

การส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง : โรงเรียนบ้านห้วยนา

The Instruction of Thai Manners Using Role-play Learning Management

Integrated with Video Streaming : Ban Huana School

ณัฐพล นนทสิงห์¹, วณิชา ศาคร² และ ทรงศักดิ์ สองสนธิ³

Nattapon Nontasing¹, Wanicha Sakorn², and Songsak Songsanit³

^{1,2,3}คณะครุศาสตร์มหาบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

^{1,2,3}Master of Education (Computer Education) Rajabhat Maha Sarakham University, Thailand

¹E-mail: ta55nattapon@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0009-8939-6542>

²E-mail: wanicha.s@rmu.ac.th, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-4717-1957>

³E-mail: songsak15@hotmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0000-2041-3396>

Received 13/01/2023

Revised 22/01/2023

Accepted 26/02/2023

บทคัดย่อ

มารยาทไทยเป็นวัฒนธรรมทางสังคมที่ทุกคนจะต้องยึดเป็นหลักประพฤติปฏิบัติเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ มารยาทเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต เป็นมรดกทางวัฒนธรรม มารยาทไทยเป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญงอกงามและแสดงความเป็นระเบียบแบบแผน ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์จำลองซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านห้วยนา จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 22 คน ซึ่งคัดเลือกโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือในการวิจัย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมในสังคมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา 2) แบบบันทึกอนุทิน 3) แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งนั้นประกอบด้วย 7 ขั้นตอนได้แก่ 1) ชี้นำเสนอสถานการณ์สมมุติ 2) ชี้นำเลือกผู้แสดงบทบาท 3) ชี้นำเตรียมสังเกตการณ์ 4) ชี้นำแสดงบทบาทสมมุติ 5) ชี้นำอภิปราย 6) ชี้นำสรุปการ และ 7) ชี้นำประเมินผล และการวิเคราะห์ข้อมูล โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการเดิน การยืน การนั่ง การนอน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.06 ระดับคุณภาพพอใช้ (2) ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการรับและส่งของ การรับประทานอาหาร การแสดงความเคารพ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.44 ระดับคุณภาพพอใช้ (3) ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.97 ระดับคุณภาพดี

คำสำคัญ : มารยาทไทย; บทบาทสมมุติ; วิดีโอสตรีมมิ่ง

Abstract

Thai Manners is a social culture that everyone must adhere to as a code of conduct to adapt to society. Manners are part of the way of life as a cultural heritage. Thai Manners are a part that shows prosperity and shows orderliness, traditions, and culture. However, role-playing learning is a process that an instructor uses to help learners achieve specific learning objectives by having them role-play in simulated situations, which are close to reality and expresses according to one's feelings and thoughts. Therefore, the purpose of the current study was to investigate the effectiveness of Role Play Learning Management integrated with video streaming in Thai manner instruction of Pratomsuksa 6 students in Huana School. The samples were 22 students in the second semester of the academic year 2017, Ban Huana School Maha Sarakham Province. The instruments were learning management in the 7th unit entitled Cultures in the Thai Society of Social, Religious, and Cultural Studies course for Pratomsuksa 6 students of Huana School, a behavior observation form, and a Thai manner evaluation form. The results of the study indicate that; (1) The role-play learning management integrated with video streaming consisted of 7 components including the introduction of role-playing, character selection, observation, role-playing, discussion, conclusion, and evaluation. The manners in standing, sitting, walking, and napping of the participants were average of 2.06 fair-quality levels. (2) In terms of Thai manner evaluation, the participants' passing and receiving items, table manners, and showing respect It has an average of 2.44 fair-quality levels. And (3) In terms of manners in conversation and word choices, the participants It has an average of 2.97 good quality levels.

Keywords: Thai Manners; Role-playing; Video Streaming

บทนำ

มารยาทไทยเป็นวัฒนธรรมทางสังคมที่ทุกคนจะต้องยึดเป็นหลักประพฤติปฏิบัติเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ มารยาทเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต เป็นมรดกทางวัฒนธรรม มารยาทไทยเป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญของงานและแสดงความเป็นระเบียบแบบแผน ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม (PhraBrahmagunaborn P.A. Payutto, 2008) โดยจะแสดงออกทางพฤติกรรม เช่น การเดิน การพูด การแสดงความเคารพ รวมทั้งการรู้จักปฏิบัติตนต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม (Phradhammapidok P.A. Payutto, 1999) วัฒนธรรมที่ดั่งามในการแสดงออกของคนไทยที่อยู่ในกรอบที่สังคมยอมรับเป็นวัฒนธรรมที่ดั่งามที่มีการประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาแต่โบราณเป็นเอกลักษณ์ของไทยที่สำคัญและทรงคุณค่า เป็นมรดกอันล้ำค่าของ

ไทย ซึ่งสืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษเป็นกิริยา วาจา ที่สุภาพเรียบร้อยเป็นระเบียบแบบแผนเหมาะสมตามกาลเทศะอีกทั้งช่วยให้เกิดการสร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดีของบุคคลในการประพฤติปฏิบัติในสังคมและทำให้เกิดความสงบสุขในการอยู่ร่วมกันมารยาทไทยในที่นี้ได้แก่ การแสดงความเคารพ การสนทนา การแต่งกายการมีสัมมาคารวะ และมารยาทในที่สาธารณะ (อรนุช พวงทอง, 2560:6) ในสังคมยุคปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมหลายด้าน ซึ่งล้วนแต่มีผลต่อการดำรงชีวิตของบุคคลในสังคมทุกชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมของเด็กในวัยเรียนทุกวัย จะเกิดการเรียนรู้และการปฏิบัติตนในการดำรงชีวิตที่ได้รับแนวคิดและการปฏิบัติตนจากการซึมซับรับวัฒนธรรม ชีวิตที่ผิดไปจากวิถีปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยแต่โบราณ เพราะยุคปัจจุบันวิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไป เช่น วิธีการรับประทานอาหาร, วิธีการแต่งกาย, วิธีการพูด การติดต่อสื่อสารที่เน้นถึงวัตถุนิยม รวมทั้งการปฏิบัติตนตามประเพณีอันดีงามของไทยก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย วัฒนธรรมไทยที่ดีงามที่กำลังสูญหายไปจากวิถีของบุคคลยุคใหม่ในสังคมไทย ควรได้รับการอนุรักษ์และนำมาพัฒนากับนักเรียนหรือยุวชนยุคใหม่ ให้เป็นแบบอย่างที่ดีกับบุคคลดังกล่าว อันเป็นการ สืบสานวัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามตามแบบไทยให้ดำรงอยู่ตลอดไป ได้แก่ การแสดงความเคารพ การยืน การเดิน การนั่ง การนอน การรับของ และส่งของ การแสดงกิริยาอาการ การรับประทานอาหาร การให้และรับบริการการทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด การฟัง การใช้เครื่องมือสื่อสาร และการประพฤติปฏิบัติในพิธีการต่างๆ อื่นๆ การได้รับอิทธิพลจากเพื่อน เป็นปัจจัยอีกด้านหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่างๆของเด็กนักเรียน เนื่องจากเมื่อเด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่น ศูนย์กลางของเด็กจะเปลี่ยนจากพ่อแม่ไปสู่กลุ่มเพื่อน เด็กจะเข้าสู่วัยค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเองวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสำคัญกับเพื่อนเป็นอย่างยิ่ง วัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน จึงมักเอาอย่างและทำตามค่านิยมของเพื่อน เพื่อนจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการเลือกปฏิบัติและเอาเยี่ยงอย่างของเด็กวัยรุ่น ถ้าเด็กคบเพื่อนที่ประพฤติปฏิบัติตัวอย่างมีมารยาทที่ดี เด็กก็จะซึมซับสิ่งเหล่านั้นและจะใช้เป็นตัวแบบในการปฏิบัติตามตรงกันข้ามถ้าเด็กคบเพื่อนที่ก้าวร้าว รุนแรง ไม่มีมารยาทเด็กก็จะเลือกปฏิบัติตามแบบอย่างของเพื่อน เพื่อเกิดการยอมรับในกลุ่ม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงคาดว่า การได้รับอิทธิพลจากเพื่อนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมมารยาทไทยของนักเรียนได้

การเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์จำลองซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกตามความรู้สึกนึกคิดของตน และนำเอาการแสดงออกของผู้แสดง ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบมาเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (ทิตนา ขัมมณี, 2550 : 358) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตน เพื่อนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปราย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550 : 160) ในขณะที่วิธีสอนที่ผู้สอนสร้าง

สถานการณ์และบทบาทสมมุติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้ และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน อันจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้นจนการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายนั้น สามารถที่จะเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลกการสื่อสารผ่านเครือข่ายที่ทำได้เพียงส่งข้อความถึงกันจึงไม่เพียงพอ กับความต้องการของผู้ใช้งานทำให้วิดีโอสตรีมมิ่งมีบทบาทในการเผยแพร่สัญญาณดิจิทัลที่ประกอบไปด้วย เสียง ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งถูกส่งมาจากเครื่องแม่ข่าย server ผ่านทางอินเทอร์เน็ตไปปรับเครื่องรับคลเอนต์เพื่อเปิดรับ ได้ทันทีอย่างต่อเนื่องตามเวลาจริงโดยไม่ทิ้งข้อมูลไว้บนเครื่องรับเมื่อสิ้นสุดการทำงานโดยการเล่นและตาม ความต้องการหรือการเลือกจริงของผู้ชมนี้เองในทางธุรกิจจึงเรียกว่า video on demand (ศราวุธ ทองศรีคำ, 2561) ในขณะที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตได้อธิบายว่า วิดีโอสตรีมมิ่ง เป็นการนำข้อมูลเสียงและวิดีโอผ่าน ระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดเนื่องจากการดาวน์โหลดไฟล์มัลติมีเดียทั้งไฟล์จะใช้เวลา ค่อนข้างมากดังนั้นการเล่นวิดีโอจากอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิค streaming จะสมบูรณ์ได้นั้นนอกจากจะต้อง อาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วเหมาะสมแล้วหน่วยความจำบัฟเฟอร์จากอุปกรณ์ปลายทางและการ ประมวลผลที่เร็วพอจะช่วยให้สามารถดูไฟล์มัลติมีเดียได้อย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้วิดีโอสตรีมมิ่งยังเป็นไฟล์ที่สามารถ เล่นในสื่อต่างๆได้โดยไม่ต้องทำการดาวน์โหลด หรือบันทึกไว้บนเครื่องก่อนรับชม ซึ่งเป็นบริการสื่อสารที่แพร่ภาพ และเสียงผ่านอินเทอร์เน็ตโดยแพลตฟอร์มส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน (พิมพ์ชนก พุ่ง สิริรัตน์, 2563:7) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า วิดีโอสตรีมมิ่ง เป็นระบบที่บริการความบันเทิงออนไลน์แบบเลือกดูได้ตาม ความต้องการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่จำเป็นต้องมีการดาวน์โหลดไฟล์มาไว้ที่เครื่องจนครบก่อน

จากความสำคัญและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยสนใจที่จะจัดการศึกษาโดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอ สตรีมมิ่ง เพื่อการแสดงออกด้านมารยาทไทยของนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยนา อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็กเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 1 จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียนที่อยู่ใน เขตบริการ 5 หมู่บ้าน มีนักเรียนจากหลายที่มาเรียนร่วมกัน มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน ดังนั้น จึงเป็นปัญหา ด้านพฤติกรรมด้านมารยาทที่ไม่พึงประสงค์มักจะเกิดขึ้นภายในโรงเรียนเสมอ โดยเฉพาะนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งเป็นเยาวชนที่กำลังก้าวสู่วัยรุ่นมีความสามารถในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ได้ง่ายและรวดเร็วโดยขาดความยั้งคิดในการเลือกรับและเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องดีงามและเหมาะสมต่อ ตนเอง ตลอดจนสังคมนรอบข้างพบว่ามีปัญหาด้านพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับมารยาทไทยมากมายอาทิ เช่น ไม่ยำเกรง พ่อ แม่ ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ใหญ่ที่ควรเคารพแม้ในการกราบไหว้หรือปฏิบัติตนตามมารยาทที่พึงปฏิบัติก็ไม่มั่นใจในที่สุดก็คิดว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นจนเลยไปถึงคิดว่าเป็นเรื่องลำสมัยไม่ทันเวลาหากครูผู้สอนปล่อย ละเลยไม่สนใจปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความหยาบกระด้างทั้งกายและวาจาซึ่งจะมีผลเสีย ถึงจิตใจด้วย ในปัจจุบันการหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างชาติที่เข้ามามีอิทธิพลด้านวัฒนธรรมของเยาวชนไทยก็

ยิ่งทวีความรุนแรงของปัญหาด้านมารยาทไทยยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน (อรนุช พวงทอง, 2560 : 3) ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนได้ตระหนักถึงปัญหานี้จึงสนใจที่จะส่งเสริมมารยาทไทยด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อส่งเสริมมารยาทไทยของนักเรียนและเพื่อเป็นพื้นฐานในการที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้ไปใช้และปฏิบัติในการอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข ให้เป็นเยาวชนยุคใหม่ที่ดำรงไว้ซึ่งความเป็นผู้มีมารยาทไทยที่งดงาม ด้วยการฝึกปฏิบัติมารยาทไทยเพื่อเป็นการสร้างเสริมความรู้เห็นคุณค่า และมีความภาคภูมิใจในความเป็นคนไทยตลอดไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับ วิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา

ขอบเขตการวิจัย

1.ด้านแหล่งข้อมูล: กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 22 คน คัดเลือกแบบเจาะจง

2.ด้านเนื้อหา: เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่องมารยาทไทย สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมมาตรฐาน ส.2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุขระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3. ด้านระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย: ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า จัดทำขึ้นในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560ใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 6 ชั่วโมง

4. ด้านตัวแปรที่ศึกษา

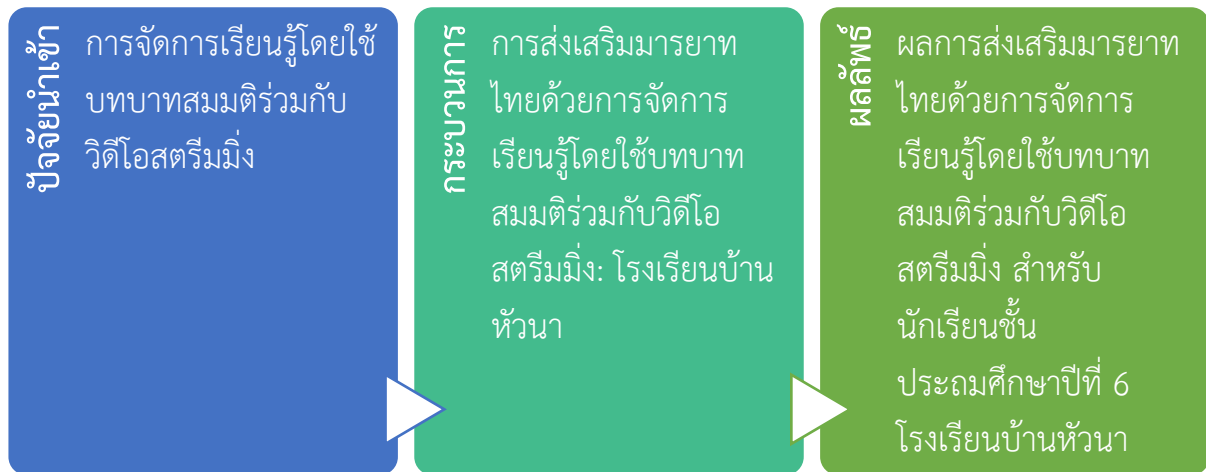
4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการส่งเสริมมารยาทไทย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง : โรงเรียนบ้านห้วยนา กำหนดกรอบแนวคิด ดังนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา โดยแบ่งหัวข้อในการประเมินการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 2 หัวข้อ คือ คุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา และพฤติกรรมของผู้เรียนเมื่อนำแผนการจัดกิจกรรมการ

เรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนาไปใช้ โดยในการจัดการเรียนรู้นั้น ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบดังกล่าว 3 รอบ จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาสรุป เพื่อให้ได้ผลการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา สามารถสรุปกรอบแนวคิดได้ดังภาพ



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 1 เรียน ห้องละ 22 คน เป็นกลุ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง

1.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย: เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่องการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งโรงเรียนบ้านห้วยนา

1.1.แผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง วัฒนธรรมในสังคมไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านห้วยนา

1.2.แบบบันทึกอนุทิน

1.3.แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย

2.การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1.ทำการปฐมนิเทศเกี่ยวกับบทบาท หน้าที่ ซึ่งแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้เป้าหมายข้อตกลงและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อประกอบการสอน

2.2.ปฏิบัติการวิจัยวงรอบที่ 1 ตามรูปแบบของวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประกอบด้วย ขั้นการวางแผน ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกตและขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้สื่อประกอบการสอน

2.3.เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรอบที่ 1 สิ้นสุด ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและสะท้อนผลการปฏิบัติจากเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทยที่พึงประสงค์ และวางแผนการปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป

2.4.ดำเนินการวิจัยในรอบที่ 2 ตามรูปแบบของวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประกอบด้วย ขั้นการวางแผน ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกตและขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้สื่อประกอบการสอน

2.5.เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรอบที่ 2 สิ้นสุด ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและสะท้อนผลการปฏิบัติจากเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทยที่พึงประสงค์ และวางแผนการปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป

2.6.ดำเนินการวิจัยในรอบที่ 3 ตามรูปแบบของวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประกอบด้วย ขั้นการวางแผน ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกตและขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้สื่อประกอบการสอน

2.7.เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรอบที่ 3 สิ้นสุด ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและสะท้อนผลการปฏิบัติจากเครื่องมือที่ใช้สะท้อนผลการปฏิบัติ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทยที่พึงประสงค์ โดยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ แปรผลข้อมูล และสรุปผลการปฏิบัติ

2.8.นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อสรุปผลการทดลองตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยต่อไป

3.การวิเคราะห์ข้อมูล: การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ตามประเภทของข้อมูลได้แก่ เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ข้อมูลเชิงปริมาณ: การวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้ในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินดังนี้ บุญส่ง นิลแก้ว (2541:146)

2.50 - 3.00 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับมาก

1.50 - 2.49 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับปานกลาง

1.00 - 1.49 หมายถึง มีการปฏิบัติในระดับน้อย

3.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ: เป็นการแจกแจงข้อค้นพบในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ที่ได้จากแบบบันทึกอนุทิน แล้วนำข้อมูลทั้งหมดได้มาวิเคราะห์หาค่าเชิงเนื้อหา สรุปผลการวิจัยเพื่อแสดงให้เห็นแนวทางหรือรูปแบบการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีข้อบกพร่อง มีปัญหาหรืออุปสรรค แล้วหาทางแก้ไขปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อศึกษาผลปฏิบัติการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตริมมิ่ง โดยแบ่งวงจรปฏิบัติการเป็น 3 วงจร ได้แก่

วงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง มารยาทการแสดงความเคารพ การยืน การเดิน การนั่ง โดยปฏิบัติตามรูปแบบ PAOR ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ ขั้น 4 ขั้นสะท้อนผล ได้ผลการปฏิบัติดังนี้ ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการเดิน การยืน การนั่ง อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.06$, S.D. = 0.17) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงตามลำดับจากน้อยไปหามาก 3 อันดับได้แก่ อันดับแรก พบว่า เมื่อได้ยินเพลงมหาฤกษ์ หรือเพลงมหาชัย บรรเลง ให้ยืนตรงจนกว่าจะจบเพลงอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.82$, S.D. = 0.58) การยืนฟังโอวาท ให้ยืนตรง ชิดเท้า ปล่อยมือไว้ข้างตัว หันหน้าไปทางผู้ให้โอวาทอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.18$, S.D. = 0.39) การยืนเคารพธงชาติ ให้ยืนตรงแสดงคารวะโดยหันหน้าไปทางธงชาติอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.77$, S.D. = 0.52)

วงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มารยาท การรับและส่งของ การรับประทานอาหาร โดยปฏิบัติตามรูปแบบ PAOR ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ ขั้น 4 ขั้นสะท้อนผล ได้ผลการปฏิบัติดังนี้ ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการรับและส่งของ การรับประทานอาหาร การแสดงความเคารพ อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.44$, S.D. = 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงตามลำดับจากน้อยไปหามาก 3 อันดับได้แก่ อันดับแรก พบว่า ต้องพูดคำว่า ขอคุณครับ ค่ะ ทุกครั้งเมื่อได้รับสิ่งของจากผู้ใหญ่อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 1.82$, S.D. = 0.39) ไม่ควรโยนสิ่งของให้กับผู้รับอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 2.86$, S.D. = 0.35) เมื่อพบครูในโรงเรียน ทำความเคารพโดยการไหว้อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

วงจรปฏิบัติการที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง มารยาทการทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด โดยปฏิบัติตามรูปแบบ PAOR ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ ขั้นที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ ขั้น 4 ขั้นสะท้อนผล ได้ผลการปฏิบัติดังนี้ ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย โดยรวมระดับพฤติกรรมมารยาทการทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.03) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงตามลำดับจากน้อยไปหามาก 3 อันดับได้แก่ อันดับแรก พบว่า ต้องพูดคำว่า ขอคุณครับ ค่ะ ทุกครั้งเมื่อได้รับสิ่งของจากผู้ใหญ่อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 2.91$, S.D. = 0.29) ใช้คำพูดที่สุภาพอ่อนน้อมไม่ก้าวร้าวอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 2.95$, S.D. = 0.21) ควรพูดเสียงเบา ๆ ไม่ควรขึ้นเสียงเกินความจำเป็นอยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

ในการปฏิบัติการวิจัยในวงจรปฏิบัติการที่ 1-3 ผู้วิจัยได้ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย ประกอบการวิเคราะห์พฤติกรรมการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมีผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 4.4

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย วงจรที่ 1-3

การวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรม มารยาทไทย	จำนวน ผู้เรียน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
วงจรปฏิบัติการที่ 1	22	2.06	0.17	ปฏิบัติในระดับปานกลาง
วงจรปฏิบัติการที่ 2	22	2.44	0.16	ปฏิบัติในระดับปานกลาง
วงจรปฏิบัติการที่ 3	22	2.97	0.03	ปฏิบัติในระดับมาก

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย วงจรปฏิบัติการที่ 1 – 3 พบว่าพฤติกรรมทางด้านมารยาทไทยของผู้เรียนเพิ่มขึ้น โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในแต่ละวงจรปฏิบัติการดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.06$, S.D. = 0.17) อยู่ในระดับคุณภาพพอใช้

วงจรปฏิบัติการที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.44$, S.D. = 0.16) อยู่ในระดับคุณภาพพอใช้

วงจรปฏิบัติการที่ 3 ผลการวิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมมารยาทไทย อยู่ในระดับปฏิบัติในระดับมาก ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 0.03) อยู่ในระดับคุณภาพดี

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย เพื่อศึกษาผลการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอ สตรีมมิ่ง โรงเรียนบ้านห้วยนา พบว่า ผู้เรียนมี ปัญหาในเรื่องความไม่เข้าใจสถานการณ์ปัญหาที่ นักเรียนยังเข้าใจ ปัญหาได้ช้าทั้งนักเรียนยังไม่คุ้นเคยกับการจัดการเรียนรู้ใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนในสถานการณ์ต่างๆเป็นปัญหาที่ใช้เวลายาวนานพอสมควร อีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญในวงจรปฏิบัติการนี้คือการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง ซึ่งมีขั้นตอนการปฏิบัติการ 7 ขั้นตอน คือ 1) ผู้สอน/ผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ 2) ผู้สอน/ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท 3) ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์ 4) ผู้เรียนแสดงบทบาทและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก 5) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ความคิดความรู้สึกและพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง 6) ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ 7) ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ในช่วงขั้นแรก การกำหนดปัญหาในวงจรปฏิบัติการแรก ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์บทสมมติมาให้ให้นักเรียนแสดงบทบาทเรื่อง มารยาทการแสดงเคารพ การยืน การเดิน การนั่ง ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยู่ในระดับปานกลาง มีความพยายามต่อความสำเร็จอยู่ในระดับปานกลาง การแสดงออกต่อความตื่นตัวในการเรียนยังอยู่ในระดับปานกลาง ยังพบอีกว่า ผู้เรียนไม่ค่อยกล้าแสดงออกต่อการทำกิจกรรมไม่ว่าจะทั้งในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน และผู้เรียนมีการใช้เวลาในบางขั้นตอนมากเกินไปทำให้ปฏิบัติ

กิจกรรมไม่ทันเวลา พร้อมทั้งอ้างอิงจากแบบบันทึกอนุทินของนักเรียนที่สะท้อนผลการปฏิบัติการในวงรอบที่ 1 มาเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้สำหรับวงรอบต่อไปให้ดียิ่งขึ้นและแก้ไขปัญหาที่พบในวงรอบที่ 1 ครูผู้สอนจึงได้ปรับปรุงสถานการณ์ให้ง่ายต่อความเข้าใจและมีสถานการณ์ที่ชัดเจนมากขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจสถานการณ์ได้ง่าย สะดวก รวดเร็วขึ้น ในวงรอบปฏิบัติการที่ 2 มารยาท การรับและส่งของ การรับประทานอาหาร จากการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ วงรอบที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยู่ในระดับดี มีความพยายามต่อความสำเร็จอยู่ในระดับปานกลาง ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับปานกลางเช่นเดิม และผู้เรียนยังมีการใช้เวลาในบางขั้นตอนมากเกินไปทำให้ปฏิบัติกิจกรรมไม่ทันเวลาแต่ผลโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ดีขึ้น ในวงรอบปฏิบัติการที่ 3 เรื่อง มารยาทการทักทาย การสนทนา การใช้คำพูด จากการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังจากที่ได้แนะนำแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวต่าง ๆ จากวงรอบที่ 1 และวงรอบที่ 2 มาปรับปรุงในขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในวงรอบที่ 3 พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นอยู่ในระดับดีมาก มีความพยายามต่อความสำเร็จอยู่ในระดับดีมาก การแสดงออกต่อความตื่นตัวในการเรียนยังอยู่ในระดับดีมาก ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับดีมาก และผู้เรียนมีความรับผิดชอบอยู่ในระดับดีมาก

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอเสริมมิ่ง โรงเรียนบ้านห้วยนา สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอเสริมมิ่ง นั้น ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ ขั้นที่ 1.ผู้สอน/ผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ ขั้นที่ 2.ผู้สอน/ผู้เรียนเลือกผู้แสดงบทบาท ขั้นที่ 3.ผู้สอนเตรียมผู้สังเกตการณ์ ขั้นที่ 4.ผู้เรียนแสดงบทบาทและสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออก ขั้นที่ 5.ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้แสดง ขั้นที่ 6.ผู้สอนและผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ ขั้นที่ 7.ผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอเสริมมิ่ง พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมด้านมารยาทไทยสูงขึ้น สามารถควบคุมตนเองและแสดงตนได้เหมาะสมยิ่งขึ้นตามลำดับ ซึ่งคิดว่าจะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาตนเองในด้านมารยาทไทย ซึ่งสอดคล้องกับ รวรินทร์ ฤทัยปิติเสวีวงศ์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการปลูกฝังมารยาทไทยด้วยการปฏิบัติจริงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 นักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม ผลวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มดังกล่าว สามารถควบคุมตนเองและแสดงตนได้เหมาะสมยิ่งขึ้นตามลำดับ ซึ่งคิดว่าจะเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาตนเองในด้านมารยาทไทย ของนักเรียนอัสสัมชัญแผนกประถมให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าของการดำรงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ไทยต่อไปในอนาคตและคิดว่าจะเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียนรุ่นน้องได้ต่อไป และวิวัฒน์ จันทรกิจทองและรัชณี วนาพิทักษ์วงศ์ (2558) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนามารยาทไทย ด้าน

การยิ้ม และการไหว้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะเดา “ขรรค์ชัยกัมพลานนท์อนุสรณ์” ผลวิจัยพบว่าประเมินความรู้มารยาทไทย ด้านการยิ้ม และการไหว้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ห้อง ก่อนและหลังการให้ความรู้ พบว่า ก่อนการให้ความรู้มารยาทไทย ด้านการยิ้ม และการไหว้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 12 ห้อง มีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.60 – 6.74 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน มีระดับคุณภาพของความรู้มารยาทไทย ด้านการยิ้ม และการไหว้อยู่ในระดับคุณภาพดี จำนวน 2 ห้อง ระดับคุณภาพพอใช้ จำนวน 1 ห้อง และระดับคุณภาพที่ควรปรับปรุง จำนวน 9 ห้อง แต่หลังจากที่ครูได้ให้ความรู้ และให้นักเรียนทำแบบประเมินอีกครั้ง ผลการประเมินหลังการให้ความรู้ มีคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 7.46 – 9.54 คะแนน จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน มีระดับคุณภาพของความรู้มารยาทไทย ด้านการยิ้ม และการไหว้อยู่ในระดับคุณภาพดีเยี่ยม จำนวน 9 ห้อง และมีระดับคุณภาพดีมาก จำนวน 3 ห้อง อิงอร รอดน้อย (2551) ได้ทำวิจัยเรื่องพฤติกรรมกรรมการแสดงมารยาทไทยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรม การเล่านิทาน ประกอบการฝึกปฏิบัติจริง ผลการศึกษาพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการฝึกปฏิบัติจริง เด็กปฐมวัยมีคะแนนพฤติกรรมกรรมการแสดงมารยาทไทยที่พึงประสงค์โดยรวม เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นตลอดทุกช่วง สัปดาห์อย่างชัดเจนและรายด้านทุกด้าน คือ มารยาทด้านการทำความเคารพ มารยาทด้านวาจา และมารยาทด้านการแสดงอิริยาบถเพิ่มขึ้นตลอดทุกช่วงสัปดาห์อย่างชัดเจนเช่นกัน ยกเว้นมารยาทด้านการแสดงอิริยาบถ ในช่วงสัปดาห์ที่ 5 เท่านั้นที่เพิ่มขึ้นเล็กน้อย แสดงว่ากิจกรรมการเล่านิทานประกอบการฝึกปฏิบัติจริงที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมกรรมการแสดงมารยาทไทยที่พึงประสงค์โดยรวมและรายด้าน เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมทางมารยาทไทยที่ดีขึ้นสามารถควบคุมตนเองและแสดงตนได้เหมาะสมดีขึ้นตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการศึกษาอันเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ศึกษาหรือผู้ที่สนใจดังนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 โรงเรียนสามารถส่งเสริมให้ผู้สอนนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านอื่นๆได้

1.2 โรงเรียนสามารถส่งเสริมให้ผู้สอนนำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งในรายวิชาอื่นๆนอกจากวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้

1.3 ผู้บริหารสามารถส่งเสริมและกำหนดนโยบาย เพื่อแก้ไขปัญหาให้นักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียน โดยนำเอารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งไปใช้เพื่อแก้ปัญหาได้

1.4 ผู้สอนควรคำนึงถึงการใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง ในเรื่องของการดูแลสมาชิกภายในกลุ่มการทำงาน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการส่งเสริมมารยาทไทยด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง โดยนำไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่นตามความเหมาะสม

2.2 ควรนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมุติ ร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่งไปใช้กับนักเรียนในช่วงชั้นอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง

2.3 ควรทำการศึกษาผลของการเสริมสร้างพฤติกรรมอื่นๆ โดยใช้บทบาทสมมุติร่วมกับวิดีโอสตรีมมิ่ง

เอกสารอ้างอิง

ทิตินา แคมมณี. (2550). ศาสตร์การสอน . องค์ความรู้ เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญส่ง นิลแก้ว (2541). วิจัยทางการศึกษา. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

พิมพ์ชนก พงษ์สิริรัตน์. (2563). การตัดสินใจตลาดสตรีมมิ่งวิดีโอสตรีมมิ่งการวิเคราะห์คอนจอยท์. the 3rd

BA's National Conference 2021 "Business Transformation: Social Challenges".

รวินันท์ ฤทัยดิเสวีวงศ์. (2558). การปลูกฝังมารยาทไทยด้วยการปฏิบัติจริงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

3/1 นักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม. Bangkok: Assumption College Primary Section

วิวัฒน์ จันทร์กิตทอง และ รัชนิ วนาพิทักษ์วงศ์ (2558). การพัฒนามารยาทไทย ด้านการยิ้ม และการไหว้ของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสะเดา “ซรคชัยกัมพลานนท์อนุสรณ์”. การประชุมหาดใหญ่

วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6 26 มิถุนายน 2558 มหาวิทยาลัยหาดใหญ่, 1185-1195.

ศราวุธ ทองศรีคำ.(2561). รสนิยมของผู้ชมสตรีมมิ่ง. วารสารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. 18 (2), 75-94.

อรนุช พวงทอง. (2560). การพัฒนาหนังสืออ่านเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ

วัฒนธรรม ชุดมารยาทไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 . ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต :

มหาวิทยาลัยนเรศวร

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อิงอร รอดน้อย. (2551). พฤติกรรมการแสดงมารยาทไทยที่Eพึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยโดยการจัด กิจกรรมการเล่า

นิทานประกอบการฝึกปฏิบัติจริง.วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Phra Brahmagunabhorn (P.A. Payutto). (2008). *Dictionary of Buddhist*. 12th edition. Bangkok:

Mahachulalongkorn University

Phradhammapidok (P.A. Payutto). (1999). *BuddhaDhamma*. 8th edition. Bangkok: MCU Press.