

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการ จัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

The Development of a Competency Model for Creativity in Learning Management of Dramatic Art Teachers

ฐรดา ประเสริฐ¹

Tarada Prasert

สุรรัตน์ จินพงษ์²

Sureerat Chinpong

กาญจนา ตระกูลวรกุล³

Kanjana Trakoonvorakun

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ โดยใช้การวิจัยแบบผสมผสานกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ อาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 67 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่

¹นักศึกษา การศึกษาศุขภูมิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ติดต่อได้ที่: aranyatan5952@gmail.com

²Student, Doctor of Philosophy in Art Education, Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University, e-mail: aranyatan5952@gmail.com

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. การศึกษาศุขภูมิบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ติดต่อได้ที่: Sure cu@hotmail.com

²Assistant Professor, Ph.D., Department of Art Education, Faculty of Fine and Applied Arts, Srinakharinwirot University, e-mail: Sure cu@hotmail.com

³ดร.บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ติดต่อได้ที่: kanjanatr@g.see.ac.th

³Dr., Master of Business Administration, Educational and Psychological Testing Center, Srinakharinwirot University, e-mail: kanjanatr@g.see.ac.th

ผู้บริหารระดับสถาบันและวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 20 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การถดถอยพหุคูณแบบปกติ และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เป็นแนวคิด AIT - Competency Model มีองค์ประกอบ คือ

1) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management = A) 2) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) และ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ร่วมกับการสร้างกลไกการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ (1) การสร้างแรงจูงใจ ทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล ทั้งนี้เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เกิดการสร้างเจตคติที่ดีและความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายและบรรลुวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด (2) การมีส่วนร่วม คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์รุ่นเข้าปฏิบัติการสอนใหม่ เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างการพัฒนาสมรรถนะจากความรู้ความเชี่ยวชาญที่มีความแตกต่างกันในแต่ละรุ่นช่วงอายุผู้สอน และ (3) กระบวนการคิดการสร้างสรรค์ คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิดสร้างสรรค์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้ การสร้างสรรค์นวัตกรรม รูปแบบสมรรถนะ อาจารย์นาฏศิลป์

Abstract

This research aims to develop a competency model that fosters creative innovation in learning management among dance teachers, utilizing a mixed-methods research approach. The sample consisted of 67 dance

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

teachers from the Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts. Data were collected using questionnaires and in-depth interviews. Key informants included 20 administrators from the Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts and Colleges of Dramatic Arts. Data were analyzed using standard multiple regression and content analysis.

The research results revealed that the model of creative competency in learning management innovation of dance teachers is the AIIT-Competency Model concept, which consists of the following components: 1) Competency of Assessment Innovation Effectiveness in Learning Management (A); 2) Competency in Innovation and Creative Learning Management (I); and 3) Competency in Information, Media, and Technology (IT), together with the creation of a driving mechanism for developing competency according to the model to be more effective, namely: (1) creating motivation, both internal and external to the individual, in order for dance teachers to create a favorable attitude and the desire to develop their own competency to achieve the goals and achieve the objectives as specified; (2) participation, in which the policy of the executives of the Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts emphasizes the role of competency development through participation between dance teachers, including senior experts, national artists, mid-career experts, and the newly appointed teachers, to leverage their diverse expertise and age-related experiences; and (3) creative thinking processes, which establish systematic and rational creative thinking procedures suitable for dance education.

Keywords: Learning Management, Innovation, Competency Model, Dance Teacher

บทนำ

การวิเคราะห์แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569 (ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567) พบว่า สถาบันให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการพัฒนาบุคลากร โดยได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่ 3 เพื่อยกระดับศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ ยุทธศาสตร์นี้มุ่งเน้นการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 โดยให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง การสะท้อนคิด การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างรายได้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย รวมไปถึงการเสริมสร้างทักษะทางวิชาชีพและทักษะชีวิต โดยการปรับเปลี่ยนบทบาทของ“ครู” สู่การเป็นครูยุคใหม่ ทำได้โดยเปลี่ยนจาก “ผู้สอน” เป็น “โค้ช” หรือ “ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้” เป็นผู้ที่มีหน้าที่สร้างแรงบันดาลใจ ชี้แนะวิธีการเรียนรู้และการจัดการความรู้ ตลอดจนออกแบบกิจกรรมและนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน อีกทั้งครูยังมีบทบาทเป็นนักวิจัยที่พัฒนากระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความสำเร็จของผู้เรียน ส่วนการปรับปรุงระบบการผลิตและพัฒนาครูเริ่มตั้งแต่การดึงดูดและคัดเลือกผู้มีศักยภาพสูงเข้าสู่วิชาชีพครู มีระบบพัฒนาสมรรถนะของครูอย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมทั้งด้านค่าตอบแทน เส้นทางอาชีพ การสนับสนุนสื่อการสอน และการสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างครู รวมถึงการพัฒนาครูผู้เชี่ยวชาญให้เป็นผู้สร้างครูรุ่นใหม่อย่างเป็นระบบ โดยวัดผลสัมฤทธิ์จากการพัฒนาผู้เรียนโดยตรง (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2565: 25)

การจัดการเรียนรู้ในศาสตร์สาขานาฏศิลป์อันเป็นรายวิชาที่มีลักษณะเฉพาะทาง ครูผู้สอนสาขานาฏศิลป์อันเป็นสาขาวิชาศิลปะประจำชาติ และเป็นศิลปะเชิงปฏิบัติการแสดงด้านศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์มีความจำเป็นต้องใช้สมรรถนะ ความสามารถและทักษะหลายประการ รวมถึงทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีและบูรณาการร่วมกันเพื่อการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ ตามลักษณะเฉพาะรายวิชาสาขานาฏศิลป์

จากผลการสำรวจปัญหาและอุปสรรคของการพัฒนาบุคลากร อาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีมีผลกระทบ

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

ต่อการจัดการเรียน การสอนของครูผู้สอนนาฏศิลป์ จากกรณีศึกษาระหว่างปี พ.ศ. 2562-2564 จากสถานการณ์ Covid 19 ที่ต่อเนื่องและการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนแบบฉบับหลักของการเรียนในห้องเรียนและสถานประกอบการจึงต้องบริหารจัดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงเป็นแบบการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (online) ในช่วงแรกเป็นผลสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ที่ไม่สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ พบได้จากการสำรวจการชี้แจงของครูผู้สอน ผู้ปกครองและนักเรียน อันเป็นผลจากการปรับตัวไม่ทันกับสถานการณ์ฉุกเฉินและสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ไม่เท่าทันและขาดประสิทธิภาพบางประการในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การใช้ระบบออนไลน์ผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ ความเหลื่อมล้ำทางเทคโนโลยีของอาจารย์ผู้สอนและนักเรียนนักศึกษา ความไม่พร้อมของระบบการวัดและการประเมินผล รวมถึงความไม่พร้อมในการสื่อสารและระบบสัญญาณสื่อสารอีกประการที่สำคัญ คือ การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีผลให้อาจารย์ผู้สอนถูกลดและบั่นทอนประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ผลงานการจัดการเรียนรู้ที่ดี เนื่องจากความกังวลในการสอนแบบออนไลน์ที่เป็นการเริ่มต้นของการสอนในระยะแรกของสถานการณ์ Covid 19 แต่ถึงแม้จะผ่านมาระยะหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์จนเป็นความเคยชินกับการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีแล้วก็ตาม อาจารย์ผู้สอนยังตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยียังขาดความรู้อีกมากในการสร้างสรรค์นวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ได้แก่ การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีให้สอดคล้องกับการสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ การใช้สื่อสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ การสร้างเครือข่ายและสังคมแห่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และการสร้างสมรรถนะของตนเองด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ เป็นต้น (สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2565: 19) ครูผู้สอนนาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีรูปแบบสมรรถนะด้านต่าง ๆ และเป็นรูปแบบสมรรถนะที่สำคัญของอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชานาฏศิลป์เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในยุคดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนากำลังคนระดับประเทศ ระดับกระทรวง และระดับสถาบันการศึกษาตาม

แผนพัฒนาบุคลากรอาจารย์/ครูผู้สอน โดยเฉพาะสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผู้ผลิตอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์อันเป็นกำลังคนในศาสตร์สาขาวิชาเฉพาะทางนาฏศิลป์ ดังแนวทางที่ว่า สมรรถนะของอาจารย์/ครูผู้สอนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศชาติ และสามารถเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบสมรรถนะเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์สำหรับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และการกำหนดแนวทางการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะให้กับอาจารย์ครูผู้สอนนาฏศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ ทั้งหมดนี้จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในศาสตร์รายวิชานาฏศิลป์

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาถึงรูปแบบสมรรถนะอาจารย์/ครูผู้สอนนาฏศิลป์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบสมรรถนะเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์สำหรับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และการกำหนดแนวทางการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะให้กับอาจารย์ครูผู้สอนนาฏศิลป์สำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในศาสตร์รายวิชานาฏศิลป์ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สมมติฐานในการวิจัย

รูปแบบสมรรถนะต่าง ๆ ของอาจารย์นาฏศิลป์คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประกอบด้วย 7 สมรรถนะ ได้แก่ 1) สมรรถนะส่วนตัว 2) การเรียนรู้และองค์ความรู้ 3) การจัดการเรียนรู้ 4) การพัฒนาอาจารย์ 5) เทคโนโลยีสารสนเทศ 6) การสร้างสรรค์นวัตกรรม และ 7) สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์และสมรรถนะอื่น ๆ เป็นต้น ที่มีความสัมพันธ์และมีผลต่อรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

วิธีการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) การวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนนักศึกษาในระดับปริญญาตรีสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จาก 12 แห่ง จำนวน 72 คน และกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางวิเคราะห์ของเครซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970: 607-610) ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 67 คน และใช้การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยคัดเลือกจากบุคคลที่มีคุณสมบัติในการสอนทางด้านนาฏศิลป์ไม่ต่ำกว่า 3 ปี

การวิจัยเชิงคุณภาพ กำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจง เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 20 คน ประกอบด้วย 1) ผู้บริหารระดับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ คือ อธิการบดีสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จำนวน 1 คน และรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน 2) ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 9 คน 3) คณบดีวิทยาลัยนาฏศิลป์ จำนวน 1 คน และ 4) หัวหน้าภาควิชานาฏศิลป์ จำนวน 8 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 19 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายปิด มีการประเมินค่าแบบลิเคิร์ท สเกล กำหนดคะแนนเป็น 5 ระดับ ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสมรรถนะเฉพาะอื่น ๆ ด้านใดเพิ่มเติมที่จำเป็นต้องมีของรูปแบบสมรรถนะเฉพาะอันเป็นอัตลักษณ์การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยข้อคำถาม 17 ข้อ มีลักษณะเป็นข้อคำถามปลายปิด มีการประเมินค่าแบบลิเคิร์ท สเกล กำหนดคะแนนเป็น 5 ระดับ มีความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถามในภาพรวมทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.958

2. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง คือ ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบสมรรถนะที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจากอาจารย์ผู้สอนนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์จาก 12 แห่ง แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ กับการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่กำหนด ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) เพื่อพิสูจน์ว่าข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มานั้นมีความถูกต้องหรือไม่ โดยทำการตรวจสอบจากแหล่งที่มาของข้อมูล เวลา สถานที่ และบุคคลให้ครบทั้ง 3 ด้าน (สุภางค์ จันทวานิช, 2559: 129-137) ประกอบด้วยข้อมูลสภาพแวดล้อม ปัจจัยด้านสมรรถนะของอาจารย์ในการจัดการเรียนการสอนและการเรียนการสอนที่สำคัญ และสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4. การวิเคราะห์และการนำเสนอผลการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม ด้วยการประมวลผลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ สถิติการถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) กับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้หลักการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย

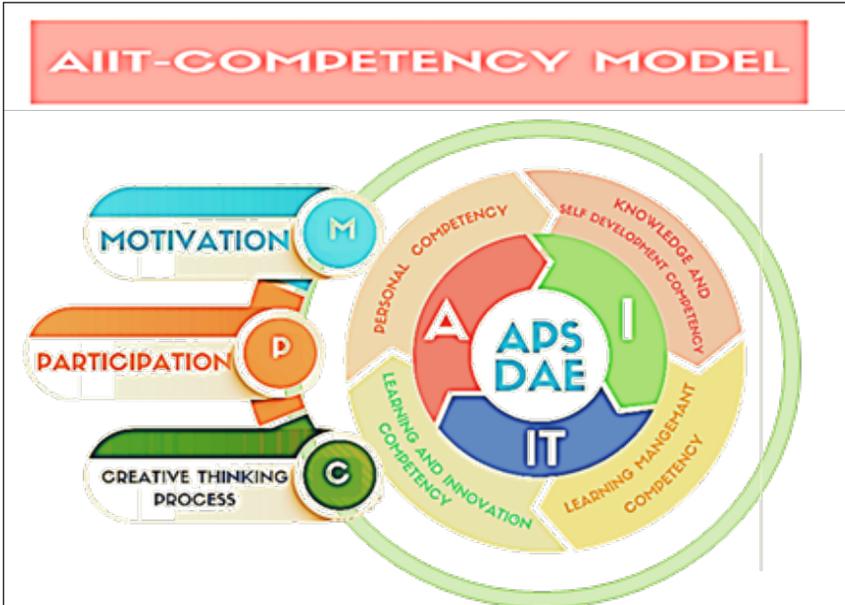
การพัฒนา รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ นำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนา รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AITT - Competency Model พบว่า มีองค์ประกอบ คือ 1) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค้้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

management = A) 2) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) และ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ร่วมกับการสร้างกลไก การขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองให้กับอาจารย์นาฏศิลป์ผู้เข้าร่วมพัฒนาเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ (1) การสร้างแรงจูงใจ ทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอกตัวบุคคล ทั้งนี้เพื่ออาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เกิดการสร้างเจตคติที่ดีและยอมรับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด (2) การมีส่วนร่วม คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่าง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่มี 3 รุ่น คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์รุ่นเข้าปฏิบัติการสอนใหม่ เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่าง การพัฒนาสมรรถนะจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความแตกต่างกันในแต่ละรุ่นช่วงอายุผู้สอน และ (3) กระบวนการคิดการสร้างสรรค้ คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิด สร้างสรรค้ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ก่อให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการ (3.1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ (3.2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ (3.3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ (3.4) การสร้างสรรค้้นวัตกรรมต้นแบบ การจัดการเรียนรู้ (3.5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (3.6) การยอมรับต้นแบบ การจัดการเรียนรู้ และ (3.7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยสามารถนำรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค้้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1: รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model

ที่มา: รฐดา ประเสริฐ และคณะ (2568)

ภาพที่ 1 รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ ตามแนวคิด AIIT - Competency Model ประกอบด้วย องค์ประกอบย่อย สามารถอธิบาย ดังนี้

1. A มาจาก คำว่า “Analysis” คือ การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนเพื่อ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. P มาจาก คำว่า “Planning” คือ การวางแผน การกำหนดวัตถุประสงค์ และ เป้าหมายการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3. S มาจาก คำว่า “Selection” คือ การสร้างสรรค์การเลือกใช้สื่อ การพัฒนา ตัดแปลงหรือออกแบบสื่อใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อ การจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

4. D มาจาก คำว่า “Development” คือ การพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการสร้างสรรค่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

5. A มาจาก คำว่า “Achievement” คือ การกำหนดผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

6. E มาจาก คำว่า “Evaluation” คือ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนและการใช้สื่อการสร้างสรรค่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพของอาจารย์นาฏศิลป์

การพัฒนาแบบการสร้างสรรค่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ เพื่อเป็นรูปแบบสมรรถนะในการพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ด้วยการสร้างกลไกการขับเคลื่อนซึ่งมีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. M มาจาก คำว่า “Motivation” คือ แรงจูงใจ เป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์และเป้าหมายที่กำหนดตามความต้องการและสถานการณ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งแรงจูงใจมี 2 ลักษณะ (จันทิมา จันทรศักดิ์, 2547: 22-23) คือ แรงจูงใจภายใน อันเป็นแรงผลักดันจากภายในตัวบุคคล ได้แก่ เจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการเป็นต้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงผลักดันภายนอกที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ รางวัล เกียรติยศชื่อเสียง เป้าหมายขององค์กร เป็นต้น การสร้างแรงจูงใจเพื่อเป็นแนวทางการขับเคลื่อนการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ เป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างความอยากรู้ อยากรู้เห็นความสามารถของผลงานของตนเอง ที่มีประสิทธิภาพพร้อมกับการตอบแทนด้วยคุณค่าทางเศรษฐกิจและสังคมต่ออาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ เป็นไปตามทฤษฎี แนวคิดและผลการวิจัยที่แรงจูงใจสามารถสร้างผลงานและสร้างสรรค์นวัตกรรมการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพดังกล่าวข้างต้น

2. P มาจาก คำว่า “Participation” คือ การมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่สมาชิกของชุมชนต้องเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแท้จริง (Cohen & Uphoff, 1981: 6) ในองค์ประกอบ 4 มิติ คือ 1) การมีส่วนร่วมการตัดสินใจในการดำเนินงานและการ

ปฏิบัติ 2) การมีส่วนร่วมเสียสละในการพัฒนา รวมทั้งลงมือปฏิบัติตามที่ได้ตัดสินใจ 3) การมีส่วนร่วมในการแบ่งปันผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงาน และ 4) การมีส่วนร่วมในการประเมินผลโครงการ และในงานวิจัยนี้การมีส่วนร่วม คือ การมีส่วนร่วมของอาจารย์ประจำสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ออกเป็น 3 รุ่น คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญอายุระหว่าง 45- 60 ปี และอาจารย์รุ่นใหม่ถึงอายุ 45 ปี ซึ่งมีความจำเป็นต้องสร้างมิติการมีส่วนร่วมและนำไปสู่การมีส่วนร่วมของอาจารย์ 3 กลุ่ม มีการสร้างความร่วมมือมีผลต่อประสิทธิภาพการทำงานด้านการพัฒนาตนเอง การจัดการเรียนรู้ ก่อให้เกิดความสำเร็จของงาน กิจกรรม ด้วยความร่วมมือกันตัดสินใจการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นผลงานของอาจารย์นาฏศิลป์ การรับผลประโยชน์ร่วมกันในการจัดการเรียนการสอน โดยใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อการประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอน

3. C มาจาก คำว่า “Creative Thinking Process” คือ กระบวนการคิดเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ให้ตรงจุด ตลอดจนพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อที่จะหาวิถีทางที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดการแก้ปัญหาบนพื้นฐานกระบวนการนี้จะเน้นผู้ใช้งาน (User centered) เป็นหลัก โดยมีเจตนาสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้ตอบโจทย์และแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีกระบวนการ คือ 1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ 2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ 3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ 4) การสร้างสรรค์นวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ 6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ 7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ (Rogers, 2003: 11) สมรรถนะที่ส่งผลต่อสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ซึ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์สามารถทำให้ผู้พัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ก่อให้เกิดระบบความคิดที่ก่อให้เกิดการค้นพบข้อเท็จจริง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การสร้างทัศนคติที่ดีในการแก้ไขปัญหาเพื่อผลสำเร็จของเป้าหมายในด้านการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน ตามแนวคิดและงานวิจัยที่สนับสนุนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมอย่างเป็นระบบ/ขั้นตอน รวมถึงการสร้างร่วมมือในการสร้างความสำเร็จตามเป้าหมาย

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

AIT - Competency Model คือ

1. A มาจากคำว่า “Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management” หมายถึง สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ มุ่งองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1.1 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพก่อนและหลังของผลสัมฤทธิ์และการตอบสนองของผู้เรียนในการใช้สื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.2 การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการทำกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.3 การวัดและการประเมินการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.4 การวัดและการประเมินการให้ความร่วมมือในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.5 การวัดและการประเมินการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

1.6 การวัดและการประเมินการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันในกิจกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2. I มาจากคำว่า “Innovative and Creative Competency” หมายถึง สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ มุ่งองค์ประกอบย่อย ดังนี้

2.1 สมรรถนะด้านยุทธศาสตร์การกำหนดการสร้างสรรค์นวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณค่า (Value Creation) และมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ผู้สอน กระบวนการเรียนการสอน องค์กรการศึกษา และสังคมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคสมัยของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 สมรรถนะด้านการจัดการนวัตกรรมการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์ เพื่อการจัดการเรียนตามกระบวนการและการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ทันสมัย

2.3 การประยุกต์นวัตกรรมการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.4 การใช้สื่อวัตกรรมการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.5 การมุ่งผลสัมฤทธิ์การใช้สื่อวัตกรรมการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์เพื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3. IT มาจากคำว่า “Information Technology Competency” หมายถึงสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี มีองค์ประกอบย่อย ดังนี้

3.1 สมรรถนะด้านความรู้เท่าทันสารสนเทศ การรับรู้ข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณของอาจารย์นาฏศิลป์

3.2 สมรรถนะความรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการวิเคราะห์สื่อให้เท่าทันวัตถุประสงค์ของสื่อของอาจารย์นาฏศิลป์

3.3 สมรรถนะความรู้เท่าทันเทคโนโลยี สามารถใช้เทคโนโลยี เพื่อการวิจัย การจัดการระบบ การประเมินสื่อสารสนเทศ การใช้สื่อสารเชื่อมโยงเครือข่าย และ Social Network ได้อย่างเหมาะสมของอาจารย์นาฏศิลป์

สมรรถนะที่เป็นพื้นฐานสมรรถนะของความเป็นอาจารย์นาฏศิลป์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 4 สมรรถนะเพื่อนำไปสู่สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด AIT - Competency Model ดังนี้

1. สมรรถนะส่วนบุคคลของอาจารย์นาฏศิลป์ (PC = person competency) ดังนี้

1.1 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.2 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.3. สมรรถนะส่วนบุคคลด้านความฉลาดทางอารมณ์ของอาจารย์นาฏศิลป์

1.4 สมรรถนะส่วนบุคคลด้านทักษะที่ต้องการในตลาดแรงงานของอาจารย์นาฏศิลป์ ได้แก่ แก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ การบริหารจัดการบุคคล การทำงานร่วมกัน การประเมินและตัดสินใจ การบริการ การเจรจาต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิดและสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้น

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

2. สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (LM = Learning Management Competencies) ดังนี้

2.1 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.3 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.4 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

2.5 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ด้านการวัด และประเมินผลการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

3. สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์ (LI = Learning and Innovation Competencies) ดังนี้

3.1 สมรรถนะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของอาจารย์นาฏศิลป์

3.2 สมรรถนะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของอาจารย์นาฏศิลป์

3.3 สมรรถนะการสื่อสาร โดยต้องเป็นทักษะการสื่อสารอย่างชัดเจนของอาจารย์นาฏศิลป์

3.4 สมรรถนะการให้และการยอมรับความร่วมมือระหว่างทีมงานและผู้เรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

4. สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเองของอาจารย์นาฏศิลป์ (KD = Competency in Knowledge and Self-Development) ดังนี้

4.1 การค้นคว้าและค้นหาคำรู้ใหม่

4.2 การสร้างองค์ความรู้และการพัฒนาตนเอง

4.3 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างเครือข่าย

2. ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) ระหว่างตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะ และรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ตารางที่ 1: ผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีการถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) ระหว่างตัวแปรด้านความคิดเห็นในด้านสมรรถนะทั้ง 7 สมรรถนะและรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์

ตัวแปร	Std. Error of the Estimate	สัมประสิทธิ์ สมการ ถดถอย		t	Sig
		b	β		
1. X1 สมรรถนะส่วนบุคคล	.077	.009	.007	.116	.908
2. X2 สมรรถนะการจัดการเรียนรู้	.103	-.054	-.043	-5.22	.604
3. X3 สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี	.079	.162	.124	2.058	.044*
4. X4 สมรรถนะด้านการเรียนรู้และ นวัตกรรม	.057	.071	.066	1.247	.218
5. X5 สมรรถนะด้านความรู้และการ พัฒนาตนเอง	.081	-.116	-.086	-1.427	.159
6. X6 สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและ การสร้างสรรค์	.088	.327	.322	3.726	.000**
7. X7 สมรรถนะการวัดและการ ประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	.081	.653	.644	8.101	.000**

Constant = -.242; R^2 = .919; R^2 Adjust = 910; F = 94.601; Sig. = .000^b; Std. Error = .13413

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

ตารางที่ 1 พบว่า ตัวแปรด้านสมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพ การสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ และ สมรรถนะเชิงนวัตกรรม และการสร้างสรรค์ของอาจารย์นาฏศิลป์ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.01 ตามลำดับ และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับ 0.05 และสามารถอธิบายผลค่าอำนาจการส่งผลต่อตัวแปรตาม (R2) เท่ากับร้อยละ 91.9 โดยมีความคลาดเคลื่อนมาตรฐานในการพยากรณ์ เท่ากับร้อยละ 13.413 สอดคล้อง กับผลการสัมพัทธ์ ด้านสมรรถนะของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า ด้วยลักษณะวิชาชีพ มีความจำเป็นที่ต้องมี ได้แก่ สมรรถนะสมรรถนะส่วนบุคคล สมรรถนะการจัดการเรียนรู้ สมรรถนะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม สมรรถนะด้านความรู้และการพัฒนาตนเอง และ สมรรถนะที่ต้องการให้มีเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ และสมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของ อาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AIIIT - Competency Model พบว่า มีองค์ประกอบคือ 1) สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management = A) 2) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) และ 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ร่วมกับการสร้างกลไก การขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองให้กับอาจารย์นาฏศิลป์ผู้เข้า ร่วมพัฒนาเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ 1) การสร้างแรงจูงใจ ทั้งแรงจูงใจภายในและ ภายนอกตัวบุคคล ทั้งนี้เพื่ออาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เกิดการสร้างเจตคติที่ดีและยอมรับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด 2) การมีส่วนร่วม คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบัน

บัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่าง อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ที่มี 3 รุ่น คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์รุ่นเข้าปฏิบัติการสอนใหม่ เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ระหว่างการพัฒนาสมรรถนะจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความแตกต่างกันในแต่ละรุ่นช่วงอายุ ผู้สอน และ 3) กระบวนการคิดการสร้างสรรค คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิด สร้างสรรคของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ก่อให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม โดยมีกระบวนการ คือ (1) การเข้าใจปัญหาการจัดการเรียนรู้ (2) การกำหนดปัญหาการจัดการเรียนรู้ (3) การแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ (4) การสร้างสรรคนวัตกรรมต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (5) การทดสอบต้นแบบการจัดการเรียนรู้ (6) การยอมรับต้นแบบการจัดการเรียนรู้ และ (7) การนำไปใช้แก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ นันทวัน จันทร์กลิ่น (2557: บทคัดย่อ) ศึกษาวิจัยเรื่องการแก้ปัญหาและแนวทางการ บริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 พบว่า แนวทางการ แก้ไขปัญหาการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในด้าน การพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ได้มีการกำหนดแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพ โดยความร่วมมือระหว่างผู้บริหารและคณะครู กระบวนการนี้ประกอบด้วย การระบุและจัด ลำดับความสำคัญของปัญหา การสร้างความเข้าใจร่วมกัน การวางแผนดำเนินงาน การวิเคราะห์ผลลัพธ์ การประเมินกิจกรรม และการพัฒนามาตรฐานเพื่อการปรับปรุง อย่างต่อเนื่อง และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรทิพย์ ไชยโส (2556: 1) ศึกษาเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครูเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้สนับสนุนแนวคิดนี้ ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึงการ พัฒนาสมรรถนะ 9 ด้าน ได้แก่ 1) การกำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขตการประเมิน 2) การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียน 3) การออกแบบและใช้เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ 4) การให้คะแนนและตีความผล 5) การออกแบบการประเมินตามสภาพจริง 6) การ วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือประเมิน 7) การให้เกรดและรายงานผลการเรียนรู้ 8) การนำผลประเมินมาปรับปรุงการเรียนการสอน และ 9) การวางแผนโครงการประเมิน การเรียนรู้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าอาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่าคู่มือและกิจกรรมที่พัฒนา ขึ้นมีความเหมาะสมในระดับสูง นอกจากนี้ นิสิตนักศึกษายังตระหนักถึงความสำคัญของ

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

สมรรถนะด้านการประเมินในฐานะเครื่องมือสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนในอนาคต อีกทั้งงานวิจัยของ ศุภมาส ชุมแก้ว และปัญญา อีระวิทย์เลิศ (2564: 5) ศึกษาเรื่อง สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลของครูยุคใหม่ ระบุว่า ครูควรรู้ถึงวิธีการตอบสนอง ต่อมาตรฐานทั้ง 5 ของการประเมินในห้องเรียนที่มีคุณภาพสูง ประกอบด้วย 1) การ กำหนดวัตถุประสงค์การประเมินที่ชัดเจน 2) การทำความเข้าใจความสำคัญของการ ประเมินที่แตกต่างกันของเป้าหมายความสำเร็จที่สัมพันธ์กัน เช่น รอบรู้ในเนื้อหาความรู้ การพัฒนาความสามารถในการให้เหตุผล การได้รับทักษะการปฏิบัติงาน และการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูง 3) การเลือกวิธีการประเมินที่เหมาะสมสำหรับรูปแบบที่แตกต่างกันของ เป้าหมายความสำเร็จ 4) ตัวอย่างและการรวบรวมผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับผลการ ดำเนินงานที่มีความเป็นตัวแทน และ 5) หลีกเลี่ยงอคติในการประเมินและการบิดเบือนที่ เกิดขึ้นจากปัญหาทางเทคนิคและการปฏิบัติ และสอดคล้องกับทวิศักดิ์ จินดานุรักษ์ (2559: 1) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา พบว่า แนวทางการประเมินการคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ 3 แนวทาง ได้แก่ 1) ประเมินการคิด สร้างสรรค์อยู่ในการเรียนการสอนปกติและงานการจัดกิจกรรม 2) ประเมินการคิด สร้างสรรค์โดยใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบประเมินการคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ และ 3) ประเมินการคิดสร้างสรรค์จากการบูรณาการตัวชี้วัดของการคิดสร้างสรรค์ร่วมกับการ ประเมินผลในวิชาอื่น และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นัทธิรัตน์ พิระพันธ์ และ คณะ (2561: 751) ศึกษาเรื่อง การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21 วิจัยพบว่า การวางแผนในการทำให้การสอนและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพโดยใช้ ICT สมรรถนะด้านทักษะการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้งานเทคโนโลยี ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิดขั้นสูงและมีความคิดสร้างสรรค์

บทสรุป

รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ นาฏศิลป์ เป็นแนวคิด AIT - Competency Model โดยมีองค์ประกอบ คือ 1) สมรรถนะ การวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in Learning

Management = A) 2) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) 3) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และ เทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ร่วมกับการสร้างกลไกการขับเคลื่อนเพื่อการพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ 1) การสร้างแรงจูงใจ ทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล ทั้งนี้เพื่อให้อาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์เกิดการสร้างเจตคติที่ดีและความต้องการพัฒนาสมรรถนะของตนเองให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด 2) การมีส่วนร่วม คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ คือ รุ่นผู้เชี่ยวชาญระดับอาวุโสและศิลปินระดับชาติ รุ่นผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์รุ่นเข้าปฏิบัติการสอนใหม่ เพื่อการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างการพัฒนาสมรรถนะจากความรู้ความเชี่ยวชาญที่มีความแตกต่างกันในแต่ละรุ่นช่วงอายุผู้สอน และ 3) กระบวนการคิดการสร้างสรรค์ คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิดสร้างสรรค์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสมส่งผลให้ครูผู้สอนนาฏศิลป์มีรูปแบบสมรรถนะด้านต่าง ๆ และเป็นรูปแบบสมรรถนะที่สำคัญของอาจารย์ ครูผู้สอนนาฏศิลป์ที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชานาฏศิลป์เพื่อการพัฒนาคุณภาพนักเรียนนักศึกษาในยุคดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนากำลังคนระดับประเทศ ระดับกระทรวง และระดับสถาบันการศึกษาตามแผนพัฒนาบุคลากรอาจารย์ ครูผู้สอน โดยเฉพาะสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ผู้ผลิตอาจารย์ ครูผู้สอนนาฏศิลป์อันเป็นกำลังคนในศาสตร์สาขาวิชาเฉพาะทางนาฏศิลป์ ดังแนวทางที่ว่าสมรรถนะของอาจารย์ ครูผู้สอนสามารถสะท้อนให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศชาติ และสามารถเป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบสมรรถนะเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์สำหรับอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และการกำหนดแนวทางการพัฒนาสมรรถนะดังกล่าวอันเป็นคุณลักษณะเฉพาะให้กับอาจารย์ครูผู้สอนนาฏศิลป์ สำหรับการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ของอาจารย์นาฏศิลป์

ข้อเสนอแนะในการนำวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะเป็นตัวอย่างในการนำไปใช้เป็นแนวทางและประยุกต์ใช้พัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์สาขาวิชาอื่น ๆ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้

2. นำผลการวิจัยแบบจำลองรูปแบบสมรรถนะเป็นแบบอย่างเพื่อเป็นแนวทางและประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์ในสถาบันอื่น ๆ ได้

จากการวิจัยครั้งนี้ได้องค์ความรู้ใหม่ คือ การพัฒนาแบบจำลองสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ สรุปได้ว่า รูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ (Competency Model of Creativity Innovation in Learning Management) เป็นแนวคิด AIIT - Competency Model โดยมีองค์ประกอบ คือ สมรรถนะการวัดและการประเมินประสิทธิภาพการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Competency of Assessment Innovation Effectiveness in learning management = A) สมรรถนะเชิงนวัตกรรมและการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ (Innovative and Creative Competency = I) สมรรถนะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information Technology Competency = IT) ร่วมกับการสร้างกลไกการขับเคลื่อนเพื่อพัฒนาสมรรถนะตามแบบจำลองให้กับอาจารย์นาฏศิลป์ผู้เข้าร่วมพัฒนาเกิดประสิทธิภาพได้ดีขึ้น คือ 1) การสร้างแรงจูงใจทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอกตัวบุคคล 2) การมีส่วนร่วม คือ นโยบายของผู้บริหารสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ต้องกำหนดบทบาทการพัฒนาสมรรถนะโดยการมีส่วนร่วมระหว่างอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ และ 3) กระบวนการคิดการสร้างสรรค์ คือ การกำหนดกระบวนการสร้างการคิดสร้างสรรค์ของอาจารย์ผู้สอนนาฏศิลป์ก่อให้เกิดระบบความคิดอย่างมีเหตุผลที่เหมาะสม

รายการอ้างอิง

- จันทิมา จันทรงค์ดี. (2547). ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตบพิตรพิมุขกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ ศษ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐรดา ประเสริฐ, สุริรัตน์ จินพงษ์ และ กาญจนา ตระกูลวรกุล. (2568). การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรคณ์วัตกรรมจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์. ปริญญาานิพนธ์ ปร.ด. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 27(1), 1-14. <https://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/education2/article/view/4043>
- นัทธีรัตน์ พิระพันธุ์, อธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, และ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์. (2561). การกำหนดกรอบสมรรถนะและนำเสนอแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครูในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal Silpakorn University*, 11(2), 745-761. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/141356>
- นันทวัน จันทร์กลีน. (2557). การศึกษาปัญหาและแนวทางการบริหารจัดการคุณภาพในการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนเนินมะปราง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (บริหารการศึกษา). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- พรทิพย์ ไชโยโส. (2556). การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการประเมินการเรียนรู้ของนิสิตครูเพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน. ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. <http://backoffice.thaiedresearch.org/uploads/paper/a916e1234fa87d5866329a0091b67321.pdf>

การพัฒนารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
ของอาจารย์นักศิลปะ

- ศุภมาส ชุมแก้ว, และ ปัญญา ธีระวิทย์เลิศ. (2564). สมรรถนะด้านการวัดและประเมินผลของครูยุคใหม่. *คุรุสภาวิทยากรย์*, 2(2), 1-15. <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/withayajarnjournal/article/view/244971/166150>
- สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. (2565). *แผนพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พ.ศ. 2565-2569*. กรุงเทพฯ: กองนโยบายและแผนสำนักอธิการบดี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cohen, J.M. & Uphoff, N.T. (1981). *Rural Development Participation: Concept and Measures for Project Design Implementation and Evaluation*. New York: Rural Development Committee Center for International Studies. Cornell University.
- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5thed). New York: The Free Press.

Received: February 16, 2025

Revised: April 1, 2025

Accepted: May 5, 2025