคร (2544 : 101) กล่าวว่า กลุ่มสัมพันธ์ หมายถึง การที่นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ร่วมวิเคราะห์หรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม เพื่อให้เกิดการเรียนรู้

ทิตนา แชมมณี (2545 : 139) ได้ให้คำจำกัดความของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการ ขั้นตอน วิธีการ พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินการกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ ว่ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์หมายถึง การรวมตัวกันของบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีปฏิริยาตอบโต้กันอย่างเสรี มีการกระตุ้นซึ่งกันและกัน มีการทำงานอย่างเป็นกระบวนการร่วมกัน มีการสื่อสาร มีการปรับตัวเข้าหากัน มีการแลกเปลี่ยนแนวคิดซึ่งกันและกัน มีการตัดสินใจร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาาร่วมกัน รวมทั้งมีการแปลความหมายของพฤติกรรมของสมาชิกภายในกลุ่ม โดยอาศัยประสบการณ์ภายในกลุ่ม และความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ภายในกลุ่มนี้ จะนำไปใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสมาชิกภายในกลุ่มให้มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำเป็นต้องศึกษาถึงทฤษฎีด้วย ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานของกลุ่มสัมพันธ์มีหลายทฤษฎี คาร์ทไวท์ และแซนเดอร์, ซอร์, ฟอสท์ (Cartwright and Zander 1968 ; Shaw, M. 1971; Foresyth 1990, อ้างถึงใน ทิศนา แชนมณี 2545 : 6 - 9) คือ ทฤษฎีต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีสนาม (Field Theory) ของ เคิร์ท เลวิน (Kurt Lewin) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดที่สำคัญ สรุปได้ดังนี้ คือ
 - 1.1 โครงสร้างของกลุ่มเกิดจากการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างกัน
 - 1.2 ในการรวมกลุ่มแต่ละครั้ง สมาชิกในกลุ่มจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในรูปของการกระทำ (act) ความรู้สึก (feel) และความคิด (think)
 - 1.3 องค์ประกอบต่างๆ ดังกล่าวไว้ในข้อ 1.2 มีผลต่อโครงสร้างของกลุ่ม ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม
 - 1.4 สมาชิกในกลุ่มจะมีการปรับตัวเข้าหากันและพยายามช่วยกันทำงาน ซึ่งการที่บุคคลพยายามปรับตัวจะก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Cohesion) และทำให้เกิดพลังหรือแรงผลักดันที่ทำให้กลุ่มสามารถดำเนินงานไปได้ด้วยดี
2. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ (Interaction Theory) ของเบลล์ (Bales) โฮมาน (Homans) และไวท์ (Whyte) แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีนี้คือ
 - 2.1 ปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยการกระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง (Activity)
 - 2.2 ปฏิสัมพันธ์ คือ
 - 2.2.1 ปฏิสัมพันธ์ทางร่างกาย (Physical Interaction)

2.2.2 ปฏิสัมพันธ์ทางวาจา (Verbal Interaction)

2.2.3 ปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์จิตใจ (Emotional Interaction)

2.3 กิจกรรมต่างๆ ที่กระทำผ่านการมีปฏิสัมพันธ์นี้ จะก่อให้เกิดอารมณ์และรู้สึก (Sentiment)

3. ทฤษฎีระบบ (System Theory) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดสำคัญ คือ

3.1 กลุ่มมีโครงสร้างหรือระบบ ซึ่งประกอบด้วยการกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิก และการแสดงบทบาทของสมาชิกอันถือว่าการลงทุน (Input) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ (Output) อย่างใดอย่างหนึ่ง

3.2 การแสดงบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกระทำได้โดยผ่านทางระบบสื่อสาร (Communication) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการแสดงออก

4. ทฤษฎีสังคมมิติ (Sociometric Orientation) ของโมเรโน (Moreno) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดที่สำคัญดังต่อไปนี้

4.1 ขอบเขตการกระทำของกลุ่มขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของสมาชิกในกลุ่มในการเลือกรูปแบบ และวิธีการที่จะปฏิสัมพันธ์ต่อกัน (Interpersonal Choice)

4.2 เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาความสัมพันธ์ได้ดี คือ การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) และการใช้เครื่องมือวัดสังคมมิติ (Sociometric Test)

5. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Orientation) ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ทฤษฎีนี้มีแนวคิดที่สำคัญ คือ

5.1 เมื่อบุคคลอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม จะต้องอาศัยกระบวนการจูงใจ (Motivation Process) ซึ่งอาจเป็นการให้รางวัล หรือการได้รับผลจากการทำงานในกลุ่ม

5.2 ในการรวมกลุ่ม บุคคลมีโอกาสดำเนินการอย่างเปิดเผยหรือพยายามป้องกันปิดบังตนเองโดยวิธีต่างๆ (Defense Mechanism) การช่วยให้บุคคลแสดงออกตามความเป็นจริง โดยใช้วิธีการบำบัดทางจิต สามารถช่วยให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

6. ทฤษฎีจิตวิทยาทั่วไป (General Psychology)

ทฤษฎีนี้มีแนวคิดว่าการใช้หลักจิตวิทยาต่างๆ เช่น จิตวิทยาการรับรู้ การเรียนรู้ ความคิด ความเข้าใจ การให้แรงจูงใจ ฯลฯ สามารถช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมของบุคคล

7. ทฤษฎีบุคลิกภาพของกลุ่ม (Group Syntality Theory) ของ แคทเทล (Cattell) ทฤษฎีนี้อาศัยหลักการจากทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory) คือ กฎแห่งผล (Law of Effect) เพื่ออธิบายพฤติกรรมของกลุ่ม แนวคิดในทฤษฎีนี้ประกอบด้วย

7.1 ลักษณะของกลุ่มโดยทั่วไป มีดังนี้

7.1.1 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีสมาชิกซึ่งมีบุคลิกภาพเฉพาะตัว (Population Traits) ได้แก่ สถิติปัญญา ทักษะสติ บุคลิกภาพ เป็นต้น

7.1.2 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีบุคลิกเฉพาะกลุ่ม (Syntality Traits หรือ Personality Traits) ซึ่งเป็นผลจากสมาชิกกลุ่มที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป บุคลิกภาพของกลุ่ม ได้แก่ ความสามารถของกลุ่มที่มีอยู่ การกระทำของสมาชิกร่วมกัน การตัดสินใจ รวมทั้งพฤติกรรมหรือการแสดงออกของสมาชิก เป็นต้น

7.1.3 กลุ่มแต่ละกลุ่มมีโครงสร้างภายในเฉพาะตน (Characteristic of Internal Structure) ซึ่งหมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและแบบแผนหรือลักษณะในการรวมกลุ่ม

7.2 พลวัตอันเกิดจากบุคลิกภาพของกลุ่ม (Dynamics of Syntality) หมายถึง การแสดงกิจกรรมหรือความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่มเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง การกระทำของสมาชิกมีลักษณะ 2 ประการ คือ

7.2.1 ลักษณะที่ทำให้กลุ่มรวมกันได้ (Maintenance Synergy) หมายถึง ลักษณะของความร่วมมือในการกระทำกิจกรรมของสมาชิกแต่ละกลุ่ม เพื่อให้ความสัมพันธ์ของสมาชิกเป็นไปได้อย่างราบรื่นและก่อให้เกิดความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Cohesion) ซึ่งทำให้กลุ่มไม่แตกแยกหรือมีสมาชิกถอนตัวออกจากกลุ่ม

7.2.2 ลักษณะที่ทำให้กลุ่มประสบผลสำเร็จ (Effective Synergy) หมายถึง กิจกรรมที่สมาชิกกระทำเพื่อให้กลุ่มบรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

8. ทฤษฎีสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม (A Theory of Group Achievement) สตีอกดิลล์ (Stogdill) ได้อธิบายทฤษฎีนี้ไว้ว่า สัมฤทธิ์ผลของกลุ่มโดยทั่วไปมี 3 ด้าน คือ

8.1 การลงทุนของสมาชิก (Member Inputs) เมื่อบุคคลมารวมกลุ่มกันต่างคนต่างจะแสดงออกและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมทั้งคาดหวังการตอบสนองตามความคิดเห็นและความเข้าใจของตน ซึ่งการกระทำต่างๆ ของสมาชิกกลุ่มถือเป็นการลงทุนของสมาชิก

8.2 โครงสร้างและผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม

8.2.1 โครงสร้างอย่างเป็นทางการ (Formal Structure) คือ สิ่งที่คาดหวังจากการมีปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก เช่น การกำหนดตำแหน่งให้แก่สมาชิกแต่ละคนให้มีฐานะ (Status) และหน้าที่ (Functions) ตามที่ควรจะเป็นเพื่อให้สมาชิกกระทำและตอบสนองตามที่คาดหวังไว้และทำให้ผลของการทำงานเป็นจริงขึ้นมาได้

8.2.2 โครงสร้างเกี่ยวกับบทบาทของสมาชิก (Role Structure) คือ โครงสร้างของกลุ่มที่เชื่อว่าจะมีอยู่ภายในตัวสมาชิกแต่ละคน สมาชิกแต่ละคนจะมีอิสระที่จะแสดงบทบาทของตนได้อย่างเต็มที่ บทบาทที่กล่าวถึงได้แก่ ความรับผิดชอบ (Responsibility) และอำนาจ (Authority) ในการทำตามตำแหน่งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

8.2.3 ผลงานของกลุ่ม (Group Outputs) หรือสัมฤทธิ์ผลของกลุ่ม (Group Achievement) หมายถึง ผลที่ได้รับจากการลงทุนของสมาชิก ซึ่งได้แก่ การแสดงออก การปฏิสัมพันธ์ และการคาดหวังผลโดยผ่านการแสดงออกตามโครงสร้างและการกระทำของกลุ่ม ผลที่กลุ่มได้รับมี 3 ประการ คือ

8.2.3.1 ผลของการทำงาน (Productivity) ซึ่งเกิดจากความคาดหวังหรือจุดมุ่งหมายและการกระทำเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

8.2.3.2 ขวัญกำลังใจของกลุ่ม (Group Morale) หากกลุ่มมีโครงสร้างและกระบวนการที่ดีขวัญและกำลังใจของกลุ่มจะมีมากขึ้น

8.2.3.3 ความสามัคคี หรือการยึดเหนี่ยวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Cohesion) เป็นผลที่เกิดขึ้นจากความพอใจของสมาชิกกลุ่มในการทำงานร่วมกันสัมฤทธิ์ผลของกลุ่มดังกล่าวเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการลงทุนของสมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ซึ่งหมายถึง การแสดงออกของสมาชิกแต่ละคน การปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก ความรับผิดชอบของสมาชิก การใช้อำนาจของผู้นำ บทบาทหน้าที่ของสมาชิก ทั้งที่เป็นทางการและที่เป็นบทบาทเฉพาะตน การคิดและตัดสินใจร่วมกันของสมาชิกกลุ่ม เป็นต้น

9. ทฤษฎีพื้นฐานความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Fundamental Interpersonal Relations Orientations)

ซูทซ์ (Schutz) อธิบายทฤษฎีนี้ไว้ว่า สมาชิกกลุ่มทุกคนมีความต้องการที่จะเชื่อมโยงสัมพันธ์กับผู้อื่น ต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม/หมู่/คณะ (Inclusion) ต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือและการยกย่องจากผู้อื่น นอกจากนี้ยังต้องการที่จะเป็นที่รักของบุคคลอื่น (Affection) และในขณะเดียวกันก็ต้องการที่จะมีอำนาจเหนือผู้อื่น ควบคุมผู้อื่น (Control)

บุคคลแต่ละคนมีรูปแบบ หรือมีลักษณะเฉพาะในการปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยง และปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ซึ่งความสัมพันธ์นั้นอาจเป็นไปในลักษณะที่เข้ากันได้ (Compatibility) หรือเข้ากันไม่ได้ (Incompatibility) ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์และการปรับตัวของสมาชิกในกลุ่ม

ทฤษฎีต่างๆ ดังกล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่มที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ย่อมก่อให้เกิดผลในการเปลี่ยนแปลงของทั้งตัวบุคคลและกลุ่ม โดยอาศัยกิจกรรมต่างๆ เป็นตัวกำหนดทำให้เกิดผลงานที่ทำให้สมาชิกแต่ละคนมองเห็นคุณค่าของผลงานที่ได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งทำให้สมาชิกในกลุ่มมีความสัมพันธ์ มีการปรับตัว และก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อกันด้วย

หลักการสอนตามทฤษฎีกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ทิสนา แชมมณี (2536 : 24-25) กล่าวว่า ในการศึกษาเรื่องกลุ่มสัมพันธ์นั้น นิยมใช้วิธีการศึกษาแบบห้องปฏิบัติการและแบบฝึกแบบเข้ม กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะได้ศึกษาจากพฤติกรรมของคนอื่นที่มาร่วมกิจกรรมนั้น จะมีโอกาสได้ทดลองและเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นโดยใช้การรวมกลุ่มเป็นเสมือนห้องทดลองปฏิบัติการ การศึกษาในลักษณะดังกล่าวจะเป็นไปในลักษณะต่อเนื่องและเข้มข้นเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและแน่นแฟ้น วิธีการศึกษาหรือการเรียนตามลักษณะดังกล่าวเมื่อวิเคราะห์แล้ว พบว่า มีพื้นฐานความเชื่อเกี่ยวกับหลักการเรียนรู้และหลักการสอน ดังนี้

1. หลักการเรียนรู้

1.1 การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ควรเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดีถ้าผู้เรียนมีบทบาทรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ของตน

1.2 การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากแหล่งต่างๆ กันมิใช่จากแหล่งใดแหล่งหนึ่งเพียงแหล่งเดียว ประสบการณ์และความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคลถือว่าเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ

1.3 การเรียนรู้ที่ดีจะต้องเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจ จึงจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำ และสามารถใช้ในการเรียนรู้ให้เป็นประโยชน์ได้ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบด้วยตัวเองนั้นมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและจดจำได้ดี

1.4 การเรียนรู้กระบวนการนั้นมีความสำคัญ เพราะกระบวนการเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และคำตอบต่างๆ ที่ตนเองต้องการ ผลงานต่างๆ จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพียงใดขึ้นอยู่กับกระบวนการเป็นสำคัญ ดังนั้น การเรียนรู้ที่ดีจึงต้องเน้นกระบวนการด้วย

1.5 การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน คือ การเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ การช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งนั้นมากขึ้น และเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

2. หลักการสอน

ความเชื่อในหลักการเรียนรู้ดังกล่าว จะสะท้อนไปสู่หลักการที่ใช้ในการสอนเรื่อง กลุ่มสัมพันธ์โดยทั่วไป ครูผู้สอนจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักการเรียนรู้ดังนี้

2.1 ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนอย่างทั่วถึงและมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ การที่ผู้เรียนได้มีบทบาทเป็นผู้กระทำ รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อม มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนและเรียนอย่างมีชีวิตชีวา

2.2 ยึดกลุ่มเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญ โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่ม ได้พูดคุยกันปรึกษาหารือ หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น และเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้สามารถอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น รวมทั้งได้เรียนรู้ข้อมูลและมีทักษะที่กว้างและหลากหลาย

2.3 ยึดการค้นพบด้วยตัวเองเป็นวิธีการสำคัญในการเรียนรู้ โดยครูพยายามจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นหาและค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ทั้งนี้เพราะการค้นพบความจริงใดๆ ด้วยตนเองนั้น ผู้เรียนจะจดจำได้ดี มีความหมายโดยตรงต่อผู้เรียน และมีผลก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้มากกว่าการเรียนรู้ที่ได้รับการบอกเล่าจากบุคคลอื่น

2.4 เน้นกระบวนการควบคู่ไปกับผลงาน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ถึงกระบวนการกลุ่มและกระบวนการต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลงานนั้น มิใช่มุ่งพิจารณาถึงผลงานแต่เพียงอย่างเดียว ทั้งนี้เพราะประสิทธิภาพของผลงานขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของกระบวนการด้วย ดังนั้น การเรียนรู้กระบวนการจึงจำเป็นที่จะช่วยให้ผลงานดีขึ้น

2.5 เน้นการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสคิดหาแนวทางที่จะนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน ครูพยายามส่งเสริมให้เกิดการปฏิบัติจริงเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจลึกซึ้งและเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

จากเอกสารดังกล่าว หลักการสอนเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์ ครูผู้สอนจะเน้นหลักการเรียนรู้ และหลักการสอนที่เป็นกระบวนการสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนอย่างทั่วถึง มีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม ได้พูดคุย ปรึกษาหารือ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ได้เรียนรู้พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นมีการ

วิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นพบคำตอบต่างๆ ด้วยตนเองจากกิจกรรมการเรียนรู้ แล้ว นำความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับไปเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สามารถปรับตัวให้อยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น

การเตรียมการสอนกลุ่มสัมพันธ์

การเตรียมการสอนกลุ่มสัมพันธ์ ผู้สอนจะต้องจัดทำแผนการสอน ซึ่งในการจัดทำแผนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ทศพร มณีศรีขำ (2539 : 97 - 98) กล่าวถึงการเตรียมการสอนกลุ่มสัมพันธ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การตั้งจุดมุ่งหมาย ครูจำเป็นต้องตั้งจุดมุ่งหมายที่เป็นเชิงพฤติกรรม ซึ่งอาจมีทั้งจุดมุ่งหมายด้านเนื้อหาและด้านกลุ่มสัมพันธ์ หรือเฉพาะด้านกลุ่มสัมพันธ์เท่านั้น

2. การจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์การเรียนรู้ ในการสอนตามหลักการกลุ่มสัมพันธ์ โดยส่วนใหญ่มักประกอบไปด้วยขั้นตอนในการสอนดังนี้คือ

2.1 ขั้นนำ คือ การปูพื้นฐานผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนหรือการสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา

2.2 ขั้นกิจกรรม คือ เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามภารกิจที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงสามารถนำมาอภิปราย วิเคราะห์ได้หลังจากปฏิบัติกิจกรรมสิ้นสุดลง

2.3 ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสดำเนินการได้แสดงความรู้สึกรู้สึกความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นไปแล้ว ในขั้นนี้ครูจะต้องเป็นผู้นำทางช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมต่างๆ และอภิปรายร่วมกันจนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2.4 ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ หลังจากที่คุณเรียนได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว ครูผู้สอนจะต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปถึงการนำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริงหลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้ทั้งหมดที่เกิดขึ้น

3. การประเมินผล การประเมินผลเป็นเรื่องสำคัญ หลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องประเมินผลดูว่า ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

ทิสนา แชมมณี (2545 : 146 - 147) กล่าวถึงการเตรียมการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ย่อมต้องมีการเตรียมการสอนเพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเด็ก จำเป็นจะต้องมีการวางแผนการสอนที่มีความสอดคล้องกันทั้งระบบ แต่เนื่องจากการสอนกลุ่มสัมพันธ์มี

หลักการเฉพาะบางประการ การเตรียมการจึงต้องคำนึงถึงหลักการและลักษณะดังกล่าวด้วย ซึ่งจะกล่าวเป็นลำดับ ดังนี้

1. การกำหนดจุดมุ่งหมาย

เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไม่หลงทาง หรือออกนอกกลุ่มนอกทางครู จำเป็นจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของบทเรียนให้ชัดเจน โดยกำหนดเป็น 2 ลักษณะ คือ จุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเฉพาะ ซึ่งในลักษณะหลังนี้นิยมเขียนจุดมุ่งหมายในเชิงพฤติกรรม (Behavior or Performance Objective) นอกจากนี้จุดมุ่งหมายแต่ละประเภท อาจแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Cognitive Domain) ด้านทักษะ (Psychomotor) และด้านเจตคติ (Affective Domain) ทั้งนี้แล้วแต่ความเหมาะสมของเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของครูผู้สอน

ในกรณีที่ครูผู้สอนสอนเนื้อหาสาระของกลุ่มประสบการณ์ต่างๆ และต้องการสอนกลุ่มสัมพันธ์สอดแทรกหรือควบคู่กันไปกับเนื้อหาด้วย เพื่อความชัดเจนครูควรกำหนดจุดมุ่งหมายแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือจุดมุ่งหมายด้านเนื้อหาส่วนหนึ่ง และจุดมุ่งหมายด้านความสัมพันธ์ส่วนหนึ่ง การกำหนดเช่นนี้จะช่วยให้เกิดความสะดวกและชัดเจนในการจัดกิจกรรมและการประเมินผล

2. การกำหนดเนื้อหาหรือความคิดรวบยอด

เมื่อกำหนดจุดมุ่งหมายชัดเจนแล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจเนื้อหาสาระและความคิดรวบยอดที่จะให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน และเขียนให้เข้าชัดเจนเพื่อใช้เป็นหลักในการออกแบบกิจกรรมสำหรับผู้เรียน

3. การกำหนดกิจกรรมหรือประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีลักษณะสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้และการสอนดังกล่าวข้างต้นสามารถใช้กระบวนการเป็นขั้นตอนดังนี้

3.1 ขั้นนำ คือ การเตรียมความพร้อมในการเรียนให้แก่ผู้เรียน เช่น การทบทวนความรู้เดิม การสร้างบรรยากาศให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ที่จะตามมา

3.2 ขั้นกิจกรรม คือ การให้ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการเรียนของตน และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์หรืออธิบายให้เกิดการเรียนรู้ที่ชัดเจนขึ้นได้ภายหลัง

3.3 ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็น ความรู้สึก และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

3.4 **ขั้นสรุปและการนำไปใช้** เป็นขั้นของการรวบรวมความคิดเห็น และข้อมูลต่างๆ จากขั้นกิจกรรมและอภิปรายมาประสานกัน จนได้ข้อสรุปที่ชัดเจน รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียน นำเอาการเรียนรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติหรือใช้จริงในชีวิตประจำวัน

4. การประเมินผล

หลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้ว ครูจำเป็นจะต้องประเมินผลดูว่า ผู้เรียนได้บรรลุ จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ การวัดผลจะต้องวัดให้ตรงตามจุดมุ่งหมาย นอกจากนั้นครูควรกำหนด ลงไปให้ชัดเจนว่าจะใช้วิธีการอะไรในการประเมินผลจุดมุ่งหมายแต่ละข้อและครบทั้ง 2 ด้าน คือ ทั้งด้านเนื้อหาและด้านกลุ่มสัมพันธ์

ลำดับขั้นการเรียนรู้ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ควรจัดเป็นขั้นตอน และเป็นระบบ เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ โดยเยาวยา เดชะคุปต์ (2522 : 228 - 231) ได้จัดลำดับขั้นการเรียนรู้ของกลุ่มสัมพันธ์ ไว้เป็น 4 ระยะดังนี้คือ

1. ขั้นการมีส่วนร่วม (Participation or Involvement Stage)

การเรียนรู้เริ่มต้นจากผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่เร้าใจ นอกจากนี้การเรียนรู้จะเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า และมีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้น ถ้าผู้เรียนเข้ามามีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ในฐานะเป็นสมาชิกคนหนึ่งของกลุ่ม (Group Participation) ระยะการมีส่วนร่วมนี้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติหรือคิดแสวง (Inquiry) สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาจกล่าวได้ว่าผลการเรียนรู้จะเกิดจากตัวผู้เรียนโดยตรง ซึ่งถ้าใครมีส่วนร่วมมากเท่าใดก็จะได้รับผลการเรียนรู้มากขึ้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ จะเน้นการมีส่วนร่วมในทุกๆ ด้านดังนี้

1.1 **การมีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical Involvement)** คือการเรียนรู้ที่ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Learning by Doing) โดยการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งต้องอาศัยการแสดงออกทางกาย ทางวาจา ในการสื่อความหมายกับผู้อื่นก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

1.2 **การมีส่วนร่วมทางด้านจิตใจ (Ego or Emotional Involvement)** คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จ เกิดจากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างแท้จริงโดยรับความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ เกี่ยวกับสิ่งที่กระทำในขณะที่มีส่วนร่วมในกลุ่ม ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้

จะนำไปสู่การรับรู้แนวคิดและการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาวิชาได้เป็นอย่างดี และช่วยให้จำเนื้อหาวิชานั้นๆ ได้นาน

1.3 การมีส่วนร่วมทางด้านปัญญาหรือสมอง (Intellectual หรือ Mental Involvement) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเกิดการเห็นจริงหรือประจักษ์แจ้งจากการค้นพบสิ่งที่ต้องเรียนรู้และการสร้างแนวคิดจากสิ่งที่ได้รับรู้นั้น ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียนมากขึ้น และเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดและเหตุผลในการพิจารณาไตร่ตรองในการทำงาน การตัดสินใจ การวิเคราะห์ และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

1.4 การมีส่วนร่วมทางสังคม (Social Involvement) คือ การเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มย่อยตามหลักกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เมื่อผู้เรียนเข้ามามีส่วนร่วมในกลุ่ม หรือเป็นสมาชิกของกลุ่ม ก็จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น กล่าวคือ จะเกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หรือแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึก ค่านิยม ความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างกว้างขวางและเกิดผลดี

2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis Stage)

เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้ว หลังจากนั้นผู้เรียนจะร่วมกันวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตนทำ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความรู้อย่างกว้างขวาง และยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม วิธีการเรียน ผลของการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเองดียิ่งขึ้น

3. ขั้นสรุปและการประยุกต์หลักการ (Generalization and Application Stage)

เมื่อผู้เรียนค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้ว ผู้เรียนจะรวบรวมแนวคิดที่ตนค้นพบและแนวคิดที่ได้จากเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น แล้วสรุปเป็นหลักการของตนเอง การเรียนรู้ที่ได้รับนี้ นอกจากจะเป็นการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาในปัจจุบันแล้ว เรายังเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นในอนาคต ดังนั้นจึงจำเป็นที่เชื่อถือได้ว่าเมื่อผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้และเข้าใจหลักการของเรื่องหนึ่งเรื่องใดแล้วจะสามารถนำหลักการไปประยุกต์ใช้ในอนาคตหรือประยุกต์ให้เข้ากับตนเองได้ การประยุกต์ทำได้ในสองลักษณะ คือ

3.1 การประยุกต์เพื่อปรับปรุงบุคลิกภาพหรือการพัฒนาตนเอง (Self-Development) ให้เหมาะสมยิ่งขึ้นรวมทั้งการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ตลอดจนการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือการมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น

3.2 การประยุกต์เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา (Problem-Solving) ต่างๆ ในอนาคต และเพื่อใช้ในการปรับปรุงและควบคุมธรรมชาติและสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิม ตลอดจนช่วยในการคิดค้นและประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ ขึ้น

4. ขั้นประเมิน (Evaluation Stage)

การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นโดยตัวผู้เรียนโดยตรง และเกิดจากการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย ดังนั้นผู้เรียนย่อมจะทราบผลการเรียนรู้ของตนเอง และของกลุ่มได้เป็นอย่างดี การประเมินผลการเรียนรู้ตามทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ถือว่า ผู้เรียนเป็นผู้ประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและของกลุ่ม จากการอภิปรายให้ข้อเสนอแนะและติชมร่วมกับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม

วิธีการนำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนก็เพียงแค่จัดเวลาและสถานที่ให้เหมาะสมต่อกิจกรรมที่จะนำมาใช้เท่านั้น แต่ขั้นตอนสำคัญอยู่ที่การสร้างกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ให้ถูกต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน กรมวิชาการ (2544 : 57 - 58) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการสร้างกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะศึกษาและพัฒนา เช่น ต้องการให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองก็จัดกิจกรรมเกี่ยวกับการแสดงออก การกล้าตัดสินใจ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 นำลักษณะที่วิเคราะห์ได้มาตั้งเป็นวัตถุประสงค์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยแต่ละกิจกรรมมุ่งพัฒนาลักษณะต่างๆ ที่ได้วิเคราะห์ไว้ในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 3 สร้างกิจกรรมกลุ่มให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งควรได้รับการตรวจสอบในเรื่องความสอดคล้องของกิจกรรมกับจุดมุ่งหมายของกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญด้านกลุ่มสัมพันธ์ก่อนนำไปใช้จริง กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่นำมาใช้ส่วนใหญ่มีดังต่อไปนี้

- 1) เกม (Games)
- 2) บทบาทสมมติ (Role Play)
- 3) สถานการณ์จำลอง (Simulation)
- 4) การศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study)
- 5) กลุ่มย่อย (Small Group)
- 6) การตั้งคำถาม (Questioning Strategy)
- 7) การอภิปรายกลุ่ม (Discussion)

ขั้นที่ 4 ขั้นนำกิจกรรมกลุ่มไปทดลองใช้กับนักเรียน กิจกรรมขั้นนี้จะช่วยให้ได้ข้อมูลว่า กิจกรรมนั้นเหมาะสมกับผู้เรียนและบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล ช่วยให้เราทราบว่าการจัดกิจกรรมนี้บรรลุผลตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด

นอกจากนี้สนอง อินละคร (2544 : 101) เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน มีดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นการเตรียมตัวของผู้เรียนโดยการแบ่งกลุ่ม แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน ครูสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนอยาก่วมกิจกรรมด้วยการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้

2. ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมต่างๆ ตามที่กำหนดไว้เพื่อเกิดการเรียนรู้ซึ่งกิจกรรมอาจเป็น เกม เพลง เล่านิทาน บทบาทสมมติ หรืออื่นๆ

3. ขั้นวิเคราะห์ เป็นการเชื่อมโยงกิจกรรมที่ทำกับประสบการณ์และเนื้อหาที่สอนโดยครูเป็นผู้ตั้งคำถามซึ่งอาจจะถามความรู้สึก ความเข้าใจ ความคิด ข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรม เพื่อบรรลุจุดประสงค์ที่ต้องการ

4. ขั้นสรุป เป็นขั้นตอนที่สรุปเนื้อหาที่ต้องการสอนนักเรียนในเรื่องต่างๆ ที่กำหนดไว้ในจุดประสงค์ โดยการสรุปรวบรวมจากข้อคิดเห็นของนักเรียน พร้อมทั้งเพิ่มเติมเนื้อหาความรู้แก่นักเรียนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ถ้าสรุปด้วยคำกลอน คำคม หรือเพลง จะช่วยให้นักเรียนจดจำได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่ง และลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับกลุ่มมีการวิเคราะห์อภิปรายร่วมกัน แล้วนำแนวคิดที่ได้ค้นพบจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นนั้น มาสรุปและประยุกต์ใช้เป็นหลักการของตนเอง เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการปรับตัวและดำเนินชีวิตประจำวัน รวมทั้งมีการประเมินผลในการเรียนรู้ของตนเองร่วมกับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่ม ลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามวิธีการกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ขั้นนำ เป็นการปูพื้นฐานผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนหรือการสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ขั้นกิจกรรม เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง ขั้นอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาส ได้แสดงความรู้สึกความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นไปแล้ว ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ หลังจากที่ได้เรียนรู้ได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปถึงการนำการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตจริง หลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้

ทั้งหมดที่เกิดขึ้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องประเมินผลดูว่า ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

วิธีการสอนที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ และหลักการสอน การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จึงต้องอาศัยวิธีการสอนต่างๆ หลายวิธี ซึ่งทิสนา แชมมณี (2545 : 152) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. เกม (Game) เป็นวิธีการวิธีหนึ่งซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสอนกลุ่มสัมพันธ์ได้ดี โดยครูผู้สอนสร้างสถานการณ์ หรือเกมการเล่นขึ้น แล้วให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมา ในรูปของการแพ้การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนฝึกการแก้ปัญหาและเอาชนะอุปสรรคต่างๆ

2. บทบาทสมมติ (Role-Play) วิธีการนี้มีลักษณะเป็นสถานการณ์สมมติเช่นเดียวกับ เกม แต่มีการกำหนดบทบาทของผู้เล่นในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นมา แล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาท นั้น และแสดงออกตามธรรมชาติโดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเองเป็นหลัก ดังนั้น วิธีการนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและ พฤติกรรมของตนและผู้อื่นจะก่อให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง

3. กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นวิธีการสอนอีกวิธีหนึ่งซึ่งใช้กรณี หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงๆ มาดัดแปลงและใช้เป็นตัวอย่างในการให้ผู้เรียนได้ศึกษา วิเคราะห์และอภิปราย ร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจและฝึกฝนหนทางแก้ไขปัญหาที่นั้น วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้จัก คิดและพิจารณาข้อมูลที่ได้รับอย่างถี่ถ้วน และการอภิปรายจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาส แลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน รวมทั้งการนำเอากรณีต่างๆ ซึ่งคล้ายคลึงกับชีวิตจริงมาใช้ จะช่วยให้การเรียนรู้มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริง ซึ่งมีส่วนทำให้การเรียนรู้มีความหมายสำหรับ ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเผชิญ และแก้ปัญหาโดย ไม่ต้องรอให้พบกับปัญหาจริง

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation) คือ การจำลองสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียน ได้ลงไปอยู่ในสถานการณ์นั้น และได้เรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นจริงในเรื่องนั้น วิธีการนี้จะช่วยให้ ผู้เรียนได้มีโอกาสทดลองแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจจะไม่กล้าแสดง เพราะอาจจะเป็นการเสี่ยงต่อผลที่จะได้รับจนเกินไป

5. ละคร (Acting or Dramatization) เป็นวิธีการที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองแสดงบทบาทตามบทที่เขียนหรือกำหนดไว้ให้ โดยผู้แสดงจะต้องพยายามแสดงให้สมตามบทที่กำหนดไว้ โดยไม่ต้องนำเอาบุคลิกภาพ และความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับอันจะมีส่วนทำให้เกิดผลเสียต่อการแสดงบทบาทนั้นๆ วิธีการนี้เป็นวิธีที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สาระ โดยการช่วยกันนำสาระมาแสดงให้เห็นชัด การที่ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงละครร่วมกันจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรับผิดชอบในการเรียนรู้ร่วมกัน ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน

6. การอภิปรายกลุ่มย่อย (Small Group Discussion) เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแสดงออก และช่วยให้ผู้เรียนได้ข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น การจัดกลุ่มย่อยมีหลายแบบต่างๆ กัน แล้วแต่วัตถุประสงค์ผู้จัด เช่น การอภิปรายกลุ่มแบบระดมสมอง (Brainstorming) การอภิปรายกลุ่มแบบฟิลลิป 66 (Phillip 66) หรือแบบกลุ่มหึ่ง (Buzz Group) การอภิปรายกลุ่มแบบเวียนรอบวง (Circular Response) และอภิปรายกลุ่มแบบกลุ่มซ้อน (Fishbow Technique) เป็นต้น

สรุปได้ว่า วิธีการสอนที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีหลายวิธี คือ เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง ละคร และการอภิปรายกลุ่มย่อย

ประโยชน์ของกลุ่มสัมพันธ์

การเรียนรู้โดยกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จะช่วยให้การฝึกทักษะที่จำเป็นหลายๆ ด้าน ดังที่สิริวรรณ ศรีพหล (2536 : 244 - 225) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกลุ่มสัมพันธ์ ไว้ว่า

1. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีและถูกต้องเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันว่าการทำงานจะต้องทำงานเป็นกลุ่มจึงประสบความสำเร็จ คนเราจะทำงานโดยโดดเดี่ยวเสมอไปไม่ได้
2. เป็นการฝึกและให้ทัศนคติแก่ผู้เรียนว่า บุคคลอื่นๆ มีค่าเสมอเหมือนกันต้องให้การยอมรับและเคารพความเป็นคนของผู้อื่น ทั้งในด้านความคิดและการกระทำโดยไม่ยึดถือหรือมองตนเองเป็นศูนย์กลาง
3. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาททั้งของตนเอง และสมาชิกของกลุ่มอื่นๆ เช่น บทบาทในการเป็นผู้นำ หรือบทบาทในการเป็นผู้ตาม เป็นต้น
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะทางสังคมหรือการมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น

5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เพราะการเป็นสมาชิกของกลุ่มย่อมได้รับมอบหมายงานให้ปฏิบัติ การเรียนโดยการฝึกปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในด้านความคิดร่วมกับกลุ่ม เช่น ทักษะในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ เป็นต้น

7. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการปรับตัวให้เข้าผู้อื่นได้ เพื่อเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน เช่น การยอมรับมติของกลุ่ม เป็นต้น

8. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีทางความเป็นประชาธิปไตย ทั้งในด้านความคิดและการกระทำ

9. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ทำให้เขารู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญต่อกลุ่ม เช่น การที่กลุ่มยอมรับความคิดเห็นเขา การที่กลุ่มเปิดโอกาสให้เขาแสดงความคิดเห็น กล่าวพูด กล่าวตัดสินใจ ซึ่งทักษะดังกล่าวจะทำให้เกิดความมั่นใจต่อมา

10. สร้างค่านิยมในเรื่องของความสามัคคี การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความเข้าใจ และเห็นใจผู้อื่น

นอกจากนี้ ทศพร มณีศรีขำ (2539 : 114) ให้ทัศนะว่า ในการจัดการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ อิทธิพลของกลุ่มยังมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิก ทั้งในด้านส่วนตัว และพฤติกรรมทางสังคม คือ กระตุ้นให้เกิดกำลังใจแก่สมาชิก สมาชิกได้แสดงออก สมาชิกเข้าใจตนเอง สนองความต้องการของสมาชิก สมาชิกมีความกระตือรือร้น เกิดการตัดสินใจ และสามารถแก้ปัญหาลดความคับข้องใจ ไม่ประพฤติก่อนนอกกลุ่มนอกทาง เสริมสร้างสุขภาพทางกาย และทางใจ สร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และยอมรับในปทัสถานร่วมกัน ดังนั้นการสอนด้วยกระบวนการจึงเป็นวิธีการที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยที่ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายการเรียน

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 55) ได้กล่าวถึงกิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์ว่า เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์การทำงานเป็นทีม การประสานงานร่วมมือของกลุ่ม และยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่มของสังคมในวิถีประชาธิปไตยอีกด้วย กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีประโยชน์อย่างยิ่งในการเป็นผู้นำและผู้ตาม ให้อำนาจหน้าที่ ความรับผิดชอบ และบทบาทของตนเอง และของสังคมที่ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีคุณค่า และประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์ รู้จักตนเอง และเข้าใจผู้อื่นมากยิ่งขึ้น เกิดการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม จึงเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยที่ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายการเรียน

บทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนการสอนในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ครูเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยอำนวยความสะดวก และช่วยเหลือให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, อ้างถึงใน บังอร ภาณุดี 2543 : 22 - 23) กล่าวถึงบทบาทของครูและนักเรียนในการเรียนการสอนกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้

1. บทบาทของครู

1.1 มีความเป็นกันเอง มีความเห็นอกเห็นใจนักเรียน สร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียน สนใจ ให้กำลังใจ สนทนา ใถ่ถาม

1.2 ครูพูดน้อย และจะเป็นเพียงผู้ประสานงานแนะนำช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการเท่านั้น

1.3 ครูไม่ชี้นำหรือโน้มแนวความคิดของนักเรียน

1.4 สนับสนุนให้กำลังใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงาน แสดงออกอย่างอิสระและแสดงออกซึ่งความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

1.5 ทำความเข้าใจงานที่ได้รับมอบหมายและทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี

2. บทบาทของนักเรียน

2.1 เป็นผู้ลงมือทำกิจกรรม พยายามค้นหา และแสวงหาความรู้ที่เรียนด้วยตนเอง

2.2 ให้ความช่วยเหลือกันและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ในหมู่นักเรียน

2.3 แสดงความรู้สึก ความคิดเห็นอย่างอิสระ

2.4 มีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองในกลุ่ม เช่น สร้างความสัมพันธ์อันดีกับคนอื่นในกลุ่ม การแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม พยายามปรับปรุงบุคลิกภาพเสมอ สร้างบรรยากาศที่ดี ควบคุมการทำงานของกลุ่ม

2.5 ทำความเข้าใจงานที่ได้รับมอบหมาย และทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี

(กรมวิชาการ 2544 : 40)

สรุปได้ว่า หลักการเรียนการสอนตามหลักการทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์จะส่งเสริมบรรยากาศแบบประชาธิปไตย ตลอดจนการพัฒนาคุณค่าของความเป็นมนุษย์ คือ ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน และความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา มีโอกาสพัฒนาสติปัญญาและอารมณ์ โดยวิธีการที่เหมาะสมซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน

ขนาดของกลุ่มในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

จำนวนสมาชิกของคนภายในกลุ่ม จะมีผลกระทบต่อคุณภาพการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ตลอดจนการสื่อสารระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มซึ่งมีผู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับขนาดของกลุ่มดังนี้

คมเพชร ฉัตรศุกกุล (2530 : 26) กล่าวว่า ขนาดของกลุ่มอาจเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการพิจารณาธรรมชาติของปฏิสัมพันธ์ของกลุ่ม กลุ่มที่มีขนาดแตกต่างกันจะทำให้ปฏิสัมพันธ์แตกต่างกันไปด้วย หากกลุ่มที่มีสมาชิกมากเกินไปจนความจำเป็นสมาชิกจะต้องทำงานซ้ำซ้อนกัน บางคนคาดหวังว่าจะได้รับผิตชอบทั้งหมด ในขณะที่คนอื่นคับข้องใจที่ไม่มีงานทำไม่ได้ใช้ทักษะที่ตนเองมีอยู่ ขนาดของกลุ่มไม่ควรเกิน 15 คน กลุ่มใหญ่เท่าโดยอ้อมขึ้นอยู่กับความจำเป็นของสถานการณ์ จุดมุ่งหมายของกลุ่ม

ชอร์ (Shaw 1981 : 3) กล่าวว่า กลุ่มย่อยควรมีสมาชิก 10 คนเป็นอย่างมาก หากมีสมาชิกจำนวน 30 คนขึ้นไปก็จะเป็นกลุ่มใหญ่ แต่อาจแบ่งกลุ่มย่อยได้ และมีความคิดเห็นว่าการร่วมมือในการทำงานของสมาชิกจะมีความสำคัญต่อการทำงานกลุ่มมากกว่า

ขนาดของกลุ่มจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชา และจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนและตามความมากน้อย ยากง่ายของงานที่ครอบคลุมหมาย กิจกรรมบางประเภทอาจใช้กลุ่มขนาดเล็ก แต่กิจกรรมบางประเภทอาจใช้กลุ่มขนาดใหญ่ ครูจึงพิจารณาเองว่ากลุ่มใดมีขนาดเท่าใด จึงจะเหมาะสมกับการเรียนแต่ละครั้ง โดยทั่วไปกลุ่มที่ใช้ในการเรียนการสอน จะมีขนาด 6-8 คน (กรมวิชาการ 2544 : 40)

สรุปได้ว่า ขนาดของกลุ่มที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุด ควรมีสมาชิกไม่เกิน 15 คน เพราะจะทำให้เกิดการร่วมมือ และการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ดี ทำให้การจัดกระบวนการเรียนรู้ภายในกลุ่มเกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประเภทของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีหลายประเภท ซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ตามวัตถุประสงค์ ปัญหา และขนาดของกลุ่ม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์ได้หลายกิจกรรม เช่น เกม บทบาทสมมติ เพลง ทำทางประกอบเพลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กิจกรรมเกม

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่น่ามาประยุกต์เป็นกิจกรรมการสอน และสามารถทำให้ผู้เรียน เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข

ความหมายของเกม (Game)

เอนก หงษ์ทองคำ (2542 : 67) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนานพึงพอใจ และสามารถส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและเกิดทักษะเบื้องต้นเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้มีการแสดงออก

นิรันดร์ จุลทรัพย์ (2544 : 258-259) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมคือ กิจกรรมที่สมาชิกได้ลงมือปฏิบัติหรือได้เข้ามามีส่วนร่วมในลักษณะบรรยากาศของการแข่งขัน แทรกอยู่ด้วย โดยอาจจะเป็นการแข่งขันกับตัวเอง แข่งขันกับเวลา แข่งขันกับบุคคลอื่น หรือแข่งขันระหว่างกลุ่ม ภายใต้กติกาและเงื่อนไขที่วางไว้ กิจกรรมที่จัดจะทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เช่น การสร้างความคุ้นเคย สร้างความเข้าใจตนเองและเข้าใจผู้อื่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหาต่างๆ เป็นต้น

สนอง อินละคร (2544 : 108) สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า เกม เป็นกิจกรรมที่ครูจัดให้กับนักเรียนได้เรียนด้วยตนเอง มีกติกาบางอย่าง มีเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนที่กำหนดไว้ซึ่งนักเรียนจะต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อผลออกมาในรูปแบบแพ้ชนะ ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้แนะนำ นักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานว่าจริง เป็นการออกกำลังกายเพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นควบคู่กันไป โดยมีการนำเสนอหา ข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

สาโรจ โศภีรักษ์ (2546 : 104) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมการแข่งขันโดยกติกาที่กำหนดไว้ ผู้เรียนจะต้องเข้าแข่งขันในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อเอาชนะ และผ่านกระบวนการสอนนั้นให้ได้ แล้วจะเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้

พรทิพย์ วัฒนพงศ์ (2548 : 24) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในรูปแบบของเกม ควรจะเน้นให้สมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมได้สร้างความคุ้นเคย ทำความรู้จักกันในเบื้องต้น เป็นเกมที่อิสระ ไม่มีกฎระเบียบมากนัก สามารถแสดงความคิดเห็น และทำงานเป็นทีมได้ ควรมีการแสดงบทบาทกันภายในกลุ่มเล็กๆ เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อมั่นของสมาชิก อันเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการพัฒนาบุคลิกภาพ นอกจากนี้ยังได้รับความสนุกสนานในการร่วมกิจกรรมอีกด้วย

การใช้เกมเพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุดนั้น ผู้สอนต้องเข้าใจหลักการ และรายละเอียดในการเล่นเกมนั้น คือ

1. กติกาหรือกฎเกณฑ์ เป็นส่วนสำคัญมาก เพราะจะเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการได้ โดยไม่พะวงอยู่กับสิ่งที่ไม่ตรงประเด็นที่ต้องการ

2. วิธีการ คือ พฤติกรรมของผู้เรียนที่มีผลต่อวิธีการ และบรรยากาศในการเล่น เกม ซึ่งจะทำให้เกมนั้นบรรลุจุดมุ่งหมายได้

3. ขอบข่ายของการเล่นเกม ควรมีการกำหนดขอบข่ายที่แน่นอน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเกมที่จะเล่น

4. จุดมุ่งหมายของเกม เป็นจุดสำคัญที่ผู้เล่นทุกคนจะต้องพยายามต่อสู้เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ต้องการ

นอกจากนี้อารมณ์ การแสดงออก และการใช้ความคิด ยังเป็นองค์ประกอบที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้รับประสบการณ์จากการเล่นเกม และเรียนรู้วิธีการทำงานต่างๆ ได้

สรุปว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นอย่างหนึ่งที่สมาชิกได้ลงมือปฏิบัติหรือได้เข้ามามีส่วนร่วมในลักษณะบรรยากาศของการแข่งขันแทรกอยู่ด้วย เพื่อผลออกมาในรูปแบบแพ้ชนะ โดยอาจจะเป็นการแข่งขันกับตัวเอง แข่งขันกับเวลา แข่งขันกับบุคคลอื่น หรือแข่งขันระหว่างกลุ่มภายใต้กติกาและเงื่อนไขที่วางไว้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนานพึงพอใจ และสามารถส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและเกิดทักษะเบื้องต้น เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้มีการแสดงออก กิจกรรมที่จัดจะทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้แนะนำ นักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป

วัตถุประสงค์ของเกม

เกมที่ใช้ประกอบการสอน จัดเป็นสื่อการเรียนรู้อีกประเภทหนึ่ง ซึ่งจะทำให้ นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะเกมแต่ละเกมมีจุดประสงค์ที่แน่ชัดว่าจะฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร สุนิทยุทธ์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของเกม ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ ด้วยความสุขสนุกสนาน และท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง
2. เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนและประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

สาโรจ โศภีรักษ์ (2546 : 104) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของเกม ดังนี้

1. เพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันและท้าทาย
2. เพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานและได้รับความรู้โดนไม่รู้ตัว
3. เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเอง

องค์ประกอบสำคัญของเกม

สุนิทยุทธ์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

1. เกมและกติกาการเล่น
2. มีการเล่นเกมตามกติกา
3. มีการอธิบายผลหลังจากมีการเล่นเพื่อสรุปผลการเรียนรู้

ประเภทของเกม

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น เช่น

สนอง อินละคร (2544 : 108) ได้แบ่งเกมออกเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. เกมที่เน้นทางด้านทักษะ เช่น เกมกีฬาต่างๆ
2. เกมที่เน้นทางด้านโอกาส เช่น เกมโดมิโน เกมบิงโก
3. เกมที่แท้จริง เป็นเกมที่มีประโยชน์ต่อการศึกษา เช่น เกมอักษรไขว้ เกมจับผิด เกมเรียงคำ เกมจับคู่หรือหาคู่ เกมการแข่งขันต่างๆ
4. เกมที่ไม่ใช่เกม เป็นกิจกรรมที่มุ่งความสนุกสนาน เช่น การต่อคำคล้องจอง การแก้คำทายปัญหา

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) กล่าวว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ เช่น

1. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นลักษณะเกมง่ายๆ ที่สามารถจัดเล่นได้ในสถานที่ต่างๆ โดยมีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อให้การเล่นนั้นไปสู่จุดหมายในระยะเวลาสั้นๆ เป็นการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น คือการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญและคล่องตัว ซึ่งเกมประเภทนี้ได้แก่เกมประเภทสนุกสนาน เกมมีจุดมุ่งหมาย เกมย้ำความว่องไว และเกมฝึกสมอง เป็นต้น

2. เกมเล่นเป็นนิยาย เป็นลักษณะของกิจกรรมการแสดงออกซึ่งท่าทางต่างๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวแสดงออกในรูปแบบของการเล่นหรือแสดง โดยการกำหนดบทบาทสมมติหรือการแสดงละครตามความเข้าใจของผู้แสดงแต่ละคน และดำเนินเรื่องไปตามเนื้อหา หรือเรื่องที่จะเล่น

3. เกมประเภทสร้างสรรค์ ลักษณะของกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงออกซึ่งความสามารถในการเคลื่อนไหว ความสามารถในการใช้ภาษาสมองคิดเพื่อโต้ตอบหรือกิจกรรมการเล่นอย่างสนุกสนาน

4. เกมประเภทชิงที่หมายไล่จับ

4.1 เกมประเภทชิงที่หมาย เป็นเกมการเล่นที่ต้องอาศัยความเข้มแข็ง รวดเร็ว ไหวพริบ การหลอกล่อ และกลวิธีเพื่อจับเป้าหมายหรือชิงที่ให้เร็วที่สุด ให้ประโยชน์ด้านความสนุกสนาน พัฒนาความเจริญเติบโตและความสามารถในการตัดสินใจของผู้เรียน

4.2 เกมประเภทไล่จับ เป็นเกมที่ใช้ความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่ให้ถูกต้อน ต้องอาศัยความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา สมรรถภาพทางกายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและเป็นการออกกำลังกายด้วย

5. เกมประเภทรายบุคคล เป็นเกมแข่งขันประเภทหนึ่งที่ใช้ความสามารถและสมรรถภาพทางกายของแต่ละบุคคลเป็นหลักในการแข่งขัน ใครสามารถทำได้ดีและถูกต้องก็จะเป็นผู้ชนะ จัดเป็นเกมประเภทวัดความสามารถของผู้เรียนซึ่งควรจะเป็นลักษณะเกมการต่อสู้หรือเลียนแบบก็ได้

6. เกมแบบหมู่หรือผลัด เป็นเกมที่มีลักษณะในการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละหมู่หรือกลุ่มจะไม่ยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ทุกๆ คนจะพยายามทำให้ดีที่สุด เพื่อประโยชน์ของกลุ่มโดยอาศัยทักษะความสามารถของสมาชิกแต่ละคนมาเป็นผลรวมของกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะ

เบื้องต้นทางกีฬา ส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย สนุกสนานร่าเริงและมีความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เป็นต้น

7. เกมพื้นบ้าน เป็นเกมที่เด็กๆ เล่นกันในท้องถิ่นแต่ละบ้านซึ่งมีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น แสดงถึงวัฒนธรรม ประเพณีที่มีมาแต่โบราณ เช่น เกมหมากเก็บ เกมสะบ้า เกมจ้ำจี้ เป็นต้น

8. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมการเล่นทั้งประเภทชุด และบุคคลที่ใช้ทักษะสูงขึ้นเพื่อเป็นการนำไปสู่การเล่นกีฬา โดยจะนำการเล่นกีฬาใหญ่มาดัดแปลงให้มีกฎกติกา น้อยลง เล่นง่ายขึ้นและเหมาะสมสำหรับวัยเด็ก แต่ยังอาศัยหลัก และทักษะแบบเดียวกันกับที่ กีฬาใหญ่นั้นใช้อยู่ เช่น เกมนำฟุตบอล เกมนำบาสเกตบอล เกมนำวอลเลย์บอล เป็นต้น

9. เกมละลายพฤติกรรม เป็นเกมที่ใช้สื่อให้ผู้เรียนที่ยังไม่เคยรู้จักกัน ปรับพฤติกรรมจากการเคร่งขรึม สงวนท่าทีไม่กล้าแสดงออกมาเป็นกล้าแสดงออก ยิ้มเปิดใจร่วมกัน สร้างสรรค์บรรยากาศให้ทุกคนรู้จักกันและก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน

10. เกมสันตนาการ เป็นเกมการเล่นที่มีจุดหมาย เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินผ่อนคลายความตึงเครียด เล่นได้ทุกเพศทุกวัย ส่วนใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นใน การรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ต่างๆ

11. เกมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นเกมที่ใช้ประกอบการเรียนรู้โดยกำหนด วัตถุประสงค์และขั้นตอนการดำเนินการไว้ชัดเจน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่จัดให้ ให้ทุกคนช่วยกันคิดและเล่นเกมหลังจากนั้นจะมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปให้แนวคิดเชื่อมโยงกับเนื้อหาวิชาหรือ บทเรียนนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ มากมายหลายประเภทตาม ลักษณะการเล่น อุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น โดยกำหนดวัตถุประสงค์ และขั้นตอน การดำเนินการไว้ชัดเจน มีจุดหมายเพื่อ ทำให้สมาชิกภายในกลุ่มได้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน

ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้เกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมีดังนี้

ประไพ ตรีฤกษ์ฤทธิ์ (2543 : 31) ได้นำเสนอขั้นตอนในการจัดกิจกรรมด้วยเกม

ดังนี้

1. ชื่อเกม

2. วัตถุประสงค์ของเกมนั้นๆ
3. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
4. อุปกรณ์
5. สถานที่
6. วิธีการเล่น
7. สรุปผลของกิจกรรม

รัชนี จันทรอุไร (2543 : 16) ได้เสนอขั้นตอนการจัดเกมในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
2. ชี้นำเตรียมความพร้อม หรือกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
3. ชี้นำไปให้
4. ชี้นำสรุป

สนอง อินละคร (2544 :108 -109) ได้เสนอขั้นตอนการจัดเกมในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้นำเตรียม เป็นการคัดเลือกเกมให้ตรงกับจุดมุ่งหมาย กำหนดวิธีการเล่น การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ในการเล่น
2. ชี้นำกำหนดตัวผู้เล่น เป็นการกำหนดตัวผู้เล่นว่า จะเล่นเดี่ยวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ถ้าเล่นเป็นกลุ่มต้องหาวิธีการแบ่งกลุ่มให้เหมาะสม
3. ชี้นำเล่นเกม เป็นขั้นให้นักเรียนได้แข่งขันหรือเล่นเกม ครูอธิบายกติกา หรือให้นักเรียนศึกษากติกาการเล่นให้เข้าใจ และดำเนินการเล่นเกม
4. ชี้นำประเมินผล เป็นการนำผลจากการเล่นเกมมาวิเคราะห์สาเหตุเนื้อหาความรู้ และผลที่ได้บรรลุจุดประสงค์เพียงใด
5. ชี้นำสรุป เป็นการสรุปคะแนนเพื่อประกาศเกียรติคุณมอบรางวัลหรือให้โบนัส เพื่อสร้างขวัญกำลังใจ ตลอดจนถึงแนะให้เห็นส่วนดีส่วนเสียของตน

การเล่นเกมอาจใช้เป็นกิจกรรมเล็กๆ ในกระบวนการสอนทั่วไปคือ

1. การเล่นเกมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน เช่น เกมทายปัญหา ไขคำ จับคู่ เป็นต้น
2. การเล่นเกมในชั้นสอน เช่น เกม Scrabble เกมกีฬาต่างๆ เกมจับคู่ เป็นต้น
3. การเล่นเกมในชั้นสรุปบทเรียน เช่น เกมจับคู่คำถาม - คำตอบ เกมคำ

คล้องจอง เป็นต้น

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเกม ในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม

เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือ เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเลือกเกมเพื่อนำมาใช้ในการเรียนรู้ดังนี้

1.1 ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ ของการเรียนรู้ ซึ่งหากผู้สอนต้องการสร้างเกมขึ้นใช้เอง ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสร้าง และจะต้องทดลองใช้เกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนกระทั่งมั่นใจว่าสามารถใช้ได้ดีตามวัตถุประสงค์

1.2 ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างขึ้นไว้ แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการสอนของตนได้ ซึ่งการดัดแปลงนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาเกมนั้นให้เข้าใจ แล้วจึงดัดแปลงหรือทดลองใช้ก่อนเพื่อจะได้เห็นประเด็นหรือข้อขัดข้องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้มีการเตรียมการป้องกันหรือแก้ไขไว้ล่วงหน้า

2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

2.1 บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

2.2 ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

2.3 สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน บางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน

2.4 ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน นอกจากสาธิตแล้วยังอาจจำเป็นที่จะให้ผู้เล่นลงซ้อมเล่นก่อน เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

3. ขั้นเล่นเกม

3.1 จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

3.2 ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3.3 ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้โดยการอภิปรายหลังการเล่น หรือผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

4. ขั้นตอนิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนั้นการดำเนินการอภิปรายหลังการเล่นควรดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

4.2 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

4.3 ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

ดังนั้น ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมแสดงได้ดังนี้

1. ขั้นเลือกเกม
2. ขั้นชี้แจงการเล่นกติกา
3. ขั้นเล่นเกม
4. ขั้นตอนิปรายหลังการเล่นและสรุปผล
5. ขั้นประเมินผล

จากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สอดแทรกอยู่ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม คือ ขั้นการเลือกเกม ขั้นการเล่นเกม ขั้นตอนิปรายสรุป และขั้นประเมินผล เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และเกิดความสนุกสนานในการเรียน

หลักในการเลือกเกม

การเลือกเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน หรือให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายนั้น ได้มีผู้เสนอองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 93) ได้เสนอองค์ประกอบที่สำคัญในการพิจารณาเลือกเกมเพื่อนำมาจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเล่น

2. ระดับของผู้เข้าร่วมเล่น ควรจะพิจารณาถึงเกมที่เหมาะกับสภาพร่างกาย ระดับความสามารถ ระดับอายุ ความสนใจ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่เป็นสิ่งสำคัญของการเล่นเกม เพราะจะต้องเหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น เพื่อให้ทุกคนเล่นได้เต็มที่และมีความปลอดภัย
4. จำนวนผู้เล่น ควรพิจารณาเลือกเกมที่ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมเล่นได้
5. อุปกรณ์ ควรเป็นลักษณะเกมที่จัดหาอุปกรณ์ได้ง่าย สะดวก เหมาะสม ประหยัดและปลอดภัยต่อการเล่น ซึ่งคงจะจัดหาหรือจัดทำขึ้นเองก็ได้
6. กติกา กฎ ระเบียบในการเล่น ผู้นำเกมจะต้องชี้แจงให้ผู้เล่นเข้าใจถึงกติกาการเล่นและความสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
7. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นไว้ให้พร้อม
8. จัดเตรียมสถานที่เล่นให้พร้อมและคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เกม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 93) ได้เสนอประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิดให้กับนักเรียน
2. ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ช่วยในการฝึกทักษะและทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
4. ช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่
5. ช่วยประเมินผลการเรียนการสอน
6. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
7. ช่วยจูงใจ และเร้าความสนใจของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อช่วยเหลือเกื้อกูลกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและให้นักเรียนปฏิบัติตามกฎระเบียบกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำสู่บทเรียน เสริมบทเรียน และสรุปบทเรียนได้

ข้อดีและข้อจำกัด

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 93) และสาโรจ ใศภีรักษ์ (2546 : 104) ได้เสนอข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนรู้แบบใช้เกมสอดคล้องกันดังนี้

ข้อดี

1. ให้โอกาสผู้เรียนโดยฝึกทักษะ เทคนิค กระบวนการต่างๆ เช่น เทคนิคการตัดสินใจ กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสื่อสาร
2. ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ โดยประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน
3. ผู้เรียนชอบและผู้สอนก็ไม่เหนื่อยแรงมากในขณะจัดการเรียนรู้
4. เป็นการให้การเรียนรู้ที่ผู้เรียนรับด้วยความเต็มใจ
5. ฝึกการทำงานเป็นทีม

ข้อจำกัด

1. ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสร้างเกม หรือเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
2. มีค่าใช้จ่ายเพราะบางเกมจำเป็นจะต้องใช้วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น
3. ใช้เวลาค่อนข้างมาก เช่น การเตรียมการ การฝึกซ้อม เป็นต้น
4. ผู้สอนต้องใช้ทักษะในการตั้งประเด็นและนำอภิปรายที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งการเชื่อมโยงผลการอภิปรายไปสู่วัตถุประสงค์การเรียนรู้

2. กิจกรรมบทบาทสมมติ

บทบาทสมมติเป็นกิจกรรมหนึ่งที่น่ามาประยุกต์เป็นกิจกรรมการสอน โดยผู้เรียนจะนำความรู้ที่นึกคิด และประสบการณ์ของตนเองมานำเสนอ และสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ความหมายของบทบาทสมมติ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 56) ได้ให้ความหมายวิธีการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง วิธีการสอนที่ใช้บทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาเป็นเครื่องมือในการสอน โดยครูสร้างสถานการณ์สมมติและบทบาทขึ้นมาให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น มีการนำการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาใช้เป็นพื้นฐานในการแสดงโดยไม่มีการฝึกซ้อมมาก่อนและถือเอาการแสดงออกทั้งความรู้สึกละพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ ดังนั้น วิธีการนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกมากยิ่งขึ้น และยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

สนอง อินละคร (2544 : 99) กล่าวว่า บทบาทสมมติ หมายถึง การแสดงบทบาท ในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นเทียบเคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริงตามที่ผู้แสดงบทบาทเข้าใจ เพื่อที่จะให้เข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นโดยมีเหตุการณ์แวดล้อมอย่างไร จุดสำคัญอยู่ที่ต้องการให้ สถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นปรากฏแก่ผู้ดูราวกับได้ผ่านเหตุการณ์นั้นด้วยตนเอง เพื่อให้ ดูเข้าใจกระจ่างและนำมาอภิปรายกันอย่างถูกต้อง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบแสดง บทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่องปัญหา หรือสร้างสถานการณ์ขึ้นมาให้ คล้ายกับสภาพความเป็นจริงแล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาท หรือแสดงบทบาทนั้นตามความรู้สึกนึกคิด และประสบการณ์ของผู้เรียนที่คิดว่าควรจะเป็น ภายหลังของการแสดงบทบาทสมมติจะต้องมีการ อภิปรายเกี่ยวกับการแสดงออกทั้งด้านความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดง เพื่อการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์

สรุปได้ว่า การแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้แสดงบทบาท ตามการแสดงบทบาท และสถานการณ์ที่ครูกำหนดขึ้นมา ให้นักเรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่า ควรจะเป็น อาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก โดยไม่มีการ ฝึกซ้อมมาก่อน ภายหลังของการแสดงบทบาทสมมติจะต้องมีการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงออก ทั้งด้านความรู้ และพฤติกรรมของผู้แสดง เพื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น วิธีการนี้จึงมี ส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกมากยิ่งขึ้น และยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

วัตถุประสงค์ของบทบาทสมมติ

บทบาทสมมติที่ใช้ประกอบการสอน จัดเป็นสื่อการเรียนอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งเราให้ นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ใช้เป็นเครื่องมือฝึกทักษะ บทบาทสมมติแต่ละบทบาทมีจุดประสงค์ ที่แน่ชัดว่าจะฝึกเนื้อหาอะไร ความสามารถอะไร สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้ กล่าวถึงจุดประสงค์ของบทบาทสมมติ ดังนี้

1. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมทั้งของตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อฝึกให้ผู้เรียนใช้ความรู้ และทักษะในการแก้ปัญหาและตัดสินใจในการเผชิญสถานการณ์ต่างๆ
3. เพื่อให้ผู้เรียนปรับเปลี่ยนเจตคติ พฤติกรรมและการปฏิบัติตนในสังคมได้อย่างถูกต้อง

4. เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีโอกาสแสดงออกและได้เรียนอย่างสนุกสนาน

องค์ประกอบสำคัญของบทบาทสมมติ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ได้แก่

1. การกำหนดสถานการณ์สมมติ หัวข้อเรื่องหรือปัญหา
2. การกำหนดบทบาทสมมติที่ต้องการพร้อมรายละเอียด
3. การแสดงบทบาทสมมติ
4. กติกาควบคุมการแสดงบทบาทสมมติ
5. การอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความรู้สึกและพฤติกรรมกรรมการแสดงบทบาทสมมติ

6. การสรุปผลการเรียนรู้

บทบาทสมมติที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอบทบาทสมมติที่ใช้ประกอบการเรียนการสอนอยู่ในปัจจุบันนี้ แยกออกเป็น 3 วิธีดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ ซึ่งผู้แสดงไม่จำเป็นต้องฝึกซ้อมก่อนที่จะแสดง เมื่อเรียนถึงเรื่องใดตอนใดก็แสดงได้ทันทีโดยแสดงไปตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง เช่น เป็นครู ทหาร หรือบุคคลสำคัญต่างๆ ในชุมชน เป็นต้น

2. การแสดงบทบาทสมมติแบบเตรียมบทไว้พร้อม ผู้สอนจะเตรียมบทไว้ล่วงหน้าบอกความคิดรวบยอดและบทบาทให้ผู้แสดงทราบ ซึ่งผู้แสดงอาจแสดงตามบทที่กำหนดบ้างหรืออาจคิดบทบาทขึ้นเองตามความคิด ความพอใจของตนแต่ต้องตรงกับเนื้อหาที่กำหนดไว้

3. การแสดงบทบาทสมมติแบบแสดงละคร ผู้สอนกำหนดบทบาทไว้แล้วผู้แสดงจะต้องฝึกซ้อมแสดงและพูดตามที่ผู้สอนกำหนดขึ้น

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้บทบาทสมมติ

มยุรี เสมใจดี (2546 : 36) ได้เสนอขั้นตอน การจัดกิจกรรมโดยใช้บทบาทสมมติประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขึ้นเตรียม
 - 1.1 กำหนดจุดมุ่งหมาย แจ้งวัตถุประสงค์
 - 1.2 กำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ

2. ขั้นแสดง

2.1 การอุ้นเครื่อง คือ การนำผู้เรียนไปสู่สิ่งที่นักเรียนจะแสดง

2.2 การคัดเลือกผู้แสดง คือ นักเรียนจะเริ่มเลือกนักแสดงในกลุ่มของตนเอง

และฝึกช้อม

2.3 การสแสดง คือ ผู้แสดงออกมาแสดงตามที่ได้รับมอบหมาย

3. ขั้นการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

ผู้แสดงมีโอกาสแสดงเหตุผล และความรู้สึกของตนว่าทำไมจึงแสดงบทบาท
เช่นนั้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วยในการอภิปราย

4. ขั้นแสดงเพิ่มเติม

ผู้ที่สนใจที่จะขึ้นมาแสดงเพิ่มเติมจากผู้ทีอออกมาแสดง

5. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป คือ การสรุปความคิดรวบยอดของเรื่อง

นั้นๆ

สนอง อินละคร (2544 : 99) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้บทบาทสมมติ

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนพิเศษสิรินธร

1. ขั้นเตรียม เป็นการเตรียมตัวของนักเรียน อาจทำได้หลายวิธีคือ

1.1 ครูกำหนดสถานการณ์หรือเหตุการณ์ให้แต่ละกลุ่มไปศึกษาและเตรียมตัว
แสดงบทบาทตามสถานการณ์หรือเหตุการณ์นั้น ภายในเวลาที่กำหนดให้ หรือ

1.2 ครูกำหนดเฉพาะบทบาทให้นักเรียนได้แสดงโดยไม่มีกรเขียนบท เพื่อให้
นักเรียนรู้สึกเหมือนอยู่ในฐานะของบุคคลเหล่านั้นจริง หรือ

1.3 ครูให้นักเรียนที่จะแสดงจับฉลากบทบาทแล้วแสดงบทบาทที่ได้รับทันที

2. ขั้นแสดงบทบาท เป็นการให้นักเรียนได้แสดงบทบาทตามที่กลุ่มได้เตรียมมา
หรือแสดงบทบาทตามที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนคนอื่นๆ ดูการแสดงบทบาทให้เข้าใจว่าเกิด
อะไรขึ้น

3. ขั้นอภิปราย เป็นการอภิปรายสถานการณ์ หรือเหตุการณ์หรือบทบาทที่ได้
แสดงไปแล้วตามประเด็นที่กำหนดให้ ในการอภิปรายอาจจะอภิปรายปากเปล่าทั้งชั้น หรือ
อภิปรายกลุ่มตามประเด็นที่กำหนดไว้ในบัตรงานก็ได้

4. ขั้นสรุป เป็นการสรุปเกี่ยวกับเหตุการณ์ หรือสถานการณ์หรือบทบาทนั้นๆ
เป็นข้อความรู้ แต่ถ้าเป็นการอภิปรายกลุ่ม ก็จะทำให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการอภิปรายกลุ่ม
จากนั้นจึงสรุปเป็นข้อความรู้ก็ได้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการ

ผู้สอนควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน สร้างสถานการณ์ และกำหนดบทบาทสมมติ

2. ขั้นเริ่มบทเรียน

ควรกระตุ้นความสนใจผู้เรียนให้คิดและอยากติดตามเรื่องราวต่างๆ ซึ่งอาจทำได้หลายวิธี เช่น

2.1 การเชื่อมโยงประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียน

2.2 การเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้รับในอดีต

2.3 การเล่าเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เตรียมมาแล้ว และทิ้งท้ายด้วย

ปัญหา

2.4 การชี้แจงให้เห็นประโยชน์จากการเข้าร่วมแสดง และร่วมกันคิดแก้ปัญหา

2.5 การใช้คำถามนำ ซึ่งเป็นคำถามหลักในประเด็นที่ต้องการกระตุ้นให้เกิด

การคิด

3. ขั้นเลือกผู้แสดง

การเลือกผู้แสดงขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน และควรให้โอกาสผู้เรียนอาสาสมัครแสดงบทบาทด้วยความเต็มใจ เมื่อเลือกผู้แสดงครบถ้วนโดยวิธีการใดวิธีการหนึ่งแล้ว ควรให้เวลาในการเตรียมการแสดงและการฝึกซ้อมพอสมควร เช่น

3.1 เลือกผู้แสดงที่มีลักษณะเหมาะสมกับบทบาท เพื่อให้การแสดงเป็นไปอย่างราบรื่นตามวัตถุประสงค์

3.2 เลือกผู้แสดงที่มีคุณลักษณะตรงข้ามกับบทบาทที่กำหนดให้ เพื่อให้ผู้เรียนคนนั้นได้รับประสบการณ์ใหม่ เกิดความเข้าใจในความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากตน

3.3 เลือกผู้แสดงจากอาสาสมัครหรือสมัครใจที่ผู้แสดงแต่ละคนสนใจ

3.4 เลือกผู้แสดงแบบจำเพาะเจาะจง เพื่อให้บุคคลนั้นเกิดการเรียนรู้ได้ชัดคิดจากบทบาทที่ได้รับ

4. ขั้นกำหนดตัวผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม

ผู้สอนควรข้อมความเข้าใจกับผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ว่า การแสดงบทบาทสมมติที่จัดขึ้นนี้มีได้มุ่งนำเสนอเพื่อความสนุกสนาน ความบันเทิง แต่ที่จริงแล้วจุดประสงค์ที่สำคัญมุ่งให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้แสดงและผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์ ดังนั้นผู้ชมควรสังเกตและมีแบบบันทึกการสังเกต เพื่อสะดวกในการเก็บข้อมูลต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน

5. ขั้นแสดง

การใช้วัสดุอุปกรณ์ประกอบการแสดง ควรใช้เศษวัสดุโดยการใช้ซ้ำ (Reuse) การหมุนเวียนนำกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) หรือซ่อมแซมมาใช้ เพื่อเป็นการประหยัดและปลูกจิตสำนึกในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่า จัดเป็นฉากการแสดงให้ดูสมจริงสมจัง เมื่อทุกฝ่ายพร้อมแล้วให้เริ่มการแสดงตามเวลาที่กำหนด ผู้แสดงควรดูแลกำกับการแสดงอย่างใกล้ชิด ไม่ควรให้ใช้เวลายืดยาวมากเกินไปหรือแสดงออกนอกเรื่องหรือวอกวนไปมาจนผู้ชมเกิดความรำคาญหรือความสับสนไม่สามารถจับประเด็นตามที่ต้องการได้

6. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ เทคนิคที่จำเป็นคือการสัมภาษณ์ความรู้สึกของผู้แสดงและการจัดบันทึก ต่อจากนั้นจึงสัมภาษณ์ผู้ชม/ผู้สังเกตการณ์ต่างๆ จากข้อมูลที่บ้านทักไว้ เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาเป็นประเด็นในการอภิปรายสะท้อนความคิดเห็นและสรุปประเด็นสำคัญในการเรียนรู้

ผู้สอนต้องระมัดระวังในการคุมประเด็นการอภิปราย โดยเน้นผู้ร่วมอภิปรายทุกคนให้ตระหนักถึงวัตถุประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติว่า บทบาทที่ผู้แสดงออกมานั้นเป็นเครื่องมือในการดึงความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ เจตคติหรืออคติต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในส่วนลึกของผู้แสดงแต่ละคนออกมาเพื่อเป็นข้อมูลในการเรียนรู้ ดังนั้นการอภิปรายจึงควรมุ่งเน้นเฉพาะพฤติกรรมที่ผู้สวมบทบาทแสดงออกมา ตลอดจนสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของผู้สวมบทบาทที่แสดงตามบทบาทนั้น ประเด็นสำคัญผู้ร่วมอภิปรายไม่ควรมุ่งประเด็นไปวิจารณ์การแสดงรายบุคคล เช่น แสดงได้ดี-ไม่ดีเพียงไร เหมาะสมกับบทบาทหรือไม่ การแต่งกายถูกต้องหรือไม่ รูปร่างหน้าตาดี ไม่ดีเพียงไร ฯลฯ เพราะนอกจากจะทำให้ผู้แสดงที่ตั้งใจแสดงตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายถูกวิพากษ์วิจารณ์จนเสียความรู้สึกแล้วยังผิดวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เรียกว่า อภิปรายไม่ตรงประเด็นนั่นเอง

7. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

เมื่อได้วิเคราะห์และอภิปรายผลของการแสดงแล้ว ผู้สอนจะเป็นผู้ริเริ่มและจูงใจให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดแนวคิดกว้างขวางขึ้น โดยให้ข้อคิดว่สิ่งที่ได้เรียนรู้หรือพบเห็นมานั้น เป็นสิ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับบนพื้นฐานความเป็นจริงในวิถีชีวิตทั้งนั้น แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันกำหนดกรอบแนวคิดของเรื่อง สรุปประเด็นให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการแสดงที่กำหนดไว้

จากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการนำประสบการณ์และความนึกคิดของตนเอง ซึ่งเป็นกิจกรรมหนึ่งที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และฝึกการแสดงออกของนักเรียน ที่สอดแทรกอยู่ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมติ คือ 1) ขั้นเตรียม คือกำหนดจุดมุ่งหมาย แจ้งวัตถุประสงค์ กำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ 2) ขั้นแสดง เป็นการอุ่นเครื่อง การคัดเลือกผู้แสดง และเริ่มการแสดง 3) ขั้นการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง ผู้แสดงมีโอกาสแสดงเหตุผล และความรู้สึกของตนว่าทำไมจึงแสดงบทบาท 4) ขั้นแสดงเพิ่มเติม ผู้ที่สนใจที่จะขึ้นมาแสดงเพิ่มเติมจากผู้ทีออกมาแสดง 5) ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป คือการ สรุปความคิดรวบยอดของเรื่องนั้นๆ

ข้อเสนอแนะของบทบาทสมมติ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอข้อเสนอแนะในการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้แบบแสดงบทบาทสมมติ มีดังนี้

1. บรรยายภาคการเรียนรู้

การเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เป็นอิสระเสรี สนุกสนานมีชีวิตชีวา โดยเริ่มจาก

1.1 ความสมัครใจของผู้แสดง โดยคัดเลือกจากอาสาสมัครมากกว่าการบังคับ

1.2 การแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบ เช่น ผู้ชม ผู้วิจารณ์ ผู้แสดง ผู้คุมเวลา ผู้ทำหน้าที่สรุปผล เป็นต้น

1.3 การร่วมมือกันทำงานเป็นทีม เช่น การตกแต่งฉาก เครื่องแต่งกาย การเตรียมสถานที่ การช่วยกันซ้อมบท เป็นต้น

1.4 การให้อิสระทางความคิด ผู้สอนเป็นผู้ให้คำปรึกษาและผู้สนับสนุนการทำงานของผู้เรียน

2. ข้อตกลงเบื้องต้น

ผู้สอนควรสร้างข้อตกลงเบื้องต้นหรือสร้างพันธะสัญญา (Commitment) ร่วมกันก่อน

2.1 ชี้แจงจุดประสงค์ในการแสดงบทบาทสมมติและสิ่งที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้

2.2 กำหนดกติกาต่างๆ เช่น ขอบเขตของการวิพากษ์วิจารณ์ ความสมจริง สมจริงของการแสดงในแต่ละบทบาทของผู้แสดง เป็นต้น

2.3 กำหนดระยะเวลาของการทำงานให้พอเหมาะ เช่น การซ้อมบทบาท การเตรียมการแสดงแต่ละบทบาท การสรุปประเด็น เป็นต้น

3. ผู้ประเมิน

ผู้สอนควรประเมินผลจากการสังเกต ผลจากการสรุปข้อคิดเห็นของผู้เรียน การสอบถาม ฯลฯ ทุกครั้ง และนำผลการประเมินไปใช้เพื่อปรับปรุงในการแสดงครั้ง/ตอนต่อไป

ข้อดีและข้อจำกัด

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 90) ได้เสนอข้อดีและข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบใช้บทบาทสมมติดังนี้

ข้อดี

1. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน สามารถเรียกได้ว่าเป็นเทคนิคการสอนแบบเล่นปนเรียน

2. เป็นลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียน

3. เป็นการเรียนรู้ที่มีสภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงมาก ผู้เรียนสามารถสัมผัสได้

4. ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นและสามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติและพฤติกรรมของผู้เรียนได้

ข้อจำกัด

1. เป็นวิธีสอนที่ใช้เวลามากพอสมควร ดังนั้น ผู้สอนจะต้องวางแผนการใช้เวลาไว้ล่วงหน้าและควรกำหนดเวลาแบบยืดหยุ่นได้

2. เป็นวิธีสอนที่มีขั้นตอนค่อนข้างมาก ผู้สอนต้องเตรียมการอย่างรัดกุม

3. ผู้สอนต้องมีประสาทสัมผัสที่ไวต่อการรับรู้ (Sensitivity) สามารถสังเกตและเข้าใจพฤติกรรมทั้งของผู้แสดงและผู้ชมได้ตลอดเวลา เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ในการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง
4. ผู้สอนต้องมีความสามารถในการแก้ปัญหาหรือปรับสถานการณ์ได้ดี ในกรณี que ผู้เรียนไม่อาจแสดงให้เป็นไปตามความคาดหวังของผู้สอนหรือเกิดการติดขัดในการแสดงอย่างกระทันหัน

3. กิจกรรมเพลง

เพลงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่น่ามาประยุกต์เป็นกิจกรรมการสอน โดยผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และผ่อนคลายความเครียด และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ความหมายของเพลง

อเนก หงษ์ทองคำ (2542 : 74) กล่าวว่า เพลงเป็นสื่อสัมพันธ์ชนิดหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดการรวมกลุ่ม และสร้างบรรยากาศของกลุ่มให้ดีขึ้น ทั้งทำให้เกิดความรัก ซึ่งสอดคล้องกับ ประไพ ตรีภักษัตถ์ (2543 : 37-38) ว่าเพลงทำให้เปลี่ยนความคิดไปในทางที่ดีและสร้างสรรค์ มีคุณธรรม เกิดการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การใช้เพลงเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สามารถทำให้สมาชิกปฏิบัติตามได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ามีดนตรีประกอบเสียงเพลงด้วยแล้วยิ่งทำให้สมาชิกเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และผ่อนคลายความเครียด

นิรันดร์ จุลทรัพย์ (2544 : 298) กล่าวว่า เพลง หมายถึง วิธีกลุ่มสัมพันธ์ที่จำเป็นเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดีและก่อให้เกิดความอบอุ่นในหมู่สมาชิก เพลงช่วยให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ เกิดความรักความผูกพันและให้ข้อคิดได้เป็นอย่างดี เพลงที่น่ามาใช้เป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระ และบรรยากาศ โดยให้สมาชิกร้องพร้อมๆ กัน ร้องเป็นกลุ่ม ร้องเป็นคู่ หรือร้องเดี่ยวก็สามารถทำได้

สนอง อินละคร (2544 : 108) กล่าวว่า เพลง เป็นกิจกรรมที่ผู้จัดให้กับนักเรียนได้เรียนรู้จากเนื้อหาทำนองซึ่งสะท้อนให้เห็นชีวิตและวัฒนธรรมในแง่มุมต่างๆ อีกทั้งยังแนะนำสั่งสอนในด้านคุณธรรมอันเป็นแรงจูงใจใฝ่รู้ใฝ่เรียน นักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป

สรุปได้ว่า เพลงเป็นสื่อสัมพันธ์ชนิดหนึ่งที่สามารถทำให้เกิดการรวมกลุ่ม และสร้างบรรยากาศของกลุ่มให้ดีขึ้น ทั้งทำให้เกิดความรักความอบอุ่นในหมู่สมาชิก ทำให้เปลี่ยนความคิดไปในทางที่ดีและสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้ามีดนตรีประกอบเสียงเพลงด้วยแล้วยิ่งทำให้สมาชิกเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และผ่อนคลายความเครียด เพลงที่นำมาใช้เป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระ และบรรยากาศ โดยให้สมาชิกร้องพร้อมๆ กัน ร้องเป็นกลุ่ม ร้องเป็นคู่ หรือร้องเดี่ยวก็สามารถทำได้ อันเป็นแรงจูงใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนอีกด้วย นักเรียนจะได้ทั้งความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป

ประเภทของเพลง

สนอง อินละคร (2544 : 108) ได้แบ่งประเภทของเพลง ออกเป็น 2 ประเภท

1. เพลงที่มีผู้แต่งไว้ เป็นเพลงที่มีอยู่แล้วและใช้ร้องอยู่ทั่วไป
2. เพลงประยุกต์ เป็นเพลงที่ครูแต่งขึ้นเองเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่สอน บางครั้งผู้แต่งเพลงอาจใช้ทำนองที่นักเรียนคุ้นเคย แต่บางครั้งอาจแต่งเนื้อเพลง และทำนองใช้เองก็ได้

ขั้นตอนของการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้เพลง

ประไพ ตรีฤกษ์ฤทธิ์ (2543 : 39) ได้เสนอขั้นตอน การจัดกิจกรรมโดยใช้เพลง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ก่อนนำเสนอเพลงเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศการเรียนการสอน
2. ร้องเพลงเป็นการสาธิต
3. สอนเนื้อเพลง พร้อมจังหวะ และทำนอง
4. ทบทวนเนื้อร้อง จนสมาชิกร้องได้
5. นำเสนอทำประกอบเนื้อเพลง เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน
6. จัดกิจกรรมในรูปแบบความสามารถพิเศษของสมาชิก เพื่อเพิ่มการทำงานเป็นทีม และความกล้าแสดงออกของสมาชิก

7. สรุปเนื้อหากิจกรรม หรือวิชาการ หลังจากสอนเพลงจบ

สนอง อินละคร (2544 : 108 - 109) ได้เสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้เพลง ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นการเตรียมเพลงที่จะนำมาใช้ โดยทำความเข้าใจเนื้อหา สรุปแนวคิดที่ได้จากเพลง เขียนเนื้อเพลงในแผนภูมิหรือพิมพ์โรเนียว และอัดลงในตลับเสียงไว้หลายๆ ครั้งตลอดจนทดสอบความเรียบร้อยก่อนสอน
2. ขั้นนำ เป็นการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และแจ้งวิธีการเรียนว่าจะเรียนจากเพลง เปิดเพลงให้นักเรียนฟัง 1 เทียบ เพื่อสร้างความสนใจ
3. ขั้นสอน เป็นการเรียนรู้จากเพลงโดยฟังเพลง และอภิปรายถึงเนื้อหาหรือแนวคิดที่ได้จากเพลง
4. ขั้นสรุปและประเมินผล เป็นการให้นักเรียนแต่งเพลงขึ้นใหม่หรือคัดเลือกเพลงอื่นที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันหรือยกตัวอย่างเพลงที่มีเนื้อร้องเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เรียนได้

ข้อค้ำนึ่งในการนำเพลงมาใช้

อเนก หงษ์ทองคำ (2542 : 74) ได้เสนอ ข้อค้ำนึ่งในการนำเพลงมาใช้ ในการจัดกิจกรรมโดยใช้เพลงประกอบดังนี้

1. สั้น เพลงไม่ยาวจนเกินไป
2. สนุก ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. สอน มีค้ำติสอนใจ
4. สะอาด เนื้อเพลงไม่หยาบโหลน
5. สร้างสรรค์ จรรโลงใจ เหมาะกับสภาพ

4. กิจกรรมทำทางประกอบเพลง

กิจกรรมการเคลื่อนไหวเป็นรูปแบบหนึ่งที่มีความจำเป็นในชีวิตประจำวันคือ การเคลื่อนไหวเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเพื่อความรื่นเริง โดยแสดงออกมาในรูปแบบของการเต้น การพ้อนรำ การรำ นับว่าเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อความสุขแห่งชีวิต (รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 :1 - 6) ดังเช่นกิจกรรมเข้าจังหวะซึ่งมีความหมายดังต่อไปนี้

ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ

ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะมาจากค้ำว่า Rhythmic Activities โดย Rhythmic หมายถึง จังหวะ และ Activities หมายถึง กิจกรรม (ธีร ศรีแก้ว ม.ป.ป. : 8, อ้างถึงใน รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 2)

จังหวะ คือ อัตราของความช้า หรือเร็ว ซึ่งขึ้นอยู่กับค้ำของตัวโน้ตต่างๆ เช่น โน้ตตัวกลม ตัวขาว ตัวดำ และตัวเข็บิต นอกจากนั้นจะมีเสียงดนตรีหรือเสียงขับร้องมาประกอบซึ่งมีระดับเสียงสูงต่ำต่างๆ กัน คือ โด-เร-มิ-ฟา-ซอล-ลา-ซี-โด

กิจกรรม คือ การแสดงออกของร่างกาย โดยมีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะ คือ กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายตามจังหวะต่างๆ โดยให้มีอารมณ์หรือความรู้สึกร่วมกับการเคลื่อนไหวนั้นๆ

มีผู้ทรงคุณวุฒิให้ความหมายของกิจกรรมเข้าจังหวะไว้ได้อย่างน่าสนใจดังนี้ (รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 2) คือ

สำเร็จ มณีเนตร (อ้างถึงใน รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 2) กล่าวว่า “กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง กิจกรรมประเภทต่างๆ ที่ร่างกายและจิตใจตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะในรูปแบบของการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวเบื้องต้นจะใช้เป็นเครื่องมือในการสำรวจและค้นหาเพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวและพัฒนาทักษะกลไกให้สามารถเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะและดนตรีจนสามารถเต้นรำแบบต่างๆ ได้”

ดวงพร ศิริสมบัติ, สมเจตน์ ภูศรี และ วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (อ้างถึงใน รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 2) กล่าวสอดคล้องว่า “กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง การเล่นที่ใช้จังหวะเข้ามาประกอบการเคลื่อนไหว เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายในรูปแบบต่างๆ และจิตใจมีปฏิริยาตอบสนองต่อเสียงดนตรี เสียงเพลง หรือจังหวะต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวตามบทเพลงต่างๆ เป็นต้น จังหวะที่ใช้ประกอบเสียงดนตรี เสียงปรบมือ เสียงเพลง การเคาะไม้ ฉิ่ง ฉาบ กรับ กลอง เป็นต้น”

นอกจากนี้ สมเจตน์ สุขดี (อ้างถึงใน รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 2) กล่าวว่า “กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง กิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีดนตรีหรือจังหวะต่างๆ ประกอบกับการเคลื่อนไหวอย่างสวยงาม เช่น การร้องเพลง การแสดงท่าประกอบจังหวะ รวมทั้งการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่จัดประกอบขึ้นกับดนตรีและจังหวะต่างๆ”

จากความหมายของบุคคลต่างๆ พอจะสรุปได้ว่า “กิจกรรมเข้าจังหวะ คือ การแสดงออกของร่างกาย โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายให้เข้ากับอัตราความช้า เร็วของตัวโน้ต”

ความมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาให้เกิดทัศนคติทางสังคมอันพึงปรารถนาจากการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม
2. เพื่อพัฒนาความเข้าใจ และเคารพในเชื้อชาติ หรือมรดกทางสังคมของตนเองและชนชาติอื่นๆ
3. เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งในจังหวะดนตรี และลักษณะที่เป็นธรรมชาติ

4. เพื่อให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมเข้าจังหวะและการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง
5. เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ในการทำงานระหว่างระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อ
6. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านมนุษยสัมพันธ์ ปรับปรุงตนเองให้เข้ากับสังคมหมู่คณะ
7. เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกตามความรู้สึกรักใคร่ ตามความรู้ความสามารถของตนเองอันเป็นแนวทางการส่งเสริมความคิดริเริ่ม
8. เพื่อให้เกิดทักษะและความรู้พื้นฐานในขอบข่ายของกิจกรรมเข้าจังหวะในทุกเรื่อง

การคิดสร้างสรรค์ประกอบจังหวะ หมายถึงการคิดแบบการเดินแปลกๆ ใหม่ๆ โดยอาศัยการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เช่น การเดิน การวิ่ง สลับเท้า การกระโดด การเขย่ง มาประกอบเป็นแบบในการเดิน ซึ่งอาจจะใช้เพลงไทยสากลไทยพื้นเมือง ไทยลูกทุ่ง หรืออาจจะใช้เพลงสากลต่างชาตก็ได้มาประกอบจังหวะ

ชนิดของการเคลื่อนไหว

โดยทั่วไปการเคลื่อนไหวของร่างกายสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่

หมายถึง การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายในขณะที่ยืนอยู่หรือนั่งอยู่กับที่ เช่น ตบมือ ก้มเงย ผงกศีรษะ สั่นศีรษะ สั่นแขน ดัน บิดตัว ยกเท้า นั่งลง ลูกขึ้น กระพือเท้า เขยียดเท้า และเขยียดแขนออกไป เป็นต้น

2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

หมายถึง การเคลื่อนไหวที่ต้องเคลื่อนที่ออกไปจากจุดเดิม การเคลื่อนไหวแบบนี้ขึ้นอยู่กับการใช้เท้าเป็นสำคัญโดยการก้าวเท้าออกไปในลักษณะต่างๆ เช่น การเดิน การวิ่ง การกระโดดไปข้างหน้าและข้างหลัง เป็นต้น

องค์ประกอบในการเคลื่อนไหว

องค์ประกอบในการเคลื่อนไหวมีดังนี้ คือ

1. เนื้อที่ (Space) หมายถึง บริเวณที่ร่างกายจะใช้เพื่อการเคลื่อนไหว ในการเคลื่อนไหวอาจจะต้องใช้เนื้อที่แคบ กว้าง สูง ก็ได้
2. คุณภาพ (Quality) หมายถึง การเคลื่อนไหวนั้นจะเป็นไปได้ในลักษณะใด เช่น นิ่มนวล เบา แรง หนัก เรียบและแน่น

3. ปริมาณ (Quantity) หมายถึง จำนวนหรือปริมาณของการเคลื่อนไหวมากน้อยเพียงไร ลึ้นยาว นานเร็วสลับกันไป

4. ทิศทาง (Direction) หมายถึง ทิศทางที่ร่างกายจะเคลื่อนไหวไปได้มีทิศทางใดบ้าง ช้างหน้า ช้างหลังทางซ้าย-ขวา เียงไปข้างหน้า-หลัง ขึ้นบนลงข้างล่างหรือรอบตัว

5. ระดับ (Level) หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายนั้นจะใช้ระดับต่างๆ กันได้ เช่น ระดับสูง กลาง ต่ำ

6. จังหวะ (Tempo) หมายถึง อัตราความซ้ำเร็วของการเคลื่อนไหวจะใช้จังหวะซ้ำ ปานกลาง เร็ว อย่างไรจึงจะเหมาะสม

7. รูปร่าง (Shape) หมายถึง ลักษณะของการเคลื่อนไหว จะเป็นรูปทรงอะไร เช่น รูปเหลี่ยม รูปทรงกลม

8. รูปแบบ (Form) หมายถึง ลักษณะของร่างกายในการเคลื่อนไหวไม่ว่าจะเป็นรูปใด รูปเส้นตรง รูปเส้นโค้ง

9. ออกแบบ (Design) หมายถึง การตกลงใจจะให้การเคลื่อนไหวนั้นเคลื่อนไหวอยู่ในเนื้อที่หรือบนเนื้อที่นั้นอย่างไร

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

คุณค่าของกิจกรรมเข้าจังหวะ

กิจกรรมเข้าจังหวะ นอกจากจะส่งเสริมการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันแล้ว ยังมีคุณค่าต่อการพัฒนาชีวิตในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

คุณค่าทางกาย

กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมส่งเสริมความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวเป็นการพัฒนากลไกการเคลื่อนไหวอวัยวะร่างกายให้มีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประสาทตา หู มือ เท้า (Co-ordination) การควบคุมการเคลื่อนไหว การทรงตัว การปรับเปลี่ยนทิศทางในอริยาบถต่างๆซึ่งหมายถึง การพัฒนาทั้งทางด้านสมรรถภาพทางกาย

คุณค่าทางสังคม

กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มการเรียนรู้อุปนิสัยของแต่ละคน ความยอมรับซึ่งกันและกัน ความร่วมมือยอมรับในกฎระเบียบสังคม ทำให้สามารถร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนานเป็นประชาธิปไตย

คุณค่าทางอารมณ์

กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นกิจกรรมส่งเสริมความสุข การผ่อนคลายความเครียดทำให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจ เกิดความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ ในยุคปัจจุบันจึงมีการนำเอา

กิจกรรมเข้าจังหวะไปใช้ในการบำบัดผู้เจ็บป่วยทางจิตใจและผู้สูงอายุ โดยใช้กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นสื่อ เพื่อการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ

คุณค่าทางวัฒนธรรม

กิจกรรมเข้าจังหวะเป็นสื่อกลางในการสร้างความสุข การยอมรับซึ่งกันและกัน เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและนำไปสู่การจัดรูปแบบ กฎ ระเบียบการอยู่ร่วมกันในสังคม เกิดเป็นกิจกรรมเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ให้ความรู้ในด้านขนบธรรมเนียมประเพณีทั้งของไทยและนานาชาติ และนำไปสู่การอนุรักษ์สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมให้กับอนุชนรุ่นหลัง

คุณค่าทางนันทนาการ

กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นจังหวะดนตรี และเพลงในลักษณะการแสดงออกด้วยรูปแบบกิจกรรมหลากหลาย สามารถนำไปใช้เป็นกิจกรรมพื้นฐานสำหรับทุกเพศทุกวัย ส่งเสริมความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน

ประโยชน์ของกิจกรรมเข้าจังหวะ

กิจกรรมเข้าจังหวะมีคุณประโยชน์ต่อบุคคลทุกเพศทุกวัย ตั้งแต่เด็กเล็กจนถึงวัยสูงอายุ จัดเป็นกิจกรรมนำประสานสู่กิจกรรมอื่นๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ส่งเสริมการเคลื่อนไหวที่ถูกต้องสง่างาม
2. พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวให้ถูกหลักวิทยาศาสตร์
3. ส่งเสริมให้รู้จักการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องในการเคลื่อนไหวของบุคคลใน
ทุกเพศทุกวัย

4. ส่งเสริมพัฒนาบุคลิกภาพที่ดีมีพลานามัยสมบูรณ์
5. สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะชีวิตและนันทนาการ
6. เป็นกิจกรรมการออกกำลังกายที่เหมาะสม
7. เพิ่มประสบการณ์ชีวิตและสังคม และกิจกรรมสัมพันธ์
8. ส่งเสริมจินตนาการ ความรู้และความคิดสร้างสรรค์
9. สร้างมิตรภาพในสังคมแต่ละระดับ สร้างเสริมความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม

นอกจากนี้ยังมีผลต่อเนื่องไปสู่การรักษาอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม การสืบทอดประเพณี แบ่งกลุ่มชน เช่น การเรียนรู้ฝึกทักษะ การพ่อน้ำ การละเล่นพื้นเมือง เป็นการสืบทอดคุณค่าเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นรวมถึงศิลปะอันเป็นการอนุรักษ์สู่กลุ่มชนรุ่นใหม่ ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น

ประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ

กิจกรรมเข้าจังหวะมีขอบข่ายกิจกรรมกว้างขวางหลากหลาย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมได้ทุกเพศทุกวัย สามารถประสานกับชนทุกชั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถเลือกสรรกิจกรรมไปอย่างถูกต้อง เหมาะสมกับระดับของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จึงควรทำความเข้าใจในประเภทของกิจกรรมเข้าจังหวะ ดังขอบข่ายต่อไปนี้ (รัตนา เกษมสวัสดิ์ 2542 : 4 - 6)

1. การเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Basic Movement)

การเคลื่อนไหวเบื้องต้นเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติตั้งแต่เกิดจนตาย การเคลื่อนไหวที่เป็นกลไกแห่งชีวิตในอิริยาบถประจำวันของบุคคลทุกเพศทุกวัย เช่น การเดิน วิ่ง กระโดด เขย่ง ฯลฯ กลไกการเคลื่อนไหวเหล่านี้จะนำไปสู่กิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับผู้คนทุกเพศทุกวัย ดังนั้นจึงต้องทำความเข้าใจและฝึกการเคลื่อนไหวให้ถูกต้อง ส่งเสริมโดยใช้จังหวะเป็นสื่อสำหรับการฝึกการเคลื่อนไหว

2. การเลียนแบบ (Imitative)

การเลียนแบบเป็นกิจกรรมที่นำพื้นฐานการเคลื่อนไหวเบื้องต้นมาผสมผสานกับการเรียนรู้ กลไกการเคลื่อนไหวของธรรมชาติของสัตว์ชนิดต่างๆ แล้วนำไปสู่การแสดงออกด้วยกิจกรรมโดยใช้นิยายหรือนิทานเพื่อให้เด็กฝึกการเคลื่อนไหว และเรียนรู้ธรรมชาติของสัตว์ โดยนำมาเล่น มาแสดงเป็นจินตนาการ เป็นการเคลื่อนไหวตามความรู้สึกนึกคิด สรุปรวบรวมถึงลักษณะท่าทางของสัตว์และแสดงออกอย่างเป็นอิสระเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์ (Creative Activities)

การเล่นแบบสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่พัฒนาต่อเนื่องจากการเลียนแบบและการเล่นเป็นนิยาย โดยมีแนวความคิดและแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระด้วยตนเอง อาศัยจังหวะเพลงหรือทำนองเสียงดนตรีเป็นสื่อ ดังตัวอย่างการเล่นละครพื้นบ้าน ละครประวัติศาสตร์ หรือการเคลื่อนไหวตามเนื้อเพลง โดยท่วงท่าการเคลื่อนไหวจะสอดคล้องกลมกลืนกับจังหวะทำนองเพลง ซึ่งจะเห็นได้จากการเล่นลิเก ละคร จินตลีลา เป็นต้น

4. การเล่นเคลื่อนไหวประกอบเพลง (Singing Games)

การเคลื่อนไหวประกอบเพลงเป็นการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรี เพลงหรือทำนองเพลง เนื้อเพลง ท่าทางการเคลื่อนไหวส่วนใหญ่จะเป็นเพลงเกี่ยวกับ

ธรรมชาติ เพลงเกี่ยวกับสัตว์ เพลงออกกำลังกาย ถ้าเป็นเพลงที่มีโน้ต หรือเพลงยาวก็จะสามารถพัฒนาไปสู่การเคลื่อนไหวในแบบจินตลีลาหรือโมเดิร์นแดนซ์

5. เกมประกอบเพลง (Singing Games)

เกมประกอบเพลงเป็นการเล่นเกมต่างๆ โดยนำจังหวะทำนองดนตรีหรือเพลงเข้ามาเป็นสื่อประกอบในการเล่น อาจจะร้องก่อนเล่น เล่นก่อนร้อง หรือร้องพร้อมกับการเล่น เพื่อให้เกิดการจูงใจเข้าใจให้สนุกสนาน ตื่นเต้น และสื่อความด้วยจังหวะทำนองเพลงประกอบตามลักษณะการเล่นของเกมประเภทต่างๆ

6. การละเล่นและการฟ้อนพื้นเมืองไทย (Thai Folk)

การละเล่นและการฟ้อนพื้นเมืองไทยเป็นกิจกรรมการเล่นแต่โบราณนานมาในภาคต่างๆ ของไทย เป็นทั้งการละเล่นเพื่อความสนุกสนาน การละเล่นในเทศกาลพิเศษ และการรำฟ้อน ซึ่งฝึกฝนจัดให้มีการเล่นสืบทอดกันมาเป็นกิจกรรมประเพณีของชุมชน ท้องถิ่นและเผ่าพันธุ์ของกลุ่มชนในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งมีทั้งการละเล่น การรำรำ การฟ้อน การดนตรี การเล่นเกมต่างๆ ทั้งสำหรับเด็ก ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ

7. การเต้นรำตามแบบนานาชาติ (International Folk Dance)

การเต้นรำตามแบบนานาชาติเป็นการศึกษาทักษะการเคลื่อนไหว การเต้น การฟ้อนหรือรำรำ ตามแบบอย่างของชาติต่างๆ ทั่วโลก นอกจากจะเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ทักษะแล้ว ยังได้รับความรู้ ความเข้าใจ ในประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมของชาติต่างๆ ซึ่งให้ความรู้ความเข้าใจในด้านสังคมวิทยาเป็นอย่างดี

การเคลื่อนไหวประกอบเพลง

การเคลื่อนไหวประกอบเพลง เป็นกิจกรรมพัฒนากลไกการเคลื่อนไหวง่ายๆ เหมาะสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน และเด็กที่กำลังอยู่ในช่วงพัฒนากลไกของประสาทสัมผัสระหว่างตา หู มือ เท้า นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทางธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว นอกเหนือจากการสร้างเสริมทักษะ ความรู้ ประสบการณ์ชีวิตแล้วยังเป็นกิจกรรมสำคัญในการพัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายที่สนุกสนาน ตื่นเต้น จูงใจให้เด็กแสดงออก พัฒนาความคิดรวบยอดความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการของอารมณ์

ความหมายของการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

การเคลื่อนไหวประกอบเพลง เป็นกิจกรรมที่พัฒนาการแสดงออกของท่าทางการเคลื่อนไหวผสมผสานกับความคิดรวบยอด จากเนื้อเพลงที่ร้อง แล้วแสดงการเคลื่อนไหวประกอบตามไปด้วย เพลงที่จะใช้เป็นเพลงสั้นๆ มีความหมายต่อการเคลื่อนไหวร่างกายที่เลียนแบบ

ธรรมชาติ เสียงแบบสัตว์ และสภาพชีวิตสัตว์ชนิดต่างๆ ตลอดจนการเรียนรู้ลักษณะของสิ่งของ เครื่องใช้ต่างๆ โดยอัตโนมัติซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน เพลงต่างๆ เหล่านี้สามารถ นำมาจัดกลุ่มสอนไปตามลำดับได้เป็นอย่างดี

วิธีการสอนการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

สิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการสอนการเคลื่อนไหวประกอบเพลง คือ จังหวะ ทำนองเพลง และเนื้อร้องที่จะต้องสอนให้ผู้เรียนร้องและเข้าใจจังหวะทำนองอย่างถูกต้อง จนถึง ขั้นตอนของการทำท่าทางประกอบตามลำดับดังต่อไปนี้

1. บอกชื่อเพลงและสาธิตการร้องท่วงทำนองเพลงให้ผู้เรียนได้เข้าใจ
 2. ฝึกให้ผู้เรียนร้องตามที่ละตอนอย่างถูกต้อง
 3. ร้องพร้อมๆ กับการใช้มือปรบให้จังหวะ
 4. ครูสาธิตการเคลื่อนไหว ตามเนื้อเพลง
 5. ให้ผู้เรียนทำท่าทางไปตามครู
 6. ทำท่าทางพร้อมกับร้องเพลงประกอบ
 7. ร้องเพลงและทำท่าทางไปพร้อมๆ กันทั้งหมด
 8. แบ่งกลุ่มร้องเพลงทำท่าทางแข่งขันกันผลัดกันร้อง ผลัดกันทำท่าทางประกอบ
- ประเภทของเพลงสำหรับการเคลื่อนไหวประกอบเพลง**

การเคลื่อนไหวประกอบเพลงจะมีจุดเน้นที่เนื้อเพลงที่สามารถแสดงท่าทางอย่าง อิศระจากการตีความหมายโดยผู้เรียน ดังนั้นจึงควรจัดกลุ่มแบ่งประเภทของเพลง เพื่อให้สะดวก ต่อการเรียนรู้ทำความเข้าใจ ดังนี้

1. เพลงเกี่ยวกับสัตว์
2. เพลงเกี่ยวกับการออกกำลังกาย สุขภาพอนามัย
3. เพลงเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้
4. เพลงเกี่ยวกับความสนุกสนานรื่นเริง
5. เพลงเกี่ยวกับชนเผ่าพื้นเมืองต่างๆ
6. เพลงเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้ถนน

เพลงต่างๆ ที่นำมาเป็นตัวอย่างนี้ เป็นตัวอย่างของแต่ละประเภทที่ได้แยกไว้ให้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถที่จะนำไปดัดแปลงหรืออาจจะเขียนขึ้นเองง่ายๆ โดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ คือ

1. เนื้อเพลงง่ายๆ มีความหมายต่อการเคลื่อนไหว
2. สามารถสอดใส่ทำนองดนตรีและเน้นจังหวะได้ชัดเจน

3. สามารถสอนนำให้เด็กร้องเองได้ง่าย
4. คิดหาท่าทางประกอบได้ง่าย
5. สามารถนับจังหวะช่วงเพลงแต่ละช่วงเพื่อใส่ท่าทางประกอบได้อย่างพอดี

ข้อเสนอแนะพิเศษสำหรับการสอนเพลงเด็กก็คือ ทำอย่างไรถึงจะให้เด็กร้องเพลงได้ในระยะเวลาสั้นๆ ขึ้นอยู่กับปัจจัยอะไรบ้าง ประการแรก คือวรรคเพลงไม่ยาวเกินไป ประการที่สอง ให้ร้องซ้ำๆ ก่อน ประการที่สาม ให้ร้องตามทำนองเพลงแล้วจึงร้องติดต่อกันทั้งเพลง เมื่อร้องแต่ละวรรคแต่ละท่อนได้แล้ว เมื่อสามารถร้องเพลงได้ก็เริ่มสาธิตท่าทางไปที่ละตอน จะทำให้เด็กสามารถจดจำและปฏิบัติได้ดีขึ้น เทคนิคการนำเพลงสู่บทเรียนนั้น ในบางครั้งครูอาจใช้วิธีการแสดงท่าทางให้เด็กทำตามเป็นช่วงๆ แล้วใส่เนื้อเพลงตาม โดยให้เด็กฝึกทำท่าไปจนจำได้จึงให้ร้องเนื้อเพลงที่ละวรรค ก็สามารถนำมาเป็นวิธีจูงใจให้เด็กเกิดความสนใจสนุกสนานกับเพลงเพลงที่นำมาใช้อย่างไรผู้เรียนจึงจะสามารถจดจำได้เร็ว สิ่งที่ควรพิจารณาคือเนื้อเพลงไม่ยาวเกินไป ประมาณ 4-8 วรรค และควรเป็นเนื้อเพลงที่สื่อความต่อการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวได้ดี เข้าใจง่าย เมื่อทำได้ ร้องได้ ก็สามารถปรับเปลี่ยนจังหวะให้เร็วขึ้นได้ตามต้องการ

การประดิษฐ์ท่าพ่อนรำ

การสอนวิชานาฏศิลป์ โดยยึดแนวทางการจัดการการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน 12 ปี และในการปฏิรูปการศึกษา ควรให้ผู้เรียนสนุกในการเรียนด้วย ฉะนั้นในการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์จึงต้องหากิจกรรมการสอนให้หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กเล็ก อันดับแรกที่สำคัญควรเป็นเรื่องของจังหวะ จากนั้นจึงพัฒนาขึ้นไปตามอายุและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน อรวรรณ ขมวัฒนา (2546 : 127 - 128) นำเสนอความคิดเป็นแนวทางดังนี้

1. การใช้อวัยวะในร่างกายประกอบจังหวะที่ได้ฟัง เช่น มือ เท้า คอ ศีรษะ สันเท้า ปลายเท้า แขน ฯลฯ หรือจะใช้อุปกรณ์ประกอบจังหวะก็ได้ เช่น ฉิ่ง กรับ กลอง ฯลฯ
2. ครูอาจจะเพิ่มเติมในการใช้ร่างกาย เช่น ก้ม เงย ย่อ ยืด งอ ดิ่ง ในอุปกรณ์ ให้เข้ากับจังหวะเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักระดับสูง ต่ำ ไกล ใกล้ มีส่วนไหนทำอะไรได้บ้าง สามารถเรียนรู้คำและการปฏิบัติได้ด้วยตนเอง จากนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่ตามจังหวะ การสอนเรื่องเหล่านี้ในระดับชั้นเล็ก ควรบูรณาการกับสาระอื่น เพื่อให้ผู้เรียนสนุกในการเรียน

3. เริ่มนำเอาจังหวะกับการเคลื่อนไหวมาผสมกัน โดยคิดทำที่จะนำเสนอต่อผู้สอน จะเป็นการเคลื่อนไหวเดียว หรือคู่ หรือหมู่ ก็ได้ทั้งสิ้น เช่น อาจจะทำเป็นขบวนรถไฟ เป็นพัลลม เป็นนกบิน ฯลฯ เหล่านี้ให้ผู้เรียนคิดเอง

4. ให้ผู้เรียนรู้จักการฟังเพลงบรรเลง และเพลงที่มีการร้องในจังหวะแตกต่างกัน ให้แสดงความคิดเห็นว่าจังหวะช้าจะทำอะไรและทำอย่างไร จังหวะเร็วทำอะไรและทำอย่างไร ต่อจากนั้นจะเป็นเพลงที่มีเนื้อร้อง หัดฟังและจับความในเพลงออกมาเป็นการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับเพลง

5. ผู้เรียนจะเริ่มเรียนรู้ในการนำเพลงที่ผู้เรียน หรือกลุ่มผู้เรียนชอบมาประดิษฐ์ท่าทางอย่างผู้มีประสบการณ์ โดยการนำเอาลักษณะท่ารำไทยหรือท่าพื้นฐานของบัลเลต์ Jazz เข้ามาผสมได้

6. รู้จักการแปรแถว สลับแถวอย่างมีรูปแบบ และมีจังหวะอย่างพร้อมเพรียง น่าดู เป็นการสอนให้นักเรียนคิดเองทำเองเป็น และรู้จักวิเคราะห์หาเหตุผลในการจัดท่าสิ่งใด โดยไม่ตามอย่างดาราหรือสมัยนิยมเพียงอย่างเดียว

การเคลื่อนไหวท่าทาง

1. ก้าวข้าง (Side) เดินให้เท้าแตะกันและออกห่างกัน (เดินขาชิดสลับกับขาถ่าง เดินก้าวลากชิด เดินชิดเท้าสลับกับก้าวเฉียงไปข้าง)

2. กระโดด (Skip) การก้าวกระโดด จังหวะลีลาคล้ายการควมม้า ก้าวแล้วยกเข้าสูงสลับกัน ซ้ายที่ ขวาที่ แกว่งอย่างรวดเร็ว พร้อมกับแกว่งแขนอย่างสบายๆ ไม่เกร็ง

3. กระโดดยกเท้า (Hop) ก้าวยกเข้า (สูง) ขณะกระโดด

4. หมุนเป็นจังหวะ (Swing) จับคู่หมุนแบบต่างๆ

5. การเดิน (Promenade) เดินคู่เป็นวงกลม

6. การใช้นิ้วมือ (Finger Play) การใช้นิ้วมือประกอบการร้องเพลง ฯลฯ

การเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในหลักสูตรปัจจุบันนี้ได้เน้นเฉพาะให้ผู้เรียนเรียนรู้การปฏิบัติให้ถูกต้องตามแบบแผนดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว แต่มุ่งให้สามารถนำความรู้ทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ไปคิดประดิษฐ์ ดัดแปลง ปรับปรุง และสร้างสรรค์ผลงานด้านนาฏศิลป์ได้อย่างเหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ ทั้งนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดสิ่งแปลกๆ ใหม่ ขึ้นในวงการนาฏศิลป์ไทย

จุดมุ่งหมายในการประดิษฐ์ท่าฟ้อนรำ

การประดิษฐ์ท่าฟ้อนรำนั้น มีจุดมุ่งหมายที่จะส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการสร้างด้านศิลปะ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการเรียนการสอน หรือนำไปสัมพันธ์กับวิชาอื่นๆ ตลอดจนนำไปใช้ในการจัดการแสดง

สำหรับหลักสูตรการเรียนการสอนนาฏศิลป์ในปัจจุบันก็มุ่งส่งเสริมความคิดและจินตนาการด้านการแสดง เช่น ในวัยเด็กก็ส่งเสริมให้คิดจินตนาการการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายประกอบดนตรีโดยอิสระ และเมื่อโตขึ้นก็ส่งเสริมให้แสดงความคิดริเริ่ม การประดิษฐ์ท่าทางอย่างมีหลักเกณฑ์ ครูมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะคอยส่งเสริมช่วยชี้แนะ แก้ไข ให้กำลังใจ และขณะเดียวกันก็ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงผลงานที่ตนประดิษฐ์ขึ้น ซึ่งจะเป็นการช่วยสนับสนุนให้เด็ก กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกด้วยความเชื่อมั่น อันจะส่งผลให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์งานด้านศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพในบั้นปลายต่อไป

ภาษาท่านาฏศิลป์

ภาษานาฏศิลป์ หรือภาษาท่า หมายถึง การแสดงท่าทางซึ่งเป็นที่รำแทนคำพูด ให้มีความหมายต่างกันไปรวมทั้งอารมณ์ด้วย ภาษาท่านาฏศิลป์เป็นภาษาอย่างหนึ่งที่วิวัฒนาการมาจากธรรมชาติ เพราะการแสดงความหมายจากความคิดความรู้สึกที่ให้ผู้อื่นเข้าใจนั้นมิได้ใช้คำพูดอย่างเดียว มนุษย์ย่อมใช้ท่าทางการออกมื่อออกมื่อตลอดจนสีหน้าประกอบด้วย และในบางครั้งการใช้ท่านี้มีผลกว้างได้ความหมายสมบูรณ์โดยไม่ต้องอาศัยคำพูดเลย และได้เลียนแบบธรรมชาติโดยใกล้เคียงที่สุด เช่น ท่าไป เรียก ปฏิเสธ รัก ตาย ไม่มี โกรธ เป็นต้น

กิริยาท่าทางต่างๆ ที่แสดงออกมาเป็นภาษาดังกล่าว อาจจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ใช้แทนคำพูด เช่น รัก ปฏิเสธ สั่ง เรียก เป็นต้น
2. เป็นกิริยาอาการหรืออิริยาบถ เช่น ยืน นั่ง เดิน นอน เคารพ และการกระทำอื่นๆ

3. แสดงถึงอารมณ์ภายใน เช่น เสียใจ ดีใจ โศกเศร้า ร่าเริง รัก โกรธ เป็นต้น

นาฏยศัพท์

นาฏยศัพท์ คือ ศัพท์ที่ใช้เกี่ยวกับท่ารำ สามารถสื่อความหมายกันได้ นาฏยศัพท์ประกอบการรำนั้น มีมากหลากหลายอย่างบางคำก็รู้จักกันแต่เฉพาะตัวละครพวกเดียวกัน เช่น มนุษย์ ยักษ์ ลิง เท่านั้น การเรียนรู้นาฏยศัพท์ต้องอาศัยการเรียนโดยการปฏิบัติประกอบด้วยจึงจะได้ผลดีที่สุด

หลักและวิธีการประดิษฐ์ทำพ็อนรำ ระดับชั้นประถมศึกษา

การสอนนาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษานั้น มุ่งให้เด็กได้เรียนรู้ตามวุฒิภาวะและความถนัดของผู้เรียน และขณะเดียวกันกิจกรรมดนตรีนาฏศิลป์ก็จะมีส่วนช่วยในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก ให้เด็กมีความรับผิดชอบ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความเสียสละ และสิ่งสำคัญของการสอนนาฏศิลป์ในระดับนี้เป็นการปูพื้นฐานทางการเรียนนาฏศิลป์ให้แก่เด็ก

ดังนั้นหลักการประดิษฐ์ทำพ็อนรำให้แก่เด็กในระดับนี้ จึงต้องคำนึงถึงความพร้อมของเด็กตลอดจนเนื้อหาและวิธีการอันถูกต้องแน่นอน เพื่อสร้างเสริมให้เด็กเกิดความรัก ความเข้าใจ ความเคยชิน ในศิลปะดนตรีนาฏศิลป์อันจะเป็นรากฐานนำไปสู่ความรู้ และทักษะเบื้องต้น ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ได้มากที่สุด

นอกจากนี้การที่เด็กได้ฝึกการร้องรำทำเพลงอยู่เสมอ เป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาตนเองในด้านต่างๆ เช่น

1. การพัฒนาด้านบุคลิกภาพ การฝึกนาฏศิลป์และได้แสดงออกอยู่เสมอ ก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ย่อมนำมาซึ่งบุคลิกภาพของการเป็นผู้นำ และการเป็นผู้ตามที่ดี เป็นผู้เรียนมีอารมณ์รื่นเริง แจ่มใส เป็นที่นิยมรักใคร่ของคนทั่วไป

2. การพัฒนาด้านอารมณ์ เมื่อเด็กได้มีโอกาสร้องรำทำเพลงอยู่เสมอ จะช่วยให้เป็นผู้มีอุปนิสัยร่าเริง สนุกสนาน เปิดเผย และรู้จักที่จะควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกของตนได้เป็นอย่างดี

3. การพัฒนาด้านสังคม การที่เด็กได้ร่วมกิจกรรมร้องรำทำเพลงกับผู้อื่นสามารถฝึกให้เด็กได้รู้ว่า เมื่อไรตนจึงจะมีบทบาทเป็นผู้นำกลุ่มและเป็นผู้ตาม จะทำตัวอย่างใดจึงสามารถเข้ากับผู้อื่นได้ รู้จักยอมรับความสามารถผู้อื่น ไม่เห็นแก่ตัว

4. การพัฒนาด้านเจตคติ การเรียนรู้วิชานาฏศิลป์ จะช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมของไทยและประเทศใกล้เคียง สามารถแยกแยะระดับชั้น ความดีเด่นของศิลปวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของศิลปะว่าเป็นสิ่งที่ทุกคนในชาติ จะต้องศึกษาให้เข้าใจและรักษาไว้

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กับการประดิษฐ์ทำพ็อนรำ

คือ นักเรียนในช่วงอายุ 7 - 8 ปี กล้ามเนื้อส่วนย่อย เช่น นิ้วมือ เท้า แขน ขา พัฒนาการดีขึ้น เด็กพอใจที่จะได้ร่วมร้องเพลง เคาะจังหวะ และแสดงท่าทางประกอบ เด็กวัยนี้เริ่มมีสมาธิดีขึ้น อาจทำกิจกรรมได้นานถึง 30 นาที ชอบการชมเชย ครูควรให้กำลังใจเสมอ การ

เคลื่อนไหวแสดงท่าทาง สามารถแยกอวัยวะส่วนย่อยได้ดีขึ้น เช่น การจับ การตั้งวง สำหรับการร้องเพลง เด็กเข้าใจเรื่องระดับเสียงสูง ต่ำ และเข้าใจเรื่องจังหวะได้ดียิ่งขึ้น

ดังนั้น การประดิษฐ์ท่าทางประกอบคำร้องของเด็กในระดับนี้ ควรดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การเน้นให้รู้ว่าจังหวะเป็นพื้นฐานของดนตรีและการรำรำ ดังนั้นควรให้ได้เริ่มฝึกการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น มือ แขน เท้า ลำตัว ให้สอดคล้องกับจังหวะเพลง เช่น

1.1 การเคลื่อนไหวจังหวะเท้า เดิน ย่ำเท้า กระโดด ซอยเท้า วางเท้าไปข้างหลัง วางเท้าไปข้างหน้า โขยกเท้า เป็นต้น

1.2 การเคลื่อนไหวมือ นอกจากใช้ท่าทางธรรมชาติ เช่น กำมือ แแบมือ ชี้ จับมือกัน ตบมือ กวักมือ ฯลฯ อาจจะใช้ภาษาศัพท์เบื้องต้น เช่น วง จับ และภาษาท่าต่างๆ เข้าประกอบด้วยก็ได้

1.3 การเคลื่อนไหวลำตัว เอียงซ้าย เอียงขวา ก้มหน้า เงยหน้า ยกสะโพก หมุนตัว ฯลฯ

1.4 การเลียนแบบท่าทางของสัตว์ในเชิงนาฏศิลป์ไทย เช่น ท่าปลา ท่านก ท่ากระต่าย ท่าควาง ท่าม้าท่าช้าง ฯลฯ

2. การบรรจุท่ารำ ก่อนบรรจุท่ารำต้องเข้าใจความหมายของเนื้อเพลง จังหวะ และทำนองเพลงเป็นอย่างดีแล้วจึงเลือกท่ารำที่มีความหมายถูกต้อง เหมาะสมมาบรรจุให้สอดคล้องไปกับการเคลื่อนไหว ศีรษะ เท้า ลำตัว โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ประดิษฐ์ท่ารำตามเนื้อร้อง โดยยึดท่าทางธรรมชาติและภาษาทำนาฏศิลป์ต่างๆ ที่เลียนแบบมาจากธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น

2.2 การเคลื่อนไหวจังหวะเท้าในเพลงหนึ่งๆ ควรเลือกใช้การเคลื่อนไหวจังหวะเท้าไม่เกิน 2 ลักษณะอาจใช้การย่ำเท้า ซอยเท้า กระโดด เดิน การวางส้นเท้าไปข้างหน้า วางเท้าลงหลัง (กระทุ้ง) ยืนยัด-ยุบ อยู่กับที่ ฯลฯ อย่างใดอย่างหนึ่งตามความสามารถของเด็ก หลักสำคัญเน้นการเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะเพลง เช่น เพลงแว่วเสียงแคน ก็อาจใช้การย่ำเท้ายืนพื้นไปจนจบเพลง

2.3 การประดิษฐ์ท่ารำในเพลงหนึ่งๆ ไม่ควรใช้ท่ารำมากเกินไป จะทำให้เคลื่อนไหวมือไม่ทันตามเนื้อเพลงหรือถ้าทันก็จะดูลวกจนเกินไป ควรจะเลือกบรรจุท่ารำให้ตรงกับความหมายที่สำคัญในวรรคนั้นๆ เช่น

ยามสนธยา	-	ชี้มือไปด้านข้าง
เหล่านกกาบินกลับรัง	-	ท่าบิน
เสียงแคนแว่วดัง	-	ฝ่ามือประกบไว้ระดับปาก (เป่าแคน)
ชวนให้ฉันฟังนะเจ้าเอ๋ย	-	เอียงศีรษะทางซ้าย เอียงศีรษะทางขวา เป็นต้น

2.4 การเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายควรให้สัมพันธ์กัน เช่น ลำตัว มือ เท้า ศีรษะ ควรเอียงอ่อนไปทางเดียวกัน เช่น ก้าวเท้าขวาเอียงขวา ชี้มือขวาหรือแตะซ้าย เอียงซ้าย ตั้งวงมือซ้าย เป็นต้น

2.5 เนื้อเพลงช่วงใดที่มีความหมายซ้ำกันควรใช้ท่าซ้ำซ้ำกันด้วย เพื่อจำได้ง่ายและย้ำให้เด็กเข้าใจความหมายของภาษาทำยิ่งขึ้น

2.6 มีการเคลื่อนไหวโดยการแปรแถวบ้าง เช่น แถวตอน แถวหน้ากระดาน สวนแถว เข้าวงกลม เลือกใช้อย่างใดอย่างหนึ่งตามความสามารถของเด็ก เพื่อให้เด็กได้สลับเปลี่ยนที่กัน ฝึกให้รู้จักระเบียบในการจัดแถวและให้รู้สึกสนุกสนานไปด้วย

2.7 ให้เด็กได้มีโอกาสร่วมแสดงความคิดเห็น ในเรื่องการประดิษฐ์ท่าท่า และให้โอกาสได้แสดงออกอย่างอิสระด้วย

กิจกรรมการสอนพ็อนรำ ในระดับประถมปีที่ 1-2 นั้น ขอยกตัวอย่างเพื่อให้เห็นเป็นแนวทางในการนำไปปฏิบัติ ซึ่งควรดำเนินตามขั้นตอนต่อไปนี้

- ครูอ่านเนื้อเพลงให้เด็กพูดตามที่ละวรรคซ้ำๆ
- ครูร้องเพลงให้เด็กฟังและให้เด็กร้องตามที่ละวรรค พร้อมทั้งตบมือประกอบจังหวะจนเด็กสามารถร้องได้
- เมื่อร้องได้แล้ว ควรแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทำจังหวะและกลุ่มร้องเพลง
- ครูร้องเพลงและทำท่าประกอบให้เด็กได้เห็นตลอดทั้งเพลงซ้ำๆ ทั้งนี้จะช่วยให้เด็กจำได้ง่ายขึ้น
- ครูนำฝึกเคลื่อนไหวจังหวะเท้าไปที่ละท่า เมื่อเด็กสามารถเคลื่อนไหวเท้าได้คล่องแคล่ว
- ครูนำฝึกชี้มือและเท้าให้สอดคล้องไปกับจังหวะเพลง โดยใช้เทปประกอบจนเด็กสามารถทำได้ดี

- ให้เด็กผลัดกันออกมาข้างหน้าที่ละแถว โดยครูไม่ต้องทำให้ดู แต่คอยสังเกต และช่วยเหลือจัดท่าของเด็กให้ถูกต้อง

- แบ่งกลุ่มย่อย และฝึกการแปรแถวง่าย ๆ
- ให้เด็กผลัดกันออกมาแสดงที่ละกลุ่มจนหมด

การให้เด็กได้ฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์ ก่อนที่จะลงมือเรียนนาฏศิลป์นั้นเป็นวิธีการฝึก ที่ถูกต้องและสำคัญยิ่ง เพราะเป็นการปูพื้นฐานซึ่งหมายถึงการฝึกทักษะเบื้องต้น อันจะเป็น รากฐานที่มั่นคง ส่งผลให้เด็กเกิดความเชื่อมั่น สามารถนำวิชานี้ไปปฏิบัติได้ถูกต้อง และมี ประสิทธิภาพในชั้นปลาย

หลักเกณฑ์ประเมินการแสดงท่าทางประกอบเพลง

การวัดทักษะการปฏิบัติต้องให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติงานที่แน่นอน ทั้งนี้ทักษะ ดังกล่าวสามารถทดสอบได้โดยให้ผู้ถูกทดสอบแสดงให้ดู เพื่อจะได้ข้อมูลในการตัดสินระดับ ความสามารถในการปฏิบัติงาน หรือคุณภาพของผลงาน ซึ่งมีหน่วยงาน และผู้ให้หลักเกณฑ์ ประเมินการแสดงท่าทางประกอบเพลง ดังต่อไปนี้

โรงเรียนราชินี 444 ถ.มหาราช แขวงพระบรมมหาราชวัง เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200 ได้จัดกิจกรรมชุมนุม เต้นประกอบเพลงช่วงชั้นที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 3 จัดรูปแบบ และกิจกรรมชมรมดังต่อไปนี้ (โรงเรียนราชินี 2549)

จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรม

1. นักเรียนสนุกสนานเพลิดเพลิน
2. นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
3. กล้าแสดงออก
4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

แนวทางการจัดกิจกรรม

1. นักเรียนเลือกเพลงตามความเหมาะสมกับวัย
2. ฝึกร้อง เคาะจังหวะ เต้นประกอบเพลง แต่งท่าประกอบเพลง
3. รูปแบบของการแปรแถว จัดแถวในการแสดง
4. การนำเสนอผลงานกลุ่ม

การประเมินผล

1. เวลาเรียนไม่ต่ำกว่า 80 %
2. สังเกตพฤติกรรม

3. งานที่มอบหมาย

การแข่งขันแดนเซอร์ลูกทุ่งไทย ระดับประถมศึกษา (ช่วงชั้นที่ 2) มัธยม (ช่วงชั้นที่

3) เนื่องในงานการจัดนิทรรศการแสดงผลงานการจัดการศึกษาเทศบาลภาคเหนือครั้งที่ 4 ปี 2549
เทศบาลนครพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก (เทศบาลพิษณุโลก 2549 ก)

เกณฑ์การตัดสิน

- | | | |
|--|----|-------|
| 1. ความพร้อมเพียง 30 คะแนน | | |
| - การใช้พื้นที่ | 10 | คะแนน |
| - ความพร้อมเพียงของท่าเต้น | 10 | คะแนน |
| - จังหวะมือ และเท้า | 10 | คะแนน |
| 2. ลีลาท่าเต้นสอดคล้องกับเพลง 30 คะแนน | | |
| - ความหมายของท่าที่ใช้เต้นกับเพลง | 10 | คะแนน |
| - ระดับมือในการวางตำแหน่งท่าเต้น | 10 | คะแนน |
| - ความสวยงามของท่าเต้น | 10 | คะแนน |
| 3. ความคิดสร้างสรรค์ | 20 | คะแนน |
| 4. การแต่งกาย | 20 | คะแนน |
| - ตรงกับคอนเซ็ปต์ของเพลง | 10 | คะแนน |
| - เหมาะสมกับท่าเต้น | 10 | คะแนน |

การแข่งขันการเต้นแอโรบิค ระดับประถมศึกษา เนื่องในงานการจัดนิทรรศการ
แสดงผลงานการจัดการศึกษาเทศบาลภาคเหนือ ครั้งที่ 4 ปี 2549 เทศบาลนครพิษณุโลก จังหวัด
พิษณุโลก (เทศบาลพิษณุโลก 2549 ข)

เกณฑ์การตัดสิน

- | | | |
|---|-----|-------|
| 1. ความเหมาะสมของเวลาและเพลงที่ใช้ | 10 | คะแนน |
| 2. ความพร้อมเพียงของผู้เข้าแข่งขัน | 20 | คะแนน |
| 3. ความแข็งแรงของท่าเต้น | 20 | คะแนน |
| 4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการนำเสนอต่อต้านยาเสพติด | 20 | คะแนน |
| 5. การเต้นตรงตามจังหวะ | 10 | คะแนน |
| 6. ความต่อเนื่องของการแสดง | 10 | คะแนน |
| 7. ความเหมาะสมของเครื่องแต่งกาย | 10 | คะแนน |
| รวมคะแนนเต็ม | 100 | คะแนน |

รางวัลการประกวด

1. รางวัลเหรียญทอง คือ ผู้ได้คะแนน 70 คะแนน ขึ้นไป
2. รางวัลเหรียญเงิน คือ ผู้ได้คะแนน ระหว่าง 60 – 69 คะแนน
3. รางวัลเหรียญทองแดง คือ ผู้ได้คะแนน ระหว่าง 50 - 59 คะแนน

สุนทรียะทางนาฏศิลป์ไทย คือ ความงดงามของการรำรำซึ่งการประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลงนั้น เครื่องจิตรต์ ศรีบุญนาถ และคณะ (2542, อ้างถึงใน อุษา สบทฤกษ์ 2545 : 31) กำหนดเกณฑ์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง คือ

1. ได้ความหมายตามบทร้อง
2. มีแนวคิดสร้างสรรค์
3. แปรรูปแปรแถวที่แปลกและกลมกลืน
4. การเคลื่อนที่บนเวทีน่าสนใจ

นอกจากนี้การสอนนาฏศิลป์ตามหลักสูตรการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ บริติช โคลัมเบีย (อุษา สบทฤกษ์ 2545 : 34) กำหนดเกณฑ์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ดังนี้

1. เมื่อผู้เรียนคิดประดิษฐ์ท่ารำเอง ประสิทธิภาพของการผสมผสานมีความต่อเนื่องต้นแบบกับท่ารำที่คิดขึ้น ท่ารำสื่อความหมายให้เห็นถึงแนวคิดของผู้เรียน
2. การแสดงท่าทางของผู้เรียน มีการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับเสียงเพลงและดนตรีอย่างไร

3. สรุป อภิปราย ขั้นตอน และกระบวนการในการสร้างสรรค์ท่ารำ

กรมวิชาการ (2545 : 49-61) ได้เสนอตัวอย่างการประเมินการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์ ในการปฏิบัติกิจกรรมหรือการแสดงที่เกี่ยวกับดนตรี-นาฏศิลป์ ดังนี้

คำชี้แจง ให้ครูสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมหรือการแสดงที่เกี่ยวกับดนตรี-นาฏศิลป์ แล้วทำเครื่องหมาย / ลงในแบบบันทึกคะแนนตามช่องรายการประเมินในแต่ละระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังปรากฏในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์

เกณฑ์การให้คะแนน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
คิดทำำได้ เหมาะสม สอดคล้อง	สร้างสรรค์ทำำ ได้เหมาะสมกับ บทเพลงทั้งเพลง	สร้างสรรค์ทำำ ได้เหมาะสมกับ บทเพลง บางท่อน	สร้างสรรค์ทำำ ได้แต่ไม่ เหมาะสมกับ บทเพลง	ไม่สร้างสรรค์ทำำ
ปฏิบัติตามทำำ	ปฏิบัติตามทำำ ที่คิดขึ้นทุกครั้ง แสดงอารมณ์ และความรู้สึก	ปฏิบัติตามทำำ ำที่คิดขึ้นเป็น บางทำำ	ปฏิบัติตามทำำ ำไม่ตลอด เพลง	ปฏิบัติไม่ตรง ตามทำำเองและ เนื้อร้อง
ทำำสื่อ ความหมาย ได้ชัดเจน	ทำำสื่อ ความหมาย ได้ดีทุกทำำและ หลากหลาย	ทำำบางทำำยัง สื่อความหมาย ไม่ชัดเจน	ทำำสื่อ ความหมาย ได้เล็กน้อย	ทำำไม่สื่อ ความหมาย

สรุปได้ว่า หลักเกณฑ์ประเมินการแสดงทำำทางประกอบเพลง เพื่อจะได้ข้อมูลในการตัดสินระดับความสามารถในการปฏิบัติงาน หรือคุณภาพของผลงาน มีหลักเกณฑ์ประเมินดังนี้คือ คิดทำำได้เหมาะสมสอดคล้องตามความหมายตามบทร้อง มีแนวความคิดสร้างสรรค์ การแต่งกาย ความพร้อมในการเต้น สีลา ทำำทาง อารมณ์ แปรรูปแปรแถวที่แปลกและกลมกลืน มีความต่อเนื่องต้นแบบกับทำำที่คิดขึ้น มีการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับเสียงเพลงและดนตรี

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

พรทิพย์ ศรีตระกูล (2541 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลการใช้กลุ่มสัมพันธ์ต่อสุขภาพจิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ขั้นกิจกรรม 2) ขั้นแลกเปลี่ยนปฏิกริยาและการสังเกต 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสร้างกฎเกณฑ์ 5) ขั้นวางแผนการนำไปใช้ และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทเกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง พบว่า นักเรียนใน

กลุ่มทดลองหลังจากได้รับการฝึกกลุ่มสัมพันธ์มีสุขภาพจิตเป็นรายด้านดีกว่าก่อนได้รับการฝึกกลุ่มสัมพันธ์ทุกด้าน โดยเฉพาะด้าน ความรู้สึกผิดปกติทางร่างกาย การย่ำคิดย่ำทำ ความรู้สึกอ่อนไหวในการคบกับคนอื่น การซึมเศร้า ความวิตกกังวล ความโกรธ ก้าวร้าว ทำลาย และอาการโรคจิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ชรินทร์ ว่องวีระยุทธ (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการปรับตัวของนักศึกษาปีที่ 1 คณะพยาบาลศาสตร์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ชั้นมีส่วนร่วม 2) ชั้นวิเคราะห์ 3) ชั้นประยุกต์หลักการ 4) ชั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทเกม การแสดงบทบาทสมมติ กลุ่มย่อย และการแข่งขัน พบว่า นักศึกษาที่ได้เข้าร่วมการทดลองการใช้กิจกรรมกลุ่มมีความสามารถในการปรับตัวดีกว่านักศึกษาที่ไม่ได้เข้าร่วมการทดลอง การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมและนักศึกษากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมการทดลองการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีความสามารถในการปรับตัวได้ดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เดชา จันทร์ศิริ (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ การคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาพุทธศาสนา โดยใช้การสอนตามแนวพุทธศาสนากับกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ชั้นนำ 2) ชั้นสอน 3) ชั้นวิเคราะห์ประสบการณ์ 4) ชั้นสรุป และประยุกต์ใช้ 5) ชั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ ละคร กรณีตัวอย่าง กลุ่มย่อย และสถานการณ์จำลอง พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาพระพุทธศาสนาโดยใช้การสอนตามแนวพุทธศาสนากับกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนที่เรียนวิชาพุทธศาสนาโดยใช้การสอนตามแนวพุทธศาสนากับกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หัสตินทร์ โคทวิ (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ชั้นมีส่วนร่วม 2) ชั้นวิเคราะห์ 3) ชั้นประยุกต์หลักการ 4) ชั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทเกม การแสดงบทบาทสมมติ เพลง สถานการณ์จำลอง พบว่า นักเรียนที่เรียนภาษาไทยโดยใช้กิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีความเข้าใจในการอ่านหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความ

คิดเห็นของนักเรียนที่เรียนภาษาไทย โดยใช้กิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์พบว่าอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

บังอร ภานุสี (2543 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ 1) ช้่นนำ 2) ช้่นกิจกรรม 3) ช้่นอภิปราย 4) ช้่นสรุปและประยุกต์ใช้ และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท กิจกรรมกลุ่มย่อย พบว่า พฤติกรรมการเรียนการสอนที่ใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ร่วมกับการใช้หลักการวิจัยเชิงปฏิบัติการ พบว่านักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างทั่วถึง และเป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน สามารถสรุปข้อเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น พฤติกรรมการทำงานเป็นทีม พบว่า นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันอย่างมีความสุขเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีการร่วมกันปรึกษาหารือ วางแผนในการทำงานก่อนลงมือทำ มีการแบ่งงานกันทำให้นักเรียนทุกคนมีบทบาทหน้าที่ในการทำงานร่วมกัน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหาร ของนักเรียนภายหลังที่ได้รับการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์สูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนด

พัฒนาชาติ อนุสรณ์เทวินทร์ (2544 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการใช้กลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลุมพุก (วันครู 2503) อำเภอเขื่อนแก้ว จังหวัดยโสธร ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ช้่นมีส่วนร่วม 2) ช้่นวิเคราะห์ 3) ช้่นประยุกต์หลักการ 4) ช้่นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทเกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง และกลุ่มย่อย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบรายด้านทั้ง 6 ด้าน สูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบ มีความรับผิดชอบสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พนิดา จันทรวงศ์ (2544 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ช้่นมีส่วนร่วม 2) ช้่นวิเคราะห์ 3) ช้่นประยุกต์หลักการ 4) ช้่นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทเกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง อภิปรายกลุ่ม พบว่า หลังการทดลองนักเรียนที่มีความสามารถ

พิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนชาวน์ อารมณ์สูงกว่านักเรียนที่มีความสามารถทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ที่ไม่ได้เข้าร่วม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และหลังการทดลองนักเรียนที่มีความสามารถ พิเศษทางด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนชาวน์ อารมณ์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พวงค์ จิระพงษ์ (2544 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้ชุด กิจกรรมการเรียนระบบ 4 MAT กับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้ กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ช้่นนำ 2) ช้่นสอน 3) ช้่นสรุป 4) ช้่นประเมินผล และใช้ กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ และกลุ่มย่อย พบว่า กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีความรับผิดชอบต่อสังคม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

สุพัญญา อินล้าพูล (2544 :14) ได้ศึกษาเรื่องการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนา เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนระดับ ปวช. 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม ได้เสนอขั้นตอน การสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ดังนี้ 1) ช้่นนำ 2) ช้่นกิจกรรม 3) ช้่นอภิปราย 4) ช้่น สรุป 5) ช้่นประเมินผล และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภทการอภิปราย การแสดง บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เกม และการศึกษาเฉพาะกรณี ผลการวิจัยพบว่า หลังการ ใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนมีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรม ด้านความมีระเบียบวินัย ความ ซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อสูงขึ้น

ชนิดสิริ สุภพิมล (2545 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถทางการพูด ภาษาอังกฤษและความเชื่อมั่นในตนเองของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยใช้กิจกรรมกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ช้่นมีส่วนร่วม 2) ช้่นวิเคราะห์ 3) ช้่นประยุกต์หลักการ 4) ช้่นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณี ตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง ละคร พบว่า ความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษา ที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดคือร้อยละ 60 โดยมี นักศึกษาจำนวนที่ผ่าน 21 คน จากจำนวน 24 คน และ ความเชื่อมั่นในตนเองของนักศึกษาที่ ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 6.8%

วันเพ็ญ สุมนาพันธ์ (2545 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการพัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์ ใช้กิจกรรมกลุ่มประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง อภิปรายกลุ่ม พบว่า คะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผลทำให้นักศึกษามีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น

ทัตไยวรรณ จินตสุวานนท์ (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลชัยภูมิ อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการ 2) ขั้นดำเนินกิจกรรม 3) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภท เกม สถานการณ์จำลอง พบว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มีการควบคุมตนเองก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วาสิกา อัครนิตย์ (2546 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ขั้นมีส่วนร่วม 2) ขั้นวิเคราะห์ 3) ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ 4) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภท เกม บทบาทสมมติ อภิปรายกลุ่ม สถานการณ์จำลอง ละคร พบว่า ความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง หลังจากการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อยู่ในระดับดี และความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังจากการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชิดนประภา จำเนียรกุล (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องการศึกษาความรู้และภาวะผู้นำด้านการทำงานเป็นกลุ่ม ของเด็กที่มีความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการศึกษาการฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการไปประยุกต์ใช้ และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง พบว่า 1. ความรู้เกี่ยวกับผู้นำการทำงานเป็นกลุ่ม ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านระดับสติปัญญาหลังเข้ารับการศึกษาฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง 2. ภาวะผู้นำด้านการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านระดับสติปัญญาหลังเข้ารับการศึกษาฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง 3. ความรู้เกี่ยวกับผู้นำ

การทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านระดับสติปัญญา หลังเข้ารับการฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 4. ภาวะผู้นำด้านการทำงานเป็นกลุ่มของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านระดับสติปัญญาหลังเข้ารับการฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราณี สละชีพ (2547 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง ชุดการสอนซ่อมเสริมโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เรื่อง ความยาว พื้นที่และปริมาตร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าประสิทธิภาพของชุดการสอนซ่อมเสริมโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ เรื่อง ความยาว พื้นที่และปริมาตร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้อุปกรณ์กลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นปฏิบัติ 3) ขั้นวิเคราะห์ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ 5) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่างและอภิปรายกลุ่ม พบว่า ชุดการสอนมีประสิทธิภาพเป็น 83.99/82.67 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่อง ความยาว พื้นที่และปริมาตร โดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

มยุรี เสมใจดี (2546 : 5) ศึกษาเรื่องผลกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความมีน้ำใจต่อเพื่อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการกรุงเทพมหานครได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นการมีส่วนร่วม 3) ขั้นวิเคราะห์ 4) ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ 5) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ และสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัยพบว่า ความมีน้ำใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมเพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

แทนคุณ จิตดีอิสระ (2547 : 5) ศึกษาเรื่องผลการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความกตัญญูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระโขนงพิทยาลัย ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ดังนี้ 1) ขั้นมีส่วนร่วม 2) ขั้นวิเคราะห์ 3) ขั้นประยุกต์หลักการ 4) ขั้นประเมินผล และใช้กิจกรรมกลุ่มประเภทอภิปรายกลุ่ม กรณีตัวอย่าง และสถานการณ์จำลอง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีคะแนนความกตัญญูสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยในต่างประเทศ

เดอรัสมิดท์ (Durshmidt 1977 : 3953-A) ได้ศึกษาผลของการใช้กระบวนการกลุ่ม เพื่อพัฒนาความเข้าใจ และยอมรับตนเองของนักศึกษาโดยแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวน 38 คน และ 63 คน ตามลำดับ กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ส่วนกลุ่มควบคุมใช้วิธีการเรียนปกติ ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแล้ว กลุ่มทดลองมีการยอมรับตนเองดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการเข้าใจตนเองของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

เดวิส (Davis 1988 : 3263) ศึกษาผลการใช้ทักษะกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ในการเรียนคณิตศาสตร์หน่วยการแก้ปัญหามีต่อผลสัมฤทธิ์และทัศนคติการเรียนวิชา ดังกล่าวของนักเรียน เกรด 7 จำนวน 10 คน โดยแบ่งกลุ่มเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผลสัมฤทธิ์และทัศนคติในการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ในขณะเดียวกันก็ พบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันดีกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม

บารอนและคณะ (Barron and others 1993 : 4389B) ได้ศึกษาความร่วมมือในการแก้ปัญหาระหว่างการทำงานเป็นทีมกับการทำงานคนเดียว โดยทำการทดลองการทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างมีคุณภาพของบุคคลกับกลุ่มในระยะเวลาอันสั้น ในมหาวิทยาลัย แวนเออร์บิวท์ ผลการศึกษาพบว่า การทำงานเป็นทีมจะทำให้การดำเนินงานสำเร็จเป็นที่เชื่อถือได้แตกต่างกับการทำงานคนเดียว การทำงานเป็นทีมจะมีประโยชน์ในด้านการวางแผน การแสดงความคิดเห็นและแก้ปัญหาร่วมกัน การทำงานเป็นทีมทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จสูง และการที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือกระบวนการกลุ่ม ได้แก่ ความพยายามในการที่จะพิจารณาแก้ปัญหาโดยการที่สมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นกล้าที่จะแสดงออก การเปิดเผยความรู้สึกของตนเอง การสื่อสาร ความร่วมมือ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

วิลสัน (Willson 1993 : 1154A) ได้ศึกษาการให้คำแนะนำการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อความพร้อมในการแสดงละครในมหาวิทยาลัย รัฐฟลอริดา ผลการศึกษาพบว่า การได้รับคำแนะนำในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกก่อนการซ้อมละครจะเกิดผลดีและมีประโยชน์มาก นับว่าเป็นกระบวนการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน เพราะความพยายามที่จะแสดงละครให้ดีขึ้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการซึ่งประสานและสอดคล้องกัน คือ กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และความพอใจในการทำงาน ทำให้บุคคลประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

เวลที และเอ็ดเวิร์ด (Welty and Edwards. 1993 : 548) ได้ศึกษาบทบาทของผู้สอนและการได้รับประโยชน์จากการฝึกกลุ่มสัมพันธ์โดยการเรียนรู้จากวีดีโอเทป ผลการศึกษาพบว่า การให้ข้อมูลย้อนกลับโดยใช้วีดีโอเทปเป็นสื่อ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ระดับหนึ่ง และวิธีการสอนที่เน้นกลุ่มสัมพันธ์เป็นพื้นฐาน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยการเปิดเผยตนเอง ซึ่งมีผลทำให้รู้สึกว่าการกล้าแสดงออกและเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น

จากผลการวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ เกี่ยวกับการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ เพลงและท่าทางประกอบเพลง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพฤติกรรมสูงขึ้นกว่าเดิม

สรุป

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามสาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ.3.1 และ ศ.3.2 การจัดการเรียนรู้ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ ความเป็นมา ภูมิปัญญา และรากฐานทางวัฒนธรรมของ “นาฏศิลป์” เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในกระบวนการแสดงออกอย่างมีระบบ มีขั้นตอน ค้นหาศักยภาพของตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้ทางด้าน “นาฏศิลป์” จะช่วยให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปะการแสดงทั้งของไทยและสากล นอกจากนั้น ยังจะช่วยให้มีจิตใจที่งดงาม มีสมาธิต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติงานทั้งวิชา “นาฏศิลป์” และสาระวิชาอื่น เป็นการช่วยพัฒนาบุคคล และส่งผลต่อการพัฒนาส่วนรวม การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ผู้วิจัยต้องศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยา หลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกระบวนการเรียนรู้โดยการทำงานกลุ่ม เป็นวิธีการสอนอย่างหนึ่ง ที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านสติปัญญา ทักษะ ทักษะคิด การคิดหาเหตุผลส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบประชาธิปไตย และนักเรียนจะได้ฝึกหัดการแก้ปัญหาจากการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่ม นอกจากนี้กลุ่มสัมพันธ์เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้มีพัฒนาการในด้านทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมที่บกพร่องเป็นปัญหาสมควรแก้ไข เป็นวิธีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจความต้องการของตนเอง และของผู้อื่น จาก การสัมผัสด้วยการปฏิบัติ จึงเกิดการค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้

ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วย ส่งเสริมการเรียนรู้โดยการระดมกำลังสมองและการเรียนรู้แบบร่วมมือกัน โดยมีขั้นตอนการสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ มี 5 ขั้นตอนคือ การจัดกิจกรรมหรือประสบการณ์การเรียนรู้ ในการสอนตามหลักการกลุ่มสัมพันธ์โดยส่วนใหญ่มักประกอบไปด้วยขั้นตอนในการสอนดังนี้ คือ ขั้นนำ เป็นการปูพื้นฐานผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนหรือการสร้างบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ขั้นการดำเนินกิจกรรม เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามกิจกรรมที่เตรียมไว้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง ขั้นการอภิปราย คือ การให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงความรู้สึกความคิดเห็นหลังจากที่ได้ทำกิจกรรมเสร็จสิ้นไปแล้ว ขั้นการสรุปและประยุกต์ใช้ หลังจากที่ได้ผู้เรียนได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจตามที่ต้องการแล้ว รวมทั้งการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อไปถึงการนำการเรียนรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตรจริง หลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนต้องช่วยกันสรุปถึงการเรียนรู้ทั้งหมดที่เกิดขึ้น 5) ขั้นการประเมินผล ครูผู้สอนประเมินผู้เรียนว่าได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมทางด้านเนื้อหา ทักษะ และการทำงานกลุ่ม และ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ เพลง ทำทางประกอบเพลงและจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนได้

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยกำหนดให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองแวม (สหราษฎร์บูรณะ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 35 คน เป็นหน่วยวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยไว้ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเกิดประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงกำหนดรายละเอียดของการดำเนินการวิจัยไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การจัดเตรียมโครงการวิจัย ขั้นตอนนี้เป็นการจัดเตรียมโครงการวิจัย เพื่อให้เกิดระบบการดำเนินการตามโครงการ เป็นขั้นตอนของการนิยามปัญหา โดยการศึกษาจากเอกสาร ตำรา ข้อมูลสารสนเทศต่างๆ การสัมภาษณ์ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาและปรับปรุงข้อบกพร่องของเครื่องมือ และเสนอขอความเห็นชอบโครงการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขั้นตอนที่ 2 การดำเนินงานตามโครงการวิจัย ขั้นตอนนี้เป็นขั้นการทดลองเก็บข้อมูลจากเครื่องมือที่ได้รับการพัฒนาจากขั้นตอนที่ 1 แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล นำมาตรวจสอบความถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ และแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การรายงานผลการวิจัย ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการจัดทำรายงานผลการวิจัย เพื่อเสนอคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องตามที่คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เสนอแนะ จัดพิมพ์และรายงานผลการวิจัยฉบับสมบูรณ์ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ระเบียบวิธีวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้วิจัยจึงได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยซึ่งประกอบด้วยประชากร กลุ่มตัวอย่าง ตัวแปรที่ศึกษา แบบแผนการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 - 2/6 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 210 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) จำนวน 35 คน ที่ได้จากการใช้สุ่มห้องเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากห้องเรียนทั้ง 6 ห้อง ซึ่งแต่ละห้องเรียนมีนักเรียนที่มีระดับผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากโรงเรียนมีการจัดห้องเรียน จากระดับผลการเรียนปีการศึกษา 2548 การจัดห้องเรียนจึงไม่แตกต่างกัน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบด้วยตัวแปร 2 ประเภท ดังนี้

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้กิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำท่างานศิลปะในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Pre Experimental Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design ซึ่งมีรูปแบบดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์ 2547 : 144)

T_1 X T_2

เมื่อ	T_1	คือ	ทดสอบก่อนการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
		X	การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
		T_2	ทดสอบหลังการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ

1. แผนการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ กิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง จำนวน 12 แผนฯ ละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549
2. แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน
3. แบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 12 แผนฯ ละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ 3 หน่วย คือ ลีลาท่าทาง สारพันบทบาท และ สร้างสรรค์จินตนาการ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ดังปรากฏในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แผนการจัดการเรียนรู้ที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

หน่วย การเรียนรู้	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เนื้อหา	กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์	เวลา / ชั่วโมง
1 ลีลาท่าทาง	1	นาฏยศัพท์	เพลง	5
	2	นาฏยศัพท์	เกม	
	3	ภาษาท่าหรือภาษานาฏศิลป์	เพลง	

ตารางที่ 7 (ต่อ)

หน่วย การเรียนรู้	แผนการ จัดการ เรียนรู้ที่	เนื้อหา	กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์	เวลา / ชั่วโมง
1 ลีลาท่าทาง	4	ภาษาท่าหรือภาษานาฏศิลป์	เกม	
	5	เพลงเมื่อจะข้ามถนน	ท่าทางประกอบ เพลง	
2 สารพัน บทบาท	6	การแสดงท่าทางเลียนแบบ	บทบาทสมมติ	3
	7	การแสดงท่าทางเลียนแบบ	บทบาทสมมติ	
	8	การแสดงบทบาทสมมติ	ท่าทางประกอบ เพลง	
3 สร้างสรรค์ จินตนาการ	9	เพลงนกน้อย	เพลง	4
	10	เพลงนกน้อย	เพลง	
	11	การแสดงท่าทางประกอบเพลง	ท่าทางประกอบ เพลง	
	12	การแสดงท่าทางประกอบเพลง “นกน้อย”	ท่าทางประกอบ เพลง	

1.1 ศึกษาหลักสูตร เอกสาร แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

1.2 ศึกษาการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งประยุกต์มาจากการศึกษางานวิจัย ผู้วิจัยสร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ขึ้นเอง

1.3 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้างเครื่องมือวัดผลทางการศึกษา และศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

1.4 สร้างแผนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประกอบด้วยกิจกรรม 4 กิจกรรมคือ เกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง

1.5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด (เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด)

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด (เป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่ต้องการวัด)

-1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ต้องการวัด (เป็นตัวแทนพฤติกรรมที่ต้องการวัด)

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตรของ Rowinelli and Hambelton (1977, อ้างถึง ใน มาเรียม นิลพันธุ์ 2547 : 177)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องของข้อความกับจุดประสงค์ หรือกับลักษณะพฤติกรรม

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

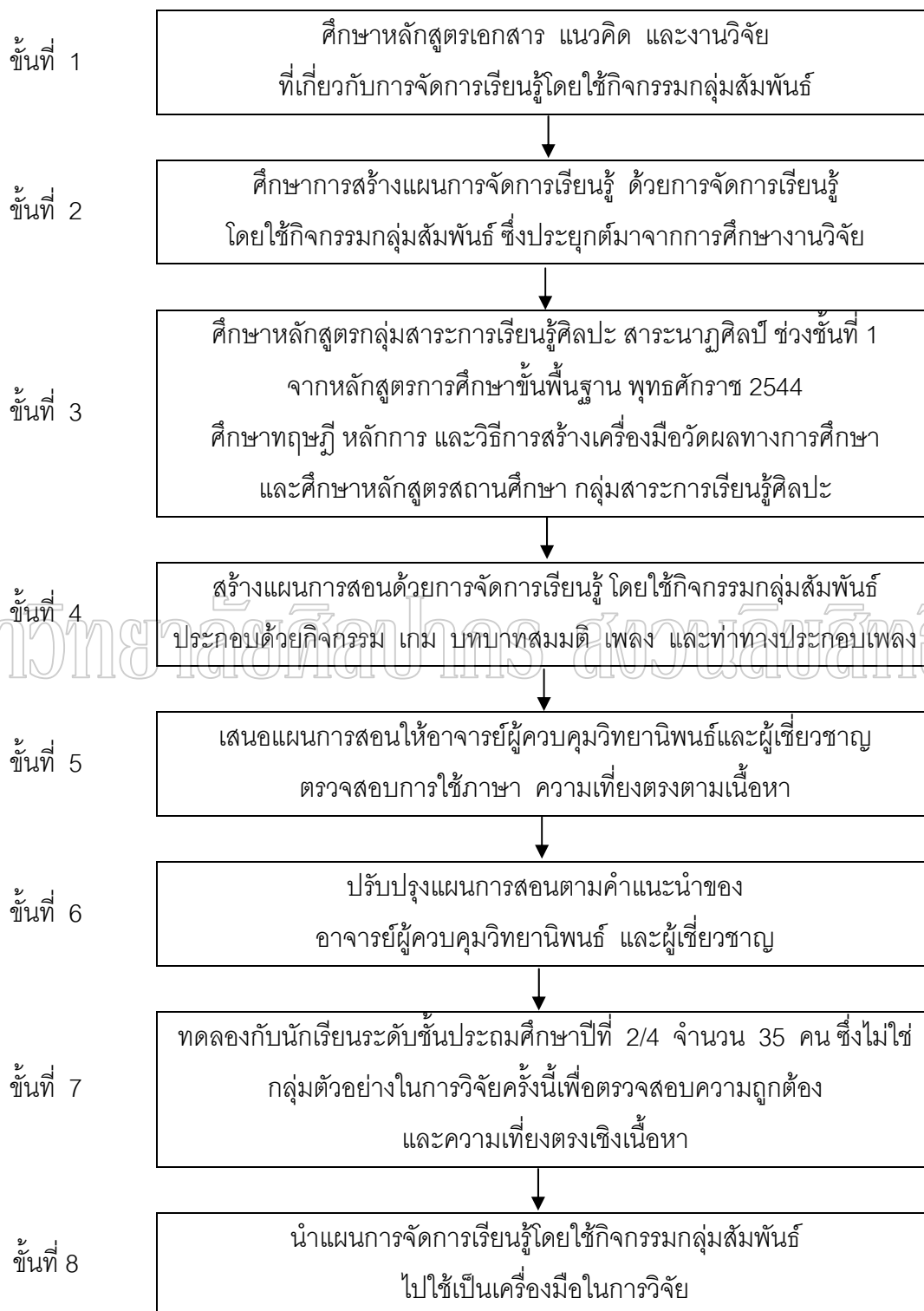
ซึ่งค่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง(IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 1.00 โดยทุกข้อผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ≥ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งต้องปรับปรุงเวลาการสอน จากแผนละ 2 ชั่วโมง ปรับเป็นแผนละ 1 ชั่วโมง เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความสนใจค่อนข้างสั้น และปรับปรุงการเขียนคำว่ามาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มวิชา ศ 3.1 ปรับปรุงเป็นคำว่ามาตรฐาน ศ 3.1 เนื่องจากนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ดีและถูกต้องภายใน 1 ปีการศึกษา ควรจะได้รับการเรียนรู้และพัฒนาตามหลักสูตรของช่วงชั้น

1.7 สุ่มตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 4 แผน (โดยใช้กิจกรรม เกม บทบาทสมมติ เพลง และทำทางประกอบเพลง) ทดลองโดยการเลือกห้องเรียนที่ไม่ใช่นักเรียนในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 ของโรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) จำนวน 1 ห้อง 35 คน พบว่าการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติและการแสดงทำทางประกอบเพลง เวลาน้อยเกินไป ต้องปรับปรุงเนื้อหา กิจกรรม และด้านการใช้เวลาในแต่ละกิจกรรมเพื่อให้มีเวลาให้การฝึกปฏิบัติให้มากยิ่งขึ้น

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างแผนการสอนมีขั้นตอนการพัฒนาดังแสดงในแผนภูมิที่ 2



แผนภูมิที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

2. การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดง ทำทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก ตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิดได้ 0 คะแนน จำนวน 30 ข้อ

2.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 จากหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และ ศึกษาทฤษฎี หลักการ และวิธีการสร้าง เครื่องมือวัดผลทางการศึกษา

2.2 ศึกษารายละเอียดของคุณลักษณะในเรื่องการใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดง ทำทางประกอบเพลง

2.3 วิเคราะห์เนื้อหา และจุดประสงค์โดยพิจารณาจากความสำคัญของจุดประสงค์ ปลายทาง และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ครอบคลุมเนื้อหาวิชาศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) ด้วยการ สอนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ของวิชาศิลปะ (สาระนาฏศิลป์) เรื่องการใช้ ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงทำทางประกอบเพลง ดังนี้

2.4 สร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ เรื่องการใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดง ทำทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ ความสามารถด้านความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) เพื่อวัดผลการเรียนรู้จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ แล้วคัดเลือกมาเป็นเครื่องมือการวิจัย 30 ข้อ โดยพิจารณาจากข้อสอบที่มีค่าความ เชื่อมั่น ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนกที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ สำหรับจำนวนข้อทดสอบ และ คะแนนความรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงทำทางประกอบเพลง แสดงได้ดังตารางที่ 8 ดังนี้

ตารางที่ 8 การวิเคราะห์ข้อสอบ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง

เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง	ความรู้/จำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	รวม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สิลาท่าทาง - ภาษาท่าหรือภาษานาฏศิลป์ - นาฏยศัพท์ - เพลง “เมื่อจะข้ามถนน”	4	4	2	10
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สารพันบทบาท - การแสดงท่าทางเลียนแบบ - การแสดงบทบาทสมมติประกอบเพลง	4	4	4	12
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สร้างสรรค์จินตนาการ - ร้องและการแสดงท่าทางประกอบเพลง “นกน้อย”	2	2	4	8
รวม	10	10	10	30

2.5 นำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ และตารางวิเคราะห์เรื่องการใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา 3 ท่าน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item Objective) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบปรนัย เท่ากับ 0.67-1.00 โดยทุกข้อผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ≥ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

2.6 นำแบบทดสอบที่ตรวจสอบแล้วนำมาปรับปรุงดังนี้ ปรับปรุงแบบทดสอบให้มีความสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการวัดในด้านความรู้/จำ ความเข้าใจและการนำไปใช้การนำเสนอภาพที่ชัดเจนของท่าทำให้ถูกต้องตามแบบแผนนาฏศิลป์ไทย การจัดเรียงลำดับของคำตอบจากสั้นไปหายาว แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) กรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน 35 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

2.7 นำผลการทดสอบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง มาวิเคราะห์รายชื่อของแบบทดสอบดังนี้

2.7.1 ค่าความยากง่าย (Difficulty : P) คือสัดส่วนระหว่างจำนวนผู้ตอบแบบทดสอบถูกต้องในแต่ละข้อ ต่อจำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด โดยใช้เกณฑ์ความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 (มาเรียม นิลพันธุ์ 2547 : 188)

$$P = \frac{R}{N}$$

R แทน จำนวนคนที่ทำข้อนั้นถูก

N แทน จำนวนคนที่ทำข้อนั้นทั้งหมด

เกณฑ์ความยากง่ายระหว่าง 0.20 – 0.80 ถ้าค่าความยากง่าย < 0.20 ถือว่าข้อคำถามนั้นยากเกินไป และ ถ้าค่าความยากง่าย > 0.80 ถือว่าข้อคำถามนั้นง่ายเกินไป ซึ่งแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายของแบบทดสอบเท่ากับ 0.45 ข้อสอบมีความยากง่ายตามเกณฑ์ คือ ความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.80

2.7.2 ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination : D) คือการตรวจสอบคะแนนระหว่างคนที่ได้คะแนนในกลุ่มเก่ง และกลุ่มอ่อน โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป (มาเรียม นิลพันธุ์ 2547 : 186)

$$D = \frac{R_u - R_L}{N/2}$$

D แทน ค่าอำนาจจำแนก

R_u แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง

R_L แทน จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน

N แทน นักเรียนในกลุ่มเก่งและกลุ่มอ่อน

ซึ่งได้ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบเท่ากับ 0.35 ได้ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบตามเกณฑ์ คือไม่ต่ำกว่า 0.20 ขึ้นไป

2.7.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) คือ การตรวจสอบการวัดค่าความเชื่อมั่นโดยพิจารณาความสอดคล้องภายในของแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยนำ

แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังเรียน ที่เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ มาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีการคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) จากสูตร KR- 20 (มาเรียนนิลพันธุ์ 2547 : 182)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right\}$$

r_{tt} แทน สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

n แทน จำนวนข้อคำถาม

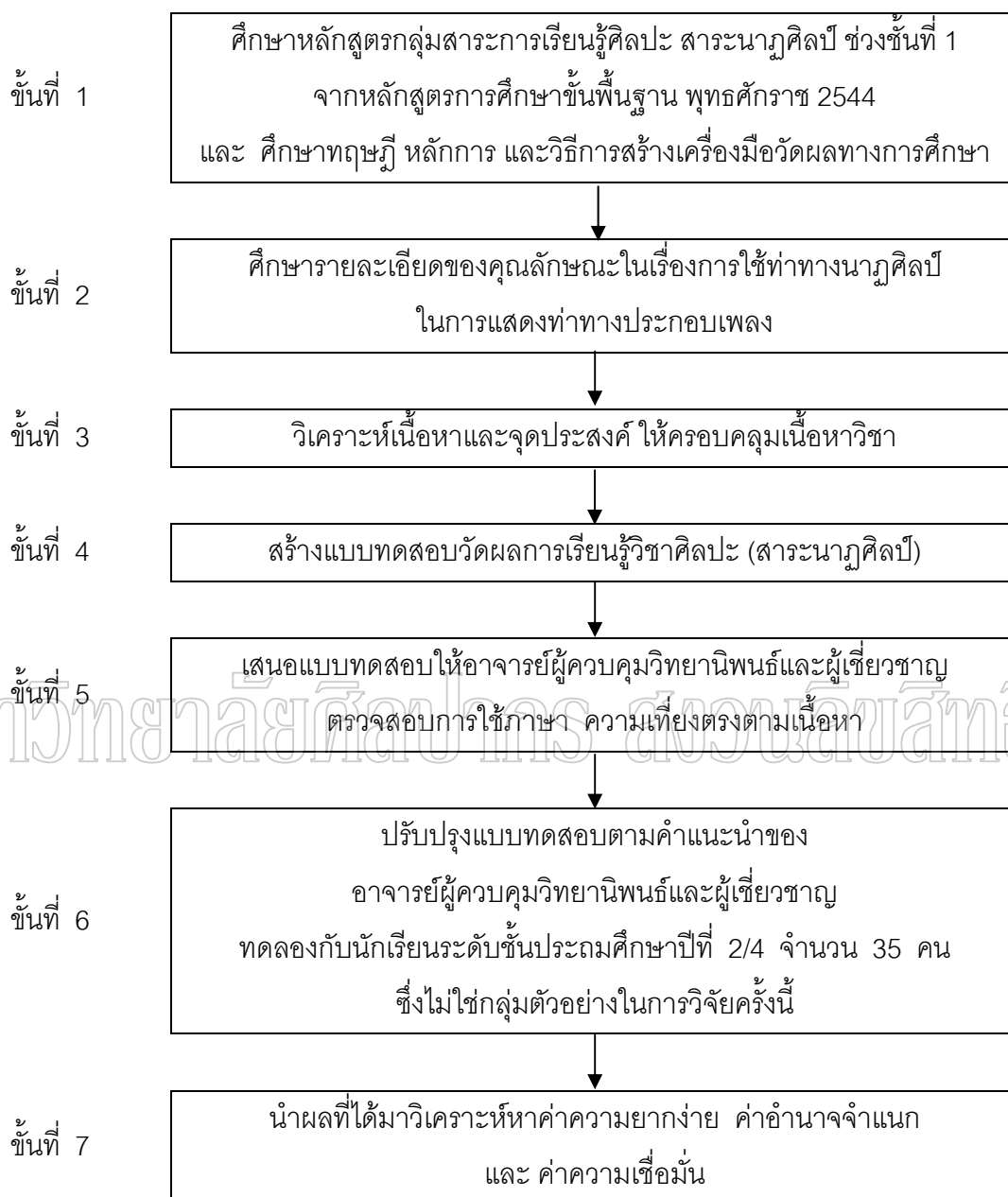
S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

P แทน สัดส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ

q แทน สัดส่วนของคนที่ทำถูกในแต่ละข้อ ($p = 1-q$)

โดยได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.83 ซึ่งข้อสอบมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.70 ขึ้นไปถือว่ามีความเชื่อมั่นตามเกณฑ์

การสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ มีขั้นตอนการพัฒนาดังแสดงในแผนภูมิที่ 3



แผนภูมิที่ 3 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้

3. การสร้างแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบประเมินวัดความสามารถ 5 ข้อ คือ 1) แสดงท่าทางเหมาะสมสอดคล้องตามความหมายตามบทร้อง 2) การเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง 3) ท่าทางสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ 4) ลีลาและความสวยงามของท่าทางนาฏศิลป์ไทย 5) ความพร้อมเพียง ใช้ประเมินความสามารถ หลังการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และ ศึกษาทฤษฎี หลักการ เกณฑ์การประเมิน และวิธีการสร้างเครื่องมือวัดผลทางการศึกษา

3.2 วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ โดยพิจารณาจากความสำคัญของผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้ครอบคลุมเนื้อหาวิชา ด้วยการสอนโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

3.3 สร้างแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำนวน 5 ข้อ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 4 เกณฑ์ แต่ละเกณฑ์ให้คะแนน 1 - 4 คะแนนตามลำดับ เพื่อนำมาคิดหาคะแนนพัฒนาของกลุ่ม

สำหรับการให้คะแนนการแสดงท่าทางประกอบเพลง แสดงได้ดังตารางที่ 9 ดังนี้

ตารางที่ 9 เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงท่าทางประกอบเพลง

เกณฑ์การให้คะแนน การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง	ระดับการปฏิบัติ
1. แสดงท่าทาง เหมาะสมสอดคล้อง ตามความหมายตาม บทร้อง	4 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางเหมาะสมกับบทร้อง สื่อความหมายตามบทร้องได้ดีทุกท่าท่าและหลากหลาย
	3 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางใกล้เคียงกับบทร้อง สื่อความหมายตามบทร้องได้เล็กน้อย
	2 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางเหมาะสมกับบทร้อง ท่าท่าบางท่ายังสื่อความหมายตามบทร้องไม่ชัดเจน
	1 คะแนน หมายถึง แสดงท่าทางได้ แต่ไม่สื่อความหมายตามบทร้อง

ตารางที่ 9 (ต่อ)

เกณฑ์การให้คะแนน การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง	ระดับการปฏิบัติ
2. การเคลื่อนไหว สัมพันธ์กับจังหวะและ ทำนองเพลง	<p>4 คะแนน หมายถึง เคลื่อนไหวตรงทำนองและจังหวะของเพลง ได้ตลอดเพลง การแสดงอารมณ์ และความรู้สึก สอดคล้องกับจังหวะเพลง</p> <p>3 คะแนน หมายถึง เคลื่อนไหวตรงทำนองและจังหวะของเพลง ไม่ตลอดเพลง การแสดงอารมณ์ และความรู้สึก สอดคล้องกับจังหวะเพลง เป็นส่วนใหญ่</p> <p>2 คะแนน หมายถึง เคลื่อนไหวตรงทำนองและจังหวะของเพลง ไม่ตลอดเพลง การแสดงอารมณ์ และความรู้สึก สอดคล้องกับจังหวะเพลงเป็นบางครั้ง</p> <p>1 คะแนน หมายถึง เคลื่อนไหวไม่ตรงทำนองและจังหวะของเพลง การแสดงอารมณ์และรู้สึกสอดคล้องกับ จังหวะเพลงเป็นบางครั้ง</p>
3. ท่าทางสะท้อน ความคิดสร้างสรรค์	<p>4 คะแนน หมายถึง การแสดงท่าทางจากการประดิษฐ์ท่านาฏศิลป์ไทย ที่แตกต่างและแปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากจินตนาการ ตามความเหมาะสมได้อย่างดี</p> <p>3 คะแนน หมายถึง การแสดงท่าทางจากการประดิษฐ์ท่านาฏศิลป์ไทย ที่แตกต่างและแปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากจินตนาการ ตามความเหมาะสมได้</p> <p>2 คะแนน หมายถึง การแสดงท่าทางจากการประดิษฐ์ท่านาฏศิลป์ไทย ที่แตกต่างและแปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากจินตนาการ ตามความเหมาะสมปานกลาง</p> <p>1 คะแนน หมายถึง การแสดงท่าทางจากการประดิษฐ์ท่านาฏศิลป์ไทย ที่แตกต่างและแปลกใหม่ ซึ่งเกิดจากจินตนาการ ตามความเหมาะสมเล็กน้อย</p>

ตารางที่ 9 (ต่อ)

เกณฑ์การให้คะแนน การแสดงท่าทาง ประกอบเพลง	ระดับการปฏิบัติ
4. ลีลา และ ความ สวยงามของท่าทาง นาฏศิลป์ไทย	4 คะแนน หมายถึง มีลีลา ความสวยงามตามแบบท่าทางนาฏศิลป์ไทย ในการแสดงท่าทางตามบทเพลงได้ดีมาก 3 คะแนน หมายถึง มีลีลา ความสวยงามตามแบบท่าทางนาฏศิลป์ไทย ในการแสดงท่าทางตามบทเพลงได้ดี 2 คะแนน หมายถึง มีลีลา ความสวยงามตามแบบท่าทางนาฏศิลป์ไทย ในการแสดงท่าทางตามบทเพลงพอใช้ 1 คะแนน หมายถึง มีลีลา ความสวยงามตามแบบท่าทางนาฏศิลป์ไทย ในการแสดงท่าทางตามบทเพลงเล็กน้อย
5. ความพร้อมเพรียง	4 คะแนน หมายถึง สามารถแสดงท่าทางประกอบเพลงร่วมกันในกลุ่ม ได้อย่างพร้อมเพรียงและถูกต้องดีมาก 3 คะแนน หมายถึง สามารถแสดงท่าทางประกอบเพลงร่วมกันในกลุ่ม ได้อย่างพร้อมเพรียงดี 2 คะแนน หมายถึง สามารถแสดงท่าทางประกอบเพลงร่วมกันในกลุ่ม ได้อย่างพร้อมเพรียงปานกลาง 1 คะแนน หมายถึง สามารถแสดงท่าทางประกอบเพลงร่วมกันในกลุ่ม ได้อย่างพร้อมเพรียงเล็กน้อย

การวิเคราะห์แบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง มี
เกณฑ์แปลความหมาย ดังนี้

ตารางที่ 10 เกณฑ์แปลความหมายของแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง

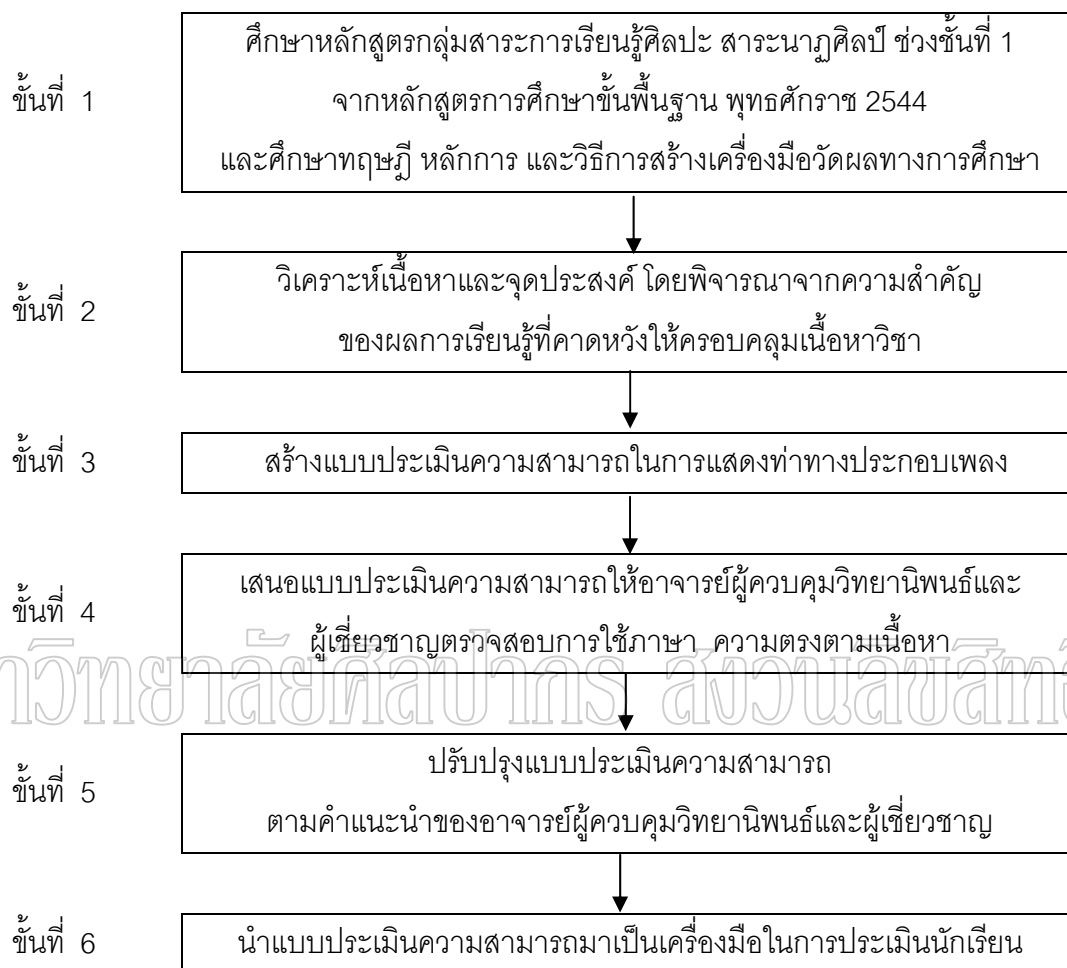
ค่าเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการปฏิบัติท่าทาง
3.50 – 4.00	แสดงท่าทางประกอบเพลงอยู่ในระดับดีมาก
2.50 – 3.49	แสดงท่าทางประกอบเพลงอยู่ในระดับดี
1.50 – 2.49	แสดงท่าทางประกอบเพลงอยู่ในระดับพอใช้
1.00 – 1.49	แสดงท่าทางประกอบเพลงอยู่ในระดับควรปรับปรุง

3.4 นำแบบประเมินความสามารถ เสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบการวัดและประเมินผล ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความสามารถเท่ากับ 0.67 – 1.00 โดยทุกข้อผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ≥ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ยอมรับได้

3.5 นำแบบประเมินความสามารถมาปรับปรุงตามคำแนะนำอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับปรุงข้อหัวข้อประเมินความสามารถข้อที่สอง ข้อความเดิมคือการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับบทเพลง และจังหวะของดนตรี ปรับปรุงเป็นการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง เพื่อให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.6 นำแบบประเมินความสามารถ มาเป็นเครื่องมือประเมินความสามารถของนักเรียน

การสร้างแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง มีขั้นตอนการพัฒนา ดังแสดงในแผนภูมิที่ 4



แผนภูมิที่ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง

4. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สอบถามในลักษณะ 2 ประเด็น คือ 1) การจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ 2) บรรยากาศในการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 5 ข้อ มีขั้นตอนดังนี้

4.1 ศีษารูปแบบการทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

4.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 1 ฉบับ มีลักษณะ 2 ประเด็น คือ 1) การจัดการเรียนรู้ 2) บรรยากาศในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) และความถูกต้องโดยโดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามที่เป็นมาตราส่วนประมาณค่า เท่ากับ 0.67 – 1.00 โดยทุกข้อผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ≥ 0.50 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องในเกณฑ์ยอมรับได้

4.4 ปรับปรุงตามคำแนะนำ ของอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ โดยเพิ่มคำถามให้ครอบคลุม และสอดคล้องต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย จำนวน 10 ข้อ ใช้วัดหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์แล้ว

การแปลความหมายของคำถาม กำหนดค่าความคิดเห็น 3 ระดับ ดังนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ตารางที่ 11 เกณฑ์การกำหนดค่าระดับความคิดเห็น

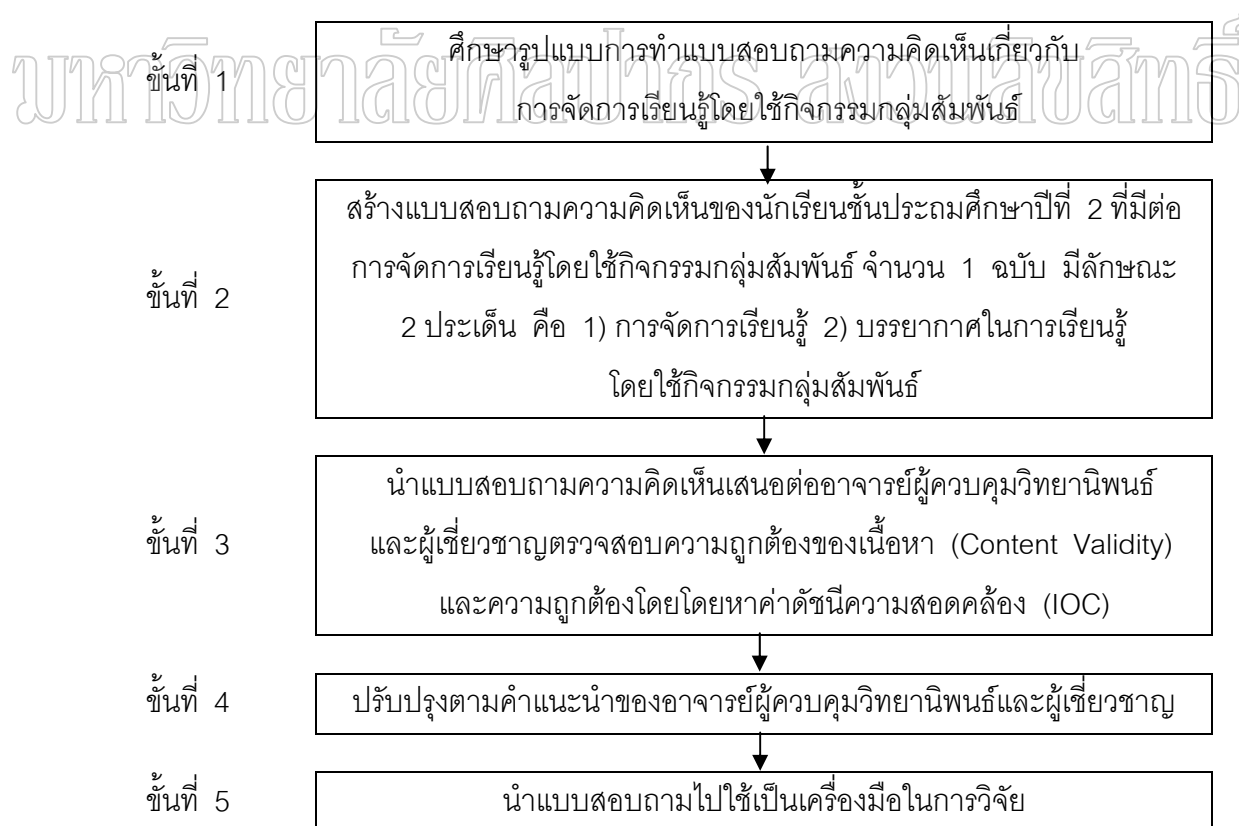
ระดับความคิดเห็น	คะแนนที่ได้
😊 เห็นด้วยมาก	3 คะแนน
😐 เห็นด้วยปานกลาง	2 คะแนน
☹️ เห็นด้วยน้อย	1 คะแนน

ตารางที่ 12 เกณฑ์การแปลความหมายของค่าระดับความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ค่าเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
2.50 - 3.00	เห็นด้วยมาก
1.50 - 2.49	เห็นด้วยปานกลาง
1.00 - 1.49	เห็นด้วยน้อย

4.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มาเป็นเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีขั้นตอนการพัฒนาดังแสดงในแผนภูมิที่ 5



แผนภูมิที่ 5 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การดำเนินการทดลองในงานวิจัย

การดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นก่อนการทดลอง

ให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำการทดสอบ (Pretest) เพื่อวัดความรู้เรื่อง การใช้ท่าทาง นาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และได้ผ่านการตรวจแก้ไขจากผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นทดลอง

ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้ขั้นตอนสำหรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นการดำเนินกิจกรรม 3) ขั้นการอภิปราย 4) ขั้นการสรุปและประยุกต์ใช้ 5) ขั้นการประเมินผล และการใช้กิจกรรม ได้แก่ เกม บทบาทสมมติ เพลง ท่าทางประกอบเพลง ตามแผนการจัดการกิจกรรมที่ได้สร้างไว้ประกอบด้วย สารการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม สื่อการเรียนรู้ การประเมินผลโดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่เตรียมไว้ ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ระยะเวลาทดลอง ทำการทดลองจำนวน 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 1 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง และใช้นอกเวลาเรียนเสริมการทำกิจกรรม ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549

2. เนื้อหา ได้แก่ สารการเรียนรู้ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สารที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-ป.3) ศ 3.1 ข้อที่ 6 คือ นำความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ การฝึกฝนด้านละครสร้างสรรค์ และนาฏศิลป์มาเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเองอย่างสร้างสรรค์

3. การนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้ในการดำเนินการวิจัยเพื่อวัดผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลงตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 การเตรียมความพร้อมและทบทวนความรู้พื้นฐาน และการดำเนินการตามการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ดังนี้

3.1.1 จัดกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 7 คนดังนี้ การแบ่งกลุ่มโดยการนับหมายเลข การแบ่งกลุ่มโดยการจับฉลาก โดยใช้เกมและเพลง โดยใช้อุปกรณ์เป็นสื่อ

3.1.2 ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้

3.1.3 ชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ และการดำเนินการ

3.1.4 ชี้แจงเกณฑ์การประเมินผลการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

3.1.5 ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเรื่อง ภาษาท่าทาง และนาฏยศัพท์

3.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

3.2.1 ช้่นนำ นักเรียนร้องเพลง ประกอบการแสดงท่าทางตามจินตนาการ เพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียน

3.2.2 ช้่นการดำเนินกิจกรรม นักเรียนร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม โดย ดำเนินการจำแนกตามกิจกรรม ดังนี้

การใช้เกม

1. ช้่นแจงการเล่นและกติกา ดำเนินการดังนี้

- บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น
- ช้่นแจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้

รายละเอียดที่ชัดเจน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถาม

- สาธิตการเล่น เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนบางครั้งอาจต้องมีการสาธิตก่อน
- ช้่นก่อนเล่นจริง เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน

2. การเล่นเกม

- ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

3. ช้่นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

- ตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะเล่นเกมชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้เล่นเกมแพ้เพราะเหตุใด

- ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้

การใช้บทบาทสมมติประกอบเพลง

1. ช้่นเตรียม

- กำหนดจุดมุ่งหมาย แจ้งวัตถุประสงค์
- กำหนดสถานการณ์และบทบาทสมมติ

2. **ขั้นแสดง**

- การอุ่นเครื่อง คือ การนำผู้เรียนไปสู่สิ่งที่นักเรียนจะแสดง
- การคัดเลือกผู้แสดง คือ นักเรียนจะเริ่มเลือกนักแสดงในกลุ่ม

และฝึกซ้อม

- การแสดง คือ ผู้แสดงออกมาแสดงตามที่ได้รับมอบหมาย

3. **ขั้นการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง**

ผู้แสดงมีโอกาสแสดงเหตุผล และความรู้สึกของตนว่าทำไมจึงแสดงบทบาทเช่นนั้น โดยมีผู้สอนเป็นผู้ช่วยในการอภิปราย

กิจกรรมเพลง

1. กำหนดวัตถุประสงค์ก่อนนำเสนอเพลงเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศการเรียนการสอน

2. ร้องเพลงเป็นการสาธิต

3. สอนเนื้อเพลง พร้อมจังหวะ และทำนอง

4. ทบทวนเนื้อร้อง จนสมาชิกร้องได้

5. นำเสนอทำประกอบเนื้อเพลง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานเพื่อเพิ่มการทำงานเป็นทีม และความกล้าแสดงออกของสมาชิก

6. สรุปเนื้อหากิจกรรม หรือวิชาการ หลังจากสอนเพลงจบ

การแสดงทำทางประกอบเพลง

1. กำหนดวัตถุประสงค์ก่อนนำเสนอเพลง

2. ร้องเพลงเป็นการสาธิต

3. สอนเนื้อเพลง พร้อมจังหวะ และทำนอง

4. ทบทวนเนื้อร้อง จนสมาชิกร้องได้

5. นำเสนอทำประกอบเนื้อเพลง เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

6. จัดกิจกรรมในรูปแบบความสามารถพิเศษของสมาชิก เพื่อเพิ่ม

การทำงานเป็นทีม และความกล้าแสดงออกของสมาชิก

7. สรุปเนื้อหากิจกรรม หรือวิชาการ หลังจากสอนเพลงจบ

3.2.3 **ขั้นการอภิปราย** นักเรียนร่วมแสดงความรู้สึกและแสดงความคิดเห็น

ในการร่วมกิจกรรม

3.2.4 ขั้นการสรุปและประยุกต์ใช้ นักเรียนสรุปผลที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรม โดยครูสรุปเพิ่มเติมโดยเชื่อมโยงความคิดจากผลการสรุปของนักเรียน โดยเน้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

3.2.5 ขั้นการประเมินผล หลังจากเสร็จสิ้นการสอนแล้ว ครูผู้สอนจำเป็นต้องประเมินผลว่า ผู้เรียนได้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยประเมินจากคำสั่งเกิดพฤติกรรม ทางด้านเนื้อหา ทักษะ และการทำงานกลุ่ม คือ การทำแบบทดสอบหลังเรียน ตรวจผลงาน และให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน การวัดประเมินผลการทำงานกลุ่มจะเป็นการประเมินผลโดยครูและนักเรียนร่วมด้วยมีเกณฑ์ประเมินการร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน ซึ่งประเมินโดยหัวหน้ากลุ่มแต่ละกลุ่มหลังจากการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง และเกณฑ์การวัดความสามารถด้านทักษะในการแสดงท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนเป็นกลุ่ม ในการวัดผลประเมินผลจะเป็นการประเมินโดยผู้วิจัย เป็นผู้ประเมินกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน หลังการจัดการเรียนรู้สามหน่วยการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นหลังการทดลอง

ภายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบวัด และนำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ไปทดสอบกับนักเรียน แล้วนำแบบสอบถามความคิดเห็นไปสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่ทดลองเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

1.1 ค่าร้อยละ

1.2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

1.4 วิเคราะห์ความแตกต่างโดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent

2. การวิเคราะห์ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

2.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

2.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. การวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

3.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

3.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุป

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) ตามแบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest Posttest Design กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) จำนวน 35 คน ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง จากนั้นนำมาวิเคราะห์ห้ข้อมูลเพื่อทำการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ใช้การทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent ข้อมูลที่ได้จากความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ใช้การวิเคราะห์ความคิดเห็น 3 ระดับ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนและสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง เพื่อเป็นการตอบวัตถุประสงค์และข้อคำถามการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ตอนที่ 2 การศึกษาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ตอนที่ 3 การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลงในด้านการจัดการเรียนรู้ และบรรยากาศในการเรียน

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 1 ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างกันหรือไม่

1. ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีรายละเอียดดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	ค่า t-test	Sig (2-tailed)
ก่อนเรียน	35	30	14.20	1.08	36.45	.000
หลังเรียน	35	30	25.71	1.64		

จากตารางที่ 13 พบว่า ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยมีค่าเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

2. การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำแนกตามหน่วยการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีรายละเอียดดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำแนกตามหน่วยการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

หน่วยการเรียนรู้	n	คะแนนเต็ม	ก่อนจัดการเรียนรู้		หลังจัดการเรียนรู้			ลำดับที่	ค่า t-test	Sig (2-tailed)
			\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ			
ลีลาท่าทาง	35	10	5.03	0.78	8.74	0.95	87.40	2	19.07	.000
สารพันบทบาท	35	12	5.60	0.49	9.77	1.23	81.42	3	19.40	.000
สร้างสรรค์จินตนาการ	35	8	3.57	0.81	7.20	0.86	90.00	1	18.42	.000
รวม	35	30	14.20	1.08	25.71	1.64				

จากตารางที่ 14 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำแนกตามหน่วยการเรียนรู้ พบว่า หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สร้างสรรค์จินตนาการ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 ($\bar{X} = 7.20$, S.D. = 0.86) รองลงมาคือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาท่าทาง ($\bar{X} = 8.74$, S.D. = 0.95) และคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สารพันบทบาท ($\bar{X} = 9.77$, S.D. = 1.23) โดย คะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตอนที่ 2 การศึกษาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 2 จากการวิเคราะห์ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อยู่ในระดับใด มีรายละเอียดดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง											ระดับความสามารถ	ลำดับที่
ข้อ	n	คะแนนเต็ม	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3		รวม			
			\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.		
1. แสดงท่าทาง เหมาะสมสอดคล้อง ตามความหมาย ตามบทร้อง	35	4	2.60	0.54	3.20	0.44	4.00	0.00	3.27	0.33	ดี	1
2. การเคลื่อนไหว สัมพันธ์กับจังหวะ และทำนองเพลง	35	4	1.80	0.44	2.60	0.54	3.40	0.54	2.60	0.51	ดี	4
3. ท่าทางสะท้อน ความคิดสร้างสรรค์	35	4	2.20	0.44	3.00	0.00	3.80	0.44	3.00	0.29	ดี	2
4. ลีลา และความ สวยงามของท่าทาง นาฏศิลป์ไทย	35	4	1.60	0.89	2.40	0.54	3.00	0.00	2.33	0.48	พอ ใช้	5
5. ความพร้อมเพรียง	35	4	2.00	0.00	2.80	0.44	3.60	0.54	2.80	0.33	ดี	3
รวม	35	20	2.04	0.46	2.8	0.39	3.56	0.30	2.8	0.38		
ระดับความสามารถในการปฏิบัติท่าทาง			พอใช้		ดี		ดีมาก		ดี			

จากตารางที่ 15 พบว่า โดยภาพรวมความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X} = 2.8$, S.D. = 0.38) ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาตามรายครั้ง พบว่า ครั้งที่ 1 นักเรียนมีคะแนนความสามารถโดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X} = 2.04$, S.D. = 0.46) ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับพอใช้ ครั้งที่ 2 นักเรียนมีคะแนนความสามารถโดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.39) ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดี ครั้งที่ 3 นักเรียนมีคะแนนความสามารถโดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนน ($\bar{X} = 3.56$, S.D.=0.30) ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงของนักเรียนโดยภาพรวม พบว่า ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง อยู่ในระดับดี 4 ด้าน และระดับพอใช้ 1 ด้าน นักเรียนมีความสามารถอยู่ในระดับดี เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ แสดงท่าทางเหมาะสมสอดคล้องตามความหมายตามบทร้อง ($\bar{X} = 3.27$, S.D.=0.33) ท่าทางสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 3.00$, S.D.=0.29) ความพร้อมเพรียง ($\bar{X} = 2.80$, S.D.=0.33) การเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง ($\bar{X} = 2.60$, S.D.=0.51) สีลาและความสวยงามของท่าทางนาฏศิลป์ไทย ($\bar{X} = 2.33$, S.D.=0.48) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง ในด้านการจัดการเรียนรู้ และบรรยากาศในการเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัยข้อที่ 3 จากการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง ในด้านการจัดการเรียนรู้ และบรรยากาศในการเรียนอยู่ในระดับใด

1. ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลง ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ระดับความคิดเห็นในภาพรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

ความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดการเรียนรู้	2.55	0.51	เห็นด้วยมาก	2
ด้านบรรยากาศในการเรียน	2.59	0.55	เห็นด้วยมาก	1
รวม	2.57	0.53	เห็นด้วยมาก	-

จากตารางที่ 16 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.57$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า นักเรียนเห็นด้วยเป็นลำดับที่ 1 ด้านบรรยากาศในการเรียน ($\bar{X} = 2.59$, S.D. = 0.55) รองลงมาได้แก่ด้านการจัดการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 0.51)

2. ระดับความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ระดับความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	ลำดับที่
1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้ไม่ยาก	2.40	0.60	เห็นด้วยปานกลาง	5
2. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อน	2.51	0.51	เห็นด้วยมาก	3
3. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกหน้าชั้นเรียน และมีความมั่นใจมากขึ้น	2.49	0.50	เห็นด้วยปานกลาง	4
4. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง	2.74	0.44	เห็นด้วยมาก	1
5. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ โดยการนำท่าทางนาฏศิลป์ไทยมาชี้แจงท่าทางประกอบเพลง	2.63	0.49	เห็นด้วยมาก	2
รวม	2.55	0.51	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 17 พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เห็นด้วยอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาแต่ละรายประเด็น พบว่า นักเรียนเห็นด้วยระดับมาก 3 ด้าน และ ระดับปานกลาง 2 ด้าน นักเรียนเห็นด้วยมาก เรียงตามลำดับดังนี้ นักเรียนเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ($\bar{X} = 2.74$, S.D. = 0.44) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ โดยการนำท่าทางนาฏศิลป์ไทยมาชี้แจงท่าทางประกอบเพลง ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 0.49) เป็นการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ($\bar{X} = 2.51$, S.D. = 0.51) นักเรียนเห็นด้วยปานกลาง เรียงตามลำดับดังนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกหน้าชั้นเรียน และมีความมั่นใจมากขึ้น ($\bar{X} = 2.49$, S.D. = 0.50) และเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้ไม่ยาก ($\bar{X} = 2.40$, S.D. = 0.60)

3. ระดับความคิดเห็นด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ระดับความคิดเห็นด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ความคิดเห็นด้านบรรยากาศ ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับ ที่
1. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสได้คิด และแสดง ความคิดเห็นร่วมกัน	2.43	0.61	เห็นด้วย ปานกลาง	5
2. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้มีการช่วยเหลือกันในกลุ่ม	2.46	0.65	เห็นด้วย ปานกลาง	4
3. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้รู้สึกอยากมา ร่วมกิจกรรม	2.54	0.65	เห็นด้วยมาก	3
4. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดง ท่าทางอย่างอิสระ	2.74	0.44	เห็นด้วยมาก	2
5. เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีความสุข และ สนุกในการร่วมปฏิบัติกิจกรรม	2.80	0.40	เห็นด้วยมาก	1
รวม	2.59	0.55	เห็นด้วยมาก	

จากตารางที่ 18 พบว่า โดยภาพรวมความคิดเห็นของนักเรียนด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เห็นด้วยอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 2.59$, S.D. = 0.55) เมื่อพิจารณาแต่ละรายประเด็น พบว่า นักเรียนเห็นด้วยระดับมาก 3 ด้าน และ ระดับปานกลาง 2 ด้าน นักเรียนเห็นด้วยมาก เรียงตามลำดับดังนี้ นักเรียนเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้
นักเรียนมีความสุข และสนุกในการร่วมปฏิบัติกิจกรรม ($\bar{X} = 2.80$, S.D. = 0.40) เป็นการจัดการ
เรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงท่าทางอย่างอิสระ ($\bar{X} = 2.74$, S.D. = 0.44) เป็นการจัดการ
เรียนรู้ที่น่าสนใจ ทำให้รู้สึกอยากมาร่วมกิจกรรม ($\bar{X} = 2.54$, S.D. = 0.65) นักเรียนเห็นด้วยปาน
กลาง เรียงตามลำดับดังนี้ นักเรียนเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้มีการช่วยเหลือกันในกลุ่ม
($\bar{X} = 2.46$, S.D. = 0.65) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสได้คิด และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
($\bar{X} = 2.43$, S.D. = 0.61)

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จากการสังเกต

การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประเภทกิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลงและการแสดงท่าทางประกอบเพลง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 12 แผน โดยมีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านการแสดงท่าทาง และด้านการทำงานกลุ่ม ซึ่งสรุปได้ดังปรากฏในตารางที่ 19 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 19 การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนด้านการแสดงท่าทาง และด้านการทำงานกลุ่ม

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
เกม	2	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางการรำรำ ที่เป็นท่านาฏยศัพท์ได้ ถูกต้อง 4 ท่า ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถแสดงท่าทางการรำรำที่เป็นท่านาฏยศัพท์ได้ ถูกต้อง 5 ท่า	นักเรียนมีการร่วมมือกันวางแผน ตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงานและมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ได้เสร็จสิ้นตรงตามเวลาที่กำหนด ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 76.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้
	4	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางการรำรำภาษาท่า หรือภาษานาฏศิลป์ได้ถูกต้องทุกท่าแต่ยังขาดความอ่อนช้อย สวยงาม ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 90.00 อยู่ในระดับดีมาก และมีนักเรียนบางส่วนสามารถแสดงท่าทางการรำรำได้ถูกต้องทุกท่า และปฏิบัติได้อ่อนช้อย สวยงาม	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงานและปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 82.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 19 (ต่อ)

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
บทบาทสมมติ	6	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางเลียนแบบสัตว์และพืช ตามความคิดและจินตนาการของตนเองอย่างสม่าเสมอและสามารถแนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามได้ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 90.00 อยู่ในระดับดีมาก	นักเรียนมีการช่วยเหลือกันในการทำงาน มีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มและปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 84.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก
	7	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางเลียนแบบยานพาหนะ และการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ด้วยตนเองอย่างสม่าเสมอ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 80.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถแสดงท่าทางต่างๆ ได้ด้วยตนเองอย่างสม่าเสมอ และสามารถแนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามได้	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน และทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 86.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 19 (ต่อ)

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
เพลง	1	นักเรียนสามารถแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องแต่ยังขาดความอ่อนช้อยสวยงาม ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้ถูกต้องบางท่า แต่ไม่สวยงาม	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มและมีการช่วยเหลือกันในการทำงาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้
	3	นักเรียนสามารถแสดงภาษาท่าหรือภาษานาฏศิลป์ ได้ถูกต้องทุกท่าแต่ยังขาดความสวยงาม ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถแสดงภาษาท่าได้ถูกต้องทุกท่า และปฏิบัติได้สวยงาม	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มและมีความกระตือรือร้นในการทำงาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 78.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้

ตารางที่ 19 (ต่อ)

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
เพลง	9	นักเรียนสามารถร้อง และตบมือตามจังหวะ “เพลงนกน้อย” ได้ถูกต้อง ชัดเจนพร้อมเพรียงกัน ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถขับร้องเพลงและตบมือตามจังหวะเพลงได้ถูกต้อง แต่ยังไม่พร้อมเพรียง	นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม และปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 84.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก
	10	นักเรียนสามารถร้องและตบมือตามจังหวะ “เพลงนกน้อย” ได้ถูกต้องแต่ยังไม่พร้อมเพรียงกัน และสามารถวาดภาพประกอบ “เพลงนกน้อย” สอดคล้องกับเพลง มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถวาดภาพรูปแบบแปลกใหม่ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดี	นักเรียนมีการร่วมมือกันวางแผน ตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน และมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย ได้เสร็จสิ้นตรงตามเวลาที่กำหนด และปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 90.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 19 (ต่อ)

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
ท่าทางประกอบเพลง	5	<p>นักเรียนสามารถขับร้องและตบมือตามจังหวะเพลง เมื่อจะข้ามถนนได้ถูกต้อง แต่ยังไม่พร้อมเพรียงกัน ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 68.00 อยู่ในระดับพอใช้</p> <p>การประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงครั้งที่ 1 นักเรียนสามารถแสดงท่าทางประกอบเพลง เมื่อจะข้ามถนน โดยมีระดับการปฏิบัติท่าทาง อยู่ในระดับพอใช้</p>	<p>นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงานและปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 82.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก</p>
	8	<p>การประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงครั้งที่ 2 โดยภาพรวมนักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติประกอบเพลง ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 70.00 ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดี</p>	<p>นักเรียนมีการร่วมมือกันวางแผน โดยการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน การแบ่งบทบาทหน้าที่ในการทำงาน มีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน และปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 90.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก</p>

ตารางที่ 19 (ต่อ)

กิจกรรม	แผนที่	ด้านการแสดงท่าทาง	ด้านการทำงานกลุ่ม
ท่าทางประกอบเพลง	11	นักเรียนสามารถนำภาษาท่าและนาฏยศัพท์มาคิดท่าทางประกอบเพลง อย่างมีความหมายและสร้างสรรค์ ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 80.00 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนบางส่วนสามารถนำภาษาท่าและนาฏยศัพท์มาคิดท่าทางประกอบเพลง อย่างมีความหมายอย่างสร้างสรรค์ และสามารถแนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามได้	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน และปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 92.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก
	12	การประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงครั้งที่ 3 โดยภาพรวมนักเรียนสามารถแสดงท่าทางประกอบเพลง “นกน้อย” ได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 89.00 ระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดีมาก	นักเรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน และปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน ซึ่งได้คะแนนคิดเป็นร้อยละ 96.00 พฤติกรรมกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก

บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ 2) เพื่อศึกษาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 จำนวน 210 คน โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 จำนวน 35 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) กรุงเทพมหานคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ กิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง จำนวน 12 แผน ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ 3 หน่วย คือ ลีลาท่าทาง สรพันบทบาทและสร้างสรรค์จินตนาการ ซึ่งค่าได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 2) แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ที่ใช้ทดสอบก่อนและหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 1 ฉบับ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00 ค่าความยากง่าย 0.45 ค่าอำนาจจำแนก 0.35 และ ค่าความเชื่อมั่น 0.83 3) แบบประเมินความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง จำนวน 5 ข้อ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 4 ระดับ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำนวน 1 ฉบับ สอบถามในลักษณะ 2 ประเด็น คือ ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67 – 1.00 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ การทดสอบค่า t-test แบบ Dependent สรุปผลวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ตั้งไว้ โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เมื่อพิจารณาตามหน่วยการเรียนรู้ พบว่า หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สร้างสรรค์จินตนาการ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดเป็นลำดับที่ 1 รองลงมาคือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาท่าทาง และคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง สารพันบทบาท แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยมีคะแนนเฉลี่ยระดับความสามารถในการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาผลการพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงเป็นรายด้าน พบว่านักเรียนมีความสามารถดีเป็นลำดับที่ 1 ด้านการแสดงท่าทางเหมาะสม สอดคล้องตามความหมายตามบทร้องมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ท่าทางสะท้อนความคิด สร้างสรรค์ ความพร้อมเพรียง การเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง และพอใช้เป็นลำดับสุดท้ายด้านลีลาและความสวยงามของท่าทางนาฏศิลป์ไทย เป็นลำดับสุดท้าย

3. ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนเห็นด้วยอยู่ในระดับมากโดยในด้านการจัดการเรียนรู้ นักเรียนเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง และความคิดเห็นด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนเห็นว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีความสุข และสนุกในการร่วมปฏิบัติกิจกรรม

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สามารถนำไปสู่การอภิปรายผลได้ดังต่อไปนี้

1. จากผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังการได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการจัดให้นักเรียนได้ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม มีกิจกรรมต่างๆ ให้นักเรียนปฏิบัติ จึงทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ระหว่างกันเป็นอย่างดี สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2536 : 24 - 25) ที่กล่าวว่า ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จะเน้นที่หลักการเรียนรู้และหลักการสอนเป็นกระบวนการสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียน มีปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม ได้พูดคุย บริกษาหารือหรือมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อให้ผู้เรียนได้พบคำตอบได้ด้วยตนเองจากกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546 : 93) กล่าวว่า การเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะ โดยการใช้เทคนิค หรือกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลินจนเกิดการเรียนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายและจดจำได้นาน

เมื่อพิจารณาผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ท่าทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง พิจารณาตามหน่วยการเรียนรู้ พบว่า หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ลีลาท่าทาง สารพันบทบาท และสร้างสรรคจินตนาการ คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่าก่อนการรับการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมอย่างชัดเจน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำเอากิจกรรมต่างๆ มาให้นักเรียนได้ปฏิบัติ และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ดังนี้ กิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน โดยมีการแข่งขันตามกติกาที่กำหนดไว้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว กิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกถึงความสามารถ

ของตนเอง ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง โดยการเรียนรู้จากการแสดง กิจกรรมเพลง เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย และทักษะพิสัย ได้เร็วและได้มากในเวลาจำกัด ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติตามความสามารถของตน กิจกรรมท่าทางประกอบเพลง เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ และสามารถนำความคิดใหม่ๆ นั้นไปใช้ในงานของตน ทำให้งานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน เป็นการสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะร่วมมือกันด้วยความเต็มใจ เป็นการฝึกความรับผิดชอบ การแก้ไขปัญหา และการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์และส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมการพัฒนาในด้านต่างๆ ของผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ความรู้สึกหรือด้านจิตใจ สติปัญญา และทำให้นักเรียนมีสัมพันธ์อันดีต่อกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ ทศพร ฅณิศร์ขำ (2539 : 97 - 98) ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยส่วนใหญ่จะเป็นกระบวนการสอนที่มีขั้นตอน เพื่อที่จะให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ในขั้นตอนแรกเป็นขั้นนำ เป็นการเตรียมพร้อมหรือการสร้างบรรยากาศให้กับผู้เรียน ขั้นกิจกรรม เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม ขั้นอภิปราย ขั้นนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นหลังจากได้ทำกิจกรรม ขั้นสุดท้ายเป็นขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ เป็นขั้นที่ครูผู้สอนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดถึงการนำไปใช้ในชีวิตรจริง และร่วมกันสรุปถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ขั้นตอนต่างๆ ทำให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้โดยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการที่ได้ลงมือปฏิบัติและได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม สอดคล้องกับ สอนง อินละคร (2544 : 101) ที่กล่าวว่ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สมาชิกทุกคนต้องลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน โดยมีการปฏิบัติเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดประสบการณ์ตรง นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายจนเกิดความเข้าใจ และมีการสรุปถึงการเรียนรู้ที่ได้เรียนมาทั้งหมด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ผลการวิจัยของบังอร ภาณุสี (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ โดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นกิจกรรม 3) ขั้นอภิปราย 4) ขั้นสรุปและประยุกต์ใช้ และใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ประเภทกิจกรรมกลุ่มย่อย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนภายหลังจากที่ได้รับการสอนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่าเกณฑ์ความรู้ที่กำหนด และผลการวิจัยของปราณี สละชีพ (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องชุดการสอนซ่อมเสริมโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้เสนอขั้นตอนการสอนโดยการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ดังนี้ 1) ขั้นเตรียม 2) ขั้นปฏิบัติ 3) ขั้นวิเคราะห์ 4) ขั้นประยุกต์ใช้ 5) ขั้นประเมินผล และ ใช้

กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ประเภท เกม บทบาทสมมติ กรณีตัวอย่าง และอภิปรายกลุ่ม พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมของนักเรียนโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ สูงกว่าก่อนได้รับการสอนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

2. จากผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยภาพรวมนักเรียนมีความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง มีคะแนนเฉลี่ยระดับการปฏิบัติท่าทางอยู่ในระดับดี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้กิจกรรมเกม กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมเพลง และกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง เมื่อพิจารณาแต่ละกิจกรรม กิจกรรมเกม เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถ เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด ช่วยในการฝึกปฏิบัติท่าทางเบื้องต้น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จูงใจ และเร้าความสนใจของนักเรียน ให้เกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน กิจกรรมบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนได้ร่วมมือกันทำงานเป็นทีม มีการแบ่งหน้าที่และความรับผิดชอบ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นอิสระทางด้านความคิดและจินตนาการในการแสดงท่าทางอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมเพลง เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่สร้างบรรยากาศในกลุ่มของนักเรียนให้ดีขึ้น ทำให้เกิดความรักให้หมู่สมาชิก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดไปในทางที่ดี และสร้างสรรค์ เพลงที่นำมาใช้เป็นเพลงที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ได้ความรู้และสนุกสนานควบคู่กันไป และกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระโดยนักเรียนได้ร่วมกันคิดท่าทางต่างๆ ตามความรู้สึกนึกคิด ซึ่งเป็นการช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างเสริมพัฒนาด้านมนุษยสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่ม ในการยอมรับความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้นักเรียนกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก ด้วยความมั่นใจ ดังนั้นกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งจูงใจทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียน และเรียนด้วยความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้และความสามารถในการแสดงออกของนักเรียนเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดของ อเนก หงษ์ทองคำ (2542 : 62) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมจะต้องหลากหลาย กิจกรรมเกมจึงเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและสามารถส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และเกิดทักษะเบื้องต้นเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้มีการแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 56) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ใช้ในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ที่นักเรียนสามารถแสดงออกได้ทั้งด้านความรู้

ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาใช้เป็นพื้นฐานในการแสดง กิจกรรมนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสแสดงออกมากยิ่งขึ้น และยังช่วยส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ นอกจากนี้ นิรันดร์ จุลทรัพย์ (2544 : 298) กล่าวว่า กิจกรรมเพลง เป็นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่จำเป็นในการสร้าง บรรยากาศที่ดี และก่อให้เกิดความอบอุ่นในหมู่สมาชิก สอดคล้องกับแนวคิดของ ทิศนา ขัมมณี (2545 : 152) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ จำเป็นต้องอาศัยวิธีการสอนต่างๆ หลายวิธีเพื่อที่จะให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

เมื่อพิจารณาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลงโดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับ ความสามารถดี เป็นลำดับที่ 1 ด้านการแสดงท่าทางเหมาะสมสอดคล้องตามความหมายตามบท ร้องมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ท่าทางสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ ความพร้อมเพรียง การเคลื่อนไหว สัมพันธ์กับจังหวะและทำนองเพลง และพอใช้เป็นลำดับสุดท้าย ด้านลีลาและความสวยงามของ ท่าทางนาฏศิลป์ไทย เป็นลำดับสุดท้าย ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่ม สัมพันธ์นั้น นักเรียนได้ฝึกทักษะการแสดงท่าทางประกอบเพลงจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ใน การเคลื่อนไหวร่างกายตามความรู้สึกลึกซึ้งอย่างอิสระ สามารถปฏิบัติได้โดยปราศจากความวิตกกังวลทำให้ส่งผลถึงความสามารถที่จะเรียนรู้ เกิดความเชื่อมั่น มีการพัฒนาความคิดอย่าง สร้างสรรค์ และก้าวกล้าแสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองหน้าชั้นเรียน จากการแสดงออกด้วย กิจกรรมที่หลากหลาย ในบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการปฏิบัติกิจกรรม ได้ เรียนรู้ด้วยความร่าเริงและเป็นอิสระในความคิด นอกจากนี้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดง ความคิดเห็น ได้ร่วมกันทำงานเป็นทีม การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิด ความสามัคคี และร่วมกันตัดสินใจ ร่วมกันคิด ร่วมกันแก้ปัญหา โดยมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันจนทำ ให้งานประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับ อรรถธรณ ขมวัฒนา (2546 : 127 - 128) ที่กล่าวว่าการ เสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความรักความเข้าใจ ความเคยชินในศิลปะดนตรีนาฏศิลป์อันเป็นรากฐาน นำไปสู่ความรู้ และทักษะเบื้องต้น ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความ เชื่อมั่นในตนเอง ทำให้นักเรียนกล้าที่จะแสดงออกในการคิดและการปฏิบัติยิ่งขึ้น

3. จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม กลุ่มสัมพันธ์ โดยภาพรวมนักเรียนเห็นด้วยต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อยู่ใน ระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีการจัดกิจกรรมที่ หลากหลายน่าสนใจ เปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง และการให้ นักเรียนทำงานกลุ่มร่วมกันทำให้เกิดการรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งจะเป็นผลดีต่อนักเรียนในการ

ปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน มีความสนใจ และกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมทุกขั้นตอน อันส่งผลให้เกิดบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ สิริวรรณ ศรีพหล (2536 : 224 - 225) ที่กล่าวว่า กลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ร่วมกันคิด ร่วมกันทำ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งจะเป็นการฝึกปฏิบัติที่ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง และเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียน แสดงความคิดเห็น กล่าวพูดกล้าตัดสินใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งทักษะดังกล่าวทำให้เกิดความร่วมมือกันในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับ กาญจนา ไชยพันธ์ (2542 : 2) ที่กล่าวว่าการทำงานกิจกรรมกลุ่ม ทำให้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน และส่งผลให้มีแรงจูงใจแก่กันและกัน มีความเอื้ออารีต่อกัน จึงเป็นสิ่งกระตุ้นให้กลุ่มดำเนินกิจกรรมไปสู่เป้าหมายได้ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ บารอนและคณะ (Barron and others 1993 : 4389B) ได้ศึกษาความร่วมมือในการ แก้ปัญหาระหว่างการทำงานเป็นทีมและการทำงานคนเดียว โดยทำการทดลองการทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างมีคุณภาพของบุคคลกับกลุ่มในระยะเวลาอันสั้น ในมหาวิทยาลัยแวนเออร์บิวท์ ผลการศึกษพบว่า การทำงานเป็นทีมจะทำให้การดำเนินงานสำเร็จเป็นที่เชื่อถือได้ แตกต่างกับการทำงานคนเดียว การทำงานเป็นทีมจะมีประโยชน์ในด้านการวางแผน การแสดงความคิดเห็น และแก้ปัญหาพร้อมกัน การทำงานเป็นทีมทำให้กลุ่มประสบความสำเร็จสูง และการที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญคือกระบวนการกลุ่ม ได้แก่ ความพยายามในการที่จะ พิจารณาแก้ปัญหาโดยการที่สมาชิกมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น กล่าวที่จะแสดงออก การ เปิดเผยความรู้สึกรักของตนเอง การสื่อสาร ความร่วมมือ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สอดคล้อง กับชรินทร์ ว่องวีระยุทธ์ (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่องผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อ พัฒนาความสามารถในการปรับตัวของนักศึกษาปีที่ 1 คณะพยาบาลศาสตร์ พบว่า นักศึกษาที่ได้ เข้าร่วมการทดลองการใช้กิจกรรมกลุ่ม มีความสามารถในการปรับตัวได้ดีกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า นักเรียนเห็นด้วยมากในด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ โดยประเด็นที่นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่ 1 คือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก จัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีกิจกรรมเกม บทบาทสมมติ เพลง และท่าทางประกอบเพลง ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง และจากผลการสังเกตพฤติกรรมด้านการฝึกทักษะ ผู้เรียนมีคะแนนสูงสุดในกิจกรรมเกม ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้ร่วมทำงานเป็นกลุ่ม และ

ผู้เรียนได้ร่วมปฏิบัติกิจกรรมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนจะได้คิด ได้ทำ ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นอิสระ ผู้เรียนจึงไม่อายและกล้าที่จะแสดงความสามารถของตนให้เพื่อนๆ ได้เห็น และยอมรับ การแสดงความสามารถให้เพื่อนยอมรับเป็นการนำมาซึ่งความภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของนิรันดร์ จุลทรัพย์ (2544 : 258 - 259) ที่กล่าวว่า กิจกรรมที่สมาชิกได้ลงมือปฏิบัติหรือเข้ามามีส่วนร่วมจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และเห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับสุดท้ายคือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนได้ไม่ยาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ในช่วงแรกของการปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ไม่คุ้นเคยกับการทำงานกลุ่มและจะต้องมีการเปลี่ยนกลุ่มทุกครั้ง สอดคล้องกับแนวคิดของทศพร มณีศรีขำ (2539 : 114) และสมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 55) กล่าวว่า อิทธิพลของกลุ่มมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่ม ที่ช่วยส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์การทำงานเป็นทีมและยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่มในวิถีประชาธิปไตย มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และยอมรับในปทัสถานร่วมกัน ดังนั้นการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ซึ่งมีกระบวนการเป็นขั้นตอน จึงเป็นวิธีการที่สามารถนำมาเพื่อพัฒนาปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ด้านบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนเห็นด้วยมากเป็นลำดับที่หนึ่ง คือ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีความสุข และสนุกในการร่วมปฏิบัติกิจกรรม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นที่จะเรียน และมาปฏิบัติกิจกรรมทุกครั้ง บรรยากาศในการเรียนการสอนดำเนินไปด้วยความสนุกสนาน ตื่นเต้นไปกับการแข่งขัน การแสดงบทบาทสมมติ การร้องเพลง และการแสดงท่าทางต่างๆ ที่กำหนดให้ และผลการสังเกตพฤติกรรมในด้านการทำงานกลุ่ม กิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลงนักเรียนมีคะแนนด้านการทำงานเป็นกลุ่มมากที่สุด นักเรียนมีความตั้งใจในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย โดยการร่วมมือกันวางแผน มีการตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงาน มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น รับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม มีการช่วยเหลือกันในการทำงาน และมีความกระตือรือร้นในการทำงาน สนใจซักถามเมื่อมีข้อสงสัย และทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด จากนักเรียนที่ไม่กล้าพูดไม่กล้าแสดงออกในตอนแรก ค่อยๆ กล้าพูดและกล้าแสดงออกมากขึ้น นักเรียนมีความสุขในการเรียนโดยสังเกตได้จากสีหน้า แววตา และอากัปกิริยาที่ผู้เรียนแสดงออก นอกจากนี้นักเรียนยังให้ความสนใจในการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีหลายคนขอทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพิ่มเมื่อเวลาหมด นักเรียนเรียนด้วยความสบายใจไม่เกิดความวิตกกังวลจึงเป็นการ

ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับแนวคิดของอรวรรณ ชมวัฒนา (2546 : 128) ที่กล่าวว่า การที่ผู้เรียนได้ร้องรำทำเพลงร่วมกับผู้อื่นสามารถฝึกให้ผู้เรียนได้รู้ว่า เมื่อไรตนจึงจะมีบทบาทเป็นผู้นำ และเป็นผู้ตาม รู้จักยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรัก ความสนุกสนาน และเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม และเห็นด้วยปานกลางเป็นลำดับสุดท้าย คือ เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสได้คิด และแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม จากผลการสังเกตพฤติกรรม ผู้เรียนได้ร่วมกันวางแผนตกลงเกี่ยวกับการปฏิบัติงานร่วมกันคิดและแสดงความคิดเห็นของตนเอง ในบางช่วงอาจมีการถกเถียงกันบ้าง แต่ผู้เรียนมีความตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามเวลาที่กำหนด ในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ครูผู้สอนเป็นบุคคลสำคัญที่ช่วยอำนวยความสะดวก และช่วยเหลือให้ผู้เรียนสามารถทำงานอย่างเป็นระบบดังที่ คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2540, อ้างถึงใน บังอร ภาณุรังสี 2543 : 22 - 23) กล่าวว่า บทบาทของครูเป็นผู้ประสานงานแนะนำช่วยเหลือให้ผู้เรียนเข้าใจในการร่วมกันทำงานกลุ่ม กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในการทำงานร่วมกัน และบทบาทของนักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยการช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน มีความรับผิดชอบต่อบทบาทของตนเอง และสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคนในกลุ่ม และการสร้างบรรยากาศที่ดีเพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ นักเรียนมีผลการเรียนรู้ เรื่อง การใช้ทำทางนาฏศิลป์ในการแสดงท่าทางประกอบเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ดังนั้น ครูผู้สอนที่สนใจจะนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมเกม กิจกรรมบทบาทสมมติ กิจกรรมเพลง และกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลงนี้ไปใช้ ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์ โดยนำมาประยุกต์การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา และระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ

2. จากผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ หน่วยการเรียนรู้ เรื่องสารพันบทบาท มีคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบต่ำที่สุด ดังนั้น การจัด

การเรียนรู้ในชั้นการดำเนินกิจกรรม ครูควรเพิ่มเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ และในชั้นอภิปราย ครูควรตั้งคำถามให้นักเรียนได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. จากผลการวิจัย พบว่า การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ในการพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง ด้านลีลาและความสวยงามของท่าทางนาฏศิลป์ไทย ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าด้านอื่นๆ ดังนั้น ครูผู้สอนควรมีการสาธิตท่าการรำรำที่ถูกต้อง หรือให้นักเรียนดูวีดิทัศน์การแสดงนาฏศิลป์ไทย และในขณะปฏิบัติกิจกรรมครูผู้สอนควรให้คำแนะนำ คอยกระตุ้นหรือให้กำลังใจ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดมั่นใจและแสดงท่าทางได้สวยงามยิ่งขึ้น

4. จากผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนด้านการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประเด็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับเพื่อน ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าด้านอื่นๆ ดังนั้น ก่อนการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนควรจัดกิจกรรมเพื่อฝึกกระบวนการทำงานกลุ่มให้นักเรียนก่อน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน และรู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และก่อนการดำเนินปฏิบัติกิจกรรมต้องมีการระบุหน้าที่ต่างๆ ที่สมาชิกในกลุ่มต้องรับผิดชอบให้ชัดเจน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเสริมแรงด้วยการชม หรือให้คะแนนพิเศษสำหรับกลุ่มที่มีการร่วมมือกันทำงานดี

5. จากผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ประเด็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสได้คิดและแสดงความคิดเห็นร่วมกัน ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าด้านอื่นๆ ดังนั้น ครูผู้สอนควรช่วยเหลือนักเรียนในการฝึกกระบวนการคิดของนักเรียน โดยการเสริมการจัดกิจกรรมโดยใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยในการนำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ไปใช้เพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ เช่น ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการแสดงออก เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการแสดงท่าทางประกอบเพลง โดย การใช้กิจกรรมอื่นๆ เช่น กรณีตัวอย่าง สถานการณ์จำลอง ละคร การอภิปรายกลุ่มย่อย
3. ควรมีการศึกษาวิจัยในการนำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ไปจัดการเรียนรู้ร่วมกับวิธีการอื่นๆ เช่น การใช้ชุดการสอน การฝึกอบรวม เพื่อพัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. แนะนำเอกสารกระบวนการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2541.
- _____. การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2544.
- _____. แนวทางการวัดและประเมินผลการเรียน ตามหลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : สำนักงานทดสอบทางการศึกษา, 2545.
- _____. การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน
พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2546.
- กรมศิลปากร. แผนแม่บทการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมขอมวิมลกิติพ.ศ.2542-2545.
กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ, 2542.
- กระทรวงศึกษาธิการ. การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2544.
- _____. หลักสูตรการศึกษาระดับขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544. กรุงเทพมหานคร :
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2545.
- _____. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)
พ.ศ.2545 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้องและพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ
พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2546.
- กาญจนา คุณารักษ์. การออกแบบการเรียนการสอน. นครปฐม :
โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2539.
- กาญจนา ไชยพันธ์. กระบวนการกลุ่ม. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2542.
- คมเพชร ฉัตรสุกุล. กิจกรรมกลุ่มในโรงเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2530.
- ชนิดสิริ สุภพิมล. “การพัฒนาความสามารถทางการพูดภาษาอังกฤษ และความเชื่อมั่นในตนเอง
ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาโดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์.” วิทยานิพนธ์
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.

ชรินทร์ ว่องวีระยุทธ. “ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการปรับตัว
ของนักศึกษาปีที่1 คณะพยาบาลศาสตร์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์, 2542.

ชิตนประภา จำเนียรกุล. “การศึกษาความรู้และภาวะผู้นำด้านการทำงานเป็นกลุ่ม ของเด็กที่มี
ความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการฝึกกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.”
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2547.

ฐปณี ศรีสุคนธ์รัตน์. “ผลของการใช้เทคนิคแม่แบบต่อเจตคติต่อการเรียนนาฏศิลป์ไทยของนักเรียน
วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา
จิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม , 2546.

เดชา จันทร์ศิริ. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ที่เรียนวิชาพุทธศาสนา โดยใช้การสอนตามแนวพุทธศาสนากับ
กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2542.

ทศพร มณีศรีรักษา. กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการพัฒนาสำหรับครู. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนว
จิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2539.

ทัตไฉยวรรณ จินตสุวานนท์. “ผลของการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาการควบคุม
ตนเอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลชัยภูมิ อำเภอเมือง
จังหวัดชัยภูมิ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยา
การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น , 2546 .

ทิตนา เขมมณี. กลุ่มสัมพันธ์ : ทฤษฎีและแนวปฏิบัติเล่มที่ 1. กรุงเทพฯ : บุรพการพิมพ์ , 2522.

_____. ช่วยครูฝึกประชาธิปไตยให้แก่เด็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2536.

_____. กลุ่มสัมพันธ์เพื่อการทำงานและการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ :
นิตินแอตเวอร์ไทซิงกรุ๊ป , 2545.

เทศบาลนครพิษณุโลก. ก การแข่งขันแดนเซอร์ลูกทุ่งไทย [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน
2549. เข้าถึงได้จาก http://www.phsmun.go.th/educd_down.doc

_____. ข การแข่งขันเต้นแอโรบิค [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 29 เมษายน 2549. เข้าถึงได้จาก
http://www.phsmun.go.th/educd_down.doc

แทนคุณ จิตต์อิสระ. “ผลการใช้การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความกตัญญูของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระโขนงพิทยาลัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2547.

นฤมล ชันส์มฤทธิ. “การนำเสนอแนวทางการพัฒนาอาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์.” วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาอุดมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

นิรันดร์ จุลทรัพย์. กลุ่มสัมพันธ์กับการฝึกอบรม. พิมพ์ครั้งที่ 4 .สงขลา : เทมการพิมพ์ , 2544
บังอร ภานุสี. “การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย
การกระบวนกรกลุ่มสัมพันธ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิทยาศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น , 2543.

ประไพ ตริฤกษ์ฤทธิ. การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรมศาสนา, 2543.

ปราณี สละชีพ. “ชุดการสอนซ่อมเสริมโดยใช้กระบวนกรกลุ่มสัมพันธ์ เรื่อง ความยาว พื้นที่และ
ปริมาตร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2547.

ปฤรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา.

กรุงเทพฯ : หน่วยประสานการวิจัยฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย , 2533.

พงษ์ศานต์ เย็นอ่อน. “การสอนโดยใช้กระบวนกรกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมเชิงจริยธรรม
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , 2545.

พจน์มาลัย สมรรคบุตร. แนวความคิดประดิษฐ์ทำรำเซิ้ง. อุดรธานี: ภาควิชานาฏศิลป์ คณะ
มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุดรธานี, 2538.

พนิดา จันทรวงศ์. “ผลของการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของ
นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ทางด้านวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์.”
วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

พวงค์ จิระพงษ์. “การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาสังคมศึกษา โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ระบบ 4 MAT กับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเอกการมัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2544.

พรทิพย์ วัฒนพงษ์. “ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรัตนาธิเบศร์ จังหวัดนนทบุรี ปีการศึกษา 2547.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2548.

พรทิพย์ ศรีตระกูล. “ผลการใช้กลุ่มสัมพันธ์ต่อสุขภาพจิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม , 2541.

พัฒนาวดี อนุสรณ์เทวินทร์. “การใช้กลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลุมพุก (วันครู 2503) อำเภอเขื่อนแก้ว จังหวัดยโสธร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม , 2544.

มยุรี เสมใจดี. “ผลของกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความมีน้ำใจต่อเพื่อน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ กรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2546.

มาเรียม นิลพันธุ์. วิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. นครปฐม : โครงการส่งเสริมการผลิตตำราและเอกสารการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2547.

มาลี จุฑา. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ หจก.ทิพย์วิสุทธิ , 2542.

เยาวพา เดชะคุปต์. ทฤษฎีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์และการสอน. กรุงเทพฯ : บำรุงสาสน์ , 2522.

รัชณี จันทรอุไร. “การใช้สื่อกิจกรรมการละครที่มีผลต่อการเพิ่มระดับแรงจูงใจภายในของนักเรียนระดับชั้น ปวช. วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร , 2543.

รัตนา เกษมสวัสดิ์ . กิจกรรมเข้าใจจังหวะ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาพลศึกษาและนันทนาการ

คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา ,2542.

เรณู โกศินานนท์. สืบสานนาฏศิลป์ไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2544.

โรงเรียนราชินี .กิจกรรมชุมนุม [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 5 พฤษภาคม 2549. เข้าถึงได้จาก

<http://www.rajini.ac.th/patana/free/top1.html#20>

วันเพ็ญ สุมนาพันธ์. “ผลของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อการพัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง

ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาช่างอิเล็กทรอนิกส์

วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา

จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ,

2545.

วาลิกา อัครนิศย์. “การศึกษาความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์.” วิทยานิพนธ์ปริญญา

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.

วิชัย วงษ์ใหญ่. “ความคิดสร้างสรรค์ : ศักยภาพที่เสริมสร้างและพัฒนาได้.” วารสารวิชาการ 12,8

(สิงหาคม 2541) :23 – 25.

วิลาวลัย วัชรเกียรติศักดิ์ . นาฏยศัพท์และภาษาท่า [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 17 พฤษภาคม

2549. เข้าถึงได้จาก <http://www.nrru.ac.th/preelearning/Wilawan/>

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ . ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ดนตรี -นาฏศิลป์

ป.2 .กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ,2549.

สนอง อินละคร. เทคนิควิธีการและนวัตกรรมที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลาง . อุดรราชธานี : หจก.อูบลกิจออฟเซทการพิมพ์ , 2544.

สมบัติ กาญจนกิจ. นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ และคณะ . สื่อการเรียนรู้ ศิลปะ2 สมบูรณ์แบบ .กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช ,

2547.

“สัมภาษณ์ สิปปนนท์ เกตุทัต.” สวนปฎิรูป 1, 1 (มกราคม 2541) : 8 – 9.

สาโรจ ไศภีรักษ์. นวัตกรรมการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ . กรุงเทพฯ : บั๊ค พอยท์ , 2546.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ :

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ , 2540.

_____. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 .กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา

ลาดพร้าว , 2542.

_____.แนวทางการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตร

การศึกษา ชั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 .กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2545.

สำนักนายกรัฐมนตรี. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่เก้า พ.ศ. 2544 - 2549. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2544.

สิริวรรณ ศรีพหล. “การวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนการสอน.” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา

การพัฒนาหลักสูตรและวิทยวิธีทางการสอน หน่วยที่ 1 - 18

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 224 - 225. นนทบุรี : สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , 2536.

สุภัฏรา อ้นลำพูล. “การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียน ระดับ

ปวช.2 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร-

มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศิลปากร , 2544.

สุมิตร เทพวงษ์. นาฏศิลป์ไทยสำหรับครูประถมและมัธยม. กรุงเทพฯ :โอเดียนไสตร์ , 2541.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ . 19 วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ . พิมพ์ครั้งที่ 4

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์ , 2546.

หัสตินทร์ โคทวิ. “การใช้กิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ในการพัฒนาความเข้าใจใน

การอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตร-

มหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , 2542.

อรวรรณ ขมวัฒนา. หนังสือประกอบการเรียนรู้ กลุ่มสาระศิลปะ “สารานาฏศิลป์ 12 ชั้นปี”

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว , 2546.

อังศุธร ถิ่นหลวง. “ผลของการใช้กลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกในชั้นเรียนของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร.”

วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , 2542.

อุษา สบฤกษ์. “การศึกษาพฤติกรรมการสอนนาฏศิลป์ไทยในวิทยาลัยนาฏศิลป์.” วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาอุดมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

_____. “การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนนาฏยศวรค์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทาง
นาฏศิลป์ไทยของผู้เรียนวิชานาฏศิลป์ไทยในสถาบันอุดมศึกษา.” วิทยานิพนธ์

ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาอุดมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2545.

เอนก หงษ์ทองคำ . “นันทนาการกับสังคม.” ใน เอกสารประกอบการสอนนันทนาการกับสังคม,

67-74. กรุงเทพฯ : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2542.

ภาษาต่างประเทศ

Barron, B.et al. “Collaborative Problem Solving : is Team Performance Greater than

What is Expected From The Most Competent Member.” Dissertation

Abstracts International 53,8 (December 1993) : 4389-B

Bradford, Leland P. Group Development. California : International Anthers B.V , 1987.

Davis, Robert Gene. “A study of the Effects of Students’ Use of Selected Group Process

Skills on Student Achievement and Attitude During A Seventh Grad

Cooperation Learning Mathematics Problem Solving Unit .”

Dissertation Abstracts international 49 ,11(April 1988) : 3263.

Durschmidt , L . “Self - Actualization and the Human Potential Group Process in a

Community College.” Dissertation Abstracts international 38,8 (September

1977) : 3953-A .

Greenberg ,J., and R.A. Baron. Behavior in organizations . 6thed Upper Saddle River,

NJ : Prentice Hall,1997.

Shaw, Marvin E. Group Dynamic. The Psychology of Small Group Behavior, 3rd ed.

New York : McGrew – Hill Book Company , 1981.

Kimberly, Welty, and Sharon Edwards. “The Role of A Meta – Facilitator and The

Use of Videotape in Group Dynamics Training.” Masters Abstracts

International 31,02 (February 1993) : 548.

Willson, Gary Lynn. "The Effects of Guided Imagery on the EnsembleAnd Performance." Dissertation Abstracts International 54 ,01 (October 1993) : 1154- A.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาวชนิดา ศรีสำราญ
ที่อยู่	26/5 หมู่ 4 ตำบลขุนแก้ว อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม 73120
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2540	สำเร็จการศึกษาระดับนาฏศิลป์ชั้นสูง จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร
พ.ศ. 2542	สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (นาฏศิลป์ไทย) เกียรตินิยมอันดับ 2 คณะนาฏศิลป์และดุริยางค์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
พ.ศ. 2547	ศึกษาดูระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2545	อาจารย์ 1 ระดับ 3 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2547	อาจารย์ 1 ระดับ 4 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	อาจารย์ 1 ระดับ 5 โรงเรียนวัดหนองแขม (สหราษฎร์บูรณะ) เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร