



แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านประสบการณ์จริง
: กรณีศึกษาการจัดแสดงคอนเสิร์ตของนิสิต มหาวิทยาลัยพะเยา*

AN INTEGRATED LEARNING APPROACH THROUGH EXPERIENTIAL LEARNING:
A CASE STUDY OF A STUDENT CONCERT PERFORMANCE
AT UNIVERSITY OF PHAYAO



อัสฎาวุท พลอยเขียว, วรชา ออกกิจวัตร, ชลวิทย์ บุญจันทร์, กานต์ชนก สุขบท

Ausadawut Ploykhiew, Woracha Okkitchawat, Chonlawit Bunjan, Karnchanok Sukhabot

มหาวิทยาลัยพะเยา

University of Phayao

Corresponding Author E-mail: ausadawut.pl@up.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการบูรณาการรายวิชาสู่การปฏิบัติจริง ประยุกต์ใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านกระบวนการจัดแสดงคอนเสิร์ตของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 และ 4 สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ แขนงวิชาดนตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา รูปแบบการเรียนรู้นี้ออกแบบให้มีการบูรณาการทักษะอย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงกับขั้นตอนการจัดแสดงคอนเสิร์ต ครอบคลุมตั้งแต่การวางแผน ออกแบบ ฝึกซ้อม ควบคุมระบบเทคนิคและการประเมินผล ผลการจัดการเรียนรู้จากการสังเกต การสัมภาษณ์และการอภิปรายพบว่า นิสิตสามารถพัฒนาสมรรถนะสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1. สมรรถนะทางวิชาชีพด้านดนตรี 2. สมรรถนะด้านการวางแผนและการจัดการ 3. สมรรถนะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ 4. สมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร สมรรถนะเหล่านี้เกิดจากการบูรณาการทักษะรายวิชาเข้าสู่อการปฏิบัติจริง โดยอาศัยวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb 4 ขั้นตอน คือ 1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม 2. การสะท้อนคิด 3. การสร้างแนวคิดนามธรรม 4. การทดลองปฏิบัติครั้งถัดไป กระบวนการเหล่านี้ช่วยให้นิสิตเกิดการเรียนรู้องค์รวมและพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพได้อย่างแท้จริง

คำสำคัญ: การเรียนรู้แบบบูรณาการ; การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง; คอนเสิร์ต



Abstract

Objectives of this study were to introduce a learning model that applied concept of integrated learning and experiential learning through process of concert performance organized by third- and fourth-year students in the Music and Dance Program, Music Major, School of Architecture and Fine Arts, University of Phayao. The learning model was designed to systematically integrate skills and connect to the main stages of concert organization, including preparation, design, rehearsal, technical supervision, and evaluation. Findings from observations, interviews, and group discussions showed that students developed four core competencies: 1. Professional competence in music, 2. competence in planning and management, 3. competence in creative thinking, and 4. competence in teamwork and communication. These competencies were cultivated through the integration of course-based skills into experiential practice, driven by Kolb's Experiential Learning Cycle, which consisted of four stages: 1. Concrete experience, 2. Reflective observation, 3. Abstract conceptualization, and 4. Active experimentation. This process enabled students to achieve holistic learning and to develop professional competencies relevant to their future practice.

Keywords: Integrated Learning; Experiential Learning; Concert

บทนำ

ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา มุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเน้นพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน ได้แก่ การคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์และทักษะดิจิทัล ประกอบกับทักษะชีวิตและอาชีพ บูรณาการการเรียนรู้รวมกับการทำงานและการดำรงชีวิต ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนการเรียนรู้จากประสบการณ์และลงมือปฏิบัติจริง (อติพร เกิดเรือง และคณะ, 2564) การพัฒนาทักษะเหล่านี้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนมีบทบาทเป็นศูนย์กลาง ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ เสริมทักษะวิชาชีพและทักษะชีวิตอย่างยั่งยืน (ศุภิทิพย์ ตาลพันธ์ และคณะ, 2566)

การเรียนการสอนดนตรีในระดับอุดมศึกษา มักเน้นการพัฒนาทักษะดนตรีเป็นหลัก แต่กลับขาดการพัฒนาความรู้และทักษะในภาพรวม ทั้งการวางแผน การบริหารจัดการและการสร้างประสบการณ์การแสดงที่สมบูรณ์ ทำให้ยังไม่เข้าใจบทบาทและองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการทำงานจริงในแวดวงดนตรี ข้อจำกัดนี้ทำให้สมรรถนะทางวิชาชีพของผู้เรียน



ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติ และยังไม่ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมดนตรีได้อย่างเต็มที่ หากยังคงใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม อาจไม่สามารถเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการทำงานในอนาคตได้ ขณะเดียวกันอุตสาหกรรมดนตรี ได้แก่ คอนเสิร์ต เทศกาลดนตรี มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องและเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนในสาขาวิชาดนตรีจำเป็นต้องมีทั้งทักษะทางการบรรเลงและความสามารถในการจัดการแสดง เพื่อให้สามารถปรับตัวและทำงานได้จริงในแวดวงดนตรี (ณัฐฐ์ เตชะปัญญา และคณะ, 2566) ดังนั้นการจัดกิจกรรมการแสดงคอนเสิร์ตจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะได้ใช้องค์ความรู้บูรณาการจากหลายทักษะผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหาและการจัดการอย่างเป็นระบบ นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะที่รอบด้านมากขึ้น กรอบการศึกษานี้อาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Experiential Learning) โดยประยุกต์ใช้วงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Cycle) เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้จากรายวิชาต่าง ๆ สังเคราะห์เป็นทักษะสำคัญและบูรณาการเข้ากับแต่ละขั้นตอนของการจัดแสดงคอนเสิร์ต มุ่งพัฒนาการเรียนรู้เชิงบูรณาการ การเสริมสร้างสมรรถนะวิชาชีพ และการสร้างประสบการณ์การทำงานจริงในอุตสาหกรรมดนตรีที่ต้องอาศัยการบูรณาการความรู้ ทักษะ และการปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นการหนึ่งในแนวคิดสำคัญที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คำว่า บูรณาการ ตามราชบัณฑิตยสถาน (2554) หมายถึง กระบวนการผสมผสานเชื่อมโยงองค์ความรู้ตั้งแต่ 2 องค์ความรู้ขึ้นไปเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Beane (1997) ที่มองว่า ความรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงในกรอบของรายวิชา แต่ควรนำมาเชื่อมโยงในบริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน และสอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1915) ว่า การศึกษาควรเชื่อมโยงโรงเรียนกับชีวิตจริง เพื่อให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดขึ้นอย่างเป็นองค์รวม นอกจากนี้ Fogarty (1991) อธิบายรูปแบบการบูรณาการ 10 รูปแบบ ตั้งแต่การเชื่อมโยงภายในรายวิชา จนถึงการหลอมรวมหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน จากการศึกษาของจิรัชพรรณ ชาญช่วง (2563) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาในลักษณะองค์รวม เข้าใจความสัมพันธ์และเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละวิชา ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ขณะเดียวกัน Dewey (1938) เน้นว่า การเรียนรู้เกิดจากการบูรณาการประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง การบูรณาการจะเกิดคุณค่าอย่างแท้จริงเมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงกับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง จากแนวคิดของ Dewey (1915) ให้ความสำคัญกับการลงมือทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (Learning by Doing) ทำให้ผู้เรียนเกิดการฝึกฝนทักษะและส่งผลให้เกิดความรู้สึกลงมือในการเรียน จากแนวคิดนี้ได้พัฒนาเป็นแนวคิดการเรียนรู้อิงประสบการณ์ ที่เป็นระบบผ่านวงจรการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ของ Kolb & Kolb (2012) ได้แก่ การมีประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสร้างแนวคิดนามธรรมและการทดลองใช้แนวคิดใหม่



เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติสู่การคิดวิเคราะห์ การสร้างองค์ความรู้ และการพัฒนาทักษะที่สามารถประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างยั่งยืน บทความวิชาการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบการบูรณาการรายวิชาสู่การปฏิบัติจริง โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ ผ่านกรณีศึกษาการจัดการแสดงคอนเสิร์ตของนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 และ 4 สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ แขนงวิชาดนตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสมรรถนะวิชาชีพทางดนตรีอย่างรอบด้าน

แนวทางการบูรณาการรายวิชา

การจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีของนิสิต เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถทั้งด้านทฤษฎี และทักษะการปฏิบัติดนตรีอย่างรอบด้าน การเรียนรู้แบบแยกรายวิชา (Discipline-Based Learning) มุ่งพัฒนาความรู้ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ขณะที่การศึกษาสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับพัฒนาทักษะและความสามารถเชิงบูรณาการ สอดคล้องกับวัฒนา ระเบียบทุกข์ (2542) อธิบายว่าการบูรณาการ คือ การประสานศาสตร์แขนงต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งแนวทางการบูรณาการรายวิชาในบริบทนี้ เป็นการนำทักษะในแต่ละรายวิชา สังเคราะห์และประยุกต์ใช้ในการจัดแสดงคอนเสิร์ต เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้จากหลายศาสตร์อย่างเป็นรูปธรรม ดังแสดงในตารางที่ 1 สะท้อนให้เห็นถึงการเชื่อมโยงทักษะจากรายวิชาสู่การประยุกต์ใช้ในการจัดแสดงคอนเสิร์ตจริง กล่าวคือ ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้รายวิชาในลักษณะแยกส่วน แต่สามารถเชื่อมโยงและบูรณาการองค์ความรู้ทางดนตรี เทคโนโลยี ศิลปะการแสดง และการจัดการเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และพัฒนาสมรรถนะในสถานการณ์จริง

ตารางที่ 1 แสดงการบูรณาการรายวิชา ทักษะและการประยุกต์ใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต

รายวิชา	ทักษะที่ได้จากการเรียน	การประยุกต์ใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต
ทักษะและการรวมวงดนตรีสากล	1. การปฏิบัติดนตรีเครื่องมือเอก 2. การเล่นร่วมกันในวง 3. การฝึกซ้อม	1. มีความพร้อมในการแสดงบนเวทีและควบคุมความผิดพลาดขณะขึ้นแสดงจริง 2. เล่นรวมวงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
เทคโนโลยีและการบันทึกเสียงสำหรับดนตรี	1. การใช้งานและติดตั้งอุปกรณ์เสียง 2. การสร้างผลงานด้วยโปรแกรมดนตรี 3. การวางตำแหน่งไมโครโฟน 4. การผสมเสียงและควบคุมระบบเสียง	1. ติดตั้งอุปกรณ์เสียงและแก้ไขปัญหาเบื้องต้น 2. สร้างเสียงประกอบการแสดงด้วยโปรแกรมดนตรี 3. จัดวางตำแหน่งไมโครโฟนเครื่องดนตรีและจัดการการย้อนกลับของเสียง (Feedback) 4. ผสมเสียงการแสดงสด
ดนตรีและนาฏศิลป์ทางสมัยใหม่	1. ออกแบบและสร้างสื่อ 2. ควบคุมองค์ประกอบการแสดง 3. ลำดับภาพและตัดต่อวิดีโอ 4. บรรยายและพากย์เสียง	1. ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ 2. ผลิตรายการและนำเสนอ วิดีโอเปิดตัวและวิดีโอประกอบการแสดง 3. ออกแบบการแสดงคอนเสิร์ต
พื้นฐานการเคลื่อนไหวร่างกาย	1. การเคลื่อนไหวและควบคุมจังหวะของร่างกาย 2. แสดงและถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านร่างกาย	1. เคลื่อนไหวร่างกายระหว่างแสดงคอนเสิร์ต 2. แสดงอารมณ์ผ่านท่าทางในแต่ละบทเพลง



ตารางที่ 1 แสดงการบูรณาการรายวิชา ทักษะและการประยุกต์ใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต (ต่อ)

รายวิชา	ทักษะที่ได้จากการเรียน	การประยุกต์ใช้ในการแสดงคอนเสิร์ต
การจัดการทางด้านดนตรีและนาฏศิลป์	1. การติดต่อประสานงานและเจรจาต่อรอง 2. การวิเคราะห์และวางแผนงาน 3. การนำเสนองานดนตรี 4. การจัดการงานแสดง	1. ติดต่อประสานงานและเจรจาต่อรองคำตอบแทน 2. วิเคราะห์รูปแบบงานเพื่อออกแบบการแสดงคอนเสิร์ต 3. วางแผนและจัดการฝ่ายต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

กระบวนการจัดแสดงคอนเสิร์ตจากการบูรณาการรายวิชาผ่านประสบการณ์จริง

กระบวนการจัดแสดงคอนเสิร์ตนี้เป็นการนำทักษะที่นิสิตได้เรียนรู้ผ่านรายวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานที่มีความเฉพาะตัวอย่างเป็นระบบ และเป็นผลจากการปฏิบัติจริงของนิสิตสาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ แขนงวิชาดนตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา โดยอาศัยกรอบแนวคิดการบูรณาการของ Fogarty (1991) และวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb & Kolb (2012) สอดแทรกเป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบบูรณาการ ที่สะท้อนการเชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริง ผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

การรับงานและการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

การรับงานแสดงมักเริ่มจากการพูดคุยระหว่างหัวหน้าวงกับผู้จัดการ เพื่อทำความเข้าใจขอบเขตของกิจกรรม ได้แก่ ชื่องาน วัตถุประสงค์ ลำดับพิธีการ ช่วงเวลาการแสดง วันเวลาและสถานที่จัดงาน รวมถึงข้อมูลผู้ชมและแนวเพลงที่ต้องการ ซึ่งมีผลต่อการออกแบบรายการเพลง และรูปแบบการแสดง มีการสอบถามรายละเอียดเชิงเทคนิค เช่น จำนวนผู้ชม ขนาดเวที ระบบเสียง ระบบไฟ จอแสดงผลบนเวทีและอุปกรณ์ที่มีในสถานที่จัดงาน เพื่อวางแผนระบบเสียงและการแสดงอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ควรตกลงเรื่องงบประมาณ ค่าตอบแทน การขนย้ายอุปกรณ์ การติดตั้งบนเวทีและการซาวนด์เช็ค เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการแสดงจริง

ขั้นตอนนี้บูรณาการองค์ความรู้จากวิชาการจัดการดนตรีและนาฏศิลป์ โดยใช้ทักษะการประสานงานและการวิเคราะห์ขอบเขตงาน เพื่อนำไปออกแบบการแสดงให้เหมาะสมกับบริบทจริง แนวทางนี้สอดคล้องกับ Connected Model ของ Fogarty (1991) ที่เน้นการเชื่อมโยงหัวข้อย่อยภายในรายวิชาเดียวกันและตรงกับขั้น Concrete Experience ของ Kolb & Kolb (2012) ที่ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์จริง อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร

การประชุมทีมเพื่อวางแผนงาน

1. ศึกษาขอบเขตของงานแสดง โดยร่วมกันวิเคราะห์รายละเอียดของงาน ได้แก่ วันเวลา สถานที่ ลำดับพิธีการ ลักษณะผู้ชม จำนวนผู้เข้าชม แนวเพลง และรูปแบบเวที



2. วางโครงสร้างทีมและแบ่งหน้าที่ จัดตั้งทีมปฏิบัติงานในแต่ละฝ่ายตามความถนัดหรือความสนใจของสมาชิก โดยมีนักดนตรีในวงเป็นศูนย์กลางของการดำเนินงาน ซึ่งทุกฝ่ายต้องบูรณาการการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ มีการแบ่งหน้าที่แต่ละฝ่าย ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงโครงสร้างและหน้าที่ของฝ่ายต่าง ๆ

ฝ่าย	หน้าที่
ฝ่ายออกแบบการแสดง	1. คัดเลือกและเรียงลำดับบทเพลงให้สอดคล้องกับแนวคิดของการแสดง 2. ออกแบบแผนภาพลำดับภาพ (Storyboard) 3. จัดทำบทดำเนินรายการ (Script)
ฝ่ายเรียบเรียงดนตรี	1. วิเคราะห์และเรียบเรียงบทเพลง
ฝ่ายเทคโนโลยีดนตรีและระบบเสียง	1. ผลิตชุดข้อมูลเสียงสำหรับการแสดงสด (Audio Playback Data) 2. ออกแบบการติดตั้งระบบเสียง 3. ผสมเสียงและจัดการเสียง (Live Sound Engineer และ Monitor Engineer)
ฝ่ายสื่อและประชาสัมพันธ์	1. ผลิตโปสเตอร์สำหรับประชาสัมพันธ์ 2. ผลิตวิดีโอแนะนำหรือวิดีโอประกอบการแสดง
ฝ่ายติดตั้งเครื่องดนตรีและระบบเสียง	1. ขนย้ายและติดตั้งอุปกรณ์ระหว่างการซ้อมและแสดง 2. ดูแลเทคนิคเวทีและระบบบนเวที
ฝ่ายเทคนิคเวทีและควบคุมการแสดง	1. ควบคุมไฟเวที 2. ควบคุมจอแสดงผลบนเวที 3. ควบคุมการแสดง

3. กรอระยะเวลาการดำเนินงานและการฝึกซ้อม วางแผนกำหนดระยะเวลาดำเนินงานโดยคำนึงถึงภาระของแต่ละฝ่าย เริ่มจากการกำหนดแนวคิดการแสดงคอนเสิร์ต โดยฝ่ายออกแบบการแสดงดำเนินงานร่วมกับนักดนตรี พัฒนาแนวทางการแสดง ฝ่ายเรียบเรียงดนตรีทำงานร่วมกับนักดนตรีและบูรณาการร่วมกับฝ่ายเทคโนโลยีและระบบเสียง เพื่อผลิตชุดข้อมูลเสียงสำหรับการแสดงสด (Audio Playback Data) เมื่อองค์ประกอบหลักพร้อม จะกำหนดวันซ้อมเบื้องต้นเพื่อวิเคราะห์ ปรับปรุง และสรุปแนวทางร่วมกัน จากนั้นฝ่ายสื่อและประชาสัมพันธ์จะออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และผลิตวิดีโอร่วมกับฝ่ายเทคนิคเวทีและควบคุมการแสดงในการซ้อมใหญ่ ฝ่ายติดตั้งเครื่องดนตรีและระบบเสียงจะจัดเตรียมอุปกรณ์ โดยทุกฝ่ายร่วมซ้อมจริง ตรวจสอบปัญหาและปรับปรุงรายการ เพื่อให้พร้อมต่อการแสดงตามแผนงาน

4. ระบบการสื่อสารและการติดตามงาน เพื่อให้ติดตามความคืบหน้าการทำงานได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ จึงได้ประยุกต์ใช้แนวคิดของ Dawes (1996) ซึ่งเสนอว่าการแบ่งปันข้อมูลระหว่างหน่วยงานหรือกลุ่มย่อยในองค์กรสามารถลดความซ้ำซ้อนและเพิ่มความแม่นยำของข้อมูล โดยได้มีการจัดระบบข้อมูลและการสื่อสารร่วมผ่านเครื่องมือดิจิทัล เช่น การสร้างโฟลเดอร์กลางใน Google Drive แยกตามฝ่าย เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลล่าสุดและติดตามความคืบหน้าของทุกฝ่ายได้ รวมถึงตั้งกลุ่มสื่อสารสำหรับแจ้งข่าวสารและติดตามงาน

ขั้นตอนนี้ผู้เรียนได้นำความรู้จากหลายรายวิชามาวางแผนงาน จัดโครงสร้างทีม กำหนดบทบาทของแต่ละฝ่าย และวิเคราะห์กรอบระยะเวลาในการดำเนินการ กระบวนการนี้สอดคล้องกับ Shared Model ของ Fogarty (1991) ที่บูรณาการองค์ความรู้ข้ามสาขาภายใต้หัวข้อเดียว และสะท้อนขึ้น Reflective Observation ของ Kolb & Kolb (2012) ที่ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนวิเคราะห์ และสะท้อนความคิดเห็นร่วมกันก่อนปฏิบัติจริง

การออกแบบการแสดง

ฝ่ายออกแบบการแสดงทำงานร่วมกับนักดนตรีในการวิเคราะห์ข้อมูลของงานในทุกมิติ เพื่อคัดเลือกบทเพลงให้เหมาะสมกับบริบทของการแสดง โดยพิจารณาจากลักษณะของงาน กลุ่มเป้าหมายและอารมณ์ของผู้ชมเป็นสำคัญ การเลือกบทเพลงประกอบด้วยเพลงจังหวะช้า ปานกลางและเร็ว โดยคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอดผ่านการแสดงในภาพรวม (Mood and Tone) ตั้งแต่เพลงเปิดตัว เพลงช่วงกลาง ไปจนถึงเพลงปิดท้าย เพื่อสร้างลำดับอารมณ์ความรู้สึกที่ต่อเนื่อง ตามแนวคิดแบบจำลองอรรถประโยชน์ของเหตุการณ์ (Event Utility Model) ที่เสนอโดย Baucells & Yemen (2017) แนะนำให้ใช้รูปแบบ สูง-ต่ำ-สูง (High-Low-High) กล่าวคือ ควรเริ่มต้นด้วยเพลงที่ได้รับความนิยมเพื่อสร้างความประทับใจ ตั้งแต่ช่วงต้น จากนั้นจึงลดระดับลงชั่วคราวเพื่อให้ผู้ชมได้พักอารมณ์ และปิดท้ายด้วยเพลงที่มีคุณภาพโดดเด่นอีกครั้ง เพื่อทิ้งท้ายความทรงจำที่ดีต่อผู้ชม เมื่อคัดเลือกบทเพลงเรียบร้อยแล้ว ฝ่ายออกแบบการแสดงจะจัดทำลำดับเหตุการณ์ของการแสดง (Storyboard) เพื่อกำหนดลำดับการขึ้นเวที ตำแหน่งของนักดนตรีบนเวที รูปแบบการกล่าวทักทาย การเคลื่อนไหวระหว่างการแสดง การเชื่อมต่อระหว่างเพลงอย่างลื่นไหลหรือเพลงที่เว้นจังหวะเพื่อแทรกบทพูดของนักร้องก่อนเข้าสู่เพลงถัดไป โดยเนื้อหาของบทพูดออกแบบให้สอดคล้องกับอารมณ์ของบทเพลง เช่น เพลงช้าที่มีความหมายลึกซึ้งจะมีบทพูดที่สื่อสารความรู้สึกหรือความหมายของบทเพลง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อมโยงทางอารมณ์ ส่วนเพลงจังหวะเร็วหรือเพลงร็อกอาจมีกิจกรรมกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม เช่น การตบมือ ร้องตาม หรือโบกไฟแฟลชจากโทรศัพท์มือถือ นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบการเคลื่อนไหวของนักดนตรีบนเวที เช่น การเคลื่อนไหวตามจังหวะหรือการกระโดดร่วมนกัน เพื่อกระตุ้นพลังของการแสดงและสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในลักษณะเดียวกัน ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ผ่านการออกแบบเพื่อให้เกิดประสบการณ์ทางการแสดงที่มีพลังและเข้าถึงผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

ตามแนวคิด Webbed Model ของ Fogarty (1991) การบูรณาการเกิดจากการใช้ริม กลางเป็นแกนเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายด้านเข้ามาอย่างเป็นองค์รวม ซึ่งสะท้อนในขั้นตอนการออกแบบการแสดงที่ต้องจัดลำดับเพลง ออกแบบสื่อ สร้าง Storyboard และกำหนดการเคลื่อนไหวให้อยู่ภายใต้ธีมเดียวกัน ขณะเดียวกัน Kolb & Kolb (2012) ในขั้น Abstract Conceptualization อธิบายว่าผู้เรียนสังเคราะห์ข้อมูลและประสบการณ์ไปสู่แนวคิดใหม่ ทำให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม ความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารเชิงวิชาชีพ



การเรียบเรียงดนตรีและผลิตชุดข้อมูลเสียงสำหรับการแสดงสด

การเรียบเรียงดนตรีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของการแสดงคอนเสิร์ต ช่วยสร้างความแปลกใหม่จากบทเพลงต้นฉบับและสะท้อนอัตลักษณ์ทางดนตรีของวง ในกระบวนการนี้ฝ่ายเรียบเรียงดนตรีจะทำงานร่วมกับนักดนตรีและฝ่ายเทคโนโลยีดนตรีและระบบเสียงภายในห้องซ้อม เพื่อทดลองแนวทางการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของเพลง การทดลองเสียงใหม่ ๆ และการจัดวางองค์ประกอบทางดนตรีให้เหมาะสมกับแนวทางของวง โดยมีลักษณะการทำงานแบบแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทดลองปฏิบัติจริง ช่วยให้สามารถตัดสินใจร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ฝ่ายเรียบเรียงดนตรีจะเป็นผู้จัดทำโครงสร้างและรายละเอียดทางดนตรี เมื่อได้แนวทางการเรียบเรียงที่ชัดเจน ฝ่ายเทคโนโลยีและระบบเสียงจะดำเนินการผลิตชุดข้อมูลเสียง เพื่อใช้ประกอบการแสดงสด โดยผลิตเสียงเครื่องดนตรีที่ไม่มีบนเวที เช่น เสียงเครื่องสาย เสียงซินธิไซเซอร์ เสียงเอฟเฟกต์พิเศษหรือเสียงประสาน (Chorus) เพื่อเสริมมิติเสียงให้มีความสมบูรณ์ในการแสดงจริง การเรียบเรียงดนตรีอาจไม่ได้ครอบคลุมทุกบทเพลงในการแสดง เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยเวลา ความคิดสร้างสรรค์ และการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง วงดนตรีจึงมักเลือกเรียบเรียงเฉพาะบทเพลงที่มีความสำคัญต่อการแสดง เพื่อให้สามารถบริหารเวลาและทรัพยากรได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนนี้สะท้อน Nested Model ของ Fogarty (1991) ซึ่งมุ่งให้กิจกรรมหนึ่งสามารถบูรณาการการเรียนรู้ได้หลายมิติพร้อมกัน ทั้งทักษะการบรรเลง การรวมวง และการใช้เทคโนโลยีเสียง การทำงานดังกล่าวยังเชื่อมโยงกับวงจรการเรียนรู้ของ Kolb & Kolb (2012) ที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง (Concrete Experience) สะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Reflective Observation) สังเคราะห์แนวคิดร่วมกับเทคโนโลยี (Abstract Conceptualization) และทดลองใช้จริงในการแสดง (Active Experimentation) จึงช่วยเสริมทั้งความรู้เชิงทฤษฎีและทักษะปฏิบัติให้พัฒนาไปพร้อมกันอย่างเป็นระบบ

การฝึกซ้อม

เมื่อได้เพลงและข้อมูลเสียงที่สมบูรณ์แล้ว วงดนตรีจะเข้าสู่กระบวนการฝึกซ้อมอย่างเป็นระบบ โดยสมาชิกจะร่วมกันจัดตารางการซ้อมล่วงหน้าให้เหมาะสมกับเวลาและความพร้อมของแต่ละบุคคล สมาชิกแต่ละคนจะรับผิดชอบการฝึกซ้อมรายบุคคลโดยการแกะเพลง (Transcription) และฝึกทักษะจากบทเพลงที่ผ่านการเรียบเรียงใหม่หรือต้นฉบับตามที่ตกลงร่วมกัน การฝึกซ้อมรวมวงจะเน้นการพัฒนาความคล่องตัวในการบรรเลง การเปลี่ยนผ่านระหว่างบทเพลง การเคลื่อนไหวบนเวทีและการสื่อสารร่วมกันระหว่างสมาชิกและมีการบันทึกประเด็นที่ต้องปรับปรุงจากการฝึกซ้อมในทุกครั้ง เพื่อนำส่งให้ฝ่ายที่เกี่ยวข้องดำเนินการแก้ไขให้เหมาะสม นอกจากนี้ ทีมงานจากฝ่ายเทคโนโลยีดนตรีและระบบเสียงจะเข้าร่วมสังเกตการณ์เพื่อวิเคราะห์จำนวนเครื่องดนตรีและอุปกรณ์ที่จำเป็นในการแสดง เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการติดตั้งระบบบนเวที



ขั้นตอนนี้สะท้อน Sequenced Model ของ Fogarty (1991) ที่จัดลำดับการฝึกจากรายบุคคลสู่การรวมวง โดยบูรณาการทักษะการบรรเลง การรวมวง และเทคโนโลยีเสียง กระบวนการสอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ของ Kolb & Kolb (2012) ทั้งขั้น Concrete Experience ผ่านการลงมือซ้อมจริง และ Reflective Observation ผ่านการสะท้อนคิดและบันทึกประเด็น เพื่อปรับปรุง ช่วยเสริมทักษะการฟัง การทำงานร่วมกัน และการวางแผนอย่างเป็นระบบ

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อประกอบการแสดง

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์และสื่อประกอบการแสดง เป็นหน้าที่ของฝ่ายสื่อและประชาสัมพันธ์ที่ดำเนินการควบคู่กับการเตรียมการแสดง เริ่มจากการถ่ายภาพวงดนตรีเพื่อนำไปออกแบบโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยจัดวางองค์ประกอบภาพให้มีความน่าสนใจ พร้อมระบุข้อมูลสำคัญ ได้แก่ วัน เวลาและสถานที่แสดงอย่างชัดเจน เพื่อสร้างการรับรู้และดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ จะรับผิดชอบการผลิตวิดีโอเปิดตัววงดนตรี ใช้ประกอบเพลงเปิดการแสดง (Opening Song) หรือช่วงอินโทร เพื่อสร้างอารมณ์นำเข้าสู่บรรยากาศของคอนเสิร์ตอย่างเป็นทางการ พร้อมทั้งออกแบบโลโก้ประจำวงให้แสดงผลบนจอภาพระหว่างการแสดงและผลิตภาพฉากหลัง (Backdrop) ของแต่ละบทเพลงให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์ของเพลง ฝ่ายสื่อและประชาสัมพันธ์จะเข้าร่วมสังเกตการณ์ในการฝึกซ้อมบางช่วง เพื่อเก็บรายละเอียดเกี่ยวกับจังหวะการแสดง ลักษณะการเคลื่อนไหวและอารมณ์ของแต่ละเพลง ทำให้การออกแบบสื่อมีความสอดคล้องกับจังหวะและลักษณะของการแสดงจริง เมื่อกระบวนการผลิตสื่อเสร็จสมบูรณ์ ฝ่ายสื่อจะประสานงานร่วมกับฝ่ายเทคนิคเวทีและควบคุมการแสดง เพื่อซักซ้อมการทำงานร่วมกันในด้านการควบคุมแสง สี เสียง จอภาพและการจัดลำดับคิวของสื่อให้สอดคล้องกับจังหวะของการแสดงได้อย่างราบรื่น

ขั้นตอนนี้สะท้อน Threaded Model ของ Fogarty (1991) ที่บูรณาการทักษะด้านสื่อและเทคโนโลยีไว้ในหลายวิชา โดยผู้เรียนประยุกต์ใช้ความรู้จากรายวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ทางสื่อสมัยใหม่ในการออกแบบโปสเตอร์ วิดีโอ และสื่อประกอบเพลง พร้อมทั้งสอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้ของ Kolb & Kolb (2012) ทั้งขั้น Reflective Observation จากการสังเกตการซ้อมและขั้น Active Experimentation จากการทดลองออกแบบและควบคุมสื่อร่วมกับฝ่ายเทคนิค อันนำไปสู่การเสริมสร้างทักษะเชิงสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม

การซ้อมใหญ่

เป็นการจำลองสถานการณ์การแสดงจริง เพื่อทดสอบความพร้อมของทุกฝ่าย ทั้งในด้านเทคนิค ระบบเสียงและลำดับการแสดงให้สอดคล้องกับวันแสดงจริงมากที่สุด เริ่มจากฝ่ายติดตั้งเครื่องดนตรีและระบบเสียงดำเนินการติดตั้งอุปกรณ์ตามแผนที่วางไว้ เช่น เครื่องดนตรีหลัก อุปกรณ์ควบคุมเสียงบนเวที มิกเซอร์ (Mixer) สเตจบ็อกซ์ (Stage Box) ระบบชุดข้อมูลเสียง (Audio Playback Data) สายสัญญาณและการกำหนดตำแหน่งไมโครโฟน จากนั้นฝ่ายเทคโนโลยีดนตรีและระบบเสียงจะดำเนินการกำหนดช่องสัญญาณ (Channel Assignment)



พร้อมบันทึกข้อมูลการเชื่อมต่อและตำแหน่งอุปกรณ์และติดตั้งระบบมอนิเตอร์อินเอียร์ (In-ear Monitoring System) สำหรับนักดนตรี โดยวิศวกรเสียง (Live Sound Engineer) และวิศวกรระบบมอนิเตอร์ (Monitor Engineer) จะดำเนินการมิกซ์เสียงและบันทึกค่าการตั้งค่าเสียงไว้ล่วงหน้า เพื่อนำไปใช้งานในวันแสดงจริง ในส่วนนี้นักดนตรีจะฝึกซ้อมตามลำดับเหตุการณ์ของการแสดง โดยจำลองสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับวันที่แสดงจริงที่สุด ขณะเดียวกันผู้ควบคุมการแสดงจะทำหน้าที่กำกับลำดับการแสดงให้นักดนตรีเสมอ เช่น การเคลื่อนไหวบนเวที ตลอดจนการสื่อสารผ่านบทพูด เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับอารมณ์ของการแสดงโดยรวม การซ้อมใหญ่เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยตรวจสอบ แก้ไขและประเมินความพร้อมในภาพรวมก่อนเข้าสู่การแสดงจริงอย่างมั่นใจและมีคุณภาพ

การซ้อมใหญ่เป็นการจำลองสถานการณ์แสดงจริงเพื่อตรวจสอบและประเมินความพร้อมทุกด้าน ทั้งระบบเสียง แสง และการดำเนินการบนเวที ตามแนวคิด Immersed Model ของ Fogarty (1991) ผู้เรียนจมอยู่กับประสบการณ์ที่บูรณาการองค์ความรู้จากหลายสาขาเข้าสู่กระบวนการเดียวกัน และสอดคล้องกับขั้น Concrete Experience ของ Kolb & Kolb (2012) ที่ผู้เรียนเรียนรู้จากการเผชิญสถานการณ์จริงโดยตรง กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมทั้งด้านเทคนิคการแสดงและการถ่ายทอดอารมณ์อย่างเป็นองค์รวม

การติดตั้งอุปกรณ์และทดสอบระบบเสียง

เมื่อถึงวันแสดงจริง ฝ่ายติดตั้งเครื่องดนตรีและระบบเสียงจะดำเนินการขนย้ายอุปกรณ์ไปยังสถานที่จัดแสดง พร้อมประสานงานกับผู้ดูแลเวที เพื่อขออนุญาตเข้าพื้นที่และเริ่มกระบวนการติดตั้ง โดยเริ่มจากการจัดวางชุดกลอง ติดตั้งไมโครโฟน เสียบสายสัญญาณตามช่องที่ได้กำหนดไว้และจัดเตรียมอุปกรณ์เสริมให้พร้อมสำหรับการแสดง ฝ่ายเทคนิคเวทีและควบคุมการแสดงจะจัดเตรียมระบบไฟเวทีและจอภาพ พร้อมทดสอบการแสดงผลของวิดีโอเปิดตัว ภาพพื้นหลังและโลโก้ เมื่อการติดตั้งระบบเสร็จสิ้น วิศวกรเสียงและวิศวกรระบบมอนิเตอร์จะตรวจสอบการทำงานของลำโพง ปรับแต่งระบบเสียงและช่องสัญญาณ เพื่อป้องกันความผิดพลาด รวมถึงแก้ไขการย้อนกลับของเสียงที่เกิดขึ้น จากนั้นนักดนตรีจะทำการทดสอบระบบเสียง (Sound Check) บนเวที โดยมีวิศวกรระบบมอนิเตอร์ปรับแต่งเสียงที่นักดนตรีแต่ละคนได้ยินผ่านระบบ In-ear Monitor ให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะบุคคล ขณะเดียวกันวิศวกรเสียงจะปรับสมดุลเสียงโดยรวม เพื่อให้พร้อมสำหรับการแสดงต่อผู้ชม ฝ่ายเทคนิคเวทีและควบคุมการแสดง จะทำการทดสอบระบบแสง สี และจอภาพให้สอดคล้องกับจังหวะการแสดงตามแผนงานที่กำหนด โดยทั่วไปจะมีการทดสอบจำลองการแสดงจริงจำนวน 1-2 บทเพลง เพื่อให้ทุกฝ่ายตรวจสอบความพร้อมด้านเทคนิคและลำดับคิวการแสดง

ขั้นตอนนี้สะท้อน Connected Model ของ Fogarty (1991) ที่เชื่อมโยงความรู้จากหลายฝ่าย ทั้งระบบเสียง แสง ภาพ และการจัดคิวการแสดงให้ทำงานสอดคล้องกัน พร้อมทั้งสอดคล้องกับขั้น Active Experimentation ของ Kolb & Kolb (2012) ที่ผู้เรียนได้ทดลองติดตั้ง



อุปกรณ์และแก้ปัญหาจริง อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านเทคนิคและการทำงานร่วมกันอย่างมืออาชีพ

การแสดงคอนเสิร์ต

ในวันแสดงจริง ทีมงานทุกฝ่ายประจำตำแหน่งตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ฝ่ายติดตั้งเครื่องดนตรีและระบบเสียงจะตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์อีกครั้งก่อนเริ่มการแสดง รวมถึงจัดเตรียมเครื่องดนตรีให้พร้อมสำหรับนักดนตรี เมื่อระบบทั้งหมดได้รับการตรวจสอบและอยู่ในสภาวะพร้อมใช้งาน ฝ่ายควบคุมการแสดงจะส่งสัญญาณให้นักดนตรีเตรียมตัวเข้าสู่ลำดับการแสดงตามแผนที่กำหนดไว้ใน Storyboard โดยอาจเริ่มต้นด้วยการปิดไฟเวที เปิดวิดีโอแนะนำวงดนตรีและให้นักดนตรีปรากฏตัวบนเวทีตามจังหวะที่ออกแบบไว้ ระหว่างการแสดง ฝ่ายควบคุมการแสดงประจำอยู่ที่ตำแหน่งควบคุมเสียงหลัก (Front of House) ร่วมกับวิศวกรเสียงทำหน้าที่แจ้งลำดับและควบคุมเวลาการแสดงผ่านระบบ In-ear Monitoring ของนักดนตรี นอกจากนี้ยังประสานการทำงานกับผู้ควบคุมไฟและจอภาพบนเวที เพื่อให้การแสดงดำเนินไปอย่างราบรื่น สอดคล้องทั้งในด้านเสียง ไฟและสื่อประกอบการแสดง เมื่อการแสดงสิ้นสุดลง หัวหน้าวงหรือผู้แทนของทีมงานขอบคุณผู้จัดงานหรือผู้ว่าจ้างในฐานะเจ้าภาพ พร้อมแสดงความขอบคุณต่อเจ้าหน้าที่เทคนิคของสถานที่ และทีมวิศวกรเสียงกลางที่ให้การสนับสนุนอย่างมืออาชีพ ขณะเดียวกันฝ่ายเทคนิคจะดำเนินการถอดและจัดเก็บอุปกรณ์ทั้งหมดตามลำดับอย่างเป็นระบบ รวมถึงจัดเก็บเครื่องดนตรี สายสัญญาณ อุปกรณ์ระบบเสียงและอุปกรณ์ประกอบการแสดงอื่น ๆ พร้อมเคลื่อนย้ายออกจากพื้นที่แสดง

การแสดงคอนเสิร์ตเป็นขั้นตอนที่ทุกฝ่ายบูรณาการการทำงานร่วมกัน ทั้งการจัดการการบรรเลงดนตรี เทคโนโลยีเสียง และองค์ประกอบเวที ภายใต้หัวข้อกลาง คือ การแสดงจริง ซึ่งสะท้อน Webbed Model ของ Fogarty (1991) ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายสาขาเข้ามาอย่างเป็นระบบ ขณะเดียวกัน กระบวนการนี้ตรงกับขั้น Concrete Experience ของ Kolb & Kolb (2012) เพราะผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์จริงบนเวที ฝึกการทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการบริหารจัดการการแสดงอย่างมืออาชีพ

การประเมินผลหลังการแสดง

ภายหลังจากการแสดงเสร็จสิ้น ทีมงานทุกฝ่ายจะประชุมร่วมเพื่อประเมินผลการดำเนินงาน ทบทวนเนื้อหาและลำดับของการแสดงเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ รวมถึงวิเคราะห์และประเมินการตอบสนองความพึงพอใจของผู้ชม สมาชิกแต่ละฝ่ายจะรายงานปัญหาอุปสรรค หรือข้อจำกัดที่เกิดขึ้น พร้อมนำเสนอแนวทางแก้ไขและป้องกันปัญหาในครั้งถัดไป เพื่อพัฒนาคุณภาพของการจัดแสดงในอนาคต การประเมินผลเป็นกระบวนการสรุปผลลัพธ์ของการดำเนินงานและเป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ทั้งในระดับรายบุคคลและทีมงาน เพื่อปรับปรุงการดำเนินงานครั้งต่อไปอย่างมีระบบ



ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการที่ทีมงานทุกฝ่ายประชุมร่วมกันเพื่อทบทวนความสำเร็จและปัญหา สอดคล้องกับ Shared Model ของ Fogarty (1991) ที่บูรณาการมุมมองจากหลายฝ่ายเข้าสู่การประเมินร่วมกันภายใต้กรอบเดียว สอดคล้องกับ Kolb & Kolb (2012) โดยในขั้น Reflective Observation ผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นจริง วิเคราะห์ปัญหาที่พบ และในขั้น Abstract Conceptualization ผู้เรียนสังเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้มาเป็นแนวทางแก้ไขและปรับปรุงสำหรับการแสดงครั้งต่อไป

ผลลัพธ์ต่อการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านกระบวนการจัดแสดงคอนเสิร์ตโดยอาศัยแนวคิดวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb & Kolb (2012) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) 2. การสะท้อนคิด (Reflective Observation) 3. การสร้างแนวคิดนามธรรม (Abstract Conceptualization) และ 4. การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) วงจรดังกล่าวเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง สะท้อนคิด ต่อผลที่เกิดขึ้น ตกผลถึงองค์ความรู้และสร้างแนวทางใหม่ เพื่อนำไปทดลองใช้ในการปฏิบัติครั้งถัดไป เมื่อประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ผ่านการแสดงคอนเสิร์ตของนิสิต ผลที่ได้ก่อให้เกิดการพัฒนาสมรรถนะสำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1. สมรรถนะทางวิชาชีพด้านดนตรี 2. สมรรถนะด้านการวางแผนและการจัดการ 3. สมรรถนะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์ และ 4. สมรรถนะด้านการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร เมื่อนำวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ผ่านการจัดแสดงคอนเสิร์ต จะเห็นว่าสมรรถนะทั้ง 4 ด้าน เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละขั้นตอน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความเชื่อมโยงระหว่างวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb & Kolb (2012) และสมรรถนะที่พัฒนาขึ้นจากการจัดแสดงคอนเสิร์ตของนิสิต

ขั้นของ Kolb / สมรรถนะ	Concrete Experience	Reflective Observation	Abstract Conceptualization	Active Experimentation
วิชาชีพด้านดนตรี	การแสดงจริง	ทบทวนคลิปบันทึก	สรุปจุดที่ต้องปรับ เช่น	นำแนวทางใหม่ในการ
	การรวมวง ควบคุม	การแสดง ผลตอบรับ	วิธีซ้อม การจัดวางไมค์	แสดง การฝึกซ้อม
	อารมณ์/ไดนามิก	จากผู้ชมและเพื่อนร่วม	การควบคุมอุปกรณ์	การควบคุมระบบเสียงใช้
	ควบคุมระบบเสียงและ	วง ร่วมวิเคราะห์และ	เสียง เป็นแนวทาง	ในครั้งถัดไป เพื่อลด
	เทคโนโลยีดนตรีบนเวที	ประเมินการแสดงบนเวที	การฝึกซ้อม	ความผิดพลาดและประเมินผล
การวางแผนและการจัดการ	ร่วมวางแผนงานซ้อม	สะท้อนปัญหา	ออกแบบปรับปรุง	ทดลองใช้แผนงานและ
	แผนงาน การจัดสรร	จากการประชุม	แผนงาน เช่น	วิธีจัดการใหม่ในการแสดง
	ทรัพยากร	การประสานงาน	ตารางซ้อม บทบาทหน้าที่ งบประมาณ	ครั้งถัดไป และประเมินผล

ตารางที่ 3 ความเชื่อมโยงระหว่างวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb & Kolb (2012) และสมรรถนะที่พัฒนาขึ้นจากการจัดแสดงคอนเสิร์ตของนิสิต

ขั้นของ Kolb / สมรรถนะ	Concrete Experience	Reflective Observation	Abstract Conceptualization	Active Experimentation
การคิดเชิง สร้างสรรค์	ทดลององค์ประกอบ การแสดงจริง เล่น ลำดับเพลง การใช้ สื่อแสงภาพ บนเวที และการซ้อมใหญ่	สะท้อนผลตอบรับจาก ผู้ชมและเพื่อนร่วมทีม วิเคราะห์บรรยากาศ ตอบโจทย์หรือไม่	สังเคราะห์ Concept/ อิม โครงสร้างรายการ (Set List Logic) และ แนวทางใช้สื่อศิลป์	ทดลองนำแนวคิด สร้างสรรค์ที่ออกแบบ ใหม่ไปใช้จริง และเก็บข้อมูลผลลัพธ์
การทำงาน เป็นทีมและ การสื่อสาร	ทำงานร่วมกับนักดนตรี ทีมเทคนิค ใช้สัญญาณ มือ คิวบนเวทีจริง และการสื่อสารในการ ทำงานแต่ละขั้นตอน	สะท้อนความเข้าใจ ร่วมกัน การประสานงาน Timeline งานของ แต่ละขั้นตอน จุดสื่อสารคลุมเครือ คิวบกพร่อง ภาระงาน ซ้อนทับ	สร้างแนวทางประสาน งานใหม่ เช่น คิวเวที ช่องทางสื่อสารบทบาท หน้าที่ชัดเจน ตรวจสอบ รายการก่อนขึ้นเวที	ทดลองใช้วิธีการสื่อสาร ใหม่และประเมินผล การสื่อสารและทำงาน ร่วมกัน เกิดความ แม่นยำ ราบรื่นและ เข้าใจร่วมกัน

ผลการจัดการเรียนรู้สะท้อนให้เห็นว่าสมรรถนะทั้ง 4 ด้านปรากฏอย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่องผ่านวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb & Kolb (2012) กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในลักษณะองค์รวม และยกระดับสมรรถนะวิชาชีพที่ตอบสนองต่อความต้องการทางการศึกษาและการทำงานจริงในศตวรรษที่ 21

สรุป

การบูรณาการรายวิชาผ่านการจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยใช้กรณีการแสดงคอนเสิร์ตของนิสิต อาศัยข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการอภิปราย นำมาสังเคราะห์เชิงแนวทางที่สะท้อนกระบวนการจัดการเรียนรู้ และช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนดนตรีในระดับอุดมศึกษาได้อย่างชัดเจน แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงองค์ความรู้จากรายวิชาสู่การปฏิบัติจริง ฝึกการสะท้อนคิด สังเคราะห์ความรู้ใหม่และต่อยอดสู่การปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ทำให้การเรียนรู้เชื่อมโยงกับวิชาชีพและเสริมสร้างความมั่นใจในการก้าวสู่การทำงานจริง เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนแบบปกติที่เน้นเฉพาะการฝึกทักษะบรรเลง การเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจทักษะการจัดการแสดงคอนเสิร์ตในภาพรวม ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญต่อการทำงานในอุตสาหกรรมดนตรี ทั้งยังเปิดโอกาสสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการแสดงสดและงานคอนเสิร์ต เช่น วิศวกรเสียง ผู้จัดการเวที ฝ่ายการตลาดทางดนตรี และผู้ประกอบการด้านการจัดงานดนตรี ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับมูทิตา หงษานาวา และคณะ (2566) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ ทักษะปฏิบัติ และความพึงพอใจของผู้เรียน และสอดคล้องกับธนพัฒน์ ธรรมเจริญพงศ์ (2566) พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์สามารถพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนและเชื่อมโยงกับการใช้ในวิชาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ



จากการศึกษานี้ควรพัฒนาต่อยอดเป็นงานวิจัย เพื่อยืนยันผลลัพธ์ให้เป็นที่ยอมรับและสามารถประยุกต์ใช้ต่อไปในบริบทอื่นได้ ดังนั้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการรายวิชากับการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านการจัดแสดงคอนเสิร์ต จึงเป็นแนวทางสำคัญในการเสริมสร้างสมรรถนะวิชาชีพ ขยายโอกาสการทำงาน และยกระดับการศึกษาดนตรีในระดับอุดมศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- จิรัชพรรณ ชาญช่วง. (2563). การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง: การเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริง. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 48(3), 78-89.
- ณัฐ เดชะปัญญา และคณะ. (2566). ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของการจัดเทศกาลดนตรี. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*, 8(2), 21-32.
- ธนพัธ ธรรมเจริญพงศ์. (2566). ศิลปะภาพถ่ายในสื่อดิจิทัล โดยการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ของนักศึกษาในสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 3(1), 71-86.
- มุกิตา หงษานาวา และคณะ. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติการวาดภาพด้วยเทคนิคสีไม้แบบเน้นประสบการณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารสหวิทยาการวิจัยและวิชาการ*, 3(6), 595-610.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วัฒนา ระบับทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ: แอลทีเพรส.
- ศัจจิตย์ ตาลพันธ์ และคณะ. (2566). การจัดการเรียนรู้เชิงรุก. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 6(5), 642-656.
- อติพร เกิดเรือง และคณะ. (2564). แนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของสถาบันอุดมศึกษาไทย. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์*, 6(1), 781-790.
- Baucells, M. & Yemen, G. (2017). *Enjoyment and Memory in Concert: The Ideal Set List*. Retrieved July 28, 2025, from <https://shorturl.asia/v2rXp>
- Beane, J. A. (1997). *Curriculum Integration: Designing The Core of Democratic Education*. New York: Teachers College Press.
- Dawes, S. S. (1996). Interagency Information Sharing: Expected Benefits, Manageable Risks. *Journal of Policy Analysis and Management*, 15(3), 377-394.
- Dewey, J. (1915). *The Child and The Curriculum*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- _____. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan Company.



- Fogarty, R. (1991). *How to Integrate the Curricula*. Palatine, Illinois: IRI/Skylight Publishing.
- Kolb, A. Y. & Kolb, D. A. (2012). Experiential Learning Theory. In N. M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of The Sciences of Learning*. (pp. 1215-1219). Boston, MA: Springer.

