

การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ Khon Learning Management to Enhance Creative Integration Skills

อินทิรา พงษ์นาค¹ ระวีวรรณ วรรณวิชัย^{2*} และ กิตติกรณ์ นพุดมพันธ์³
Intira Pongnak,¹ Rawiwan wanwichai^{2*} and Kittikorn Nopudomphan³

Article History

Receive: April 25, 2024

Revised: June 21, 2024

Accepted: June 24, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และศึกษากรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายแบบขนบนิยม ด้านนโยบายร่วมสมัย ด้านหลักสูตรและการสอน ครูนาฏศิลป์และนักเรียน จำนวน 39 คน กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบบันทึกประเด็นสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ด้านสภาพทั่วไปของการจัดการเรียนการสอน โขน ด้านพฤติกรรมการณ์เรียนรู้ของนักเรียน ด้านกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ของครู และด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เมื่อสังเคราะห์แล้วสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ โขน ส่วนใหญ่สอนเฉพาะทฤษฎีมีบางสถานศึกษาสอนปฏิบัติโขน โดยลดทอนการฝึกทักษะขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นฝึกหัดเพื่อแสดงในโอกาสต่างๆ และมีความต้องการจัดการเรียนรู้โขนแบบบูรณาการ เชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันและความสนใจของผู้เรียน 2) กรอบแนวคิดการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ทฤษฎีพหุปัญญา ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยอาศัยแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

คำสำคัญ : โขน ; การจัดการเรียนรู้โขน ; การเรียนรู้แบบบูรณาการ ; การเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ; ทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, Doctoral Student in Arts Education, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

^{2,3} ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, Assistant Professor, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

* Corresponding Author Email: rawiwan@g.swu.ac.th



ABSTRACT

The purposes of this research were to investigate the current situation and desirable conditions of Khon learning management in promoting creative integration skills for secondary school students and to study the framework of Khon learning management in promoting creative integration skills for secondary school students. The research target consisted of an expert in traditional and contemporary Khon and curriculum and instruction, as well as Thai dance teachers and 39 secondary school students. Purposive sampling was utilized for participant selection. The research instruments included an interview form and a focus group interview record form. The content analysis method was used for data analysis. The research findings revealed that 1) The current situation and desirable conditions of Khon learning management that promote creative integration skills include: general teaching and learning management of Khon, student learning behavior, it can be concluded that most Khon learning management prioritizes theory over practical skills, while a few provide practical training by significantly reducing the basic skills needed for performances and focusing on practicing for shows on various occasions. Moreover, the teachers need more creative Khon learning approaches to that align with students' daily lives and interests. 2) The framework for Khon learning management that promotes creative integration skills consists of theories of multiple intelligences, self-directed learning, and cooperative learning, which apply four learning concepts: integrative learning, creative learning, and project-based learning.

Keywords : Khon ; Khon Learning Management ; Integrated Learning ; Creative Integrated Learning ; Creative Integration Skills

บทนำ

โลกแห่งศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกทั้งรูปแบบเศรษฐกิจระหว่างประเทศที่มีการบูรณาการและเชื่อมโยงเศรษฐกิจเข้าด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ปัจจัยเหล่านี้ล้วนนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและวิถีชีวิตของคนไทย ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้โลกไร้พรมแดนส่งผลให้คนไทยเข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด เกิดการสร้างวัฒนธรรมร่วมสมัยอาจก่อให้เกิดวิกฤตทางวัฒนธรรมเนื่องจากขาดการคัดกรองในการเลือกรับวัฒนธรรมที่ตีมามจนทำให้คนไทยละเลยอัตลักษณ์นำไปสู่การสูญเสียคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมและพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ (Office of the National Economic and Social Development Council, 2016) จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พบว่า มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมช่วยให้สังคมเกิดความเข้มแข็ง และสร้างพลังอำนาจ โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมด้วยการศึกษา (Yan & Chiou, 2021) ซึ่งการดำรงรักษาคุณค่าวัฒนธรรมที่ดีอย่างยั่งยืนจำเป็นต้องมีกระบวนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อน ดังจะเห็นได้จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ได้กำหนดหลักการและจุดมุ่งหมายไว้ชัดเจนว่าจะต้องบูรณาการเรื่องการศึกษากับวัฒนธรรม โดยกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกความภาคภูมิใจในความเป็นไทย (Ministry of Education, 2010) เช่นเดียวกับแผนการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษาได้ระบุเป้าหมายสำคัญประการหนึ่งคือให้ผู้เรียนทุกกลุ่มวัยได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐาน มีความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นไทย (The Secretariat of the Cabinet, 2021)

โขนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นรวมศาสตร์และศิลป์หลายแขนง อาทิ นาฏศิลป์ ดนตรี วรรณกรรม พิธีกรรมและงานช่างฝีมือต่างๆ ถือเป็นมรดกที่บรรพชนไทยสร้างสรรค์ขึ้นและยังคงสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนปัจจุบัน คุณค่าของโขนจึงมิใช่แค่เพียงศิลปะการแสดง แต่ยังสะท้อนถึงวิถีแห่งความเป็นไทยไว้อย่างชัดเจน จากเอกลักษณ์ที่โดดเด่นนี้องค์การยูเนสโกจึงได้ประกาศขึ้นทะเบียน “โขน” ของประเทศไทยเป็นรายการตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2561 ภายใต้อนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ.2003 ประเทศไทยจำเป็นต้องสร้างการมีส่วนร่วมอย่างกว้างขวางในการส่งเสริมและสนับสนุนในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมโขน รวมทั้งมีการกำหนดมาตรการด้านต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมาตรการ

ด้านการศึกษาวิจัย (Department of Cultural Promotion, 2019) การเรียนรู้โขนเป็นลักษณะบูรณาการแบบองค์รวม ส่งผลให้เยาวชนและเด็กส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องยากด้วยเหตุผลเพราะมีกระบวนการเรียนรู้ที่ซับซ้อน และยังมองว่าโขนเป็น ศิลปะชั้นสูง ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนสนใจที่จะเรียนรู้โขน จึงควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เข้ากับยุคสมัย และพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งศึกษาองค์ความรู้หลัก เน้นการบูรณาการข้ามศาสตร์และการเป็นพลวัตของโลกศตวรรษที่ 21 ดังที่แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา คนไทยให้เป็นพลเมืองที่ดีมีคุณลักษณะ ทักษะ และสมรรถนะตรงตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ สอดคล้องกับทักษะ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และยุทธศาสตร์ประเทศไทย 4.0 โดยมีแนวทางพัฒนาประการหนึ่ง คือ ส่งเสริมการจัดกระบวนการ การเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ ในมิติคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม สังคม พหุวัฒนธรรม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และความเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (Office of the Secretary of the Education Council, 2017) เช่นเดียวกับ Wongyai & Phatphon (2020) ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช มอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด ซึ่งในยุค New normal ผู้เรียนจะมีพื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองออกมา ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข โดยความสุขจากการเรียนรู้ นั้นถือเป็นโจทย์ใหญ่ของการเรียนรู้ ทั้งปวงในการที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในอนาคต และสอดคล้องกับ Boontonglek (2021) ที่กล่าวว่า การสอนของศิลปินแห่งชาติมีกระบวนการสอน คือ การสอนให้รู้ การทำให้ดู การอยู่ให้เห็น และการใช้เทคโนโลยีนำมาพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานศิลปไทยสู่ความเป็นพลเมืองโลก

จากเหตุผลดังกล่าวการจัดการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงความคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ ของสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วยทักษะการคิดขั้นสูงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เพื่อแก้ปัญหา ในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นแบบคาดเดาไม่ได้ในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงและพลิกผันอย่างรวดเร็ว

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษากรอบแนวคิดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ระดับมัธยมศึกษา

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยได้เสนอเนื้อหาสาระสำคัญของแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องประกอบด้วยหัวข้อ 1) แนวคิดเกี่ยวกับการฝึกหัดโขน 2) แนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ 3) แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 4) แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน 5) ทฤษฎีการเรียนรู้ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับการฝึกหัดโขน

โขน คือ นาฏกรรมชั้นสูงอย่างหนึ่งของไทยที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณและได้วิวัฒนาการเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ตามหลักฐานได้ปรากฏในจดหมายเหตุของมอสิเออร์ เดอ ลา ลูแบร์ (Monsieur De La Lobre) ราชทูตฝรั่งเศสเมื่อครั้ง เดินทางมากรุงศรีอยุธยา ที่ได้กล่าวถึงการเล่นโขนว่าเป็นการร่ายรำตามจังหวะขอ และเครื่องดนตรีอื่นๆ ผู้แสดงสวมหน้ากาก (หัวโขน) และถืออาวุธ แสดงการสู้รบมากกว่าจะเป็นการร่ายรำ มีการหยุดเจรจา (La Lobere, 2005) โขนพัฒนามาจาก ศิลปะการแสดงหลายแขนง คือ นาฏศิลป์และวิธีแต่งตัวบางอย่างมาจากการเล่นชักนาคดึกดำบรรพ์ นำกระบวนการท่าการต่อสู้ โลดโผน ท่ารำท่าเต้นมาจากกระบี่กระบอง และนำศิลปะการพากย์ เจาจา เพลง และเครื่องดนตรีที่ใช้การแสดงและ สื่อสัญลักษณ์ประกอบกิริยาอาการของผู้แสดงที่เรียกว่าเพลงหน้าพาทย์มาจากการแสดงหนังใหญ่ ลักษณะสำคัญของโขน อยู่ที่ผู้แสดงต้องสวมหัวโขนหมดทุกตัว ยกเว้นตัวพระ ตัวนาง และตัวเทวดา มีเสียงและลูกคู่ร้องบท ให้มีคณพากย์และเจาจา



แสดงเรื่องราวเกียรติแต่เพียงเรื่องเดียว การฝึกหัดโขนนั้นผู้ที่ฝึกหัดโขนมักเป็นผู้ชายตามธรรมเนียมมาแต่โบราณ โดยเริ่มหัดกันตั้งแต่อายุ 8 – 12 ขวบ ด้วยหลัก "เยาว์วัย ยาวนาน" หลักใหญ่ในการฝึกหัดเบื้องต้นที่ตรงกันมีอยู่ 3 ประการ คือ 1.ตบเข้า 2.ถ่องสะเວ และ 3.เดินเสา (Testhomya, 2018) นอกจากนั้นการฝึกหัดโขนเบื้องต้นถือเป็นการเตรียมความพร้อมสร้างพื้นฐานที่มั่นคงให้กับผู้เรียน มี 5 ประการ คือ 1) ตบเข้า เป็นการฝึกหัดประสาทให้เริ่มรู้จักจังหวะดนตรี 2) ถ่องสะเວ เป็นการหัดให้เริ่มรู้จักวิธียกเอื้องลำตัว ยกคอ ยกไหล่ และไบหน้าอ่อนไหวไปตามต้องการ 3) เดินเสา เป็นการฝึกเท้าและฝึกขาให้รู้จักใช้อวัยวะท่อนล่างให้คงที่ ให้อยู่ตัว เพื่อให้ไม่เหนื่อยในเวลาแสดงจริง ช่วยฝึกหัดให้กระตือรือร้นทำทุกส่วนให้ลงกับพื้นโดยพร้อม และมั่นคงเท่ากัน 4) ถีบเหลี่ยม เป็นการดัดส่วนขาสำหรับผู้ฝึกหัดเป็นพระ ยักษ์ และลิง เป็นการหัดบังคับและควบคุมอวัยวะร่างกายให้อยู่ในที่ต้องการให้ช่วงขาช่วงแขนและอกมีระดับคงที่ 5) ฉีกขา เป็นท่าที่ใช้สำหรับผู้ฝึกหัดเป็นลิงโดยเฉพาะวิธีการฝึกขานี้เป็นการช่วยให้สามารถใช้ขาได้ตามต้องการ เมื่อแสดงท่าโลดโผนก็สามารถทำได้โดยไม่เป็นการทำลายสุขภาพของตน วิธีถีบเหลี่ยมและฉีกขาดังกล่าวนี้ใช้สำหรับผู้ฝึกหัดพระ ยักษ์และลิง ส่วนผู้ฝึกหัดเป็นนาง จะมีวิธีดัดเหลี่ยมเป็นอีกอย่างหนึ่งต่างหาก การถีบเหลี่ยมและการฉีกขา ดังกล่าวนี้นี้ ก็เพื่อให้ผู้ฝึกหัดยืน หรือย่อได้ทรวดทรงของเหลี่ยมมีสัดส่วนที่งดงามคล่องแคล่วในเวลาเล่นเวลาแสดง (Yupho, 1996)

จากองค์ความรู้เกี่ยวกับโขนข้างต้น ตลอดจนแนวทางการฝึกหัดโขน รวมถึงการศึกษาแนวปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการเรียนรู้โขน ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเนื้อหา ดังนี้ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับองค์ความรู้โขน การฝึกทักษะโขนเบื้องต้น แนวทางการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์โขนกับศาสตร์อื่น นอกจากนั้นควรสอดแทรกแนวทางการเชื่อมโยงองค์ความรู้โขนจากประเพณีนิยมไปสู่ความร่วมมือ โดยไม่มีอคติต่อมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาจากรบรรพบุรุษ ทั้งนี้ ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้โขนให้เสริมสร้างทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ เช่น พิธีกรรม ขนบต่างๆ ด้วยกลยุทธ์ เทคนิค วิธีการที่สร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน ทำให้เกิดเจตคติที่ดี ไม่ดูแคลนศิลปะประจำชาติ รวมทั้งเสริมสร้างแรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ และความภูมิใจในความเป็นไทย

แนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

ปัจจุบันบุคคลต้องเรียนรู้พัฒนาตนเองและต้องปรับตัวอยู่ตลอดเวลา การแก้ปัญหาจึงจำเป็นต้องเชื่อมโยงประยุกต์ใช้ความรู้ที่หลากหลายสัมพันธ์เข้าด้วยกัน มาเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่มีลักษณะเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน ทั้งภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มสาระการเรียนรู้และสัมพันธ์กับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เข้าใจและเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ที่ดำรงอยู่ให้สัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต ความรู้ ประสบการณ์และคุณลักษณะที่เกิดจากการเรียนรู้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้ในชีวิตจริง ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ มีดังนี้ 1) สิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การดำเนินชีวิตเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ จำเป็นต้องใช้ความรู้และทักษะจากหลายสาขาวิชาร่วมกัน 2) การจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการช่วยให้เกิดความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างความคิดรวบยอดในศาสตร์ต่างๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย 3) การจัดการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงความคิดรวบยอดจากหลายๆ สาขาวิชาเข้าด้วยกัน ช่วยให้เกิดการถ่ายโอนการเรียนรู้ ช่วยเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชีวิตจริง 4) หลักสูตรและการเรียนการสอนแบบบูรณาการช่วยลดความซ้ำซ้อนของเนื้อหาต่างๆ ความรู้และข้อมูลต่างๆ มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา 5) การเรียนรู้แบบบูรณาการสามารถตอบสนองความสามารถของผู้เรียนซึ่งมีหลายด้าน 6) กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้โดยผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Office of the Secretariat of the Education Council, 2007) หลักการบูรณาการที่ดีควรนำ concept ที่สามารถนำบูรณาการกันได้อย่างมีความหมายซึ่ง Concept ที่บูรณาการกันอย่างลงตัวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและคงทน การบูรณาการจะประสบความสำเร็จ เมื่อผู้สอนวิเคราะห์ธรรมชาติของ concept ที่จะนำมาบูรณาการ และเลือก Concept มาบูรณาการอย่างเหมาะสม ควรคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง และควรมีความกระชับ มีจุดเน้นของสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความเรียนรู้เชิงลึก (Wongyai & Phatphon, 2020)

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เป็นการนำศาสตร์ต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันมาเชื่อมโยงให้เป็นเรื่องเดียวกัน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะองค์รวม สามารถนำความรู้ความเข้าใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลงความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นต้องอาศัยความคิดจินตนาการ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเองจึงจะทำให้เกิดผลงานความคิดสร้างสรรค์ขึ้น (Panmanee, 2002) รวมทั้งเป็นความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกล หลากมุม ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่ นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือการแก้ปัญหา (Phonrunroj, 2003) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน ผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช และมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียน ใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด ซึ่งในยุคความปกติใหม่ (New normal) ผู้เรียนจะมีพื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ ที่มีอยู่ในตนเองออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข โดยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ 1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความสร้างสรรค์ 2) การโค้ชของผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และ 3) การให้ความรักความเมตตาและเอาใจใส่ผู้เรียน ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ มีความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กันในลักษณะบูรณาการเป็นองค์รวมที่ต่างเกื้อหนุนซึ่งกันและกันโดยมีเป้าหมาย คือ คุณภาพของผู้เรียน ซึ่งกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ มี 4 ขั้นตอน คือ 1) วิเคราะห์แนวคิดและจัดกลุ่ม 2) สังเคราะห์และสร้างแนวคิดใหม่ 3) ทบทวนแนวคิดใหม่ 4) ตกแต่งความคิดใหม่ให้สมบูรณ์ (Wongyai & Phatphon, 2020)

สรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือการมีทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการริเริ่มแนวคิดใหม่ ผลิตรายการใหม่ กระบวนการใหม่ หรือวิธีการทำงานใหม่ รวมถึงการปรับปรุงที่มีอยู่เดิมให้แตกต่างไปเพื่อให้เกิดประโยชน์ ด้วยการเชื่อมโยงความคิดรวบยอดในศาสตร์ต่างๆ

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน

การเรียนรู้แบบโครงงาน หมายถึง การศึกษาเพื่อค้นพบข้อความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ด้วยตัวของผู้เรียนเอง ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ โดยมีครูอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้คำปรึกษา วิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่ใช้เป็นขั้นตอนดำเนินการทำโครงงานเพื่อหาคำตอบของปัญหา ประกอบด้วยขั้นตอนระบุปัญหา ออกแบบการรวบรวมข้อมูลปฏิบัติการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ผลและสื่อความหมายข้อมูล และสรุปผล (Dechakupt et al., 2008) นอกจากนั้นการใช้โครงงานในการเรียนการสอนตั้งอยู่บนหลักการดังต่อไปนี้ 1) โครงการหรือโครงงานเป็นกิจกรรมที่มีบริบทจริงเชื่อมโยงอยู่ ดังนั้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจึงสัมพันธ์กับความเป็นจริงสามารถนำไปใช้ประยุกต์ได้กับชีวิตจริง 2) การให้ผู้เรียนทำโครงงานเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สู่กระบวนการสืบสอบ (Process of Inquiry) 3) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงการเป็นหลักช่วยให้ผู้เรียนได้ผลิตงานที่มีรูปธรรม 4) การแสดงผลงานต่อสาธารณชนสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และทำงานแก่ผู้เรียนต่อไปได้ และ 5) การให้ผู้เรียนทำโครงงานหรือโครงการนอกจากจะเพิ่มทักษะกระบวนการแล้วยังสามารถช่วยดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาใช้ประโยชน์ด้วย (Khammanee, 2019)

สรุปการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน มีขั้นตอนการสอนแบบโครงงานเป็นวิธีการสอนที่ไม่ยึดติดกับขั้นตอนตายตัวโดยเน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามความสนใจ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย ผู้เรียนวางแผนในการทำโครงงานตามหัวข้อที่สนใจ ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ โดยมุ่งเน้นการแก้ปัญหา ความร่วมมือ และการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำแก่นักเรียนตลอดกระบวนการทำโครงงาน

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นแนวความคิดที่ได้รับการยอมรับว่าสามารถใช้อธิบายลักษณะการเกิดการเรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligence)

ผู้บุกเบิกทฤษฎีนี้ คือ การ์ดเนอร์ (Gardner) จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ในปี ค.ศ.1983 โดยเชื่อว่าเชาว์ปัญญา คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมต่างๆ หรือการสร้างผลงานต่างๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมในแต่ละแห่ง รวมทั้งความสามารถในการตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบและเพิ่มพูนความรู้ โดยเชาว์ปัญญา มี 8 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านภาษา (Linguistic Intelligence) 2) ด้านคณิตศาสตร์หรือการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (Logical-Mathematical Intelligence) 3) ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) 4) ด้านดนตรี (Musical Intelligence) 5) ด้านการเคลื่อนไหวร่างกายและกล้ามเนื้อ (Bodily-Kinesthetic Intelligence) 6) ด้านการสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal



Intelligence) 7) ด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) 8) ด้านการเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) แนวทางการนำทฤษฎีพหุปัญญามาใช้ในการเรียนการสอน มีดังนี้ 1) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายให้สามารถส่งเสริมเชาวน์ปัญญาหลายๆ ด้าน 2) ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเด็กที่มีขั้นพัฒนาการด้านใดด้านหนึ่งสูงแตกต่างไปจากเด็กที่มีขั้นพัฒนาการในด้านนั้นต่ำกว่า 3) ผู้เรียนมีเชาวน์ปัญญาแต่ละด้านไม่เหมือนกัน ครูควรสอนโดยเน้นให้ผู้เรียนค้นหาเอกลักษณ์ของตน ภาควิชาในเอกลักษณ์ของตนเอง และเคารพในเอกลักษณ์ของผู้อื่น 4) ระบบการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ควรมีการประเมินหลายๆ ด้าน และในแต่ละด้านควรเป็นการประเมินในภาพการณ์ของปัญหาที่สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยอุปกรณ์ที่สัมพันธ์กับเชาวน์ปัญญานั้นๆ Khammanee (2019) ซึ่งแนวคิดสำคัญของทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner ได้ระบุถึงความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่จำเพาะเจาะจงคือ ความสามารถพิเศษเป็นสิ่งที่สอนกันได้ ซึ่งบุคคลแต่ละคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถพิเศษที่พัฒนาได้จากการเรียนรู้ประสบการณ์ และการศึกษาในโรงเรียน โดยที่ความสามารถพิเศษนี้จะปรับเปลี่ยนเรื่อยไปตลอดชีวิต (Office of the Secretariat of the Education Council, 2007)

2. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของเพียเจต์และไวทสกี (Piaget, 1972 ; Vygotsky, 1978) โดยเพียเจต์ได้อธิบายว่าพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านกระบวนการซึมซับหรือดูดซึม (Assimilation) และกระบวนการปรับโครงสร้างปัญญา (Accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและซึมซับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่เข้าไปสัมพันธ์กับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม หากไม่สามารถสัมพันธ์กันได้จะเกิดภาวะไม่สมดุลขึ้น บุคคลจะพยายามปรับสภาวะให้อยู่ในภาวะสมดุล โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญาซึ่งการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอนมีหลักการที่สำคัญ คือ ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ขึ้น โดยที่ผู้เรียนจะต้องจัดกระทำกับข้อมูล ไม่ใช่เพียงรับข้อมูลเข้ามา และนอกจากกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองแล้ว ยังเป็นกระบวนการทางสังคมอีกด้วย (Khammanee, 2019) การสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นความรู้คือโครงสร้างทางปัญญาที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์ในการคลี่คลายสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และสามารถนำไปใช้เป็นฐานในการแก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์อื่นๆ ได้ โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองโดยวิธีการต่างๆ ที่อาศัยประสบการณ์และโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ ส่วนผู้สอนมีหน้าที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนปรับโครงสร้างทางปัญญาภายใต้เงื่อนไขสถานการณ์ที่เป็นปัญหา (Imklom, 2019) หลักการนำทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ลงมือปฏิบัติ ประสบการณ์เดิมและการค้นหาวิธีการแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดูดซึมและการปรับโครงสร้างทางปัญญา วิธีการนำเสนอสารสนเทศเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อสารสนเทศถูกนำเข้ามาในฐานะที่เป็นสิ่งที่ช่วยแก้ปัญหา อาจทำหน้าที่เป็นเครื่องมือมากกว่าเป็นข้อเท็จจริง การเรียนรู้ควรเป็นองค์รวมเน้นสภาพจริงและสิ่งที่เป็นจริงและควรเชื่อมโยงทั้งประสบการณ์นอกโรงเรียนและในโรงเรียน (Chaicharoen, 2014)

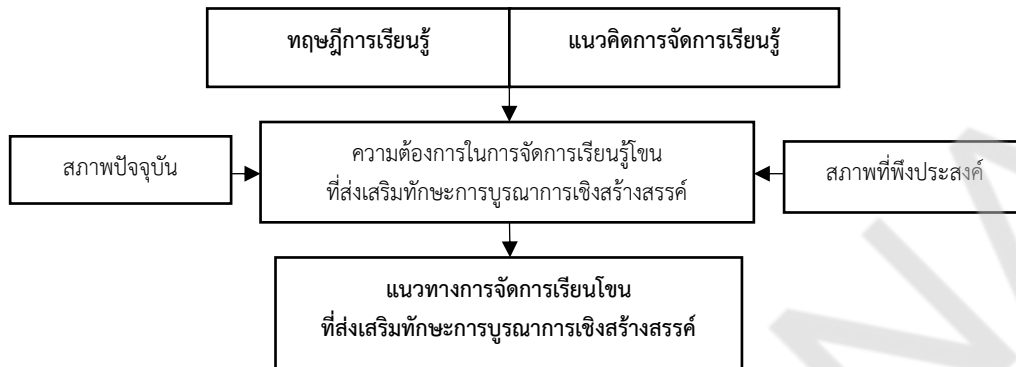
3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative Learning)

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มละประมาณ 3-5 คน โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกันทางด้าน เพศ เชื้อชาติ ความสามารถทางการเรียน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการทำงานกลุ่ม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Johnson & Johnson, 1994) ซึ่งลักษณะเด่นของการเรียนแบบนี้คือ เน้นทักษะการคิด การร่วมมือร่วมแรงกันระหว่างสมาชิกทุกคน สมาชิกแต่ละคนมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหาและเนื้อหาที่ร่วมกันทำ (Slavin, 1990) การเรียนรู้แบบร่วมมือทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ใน 3 ลักษณะคือ 1) ลักษณะแข่งขันกัน 2) ลักษณะต่างคนต่างเรียน 3) ลักษณะร่วมมือกัน หรือ ช่วยกันในการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การพึ่งพาและเกื้อกูลกัน การปรึกษาหารือกันอย่างใกล้ชิด ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ของสมาชิกแต่ละคน การใช้ทักษะการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและทักษะการทำงานกลุ่มย่อย และการวิเคราะห์กระบวนการกลุ่ม (Khammanee, 2019)

สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ทฤษฎี คือ 1. ทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligence) 2. ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) และ 3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Cooperative Learning) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้กับศาสตร์อื่นตามความสนใจและสอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนเพื่อค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองโดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย

กรอบแนวคิดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ และแนวคิดการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษากรอบแนวคิด สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีรายละเอียด ดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

กำหนดกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยโดยใช้หลักการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อให้ได้ตัวอย่างที่มีความรู้หรือมีข้อมูลให้นักวิจัยได้เรียนรู้เพื่อตอบคำถามการวิจัยหรือเรียกตัวอย่างนี้ว่า Information-rich Cases คือ บุคคลที่มีประสบการณ์และมีความรู้มากเกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาซึ่งเป็นการใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กที่เป็นตัวแทนของประชากรเป้าหมาย ตามแนวทางของ Pothisita (2019) โดยแบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบขนบนิยม จำนวน 5 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ 10 ปีขึ้นไป 2) เป็นศิลปินแห่งชาติ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ไทย หรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสมัย จำนวน 5 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้แบบร่วมสมัยและมีประสบการณ์ 10 ปีขึ้นไป 2) เป็นผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก หรือมีผลงานด้านนาฏศิลป์ร่วมสมัยเป็นที่ยอมรับระดับชาติ หรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

กลุ่มที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตรและการสอนในสถาบันอุดมศึกษาเป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป 2) เป็นผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอก หรือมีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป

กลุ่มที่ 4 ตัวแทนครูนาฏศิลป์ จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ปทุมธานี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยการสุ่มด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แต่ละ 2 โรงเรียน เป็นตัวแทนครูนาฏศิลป์ โรงเรียนละ 1 คน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ 5 ปีขึ้นไป 2) เป็นผู้ที่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโท หรือมีผลงานด้านนาฏศิลป์เป็นที่ยอมรับระดับชาติ หรือมีวิทยฐานะชำนาญการขึ้นไป



กลุ่มที่ 5 ตัวแทนนักเรียน จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยการสุ่มด้วยวิธีจับสลากจากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียน เป็นตัวแทนนักเรียน โรงเรียนละ 1 คน โดยมีคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีความรู้ความสามารถด้านนาฏศิลป์และมีประสบการณ์การเรียนรู้ 2) เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบูรณาการ หรือเป็นผู้ร่วมแสดงผลงานด้านโขนในเวทีระดับจังหวัด หรือระดับชาติ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากนั้นนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ศึกษาสภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ โดยดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และประเด็นการสนทนากลุ่ม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1.1 แบบสัมภาษณ์สภาพปัจจุบัน และสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีประเด็นการสัมภาษณ์ 9 ประเด็น กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการสัมภาษณ์ จำนวน 39 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านโขนแบบขนบนิยม จำนวน 5 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านโขนแบบร่วมสมัย จำนวน 5 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 คน 4) ตัวแทนครูนาฏศิลป์ จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียน เป็นตัวแทนครูนาฏศิลป์ โรงเรียนละ 1 คน 5) ตัวแทนนักเรียน จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียนเป็นตัวแทนนักเรียน โรงเรียนละ 1 คน

1.2 แบบสัมภาษณ์แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โขนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีประเด็นการสัมภาษณ์ 7 ประเด็น กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการสัมภาษณ์ จำนวน 39 คน ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านโขนแบบขนบนิยม จำนวน 5 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านโขนแบบร่วมสมัย จำนวน 5 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญในการจัดการเรียนรู้ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 5 คน 4) ตัวแทนครูนาฏศิลป์ จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียน เป็นตัวแทนครูนาฏศิลป์ โรงเรียนละ 1 คน 5) ตัวแทนนักเรียน จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียนเป็นตัวแทนนักเรียน โรงเรียนละ 1 คน

1.3 ประเด็นการสนทนากลุ่ม (เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบฯ) แนวทางเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์และพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ตามความคิดเห็นของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีประเด็นการสนทนากลุ่ม 2 ประเด็น กลุ่มเป้าหมาย คือ ตัวแทนนักเรียน จำนวน 12 คน จากโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาที่เป็นโรงเรียนเครือข่ายการฝึกปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาคกลาง จำนวน 6 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนเครือข่ายฯ ของคณะศิลปศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์พลบุรี วิทยาลัยนาฏศิลป์จันทบุรี และวิทยาลัยนาฏศิลป์สุพรรณบุรี โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีจับสลากโรงเรียนเครือข่ายฯ แห่งละ 2 โรงเรียนเป็นตัวแทนนักเรียน โรงเรียนละ 1 คน

2. นำแบบสัมภาษณ์และประเด็นการสนทนากลุ่มให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไขและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) คำนวณหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Item Objective Congruence Index: IOC) และนำผลมาปรับปรุงแก้ไข ซึ่งมีค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสัมภาษณ์และประเด็นสนทนากลุ่มจากการกำหนดค่า IOC (Srisa-art, 2010) ที่ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ซึ่งผลการประเมินอยู่ระหว่าง 0.8-1.0 สามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยประสานข้อมูลทางโทรศัพท์และไปเชิญด้วยตนเอง เมื่อได้รับการตอบรับแล้วจึงทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากบัณฑิตวิทยาลัย และจัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ สรุปรายโครงการวิจัย และประเด็นการสัมภาษณ์ หรือสนทนากลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งนัดหมายเวลาการสัมภาษณ์ หรือสนทนากลุ่ม จากนั้นจึงดำเนินการสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่ม และบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ หรือสนทนากลุ่ม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์กรอบแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายแบบขนบนิยม ด้านนโยบายร่วมสมัย ด้านหลักสูตรและการสอน ครุนาฏศิลป์ ระหว่างเดือนสิงหาคม พ.ศ.2566 - เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2566 โดยใช้รูปแบบ Face to Face และรูปแบบออนไลน์ Zoom Meeting

3. เก็บรวบรวมข้อมูลสนทนากลุ่มกับนักเรียนนาฏศิลป์ เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2566 รูปแบบออนไลน์ Zoom Meeting

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์พบว่า แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ด้านสภาพทั่วไปของการจัดการเรียนการสอน โขน ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ด้านกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน และด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ โดยผลการศึกษาแต่ละด้านมีดังนี้

1.1 ด้านสภาพทั่วไปของการจัดการเรียนการสอน โขน ผลการศึกษา พบว่า โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคกลาง ส่วนใหญ่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด สอนเฉพาะทฤษฎี เนื่องจากการสอนทักษะปฏิบัติโขนนั้นเป็นเรื่องยากสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาโดยทั่วไป อีกทั้งโขนเป็นการรวมศาสตร์หลายสาขาคือต้องอาศัยเวลาในการฝึกทักษะ นอกจากนั้นกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะที่ประกอบด้วย 3 สาระ คือ ดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์ ทำให้เวลาถูกจำกัดตามโครงสร้างหลักสูตร จะมีบางโรงเรียนที่จัดการเรียนรู้โขนเป็นสาระเพิ่มเติม หรือเป็นชมรม ชุมนุมโขน เพราะมีครูนาฏศิลป์สาขาวิชาเอกโขนจากวิทยาลัยนาฏศิลป์เข้าไปสอน ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดการจัดการเรียนการสอนโขนในโรงเรียนนั้นๆ ส่งผลให้การเรียนรู้โขนจึงเป็นแบบประเพณีนิยมตามแบบแผนวิทยาลัยนาฏศิลป์ วิธีสอนใช้การสาธิตและการฝึกทักษะปฏิบัติเป็นหลักโดยลดขั้นตอนการฝึกทักษะพื้นฐาน



ลดทอนเนื้อหา สอนเฉพาะหลักการสำคัญอันเป็นพื้นฐานเพื่อการแสดง เพราะจุดมุ่งหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยทั่วไป คือ เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงโขนได้ นอกจากนั้นยังเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ สมาธิ ความมีวินัย ความอดทน การทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ส่งเสริมการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนรู้ซึ่งเป็นเรื่องภูมิปัญญาของไทยโดยไม่มีการบังคับ หรือที่เรียกว่า Soft Power ดังนั้น การเรียนรู้ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ควรเป็นลักษณะกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เช่น ชุมนุม ชมรม โครงการ น่าจะมีความเหมาะสมมากกว่ารูปแบบอื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bhutasang (2021) พบว่า โรงเรียนทั่วไปส่วนใหญ่กำหนดให้นาฏศิลป์และโขนเป็น วิชาเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มระดับทักษะพื้นฐานให้กับนักเรียน เน้นการบูรณาการกับการเรียนการสอนที่เน้นการสร้างทักษะพื้นฐาน เชื่อมโยงสู่การประยุกต์เพื่อเข้าร่วมการแสดงประจำปี ซึ่งกระบวนการฝึกโขนถือเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในการช่วยให้นักเรียนที่แสดงโขนเกิดบุคลิกภาพที่ดี มีความแข็งแรงในพลกำลัง รวมถึงสามารถถ่ายทอดการแสดงโขนออกมาด้วยความเข้าใจในตัวละครและบทละคร สำหรับประโยชน์ของการเรียนรู้โขนพบว่าสอดคล้องกับ Rodkhamdee & Wechasurak (2019) ได้ระบุถึงการใช้โขนสอนนักเรียนเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่น ความรู้ความเข้าใจภาษาไทยเพิ่มความสามารถทางร่างกายการมีภาวะผู้นำ เป็นต้น

1.2 ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเรียนรู้ในโลกออนไลน์ การรับข่าวสารเป็นไปด้วยความรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมคิดเร็วทำเร็วไม่ชอบการรอคอย ต้องการคำอธิบาย ต้องการเหตุผล สนใจที่จะฟังเฉพาะเรื่องที่ต้องการหรือสนใจ รวมทั้งไม่สนใจว่าตนเองจะรู้เรื่องนั้นๆ หรือไม่ ต้องการเรียนรู้อย่างอิสระและตามวิธีของตนเอง สนุกกับการทำงานกลุ่ม ไม่ชอบการบรรยายเป็นวิธีการสอนหลักและการบรรยายที่ใช้เวลานาน สอดคล้องกับ Chamchuri (2020) ได้กล่าวไว้ว่าการที่เด็ก Gen Z เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ จนถูกเรียกว่าเป็นเด็กยุคดิจิทัลเนื่องจากมีพฤติกรรมการเรียนรู้และศึกษาทุกข้อสงสัยผ่านอินเทอร์เน็ตมากกว่าการพูดคุยสื่อสารกับคนรอบข้าง ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมคิดเร็วทำเร็วไม่ชอบการรอคอย

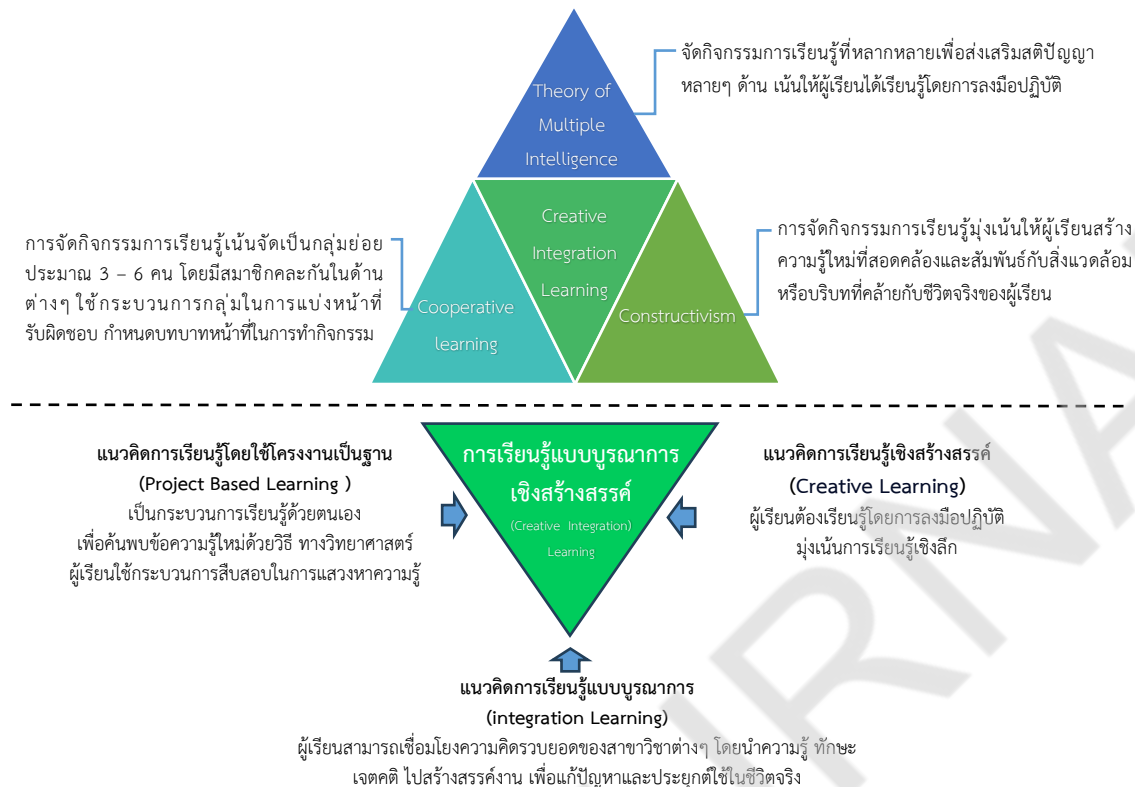
1.3 ด้านกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ผลการศึกษาพบว่า การจัดการเรียนรู้ของครูควรใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างอินเทอร์เน็ตที่สนับสนุนประสบการณ์การเรียนรู้ในห้องเรียน และในห้องเรียน ผู้สอนควรทำให้ผู้เรียนเกิดการตระหนักว่าเขาต้องรู้เพราะเหตุใด และโน้มน้าวให้เขาอยากรู้ (การสร้างแรงจูงใจ) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น ผ่อนคลาย ใช้กิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ และบูรณาการเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยเริ่มจากการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่า และมีส่วนร่วมในการวางแผนการเรียนรู้เน้นการลงมือปฏิบัติตามความสนใจ และความถนัด ใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ ควรจัดบรรยากาศการเรียนเรียนรู้เชิงบวกที่เสริมพลังการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน สอดคล้องกับ Chamchuri (2020) ที่กล่าวว่า ผู้สอนต้องพยายามทำให้ผู้เรียน เกิดการตระหนักว่าเขาต้องรู้เพราะ เหตุใด และโน้มน้าวให้เขาอยากรู้ (การสร้างแรงจูงใจ) ใช้กิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติ สิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงคือ ผู้สอนไม่สามารถสอนทุกอย่างที่ ต้องการให้ผู้เรียนรู้ได้ แต่ควรเน้นวิธีการเรียนรู้และทำความเข้าใจใน Concept ที่จำเป็น เช่นเดียวกับ Wongyai & Phatphon (2020) ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช และมอบความรักความเอาใจใส่ให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก คือ รู้จริง รู้ชัด ซึ่งในยุค New Normal ผู้เรียนจะมีพื้นที่การเรียนรู้ของตนเอง นำพลังความคิดและพลังสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมีความสุข โดยที่ความสุขจากการเรียนรู้และความสุข จากการให้เป็นโจทย์ใหญ่ของการเรียนรู้ทั้งปวงในการที่จะพัฒนาให้ผู้เรียนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในอนาคต

1.4 ด้านการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า การเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ โดยนำโขนไปบูรณาการข้ามศาสตร์พบค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่เป็นการนำนาฏศิลป์ไทย (การฟ้อนรำ) ไปบูรณาการกับสาระการเรียนรู้ที่มีลักษณะสัมพันธ์กัน เช่น นาฏศิลป์กับดนตรี นาฏศิลป์กับศิลปะ นาฏศิลป์กับภาษาอังกฤษ นาฏศิลป์กับภาษาไทย ส่วนบางโรงเรียนที่มีการสอนโขนในรูปแบบชุมนุมมีการนำไปบูรณาการกับวิชาภาษาไทย ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์นั้น ลำดับแรกของการเรียนรู้ควรให้ความรู้ความเข้าใจ และฝึกหัดทักษะเบื้องต้นจากโขนประเพณีก่อน จากนั้นจึงต่อยอดนำไปสร้างสรรค์ด้วยการเลือกบางส่วนของโขนไปบูรณาการแล้วสร้างสรรค์เป็นการแสดงโดยใช้กระบวนการทำของโขน รวมทั้งการประยุกต์ใช้องค์ประกอบบางอย่างที่สามารถทดแทนได้ แต่ยังคงความหมายของความเป็นโขน ดังนั้น การเรียนรู้โขนแบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์สามารถบูรณาการกับศาสตร์

ที่สัมพันธ์กัน หรือข้ามศาสตร์ และควรจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความรู้และมีทักษะขั้นพื้นฐานเกี่ยวกับโซนประเพณีหรือแบบดั้งเดิมก่อนเพื่อการอนุรักษ์และสืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมแล้วจึงนำไปประยุกต์ต่อยอดให้มีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ในปัจจุบัน สอดคล้องกับ Chompee (2021) ได้นำองค์ความรู้โซนไปพัฒนาเชื่อมโยงจากประเพณีนิยมไปสู่ความร่วมมือโดยไม่มอดิตต่อมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ หากทว่าพยายามค้นคว้าเจาะลึกเรื่องราวของโซนตามประเพณีดั้งเดิมด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ จากการตั้งคำถามเพื่อศึกษา วิจัย ต่อยอด ก่อให้เกิดการสืบทอดจากประสบการณ์การบอกเล่าของผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านการแสดงโซน ซึ่งผลงานวิจัยของจิตติ ชมพิ เป็นนำเสนอถึงเรื่องราวที่ซ่อนอยู่ของศิลปะแบบประเพณีนิยมของไทยดึงดูดให้ผู้คนค้นหาโดยพยายามจับบางแง่มุมมาศึกษา เช่น การค้นคว้าให้ถ่องแท้ถึงความหมายของทศกัณฐ์ที่ทัดดอกไม้เหนือหูด้านขวาเพื่อสื่อถึงนัยที่ทศกัณฐ์ล่วงรู้ว่าจะต้องถึงแก่ความตาย จึงแต่งองค์ทรงเครื่องให้งดงามเป็นครั้งสุดท้ายเพื่อเผชิญหน้าต่อการตายอย่างองอาจ นอกเหนือจากการทัดดอกไม้ในการร่ายฉุยฉาย หรือการออกไปเกี่ยวพาราสี

2. การศึกษากรอบแนวคิดการเรียนรู้โซนที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ทฤษฎี คือ 1) ทฤษฎีพุทัญญา เชื่อว่ามนุษย์มีเชาว์ปัญญาที่แตกต่างกันอันประกอบไปด้วยความสามารถ 3 ประการ คือ ความสามารถในการแก้ปัญหาในสภาพการณ์ต่างๆ ตามธรรมชาติ และบริบททางวัฒนธรรมของบุคคลนั้น ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีประสิทธิภาพและสัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรม และความสามารถในการแสวงหาหรือตั้งปัญหาเพื่อหาคำตอบ และเพิ่มพูนความรู้ โดยเชาว์ปัญญามี 8 ด้าน ดังนั้น จึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายให้สามารถส่งเสริมปัญญาหลายๆ ด้านของผู้เรียน ส่งเสริมการนำความแตกต่างที่หลากหลายของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ส่วนรวม ควรเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ 2) ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ หลักการของทฤษฎีนี้คือผู้เรียนต้องเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ขึ้นโดยจะต้องจัดกระทำกับข้อมูลไม่ใช่เพียงรับข้อมูลเข้ามา ซึ่งกระบวนการเรียนรู้จะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในสมองและเป็นกระบวนการทางสังคมด้วย เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริงให้ผู้เรียนฝึกฝน การสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยศึกษา สำนวจ วิเคราะห์ ทดลอง ลองผิดลองถูกกับสิ่งนั้นๆ จนเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น ดังนั้น จึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือบริบทที่คล้ายกับชีวิตจริงของผู้เรียนด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง 3) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นักเรียนเป็นกลุ่มเล็กประมาณ 3-5 คน โดยที่สมาชิกในกลุ่มมีความแตกต่างกัน เน้นกิจกรรมกลุ่มย่อย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีความแตกต่างกันได้มีส่วนร่วมในการร่วมคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการช่วยเหลือกันเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรใช้กระบวนการกลุ่มในการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ กำหนดบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในบทบาทหน้าที่ของตนเอง พร้อมทั้งสามารถสะท้อนการทำงานร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

จากนั้นนำหลักการตามทฤษฎีการเรียนรู้ทั้ง 3 ทฤษฎี มากำหนดเป็นกรอบแนวคิดโดยอาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้ 3 แนวคิด ดังนี้ แนวคิดที่ 1 แนวคิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความคิดรวบยอดบนฐานคิดของสาขาวิชาต่างๆ ที่เรียนเข้ากับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นประโยชน์ของสิ่งที่เรียน และนำไปใช้จริงประจำวันได้ ตอบสนองต่อความสามารถในหลายๆ ด้านของผู้เรียน ช่วยสร้างความรู้ ทักษะ และเจตคติ “แบบพุทัญญา” เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตรงตามศักยภาพความถนัด และความสนใจให้เกิดการเรียนรู้ อย่างยั่งยืน และเข้าถึงองค์ความรู้ได้อย่างแท้จริง แนวคิดที่ 2 แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้ที่เสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก และความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดที่ 3 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการเรียนรู้ด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบข้อความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ด้วยตัวผู้เรียนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้กระบวนการสืบสอบในการแสวงหาความรู้ อันเป็นทักษะการคิดขั้นสูงในการพัฒนาระบบการทางสติปัญญาของผู้เรียน เน้นให้ผู้เรียนได้ผลิตงานที่เป็นรูปธรรมเพื่อแสดงถึงความรู้ความคิดของผู้เรียน และนำมาอภิปรายแลกเปลี่ยน และวิพากษ์วิจารณ์รวมถึงการแสดงผลงานต่อสาธารณชนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนต่อไปได้ ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ผลการศึกษารอบแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่ากรอบแนวคิดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ประกอบด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีปัญหา ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ ทั้งนี้ เป็นเพราะหลักการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ควรส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาที่แตกต่างกันของผู้เรียนให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองด้วยการปฏิบัติงานจริงใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อไปสู่เป้าหมายร่วมกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jongchaloemchai (2020) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่นำมาใช้ในการบูรณาการ ประกอบด้วย ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ซึ่งมีแนวคิดที่ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการและวิธีการของผู้เรียนในการสร้างความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ รวมทั้งโครงสร้างทางและความเชื่อที่นำไปใช้ในการแปลความหมายเหตุการณ์และสิ่งต่างๆ หรือบริบทที่คล้ายกับชีวิตที่แท้จริงของผู้เรียน โดยผู้เรียนต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง ทฤษฎีปัญหาซึ่งมีแนวคิดที่สติปัญญาของมนุษย์มีหลายด้านที่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน ขึ้นอยู่กับว่าใครจะโดดเด่นในด้านไหนบ้าง แล้วแต่ละด้านผสมผสานกัน แสดงออกมาเป็นความสามารถในเรื่องใด เป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนไป และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ โดยการคลุกกันระหว่างนักเรียนที่มีความสามารถแตกต่างกัน นักเรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกัน และทุกคนมีความรับผิดชอบของตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้การแก้ปัญหาาร่วมกัน ประสบผลสำเร็จหรือบรรลุเป้าหมายร่วมกัน ส่วนแนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย แนวคิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการ แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ทั้งนี้เป็นเพราะการเรียนรู้บูรณาการเชิงสร้างสรรค์มุ่งส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการเชื่อมโยงแนวคิดรวบยอดของศาสตร์ต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยทักษะการแก้ปัญหาที่แตกต่างหลากหลายไปจากรูปแบบเดิม โดยผ่านการสืบค้น การวิเคราะห์ข้อมูล และความคิดเชิงเหตุผลเพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นพบวิธีการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน สามารถแก้ปัญหาด้วยการหาเหตุผลมาประกอบเชิงตรรกะ มีการใช้เทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการทำงาน สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการตามแนวคิดของ Wongyai & Phatphon (2020) ให้ความสำคัญกับการลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียน ตามแนวทาง Active learning ด้วยการเชื่อมโยง Concept ด้วยลักษณะการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน รวมทั้ง Phonrungsroj (2003) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกล หลากมุม ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่เป็นความสามารถ

ของสมองในการเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ รอบตัวเกิดการเรียนรู้จนทำให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือการแก้ปัญหา

สรุปผลการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและสภาพที่พึงประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ พบว่า โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคกลาง ส่วนใหญ่จัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด สอนเฉพาะทฤษฎี เนื่องจากการสอนทักษะปฏิบัตินั้นเป็นเรื่องยากสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาโดยทั่วไป อีกทั้งยังเป็น การรวมศาสตร์หลายสาขาต้องอาศัยเวลาในการฝึกทักษะ อีกทั้งกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะประกอบด้วย 3 สาระ คือ ดนตรี นาฏศิลป์ และทัศนศิลป์ ทำให้เวลาถูกจำกัดตามโครงสร้างหลักสูตร จะมีบางโรงเรียนที่จัดการเรียนรู้เป็นสาระเพิ่มเติม หรือเป็นชมรม ชุมนุมชน วิธีสอนใช้การสาธิตและการฝึกทักษะปฏิบัติเป็นหลักโดยลดขั้นตอนการฝึกทักษะพื้นฐานลดทอนเนื้อหา สอนเฉพาะหลักการสำคัญอันเป็นพื้นฐานเพื่อการแสดง เพราะจุดมุ่งหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาโดยทั่วไป คือ เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงโชว์ได้ และมีความต้องการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ เพราะเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาบุคลิกภาพ สมาธิ ความมีวินัย ความอดทน การทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ส่งเสริมการเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนรู้ซึ่งเป็นมรดกภูมิปัญญาของไทยโดยไม่มีการบังคับ หรือที่เรียกว่า Soft Power

2. กรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ทฤษฎีพหุปัญญาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมสติปัญญาหลายๆ ด้าน เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ที่สอดคล้องและสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือบริบทที่คล้ายกับชีวิตจริงของผู้เรียน และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เน้นจัด เป็นกลุ่มย่อย ประมาณ 3-6 คน โดยมีสมาชิกคละกันในด้านต่างๆ ใช้กระบวนการกลุ่มในการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบกำหนดบทบาทหน้าที่ในการทำกิจกรรม โดยอาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความคิดรวบยอดของสาขาวิชาต่างๆ โดยนำความรู้ ทักษะ เจตคติ ไปสร้างสรรค์ผลงานเพื่อแก้ปัญหาและประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนต้องเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงลึก และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อค้นพบข้อความรู้ใหม่ด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนใช้กระบวนการสืบสอบในการแสวงหาความรู้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

สามารถนำไปกำหนดเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความคิดรวบยอด สร้างสรรค์ พัฒนา ประดิษฐ์ สิ่งใหม่ด้วยทักษะการคิดขั้นสูง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ ในลักษณะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ (Creative Integration) ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเป็นแบบกลุ่ม จัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง ปลุกฝังจิตสำนึกในการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยสร้างการมีส่วนร่วมด้วยกระบวนการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับผู้เรียนเจนเอเรชั่น Z สู่เป้าหมายการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ในมิติศิลปะวัฒนธรรม และการเป็นพลเมืองในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1. ผู้สอนควรจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ เห็นคุณค่า และเกิดพลังแห่งการเรียนรู้ พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศแห่งความอบอุ่น ด้วยการให้กำลังใจ ให้รางวัลเพื่อให้ผู้เรียนได้รู้สึกผ่อนคลายกล้าแสดงความคิดเห็น
2. ระหว่างดำเนินการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนควรกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนคิดเชิงสร้างสรรค์กับผู้เรียน ใช้คำถามกระตุ้นการคิดเพื่อให้ได้คำตอบหรือแนวทางในการแก้ปัญหาที่มีการเชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆ ในการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงและบริบททางวัฒนธรรม



ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้มุ่งประเมินทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เป็นประการสำคัญไม่ได้เน้นการประเมินด้านทักษะปฏิบัติ อาจมีการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางทักษะปฏิบัติ

ข้อจำกัดการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ต้องอาศัยความร่วมมือและการทำงานอย่างมีส่วนร่วมของผู้บริหาร ผู้สอนสาขาวิชาต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งการส่งเสริมพลังการเรียนรู้เชิงบวกของผู้เรียน จึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

References

- Bhutasang, N. (2021). *Development Process for Attribute of Students by Using Training Thai Performing Arts Khon's Srinakharinwirot University Prasammit Demonstration School: Grounded Theory (Unpublished Doctor's dissertation)*. Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.
- Boontonglek, M. (2021). *Developing a Learning Management Model of Thai Dance for Global Citizenship*. Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Bangkok, Thailand.
- Chaicharoen, S. (2014). *Teaching design principles, theory into practice*. Khon Kaen : Anna Offset Printing Ltd. Khon Kaen.
- Chamchuri, D. (2020). *Learning design for Gen Z learners*. Retrieved April 2022, from <http://www.Curriculumandlearning.com>.
- Chompee, J. (2021). *Miscellany of Khon*. Bangkok : The Ministry of Foreign Affairs and the Ministry of Culture Printed in Thailand.
- Dechakupt, P., Yindeesuk, P. & Meesri, R. (2008). *Teaching thinking with projects : Integrated teaching and learning*. Bangkok : Chulalongkorn University.
- Department of Cultural Promotion. (2019). *Thai Khon : Thailand's first intangible cultural heritage of humanity*. Bangkok : Agricultural Cooperatives Association of Thailand Limited.
- Imklom, K. (2019). *STEM Curriculum Development*. (2nd ed). Phitsanulok : Rattanasuwan Publishing.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. (4th ed). Boston : Allyn & Bacon.
- Jongchaloemchai, P. (2020). *Development of a learning management model for enhancing the Creative problem-solving skills of preervice teachers (Unpublished Doctor's dissertation)*. Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand.
- Khammanee, T. (2019). *Science of Teaching: Knowledge for Effective Learning Organization*. (23rd ed). Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- La Lobere, M. (2005). *Monsieur De La Lobere, Kingdom of Siam, San T. Komonbutr, translator*. (2nd ed). Nonthaburi : Sripanya Publishing House.
- Ministry of Education. (2010). *National Education Act B.E. 2542 and the original amendments and additions. (Issue 2) 2002 and (Issue 3) 2010*. Bangkok : Printing House, Transmission Organization Products and parcels.
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2016). *Economic Development Plan and the Twelfth National Economic and Social Development Plan 2017 – 2021*. Retrieved April 2021, from https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422.
- Office of the Secretariat of the Education Council. (2007). *Integrated learning management towards multiple intelligences*. Bangkok : Agricultural Cooperatives Association of Thailand Co., Ltd.



- Office of the Secretary of the Education Council. (2017). *The National education plan 2017-2036*. Bangkok : Prikwarn graphic co.,ltd.
- Phanmanee, A. (2002). *Training the spirit to be creative*. Bangkok : Silk.
- Phonrungrroj, C. (2003). *Creative Thinkking*. Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution for adolescence to adulthood. *Huma Development*, 19,1-12.
- Pothisita, C. (2019). *The science and art of qualitative research: a handbook for social science students and researchers*. (8thed). Bangkok : Amarin Printing and Publishing.
- Rodkhamdee, P. and Wechasurak, P. (2019). The Evolution and Contributions of the Amateur Khon in Rattanakosin. *Art Pritas Journal*. 7(1),61-72.
- Slavin, E. (1990). *Cooperative Learning : Theory, Research and Practice*. New Jersey : Prentice - Hall.
- Srisa-art. B. (2010). *Preliminary Research*. Bangkok : Phiriyasan.
- Testhomya, K. (2018). *Development of Khon activities to promote leadership. For students aged 13-15 years. Master of Education degree program thesis*. Bangkok : Srinakharinwirot University.
- The Secretariat of the Cabinet. (2021). *Announcement of national reform plan (revised edition)*. Retrieved April 2022, from https://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2564/E/044/T_0001.PDF.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society : the Development of Higher Psychological Processes*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Wongyai, W. & Phatphon, M. (2020). *Creative Integration*. Bangkok : Curriculum and Learning Innovation Leadership Center.
- Yan, W. & Chiou, S. (2021). The Safeguarding of Intangible Cultural Heritage from the Perspective of Civic Participation: The Informal Education of Chinese Embroidery Handicrafts. *Sustainability* 2021. 13(9),4958. <https://doi.org/10.3390/su13094958>
- Yupho, T. (1996). *Khon*. (3rd ed). Bangkok : Teachers' Council of Thailand Trade Organization.