

การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ปาณัท ดำนิล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2561

**Enhancing Klong-Yao Playing Skills of Prathomsuksa 5 Students by  
Teaching Participation of Local Wisdom**

**Panut Dumnil**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education  
Department of Curriculum and Instruction  
College of Education Science, Dhurakij Pundit University**

**2018**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
ชื่อผู้เขียน	ปาณัท คำนิล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2560

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อ 1)พัฒนาความสามารถการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน 2) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาว 3)ศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาว 4)ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้วิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรม 2) แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติการเล่นกลองยาว 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ(Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

#### ผลการวิจัยพบว่า

1) นักเรียนมีความสามารถในการเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 92.50 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

2) นักเรียนทุกกลุ่มมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้

3) นักเรียนทุกกลุ่มมีการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี

4) ความพึงพอใจของนักเรียนโดยรวมอยู่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$  , S.D. = 0.60)

คำสำคัญ : การเล่นกลองยาว , การมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

Thesis Title	Enhancing Klong-Yao Playing Skills of Prathomsuksa 5 Students by Teaching Participation of Local Wisdom
Author	Panut Dumnil
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Anchali Thongaime
Department	Curriculum and Instruction
Academic Year	2017

### ABSTRACT

The purposes of this experimental research were: 1) to develop klong-yao playing skills of Prathomsuksa 5 students by the participation of local wisdom. 2) to study the creativity for playing klong-yao. 3) to study the behavior of klong-yao playing groups. 4) to study the satisfaction by learning with the participation of local wisdom. A sample was selected from Prathomsuksa 5 student, Thammasat Elementary School Klong-nung Klong-luang district Phatumthani in one classroom with forty students, using Purposive Random Sampling. Research tools include: 1) the activity plan, 2) the performance evaluation form playing klong-yao, 3) the satisfaction questionnaire. The data were analyzed by using basic statistics such as Percentage, Mean and Standard Deviation.

The results of the study were as follows:

1. The students have the ability to play klong-yao with the participation of local wisdom. The criteria were that not less than 80% should pass. 37 students or 92.50% passed and there were 3 students or 7.50% who did not meet the criteria.
2. All groups of students have the ability to think creatively, so according to the rule this was more than 80% .
3. All groups of students worked on a good level.
4. The overall satisfaction of the students was high. ( $\bar{x} = 4.47, SD = 0.60$ )

Keyword : Klong-yao playing, Participation of local wisdom.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี ทองเอม อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ได้ตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิทยานิพนธ์ ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในกระบวนการดำเนินการวิจัยมาตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ทำให้งานวิทยานิพนธ์มีคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ศาตราจารย์กิตติคุณ ดร. ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์ และอาจารย์ ดร.ศศิธร อนันตโสภณ ที่เมตตาเป็นคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และได้ให้คำปรึกษาพร้อมทั้งชี้แนะแนวทางที่เป็นประโยชน์ส่งผลให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จเรียบร้อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สนอง คลังพระศรี คุณครูกฤษฎา เกตุสุริยงศ์ และคุณครูคุณุชกร ชังดี ที่เมตตาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ในครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ทุกท่าน ตลอดจนเจ้าหน้าที่ผู้ที่เกี่ยวข้องที่มีได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา และคณะครู โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ที่อนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยจนทำให้งานวิจัยเสร็จสิ้นในเวลาอันจำกัด

ขอขอบพระคุณพ่อแม่ ญาติพี่น้อง รวมทั้งเพื่อนๆ ที่เป็นกำลังใจมาโดยตลอด การทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องสักการะแก่คุณบิดามารดา ครูอาจารย์ทุกท่านที่กรุณาวางรากฐานการศึกษาให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

ปานัท คำนิล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๙
สารบัญตาราง.....	๙
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	5
1.3 สมมติฐาน.....	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์).....	7
2.2 กลองยาว.....	9
2.3 ประชาชนชาวบ้าน.....	10
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้.....	11
2.5 ความคิดสร้างสรรค์.....	21
2.6 กระบวนการกลุ่ม.....	29
2.7 พฤติกรรมการเรียนรู้.....	34
2.8 ความพึงพอใจ.....	45
2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	49

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	52
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	52
3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	53
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
4. ผลการศึกษา.....	63
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน.....	64
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน.....	71
ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาปีที่ 5.....	74
ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของ ปราชญ์ชาวบ้าน.....	77
5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	80
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	83
5.2 อภิปรายผล.....	83
5.3 ข้อค้นพบจากงานวิจัย.....	86
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	86
บรรณานุกรม.....	87
ภาคผนวก.....	91
ประวัติผู้วิจัย.....	121

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 40 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 1.....	64
4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติฝีมือพื้นฐานกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 2 ประเมินเป็นรายบุคคล.....	66
4.3 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 3...	68
4.4 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้และความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล.....	69
4.5 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายกลุ่ม.....	71
4.6 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล.....	72
4.7 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน.....	74
4.8 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล.....	75
4.9 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน.....	77



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก วันที่ 19 สิงหาคม 2542 เหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้ คือ โดยที่รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยกำหนดให้รัฐต้องจัดการศึกษาอบรม และสนับสนุนให้เอกชนจัดการศึกษาอบรมให้เกิดความรู้คู่คุณธรรม จัดให้มีกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาแห่งชาติ ปรับปรุงการศึกษาให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมสร้างเสริมความรู้และปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขสนับสนุนการค้นคว้าวิจัยในศิลปวิทยาการต่างๆ เร่งรัดการศึกษาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ พัฒนาวิชาชีพครูและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น ศิลปะและวัฒนธรรมชาติ รวมทั้งในการจัดการศึกษาของรัฐให้คำนึงถึงการมีส่วนร่วมขององค์กรปกครองท้องถิ่นและเอกชน ตามที่กฎหมายบัญญัติและให้ความคุ้มครองการจัดการศึกษาอบรมขององค์กรวิชาชีพและเอกชนภายใต้การกำกับดูแลของรัฐ ดังนั้น จึงสมควรมีกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติ เพื่อเป็นกฎหมายแม่บทในการบริหารและจัดการการศึกษาอบรมให้สอดคล้องกับบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยดังกล่าว จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

ปราชญ์ชาวบ้าน คือบุคคลผู้เป็นเจ้าของภูมิปัญญาชาวบ้านและนำภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตจนประสบผลสำเร็จสามารถถ่ายทอดเชื่อมโยงคุณค่าของอดีตกับปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมความเหมือนกันระหว่างผู้ทรงภูมิปัญญาไทยกับปราชญ์ชาวบ้าน คือ บทบาทและภารกิจในการนำภูมิปัญญาไปใช้แก้ปัญหาและการถ่ายทอดเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงจากอดีตถึงปัจจุบันส่วนความแตกต่างกันนั้นขึ้นอยู่กับระดับภูมิปัญญาที่จะนำไปแก้ปัญหาและถ่ายทอด กล่าวคือผู้ทรงภูมิปัญญาไทยย่อมมีความสามารถหรือภารกิจในการนำภูมิปัญญาระดับชาติไปแก้ปัญหาหรือถ่ายทอดหรือผลิตผลงานใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าต่อประเทศชาติโดยส่วนรวมส่วนปราชญ์ชาวบ้านมีความสามารถหรือภารกิจในการนำภูมิปัญญาชาวบ้าน หรือภูมิปัญญาท้องถิ่นไปแก้ปัญหาหรือถ่ายทอดในท้องถิ่น

มีปราชญ์ชาวบ้านหลายร้อยคนในสังคมไทย ที่เสนอหลักคิด วิธีการทำงาน เพื่อแก้ไขปัญหาให้กับชุมชนและสังคม ผ่านกระบวนการการปฏิบัติตลอดชีวิต ลองผิดลองถูก เรียนรู้ท่ามกลางการเผชิญปัญหา ถอดสรุปบทเรียน ตกผลึกจนกลายเป็นภูมิปัญญา สามารถนำไปปฏิบัติใช้ในที่อื่น ๆ ได้ แก่นของหลักคิด และวิธีการที่ปราชญ์ชาวบ้านเสนอ ไม่ว่าจะส่วนบุคคล หรือระดับชุมชนเบื้องต้น

หลักคิดและวิถีชีวิตของปราชญ์ เป็นสิ่งที่คนในยุคสมัยนี้ ควรได้เรียนรู้ และนำไปเป็นแบบอย่างในการดำรงชีวิต ภูมิปัญญา วิธีการในการทำงาน สามารถนำไปใช้ปฏิบัติในระดับบุคคล และชุมชนได้ เป็นอย่างดี

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง นักวิจัยที่ได้รับการยอมรับเกี่ยวกับการศึกษา ปัจจัยการรับรู้ความสามารถของตนเองคือ อัลเบิร์ต บันดูรา ซึ่งเป็นนักทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Cognitive Theories) ในระยะแรกได้เสนอแนวคิดที่บุคคลจะแสดงพฤติกรรมก็ต่อเมื่อพวกเขาเชื่อมั่นในความสามารถที่ตนจะ จัดการและกระทำพฤติกรรมใดๆ เพื่อให้บรรลุผลตามที่คาดหวัง Bandura (1977) ซึ่งก็คือ ความคาดหวังในความสามารถของตน (Efficacy Expectation) ต่อมาได้เปลี่ยนเป็นการรับรู้ ความสามารถของตน (Perceived self-efficacy)

บันดูรา (Bandura, 1997) อธิบายว่า การรับรู้ความสามารถของตน หมายถึง การตัดสินใจความสามารถของตนเอง ต่อการจัดการและแสดงพฤติกรรมของบุคคล เพื่อให้บรรลุ เป้าหมายที่ต้องการ นอกจากนี้ ยังอธิบายเพิ่มเติมว่า การรับรู้ ความสามารถของตนเป็นตัวแปร ทางจิตวิทยาที่สำคัญอันแสดงถึงการเลือกที่จะใช้ความพยายามกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคล ระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองมีผลต่อการกระทำและความไม่ย่อท้อต่อความล้มเหลวของบุคคล นอกจากนี้ยังส่งผลต่อรูปแบบความคิดและปฏิกิริยาทางอารมณ์ ในการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวของแต่ละบุคคลอีกด้วย

เทลลา และ เอยีนี (Tella and Ayeni, 2006) อธิบายเพิ่มเติมจากแนวคิดของบันดูราว่า การรับรู้ ความสามารถของตนเองสร้างความแตกต่างระหว่างบุคคลเกี่ยวกับวิธีการคิด อารมณ์ และการแสดงพฤติกรรม บุคคลที่มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองต่ำจะเกิดความเครียด ความวิตกกังวล และมีความนับถือตนเองต่ำ ส่วนบุคคลที่มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองสูงนั้น จะสนุกกับภารกิจที่รับผิดชอบและมีความนับถือตนเองสูงด้วย

เนื่องจากปัจจัยผลของการศึกษานี้คือ พฤติกรรมการสร้างสรรค์นวัตกรรมผู้วิจัย จึงทบทวนนิยามของการรับรู้ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของบุคคลเพิ่มเติม เพื่อการอธิบายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการรับรู้ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ของบุคคล เป็นแนวความคิดที่ต่อยอดมาจากการรับรู้ ความสามารถของตนเองตามแนวคิดของบันดูรา ที่กล่าวว่า การรับรู้

ความสามารถของบุคคลเป็นการรับรู้ ที่เฉพาะกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (Bandura, 1997) เทียร์นี่ และ ฟาร์เมอร์ (Tierney and Farmer, 2002) ได้อธิบายว่า การรับรู้ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ หมายถึง ความเชื่อในความสามารถของตนเองที่จะสร้างผลผลิตจากการสร้างสรรค์

อิทธิพลของการรับรู้ความสามารถตนเองต่อพฤติกรรม ตามแนวคิดของ บันดูรา (Bandura, 1986) อธิบายว่า การรับรู้ความสามารถของ ตนเอง มีผลต่อพฤติกรรมผ่านกระบวนการต่างๆ 4 กระบวนการ คือ 1) กระบวนการคิด (Cognitive process) 2) กระบวนการจูงใจ (Motivation process) 3) กระบวนการด้านอารมณ์ (Affective process) 4) กระบวนการการเลือก (Selection process)

การกำหนดพฤติกรรมของตนเองของมนุษย์ (Human as producers rather than simply forestallers of behavior) การรับรู้ความสามารถของตนเองของบุคคลมีผลต่อการแสดงพฤติกรรม โดยบุคคลที่มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองสูง จะมีพยายามและยอมรับผลที่เกิดจากการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของตนเอง เลือกที่จะกระทำในสิ่งที่มีความท้าทายใช้ความพยายาม

บันดูรา (Bandura, 1997) อธิบายว่าปัจจัยที่มีผลต่อระดับการรับรู้ความสามารถของตนเอง คือ การรับรู้ประสบการณ์ของผู้อื่น (Vicarious Experience) บุคคลจะเปรียบเทียบความสามารถของตนเองกับบุคคลที่มีประสบการณ์กับภารกิจที่คล้ายกันนี้โดยเฉพาะบุคคลที่เห็นว่ามีความสามารถไม่แตกต่างจากตนเอง หากเขาผู้นั้นประสบผลสำเร็จจะมีผลทำให้บุคคลประเมินว่าตนก็จะสามารถปฏิบัติภารกิจเช่นนี้ให้ประสบผลสำเร็จได้เช่นกัน

หลักความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด มุ่งไปที่ความสามารถของบุคคลที่จะคิดได้ รวดเร็วกว้างขวาง และมีความคิดริเริ่ม ถ้ามีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้เกิดความคิดนั้น ๆ สิ่งเร้าที่จะมากระตุ้นให้เกิดความคิด ได้แก่ รูปภาพ สัญลักษณ์ ภาษา พฤติกรรม

Torrance (1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคล ในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่างๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจจะออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ และ Wallach and Kogan (1965) ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึงความคิดโยงสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถจะคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่

การเล่นเถิดเทิง มีผู้สันนิษฐานว่าเป็นของพม่านิยมเล่นกันมาก่อน เมื่อครั้งพม่า มาทำสงครามกับไทย ในสมัยกรุงธนบุรี หรือสมัยต้นแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เวลาพักรบพวกทหารพม่าก็เล่นสนุกสนานด้วยการเล่น ต่าง ๆ ซึ่งทหารพม่าบางพวกก็เล่น “กลองยาว” พวกไทยเราได้เห็นก็จำมาเล่นกันบ้าง ยังมีเพลงดนตรีเพลงหนึ่งซึ่งดนตรีไทยนำมาใช้บรรเลง มีทำนองเป็น

เพลงพม่า เรียกกันมาแต่เดิมว่า เพลงพม่ากลองยาว ต่อมาได้มีผู้ปรับเป็นเพลงระบำ กำหนดให้ ผู้รำแต่งตัวใส่เสื้อนุ่งโจงคร่า ศิระชะ โปกผ้าสีชมพู (หรือสีอื่น ๆ บ้างตามแต่จะให้สีสลับกัน เห็นสวยอย่างแบบระบำ) มือถือขวานออกมาร่ายรำเข้ากับจังหวะเพลงที่กล่าวนี้ จึงเรียกเพลงนี้กัน อีกชื่อหนึ่งว่า เพลงพม่าราชวาน

อีกความหนึ่งมีผู้กล่าวว่า การเล่นเท็งบ้องกลองยาวนี้ เพิ่งมีเข้ามาในเมืองไทยเมื่อสมัย รัชกาลที่ 4 กรุงรัตนโกสินทร์นี้เอง กล่าวคือ มีพม่าพวกหนึ่งนำเข้ามาในรัชกาลนั้น ยังมีบทรื่อง กราวรายกทัพพม่า ในการแสดงละครเรื่องพระอภัยมณี ตอน เก้าทัพ ซึ่งนิยมเล่นกันมาแต่ ก่อน สังเกตดูก็เป็นตำนานอยู่บ้างแล้ว คือ ร้องกันว่า

ทุงเล ทุงเล ที่นี่จะแห่พม่าใหม่

ดกมาเมืองไทย มาเป็นผู้ใหญ่ตีกลองยาว

ตีว่องตีไวตีได้จังหวะ ที่นี่จะกะเป็นเพลงกราว

เลื่องชื่อลือฉาว ตีกลองยาวสลัดไคๆ

เมื่อชาวไทยเราเห็นเป็นการละเล่นที่สนุกสนานและเล่นได้ง่าย จึงนิยมนำมาเล่นกัน แพร่หลายไปแทบทุกหัวบ้านหัวเมืองสืบมาจนทุกวันนี้ การเล่นกลองยาวนี้อาจเรียกอีกอย่างว่า เกิดเท็ง สันนิฐานว่าเรียกตามเสียงของกลองยาว กล่าวคือ มีเสียงเมื่อเริ่มตีเป็นจังหวะแล้วหูคนไทย ได้ยินเป็นว่า “เกิด-เท็ง-บ้อง-เท็ง-บ้อง” ก็เลยเรียกตามเสียงที่ได้ยินว่า เกิดเท็ง หรือเท็งบ้องกลองยาว ตามกันไปเพื่อให้ต่างกับการเล่นอย่างอื่น เมื่อกลองยาวได้รับความนิยมมาก ชาวไทยจึงนำกลองยาว เข้ามาประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาวไทย เช่น การแห่นาค การแห่ขันหมาก การแห่ขบวน สงกรานต์ การแห่กฐิน การแห่ผ้าป่า และขบวนแห่อื่น ๆ หรืออาจรวมไปถึงการทรงเจ้าเข้าผีที่เป็น ความเชื่อของคนไทย ความนิยมเหล่านั้นได้เกิดการพัฒนาต่อไปหลายๆด้าน โดยอาจนำวงกลองยาว ไปประยุกต์เข้ากับพิณแคนเกิดเป็นวงกลองยาวประยุกต์ แต่อย่างไรก็ตามวงกลองยาว และการเล่น กลองยาวแบบดั้งเดิมก็ยังคงอยู่เป็นสมบัติทางศิลปวัฒนธรรมของไทย

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านมาจัดการเรียนการสอนด้วยเหตุผลที่ว่าปราชญ์ชาวบ้าน มีวิชาความรู้เฉพาะด้านในด้านกลองยาวมากกว่าครูผู้สอน เพื่อการพัฒนาความสามารถในการเล่น กลองยาว และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ทั้งนี้ยังเพื่อการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ และ อนุรักษ์สืบสานศิลปวัฒนธรรมของไทยให้คงอยู่สืบไป นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาองค์ความรู้ ของครูผู้สอนและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจนำรูปแบบการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ใน รายวิชาอื่น ๆ ต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
2. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

## 1.3 สมมติฐาน

1. นักเรียนสามารถเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับ ดี
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน อยู่ในระดับ มาก

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่งอำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการเล่นกลองยาว
2. ความคิดสร้างสรรค์
3. พฤติกรรมกลุ่ม
4. ความพึงพอใจ

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนเข้าใจกระบวนการสร้างความรู้ ความสามารถในการวางแผน กำกับควบคุมและตรวจสอบความคิดในการเรียนรู้ทักษะการเล่นกลองยาว
2. เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนในรายวิชาอื่นระดับประถมศึกษา เพื่อนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

**ปราชญ์ชาวบ้าน** หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของภูมิปัญญาชาวบ้าน และนำภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตจนประสบผลสำเร็จ สามารถถ่ายทอดเชื่อมโยงความรู้ของตนไปสู่เยาวชนรุ่นหลังให้มีความรู้ความสามารถในเรื่องที่ตนชำนาญ

**การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาว** หมายถึง การเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้เรื่องการเล่นกลองยาวของนักเรียน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทำให้เห็นเป็นรูปธรรมซึ่งวัดได้จากแบบประเมินและเกณฑ์การประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**การเล่นกลองยาว** หมายถึง การแสดงชนิดหนึ่งที่ใช้การตีตามจังหวะ ลีลา และแสดงถึงความพร้อมเพรียงสามัคคีในหมู่คณะ เป็นการเล่นเป็นกลุ่มที่เน้นเสียงและจังหวะที่พร้อมกัน สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นคือ ความคิดสร้างสรรค์ของการเล่นกลองยาวเพื่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ผู้เล่นและผู้ชม

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางการวิจัย ดังนี้

#### 2.1 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์)

2.2 กลองยาว

2.3 ปราชญ์ชาวบ้าน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

2.5 ความคิดสร้างสรรค์

2.6 กระบวนการกลุ่ม

2.7 พฤติกรรมการเรียนรู้

2.8 ความพึงพอใจ

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์)

##### 2.1.1 ทำไมต้องเรียนศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

##### 2.1.2 เรียนรู้อะไรในศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

1) ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกลงทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรี ในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ ในประวัติศาสตร์

2) นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกลงอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ ในชีวิตประจำวัน เข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

### 2.1.3 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รู้และเข้าใจเกี่ยวกับเสียงดนตรี เสียงร้อง เครื่องดนตรี และบทบาทหน้าที่ รู้ถึงการเคลื่อนที่ขึ้น ลง ของทำนองเพลง องค์ประกอบของดนตรี ศัพท์สังคิต ในบทเพลง ประโยคและอารมณ์ของบทเพลงที่ฟัง ร้องและบรรเลงเครื่องดนตรีต้นสดอย่างง่าย ใช้และเก็บรักษาเครื่องดนตรี อย่างถูกวิธี อ่าน เขียน โน้ตไทยและสากลในรูปแบบต่างๆ รูปลักษณะของผู้ที่จะเล่นดนตรีได้ดี แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกของบทเพลงที่ฟัง สามารถใช้ดนตรีประกอบกิจกรรมทางนาฏศิลป์และการเล่าเรื่อง

รู้และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมต่างๆ เรื่องราวดนตรีในประวัติศาสตร์ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่อดนตรี รู้คุณค่าดนตรี ที่มาจากวัฒนธรรมต่างกัน เห็นความสำคัญในการอนุรักษ์

รู้และเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ สามารถแสดงภาษาทำนาฏศัพท์พื้นฐาน สร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวและการแสดงนาฏศิลป์ และการละครง่ายๆ ถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์ และสามารถ ออกแบบเครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงง่ายๆ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง และบรรยาย ความรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์

รู้และเข้าใจความสัมพันธ์และประโยชน์ของนาฏศิลป์และการละคร สามารถ เปรียบเทียบการแสดงประเภทต่างๆ ของไทยในแต่ละท้องถิ่นและสิ่งที่การแสดงสะท้อนวัฒนธรรม ประเพณี เห็นคุณค่าการรักษาและสืบทอดการแสดงนาฏศิลป์ไทย



## 2.2 กลองยาว

กลองยาวเป็นเครื่องมือตีทำด้วยไม้เป็นต้นมีลักษณะกลมกลวง จึงด้วยหนังมีหลายชนิด ถ้าทำด้วยหนังหน้าเดียวมีรูปลายมากใช้สะพายในเวลาตี เรียกว่า กลองยาวหรือเถิดเทิง ถ้าจึงด้วยหนังหน้าเดียว มีรูปกลมแบนและตี้น เรียกว่า กลองรำมะนา ถ้าจึงหนัง 2 หน้า ร้อยโยงด้วยสายหนัง เรียกว่ากลองมาลาญ ถ้าร้อยโยงด้วยหวาย เรียกว่า กลองแขก กลองชนะ

กลองยาวเป็นกลองหน้าเดียว รูปร่างทรงยาว ด้านล่างกลึงเป็นรูปคล้ายปากแตร ส่วนบนป่องเล็กน้อยปิดด้วยหนังวัว จึงด้วยเชือกให้ตึง กลองยาวมีหลายขนาดขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผู้เล่น ตกแต่งด้วยผ้าสีสวยงาม มีสายสะพายคล้องบ่าเพื่อสะดวกในการเดินตี ผู้เล่นกลองยาวจะใช้มือตีทั้งสองมือ บางครั้งตีแบบโลดโผนเพื่อความสนุกสนาน ใช้กำปั้น สอก เข่า ศีรษะ หรือตอตัวในการตีกลอง ซึ่งต้องใช้ทักษะและความชำนาญในการตี

### 2.2.1 การทำกลองยาวในต่างประเทศ

กลองยาวแบบนี้ของพม่าเรียกว่า "โอสิ" (OZI) และของชาวไทยอาหมในแคว้นอัสสัม ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกัน แต่กลองยาวของชาวไทยอาหมรูปร่างคล้ายตะโพน คือ หัวท้ายเล็กป่อง กลางและเล็กกว่าตะโพน ขึ้นหนังทั้งสองข้างผูกสายตีได้ตามที่ได้เห็นวิธีเล่นทั้งกลองยาวของพม่า และกลองของชาวไทยอาหม สังเกตดูเหมือนเล่นเป็นแบบเดียวกันอาจจะเลียนอย่างจากกันก็ได้

### 2.2.2 วัสดุที่ใช้ทำกลองยาว

- 1) ไม้จริง ใช้ทำตัวกลอง ตอนหน้าใหญ่ ตอนท้ายลักษณะเรียวแล้วบานตอนปลาย เป็นรูปดอกลำโพงมีหลายขนาด
- 2) ข้าวสุก ใช้ติดตรงกลางของหน้ากลอง โดยบดผสมขี้เถ้าเพื่อถ่วงเสียง
- 3) ผ้าสี ใช้หุ้มตกแต่งกลองให้สวยงาม
- 4) หนังสัตว์ ใช้ทำหนังหน้ากลอง
- 5) สายสะพาย ใช้ผูกกลองไว้คล้องสะพายบ่า

### 2.2.3 วิธีการเล่นกลองยาว

ก่อนเล่นมีการบูชาไหว้ครูโดยจุดธูปเทียนดอกไม้ สุรา บุหรี่และเงิน 12 บาท

- 1) การเล่นใช้คนเล่นทั้งหมด 18 คน
  - คนตีกลอง 9 คน
  - คนรำ 6 คน
  - คนตีฆ้อง โหม่ง ฉาย 3 คน
- 2) นั่งล้อมวงติดถ่วงเทียบเสียงกลอง (ถ่วงด้วยข้าวสุก ต่ำกับขี้เถ้าให้ละเอียดหรือเหนียว)

- 3) เริ่มต้นโหม่งตีจังหวะให้สัญญาณขึ้นเพลง เพลงที่จะเล่นมีประมาณ 5 เพลง
  - เพลงม้าย่อง
  - เพลงฝรั่งย่าเท้า
  - เพลงแขก
  - เพลงเซ็งกระดืบ
  - เพลงเซ็งสวิง
- 4) ในระหว่างขึ้นเพลง นักร้องจะทำการรำรำไปตามเพลงแต่ละชนิด
- 5) เวลาจบหัวหน้าที่อยู่ในหมุกลองเร่งเตือนว่าจะลงกลองเพื่อจบหรือหยุดเล่น

#### 2.2.4 โอกาสที่เล่น

การเล่นกลองยาวเป็นการเล่นที่นิยมอย่างแพร่หลายและได้มีการเล่นกลองยาวเกิดขึ้นตามตำบลและอำเภอต่างๆ โดยจะนำมาเล่นประกอบในขบวนแห่นาค ขบวนทอดผ้าป่า งานรื่นเริง จนกระทั่งปัจจุบันมีการประกวดแข่งขันการเล่นกลองยาวของแต่ละอำเภอในงานต่างๆ เช่น ในวันสงกรานต์ เป็นต้น

#### 2.2.5 คุณค่าของการเล่นกลองยาว

การเล่นกลองยาวเป็นการเล่นที่แสดงความพร้อมเพรียงสามัคคีในหมู่คณะ เนื่องจากการเล่นเป็นกลุ่มต้องการเสียงหรือจังหวะที่พร้อมกัน ให้ความสนุกสนานรื่นเริงทั้งผู้เล่นและผู้ชม

### 2.3 ปราชญ์ชาวบ้าน

#### 2.3.1 ความหมายของปราชญ์ชาวบ้าน

ผู้ทรงภูมิปัญญาไทย หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของภูมิปัญญาหรือเป็นผู้นำภูมิปัญญาต่าง ๆ มาใช้ประโยชน์จนประสบความสำเร็จ มีผลงานดีเด่นเป็นที่ยอมรับจนได้รับการยกย่องเป็นผู้เชี่ยวชาญ โดยสามารถนำภูมิความรู้และภูมิปัญญาของตนเองมาเผยแพร่และถ่ายทอดเชื่อมโยงคุณค่าของภูมิปัญญาในแต่ละสาขาให้มีความแพร่หลายมากขึ้น

ปราชญ์ชาวบ้าน หมายถึง บุคคลผู้เป็นเจ้าของภูมิปัญญาชาวบ้านและนำภูมิปัญญามาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตจนประสบผลสำเร็จสามารถถ่ายทอด เชื่อมโยงคุณค่าของอดีตกับปัจจุบัน ได้อย่างเหมาะสม ความเหมือนกันระหว่างผู้ทรงภูมิปัญญาไทยกับปราชญ์ชาวบ้าน คือ บทบาทและภารกิจในการนำภูมิปัญญาไปใช้แก้ปัญหาและการถ่ายทอดเพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงจากอดีตถึงปัจจุบัน ส่วนความแตกต่างกันนั้นขึ้นอยู่กับระดับภูมิปัญญาที่จะนำไปแก้ปัญหา และถ่ายทอดกล่าวคือ ผู้ทรงภูมิปัญญาไทยย่อมมีความสามารถหรือภารกิจในการนำภูมิปัญญาระดับชาติ

ไปแก้ปัญหาหรือถ่ายทอดหรือผลิตผลงานใหม่ๆ ที่มีคุณค่าต่อประเทศชาติโดยส่วนรวม ส่วนปราชญ์ชาวบ้านมีความสามารถหรือภารกิจในการนำภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นไปแก้ปัญหาหรือถ่ายทอดในท้องถิ่นปราชญ์ชาวบ้าน หรือนักคิดท้องถิ่นหรือครูภูมิปัญญาไทยมีมากมายในหลายด้านแล้วแต่งานที่ท่านปฏิบัติจนบังเกิดผล ไม่ใช่ได้มาจากการจัดตั้งหรือแต่งตั้งแต่อย่างใด โดยคุณสมบัติของผู้ที่เป็นปราชญ์ชาวบ้าน คือ 1) มีความยุติธรรมและความเป็นธรรมอยู่ในใจ มีความเมตตาที่อยากช่วยสอนหรือพัฒนาคนด้วยการปฏิบัติ 2) นำความรู้ที่มีมาเผยแพร่ทั้งภาควิชาการหรือภาคปฏิบัติได้อย่างชัดเจน 3) มีความรักในความเป็นปราชญ์โดยเกิดจากรักที่มีแรงบันดาลใจในการแบ่งปันให้แก่ผู้อื่น 4) เป็นที่พึ่งของสังคมโดยการแก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริงของตนเองด้วยความรัก โดยสรุปได้ว่า ปราชญ์ชาวบ้านนั้นเป็นผู้ที่มีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับธรรมชาติ และสามารถจัดเก็บองค์ความรู้ของตนรวบรวมจนเกิดเป็นภูมิปัญญาที่สามารถเผยแพร่สืบต่อไปได้

### 2.3.2 หลักคิดของปราชญ์ชาวบ้าน

อรรถพล อุสายพันธ์ (2548) กล่าวว่า มีปราชญ์ชาวบ้านหลายร้อยคนในสังคมไทยที่เสนอหลักคิดวิธีการทำงานเพื่อแก้ไขปัญหาให้กับชุมชนและสังคมผ่านกระบวนการการปฏิบัติตลอดชีวิต ลองผิดลองถูก เรียนรู้ท่ามกลางการเผชิญปัญหาถอดสรุปบทเรียนตกผลึกจนกลายเป็นภูมิปัญญา สามารถนำไปปฏิบัติใช้ในที่อื่นๆ ได้แก่นของหลักคิดและวิธีการที่ปราชญ์ชาวบ้านเสนอไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือระดับชุมชนเบื้องต้น เริ่มจาก

1. การรู้จักตัวเองให้ได้
2. ใช้ปัญญาทำงานแทนเงินตรา
3. สร้างการมีส่วนร่วมแทนอำนาจสั่งการ
4. ชุมชนต้องมีบทบาทหลัก ไม่ใช่หน่วยงานราชการ
5. ทำตัวเป็นแบบอย่าง คนยอมรับนับถือ

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

### 2.4.1 การเรียนรู้โดยการลงมือทำ

การเรียนรู้โดยลงมือกระทำมาจากปรัชญาหรือความเชื่อของปรัชญาพัฒนาการนิยม (Progressivism) หรือบางท่านเรียกปรัชญาการศึกษาที่ว่า ปรัชญาพัฒนาการปรัชญานี้มีต้นกำเนิดมาจากปรัชญาแมบท คือ ปรัชญาปฏิบัตินิยม ปรัชญาปฏิบัตินิยมให้ความสนใจอย่างมากต่อ “การปฏิบัติหรือการลงมือกระทำ” เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เด็กได้รับอิสระริเริ่มความคิด และลงมือทำตามความคิดผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์และใช้กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเอง คือ

การให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่จะสืบค้นหาความรู้ นักการศึกษาที่มีชื่อเสียงที่มีความเชื่อปรัชญาการศึกษานี้คือ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เป็นผู้นำนักปราชญ์ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์จะต้องปรับตัวเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด จึงมีวลีที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาคือ “Learning by doing” “หรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง” แนวคิดของจอห์น ดิวอี้ คือ แนวคิดเรื่องการปรับตัว จอห์น ดิวอี้ ตระหนักเรื่อง “การปรับตัว” ให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมเป็นเรื่องสำคัญและจะต้องนำไปใช้เป็นแนวคิดของการจัดการศึกษาหรือเป็นแก่นแห่งการศึกษามนุษย์ต้องเผชิญกับปัญหา จึงต้องฝึกให้มนุษย์แก้ปัญหาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ฝึกปฏิบัติ ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ โดยประสบการณ์ที่มนุษย์พบหรือเผชิญมีอยู่ 2 ประเภทคือ

- 1) ขั้นปฐมภูมิ คือ ประสบการณ์ที่ไม่เป็นความรู้หรือยังไม่ได้คิดแบบไตร่ตรอง
- 2) ขั้นทุติยภูมิ คือ ประสบการณ์ที่เป็นความรู้ที่ได้ผ่านการคิดไตร่ตรอง

ประสบการณ์ขั้นแรกจะเป็นรากฐานของขั้นที่สอง ปรัชญาของจอห์น ดิวอี้ เป็นปรัชญาที่ยกย่องประสบการณ์ ผู้เรียนต้องเรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริง การศึกษาตามทัศนะของจอห์น ดิวอี้ คือ ความเจริญงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง เป็นการจัดการกิจกรรมในลักษณะกลุ่มปฏิบัติการที่เรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรงจากการเผชิญ สถานการณ์จริงและการแก้ปัญหาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเองและฝึกทักษะการเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม กระบวนการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนคิดเป็น และแก้ปัญหาเป็น

บุบผา เรืองรอง(2550) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by doing) หมายถึง ผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติการจริงคือ ผู้เรียนได้ฝึกในสภาพสิ่งแวดล้อมที่เป็นจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ทั้งนี้การสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามวัยและได้ผลตามความคาดหวังของสังคมนั้น การจัดประสบการณ์จะให้ความสำคัญกับบทบาทการเรียนรู้ของเด็ก จึงได้มีการศึกษาแนวคิดที่จะนำไปสู่การปฏิบัติได้ การใช้แนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำหรือการปฏิบัติในสภาพจริง

การเรียนรู้โดยการลงมือทำเป็นแนวคิดหรือความเชื่อที่สนับสนุนให้คนเราปฏิบัติสิ่งต่างๆด้วยตนเองตามความสนใจ ตามความถนัดและศักยภาพด้วยการศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะจนถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะเชื่อว่าหากคนเราได้กระทำจะทำให้เกิดความเชื่อมั่น เป็นแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ใฝ่เรียน ผู้เรียนจะสนุกสนานที่จะสืบค้นหาความรู้ต่อไป มีความสุขที่จะเรียน

การจัดการเรียนรู้โดยลงมือกระทำมีลักษณะสำคัญดังนี้มีจุดมุ่งหมายมุ่งให้ผู้เรียน นำประสบการณ์ที่ได้รับจากการแก้ปัญหาไปใช้ในการตัดสินใจ จัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นความถนัดและความสนใจ ครูมีลักษณะของการเป็นผู้รอบรู้และมีประสบการณ์ ยอมรับความแตกต่างของผู้เรียน ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางรับประสบการณ์จากการกระทำของตนเอง ผู้เรียน ได้ทดลองทำ ปฏิบัติสืบค้นหาข้อมูล จัดระเบียบข้อมูล หาข้อสรุป และหาวิธีการกระบวนการด้วยตนเอง

การเรียนรู้โดยการลงมือทำมีประโยชน์ต่อเด็กดังนี้ เด็กจะเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเอง เด็กจะได้เคลื่อนไหวร่างกาย เด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัสทำให้เกิดเป็นประสบการณ์ เด็กได้รู้จัก การสืบค้นหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา เด็กจะได้เข้าใจธรรมชาติ เด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กได้สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้พัฒนาคุณภาพะทางด้าน อารมณ์

การจัดการเรียนรู้โดยให้เด็กได้ลงมือกระทำนั้น สิ่งที่เป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ที่บังเกิดผลได้ตามความคาดหวังของหลัก สูตรการศึกษาปฐมวัยคือ เด็กเป็นผู้มีการพัฒนา คุณลักษณะที่พึงประสงค์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญานั้น ครูจะต้องสนใจธรรมชาติ การเรียนรู้ของเด็กและลักษณะของกิจกรรมซึ่งควรสอดคล้องกันและพร้อมที่จะส่งเสริมให้เด็ก ได้ลงมือกระทำ เช่น การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม ดังนั้น ครูควรจัดกิจกรรมที่มีสื่อวัตถุให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสหลายๆส่วน ได้เล่น ทดลอง บทบาท สมมติ เพลง เกม สำนวนศิลปะ เป็นต้น

#### 2.4.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา(Social Cognitive Learning Theory) ซึ่งเป็นทฤษฎีของศาสตราจารย์บันดูรา แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford) ประเทศ สหรัฐอเมริกา บันดูรามีความเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือ การเลียนแบบ (Bandura 1963) จึงเรียกรู้จากการสังเกตว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต” หรือ “การเลียนแบบ” และเนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ บันดูราอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน บันดูรา (1969, 1971) จึงเปลี่ยนชื่อทฤษฎีการเรียนรู้ของท่านว่า การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) แต่ต่อมาได้เปลี่ยนเป็น การเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) อีกครั้งหนึ่ง ทั้งนี้ เนื่องจากบันดูรา พบจากการทดลองว่า สาเหตุที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ด้วยการสังเกต คือ ผู้เรียนจะต้องเลือก สังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะ และสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้เรียนจะต้องมีการเข้ารหัส

(Encoding) ในความทรงจำระยะยาวได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ ผู้เรียนต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าตนเขียนแบบได้ดีหรือไม่ดีอย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วย (metacognitive) บันดูรา Bandura (1986) จึงสรุปว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตจึงเป็นกระบวนการทางการรู้คิดหรือพุทธิปัญญา (Cognitive Processes) การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) บันดูรา (Bandura) มีความเห็นว่าทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน บันดูรากล่าวว่า คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆตัวเรายู่เสมอการเรียนรู้เกิดจาก ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียน และสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหนังสือก็ได้ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกตโดยผู้เรียนไม่คิดคุณสมบัติของผู้เรียนมีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ในขณะที่ผู้สังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ บันดูราได้เริ่มทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ได้ทำการวิจัยเป็นโครงการระยะยาว และได้ทำการพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ทีละอย่าง โดยใช้กลุ่มทดลองและควบคุมอย่างละเอียด และเป็นขั้นตอน ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างของการวิจัยที่บันดูรา และผู้ร่วมงานเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกตผลการวิจัยที่ได้รับความสนใจจากนักจิตวิทยาเป็นอันมาก และมีผู้นำไปทำงานวิจัยโดยใช้สถานการณ์แตกต่างไป ผลที่ได้รับสนับสนุนข้อสรุปของศาสตราจารย์บันดูราเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกต การทดลองอันแรกโดยบันดูรา ร็อสและร็อส (Bandura, Ross & Ross, 1961) เป็นการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการสังเกต บันดูราและผู้ร่วมงานได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งให้เห็นตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิต แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กกลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเด็กกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่าง ในกลุ่มมีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวการทดลองเริ่มด้วยเด็กและตัวแบบเล่นตุ๊กตา (Tinker Toys) สักครู่หนึ่งประมาณ 1 – 10 นาที ตัวแบบลุกขึ้นต้อย เตะ ทวบ ตุ๊กตาที่ทำด้วยยางแล้วเป่าลม ฉะนั้นตุ๊กตาจึงทนการต้อยหรือแม้ว่าจะนั่งทับหรือยี่นก็ไม่ได้แตก สำหรับเด็กกลุ่มที่สอง เด็กเล่นตุ๊กตาใกล้ ๆ กับตัวแบบแต่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ดูเป็นตัวอย่าง เด็กกลุ่มที่สามเล่นตุ๊กตาโดยไม่มีตัวแบบ หลังจากเล่นตุ๊กตาแล้วแม้ผู้ทดลองพาเด็กไปคู่มือที่มีตุ๊กตาที่น่าเล่นมากกว่า แต่บอกว่าห้ามจับ

ตุ๊กตา เพื่อให้เด็กรู้สึกคับข้องใจ เสร็จแล้วนำเด็กไปอีกห้องหนึ่งที่ละคน ซึ่งมีตุ๊กตาหลายชนิดวางอยู่และมีตุ๊กตาทายางที่เหมือนกับตุ๊กตาที่ตัวแบบตะตอยและทูปรวมอยู่ด้วย ผลการทดลองพบว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ตะตอยทูป รวมทั้งนั่งทับตุ๊กตาทายางเหมือนกับที่สังเกตจากตัวแบบแสดงและค่าเฉลี่ย (Mean) ของพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงโดยเด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดสูงกว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กกลุ่มที่สองและกลุ่มที่สาม การทดลองที่สองก็เป็นการทดลองของบันดูรา ร็อส และ ร็อส (1963) วิธีการทดลองเหมือนกับการทดลองที่หนึ่งแต่ใช้ภาพยนตร์แทนของจริง โดยกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อีกกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผลของการทดลองที่ได้เหมือนกับการทดลองที่หนึ่ง คือ เด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่ดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว บันดูรา และ เม็นลอฟ (Bandura & Menlove, 1968) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กซึ่งมีความกลัวสัตว์เลื้อย เช่น สุนัข จนกระทั่งพยายามหลีกเลี่ยงหรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลื้อย บันดูราและเม็นลอฟได้ให้เด็กกลุ่มหนึ่งที่มีความกลัวสุนัขได้สังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข และสามารถจะเล่นกับสุนัขได้อย่างสนุก โดยเริ่มจากการค่อย ๆ ให้ตัวแบบเล่น ตะ และพูดกับสุนัขที่อยู่ในกรงจนกระทั่งในที่สุดตัวแบบเข้าไปอยู่ในกรงสุนัข ผลของการทดลองปรากฏว่าหลังจากสังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข เด็กจะกล้าเล่นกับสุนัขโดยไม่กลัว หรือพฤติกรรมของเด็กที่กล้าที่จะเล่นกับสุนัขเพิ่มขึ้นและพฤติกรรมที่แสดงว่ากลัวสุนัขจะลดน้อยไป การทดลองของบันดูราที่เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบมีผู้นำไปทำซ้ำ ปรากฏผลการทดลองเหมือนกับบันดูราได้รับ นอกจากนี้มีนักจิตวิทยาหลายท่านได้ใช้แบบการเรียนรู้ โดยวิธีการสังเกตในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา

1. บันดูราได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน บันดูราได้ถือว่ทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรมและได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้  $B =$  พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล  $P =$  บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน เช่น ความคาดหวังของผู้เรียน ฯลฯ)  $E =$  สิ่งแวดล้อม

2. บันดูราได้ให้ความแตกต่างของการเรียนรู้ (Learning) และการกระทำ (Performance) ถือว่าความแตกต่างนี้สำคัญมาก เพราะคนอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่างแต่ไม่กระทำ เป็นต้นว่า นักศึกษาทุกคนที่กำลังอ่านเอกสารประกอบการสอนนี้คงจะทราบว่า การโง่ในการสอบนั้น มีพฤติกรรมอย่างไร แต่นักศึกษาเพียงน้อยคนที่จะทำการโง่จริงๆ บันดูราได้สรุปว่าพฤติกรรมของมนุษย์อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

- 1) พฤติกรรมสนองตอบที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้ซึ่งแสดงออกหรือกระทำสม่ำเสมอ
  - 2) พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออกหรือกระทำ
  - 3) พฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกทางการกระทำ เพราะไม่เคยเรียนรู้จริง ๆ
3. บันดูราไม่เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วย ความหวังนี้ก็จะส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และผลพวงก็คือว่าเด็กอื่น (แม้ว่าจะไม่ก้าวร้าว) ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วย และเป็นเหตุให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวยิ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการย้ำความคาดหวังของตน บันดูราสรุปว่า “ เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จะสร้างบรรยากาศก้าวร้าวรอบ ๆ ตัว จึงทำให้เด็กอื่นที่มีพฤติกรรมอ่อนโยนไม่ก้าวร้าวแสดงพฤติกรรมตอบสนองก้าวร้าว เพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมที่ก้าวร้าว ”

#### 2.4.3 ความสำคัญของการควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง

ความสามารถที่จะควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการที่เข้าใจถึงผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรม (Consequences) มีความสำคัญมาก บันดูรา (1977) กล่าวว่า ถ้าผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรมของผู้เรียนคือรางวัล ผู้เรียนก็จะมี ความพอใจในพฤติกรรมของตนเอง แต่ถ้าผลที่ตามมาเป็นการลงโทษก็จะก่อให้เกิดความไม่พอใจ ทั้งความพอใจหรือไม่พอใจมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมาตรฐานของพฤติกรรมที่ผู้แสดงพฤติกรรม ได้ตั้งไว้ ผลของการวิจัยเกี่ยวกับการตั้งมาตรฐานหรือเกณฑ์ที่จะประเมินพฤติกรรมของตนเองพบว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบซึ่งตั้งเกณฑ์หรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่ต่ำจะเป็นเด็ก ที่ไม่พยายามที่จะทำให้ดีขึ้น เพียงแต่ทำพอไปได้ตามที่ตัวแบบได้กำหนดไว้เท่านั้น ส่วนเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบที่ตั้งเกณฑ์หรือมาตรฐานของพฤติกรรมไว้สูง จะมีความพยายามเพื่อจะพิสูจน์ว่าตนเองทำได้ อย่างไรก็ตามแม้ว่าการตั้งเกณฑ์ของพฤติกรรมไว้สูงจะเป็นสิ่งที่ดีก็ตาม ผู้ตั้งเกณฑ์จะต้องคำนึงว่าจะต้องเป็นเกณฑ์ที่ผู้เรียนจะสามารถจะทำได้เหมือนจริง (Realistic) เพราะถ้าตั้งเกณฑ์เกินความสามารถจริงของเด็ก เด็กก็จะประสบความผิดหวัง มีความท้อแท้ใจ ไม่พยายามที่จะประกอบพฤติกรรม (Kalory, 1977) ในกรณีที่เกณฑ์ที่ตั้งไว้สูงพอที่จะท้าทายให้ผู้เรียนพยายามประกอบพฤติกรรมถ้าผู้เรียนทำได้ก็จะเกิดความพอใจเป็นแรงเสริมด้วยตนเอง (Self-Reinforcement) และทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ (Bandura, 1982) ความสำคัญของแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยการสังเกต ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า แรงเสริมด้วยตนเอง เป็นตัวแปรที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมตามเกณฑ์ของความสัมฤทธิ์ผลที่ตั้งไว้ บันดูรา (1977) เชื่อว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตเกิดขึ้นในชั้นการจดจำ ในชั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ ผู้เรียนอาจจะไม่แสดงพฤติกรรม



หรือแสดงพฤติกรรมเพียงบางส่วนของการเรียนรู้ในชั้นการเก็บจำก็ได้ ฉะนั้น ครูที่ทราบความสำคัญของแรงจูงใจของผู้เรียนก็ควรที่จะสร้างสถานการณ์ในห้องเรียนที่นักเรียนสามารถจะประเมินพฤติกรรมของตนเองได้ โดยใช้เกณฑ์ของสัมฤทธิ์ผลสูงแต่อยู่ในขอบเขตความสามารถของผู้เรียน เพื่อผู้เรียนจะได้ประสบความสำเร็จและมีความพอใจซึ่งเป็นแรงเสริมด้วยตนเอง และเกิดมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ต่อไป

สรุปการเรียนรู้พฤติกรรมสำคัญต่างๆ ทั้งที่เสริมสร้างสังคม (Prosocial Behavior) และพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคม (Antisocial Behavior) ได้เน้นความสำคัญของการเรียนรู้แบบการสังเกตหรือเลียนแบบจากตัวแบบ ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งตัวบุคคลจริงๆ เช่น ครู เพื่อน หรือจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ การ์ตูน หรือจากการอ่านจากหนังสือได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วย 2 ชั้น คือ ชั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้ เป็นกระบวนการทางพุทธิปัญญา และชั้นการกระทำ ตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลมีทั้งตัวแบบในชีวิตจริงและตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ เพราะฉะนั้น พฤติกรรมของผู้ใหญ่ในครอบครัว โรงเรียน สถาบันการศึกษา และผู้นำในสังคมประเทศชาติ และศิลปิน ดารา บุคคลสาธารณะ ยิ่งต้องตระหนักในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพราะย่อมมีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในสังคม การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) งานของ Bandura เกี่ยวข้องกับความสามารถของตัวแบบ ในระยะแรก Bandura เสนอแนวคิดของความคาดหวังความสามารถของตนเอง (Efficacy Expectation) โดยให้ความหมายว่าเป็นความคาดหวังที่เกี่ยวข้องกับความสามารถของตน ในลักษณะที่เฉพาะเจาะจง และความคาดหวังนี้เป็นตัวกำหนดการแสดงออกของพฤติกรรม (Bandura, 1977) แต่ต่อมา Bandura (1986) ได้ใช้คำว่า การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived Self-Efficacy) โดยให้ความจำกัดความเป็น การที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเองที่จะจัดการและดำเนินการกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยที่ Bandura นั้น ไม่ได้กล่าวถึงคำว่าคาดหวังอีกเลย Bandura มีความเชื่อว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น มีผลต่อการกระทำของบุคคล บุคคล 2 คน อาจมีความสามารถไม่ต่างกัน แต่อาจแสดงออกในคุณภาพที่แตกต่างกันได้ ถ้าพบว่าคน 2 คนนี้ มีการรับรู้ความสามารถของตนเองแตกต่างกัน ในคนคนเดียวก็เช่นกัน ถ้ารับรู้ความสามารถของตนเองในแต่ละสภาพการณ์แตกต่างกัน ก็อาจจะแสดงพฤติกรรมออกมาได้แตกต่างกันเช่นกัน Bandura เห็นว่าความสามารถของคนเรานั้นไม่ตายตัว หากแต่ยืดหยุ่นตามสภาพการณ์ ดังนั้น สิ่งที่จะกำหนดประสิทธิภาพของการแสดงออก จึงขึ้นอยู่กับ การรับรู้ความสามารถของตนเอง ในสภาพการณ์นั้น ๆ นั่นเอง นั่นคือถ้าเรามีความเชื่อว่าเรามีความสามารถ เราก็จะแสดงออกถึงความสามารถนั้นออกมา คนที่เชื่อว่าตนเองมีความสามารถจะมีความอดทน อุตสาหะ ไม่ท้อถอยง่าย และจะประสบความสำเร็จในที่สุด (Evans, 1989) มักมีคำถามว่าการรับรู้ความสามารถของ

ตนเองนั้น เกี่ยวข้องหรือแตกต่างอย่างไรกับความคาดหวัง ผลที่จะเกิดขึ้น (Outcome Expectation) เพื่อให้เข้าใจและชัดเจน Bandura (1997) ได้เสนอภาพแสดงความแตกต่างระหว่างการรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนเอง และความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น ภาพ แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนเองและความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น (Bandura, 1977) การรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นการตัดสินใจความสามารถของตนเองว่าจะสามารถทำงานได้ในระดับใด ในขณะที่ความคาดหวังเกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้นนั้น เป็นการตัดสินใจว่าผลกรรมใดจะเกิดขึ้นจากการกระทำพฤติกรรมดังกล่าว อย่างเช่นที่นักกีฬาที่มีความเชื่อว่าเขากระโดดได้สูงถึง 6 ฟุต ความเชื่อดังกล่าวเป็นการตัดสินใจความสามารถของตนเอง การได้รับการยอมรับจากสังคม การได้รับรางวัล การพึงพอใจในตนเองที่กระโดดได้สูงถึง 6 ฟุต เป็นความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น แต่จะต้องระวังความเข้าใจผิดเกี่ยวกับความหมายของคำว่าผลที่เกิดขึ้น ผลที่เกิดขึ้นในที่นี้จะหมายถึงผลกรรมของการกระทำพฤติกรรมเท่านั้น มิได้หมายถึงผลที่แสดงถึงการกระทำพฤติกรรม เพราะว่าผลที่แสดงถึงการกระทำพฤติกรรมนั้นจะพิจารณาว่าพฤติกรรมนั้นสามารถทำได้ตามการตัดสินใจความสามารถของตนเองหรือไม่ นั่นคือจะกระโดดได้สูงถึง 6 ฟุตหรือไม่ ซึ่งการจะกระโดดได้สูงถึง 6 ฟุตหรือไม่นั้น มิใช่เป็นการคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น ซึ่งมุ่งที่ผลกรรมที่จะได้จากการกระทำพฤติกรรมดังกล่าวการรับรู้ความสามารถของตนเอง และความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้นนั้นมีความสัมพันธ์กันมาก โดยที่ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสองนี้มีผลต่อการตัดสินใจ ที่จะกระทำพฤติกรรมของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งจะเห็นได้จากภาพความคาดหวังเกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้นดังกล่าวแน่นอน แต่ถ้ามีเพียงด้านใดสูงหรือต่ำ บุคคลนั้นมีแนวโน้มจะไม่แสดงพฤติกรรม ภาพแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถ ของตนเอง และความคาดหวังผลที่จะเกิดขึ้น (จาก Bandura, 1978) ในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง นั้น Bandura เสนอว่ามีอยู่ด้วยกัน 4 วิธี คือ (Evans, 1989)

1. ประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ (Mastery Experiences) ซึ่ง Bandura เชื่อว่าเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง เนื่องจากว่าเป็นประสบการณ์โดยตรง ความสำเร็จทำให้เพิ่มความสามารถของตนเอง บุคคลจะเชื่อว่าเขาสามารถที่จะทำได้ ดังนั้น ในการที่จะพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเองนั้น จำเป็นที่จะต้องฝึกให้เขามีทักษะเพียงพอที่จะประสบความสำเร็จได้พร้อม ๆ กับการทำให้เขารู้ว่า เขามีความสามารถ จะกระทำเช่นนั้น จะทำให้เขาใช้ทักษะที่ได้รับมาฝึกได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด บุคคลที่รับรู้ว่าคุณมีความสามารถนั้น จะไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ แต่จะพยายามทำงานต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ต้องการ

2. โดยการใช้ตัวแบบ (Modeling) การที่ได้สังเกตเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และได้รับผลกรรมที่พึงพอใจ ก็จะทำให้ผู้ที่สังเกตฝึกความรู้สึกว่าเขาจะสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ถ้าเขาพยายามจริงและไม่ย่อท้อ ลักษณะของการใช้ตัวแบบที่ส่งผลต่อความรู้สึกว่าเขามีความสามารถที่จะทำได้นั้น ได้แก่ การแก้ปัญหาของบุคคลที่มีความกลัวต่อสิ่งต่าง ๆ โดยที่ให้ผู้ตัวแบบที่มีลักษณะคล้ายกับตนเองก็สามารถทำให้ลดความกลัวต่าง ๆ เหล่านั้นได้ (Kazdin, 1974)

3. การใช้คำพูดชักจูง (Verbal Persuasion) เป็นการบอกว่าบุคคลนั้นมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จได้ วิธีการดังกล่าวนั้นค่อนข้างง่ายและใช้กันทั่วไปซึ่ง Bandura ได้กล่าวว่า การใช้คำพูดชักจูงนั้นไม่ค่อยจะได้ผลนัก ในการที่จะทำให้คนเราสามารถที่พัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง (Evans, 1989) ซึ่งถ้าจะให้ได้ผล ควรจะใช้ร่วมกับการทำให้บุคคลมีประสบการณ์ของความสำเร็จ ซึ่งอาจจะต้องค่อย ๆ สร้างความสามารถให้กับบุคคลอย่างค่อยเป็นค่อยไปและให้เกิดความสำเร็จตามลำดับขั้นตอน พร้อมทั้งการใช้คำพูดชักจูงร่วมกัน ก็ย่อมที่จะได้ผลดีในการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตน

4. การกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) การกระตุ้นทางอารมณ์มีผลต่อการรับรู้ความสามารถของตนเองในสภาพที่ถูกรบกวน ในการตัดสินใจความวิตกกังวล และความเครียดของคนเรานั้นบางส่วนจะขึ้นอยู่กับกระตุ้นทางสรีระ การกระตุ้นที่รุนแรงทำให้การกระทำไม่ค่อยได้ผลดี บุคคลจะคาดหวังความสำเร็จเมื่อเขาไม่ได้อยู่ในสภาพการณ์ที่กระตุ้นด้วยสิ่งที่ไม่พึงพอใจ ความกลัวก็จะกระตุ้นให้เกิดความกลัวมากขึ้น บุคคลก็จะเกิดประสบการณ์ของความล้มเหลวอันจะทำให้การรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนต่ำลง

#### 2.4.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา

##### แนวคิดและทฤษฎี

บันดูรามีความเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ เนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวอยู่เสมอ ผู้เรียนต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าคนเลียนแบบได้ดีหรือไม่คืออย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วยบันดูรา จึงสรุปว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตจึงเป็นกระบวนการทางการรู้คิดหรือพุทธิปัญญา

ขั้นตอนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบมี 2 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นการได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้

สิ่งเร้าหรือการรับเข้า	>	บุคคล
(Input)		(Person)

ขั้นที่ 2 เรียกว่าขั้นการกระทำ (Performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้

สิ่งเร้าหรือการรับเข้า > บุคคล  
(Input) (Person)

ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต

1. กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจการเรียนรู้ก็จะไม่เกิดขึ้น

2. กระบวนการจดจำ (Retention) ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่ตนเองสังเกต และไปเลียนแบบได้ถึงแม้เวลาจะผ่านไปก็ตาม

3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ

4. กระบวนการการจูงใจ (Motivation) แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต เนื่องจากความคาดหวังว่า การเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้บ้างดูรา และผู้ร่วมงานได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม

1) กลุ่มหนึ่งให้เห็นตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิต แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

2) เด็กกลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

3) เด็กกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่าง

ผลการทดลองพบว่า เด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมเหมือนกับที่สังเกตจากตัวแบบการทดลอง คุณสมบัติของผู้เรียน

- ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า

- สามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาว

- สามารถเรียกใช้ในขณะและผู้สังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

การนำทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

1. บ่งชี้วัตถุประสงค์ที่จะให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมหรือเขียนวัตถุประสงค์เป็นเชิงพฤติกรรม

2. แสดงตัวอย่างของการกระทำหลายๆอย่าง

3. ให้อธิบายควบคู่กันไปกับการให้ตัวอย่างแต่ละอย่าง

4. ชี้แจงขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการสังเกตแก่นักเรียน

5. จัดเวลาให้นักเรียนมีโอกาสที่แสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

## 6. ให้เสริมแรงแก่นักเรียนที่สามารถเลียนแบบได้อย่างถูกต้อง

สรุปเน้นความสำคัญของการเรียนรู้แบบการสังเกตหรือเลียนแบบจากตัวแบบ ซึ่งอาจจะเป็นได้ทั้งตัวบุคคลจริง ๆ เช่น ครู เพื่อน หรือจากภาพยนตร์โทรทัศน์ การ์ตูน การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วย 2 ชั้น คือ ชั้นการรับมาซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางพุทธิปัญญา และชั้นการกระทำ ตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลมีทั้งตัวแบบในชีวิตจริงและตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์

## 2.5 ความคิดสร้างสรรค์

### 2.5.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ศรีสุรางค์ ทินะกุล (2542, น.12-26) กล่าวถึงผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะความคิดเช่นนี้ นำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีแก้ปัญหาได้สำเร็จ อันประกอบไปด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ทอเรนซ์ (Torance) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่คนรู้สึกราวมีช่องว่างหรือส่วนที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมุติฐานเกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น แล้วทำการทดสอบสมมุติฐานหาความสัมพันธ์ของผลที่จะปรับปรุงและทดสอบสมมุติฐานรุ่นใหม่

นอกจากนี้ อารี พันธุ์ณี (2545, น. 5 อ้างถึงใน อำนวยพร ภูคุดแก้ว, ม.ม.ป., น. 38) ยังกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปรับแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่

สุวิทย์ มูลคำ (2550, น. 9 อ้างถึงใน อำนวยพร ภูคุดแก้วม.ม.ป., น. 38) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทำให้เด็กสามารถสร้างความคิดสร้างจินตนาการไม่จนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ความคิดสร้างสรรค์คือพลังทางความคิดที่เด็กๆ ทุกคนมีมาแต่กำเนิด หากได้รับการกระตุ้น การพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์ จะทำให้เด็กเป็นคนมีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบ และสามารถหาหนทางในการที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้เสมอ

จากนิยามที่มีผู้กล่าวไว้ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือกระบวนการทางความคิดของบุคคลที่สามารถคิดได้มากมาย หลากหลาย กว้างขวางกว่าความคิดทั่วไป ความคิดที่เกิดขึ้นมีความแปลกและแตกต่าง และอาจนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ๆ ได้ ความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถแสดงออกและพัฒนาได้หากได้รับการกระตุ้นที่เพียงพอจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว

### 2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

#### 1. ทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด(Guilford)

Barlow (2000) ได้กล่าวถึงทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellect) ที่กิลฟอร์ด (Guilford, 1987) ได้เสนอไว้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหาว่า เราสามารถแบ่งความสามารถทางสมองของบุคคลได้ออกเป็น 3 มิติ ซึ่งก็คือ มิติด้านเนื้อหา (Content) มิติด้านผลของการคิด (Product) และมิติด้านกระบวนการคิด (Process) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) เนื้อหา (Content) กล่าวคือบุคคลแต่ละคนอาจให้ความสนใจและมีความสามารถในการแสดงความคิดที่มีต่อวัตถุและข้อมูลต่างๆ ได้ไม่เหมือนกัน เนื้อหาแบ่งออกเป็น 5 ชนิด คือ

(1) เนื้อหาที่เป็นภาพ (Figural Content) หมายถึง ข้อมูลต่างๆ ที่สามารถรับรู้ได้โดยตรงด้วยประสาทสัมผัสหรือจากภาพ

(2) เนื้อหาที่เป็นเสียง (Auditory Content) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเสียงที่สามารถรับรู้ได้โดยตรงด้วยประสาทสัมผัส

(3) เนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Content) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของคำ เครื่องหมายต่างๆ ที่สามารถสื่อความหมายได้

(4) เนื้อหาที่เป็นภาษา (Semantic Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้

(5) เนื้อหาที่เป็นพฤติกรรม (Behavior Content) หมายถึง ข้อมูลที่เกี่ยวกับสภาพทางจิตใจ เป็นการแสดงออกของมนุษย์ และการกระทำที่สามารถสังเกตได้ของบุคคล

2) ผลของการคิด (Products) หมายถึง ข้อมูลที่เกิดจากการประมวลผลข้อมูลจากมิติด้านเนื้อหา ผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ชนิด คือ

(1) หน่วย (Unit) เกี่ยวข้องกับความสามารถในการรับรู้หน่วยเนื้อหาต่างๆ ซึ่งอาจเป็นสัญลักษณ์ เช่น คำ สิ่งที่มีมองเห็นได้ เช่น รูปร่างต่างๆ หรือหน่วยทางพฤติกรรม เช่น การแสดงออกทางสีหน้า เป็นต้น

(2) จำพวก (Class) เกี่ยวข้องกับความสามารถในการแยกประเภทหรือกลุ่มของหน่วยที่มีลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์ที่ออกลูกเป็นไข่ ได้แก่ ไก่ ภูเขาเต่า

(3) ความสัมพันธ์ (Relation) เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วย 2 หน่วย เช่น เสือคู่ป่า ปลาคู่น้ำ เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

(4) ระบบ (System) เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ มากกว่า 2 หน่วย

(5) การแปลงรูป (Transformation) เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างที่มองเห็น หรือเข้าใจเรื่องตลกและการเล่นสำนวน

(6) การประยุกต์ (Implications) เกี่ยวข้องกับการคาดคะเน บุคคลอาจคาดคะเนจากข้อมูลที่ได้รับแตกต่างกัน

3) กระบวนการคิด (Operations) หมายถึง กระบวนการคิดต่างๆ ที่สมองกระทำกับข้อมูลประเภทต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

(1) การรับรู้ (Cognition) เป็นความสามารถในการรับรู้และทำความเข้าใจ เช่น การรับรู้หน่วยทางภาษาเกี่ยวข้องกับความสามารถของบุคคลในการแยกแยะคำ

(2) การจดจำ (Memory) เป็นความสามารถในการจัดเก็บความรู้และข้อมูลต่างๆ และสามารถระลึกถึงข้อมูลเหล่านั้นได้ บุคคลมีความสามารถในการจดจำข้อมูลแต่ละชนิดแตกต่างกัน เช่น บางคนจดจำใบหน้าได้ดี แต่จดจำตัวเลขได้ไม่ดี เป็นต้น

(3) การคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความสามารถในการเข้าถึงความทรงจำ การคิดถึงสิ่งต่างๆ ที่ได้มากมายหลากหลาย เช่น ความสามารถในการระบุรูปภาพที่ประกอบด้วยรูปวงกลมได้จำนวนมาก

(4) การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) เป็นความสามารถในการค้นหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวให้กับคำถามหรือสถานการณ์ ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับข้อกับทักษะการแก้ปัญหา การคิดแบบเอกนัยแตกต่างจากการคิดแบบอบเนกนัยตรงที่การคิดแบบเอกนัยจะมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว

(5) การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ เช่น การตัดสินใจว่าสิ่งสองสิ่งเหมือนกันในแง่ใด หรือสิ่งใดดีกว่ากัน เป็นต้น

## 2. ทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์ของเดอโบโน (Edward De Bono)

ชาตรี บัวคลี (2014, น.776-779) ได้สรุปแนวคิดของเดอโบโนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้ ไม่เกี่ยวข้องกับพรสวรรค์ส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เกิดจากแรงบันดาลใจเพียงเท่านั้น ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นมากกว่าความคิดที่แตกต่าง ความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีการเพิ่มคุณค่า ส่วนการคิดนอกกรอบเป็น

การหนีจากการถูกห้ามเปลี่ยนแนวความคิด การพัฒนาความคิดจะต้องไม่มีความคาดหวังตามแบบนิสัยเดิมๆ และมีไม่มีในแบบความคิดทั่วไป” นั่นคือ เดอ โบโน เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้

นอกจากนี้ เดอ โบโน ยังได้แยกประเภทวิธีคิดของมนุษย์ออกเป็น 3 วิธี คือ

1) การคิดแนวตั้ง (Vertical thinking) เป็นการคิดโดยใช้เหตุและผล วิเคราะห์แยกแยะอย่างมีขั้นตอนและมีลำดับต่อเนื่องเพื่อหาคำตอบ แล้วเลือกสรรคำตอบที่ดีที่สุดและนำมาใช้ในการแก้ปัญหา และเมื่อค้นพบคำตอบหรือวิธีที่ดีที่สุดแล้วก็สามารถกำจัดคำตอบหรือวิธีอื่นๆ ออกได้

2) การคิดแนวข้าง (Lateral thinking) เป็นการคิดที่หลีกเลี่ยงจากความซ้ำซากเพื่อค้นหาสิ่งที่ดีกว่า การคิดแบบนี้เรียกว่าการคิดนอกกรอบ ซึ่งเป็นการคิดที่ไม่มีกรอบและกฎเกณฑ์ ไม่มีลำดับขั้นตอนที่แน่นอน คำตอบที่ได้จากการคิดแนวข้างจะมีความหลากหลายและไม่มีคำตอบใดเป็นคำตอบที่ดีที่สุด การคิดเช่นนี้เป็นลักษณะของความคิดสร้างสรรค์

3) การคิดแนวนาน (Parallel thinking) เป็นการวางความคิดต่าง ๆ ลงไปข้าง ๆ กัน โดยไม่มีการปะทะ ไม่มีการโต้เถียง ไม่มีการตัดสินว่าความคิดใดถูก ความคิดใดผิดตั้งแต่แรก การคิดแบบนี้จะทำให้เกิดการสำรวจและการค้นคว้าเชิงลึกเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ก่อนสรุปหรือตัดสินใจ

### 3. ทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance)

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962, p. 3 อ้างถึงในรพีพรรณ สุธาปัญญกุล, 2557, น. 95-96) มีความเชื่อว่าหากผู้เรียนได้รับการมุ่งเน้นให้รู้จักกล้าแสดงออกและในขณะเดียวกันก็ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก็จะได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ทอร์เรนซ์ยังได้เสนอกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact-Finding) เริ่มจากการเกิดความสับสนวุ่นวาย เกิดข้อข้องใจแต่ยังไม่ทราบถึงที่มาที่ไปของความกังวลใจนั้น ต่อมาจึงเกิดความพยายามในการหาคำตอบว่าสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

2) การค้นพบ (Problem-Finding) การพิจารณาถึงสาเหตุของความสับสนวุ่นวายใจอย่างละเอียดถี่ถ้วนจนเข้าใจ

3) การค้นพบแนวคิด (Idea-Finding) การตั้งสมมติฐานและการรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

4) การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) การทำการทดสอบสมมติฐานจนค้นพบคำตอบ



5) การยอมรับการค้นพบ (Acceptance-Finding) การยอมรับคำตอบที่ตนค้นพบแล้วคิดต่อไปว่าจะสิ่งที่ค้นพบจะพัฒนาไปสู่แนวคิดและการค้นพบใหม่ๆ ได้อย่างไร

#### 4. ทฤษฎีการคิดสร้างสรรค์ของวอลลาซและโคแกน(Wallach and Kogan)

วอลลาซและโคแกน (1975, อ้างถึงในรพีพรรณ สุฐาปัญญากุล, 2557, น. 97) เชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่างๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้ หากบุคคลสามารถเชื่อมโยงมโนทัศน์ของตนเข้ากับสิ่งใหม่ได้มาก บุคคลผู้นั้นก็มีความคิดสร้างสรรค์มาก กล่าวคือ ประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

นอกจากนี้ วอลลาซและโคแกน (Wallach and Kogan) ยังได้เสนอว่ากระบวนการคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

1) ขั้นเตรียมงาน (Preparation) คือการหาข้อมูลและระบุปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่ตนสนใจ

2) ขั้นฟักตัว (Incubation) คือ การมีความสับสนกับข้อมูลที่ได้มาเนื่องจากต้องครุ่นคิด พิจารณา และหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลที่ได้มา

3) ขั้นความคิดกระจ่าง (Inspiration or Illumination) เป็นขั้นของการมองเห็นแนวทางในการแก้ปัญหาหลังจากได้เรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ได้มาจนมองเห็นภาพรวมของความคิด

4) ขั้นการปรับปรุงหรือขั้นพิสูจน์ (Revision or Verification) เป็นขั้นของการพิสูจน์แนวคิดจากขั้นก่อนหน้าว่าถูกต้องหรือไม่ รวมถึงปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่ค้นพบให้ดียิ่งขึ้น

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความสามารถในการคิดที่เป็นอนอกนัย (Divergent Thinking) กล่าวคือ สามารถคิดได้มากมาย หลากหลายแง่มุม นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังเกิดจากความสามารถในการคิดที่หลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจ และการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ทั้งนี้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้และจะแสดงออกในตัวบุคคลมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้ารอบตัวและเกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอน

#### 2.5.3 ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

สุวิทย์ มูลคำ (2550, น. 21 อ้างถึงใน อำนวยพร ภูฤกษ์แก้ว, 2551, น. 38-39) ความคิดสร้างสรรค์อาจจะแบ่งแยกได้ 4 ประเภทด้วยกัน คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทความเปลี่ยนแปลง (Innovation) คือ แนวคิดที่เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้น เช่น ทฤษฎีใหม่ การประดิษฐ์ใหม่ เป็นต้น เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่า

แยกเป็นส่วนย่อย บางครั้งเรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่มาใช้ เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เช่น การใช้ e-learning การใช้นาโนเทคโนโลยี เป็นต้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การผสมผสานแนวคิดจากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกัน แล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหาการจราจร เช่น การใช้หลักการคำนวณของลูกคิดและหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

3. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) เป็นการผสมผสานกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงกับความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์ คือเป็นโครงสร้างหรือกรอบที่ได้กำหนดไว้กว้างๆ แต่ความต่อเนื่องเป็นรายละเอียดที่จำเป็นในการปฏิบัติงานนั้น เช่น การสร้างรถยนต์ หุ่นยนต์ คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายรูป โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

4. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการลอกเลียน (Duplication) เป็นลักษณะการจำลองหรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่นๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเพียงเล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่ยังคงแบบเดิมอยู่ เช่น เครื่องแต่งกาย บทเพลง ภาพยนตร์ การ์ตูน เครื่องประดับ เป็นต้น

#### 2.5.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2537, น. 35-39 อ้างถึงใน ชูติมา วงษ์พระลับ, 2010, น. 10-11) ได้สรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford) ไว้ดังนี้

1. ความคิดคล่องตัวหรือความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาแนวทางหรือคำตอบเพื่อแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด และต้องไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องตัวในเรื่องการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (Expressional Fluency) และความคิดคล่องตัวในการคิด (Ideational Fluency)

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ คิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง สามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางในเวลาที่กำหนด และความคิดยืดหยุ่นในการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิมซึ่งไม่เหมือนใครอาจเกิดจากการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ความคิดริเริ่มนี้จึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นด้วยการอาศัยความคิด กล้าคิด กล้าลอง

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความคิดในรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่จะนำความคิดนั้นไปสู่การปฏิบัติการสร้างการกระทำให้เป็นผลสำเร็จ ทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อทำให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

#### 2.5.5 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (Gowan, demos & Torrance, 1967, p. 158 อ้างถึงใน ชูติมา วงษ์พระลับ, 2010, น. 11) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกันเป็นผู้ที่สนใจศึกษาวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนการสอนไว้อย่างกว้างขวางซึ่งได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเขาเน้นตัวครูกับนักเรียนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และเขายังเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียวเพราะในการแก้ปัญหาแม้เด็กจะใช้วิธีเดาเสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. การตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อนผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและติตรอนความคิดนั้น ผู้ใหญ่ควรรับฟังไว้ก่อน

3. ผู้ใหญ่ควรกระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลกๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาพขณะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้ออกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พิจารณากว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

#### 2.5.6 การวัดความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2543, น. 199 -202 อ้างถึงใน ธัญพร ขมนัดต์, 2554, น. 37-39) ได้สรุปวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ เป็นการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์จากการทำกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่างๆ เช่น การแสดงละคร การเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ๆ เป็นต้น

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ โดยการกำหนดสิ่งเร้าให้เด็ก อาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ

3. รอยหยดหมึก (Inkblots) หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็นมักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี คำตอบของเด็กจะได้รับการพิจารณาจากความสามารถด้วยการประดิษฐ์ อารมณ์ขัน ลักษณะจินตนาการ ความรู้สึก และความสามารถในการรับรู้ที่ดีต่อรอยหยดหมึก

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึงการให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน

5. การทดสอบ หมายถึง การใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เพื่อวัดพฤติกรรมสร้างสรรค์ของเด็ก นับว่าเป็นพัฒนาการของการวัดความคิดสร้างสรรค์ ในลำดับต่อมา คือการใช้แบบทดสอบมาตรฐานซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กได้แสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guilford) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอเรนซ์ (Torrance) เป็นต้น

จากวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถทำได้หลายวิธี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เรื่องที่สอน และระดับของผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเขียนจากหัวข้อที่

กำหนด เนื่องจากผู้วิจัยต้องการพัฒนาและศึกษาทักษะการเขียนของผู้เรียน ไปพร้อมกับทักษะการคิดสร้างสรรค์ และในการประเมินการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจะใช้เกณฑ์การประเมินตามแนวความคิดของกิลฟอร์ด (Guildford, 1967) โดยพิจารณาองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

## 2.6 กระบวนการกลุ่ม

กระบวนการกลุ่มเป็นวิทยาการที่ศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการปรับเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมของคน ซึ่งจะนำไปสู่การเสริมสร้างความสัมพันธ์และการพัฒนาการทำงานของกลุ่มคนให้มีประสิทธิภาพ

จุดเริ่มต้นของคำว่าวิจัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ก็คือ การศึกษากลุ่มคนด้านพลังกลุ่มและผู้ที่ได้เชื่อว่าเป็นบิดา ของกระบวนการกลุ่มก็คือเคิร์ท เลวิน (Kurt Lewin) นักจิตวิทยาสังคมและนักวิทยาศาสตร์ชาวเยอรมัน โดยเริ่มศึกษาตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ 1920 เป็นต้นมา และได้มีผู้นำหลักการของพลังกลุ่มไปใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม การพัฒนาบุคลิกภาพและจุดประสงค์อื่น ๆ วมการ รวมทั้งในวงการการศึกษา

### 1. หลักการและแนวคิดทฤษฎีกระบวนการกลุ่ม

แนวคิดพื้นฐานของกระบวนการกลุ่มก็คือ แนวคิดในทฤษฎีภาคสนามของเคิร์ท เลวิน ที่กล่าวโดยสรุปไว้ดังนี้

พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่ม โครงสร้างของกลุ่มจะเกิดจากการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างกัน และจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของสมาชิกกลุ่ม การรวมกลุ่มจะเกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม ในด้านการกระทำ ความรู้สึกและความคิด สมาชิกกลุ่มจะมีการปรับตัวเข้าหากันและจะพยายามช่วยกันทำงานโดยอาศัยความสามารถของแต่ละบุคคลซึ่งจะทำให้การปฏิบัติงานลุล่วงไปได้ตามเป้าหมายของกลุ่ม

### 2. หลักการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม ที่สำคัญมีดังนี้

1) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย การเรียนรู้ที่เกิดจากการบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่พอที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาพฤติกรรม แต่การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมผู้เรียน โดยกระบวนการกลุ่มจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของแต่ละคนทั้งในด้านความคิด การกระทำและความรู้สึกมาแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน

2) การเรียนรู้ควรจะเป็นกระบวนการกลุ่มที่สร้างสรรค์บรรยากาศการทำงานการทำงานกลุ่มที่ให้ผู้เรียนมีอิสระในการแสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิด มีบทบาทในการรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนโดยมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวาและช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน

3) การเรียนรู้ควรเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนค้นพบด้วยตนเอง การเรียนรู้ด้วยการกระทำกิจกรรมด้วยตนเองจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้เนื้อหาวิชาหรือสาระจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง จดจำได้ดี อันจะนำไปสู่การปรับเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมของตนได้รวมทั้งสามารถนำไปสู่การนำไปพัฒนาบุคลิกภาพทุกด้านของผู้เรียน

4) การเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่จำเป็นในการแสวงหาความรู้ที่เป็นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตทุกด้าน ดังนั้นถ้าผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีระดับและมีขั้นตอนจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้หรือตอบคำถามการรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 3. หลักการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม

การเรียนแบบกระบวนการกลุ่ม คือ ประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับจากการลงมือร่วมปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของแต่ละคนแต่ละคนในกลุ่ม มีอิทธิพลและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน หลักการสอนโดยวิธีกระบวนการกลุ่ม มีหลักการเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน สรุปได้ดังนี้ ( คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน 2540 )

1) เป็นการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน โดยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด

2) เป็นการเรียนการสอน ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกลุ่มให้มากที่สุด กลุ่มจะเป็นแหล่งความรู้สำคัญที่จะฝึกให้ผู้เกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถปรับตัวและเข้ากับผู้อื่นได้

3) เป็นการสอนที่ยึดหลักการค้นพบและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตัวเองของนักเรียนเอง โดยครูเป็นผู้จัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพยายามค้นหา และพบคำตอบด้วยตนเอง

4) เป็นการสอนที่ให้ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ ว่าเป็นเครื่องมือที่จำเป็นในการแสวงหาความรู้ และคำตอบต่าง ๆ ครูจะต้องให้ความสำคัญของกระบวนการต่าง ๆ ในการแสวงหาคำตอบ

### 4. รูปแบบและขั้นตอนการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม

รูปแบบการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม รูปแบบการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม ( คณะกรรมการศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน 2540 ) มีขั้นตอนดังนี้

1) ตั้งจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอน ทั้งจุดมุ่งหมายทั่วไปและจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

2) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือประกอบกิจกรรมด้วยตนเองและมีการเพื่อทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อให้มีประสบการณ์ในการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

(1) ขั้นนำ เป็นการสร้างบรรยากาศและสมาธิของผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนการสอน การจัดสถานที่ การแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มย่อย แนะนำวิธีดำเนินการสอน กติกาหรือกฎเกณฑ์การทำงาน ระยะเวลาการทำงาน

(2) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ครูลงมือสอนโดยให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยที่กิจกรรมต่าง ๆ จะต้องคัดเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในบทเรียน เช่นกิจกรรม เกมและเพลง บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การอภิปรายกลุ่ม เป็นต้น

(3) ขั้นวิเคราะห์ เมื่อดำเนินการจัดประสบการณ์เรียนรู้แล้ว จะให้นักเรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมต่างๆ ความสัมพันธ์กันในกลุ่ม ตลอดจนความร่วมมือในการทำงานร่วมกัน โดยวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงานกลุ่มให้คนอื่นได้รับรู้เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์การเรียนรู้ของกันและกัน ขั้นวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และมองเห็นปัญหาและวิธีการทำงานที่เหมาะสม เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการทำงาน เป็นการถ่ายโอนประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถค้นแนวคิดที่ต้องการด้วยตนเอง เป็นการขยายประสบการณ์การเรียนรู้ให้ถูกต้องเหมาะสม

(4) ขั้นสรุปและนำหลักการไปประยุกต์ใช้ นักเรียนสรุป รวบรวมความคิดให้เป็นหมวดหมู่ โดยครูกระตุ้นให้แนวทางและหาข้อสรุป จากนั้นนำข้อสรุปที่ค้นพบจากเนื้อหาวิชาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตนเองและนำหลักการที่ได้ไปใช้เพื่อการปรับปรุงตนเอง ประยุกต์ใช้ให้เข้ากับคนอื่นประยุกต์เพื่อแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งที่เกิดประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และดำรงชีวิตประจำวันเช่น การปรับปรุงบุคลิกภาพ เกิดความเห็นอกเห็นใจ เคารพสิทธิของผู้อื่น แก้ปัญหา ประดิษฐ์สิ่งใหม่ เป็นต้น

(5) ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินผลว่า ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด โดยจะประเมินทั้งด้านเนื้อหาวิชาและด้านกลุ่มมนุษยสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินด้านมนุษยสัมพันธ์ ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม เช่น ผลการทำงาน ความสามัคคี คุณธรรมหรือค่านิยมของกลุ่ม ประเมินความสัมพันธ์ในกลุ่ม จากการให้สมาชิกคิดชมหรือวิจารณ์แก่กัน โดยปราศจากอคติ จะทำให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้และจะทำผู้สอนเข้าใจนักเรียนได้ อันจะทำให้ผู้เรียนผู้สอนเข้าใจปัญหาซึ่งกันและกันอันจะเป็นหนทางในการนำไปพิจารณาแก้ปัญหาและจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่นักเรียน

### 5. ขนาดของกลุ่มและการแบ่งกลุ่ม

การแบ่งกลุ่มเพื่อให้นักเรียนปฏิบัติงานร่วมกันนั้น ผู้สอนอาจจะแบ่งกลุ่มโดยคำนึงถึงวัตถุประสงค์การจัดการเรียนการสอน (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน 2534, น. 230) เช่น

1) แบ่งกลุ่มตามเพศ ใช้ในกรณีที่มีวัตถุประสงค์ที่ชี้เฉพาะลงไป เช่น ต้องการสำรวจความระหว่างเพศหญิงและชาย ในด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะคติ ค่านิยม ฯลฯ

2) แบ่งตามความสามารถ ใช้ในกรณีที่ครูมีภาระงานมอบหมายให้แต่ละกลุ่มแตกต่างกันไปตามความสามารถ หรือต้องการศึกษาความแตกต่างในการทำงานระหว่างกลุ่มที่มีความสามารถสูงและต่ำ

3) แบ่งตามความถนัด โดยแบ่งกลุ่มที่มีความถนัดเรื่องเดียวกันไว้ด้วยกัน

4) แบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ โดยให้สมาชิกเลือกเข้ากลุ่มด้วยตนเองพอใจ ซึ่งครูทำได้แต่ไม่ควรใช้บ่อยนักเพราะจะทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์ในการทำงานกับบุคคลที่หลากหลาย

5) แบ่งกลุ่มแบบเจาะจง ครูเจาะจงให้เด็กบางคนอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เช่น ให้เด็กเรียนเก่งกับเด็กที่เรียนอ่อนเพื่อให้เด็กเรียนเก่งช่วยเด็กที่เรียนอ่อน หรือให้เด็กปรับตัวเข้าหากัน

6) แบ่งกลุ่มโดยการสุ่ม ไม่เป็นการเจาะจงว่าให้ใครอยู่กับใคร

7) แบ่งกลุ่มตามประสบการณ์ คือ การรวมกลุ่มโดยพิจารณาเด็กที่มีประสบการณ์คล้ายคลึงกันมาอยู่ด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการช่วยกันวิเคราะห์หรือแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งโดยเฉพาะ

### 6. วิธีการสอนที่สอดคล้องกับหลักการการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม

1) การระดมความคิด เป็นการรวมกลุ่มที่ประกอบด้วยสมาชิก 4 -5 คน และให้ทุกคนแสวงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง เพื่อรวบรวมความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ได้หลายแง่มุม ทุกความคิดได้รับการยอมรับโดยไม่มีข้อโต้แย้งกัน แล้วนำความคิดเห็นทั้งหมดมาผสานกัน

2) ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้น โดยให้ผู้เรียนตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีการสรุปผลในลักษณะของการแพ้การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมต่างๆ วิธีการสอนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนและเกิดความสนุกสนาน

3) บทบาทสมมติ เป็นวิธีการสอนที่มีการกำหนดบทบาทของผู้เรียนในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นมาโดยให้ผู้เรียนสวมบทบาทและแสดงออกโดยใช้บุคลิกภาพประสบการณ์และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก วิธีการสอนนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีโอกาสศึกษาวิเคราะห์ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนอย่างลึกซึ้ง ทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา



4) สถานการณ์จำลอง เป็นวิธีการสอนโดยการจำลองสถานการณ์จริงหรือสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงแล้วให้ผู้เรียนอยู่ในสถานการณ์นั้นพร้อมทั้งแสดงพฤติกรรมเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจจะไม่กล้าแสดงออก

5) กรณีตัวอย่าง เป็นวิธีการสอนที่ใช้การสอนเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง แต่นำมาดัดแปลงเพื่อให้ผู้เรียนใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์และอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันอันจะนำไปสู่การสร้างความเข้าใจและฝึกทักษะการแก้ปัญหา การรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียนยิ่งขึ้น

6) การแสดงละคร เป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทตามบทที่มีผู้เขียนหรือกำหนดไว้ให้ โดยผู้แสดงจะต้องแสดงบทบาทตามที่กำหนดโดยไม่นำเอาบุคลิกภาพและความรู้สึกนึกคิดเข้ามาใส่ในการแสดงบทบาทนั้น ๆ วิธีนี้จะช่วยให้มีประสบการณ์ในการรับรู้เหตุผล ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมของผู้อื่นซึ่งจะช่วยฝึกทักษะการทำงานร่วมกันและรับผิดชอบร่วมกัน

7) เป็นวิธีการสอนโดยการจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อยที่มีสมาชิกประมาณ 6 -12 คน และมีกำหนดให้มีผู้นำกลุ่มทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการอภิปราย สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแล้วสรุปหรือประมวลสาระที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน วิธีนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเสนอข้อมูลหรือประสบการณ์ของตนเองเพื่อให้กลุ่มได้ข้อมูลมากขึ้น

วิธีการสอนที่สนับสนุนหลักการสอนแบบกระบวนการกลุ่มเหล่านี้ เป็นวิธีการสอนที่ช่วยให้การจัดประสบการณ์การสอนที่หลากหลายแล้วผู้สอนอาจใช้วิธีสอนอื่น ๆ ได้อีก โดยยึดหลักสำคัญ คือ การเลือกใช้วิธีการสอนที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอนแต่ละครั้ง

7. การประเมินผลการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม (ทิสนา แจมมณี และคณะ 2522) มีดังนี้

1) การให้ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งผู้สอนควรสนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาสประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองจะช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประโยชน์ต่อผู้เรียนยิ่งขึ้น

2) การให้ผู้เรียนร่วมประเมินผลการเรียนรู้จากการทำงานร่วมกัน ซึ่งสามารถประเมินผลได้ 2 ลักษณะ คือ

(1) การประเมินผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม

(2) การประเมินผลความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม

## 8. บทบาทของครูในการสอนแบบกระบวนการกลุ่ม

บทบาทครู (คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงาน 2540) มีดังนี้

- 1) มีความเป็นกันเอง มีความเห็นอกเห็นใจนักเรียน สร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียน สนใจ ให้กำลังใจ สนทนา ใถ่ถาม
- 2) พุคน้อย และจะเป็นเพียง ผู้ประสานงาน แนะนำ ช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการเท่านั้น
- 3) ไม่ชี้นำหรือโน้มแนวความคิดของนักเรียน
- 4) สนับสนุน ให้กำลังใจ กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงาน แสดงออกอย่างอิสระ และแสดงออกซึ่งความสามารถของนักเรียนแต่ละคน
- 5) สนับสนุนให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ สรุปผลการเรียนรู้และประเมินผลการกระทำงานให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

## 2.7 พฤติกรรมการเรียนรู้

### 2.7.1 พฤติกรรมการตั้งใจเรียน

จากการตรวจสอบเอกสารต่างๆ ผู้วิจัยมีข้อสังเกตคำที่ใช้ระบุตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนมีการระบุชื่อตัวแปรที่หลากหลาย เช่นพฤติกรรมการสนใจในการเรียน พฤติกรรมการเอาใจใส่ต่อการเรียน (Learning attention) พฤติกรรมการตั้งใจเรียน (Active learning) พฤติกรรมการขยันหมั่นเพียรในการเรียน และพฤติกรรมการใฝ่รู้ใฝ่เรียน (Inquiry learning) เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมต่างๆเหล่านี้มีความคาบเกี่ยวซึ่งกันและกัน สำหรับความสนใจในการเรียนนั้น กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ (2528) ได้อธิบายความสนใจว่ามีลักษณะใกล้เคียงกับทัศนคติมาก โดยกล่าวว่าความสนใจ เป็นส่วนหนึ่งของทัศนคตินั้นคือความสนใจเป็นความรู้สึกที่ดีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่ง หมายถึง ทัศนคติทางบวกและความสนใจของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันเนื่องจากองค์ประกอบด้านความต้องการ ความถนัด และสภาพแวดล้อมต่างๆ ในสังคมที่แตกต่างกัน

สำหรับพฤติกรรมการเอาใจใส่ในการเรียน ถือได้ว่าเป็นพฤติกรรมส่วนหนึ่งที่แสดงออกถึงความตั้งใจเรียนโดยโซโล (อานวย เลิศขยันตรี, 2545, น.51; อ้างอิงจาก Solo, 2001) ได้ให้ความหมายของความเอาใจใส่ หมายถึง จิตใจที่เป็นสมาธิไม่หวั่นไหวต่อเหตุการณ์ที่มากระทบต่อจิตใจโดยผ่านประสาทการรับรู้ ส่วนกูดและโบรफी (เพียงเพ็ญ จิรัชัย, 2540, น.17-18; อ้างอิงจาก Good and Brophy, 1984) ได้ให้ความหมายของการเอาใจใส่ว่าหมายถึง การที่นักเรียนให้ความใส่ใจกับครูผู้สอน กับงานที่อยู่ในมือ หรือให้ความเอาใจใส่กับกิจกรรมต่างๆ ในห้องเรียนอย่างเหมาะสม มีพฤติกรรมที่แสดงถึงความเอาใจใส่ในการเรียนเช่น การประสานสายตา การนั่ง

ตัวตรงหันหน้าไปยังผู้สอน การตอบคำถามและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ส่วนพฤติกรรมที่แสดงถึงการขาดความเอาใจใส่ต่อการเรียนเช่น การลุกเดินไปมา ทำพฤติกรรมอื่นๆ มากกว่าการให้ความสนใจกิจกรรมของห้องเรียน ทั้งนี้ กู๊ด และโบรฟี ได้เสนอแนวทางในการประเมินการขาดความสนใจในการเรียน ได้แก่ ไม่นั่งเป็นที่ เดินไปรอบห้องในเวลาที่ไม่เหมาะสม อ่านหนังสือในห้องระหว่างมีการอภิปราย มีการพูดคุยนอกประเด็นนั่งบนขอบโต๊ะ อมดินสอดหรือปากกา พับหลับ ถามคำถามหรือมองไปยังสิ่งที่ไม่สัมพันธ์กับกิจกรรมในห้องเรียน ส่วนพฤติกรรมที่แสดงถึงความเอาใจใส่ในการเรียนของนักเรียน ได้แก่ ยกมืออาสาสมัครตอบคำถาม ประสานสายตา มองตามการเคลื่อนไหวของครู หันไปคุยเพื่อนที่กำลังสาธิตกิจกรรมในห้องเรียน รับผิดชอบทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายทั้งในเวลาที่ได้รับมอบหมายและช่วงเวลากิจกรรมอิสระ สำหรับขวัญจิรา อนันต์ (2546) ได้ให้ความหมายความเอาใจใส่ในการเรียนว่าหมายถึง วิธีการเรียนที่นักเรียนนำมาปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียน และปฏิบัติฝึกฝนเป็นประจำจนกลายเป็นนิสัยโดยเฉพาะการทำงานที่เกี่ยวกับการเรียนและการใช้เวลาในการเรียนอย่างถูกต้องเหมาะสม

ทางด้านพฤติกรรมความขยันหมั่นเพียรในการเรียน หน่วยศึกษานิเทศน์กระทรวงศึกษาธิการ (2529, น. 3) ได้ให้ความหมายของความขยันหมั่นเพียรในการเรียนว่าหมายถึง การที่นักเรียนมีความรักความตั้งใจ มุ่งมั่นศึกษาเล่าเรียน ไม่ย่อท้อ แม้บางครั้งบทเรียนนั้นจะยากหรือมีอุปสรรคต่างๆ ก็มานะทำงานกระทั่งสำเร็จ เมื่อมีเวลาที่ใช้เวลาว่างนั้นให้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเล่าเรียนของตน โดยอ่านหนังสือ ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เพิ่มเติม ทบทวนบทเรียนที่เรียนทุกวันและเตรียมตัวศึกษาบทเรียนมาล่วงหน้าทุกครั้ง เมื่อมีปัญหาหรือข้อสงสัยด้านการเรียนก็พยายามศึกษาหาความรู้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องเพื่อคลี่คลายปัญหาตน ส่วนชัชลิณี จุงพิวัฒน์ (2547) ได้อธิบายความขยันหมั่นเพียรในการเรียนว่าหมายถึง การแสดงออกของนักเรียนที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความบากบั่น ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก และพยายามทำงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ ได้แก่ การตั้งใจมุ่งมั่นศึกษาเล่าเรียน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียน มีความกระตือรือร้นในการเรียน เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ทางการเรียน พยายามทำงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จและไม่ละทิ้งการเรียนเมื่อประสบอุปสรรคก็หาทางแก้ไข

ส่วนพฤติกรรมการใฝ่รู้ใฝ่เรียนนั้น สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2540, น.14) กล่าวถึงลักษณะของผู้ที่มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนและสร้างสรรค์ต้องมีลักษณะดังนี้

1. มีความชอบ ชื่นชมและการเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ
2. มีความใฝ่ฝันและจินตนาการ
3. มีการแสวงหาแนวทางใหม่
4. มีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น

5. มีความตั้งใจ การเอาใจใส่ทำให้ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ
6. มีความกล้า การริเริ่มและการตัดสินใจ
7. มีความเพียรพยายาม มุ่งมั่น บากบั่น มีความสงบ มีสมาธิในการทำสิ่งต่าง ๆ ไม่ย่อ

ท้อ

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2542, น.3) กล่าวถึง ตัวบ่งชี้ของผู้ที่มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนและสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เห็นคุณค่าและประโยชน์ของการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ
2. กระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น
3. ตั้งใจ เอาใจใส่ ทำให้ดีอยู่เสมอ
4. ริเริ่ม กล้าแสดงออกและตัดสินใจ

พระราชวรมนี (ประยูรค์ ปยุตโต) (2530, น. 43-45) ได้กล่าวถึงความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนตามแนวอิทธิบาท 4 ดังนี้

1. สร้างความพึงพอใจ (ฉันทะ) หมายถึง เป็นผู้ที่มีความต้องการจะกระทำหรือ ใฝ่ใจรักที่จะกระทำสิ่งนั้นอยู่เสมอ และทำให้ได้ผลดียิ่ง ๆ ขึ้นไป
2. ใช้ความเพียรพยายาม (วิริยะ) หมายถึง เป็นผู้มีความขยัน ความพยายาม ความเข้มแข็ง ความอดทน การเอาธุระใส่ใจต่องานที่รับผิดชอบไม่เกียจคร้าน
3. ความมีสติตั้งมั่น (จิตตะ) หมายถึง เป็นผู้มีความคิด ความตั้งใจรับรู้ในสิ่งที่ตนทำ ทำสิ่งนั้นด้วยความคิดมีจิตใจจดจ่อ ไม่ฟุ้งซ่านล่องลอย ไม่ขาดสติป่าเปื้อน
4. หมั่นไตร่ตรองด้วยเหตุผล (วิมังสา) หมายถึง เป็นผู้มีปัญญาพิจารณาไตร่ตรอง ครุ่นคิดใคร่ครวญ ตรวจสอบหาเหตุผล ตรวจสอบข้อบกพร่องในสิ่งที่ทำ รู้จักวางแผน คิดค้น ตลอดจนหาวิธีปรับปรุงแก้ไข เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้อง การรู้จักช่วยเหลือและรับผิดชอบต่อตนเอง และการรู้จักเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) อันจะนำมาซึ่งการรู้จักช่วยเหลือเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่นรู้จักแบ่งปัน รู้จักให้ตลอดจนเสียสละโดยไม่หวังผลตอบแทน

พระสมชาย ฐานวุฑโฒ (2533, น. 52-53) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะของผู้ที่ใฝ่รู้ใฝ่เรียนหรือพหุศตรมีลักษณะดังนี้

1. ความตั้งใจ คือ มีนิสัยชอบฟัง ชอบอ่าน ชอบค้นคว้า
2. ความตั้งใจจำ คือ มีความจำดีรู้จักจับสาระสำคัญ จับหลักให้ได้แล้วจำให้แม่นยำ
3. ความตั้งใจท่อง คือ ต้องฝึกท่องให้คล่องปาก ท่องให้ขึ้นใจ จำได้คล่องแคล่วชัดเจน ไม่ต้องพลิกตำรา โดยเฉพาะพระธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าซึ่งเป็นความจริงแท้แน่นอนและ

ไม่เปลี่ยนแปลง ส่วนวิชาการทางโลกยังมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ เพราะยังไม่มีใครรู้จริง จึงควร  
ท่องเที่ยวที่สำคัและหมั่นคิดหาเหตุผลด้วย

4. ความตั้งใจขบคิด คือ ใส่ใจนึกคิด ตรึกตรองหาเหตุผลให้เข้าใจตลอด พิจารณาให้  
เจนจบ นึกถึงครั้งใดก็เข้าใจ ประปรังหมด

5. ความแทงตลอดด้วยปัญญา คือ เข้าใจแจ่มแจ้งทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติความรู้กับใจ  
เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

สุภาพร มากแจ้ง (2544, น. 7-14) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนตามแนวพระราช  
จริยวัตรและพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ดังนี้

1. มีความอยากรู้
2. มีความตั้งใจจริง มุ่งมั่นที่จะรู้
3. มีความรักเรียน

ปีลันญา วงศ์บุญ (2550) ได้ทำการศึกษาคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3  
โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์ และแยกองค์ประกอบของคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่  
ความอยากรู้อยากเห็น ความตั้งใจอย่างมีสติ กล้าคิดริเริ่ม ความเพียรพยายาม การศึกษาค้นคว้าด้วย  
ตนเอง และ ความมีเหตุผล

จะเห็นได้ว่าตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียน มีความหมายในเชิงทับซ้อนกัน  
ขณะที่พฤติกรรมการตั้งใจเรียนเป็นองค์ประกอบหนึ่งของตัวแปรต่างๆ ไม่ว่าจะเป็พฤติกรรใฝ่รู้  
ใฝ่เรียนพฤติกรรมการขยันหมั่นเพียรในการเรียน หรือพฤติกรรมการเอาใจใส่ต่อการเรียน

#### 2.7.2 ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

ราชบัณฑิตยสถาน (2542) ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรม คือ การกระทำ  
หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น  
สิ่งแวดล้อม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ การศึกษาควรมุ่งสร้างจิตสำนึกให้เยาวชน  
ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยลด ละ เลิกพฤติกรรมที่สร้างปัญหาให้สังคม ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรม  
ได้ออกเป็น 2 ลักษณะคือ

1) พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายในจิตใจตนเอง ยกที่ผู้อื่นจะรู้ได้ถ้าไม่ม  
การแสดงพฤติกรรมออกมาให้ปรากฏ เช่น การคิด การเข้าใจ การตัดสินใจ เป็นต้น

2) พฤติกรรมภายในนอก เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาแล้วผู้อื่นสามารถสังเกตได้ เช่น  
การเดิน ยืน พุด เป็นต้น

ฮอลตัน (ภูวคต แก้วมณี, 2551, น. 11; อ้างอิงจาก Halton, 1964, p. 20-25) อธิบายความตั้งใจเรียนคือความจดจ่อของจิตใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ทำให้บุคคลมีสมาธิ ซึ่งการเรียนวิชาที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่ไม่มีความตั้งใจเรียน

วิทเทคเคอร์ (สุกัญญา แยมยิ้ม, 2541, น.7; อ้างอิงจาก Whittaker, 1966) อธิบายความตั้งใจคือจุดร่วมของการรับรู้ (Perception) ซึ่งกำหนดขึ้นในบางกรณีโดยลักษณะของผู้รับรู้อย่างไรก็ตามอยู่ในลักษณะของสิ่งเร้า (Stimulus) ความตั้งใจมีความสัมพันธ์กับฝ่ายรับรู้และสิ่งเร้า สิ่งเร้าจะก่อให้เกิดความตั้งใจแก่ผู้รับรู้ได้ต่อเมื่อสิ่งเร้านั้นมีการเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนขนาดหรือเกิดขึ้นซ้ำๆ กันสิ่งเร้าที่ผิดปกติก็จะกระตุ้นความตั้งใจของผู้รับรู้ด้วย ขณะที่ตัวผู้รับเองก็จะมีตัวประกอบที่จะช่วยเสริมให้เกิดความตั้งใจได้

ลาฮาเดรนท์ (Lahaderne, 1968, p. 320-324) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนว่าหมายถึง ความสนใจและมีสมาธิในการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียน จดจ่อต่อสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน มีพฤติกรรมสนใจฟังครูอธิบาย มองกระดาน มองอุปกรณ์ ถามและตอบคำถามเกี่ยวกับบทเรียน เข้าร่วมกิจกรรมในการเรียนที่ครูมอบหมาย และให้ความร่วมมือกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนในกิจกรรมการเรียน

ธีรยุทธ เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา (2525, น. 33) ได้ให้ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการเรียนว่าหมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมที่นักเรียนแสดงออกเพื่อมุ่งพัฒนาในด้านความรู้ เจตคติ และทักษะตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้ในวิชาต่างๆ

โสภา ชูพิกุลชัย (2528, น. 111) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเรียนว่า หมายถึง การกระทำ หรือกิจกรรมที่นักเรียนแสดงออกในด้านการเรียน รวมทั้งการตอบสนองหรือปฏิกิริยาที่นักเรียนมีต่อประสบการณ์สิ่งแวดล้อมในขณะที่เรียนด้วย ดังนั้นพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของนักเรียนเป็นสำคัญ

วิสุตนิษฐ์ แทนประเสริฐสุข (2528, น. 14-15) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนว่าหมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกมาจากการตั้งใจในห้องเรียน ได้แก่ มองครู มองอุปกรณ์ ทำงานที่ครูสั่งมีการตอบคำถาม และตั้งคำถามกับครูผู้สอน และร่วมกิจกรรมต่างๆ ตามที่ครูกำหนด

เฉลียว บุญเนียร (2531, น. 13) ได้อธิบายพฤติกรรมการเรียนว่า เป็นการแสดงออกตามธรรมชาติทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์ทั้งที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นพฤติกรรมในชั้นเรียน โดยมีนักเรียนเป็นผู้แสดงออก

ศิริลักษณ์ รักษาทรัพย์ (2534, น. 19-29) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน หมายถึง ความสนใจ การมีสมาธิ มีจิตใจจดจ่อต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในห้องเรียน ได้แก่ การแสดงความสนใจเอาใจใส่ต่อการเรียนการสอน การร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด

นันท อัสภรณ์ (2545) ได้ให้คำจำกัดความของ พฤติกรรมการตั้งใจเรียนว่าหมายถึง การกระทำของผู้เรียนในลักษณะต่างๆ ที่แสดงออกมาในขณะที่เรียนซึ่งเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น กล่าวพูด กล่าวคิด กล่าวทำ การแสดงความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการทำกิจกรรม การปฏิบัติตามข้อบังคับและกติกาต่างๆ ที่กำหนดขึ้นในชั้นเรียน รวมถึงคุณธรรมด้านต่างๆ ได้แก่ ความรับผิดชอบ ตรงต่อเวลา

กิ่งกาญจน์ ปานทอง (2545, น. 19) อธิบายพฤติกรรมการเรียน หมายถึงการปฏิบัติตัว ของนักศึกษาเกี่ยวกับการเรียนทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเหมาะสม ได้แก่ การแบ่งเวลาในการ เรียน การฟัง การอ่าน การสรุปย่อเพื่อช่วยจำ การส่งการบ้าน การทบทวนบทเรียนและการเตรียมตัว สอบ

สำหรับภูวดล แก้วมณี (2551, น. 4) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน หมายถึง การที่นักเรียนแสดงความสนใจ เอาใจใส่ในการเรียนการสอน ตัวครู และอุปกรณ์การสอน ที่ครูใช้ รวมทั้งติดตามการเรียนการสอนโดยการตอบคำถามเกี่ยวกับการเรียน ทำงานและร่วม กิจกรรมต่างๆ ที่ครูกำหนด พฤติกรรมการตั้งใจเรียนนอกจากจะประกอบไปด้วย พฤติกรรมการ สนใจเรียนในระหว่างการเรียนการสอนแล้ว ยังรวมถึงการเอาใจใส่ และมีความรับผิดชอบต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนมอบหมายในเวลาอิสระอีกด้วย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สรุปความหมายของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน ว่าหมายถึง พฤติกรรมที่ แสดงถึงความสนใจและเอาใจใส่ต่อการเรียน ประกอบด้วย การเข้าเรียน และเลิกเรียนตรงเวลา ตั้งใจฟังขณะที่อาจารย์สอน มีสมาธิ มีการตั้งคำถาม ตอบคำถาม และกล้าแสดงความคิดเห็น มีความ กระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในขณะที่มีการเรียนการสอน ไม่พูดคุยขณะที่มีการเรียนการสอน หรือไม่ส่งเสียงรบกวนกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งการบ้านหรือส่งรายงานภายในระยะเวลาที่ กำหนด มีการทบทวนบทเรียน วางแผนการเรียน ให้คุณค่าหรือความสำคัญต่อการเรียน มีความ ออยากรู้อยากเห็น มีความเพียรพยายาม และมีการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม

### 2.7.3 ลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

ศิริลักษณ์ รักษาทรัพย์ (2534, น. 19-29) ได้จำแนกพฤติกรรมการตั้งใจเรียน ออกเป็น พฤติกรรมการตั้งใจเรียนในเวลาที่คุณครูสอน และในเวลาที่คุณมอบหมายงานให้ทำ ดังนี้

#### 1. พฤติกรรมตั้งใจเรียนขณะที่ครูสอน

1) แสดงความสนใจในการเรียน โดยมองครู และอุปกรณ์การเรียนการสอนใน ขณะที่ครูสอนและอธิบาย ไม่พูดคุยขณะเรียน ไม่ส่งเสียงรบกวนขณะที่ครูสอน

2) เอาใจใส่ต่อการสอนโดยถามเมื่อมีปัญหาสงสัยในเรื่องที่เรียน ตอบคำถามครู เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน

2. พฤติกรรมตั้งใจเรียนขณะที่ครูมอบหมายงานให้ทำและร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนด โดยทำแบบฝึกหัด ออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน มองเพื่อนขณะที่ครูให้เพื่อนออกมาทำกิจกรรมหน้าห้อง

ภูวดล แก้วมณี (2551, น. 4) ได้จำแนกลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนจำแนกออกเป็น

1. พฤติกรรมตั้งใจเรียนในขณะที่ครูสอน ได้แก่
  - 1) เอาใจใส่การเรียน มองครูและหรืออุปกรณ์การสอนที่ครูใช้ขณะอธิบาย
  - 2) ตอบคำถามของครูที่เกี่ยวกับการเรียน
  - 3) ไม่พูดคุยขณะที่ครูสอน
  - 4) ไม่ส่งเสียงรบกวนในขณะที่ครูสอน
  - 5) ไม่เอางานอื่นขึ้นมาทำในขณะที่ครูสอน
2. พฤติกรรมตั้งใจเรียนในขณะที่ครูให้งาน
  - 1) ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายตามที่ครูสั่ง โดยไม่พูดคุยกับเพื่อนในขณะที่ทำงาน
  - 2) ร่วมกิจกรรมตามที่ครูกำหนด
  - 3) ส่งแบบฝึกหัดตรงต่อเวลา

ทิพวรรณ สุวรรณประเสริฐ (2541, น. 7) ได้แบ่งพฤติกรรมการเรียนออกเป็นการปฏิบัติตัว ทางการเรียนของนักเรียนทั้งในและนอกห้องเรียน ได้แก่

1. การปฏิบัติตัวในห้องเรียนที่โรงเรียน ขณะที่ครูกำลังสอนในชั้นเรียน ได้แก่ นำอุปกรณ์การเรียนมาครบ เข้าชั้นเรียนตรงต่อเวลา ตั้งใจฟังครูสอน จดคำอธิบายของครูจากความเข้าใจของนักเรียน

2. การปฏิบัติตัวนอกห้องเรียน ได้แก่ การทบทวนบทเรียน ทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จและส่งตรงตามเวลาที่กำหนด ไม่ละเลยหรือหลีกเลี่ยงงานที่ได้รับมอบหมาย พยายามติดตามผลงานของตนที่ได้ทำไปแล้วเพื่อแก้ไขปรับปรุงงานที่ทำบกพร่องให้ดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าลักษณะของพฤติกรรมการตั้งใจเรียนเป็นพฤติกรรมทางด้านบวกของผู้เรียน ทั้งพฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียนและพฤติกรรมนอกห้องเรียน

#### 2.7.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

นักเรียนจะบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนที่ดีนั้นจะต้องมีวิธีการเรียนที่ถูกต้อง โดยวิธีการเรียนนั้นมีองค์ประกอบ ที่นักเรียนจะต้องให้ความสนใจคือ การฝึกฝน การรู้ผลงาน การแบ่งบทเรียนออกเป็นตอนๆ การใช้ประสาทรับรู้ช่วยในการเรียน มีเครื่องล่อใจซึ่งหมายถึง



สิ่งของหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดแรงจูงใจให้ทำกิจกรรมหรือแสดงพฤติกรรมเอาใจใส่ต่อการเรียน (ทิพวรรณ สุวรรณประเสริฐ, 2541, น. 12; อ้างอิงจาก เอนกกุล กริแสง, 2520, น. 43-50)

รุ่งทิวา จักรักร (2527, น. 21) ได้สรุปว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการเรียนประกอบด้วย

1. ลักษณะของผู้เรียน ซึ่งได้แก่ ความพร้อม ความต้องการที่จะเรียนรู้ ความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ที่อยากจะเรียนรู้ ความสามารถในการจัดการสิ่งที่เรียนรู้แล้ว ระดับเชาวน์ปัญญา เจตคติต่อการเรียนรู้ และสุขภาพจิต

2. ลักษณะของสิ่งที่จะเรียนรู้ แบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

1) บทเรียน ได้แก่ เนื้อหาสาระหรือเรื่องราวที่จะเรียน โดยลักษณะของความสั้น-ยาวของบทเรียนความยาก-ง่ายของบทเรียน จะมีผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้

2) สื่อประกอบการเรียน ได้แก่ สื่อการเรียนต่างๆ ที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและเร็วขึ้น เช่น หนังสือ รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ โดยลักษณะความชัดเจน ความซับซ้อน และความเหมาะสมของสื่อประกอบของบทเรียนจะมีผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้เช่นกัน

3. วิธีการเรียนรู้ การเรียนรู้ของบุคคลอาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

1) การเรียนรู้ด้วยตนเอง

2) การเรียนรู้โดยมีครูสอน

4. แรงจูงใจในการเรียน จะเป็นสิ่งกระตุ้น หรือแรงผลักดัน ให้บุคคลแสดงพฤติกรรมทางการเรียนรู้ออกมา ความต้องการอยากรู้ อยากพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า มีความพึงพอใจที่จะเรียนมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนต่อครูผู้สอน ย่อมก่อให้เกิดผลการเรียนที่น่าพอใจ

นอกจากนี้ สมิท (Smith, 1970, p.2-35) ได้เสนอแนะวิธีในการเรียนที่ดีขึ้น โดยการปรับปรุงด้านต่างๆ ดังนี้

1. การอ่าน องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้การอ่านมีประสิทธิภาพ คือ ความเร็วและความเข้าใจในเนื้อหา การอ่านที่รวดเร็วทำให้บุคคลสามารถอ่านเนื้อเรื่องได้มากกว่าหรือทบทวนเรื่องราวเดิมซ้ำๆ ได้หลายครั้งในช่วงเวลาที่จำกัด ส่วนความเข้าใจในเนื้อหาจะต้องพยายามจำจุดมุ่งหมายของเรื่องนั้นให้ได้

2. การขีดเส้นใต้ เพื่อเน้นจุดสำคัญที่อาจเป็นปัญหา หรือข้อเท็จจริงเพื่อให้ผู้เรียนจำได้ หรือทำให้เห็นได้ง่ายชัดเจน หรือแสดงจุดอ่อนที่เรายังไม่เข้าใจ

3. การจดสรุปย่อ หรือการจดโน้ตส่วนที่สำคัญที่ได้อ่านหรือรับฟังจะช่วยให้จำได้

4. การทบทวนหลังจากที่ได้เรียนมาแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทบทวนเรื่องที่ได้เรียนมาโดยใช้ช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เพื่อคงความรอบรู้ในเรื่องนั้น ๆ ไว้

5. การเขียน การเขียนรายงานหรือทำการบ้านที่ไม่ได้คืออาจเนื่องมาจากไม่รู้เรื่องนั้นจริง ๆ ซึ่งปรับปรุงได้โดยการศึกษาให้เข้าใจ

6. การใช้ห้องสมุด

ทิพาวดี เมฆะวรรณนะ (2529, น.3-26) ได้เสนอวิธีการเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนมองเห็นปัญหาของตน เมื่อผู้เรียนตระหนักว่าวิธีการเรียนในปัจจุบันของตนยังไม่ดีพอที่จะประสบผลสำเร็จในการเรียนตามที่ตนมุ่งหมายด้วยสาเหตุใดก็ตามก็แสดงว่าผู้เรียนเริ่มมองเห็นปัญหาของตนแล้ว

ขั้นที่ 2 มองวิธีการแก้ปัญหา เมื่อผู้เรียนต้องการปรับปรุงตนเองก็เริ่มต้นหาทางที่จะแก้ปัญหา ซึ่งระยะนี้เป็นระยะเวลาที่เหมาะสมที่ผู้เรียนจะแสวงหาผู้ช่วยเหลือ เช่น ปรึกษากับครู หรือขอรับบริการจากครูแนะแนว

ขั้นที่ 3 ดำเนินการแก้ปัญหา โดยมีหลักการที่ควรยึด 6 ประการด้วยกันคือ

1. สะสม (Gradualness) คือ การเรียนอย่างค่อยเป็นค่อยไป สะสมวันละนิด ไม่ใช่หักโหมเฉพาะก่อนสอบเพียง 5-6 วัน

2. ทำซ้ำ (Repetition) การป้องกันการลืมด้วยการท่องและทำแบบฝึกหัดซ้ำๆ

3. ย้ำแรงเสริม (Reinforcement) อาจเป็นการให้รางวัลตนเอง ชมเชยตนเองเพื่อให้เกิดกำลังใจในการเรียน

4. เพิ่มความกระตือรือร้น (Active leaning) ต้องมีความใส่ใจเรื่องที่อ่านตลอดจนการคิดหรือการกระทำสิ่งที่ตนต้องการเสมอ

5. เน้นการปฏิบัติ (Practice) เมื่อศึกษาทฤษฎีแล้วควรลงมือปฏิบัติด้วยเพื่อให้เกิดความชำนาญและจำได้แม่น

6. หาสิ่งเร้าใจ (Stimulus control) โดยอาศัยการจัดสิ่งแวดล้อมเข้าช่วยเป็นตัวกระตุ้นด้วย

ขั้นที่ 4 การปรับปรุงวิธีในการเรียน อาจใช้วิธีการดังนี้

1. การจัดตารางเรียน เป็นการวางแผนล่วงหน้า จัดแบ่งเวลาที่เหมาะสมและเป็นตัวกระตุ้น ให้บรรลุเป้าหมาย

2. เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้ตนเองด้วยวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง

3. เรียนจากตำราด้วยการอ่าน คิด สรุป และถามตนเอง

4. ฝึกการบันทึก เช่น การเขียนสรุปย่อ หรือบันทึกตามลำดับความสำคัญ เป็นต้น

5. ฝึกเทคนิคการอ่านอย่างรวดเร็ว เช่น อ่านนำ การอ่านเป็นช่วงประโยค การอ่านเฉพาะใจความสำคัญ การอ่านคร่าว ๆ หรืออ่านผ่านตา

สรุปได้ว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการตั้งใจเรียนนอกจากจะขึ้นอยู่กับตัวผู้เรียนแล้วปัจจัยทางด้านบทเรียน สื่อการเรียนการสอน วิธีสอน แรงจูงใจ และสภาพแวดล้อมต่างๆ ล้วนส่งผลต่อพฤติกรรมการตั้งใจเรียนได้

#### 2.7.5 การวัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียน

การวัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียนสามารถวัดได้ด้วยการสังเกต (Observation) หรือเป็นแบบรายงานตนเอง (Self report) ซึ่งจากการตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้องเป็นดังนี้

ภูวดล แก้วมณี (255, น. 59-61) ได้วัดพฤติกรรมการตั้งใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีการประเมินของอาจารย์ผู้สอน และจากการสังเกตของผู้วิจัยที่สอดคล้องกัน โดยจำแนกพฤติกรรมการตั้งใจเรียนในขณะที่ครูสอน และพฤติกรรมการตั้งใจเรียนในขณะที่ครูให้ทำงาน การประเมินจะประเมินเป็นความถี่เป็นรายบุคคล โดยกำหนดให้

- |   |         |                           |
|---|---------|---------------------------|
| 5 | หมายถึง | พฤติกรรมที่ทำเป็นประจำ    |
| 4 | หมายถึง | พฤติกรรมที่ทำบ่อย         |
| 3 | หมายถึง | พฤติกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง |
| 2 | หมายถึง | พฤติกรรมที่ทำน้อยครั้ง    |
| 1 | หมายถึง | พฤติกรรมที่ทำนานๆ ครั้ง   |

กระทรวงศึกษาธิการ (2548, น. 68) ได้สรุปผลการประเมินคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน ซึ่งเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน โดยเครื่องมือมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่าโดยให้ครู และผู้ปกครองประเมินนักเรียนโดยใช้แบบสอบถามให้ผู้ประเมินใส่ตัวเลขในระดับที่ตรงกับการปฏิบัติของผู้ถูกประเมินตามความเป็นจริง โดยได้แบ่งระดับการปฏิบัติเป็น 3 ระดับ คือ 1) หมายถึงปฏิบัติบ่อย หรือไม่เคยปฏิบัติ 2) หมายถึงปฏิบัติเป็นบางครั้ง และ 3) หมายถึงปฏิบัติเป็นประจำ ทั้งนี้ให้ผู้ประเมินทำการประเมินซ้ำถึง 3 ครั้งแล้วคูณผลสรุปการประเมิน

นิภา วงษ์สุรภินันท์ (2548, น. 60) ได้สร้างแบบวัดคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนสำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 โดยคุณลักษณะของเครื่องมือเป็นแบบสถานการณ์ 3 ตัวเลือกโดยวัดในด้านการเห็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ ด้านความอยากรู้อยากเห็น ด้านตั้งใจอย่างมีสติ ด้านกล้าคิดริเริ่ม ด้านเพียรพยายามด้านการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ด้านมีเหตุผล มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .211-.562 และหาความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน โดยมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ .362 ถึง.486 มีความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ .917

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ ให้ 3 คะแนน เมื่อเลือกตอบในตัวเลือกที่แสดงถึงการมีคุณลักษณะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียนสูง ให้ 2 คะแนน เมื่อเลือกตอบในตัวเลือกที่แสดงถึงการมีคุณลักษณะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียนปานกลาง และให้ 1 คะแนนเมื่อเลือกตอบในตัวเลือกที่แสดงถึงการมีคุณลักษณะ ใฝ่รู้ใฝ่เรียนต่ำ และใช้เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนคือคะแนนตั้งแต่ 165-198 แสดงว่ามีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน อยู่ในระดับสูง คะแนนตั้งแต่ 99-164 แสดงว่ามีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน อยู่ในระดับปานกลาง และคะแนนตั้งแต่ 66-98 แสดงว่ามีคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนอยู่ในระดับต่ำ

พิทักษ์ วงแหวน (2546, น. 68-71) ได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมกรใฝ่เรียน จำนวน 25 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ .486 ถึง .855 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .945 แบบวัดเป็นแบบ Rating scale 5 ระดับ เกณฑ์การให้คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางบวกให้คะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้นๆ บ่อยที่สุด บ่อย ปานกลาง นานๆ ครั้งและไม่เคยเลย ตามลำดับ ข้อความทางลบให้คะแนน 1, 2, 3, 4, และ 5 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้นๆ บ่อยที่สุด บ่อย ปานกลาง นาน ๆ ครั้ง และไม่เคยเลยตามลำดับ การแปลความหมาย ถ้าได้คะแนนรวม 25-37.5 คะแนน แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรใฝ่เรียนในระดับน้อยที่สุด คะแนนรวม 37.6-62.5 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรใฝ่เรียนในระดับน้อย คะแนนรวม 62.6-87.5 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรใฝ่เรียนในระดับปานกลาง คะแนนรวม 87.6-112.5 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรใฝ่เรียนในระดับมาก คะแนนรวม 112.6-125 แสดงว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรใฝ่เรียนในระดับมากที่สุด

ณัฐพล แยมสอาด (2551, น. 61-62) ได้สร้างแบบสอบถามพฤติกรรมกรเรียนแบบรายงานตนเองจำนวน 30 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ตั้งแต่ .264-.685 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .869 แบบสอบถามเป็นแบบ Rating scale 5 ระดับ เกณฑ์การให้คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางบวกให้คะแนน 5, 4, 3, 2 และ 1 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้นๆ เป็นประจำ บ่อย เป็นบางครั้ง น้อยครั้ง และน้อยครั้งที่สุด ตามลำดับ ข้อความทางลบให้คะแนน 1, 2, 3, 4, และ 5 เมื่อเกิดพฤติกรรมนั้นๆ เป็นประจำ บ่อย เป็นบางครั้ง น้อยครั้ง และน้อยครั้งที่สุด ตามลำดับ การแปลความหมาย ถ้าได้คะแนนรวม 135.01-150.00 หมายถึง พฤติกรรมกรเรียนอยู่ในเกณฑ์ดีมาก คะแนนรวม 105.01-135.00 หมายถึงพฤติกรรมกรเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี คะแนนรวม 75.01-105.00 หมายถึง พฤติกรรมกรเรียนอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง คะแนนรวม 45.01-75.00 หมายถึง พฤติกรรมกรเรียนอยู่ในเกณฑ์ไม่ค่อยดี คะแนนรวม 30.00-45.00 หมายถึง พฤติกรรมกรเรียน อยู่ในเกณฑ์ไม่ดีมาก ซึ่งในการวัดพฤติกรรมในการตั้งใจเรียนใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยแบบวัดมีลักษณะเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ มากที่สุด มาก ค่อนข้างมาก ค่อนข้างน้อย น้อย และน้อยที่สุด ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมกรตั้งใจเรียนสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## 2.8 ความพึงพอใจ

### 2.8.1 ความหมายของความพึงพอใจ

Smith & Wakeley (1972) เป็นความรู้สึกรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ทำ อันบ่งถึงระดับความพอใจในการที่ได้รับการตอบสนองทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสภาพแวดล้อมของบุคคลเหล่านั้นว่ามีมากน้อยเพียงใด

Wolman (1973) กล่าวถึงความพึงพอใจในการปฏิบัติงานว่า สภาพความรู้สึกรู้สึกของบุคคลที่มีความสุข ความอึดใจ เมื่อต้องการแรงจูงใจหรือได้รับการตอบสนอง

Good (1973) คุณภาพ สภาพหรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความพึงพอใจต่างๆและทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

Kendler (1974) ความพร้อมของแต่ละบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าในสังคมหรือครอบครัว การแสดงออกในลักษณะที่พอใจเรียกว่า เจตคติทางบวก การแสดงออกในลักษณะที่ต่อต้านไม่พอใจเรียกว่าเจตคติทางลบ เมื่อบุคคลมีเจตคติต่อสิ่งใดแล้วก็จะแสดงออกด้วยพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

D'Elia (1979) เป็นความรู้สึกรู้สึกของบุคคลที่สนองตอบต่อสภาพแวดล้อมของด้านความพึงพอใจ หรือเป็นสภาพจิตใจของบุคคลที่สนองตอบต่องานว่า มีความชอบงานนั้นมากน้อยเพียงไร

ทวิพงษ์ หินดำ (2541) สรุปไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งสามารถลดความตึงเครียด และตอบสนองตามความต้องการของบุคคลได้พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ความพอใจ ความชอบ พฤติกรรมเกี่ยวกับความพึงพอใจของมนุษย์ที่จะพยายามขจัดความตึงเครียดหรือความกระวนกระวายหรือสภาวะที่ไม่สมดุลในร่างกาย ซึ่งเมื่อมนุษย์สามารถขจัดสิ่งต่างๆดังกล่าวได้แล้วมนุษย์ย่อมได้รับความพึงพอใจในสิ่งที่ตนต้องการ

คันธชิต ชูสินธ์ (2543) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกตามทัศนะของบุคคลที่เกิดขึ้นต่อในสิ่งหนึ่งสิ่งใด และจะแสดงออกทางกาย วาจา และจิตใจ จะทำให้มีความสุขทางกายภาพ และมีเจตคติที่ดี

นพรัตน์ เตชะวณิช (2544) ได้กล่าวถึงความพึงพอใจว่า หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการ หรือบรรลุจุดหมายในระดับหนึ่ง ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่นั้น เกิดขึ้นจากความต้องการหรือจุดมุ่งหมายนั้นได้รับการตอบสนอง

อุทัยพรรณ สุกใจ (2545 ) ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยอาจจะ เป็นไปได้ในเชิงประเมินค่าว่าความรู้สึกหรือทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางลบ

กาญจนา อรุณสุขรุจิ (2546) ความพึงพอใจของมนุษย์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนและต้องมีสิ่งเร้าที่ตรง

นงลักษณ์ ตันอิม ( 2554) ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือไม่ชอบในงานหรือกิจกรรมที่ทำของบุคคล ซึ่งส่งผลให้งานหรือกิจกรรมที่ทำนั้นประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ดังนั้นความพึงพอใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนและกิจกรรมการเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีส่วนตัวของบุคคลหรือเป็นการแสดงความชื่นชอบที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ซึ่งแสดงออกได้ทั้งทางกาย วาจา และจิตใจสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของกิจกรรมต่างๆ ให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมาย

## 2.8.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2001) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน(drive)เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological)เกิดขึ้นจากสภาวะตั้งเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา(psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง(esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน(belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น

อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหาวีธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งทีกดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

1. ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

2. ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

3. ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน
4. ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม
5. ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จบุคคลพยายามที่ สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็จะหมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจ ให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจ ต่องานศิลปะชั้นล้ำสุด (ความต้องการสูงสุด)หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่นหรือไม่ต้องการแม้แต่ อากาศที่บริสุทธิ์(ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความ ต้องการในขั้นลำดับต่อไป

### 2.8.3 การวัดความพึงพอใจ

อารี พันธุ์ณี (2546) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ เช่น การบริหาร การควบคุมงานและเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงได้
3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

สุมาลี จันทร์ชโล (2547) อธิบายว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวัดด้านความรู้สึกมีหลายชนิด เช่นแบบทดสอบโดยใช้สถานการณ์ บันทึกการสังเกต และเครื่องมือหนึ่งที่นิยมใช้ก็คือ แบบวัดทัศนคติรูปแบบมาตรวัดทัศนคติของ Linkert มาตรชนิดนี้ประกอบด้วยข้อความทัศนคติ ซึ่งเป็นความรู้สึกต่อสิ่งที่จะวัด ข้อความดังกล่าวจะมีทั้งในทางบวกและทางลบ การสร้างมาตรวัดทัศนคติ มีวิธีการดังนี้

1. กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการประเมิน โดยระบุว่าวัดคุณลักษณะใดต่อสิ่งใด
2. นิยามความหมายของทัศนคติให้ชัดเจนว่าประกอบด้วยลักษณะใดบ้างซึ่งจะใช้เป็นกรอบสำหรับวัด

3. รวบรวมข้อความที่แสดงทัศนคติในระดับต่างๆของบุคคลข้อความนี้ควรครอบคลุมคุณลักษณะทั้งหมดที่ต้องการวัด โดยการเขียนข้อคำถามมากกว่าจำนวนข้อที่ต้องการใช้ ข้อความควรแสดงทัศนคติในทางที่ดี (บวก) และในทางที่ไม่ดี (ลบ) จำนวนที่ใกล้เคียงกัน

4. ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้นโดยพิจารณาเกี่ยวกับความครอบคลุมครบถ้วนตามคุณลักษณะทั้งหมดที่ต้องการวัดตรวจสอบความเหมาะสมและความสอดคล้องของภาษาแต่ละข้อความกับระดับของความเห็น โดยปกติมาตรวัดทัศนคติของ Linkert จะแบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยอย่างมาก เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างมาก

5. ทดลองใช้ข้อความที่ผ่านการตรวจสอบเบื้องต้นอาจมีบางข้อความที่ยังไม่ชัดเจนหรือกำกวมจึงควรนำไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเพื่อตรวจสอบความเป็นปรนัยของข้อคำถาม ตรวจสอบว่ายังมีข้อความใดต้องแก้ไข

6. กำหนดน้ำหนักคะแนนแต่ละตัวเลือกวิธีที่ง่ายคือ กำหนดตามน้ำหนักสมมติ เช่น กำหนดให้แต่ละตัวเลือกมีน้ำหนักเป็น 5 4 3 2 และ 1 สำหรับข้อความในทางบวก ส่วนข้อความในทางลบให้น้ำหนักกลับกัน

7. ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด โดยวิเคราะห์ความตรงของแบบทดสอบ หรืออาจใช้วิธีให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบก็ได้

บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธิ ( 2547 ) การวัดความพึงพอใจมีหลักเบื้องต้น 3 ประการ ดังนี้

1. เนื้อหา ( Content ) การวัดความพึงพอใจต้องมีสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้แสดงกริยาทำที่ แสดงออก สิ่งเร้า โดยทั่วไปได้แก่สิ่งเร้าที่ต้องการทำ

2. ทิศทาง ( Direction ) การวัดความพึงพอใจ วัดโดยทั่วไปกำหนดให้ความพึงพอใจมีทิศทางเป็นเส้นตรงและต่อเนื่องกันในลักษณะเป็นซ้าย - ขวาและบวก - ลบ

3. ความเข้ม ( Intensity ) กริยาทำที่ความพึงพอใจและความรู้สึกที่แสดงออกต่อสิ่งเร้านั้น มีปริมาณมากหรือน้อยแตกต่างกัน ถ้ามีความเข้มสูงไม่ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดก็ตามจะรู้สึกหรือทำที่รุนแรงมากกว่าที่มีความเข้มปานกลาง

นงลักษณ์ ดันอิม ( 2554 ) การวัดความพึงพอใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ วิธีการใช้แบบสอบถาม ในลักษณะของการกำหนดคำตอบให้เลือกหรือคำถามอิสระวิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงและวิธีการสังเกต

สรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดด้านเนื้อหา ทิศทางหรืออารมณ์ความรู้สึกโดยใช้แบบทดสอบ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การเลือกใช้ที่เหมาะสม มาตรวัดเจตคติแบบลิเคิร์ต ( Likert Scale ) บุญชม ศรีสะอาด ( 2545 )



## 2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วาราลี ศรีทอง (2544) วิจัยเรื่องการถ่ายทอดดนตรีไทยของปราชญ์ชาวบ้านในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีการถ่ายทอดใช้วิธีการสอนโดยการสาธิตควบคู่กับการบรรยาย ปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้กำหนดเนื้อหาคือให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย ความรู้เฉพาะเครื่องดนตรีที่เลือกเรียนและเพลงที่ฝึกหัดเบื้องต้น ใช้สื่อการสอนประเภทของจริง แผนภูมิเพลงและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วัสดุและประเมินผลเป็นรายบุคคล รายกลุ่ม การรวมวงฝึกซ้อม และจากผลงานการแสดง การรวมวงและการปรับวงในระดับประถมศึกษาพบว่าปราชญ์ชาวบ้านใช้วิธีการนำนักเรียนที่มีความสามารถปฏิบัติดนตรีแต่ละเครื่องมือได้แล้วนำมารวมวงบรรเลงไปพร้อม ๆ กัน โดยควบคุมให้เป็นไปตามจังหวะและแบบแผนของเพลง สำหรับการปรับวง ซึ่งเป็นเทคนิควิธีของปราชญ์ชาวบ้านที่จะปรับวิธีบรรเลงดนตรีให้มีลีลา และความไพเราะมากขึ้นส่วนใหญ่มักไม่ทำในระดับประถมศึกษา ส่วนขั้นตอน การถ่ายทอดปราชญ์ชาวบ้านใช้วิธีการถ่ายทอดตามแบบดั้งเดิมที่เคยสืบทอดจากบรรพบุรุษ ครู และผู้รู้ คือมีวิธีการถ่ายทอดโดยการบอกเล่าซึ่งเป็นการถ่ายทอดโดยตรงจากครูสู่ศิษย์ เน้นการปฏิบัติให้ดูให้นักเรียนปฏิบัติตามแบบอย่าง 2) ครูดนตรีประจำโรงเรียน และนักเรียนมีความเห็นตรงกันว่า การถ่ายทอดโดยการบอกเล่าต่อเพลงแบบตัวต่อตัวเป็นวิธีที่ดีที่สุด ควรปรับเปลี่ยนการสื่อความหมายของภาษาดนตรีจากบอกด้วยการออกเสียง นอย มาเป็นโน้ต โด เร มี เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน 3) ปัญหาและอุปสรรคต่อการถ่ายทอดดนตรีของปราชญ์ชาวบ้าน ตามความเห็นของ ผู้บริหารและครูดนตรีประจำโรงเรียนคือ ปราชญ์ชาวบ้านขาดความรู้ทางการศึกษา ทำให้เสียโอกาสเกี่ยวกับความมั่นคงในอาชีพการงานและขาดจิตวิทยาเกี่ยวกับการสอนเด็ก ทำให้เกิดปัญหาการควบคุมดูแลในขณะมีการเรียนการสอน สำหรับวัสดุอุปกรณ์ที่เป็นปัญหาคือ ขาดการซ่อมบำรุงให้มีคุณภาพใช้งานที่ดี เนื่องจากขาดงบประมาณและบุคลากรผู้ดูแลรับผิดชอบ

ประเทือง เงินสมบัติ (2550) ได้ศึกษาพัฒนาทักษะพื้นฐานทางดนตรีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนวัดป่าอัมพวิเชียร โชติการาม ต.มหาชัย อ.เมืองฯ จ.สมุทรสาคร จำนวนนักเรียน 41 คน มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1.เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านจังหวะดนตรีด้วยการเล่นเครื่องประกอบจังหวะดนตรีไทย : ฉิ่ง ฉาบ กรับ โหม่ง กลองยาว และการเล่นเครื่องดนตรี : ระนาดเอก ระนาดทุ้ม ฆ้องวง 2.เพื่อศึกษาพฤติกรรมความมีระเบียบวินัย ความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มของนักเรียน 3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ทักษะคตินักเรียนที่มีต่อดนตรีไทย วิธีการดำเนินกิจกรรมดำเนินกิจกรรมตามคู่มือ ฝึกทักษะพื้นฐานทางดนตรีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 จำนวน 21 กิจกรรม เวลา 21 ชั่วโมง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 ได้แก่ กิจกรรมการเล่นเครื่องประกอบจังหวะ และการเล่นเครื่องดนตรีไทยประเภทเครื่องดี

โดยใช้บทท่องจำ บทร้องเล่น และการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ เครื่องมือที่ใช้ประเมินทักษะดังกล่าว มีดังนี้ แบบประเมินทักษะการทำจังหวะต่างๆ และเกณฑ์การให้คะแนน ตลอดจนแบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม การร้องเพลง การเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ การเล่นเครื่องดนตรี และประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อดนตรีไทย สรุปผลการประเมินดังกล่าว พบว่า นักเรียนมีทักษะพื้นฐานทางดนตรีไทยคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.06 ซึ่งอยู่ในระดับคุณภาพดี สามารถนำประสบการณ์ที่ได้เป็นพื้นฐานในการเรียนดนตรีไทยต่อไป นักเรียนร้อยละ 85.12 มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรีไทยและร้อยละ 100 รู้สึกภาคภูมิใจที่เล่นดนตรีไทยได้ และต้องการให้มีชั่วโมงดนตรีไทยทุกวัน

นภาพร พักมี. (2552) ผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์. การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทาง ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2551 กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะน้อย จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบค่าที ผลการศึกษา พบว่า 1) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเพิ่มขึ้นหลังจากไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ (2553) ได้กล่าวถึงว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของปราชญ์ชาวบ้าน: กรณีศึกษาวงกลองยาว อำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ งานวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อศึกษาการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นและฐานคิดที่ส่งผลต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของปราชญ์ชาวบ้าน วงกลองยาวในอำเภอปราณบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยเก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม การสังเกตอย่างไม่มีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เจาะลึกกับปราชญ์ชาวบ้าน 5 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มนักเรียนประถมศึกษา และกลุ่มผู้สูงอายุได้รับการถ่ายทอดเทคนิคการตีกลองยาวขึ้นพื้นฐานผ่านการสาธิต

วิธีการและการบอกเล่าโดยตรง ส่วนกลุ่มบุตรหลานของปราชญ์ชาวบ้านได้รับการถ่ายทอดเทคนิคการตีกลองยาวขั้นสูงผ่านวิธีครูพักลักจำ อย่างไรก็ตาม กลุ่มนักเรียนประถมศึกษาและกลุ่มบุตรหลานได้รับการถ่ายทอดที่เหมือนกันในเรื่องความเชื่อของวงกลองยาว ปัญหาสำคัญที่พบในการถ่ายทอด คือ 1) ปัญหาด้านการไม่ได้ถ่ายทอดเนื้อหาบางเรื่อง เช่น การปลูกเสกกลองยาวและการผลิตกลอง 2) ปัญหาด้านการขาดผู้รับการถ่ายทอด 3) ปัญหาด้านการถ่ายทอดให้แก่กลุ่มนักเรียนประถมศึกษา และ 4) ปัญหาด้านระยะเวลาของการถ่ายทอดสำหรับฐานคิดสำคัญของปราชญ์ชาวบ้านที่ส่งผลต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น คือ การเห็นคุณค่าของวงกลองยาว และความเชื่อมโยงระหว่างวงกลองยาวกับสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมของชุมชน ข้อเสนอแนะ คือ 1) ควรมีการจัดการความรู้ของปราชญ์ชาวบ้านโดยดึงความรู้ที่ฝังลึกออกมาเป็นความรู้ที่ชัดเจนเพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาของปราชญ์ชาวบ้าน 2) ควรสนับสนุนให้ปราชญ์ชาวบ้านสร้างเครือข่ายกับวงกลองยาวอื่นๆ เพื่อถ่ายทอดและพัฒนาภูมิปัญญา 3) ควรให้ความรู้แก่ปราชญ์ชาวบ้านในด้านเทคนิคการสอนเพื่อทำให้นักเรียนประถมศึกษาสนใจการเรียนกลองยาว และ 4) ควรสนับสนุนการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของปราชญ์ชาวบ้านโดยการจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นและการถ่ายทอดในศูนย์การเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

นิชาพร แพรเงิน (2556) วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เครื่องดนตรีไทย ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดีย เรื่องเครื่องดนตรีไทย มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.17/ 84.58 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดียเรื่อง เครื่องดนตรีไทย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เครื่องดนตรีไทย โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.87 อยู่ในระดับมาก

ปิยะนุช เขียมจันทร์ และ ธานิล ม่วงพูล (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบเพื่อนคู่คิดโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการสอนแบบเพื่อนคู่คิด โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีประสิทธิภาพ 88.44/85.56 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมีค่าสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกระบวนการสอนแบบเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน ซึ่งมีวิธีดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 3.1.1 ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวน 240 คน

##### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

##### 3.2.1 แผนการจัดกิจกรรม

##### 3.2.2 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติการเล่นกลองยาว

##### 3.2.2.1 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว

##### 3.2.2.2 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

3.2.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

3.2.2.4 แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

3.2.2.5 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

### 3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

3.3.1.1 ศึกษาหลักการวิธีการสอนจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ในรายวิชาดนตรี - นาฏศิลป์ เรื่องการเล่นกลองยาว กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษา โดยศึกษาระบบการเรียนรู้อัตนศึกษา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยมีโครงสร้างรายวิชาวิชาดนตรี - นาฏศิลป์

3.3.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ เรื่องการเล่นกลองยาว ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง โดยทำการเลือกสาระการเรียนรู้มา 3 หัวข้อเพื่อสร้างแผนการจัดกิจกรรมจำนวน 3 แผน ใช้เวลา 15 คาบเรียน คาบละ 50 นาที ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมที่ 1 เรื่องมารู้จักกลองยาว

แผนการจัดกิจกรรมที่ 2 ทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว

แผนการจัดกิจกรรมที่ 3 มือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

3.3.1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรม ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมา คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- + 1 หมายถึง แนใจว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 0 หมายถึง ไม่แนใจว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 1 หมายถึง แนใจว่าแผนการจัดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด

แผนการจัดกิจกรรมมีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้โครงงานไปใช้ในการดำเนินการวิจัยต่อไป

### 3.3.2 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติการเล่นกลองยาว

3.3.2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ และความสามารถ

3.3.2.2 สร้างแบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว เกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมความสามารถในการปฏิบัติ

3.3.2.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว แบ่งออกเป็น 2 ระดับคะแนน คือ 1 และ 0 การให้คะแนนผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินจากการปฏิบัติของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยการบันทึกผลคะแนนลงในช่องคะแนนของการประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว

3.3.2.4 นำแบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.2.5 นำแบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาวเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้น ไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แนใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แนใจว่ารายการประเมินความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แนใจว่ารายการประเมินไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว มีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.2.6 นำแบบประเมินการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาวปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

3.3.3 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

3.3.3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ และความสามารถ

3.3.3.2 แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว เกณฑ์การประเมินให้ครอบคลุมความสามารถในการปฏิบัติ

3.3.3.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว แบ่งออกเป็น 4 ระดับคะแนน คือ 4 3 2 และ 1 การให้คะแนนผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินจากการปฏิบัติของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยการบันทึกผลคะแนนลงในช่องคะแนนความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

3.3.3.4 นำแบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.3.5 นำแบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คนเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผลประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว มีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.3.6 นำแบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3.4 แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

3.3.4.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลและแนวทางในการสร้างแบบประเมินการทำงานกลุ่ม

3.3.4.2 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหาที่จะวัด และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด

3.3.4.3 สร้างแบบประเมินการทำงานกลุ่ม ซึ่งมีหัวข้อในการประเมิน 7 หัวข้อ คือ

- 1) มีการปรึกษาและวางแผนร่วมกันก่อนลงมือทำงาน
- 2) มีการแบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสมและสมาชิกทำตามหน้าที่ทุกคน
- 3) มีการปฏิบัติตามขั้นตอน
- 4) มีการให้ความช่วยเหลือกัน
- 5) มีความตรงต่อเวลาในการแสดง
- 6) ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้
- 7) การจัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรีเรียบร้อยหลังจากปฏิบัติ โดยมีกำหนดการให้คะแนน ดังนี้

3	หมายถึง	มีพฤติกรรมกลุ่มในเกณฑ์ ดี
2	หมายถึง	มีพฤติกรรมกลุ่มในเกณฑ์ พอใช้
1	หมายถึง	มีพฤติกรรมกลุ่มในเกณฑ์ ปรับปรุง

และกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย 2.41 – 3.00 หมายถึง มีพฤติกรรมกลุ่มในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ย 1.61 – 2.40 หมายถึง มีพฤติกรรมกลุ่มในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.60 หมายถึง มีพฤติกรรมกลุ่มในระดับ ปรับปรุง

3.3.4.4 นำแบบประเมินการทำงานกลุ่ม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจให้คะแนนความสอดคล้องระหว่างหัวข้อการประเมินกับพฤติกรรมที่จะวัด และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้น ไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบประเมินการทำงานกลุ่ม มีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.4.5 นำแบบประเมินการทำงานกลุ่ม ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย



### 3.3.5 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.3.5.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์

3.3.5.2 สร้างแบบประเมินผลงานของนักเรียนซึ่งมีหัวข้อในการประเมิน 4 หัวข้อ คือ คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียดลออ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

4	หมายถึง	ผลงานนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ ดีมาก
3	หมายถึง	ผลงานนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ ดี
2	หมายถึง	ผลงานนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ พอใช้
1	หมายถึง	ผลงานนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ ปรับปรุง

และกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายจากการ โดยกำหนดค่าในการแปลความหมายดังนี้

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง	ผลงานของนักเรียนอยู่ในระดับ ดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง	ผลงานของนักเรียนอยู่ในระดับ ดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง	ผลงานของนักเรียนอยู่ในระดับ พอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	ผลงานของนักเรียนอยู่ในระดับ ปรับปรุง

3.3.5.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ระดับคะแนน คือ 4 3 2 และ 1 การให้คะแนนผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินจากการปฏิบัติของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยการบันทึกผลคะแนนลงในช่องคะแนนของการประเมินการปฏิบัติมีเอกลักษณ์ ทับเพลงกราวความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ โดยประเมินจากผลงานของนักเรียน และประเมินให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ถ้าพบว่าการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ในระดับใดก็ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนของการประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.3.5.4 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผล ประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.5.5 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ เสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่างๆ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรม การวัดผล ประเมินผล ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง

(Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่วัด

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.5.6 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและนำแผนการจัดกิจกรรมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3.6 แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3.6.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการใช้กิจกรรม

3.3.6.2 กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน เนื้อหาที่จะวัด และเลือกรูปแบบเครื่องมือที่จะวัด

3.3.6.3 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการใช้มีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยสอบถามความพึงพอใจในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

- |   |         |                                       |
|---|---------|---------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความระดับความพึงพอใจมากที่สุด       |
| 4 | หมายถึง | มีความระดับความพึงพอใจระดับมาก        |
| 3 | หมายถึง | มีความระดับความพึงพอใจระดับปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | มีความระดับความพึงพอใจระดับน้อย       |
| 1 | หมายถึง | มีความระดับความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด |

ใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 105 – 106)

- |                       |         |                                 |
|-----------------------|---------|---------------------------------|
| ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 | หมายถึง | มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด  |
| ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจในระดับ มาก        |
| ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง    |
| ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจในระดับ น้อย       |
| ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 | หมายถึง | มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด |

3.3.6.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการใช้มีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

คุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหา ความชัดเจนของคำถาม ความถูกต้องด้านภาษา และให้ข้อเสนอแนะทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.6.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจให้คะแนนคุณภาพด้านความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบสอบถามข้อนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบสอบถามข้อนั้นไม่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนด

แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่า IOC เท่ากับ 0.66-1.00

3.3.6.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการใช้โครงงานที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยงานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 40 คน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 3.4.1 ชั้นเตรียม

ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนแก่นักเรียนเกี่ยวกับการเรียน โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

#### 3.4.2 ชั้นทดลอง

3.4.2.1 การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 3 แผนการจัดกิจกรรม รวม 15 คาบ ทั้งนี้การเรียนรู้ ครูและปราชญ์ชาวบ้านได้ร่วมกันทดสอบการเล่นกลองยาวขั้นพื้นฐานเพื่อ

จัดกลุ่มเป็นกลุ่มๆ ทั้งหมด 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ในขณะที่นักเรียนเรียนรู้ครูจะสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและประเมินความสามารถในการเล่นกลองยาวและจากผลงานการคิดสร้างสรรค์ ในการทำกิจกรรมครบทั้ง 3 แผนการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบและประเมินความสามารถและความคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3.4.2.2 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

3.4.2.3 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

3.4.3 ขึ้นสรุป

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่ได้เรียนรู้และบันทึกความรู้ที่ปราชญ์ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเพื่อนำเป็นข้อมูลการปรับปรุงในครั้งต่อไป

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์ประเมินความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยใช้ค่าร้อยละ(Percentage)

3.5.2 วิเคราะห์ประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มจากการเรียนรู้โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean)

3.5.3 วิเคราะห์ประเมินผลงานโดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ค่า ร้อยละ (Percentage)

3.5.4 วิเคราะห์ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

#### 3.6.1 สถิติพื้นฐาน

##### 3.6.1.1 ค่าเฉลี่ย (mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 105)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

โดย	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	$n$	แทน	จำนวนทั้งหมด

##### 3.6.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

โดย	$S.D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	กำลังสองของคะแนนผลรวม
	$n$	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

#### 3.6.2 สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ

##### 3.6.2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เทียมจันทร์ พานิชย์ผลิตินไชย, 2539)

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

โดย	$IOC$	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$N$	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

## 3.6.2.2 การหาค่าความเชื่อมั่น ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

โดย	a	แทน	ค่าความเที่ยง
	n	แทน	จำนวนข้อคำถามในข้อสอบ
	$\sum s_i^2$	แทน	ผลรวมของความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ
	$s_t^2$	แทน	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษากิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน 2) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน 4) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน ประชากรกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่กำลังศึกษา ณ โรงเรียนประถมศึกษาธรรมดาธรรมศาสตร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 40 คน ดังนั้น ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตารางที่ 4.1 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 40 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 1

ลำดับ	แบบทดสอบที่ 1	คิดเป็นร้อยละ	เกณฑ์ผ่าน คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
1	8	100	ผ่าน
2	7	88	ผ่าน
3	8	100	ผ่าน
4	7	88	ผ่าน
5	7	88	ผ่าน
6	7	88	ผ่าน
7	7	88	ผ่าน
8	6	75	ไม่ผ่าน
9	6	75	ไม่ผ่าน
10	7	88	ผ่าน
11	7	88	ผ่าน
12	5	63	ไม่ผ่าน
13	7	88	ผ่าน
14	8	100	ผ่าน
15	6	75	ไม่ผ่าน
16	8	100	ผ่าน
17	8	100	ผ่าน
18	7	88	ผ่าน
19	8	100	ผ่าน
20	7	88	ผ่าน
21	7	88	ผ่าน



ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลำดับ	แบบทดสอบที่ 1	คิดเป็นร้อยละ	เกณฑ์ผ่าน คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
22	7	88	ผ่าน
23	8	100	ผ่าน
24	8	100	ผ่าน
25	8	100	ผ่าน
26	6	75	ไม่ผ่าน
27	7	88	ผ่าน
28	6	75	ไม่ผ่าน
29	8	100	ผ่าน
30	7	88	ผ่าน
31	7	88	ผ่าน
32	8	100	ผ่าน
33	8	100	ผ่าน
34	8	100	ผ่าน
35	6	75	ไม่ผ่าน
36	5	63	ไม่ผ่าน
37	5	63	ไม่ผ่าน
38	6	75	ไม่ผ่าน
39	5	63	ไม่ผ่าน
40	7	88	ผ่าน

จากตารางที่ 4.1 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 40 คน พบว่านักเรียนมีคะแนนความรู้การเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 1 จำนวน 40 คนคิดเป็นร้อยละ 63.00 – 100.00 โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 72.50 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็น ร้อยละ 27.50

ตารางที่ 4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน จากแผน  
การจัดกิจกรรมที่ 2 ประเมินเป็นรายบุคคล

ลำดับ	ประเมินความสามารถปฏิบัติกลองยาว 5คะแนน					รวม 5คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
	เสียงปะ	เสียงเป็ง	เสียงเพ็ง	เสียงบ่อม	เสียงปู้		
1	1	1	1	1	1	5	100
2	1	1	0	1	1	4	80
3	1	1	1	1	1	5	100
4	1	1	1	1	0	4	80
5	1	1	1	1	1	5	100
6	0	1	1	1	1	4	80
7	1	1	1	1	1	5	100
8	1	1	1	1	1	5	100
9	1	1	1	1	1	5	100
10	1	1	0	1	1	4	80
11	1	1	1	1	1	5	100
12	1	1	1	1	1	5	100
13	1	1	1	1	1	5	100
14	0	1	1	1	1	4	80
15	1	1	1	1	1	5	100
16	1	1	1	1	1	5	100
17	1	1	1	1	1	5	100
18	1	1	1	1	1	5	100
19	1	1	1	1	1	5	100
20	1	1	1	1	0	4	80
21	1	1	1	1	1	5	100
22	1	1	1	1	1	5	100

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ลำดับ	ประเมินความสามารถปฏิบัติกลองยาว					รวม (5คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ
	เสียงปะ	เสียงเป็ง	เสียงเพ็ลิ่ง	เสียงบ่อม	เสียงปรู้		
23	1	1	1	1	1	5	100
24	1	1	1	1	1	5	100
25	1	1	1	1	1	5	100
26	1	1	1	1	1	5	100
27	1	1	1	1	1	5	100
28	1	1	1	1	1	5	100
29	1	1	1	1	1	5	100
30	1	1	1	1	1	5	100
31	0	1	1	1	1	4	80
32	1	1	1	1	1	5	100
33	1	1	1	1	1	5	100
34	1	1	1	1	1	5	100
35	1	1	1	1	1	5	100
36	1	1	1	1	1	5	100
37	1	1	1	1	1	5	100
38	1	1	1	1	1	5	100
39	1	1	1	1	1	5	100
40	1	1	1	1	1	5	100

จากตารางที่ 4.2 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 2 ประเมินเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนมีความความสามารถ คิดเป็นร้อยละ 80.00 – 100.00

ตารางที่ 4.3 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 3

กลุ่ม	ประเมินมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว					รวม (20คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ
	การทำโดย ยึดแบบ (4 คะแนน)	ความถูกต้อง ของการใช้มือ ตีกลองยาว (4 คะแนน)	ความถูกต้อง ของจังหวะ (4 คะแนน)	ความตั้งใจ ระหว่าง ปฏิบัติงาน กลุ่ม (4 คะแนน)	ความพร้อม เพรียง (4 คะแนน)		
1	4	4	3	4	4	19	95
2	4	4	3	4	3	18	90
3	3	3	3	4	2	15	75
4	4	4	4	4	4	20	100
5	4	4	3	4	3	18	90

จากตารางที่ 4.3 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน จากแผนการจัดกิจกรรมที่ 3 พบว่านักเรียนมีคะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 80 จำนวน 4 กลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 80 ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 1 กลุ่ม คิดเป็นร้อยละ 20

ตารางที่ 4.4 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้และความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็น  
รายบุคคล

ลำดับ	ความรู้ (8 คะแนน)	ความสามารถ		รวมคะแนน ความสามารถ (25 คะแนน)	รวม (33 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ผ่าน คะแนนไม่ ต่ำกว่าร้อย ละ 80
		มือพื้นฐาน กลองยาว (5 คะแนน)	มือกลองยาว หน้าทับเพลง กราว (20 คะแนน)				
1	8	5	19	24	32	96.97	ผ่าน
2	7	5	19	24	31	93.94	ผ่าน
3	8	5	19	24	32	96.97	ผ่าน
4	7	5	19	24	31	93.94	ผ่าน
5	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน
6	7	4	19	23	30	90.91	ผ่าน
7	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน
8	6	5	15	20	26	78.79	ไม่ผ่าน
9	6	5	20	25	31	93.94	ผ่าน
10	7	4	18	22	29	87.88	ผ่าน
11	7	5	19	24	31	93.94	ผ่าน
12	5	5	18	23	28	84.85	ผ่าน
13	7	5	15	20	27	81.82	ผ่าน
14	8	4	20	24	32	96.97	ผ่าน
15	6	5	18	23	29	87.88	ผ่าน
16	8	5	19	24	32	96.97	ผ่าน
17	8	5	18	23	31	93.94	ผ่าน
18	7	5	15	20	27	81.82	ผ่าน
19	8	5	20	25	33	100.00	ผ่าน
20	7	4	18	22	29	87.88	ผ่าน
21	7	5	19	24	31	93.94	ผ่าน
22	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน
23	8	5	15	20	28	84.85	ผ่าน

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ลำดับ	ความรู้ (8 คะแนน)	ความสามารถ		รวมคะแนน ความสามารถ (25 คะแนน)	รวม (33 คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ	เกณฑ์ผ่าน คะแนนไม่ ต่ำกว่าร้อยละ 80
		มือพื้นฐาน กลองยาว (5 คะแนน)	มือกลองยาว หน้าทับเพลง กราว (20 คะแนน)				
24	8	5	20	25	33	100.00	ผ่าน
25	8	5	18	23	31	93.94	ผ่าน
26	6	5	19	24	30	90.91	ผ่าน
27	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน
28	6	5	15	20	26	78.79	ไม่ผ่าน
29	8	5	20	25	33	100.00	ผ่าน
30	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน
31	7	4	19	23	30	90.91	ผ่าน
32	8	5	18	23	31	93.94	ผ่าน
33	8	5	15	20	28	84.85	ผ่าน
34	8	5	20	25	33	100.00	ผ่าน
35	6	5	18	23	29	87.88	ผ่าน
36	5	5	19	24	29	87.88	ผ่าน
37	5	5	18	23	28	84.85	ผ่าน
38	6	5	15	20	26	78.79	ไม่ผ่าน
39	5	5	20	25	30	90.91	ผ่าน
40	7	5	18	23	30	90.91	ผ่าน

จากตารางที่ 4.4 แสดงคะแนน/ร้อยละความรู้และความสามารถการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 92.50 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

**ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน**

**ตารางที่ 4.5 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายกลุ่ม**

กลุ่ม	ประเมินความคิดสร้างสรรค์				รวม (16คะแนน)	คิดเป็น ร้อยละ
	คิด คล่องแคล่ว	คิด ยืดหยุ่น	คิดริเริ่ม	คิด ละเอียดลออ		
1	4	4	3	4	15	93.75
2	3	4	4	4	15	93.75
3	4	4	4	4	16	100.00
4	4	3	4	4	15	93.75
5	4	4	4	4	16	100.00
	3.80	3.80	3.80	4.00		
	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก		

จากตารางที่ 4.5 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่น  
กลองยาว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน  
40 คน ประเมินเป็นรายกลุ่ม พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์  
ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้

ตารางที่ 4.6 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมิน  
เป็นรายบุคคล

ลำดับ	คิด คล่องแคล่ว	คิด ยืดหยุ่น	คิดริเริ่ม	คิด ละเอียดลออ	คะแนน รวม	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนน ผ่านไม่ต่ำ กว่า ร้อย ละ 80
1	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
2	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
3	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
4	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
5	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
6	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
7	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
8	4	4	3	4	15	93.75	ผ่าน
9	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
10	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
11	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
12	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
13	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
14	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
15	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
16	3	4	4	4	15	93.75	ผ่าน
17	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
18	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
19	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
20	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
21	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน



ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

ลำดับ	คิด คต้องแคว่	คิด ยี่ดหยุ่น	คิดริเริ่ม	คิด ละเอียดล่อ	คะแนน รวม	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนน ผ่านไม่ต่ำ กว่า ร้อย ละ 80
22	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
23	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
24	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
25	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
26	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
27	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
28	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
29	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
30	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
31	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
32	4	3	4	4	15	93.75	ผ่าน
33	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
34	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
35	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
36	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
37	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
38	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
39	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
40	4	4	4	4	16	100.00	ผ่าน
	3.80	3.80	3.80	4.00			
	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก			

จากตารางที่ 4.6 แสดงคะแนน/ร้อยละความสามารถในการคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาว ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนทุกคนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อยู่ในระดับดีมาก

**ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

ตารางที่ 4.7 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน

กลุ่ม	วางแผน	แบ่งหน้าที่	ตามขั้นตอน	ช่วยเหลือกัน	ตรงเวลา	ประยุกต์ใช้	จัดเก็บ	เฉลี่ย	แปลผล
1	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
2	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
3	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
4	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
5	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี

จากตารางที่ 4.7 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน พบว่า นักเรียนทุกกลุ่มมีการทำงานอยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.8 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล

ลำดับ	วางแผน	แบ่ง หน้าที่	ตาม ขั้นตอน	ช่วยเหลือ กัน	ตรง เวลา	ประยุกต์ใช้	จัดเก็บ	เฉลี่ย	แปล ผล
1	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
2	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
3	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
4	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
5	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
6	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
7	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
8	3	2	3	3	3	2	3	2.71	ดี
9	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
10	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
11	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
12	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
13	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
14	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
15	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
16	3	3	2	3	3	3	3	2.86	ดี
17	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
18	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
19	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
20	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
21	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
22	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
23	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี
24	3	2	3	3	3	3	3	2.86	ดี

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ลำดับ	วางแผน	แบ่งหน้าที	ตามขั้นตอน	ช่วยเหลือกัน	ตรงเวลา	ประยุกต์ใช้	จัดเก็บ	เฉลี่ย	แปลผล
25	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
26	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
27	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
28	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
29	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
30	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
31	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
32	3	3	3	3	2	3	3	2.86	ดี
33	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
34	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
35	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
36	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
37	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
38	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
39	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
40	3	3	3	3	3	3	3	3.00	ดี
	3.00	2.60	2.80	3.00	2.80	2.80	3.00		
	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี	ดี		

จากตารางที่ 4.8 แสดงคะแนน/ร้อยละพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนจำนวน 40 คน ประเมินเป็นรายบุคคล พบว่านักเรียนทุกคนมีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับดี และการทำงานกลุ่มมีพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อมีรายละเอียด ดังนี้

วางแผน                      อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 3.00)

แบ่งหน้าที่                 อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 2.60)

ตามขั้นตอน                อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 2.80)

ช่วยเหลือกัน	อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 3.00)
ตรงเวลา	อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 2.80)
ประยุกต์ใช้	อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 2.80)
จัดเก็บ	อยู่ในระดับดี (มีค่าเฉลี่ย 3.00)

**ตอนที่ 4** ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

**ตารางที่ 4.9** ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมาย	ลำดับที่
<b>1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>	<b>4.55</b>	<b>0.46</b>	<b>มากที่สุด</b>	<b>2</b>
1.1 ช่วยให้เข้าใจทักษะการเล่นกลองยาวเพิ่มขึ้น	4.58	0.55	มากที่สุด	3
1.2 ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนและกระบวนการ	4.63	0.54	มากที่สุด	1
1.3 ช่วยฝึกปฏิบัติการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม	4.60	0.50	มากที่สุด	2
1.4 ช่วยฝึกปฏิบัติการกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้	4.50	0.68	มาก	4
1.5 ช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.45	0.55	มาก	5
<b>2. ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน</b>	<b>4.28</b>	<b>0.63</b>	<b>มาก</b>	<b>3</b>
2.1 ครูผู้สอนให้ความรู้และเข้าใจง่าย	3.63	0.49	มาก	5
2.2 ตอบคำถามตรงตามข้อสงสัยของนักเรียน	4.68	0.47	มากที่สุด	2
2.3 ให้คำแนะนำ และสาธิตกิจกรรมได้อย่างชัดเจน	3.88	0.33	มาก	4
2.4 ใช้เวลาเหมาะสม และเพียงพอต่อการเรียนรู้	4.68	0.47	มากที่สุด	1
2.5 ครูผู้สอนมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน	4.53	0.51	มากที่สุด	3

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปล ความหมาย	ลำดับที่
<b>3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>	<b>4.59</b>	<b>0.54</b>	<b>มากที่สุด</b>	<b>1</b>
3.1 ทำให้เกิดการเรียนรู้การเล่นกลองยาวโดยปราชญ์ ชาวบ้าน	4.55	0.60	มากที่สุด	4
3.2 ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนดนตรี	4.63	0.54	มากที่สุด	3
3.3 สามารถนำไปพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีได้	4.45	0.55	มาก	5
3.4 เข้าใจในเรื่องเสียงของกลองยาวมากขึ้น	4.68	0.47	มากที่สุด	1
3.5 เกิดความสนใจในวิชาดนตรี	4.63	0.54	มากที่สุด	2
<b>รวมเฉลี่ยทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>4.47</b>	<b>0.60</b>	<b>มาก</b>	

จากตารางที่ 4.9 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวม อยู่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x} = 4.59$ , S.D. = 0.54) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.46) ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน ( $\bar{x} = 4.28$ , S.D. = 0.63) มีรายละเอียดดังนี้

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.59$ , S.D. = 0.54) คือ เข้าใจในเรื่องเสียงของกลองยาวมากขึ้น ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D. = 0.4753) เกิดความสนใจในวิชาดนตรี ( $\bar{x} = 4.63$ , S.D. = 0.54) ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนดนตรี ( $\bar{x} = 4.63$ , S.D. = 0.54) ทำให้เกิดการเรียนรู้การเล่นกลองยาวโดยปราชญ์ชาวบ้าน ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.60) สามารถนำไปพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีได้ ( $\bar{x} = 4.45$ , S.D. = 0.55)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.46) คือ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนและกระบวนการ ( $\bar{x} = 4.63$ , S.D. = 0.54) ช่วยฝึกปฏิบัติการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม ( $\bar{x} = 4.60$ , S.D. = 0.50) ช่วยให้เข้าใจทักษะการเล่นกลองยาวเพิ่มขึ้น ( $\bar{x} = 4.58$ , S.D. = 0.55) ช่วยฝึกปฏิบัติกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ( $\bar{x} = 4.50$ , S.D. = 0.68) ช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.55)

ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.28$ , S.D. = 0.63) คือ ใช้เวลาเหมาะสม และเพียงพอต่อการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D. = 0.47) ตอบคำถามตรงตามข้อสงสัยของนักเรียน ( $\bar{x} = 4.68$ , S.D. = 0.47) ครูผู้สอนมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน ( $\bar{x} = 4.53$ , S.D. = 0.51) ให้คำแนะนำ และสาธิตกิจกรรมได้อย่างชัดเจน ( $\bar{x} = 3.88$ , S.D. = 0.33) ครูผู้สอนให้ความรู้และเข้าใจง่าย ( $\bar{x} = 3.63$ , S.D. = 0.49)



## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอลาดหลวng จังหวัดปทุมธานี สรุปผลการศึกษาดังต่อไปนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
2. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

#### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนสามารถเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนมีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่อยู่ในระดับ ดี
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน อยู่ในระดับมาก



### ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่งอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวน 240 คน

กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่งอำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Random Sampling)

### ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น

การเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

ตัวแปรตาม

1. ความสามารถในการเล่นกลองยาว
2. ความคิดสร้างสรรค์
3. พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
4. ความพึงพอใจ

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรม
2. แบบประเมินความสามารถปฏิบัติการเล่นกลองยาว
3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้การเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน
4. แบบประเมินการทำงานกลุ่ม
5. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 40 คน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### 1. ขั้นเตรียม

ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียดเกี่ยวกับการเรียนแก่นักเรียนเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านแก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

#### 2. ขั้นทดลอง

2.1 การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 3 แผนการจัดกิจกรรมรวม 15 คาบ ทั้งนี้การเรียนรู้ ครูและปราชญ์ชาวบ้านได้ทดสอบการเล่นกลองยาวขั้นพื้นฐานเพื่อจัดกลุ่มเป็นกลุ่มๆ ทั้งหมด 5 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน ในขณะที่นักเรียนเรียนรู้ครูจะสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่มและประเมินความสามารถในการเล่นกลองยาวและจากผลงานการคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมครบทั้ง 3 แผนการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบและประเมินความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์การเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

2.3 ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อนำไปวิเคราะห์ทางสถิติ

#### 3. ขั้นสรุป

ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลับไปทบทวนความรู้ที่ได้เรียนรู้และบันทึกความรู้ที่ปราชญ์ชาวบ้านมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเพื่อนำเป็นข้อมูลการปรับปรุงในครั้งต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางสถิติสำเร็จรูป ดังนี้

1. วิเคราะห์ประเมินความสามารถในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยใช้ค่าร้อยละ(Percentage)

2. วิเคราะห์ประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่มจากการเรียนรู้โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean)
3. วิเคราะห์ประเมินผลงาน โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ค่าร้อยละ (Percentage)
4. วิเคราะห์ประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยใช้ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 92.50 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่านักเรียนทุกกลุ่มมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนทุกกลุ่มมีการทำงานอยู่ในระดับดี

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวม อยู่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x} = 4.59$ , S.D. = 0.54) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.46) ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน ( $\bar{x} = 4.28$ , S.D. = 0.63)

### 5.2 อภิปรายผล

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80 จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 92.50 และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 7.50 ถือว่าดีเพราะนักเรียน 40 คนมีความสามารถเล่นกลองยาวได้ถึง 37 คน ซึ่งได้จากการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้านบูรณาการเรียนรู้อิงเรื่องจริง (2550) ได้กล่าวไว้ว่า การลงมือทำหมายถึง ผู้เรียนได้กระทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติการจริงคือผู้เรียนได้ฝึกในสภาพสิ่งแวดล้อมจริง ได้ฝึกคิดและลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ทั้งนี้การสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนา

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามวัยและได้ผลตามความคาดหวังของสังคมนั้น การจัดประสบการณ์ จะให้ความสำคัญกับบทบาทการเรียนรู้ของเด็ก จึงได้มีการศึกษาแนวคิด ที่จะนำไปสู่การปฏิบัติ ได้ การใช้แนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือกระทำหรือการปฏิบัติในสภาพจริงและ

บันดูรา (1997) กล่าวว่า ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้ 1) กระบวนการความเอาใจใส่ ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจการเรียนรู้ก็จะไม่เกิดขึ้น 2) กระบวนการจดจำ ผู้เรียนสามารถจดจำ สิ่งที่ตนเองสังเกตและไปเลียนแบบได้ถึงแม้เวลาจะผ่านไปก็ตาม 3) กระบวนการแสดงพฤติกรรม เหมือนตัวอย่าง 4) แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต สอดคล้อง กับงานวิจัยของวาราลี ศรีทอง (2544) ศึกษาเรื่องการถ่ายทอดดนตรีไทยของปราชญ์ชาวบ้าน ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า 1) วิธีการถ่ายทอดใช้วิธีการสอนโดยการสาธิตควบคู่กับการบรรยาย ปราชญ์ ชาวบ้านเป็นผู้กำหนด เนื้อหา คือให้ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย ความรู้เฉพาะเครื่องดนตรีที่เลือกเรียน และ เพลงที่ฝึกหัดเบื้องต้น ใช้สื่อการ สอนประเภทของจริง แผนภูมิเพลงและ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ วัตถุประสงค์และประเมินผล เป็นรายบุคคล รายกลุ่ม การรวมวงฝึกซ้อม และจากผลงานการแสดง การรวมวงและการปรับวงในระดับประถมศึกษาพบว่าปราชญ์ชาวบ้านใช้วิธีการนำนักเรียน ที่มีความสามารถปฏิบัติดนตรีแต่ละเครื่องมือได้แล้วนำมารวมวงบรรเลงไปพร้อมๆ กันโดยควบคุม ให้เป็นไปตามจังหวะและแบบแผนของเพลง สำหรับการปรับวงซึ่งเป็นเทคนิควิธีของปราชญ์ ชาวบ้านที่จะปรับวิธีบรรเลงดนตรีให้มีลีลาและความไพเราะมากขึ้นส่วนใหญ่มักไม่ทำในระดับ ประถมศึกษา ส่วนขั้นตอน การถ่ายทอด ปราชญ์ชาวบ้านใช้วิธีการถ่ายทอดตามแบบดั้งเดิมที่เคยสืบทอดจากบรรพบุรุษ ครู และผู้รู้ คือมีวิธีการถ่ายทอดโดยการบอกเล่าซึ่งเป็นการถ่ายทอดโดยตรง จากครูผู้ศิษย์เน้นการปฏิบัติให้ดูให้นักเรียนปฏิบัติตามแบบอย่าง 2) ครูดนตรีประจำโรงเรียน และ นักเรียนมีความเห็นตรงกันว่า การถ่ายทอด โดยการบอกเล่า ต่อเพลงแบบตัวต่อตัวเป็นวิธีที่ดีที่สุด ควรปรับเปลี่ยนการสื่อความหมายของภาษาดนตรีจากบอกเล่าด้วยการออกเสียง นอย มาเป็นโน้ต โด เร มี เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นกลองยาวของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่านักเรียนทุกกลุ่ม มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ จากข้อมูลเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์จะเห็นได้ว่านักเรียนแต่ละกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ทุกด้านอยู่ในระดับดีมาก คือ คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียดลออ ซึ่งกิลฟอร์ด (Guilford, 1956) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง

หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะความคิดเช่นนี้นำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีแก้ปัญหาได้สำเร็จ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาพฤติกรรมการทำงานกลุ่มการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนทุกกลุ่มมีการทำงานอยู่ในระดับดี เนื่องจากนักเรียนทุกกลุ่มมีระบบระเบียบ ในการทำงาน เช่น มีการปรึกษาและวางแผนร่วมกันก่อนลงมือทำงาน มีการแบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสมและสมาชิกทำตามหน้าที่ทุกคน มีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน มีการให้ความช่วยเหลือกัน มีความตรงต่อเวลาในการแสดง ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ และการจัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรีเรียบร้อย หลังจากปฏิบัติ ซึ่งคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) นำเสนอไว้ว่า ครูสร้างบรรยากาศที่ดีต่อการเรียน สนใจ ให้กำลังใจ สนทนา ได้ถาม เป็นผู้ประสานงาน แนะนำ ช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการเท่านั้น ไม่ชี้นำหรือโน้มน้ำหนักความคิดของนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำงานแสดงออกอย่างอิสระ ประเมินผลการกระทำงานให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ สอดคล้องกับงานวิจัยของปิลันญา วงศ์บุญ (2550) ได้ทำการศึกษาคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์ และแยกองค์ประกอบของคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียนออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความตั้งใจอย่างมีสติ กล้าคิดริเริ่ม ความเพียรพยายาม การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และความมีเหตุผล

ตอนที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยการเรียนรู้โดยมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน พบว่า ความพึงพอใจโดยรวม อยู่ระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$ , S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x} = 4.59$ , S.D. = 0.54) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.55$ , S.D. = 0.46) ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน ( $\bar{x} = 4.28$ , S.D. = 0.63) สอดคล้องกับปิยนุช เจียมจันทร์ และธานิน ม่วงพลู (2560) วิจัยเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนแบบเพื่อนคู่คิดโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องคำราชาศัพท์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกระบวนการสอนแบบเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 อยู่ในระดับ ความพึงพอใจมากที่สุดและนิชาพร แพรเงิน(2556)วิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาดนตรีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่เรียนโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง เครื่องดนตรีไทย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียเรื่อง เครื่องดนตรีไทย โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 3.87 อยู่ในระดับมากและประเทือง เงินสมบัติ (2550) ได้ศึกษา พัฒนาทักษะพื้นฐานทางดนตรีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/1 โรงเรียนวัดป่าอมวิเชียร โชติการาม ต.มหาชัย อ.

เมืองสมุทรสาคร จ.สมุทรสาคร พบว่า นักเรียนมีทักษะพื้นฐานทางดนตรีไทยคะแนนเฉลี่ย ร้อยละ 81.06 ซึ่งอยู่ในระดับคุณภาพดี สามารถนำประสบการณ์ที่ได้เป็นพื้นฐานในการเรียนดนตรีไทยต่อไป นักเรียนร้อยละ 85.12 มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรีไทยและร้อยละ 100 รู้สึกภาคภูมิใจที่เล่นดนตรีไทยได้และต้องการให้มีชั่วโมงดนตรีไทยทุกวัน

### 5.3 ข้อค้นพบจากงานวิจัย

5.3.1 ประชาชนชาวบ้านมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เรื่องการเล่นกลองยาว ซึ่งแต่เดิมนักเรียนไม่ค่อยสนใจเวลาที่ครูเป็นผู้สอนแต่เมื่อมีประชาชนชาวบ้านมาร่วมสอนด้วยนักเรียนรู้สึกตื่นเต้นเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น และสามารถปฏิบัติมือกลองยาวได้อย่างถูกต้อง และเกิดความสุขสนุกสนานทั้งในระหว่างเรียนและในการทำงานกลุ่ม

5.3.2 ประชาชนชาวบ้านเป็นเสมือนตัวกระตุ้นให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เนื่องจากชื่อเสียงของประชาชนชาวบ้าน ทำให้นักเรียนอยากเป็นเหมือนประชาชนชาวบ้านคือมีชื่อเสียงซึ่งเป็นต้นแบบ โดยพยายาม คิดสร้างสรรค์ผลงานในกลุ่มของตนเองให้โดดเด่นและแปลกใหม่ ซึ่งคิดว่ายังไม่เคยมีมาก่อน เช่น การสร้างรูปแบบการแสดงโดยใช้พื้นฐานหน้าทับเพลงกราว แต่ละกลุ่มมีการออกแบบ และเกิดความสุขสนุกสนาน เนื่องจากอาจเป็นเพราะเสมือนการแข่งขันกันของแต่ละกลุ่ม

5.3.3 เรื่องการทำงานกลุ่ม ถึงแม้ว่าครูจะเป็นผู้จัดกลุ่มการเรียนรู้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ก็มีพฤติกรรมการทำงานกลุ่มได้ราบรื่น มีการช่วยเหลือเอื้อเฟื้อต่อกันและกัน ซึ่งนักเรียนสามารถนำไปใช้ในสังคมของการอยู่ร่วมกันได้

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

#### 5.4.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

ผู้สอนอาจต้องเพิ่มการสอนนอกเวลาและต้องขอความอนุเคราะห์จากประชาชนชาวบ้านมาร่วมในบางครั้งด้วย ซึ่งประชาชนชาวบ้านก็ไม่ได้มีเวลาให้ทั้งหมด อาจมาได้เป็นครั้งคราว แต่ถ้ามาได้ทุกครั้งก็เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น

#### 5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการมีส่วนร่วมของประชาชนชาวบ้าน เพื่อความกลมกลืนในระดับสูงขึ้นไป



**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2543). *แนวทางการบริหารโรงเรียนปฏิรูปการเรียนรู้*.  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา  
ลาดพร้าว
- กาญจนา อรุณสุขรุจิ. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น
- กิดานันท์ มลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีทางการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย
- กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2542). *การศึกษามุคคผลเป็นรายกรณี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทร  
วิโรฒ ประสานมิตร
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้: ผู้เรียนสำคัญที่สุด*.  
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการแห่งชาติ.
- ��ชวัลย์ เรืองประพันธ์. (2539). *สถิติพื้นฐาน*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา
- ��ชัยพร วิชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ��ชัยรงค์ หรหมวงศ์, สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สิ้นสกุล. (2521). *ระบบสื่อการสอน*.  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฐาปนีย์ ธรรมเมธา. (2541). *สื่อการศึกษาเบื้องต้น*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ��ชัยรัช วิภักดิ์ภูมิประเทศ. (2553). *การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของปราชญ์ชาวบ้าน: กรณีศึกษาวง  
กลองยาว อำเภอปรางบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- นภาพร พิภม. (2552). *ผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร*.  
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- บังอร อนุเมธางกูร. (2542). *พฤติกรรมการสอนนาฏศิลป์*. สงขลา: สถาบันราชภัฏราชชนครินทร์
- บุปผา เรืองรอง. (2550). *การให้การศึกษาและการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองเด็กปฐมวัย*.  
นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2523). *จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน*. กรุงเทพฯ: กราฟิการ์ต



- ปิลันญา วงศ์บุญ. (2550). *การศึกษาคุณลักษณะใฝ่รู้ใฝ่เรียน ช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนอเนกชนอุปถัมภ์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปลุกปัญญา. (2560). *รำกลองยาว*. สืบค้น 11 กันยายน 2560, จาก [http://www.trueplookpanya.com/true/knowledge\\_detail.php?mul\\_content\\_id=392](http://www.trueplookpanya.com/true/knowledge_detail.php?mul_content_id=392)
- มาลี จุฑา. (2544). *การประยุกต์จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คพับลิช  
เคชั่นส์
- รุจิรา สิงห์ทอง. (2550). *ผลของการใช้กิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น  
อนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์ยอแซฟ เขตยานนาวา กรุงเทพฯ. (สารนิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2527). *ความถนัดทางการเรียน*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช
- วารลี ศรีทอง. (2544). *การถ่ายทอดดนตรีไทยของปราชญ์ชาวบ้านในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัด  
กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:  
มหาวิทยาลัยศิลปากร*
- สถิต วงศ์สวรรค์. (2525). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น
- สุมาลี จันทร์ชลอ. (2547). *การวัดและประเมินผล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อส่งเสริมกรุงเทพมหานคร
- สุดใจ ทศพร และโชคก เก่งเขตรกิจ. (2533). *ศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์*. กรุงเทพฯ: เกสรเจริญทัศน์
- สุรางค์ โคว์ตระกูล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: สำนักจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). *ครบเครื่องเรื่องการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์
- เสกฐาวรรณ กัญจโร. (2556). *การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ*. สืบค้น, จาก <http://innovation.kpru.ac.th>.
- เสาวณี คุณาสัตตนากุล. (2517). *การศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของสมรรถภาพทางสมองด้าน  
ความจำภาษาตามทฤษฎีกลีฟอร์ดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.*
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ. (2537). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- อรรพรรณ บรรจงศิลป์. (2545). *การสอนดนตรีในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- อารี พันธุ์ณี. (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ.
- อรรถพล อุสายพันธ์. (2548). *หลักคิดของปราชญ์ชาวบ้าน*. สืบค้น, จาก [www.showded.com](http://www.showded.com)

## ภาษาต่างประเทศ

- Bandura, A. (1997). *The influence of response consequences to the model on the acquisition and performance of imitative responses*. Unpublished MS: Stanford University.
- Fincher, Ada Louise. (1995). "Effect of Learning Style on Cognitive and Psychomotor Achievement and Retention When using Linear and Interactive Video", *Dissertation Abstracts International*, 56(06), 2172-A.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design*. Fort Worth : Harcourt Brace Jovanovich.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: Mc.Graw-Hill Book Company Inc.
- Guilford, J.P. (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education* (3rd ed). New York : McGraw – Hill.
- Guilford, J.P. (1956). *Structure of Intellect Psychological*. New York : McGraw-Hill Book Co.
- Harrow, A.J. (1972). A taxonomy of the psychomotor domain. New York: David McKay Co.
- Jenkins, J. R. , Neale, Danie C. and Deno, Stanley L. (1967, October). "Differential Memory for Picture and Stimuli", *Education Psychology*, 58, 303 – 307.
- McConnell, J. V. & Philipchalk, R. P. (1992). *Understanding human behavior* (7<sup>th</sup>). Florida : Harcourt Brace Jovenovicin.
- Tella, A., & Ayeni, C. O. (2006). *The Impact of Self-Efficacy and Prior Computer Experience on the Creativity of New Librarians in Selected Universities Libraries in Southwest Nigeria*. Retrieved September 20, 2010, from <http://www.webpages.uidaho.edu/mbolin/tella.htm>
- Tierney and Farmer. (2002). Creative self-efficacy: Its potential antecedents and relationship to creative performance. *Academy of Management Journal*, 45 (6) (2002), 1137-1148.
- Torrance, E.P. and R.E. Myers. (1962). *Creative Learning and Teaching*. New York : Good, Mead and Company.
- Wallach, M. A. and Kogan, N. (1965). *Model of Thinking in Young Children*. New York : Holt, Rinehartandwinston.
- Wellgosh, L. (1975). Effect of Labels on Memory for Pictures in Four – Year – Old – Children. *Journal of Educational Psychology*, 67( 3), 375-9.



ภาคผนวก

### แผนการจัดกิจกรรมที่ 1

รายวิชา ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์)

รหัสวิชา ศ15101

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อกิจกรรม การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 15 ชั่วโมง

กิจกรรมย่อยที่1 เรื่อง มารู้อักกลองยาว

เวลา 3 ชั่วโมง

#### 1. สาระสำคัญ

ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีและวิถีชีวิตของคนไทย โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในงานประเพณีนั้น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 นักเรียนสามารถระบุและอธิบายส่วนประกอบต่างๆของกลองยาว

#### 3. กิจกรรมการเรียนรู้

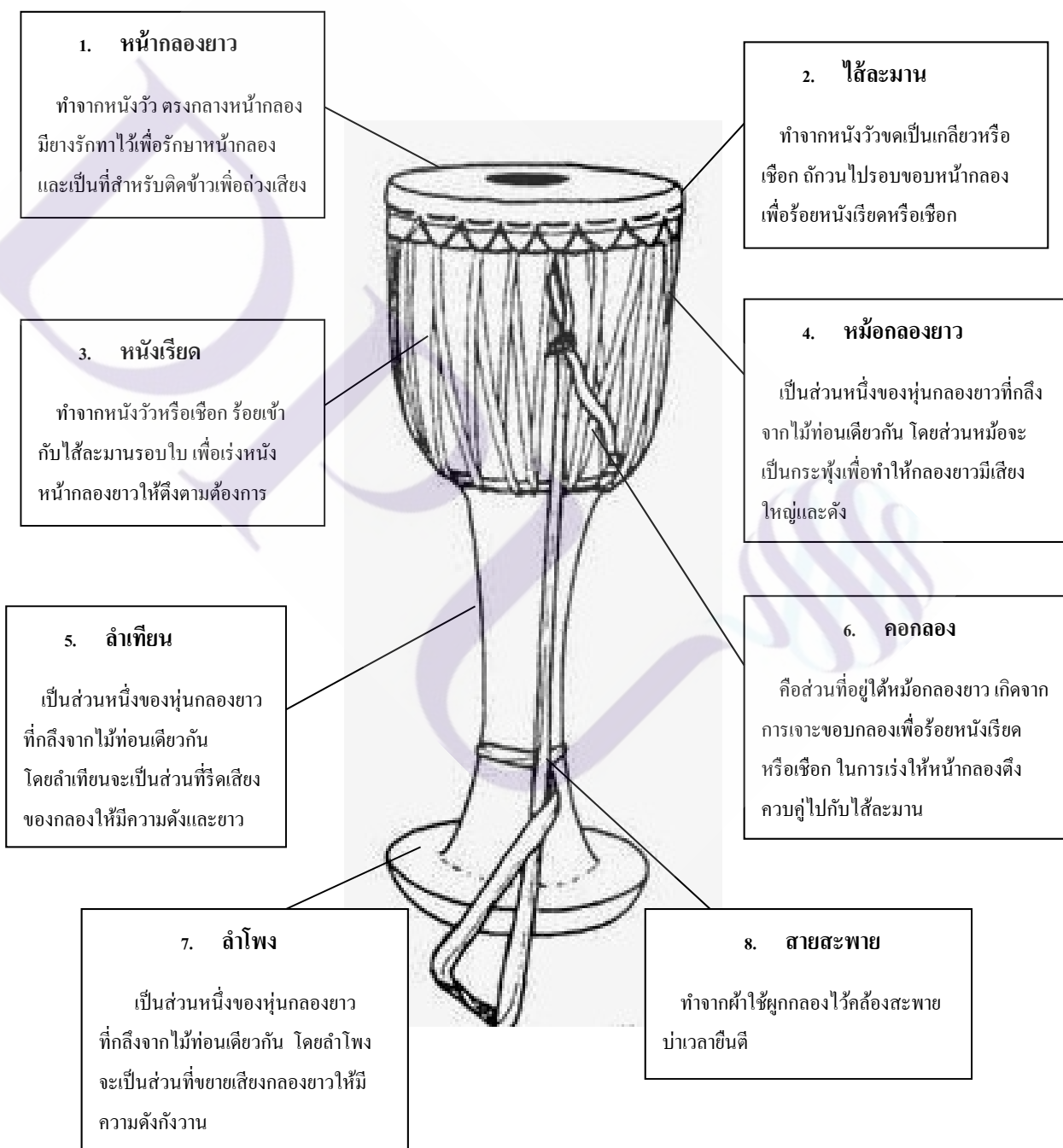
คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
ครั้งที่ 1 1 ชั่วโมง	<p><b>ขั้นนำ</b></p> <p>ครูนำวิดีโอที่บันทึกวีดิทัศน์เรื่องการเล่นกลองยาวมาเปิดให้นักเรียนดูและตั้งคำถามกับนักเรียนเกี่ยวกับกลองยาว เช่น ถามว่านักเรียนเห็นสิ่งใดในตัวกลองยาวบ้าง เพื่อเตรียมความพร้อมในการนำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง ส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ครูนำแผนภาพส่วนประกอบของกลองยาวมาติดที่กระดาน</li> <li>ครูอธิบายส่วนประกอบของกลองยาว เช่น ตัวของกลองยาวแต่ละส่วนมีความสำคัญและทำให้เกิดเสียงของกลองยาวได้อย่างไร โดยอธิบายเริ่มต้นจาก <ul style="list-style-type: none"> <li>- หน้ากลองยาว</li> <li>- ไม้ละมาน</li> <li>- หนังเรียด(เชือก)</li> <li>- ส่วนคอกกลองยาว</li> <li>- หม้อกลองยาว</li> </ul> </li> </ol>	<p>- ใบความรู้เรื่อง ส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p>- แบบทดสอบเรื่อง ส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p>- แผนภาพส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p>- กลองยาว</p> <p>- วิดีทัศน์</p> <p>- โทรทัศน์</p> <p>- คอมพิวเตอร์</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ลำเทียน</li> <li>- ลำโพงกลองยาว</li> <li>- สายสะพายกลองยาว</li> </ul>	
<p>ครั้งที่ 2-3</p> <p>2 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน(ต่อ)</b></p> <p>3. ครูนำใบความรู้เรื่องส่วนประกอบของกลองยาวมาแจกให้นักเรียนศึกษา</p> <p>4. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อทำใบงานเรื่องส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นถึงความสำคัญของแต่ละส่วนประกอบของกลองยาว</p> <p>2. ครูแจกแบบทดสอบเรื่องส่วนประกอบของกลองยาวให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคล</p> <p>3. ให้นักเรียนสลับแบบทดสอบกันเพื่อตรวจโดยครูเป็นผู้เฉลยคำตอบที่ละข้อ</p> <p><b>ขั้นประเมินผล</b></p> <p>ครูผู้สอนวัดผลสำเร็จจากนักเรียน โดยดูจากใบงานเรื่องส่วนประกอบของกลองยาวที่นักเรียนทำ</p>	

## ใบความรู้ที่ 1

### เรื่อง ส่วนประกอบของกลองยาว

กลองยาว มีส่วนประกอบหลักที่สำคัญ ดังนี้



แบบทดสอบ

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเติมคำตอบในช่องว่างต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

1.....  
.....  
.....  
.....

2.....  
.....  
.....  
.....

3.....  
.....  
.....  
.....

4.....  
.....  
.....  
.....

5.....  
.....  
.....  
.....

6.....  
.....  
.....  
.....

7.....  
.....  
.....  
.....

8.....  
.....  
.....  
.....

## แผนการจัดกิจกรรมที่ 2

รายวิชา ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์)

รหัสวิชา ศ15101

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อกิจกรรม การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 15 ชั่วโมง

กิจกรรมย่อยที่1 เรื่อง ทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว

เวลา 7 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีและวิถีชีวิตของคนไทย โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในงานประเพณีนั้น

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถปฏิบัติทำนองและทำขึ้นในการเล่นกลองยาว
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติเสียงกลองยาวตามศัพท์สังคีต

### 3. กิจกรรมการเรียนรู้

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
ครั้งที่ 1 1 ชั่วโมง	<p><b>ขั้นนำ</b></p> <p>ครูและปราชญ์ชาวบ้านนำวิดีโอทัศน์เรื่องการเล่นกลองยาวมาเปิดให้นักเรียนดูแล้วตั้งคำถามกับนักเรียน เช่น ระหว่างการนั่งตีกลองยาวกับการยืนตีกลองยาวมีลักษณะทำทางที่แตกต่างกันอย่างไรบ้างเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนเรื่องทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูแนะนำปราชญ์ชาวบ้านที่จะมามีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะความรู้ให้กับนักเรียน</li> <li>2. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตวิธีการนั่งตีกลองยาวที่ถูกต้องให้นักเรียนดูและให้นักเรียนปฏิบัติตามนั่งตีกลองยาวตาม โดยนั่งขัดสมาธิบนพื้นและวางส่วนหม้อกลองยาวไว้บนตักแล้วยืนปลายลำโพงไปทางด้านหลังซ้ายมือของผู้บรรเลง</li> <li>3. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันสังเกตและตรวจสอบความถูกต้องในการนั่งตีกลองยาว</li> </ol>	<p>-ใบความรู้เรื่องทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p> <p>-วิดีโอทัศน์</p> <p>-โทรทัศน์</p> <p>-คอมพิวเตอร์</p>



คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>ที่ถูกรวบรวมโดยนักเรียนแต่ละคน</p> <p>4. ประชาชนชาวบ้านสาธิตวิธีการยี่นตีกลองยาวที่ถูกรวบรวมให้นักเรียนดูและให้นักเรียนปฏิบัติกรยี่นตีกลองยาวตาม โดยยืนในท่าที่สบาย ยึดตัวตรงหลังตรง และนำสายสะพายมาคล้องไว้บนบ่าด้านขวาเพื่อสะพายให้ปลายลำโพงยื่นออกไปทางด้านซ้ายของผู้บรรเลง เช่นเดียวกับการนั่งตี</p> <p>5. ครูและประชาชนชาวบ้านร่วมกันสังเกตและตรวจสอบความถูกต้องในการยี่นตีกลองยาวที่ถูกรวบรวมโดยนักเรียนแต่ละคน</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการตีกลองยาวในลักษณะท่านั่งและทำยี่นตีที่ถูกรวบรวมและมอบหมายงานกลุ่ม โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ตามความสมัครใจ</p> <p>2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทดสอบท่านั่งและทำยี่นตีในการตีกลองยาวของนักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อตรวจสอบความพร้อมและความถูกต้อง</p>	
ครั้งที่ 2 1 ชั่วโมง	<p><b>ขั้นนำ</b></p> <p>1. ประชาชนชาวบ้านให้นักเรียนเคลื่อนไหวมือในลักษณะการกำมือและแบบมือตามจังหวะฉิ่งที่กำหนด (โดยกำหนดให้เสียงฉิ่ง เป็นการแบมือและเสียงฉับ เป็นการกำมือ) และสามารถหยุดเมื่อประชาชนชาวบ้านให้สัญญาณได้</p> <p>2. ครูและประชาชนชาวบ้านนำวีดิทัศน์เรื่องการเล่นกลองยาวมาเปิดให้นักเรียนดูและตั้งคำถามกับนักเรียนเกี่ยวกับท่าทางและเสียงของ</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องท่าทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p> <p>-ฉิ่ง</p> <p>-วีดิทัศน์</p> <p>-โทรทัศน์</p> <p>-คอมพิวเตอร์</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>กลองยาว เช่น นักเรียนได้ยินเสียงกลองยาวดัง เป็นเสียงอย่างไรบ้าง เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนเรื่อง ทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายเสียงของกลองยาวตามศัพท์สังคิตที่เกิดจากลักษณะการกำมือและแบมือตีลงบนหน้ากลอง โดยเริ่มจากการกำมือตีลงบนหน้ากลองและการแบมือตีลงบนหน้ากลองให้เกิดเสียง</li> <li>2. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายศัพท์สังคิต คำว่า “บ่อม” ที่เกิดเสียงจากลักษณะการกำมือตีลงไปที่ส่วนกลางของหน้ากลองยาวด้วยน้ำหนักพอประมาณ ทำให้เกิดเป็นเสียงบ่อม</li> <li>3. นักเรียนปฏิบัติเสียงบ่อมตามตัวอย่างจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง</li> <li>4. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อฝึกซ้อมและทดสอบการปฏิบัติเสียงบ่อม</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติกลองยาวเสียงบ่อมของนักเรียนทุกกลุ่ม</p>	
ครั้งที่ 3 1 ชั่วโมง	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่2)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายศัพท์สังคิต คำว่า “เพ็ลิ่ง” โดยเกิดจากลักษณะการแบมือทั้งสองมือตีลงบนหน้ากลองพร้อมกันด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือ นิ้วและตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลอง ทำให้เกิดเป็นเสียงเพ็ลิ่ง</li> </ol>	<p>-ใบความรู้เรื่องทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>2. นักเรียนปฏิบัติเสียงเพ็ลิ่งตามตัวอย่างจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อฝึกซ้อมและทดสอบการปฏิบัติเสียงเพ็ลิ่ง</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติกลองยาวเสียงเพ็ลิ่งของนักเรียนทุกกลุ่ม</p>	
<p>ครั้งที่ 4</p> <p>1 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่3)</p> <p>1. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายศัพท์สังคีต คำว่า “พู่ หรือ ปรู่” เกิดจากลักษณะการแบมือทั้งสองมือตีสลับกันถี่ๆบนหน้ากลองยาว ด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือนิ้ว และตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลอง ทำให้เกิดเป็นเสียงพู่หรือปรู่</p> <p>2. นักเรียนปฏิบัติเสียงพู่หรือปรู่ตามตัวอย่างจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อฝึกซ้อมและทดสอบการปฏิบัติเสียงพู่หรือปรู่</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติกลองยาวเสียงพู่หรือปรู่ของนักเรียนทุกกลุ่ม</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องท่าทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p>
<p>ครั้งที่ 5</p> <p>1 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่4)</p> <p>1. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายศัพท์สังคีต คำว่า “เป็้ง” เกิดจากการใช้มือขวาตีลงบน</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องท่าทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>หน้ากลองยาวด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือ นิ้ว และตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลองแล้วให้มือซ้ายประคองอยู่บริเวณขอบกลางคานบน ทำให้เกิดเป็นเสียงเป็ง</p> <p>2. นักเรียนปฏิบัติเสียงเป็งตามตัวอย่างจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อฝึกซ้อมและทดสอบการปฏิบัติเสียงเป็ง</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติกลองยาวเสียงเป็งของนักเรียนทุกกลุ่ม</p>	
<p>ครั้งที่ 6</p> <p>1 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่ 5)</p> <p>1. ปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายศัพท์สังคีต คำว่า “เป๊ะ” เกิดจากการใช้มือขวาตีโดยให้อุ้งมือกระทบหน้ากลองยาวก่อนนิ้วมือแล้วทั้งฝ่ามือและนิ้วมือแนบกับหน้ากลองยาว ทำให้เกิดเป็นเสียงเป๊ะ</p> <p>2. นักเรียนปฏิบัติเสียงเป๊ะตามตัวอย่างจากปราชญ์ชาวบ้าน โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านคอยดูแลและตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>3. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อฝึกซ้อมและทดสอบการปฏิบัติเสียงเป๊ะ</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติกลองยาวเสียงเป๊ะของนักเรียนทุกกลุ่ม</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องท่าทางและมือพื้นฐานกลองยาว</p> <p>-กลองยาว</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
<p>ครั้งที่ 7</p> <p>1</p> <p>ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสรุป</b>(ต่อจากครั้งที่6)</p> <p>1.ครูทดสอบนักเรียนเป็นรายกลุ่มพร้อม กับบันทึกข้อมูลความสามารถในการปฏิบัติมือ พื้นฐานกลองยาว (ให้นักเรียนปฏิบัติมือพื้นฐาน ทีละเสียง เสียงละ 1 ครั้ง) โดยครูและปราชญ์ ชาวบ้านเป็นผู้ให้คะแนน</p> <p><b>ขั้นประเมินผล</b></p> <p>ครูผู้สอนวัดผลสำเร็จของนักเรียน โดยดูจาก แบบบันทึกข้อมูลความสามารถในการปฏิบัติมือ พื้นฐานกลองยาว</p>	<p>-กลองยาว</p>

## ใบความรู้ที่ 2

### เรื่องทำทางและมือพื้นฐานกลองยาว

#### 1. การนั่งตีกลองยาว

นั่งขัดสมาธิบนพื้น โดยวางส่วนหม้อกลองยาวไว้บนตักแล้วยื่นปลายลำโพงไปทางด้านหลังซ้ายมือของผู้บรรเลง ใช้แขนซ้ายวางพาดไปบนหม้อกลองยาวเพื่อประคองตัวกลองไม่ให้เคลื่อนไหวตามแรงที่ตีลงไป โดยให้มือแตะมาที่หน้ากลองยาว และใช้มือขวาบังคับให้เกิดเสียงหลักตามที่ต้องการ



#### 2. การยืนตีกลองยาว



ออกไป  
มือซ้ายจับขอ  
ไม่ให้เคลื่อนไหวตามแรง  
กลองยาว และใช้มือขวาบังคับให้เกิด

ยืนในท่าที่สบายยึดตัวตรงหลังตรง และนำสายสะพายมาคล้องไว้บนบ่าด้านขวาเพื่อสะพายโดยให้ปลายลำโพงยื่นทางด้านซ้ายของผู้บรรเลงเช่นเดียวกับการนั่งตีแล้วใช้ส่วนบนของหน้ากลองเพื่อประคองตัวกลองที่ตีลงไป โดยให้มือแตะที่หน้าเสียงหลักตามที่ต้องการ

### 3. เสียงของกลองยาว

ศัพท์สังคีต คือคำที่ใช้เรียกเสียงต่างๆของกลองยาว เพื่อให้ผู้บรรเลงและผู้ฟังเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น

#### 3.1 เสียงที่เกิดจากการแบบมือ

- เสียง “ เพลิง ” ใช้สองมือตีลงบนหน้ากลองพร้อมกันด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือ นิ้ว และตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลองเป็นไปดังที่กล่าวแล้วข้างต้น



- เสียง “ ปี่ ” ตีโดยให้อุ้งมือกระทบหน้ากลองก่อนนิ้วมือ แล้วทั้งฝ่ามือและนิ้วมือแนบกับหน้ากลองยาว



- เสียง “ เป็ง ” ใช้มือขวาตีลงบนหน้ากลองด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือนิ้ว และตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลองเป็นไปดังที่กล่าวแล้วข้างต้น แล้วให้มือซ้ายประคองอยู่บริเวณขอบกลางคานบน

- เสียง “ พรู ” หรือ “ ปรู ” ใช้ทั้งสองมือตีสลับกันถี่ๆบนหน้ากลองด้วยน้ำหนักพอประมาณ โดยให้ลักษณะของมือนิ้ว และตำแหน่งที่สัมผัสหน้ากลองเป็นไปดังที่กล่าวแล้วข้างต้น



### 3.2 เสียงที่เกิดจากการกำมือ

- เสียง “ บ่อม ” ใช้ลักษณะการกำมือตีลงไปในส่วนกลางของหน้ากลองด้วยน้ำหนักพอประมาณ



.....



แบบประเมินความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว

**คำชี้แจง** บันทึกความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาวโดยเขียนคะแนนตามเกณฑ์ประเมินดังนี้

ลำดับ	เสียงบ่อม (1คะแนน)	เสียงเพ่ง (1คะแนน)	เสียงเบ็ง (1คะแนน)	เสียงปะ (1คะแนน)	เสียงปรู่ (1คะแนน)	คะแนนรวม (5 คะแนน)

ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว

คำอธิบายการให้คะแนนความสามารถการปฏิบัติมือพื้นฐานกลองยาว	ระดับคะแนน
<b>1. การทำเสียงต่างๆ</b>	
1.1 ลงมือปฏิบัติ ได้อย่างถูกต้อง	1
1.2 ลงมือปฏิบัติ ได้อย่างไม่ถูกวิธีการ	0



### แผนการจัดกิจกรรมที่ 3

รายวิชา ศิลปะ (ดนตรี-นาฏศิลป์)

รหัสวิชา ศ15101

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อกิจกรรม การพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวโดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 15 ชั่วโมง

กิจกรรมย่อยที่3 เรื่อง มือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

เวลา 5 ชั่วโมง

#### 1. สาระสำคัญ

ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของประเพณีและวิถีชีวิตของคนไทย โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้นในงานประเพณีนั้น

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

นักเรียนสามารถปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

#### 3. กิจกรรมการเรียนรู้

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
ครั้งที่ 1 1 ชั่วโมง	<p><b>ขั้นนำ</b></p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านให้นักเรียนเคลื่อนไหวมือและร่างกายตามจังหวะที่กำหนด และสามารถหยุดเมื่อปราชญ์ชาวบ้านให้สัญญาณ จากนั้นให้นักเรียนทั้งหมดจับกลุ่มเป็นวงกลม 1 วง เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวพร้อมกัน</p> <p><b>ขั้นสอน</b></p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านสาธิตและอธิบายมือ กลองยาวหน้าทับเพลงกราวให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนท่องมือหน้าทับเพลงกราวตามพร้อมๆ กันตามจังหวะจากช้าไปเร็ว (นักเรียนเรียนรู้ด้วยการทำมือเปล่า) โดยที่ยังไม่ให้มือสัมผัสกับหน้ากลองยาว เช่น ท่องลักษณะการใช้มือกำและแบ</p> <p>2. นักเรียนปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลง</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องหน้าทับเพลงกราว</p> <p>-กลองยาว</p> <p>-ฉิ่ง</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>กรวดตามปราชญ์ชาวบ้าน ด้วยการทำมือเปล่าโดยที่ยังไม่ให้มือสัมผัสกับหน้ากลองยาว</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวด้วยการทำมือเปล่าโดยที่ยังไม่ให้มือสัมผัสกับหน้ากลองยาวของนักเรียนเป็นรายบุคคล</p>	
<p>ครั้งที่ 2</p> <p>1</p> <p>ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่1)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านให้นักเรียนปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว โดยให้ลงมือปฏิบัติจริงลงบนหน้ากลองยาว</li> <li>2. ครูให้นักเรียนฝึกซ้อมเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 8 คนและให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มทบทวนมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว โดยใช้เวลา 20 นาที</li> <li>3. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันอธิบายวิธีการบรรเลงกลองยาวเป็นวงในจังหวะหน้าทับเพลงกราวให้กับนักเรียน</li> </ol> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันประเมินผลการทดสอบการปฏิบัติมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราวโดยให้ลงมือปฏิบัติจริงลงบนหน้ากลองยาวของนักเรียนเป็นรายกลุ่ม</p>	<p>-ใบความรู้เรื่องหน้าทับเพลงกราว</p> <p>-กลองยาว</p>
<p>ครั้งที่ 3</p> <p>1</p> <p>ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่2)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติกลองยาวเป็นวงโดยให้นักเรียนแบ่งหน้าที่เป็นผู้ตีเครื่องประกอบจังหวะและผู้ตีกลองยาว</li> </ol>	<p>-ใบความรู้เรื่องหน้าทับเพลงกราว</p> <p>-กลองยาว</p> <p>-ฉิ่ง</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>2. ครูให้นักเรียนฝึกซ้อมมือกลองยาวหน้าทับ เพลงกราว ประกอบกับเครื่องประกอบจังหวะ(ฉิ่ง ฉาบเล็ก ฉาบใหญ่ โหม่ง) เป็นวงกลองยาวอย่างต่อเนื่อง โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที โดยมีครู และปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันสังเกตและช่วยแก้ไข นักเรียนที่ตีผิดทั้งกลองยาวและเครื่องประกอบ จังหวะเป็นรายบุคคล</p> <p>3. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันสังเกตและ ตรวจสอบความถูกต้องในการปฏิบัติวงกลองยาว หน้าทับเพลงกราวของนักเรียนเป็นรายกลุ่ม</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันให้ คำแนะนำการปฏิบัติวงกลองยาวหน้าทับเพลง กราวของนักเรียนเป็นรายกลุ่ม</p>	<p>-ฉาบเล็ก -ฉาบใหญ่ -โหม่ง</p>
<p>ครั้งที่ 4 1 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสอน</b>(ต่อจากครั้งที่3)</p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านให้นักเรียนดู วิดีทัศน์และยกตัวอย่างความคิดสร้างสรรค์ในการ แสดงวงกลองยาว</p> <p>2. ครูและปราชญ์ชาวบ้านให้นักเรียน ออกแบบการแสดงวงกลองยาวตามความคิด สร้างสรรค์ในกลุ่มของนักเรียน</p> <p>3. นักเรียนฝึกซ้อมการแสดงวงกลองยาวตาม ความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มของนักเรียน โดยมีครู และปราชญ์ชาวบ้านคอยช่วยเหลือ แนะนำ และ สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นกลุ่ม โดย กำหนดเวลากลุ่มละ 10 นาที</p> <p><b>ขั้นสรุป</b></p> <p>1. ครูและปราชญ์ชาวบ้านร่วมกันให้</p>	<p>-วีดีทัศน์ -โทรทัศน์ -คอมพิวเตอร์</p>

คาบเรียน	กิจกรรม	สื่อและอุปกรณ์
	<p>คำแนะนำการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงวงกลองยาวหน้าทับเพลงกราวของนักเรียนเป็นรายกลุ่ม</p>	
<p>ครั้งที่ 5 1 ชั่วโมง</p>	<p><b>ขั้นสรุป</b>(ต่อจากครั้งที่4)</p> <p>1. ครูทดสอบนักเรียนเป็นกลุ่มในการปฏิบัติวงกลองยาวพร้อมกับบันทึกข้อมูลความสามารถการทำงานเป็นกลุ่ม และความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงมือกลองยาวหน้าทับเพลงกราว กำหนดเวลากลุ่มละ 10 นาที โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้ให้คะแนน</p> <p><b>ขั้นประเมินผล</b></p> <p>ครูผู้สอนวัดผลสำเร็จของนักเรียนโดยดูจากแบบประเมินความสามารถการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราว แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม</p>	



แบบประเมินความสามารถการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

พฤติกรรม กลุ่มที่	การทำโดยยึดแบบ (4 คะแนน)	ความถูกต้องของการ ใช้มือตีกลองยาว (4 คะแนน)	ความถูกต้องของ จังหวะ (4 คะแนน)	ความตั้งใจระหว่าง ปฏิบัติงานกลุ่ม (4 คะแนน)	ความพร้อมเพรียง (4 คะแนน)	รวมคะแนน (20 คะแนน)
1						
2						
3						
4						
5						

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



## เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราว

คำอธิบายการให้คะแนนความสามารถในการเรียนรู้การตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราว	ระดับ คะแนน
<b>1. การทำโดยยึดแบบ (การทำตาม)</b>	
1.1 ลงมือปฏิบัติตามที่ครูสอนได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง	4
1.2 ลงมือปฏิบัติตามที่ครูสอนได้ถูกต้อง	3
1.3 ลงมือปฏิบัติตามที่ครูสอนได้อย่างถูกต้องแต่ยังขาดความมั่นใจ	2
1.4 ลงมือปฏิบัติตามที่ครูสอนได้ไม่ถูกต้อง	1
<b>2. ความถูกต้องของการใช้มือตีกลองยาว</b>	
2.1 ใช้มือ ได้ถูกต้องตามวิธีการด้วยความคล่องแคล่ว	4
2.2 ใช้มือ ได้ถูกต้องตามวิธีการ	3
2.3 ใช้มือ ได้ถูกวิธีการบ้างผิดวิธีการบ้าง	2
2.4 สามารถปฏิบัติการใช้มือตีกลองยาวได้อย่างไม่ถูกวิธีการ	1
<b>3. ความถูกต้องของจังหวะ</b>	
3.1 สามารถปฏิบัติการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราวได้ถูกต้องตามจังหวะอย่างมั่นใจ	4
3.2 สามารถปฏิบัติการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราวได้ถูกต้องตามจังหวะ	3
3.3 สามารถปฏิบัติการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราวได้ถูกต้องตามแต่ยังมีความตืดๆซัดๆ	2
3.4 สามารถปฏิบัติการตีกลองยาวหน้าทับเพลงกราวได้ไม่ถูกต้องตามจังหวะ	1
<b>4. ความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม</b>	
4.1 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้เป็นอย่างดีมาก	4
4.2 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้เป็นอย่างดี	3
4.3 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้ค่อนข้างดี	2
4.4 ให้ความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม บ้างเป็นระยะ	1
<b>5. ความพร้อมเพรียง</b>	
5.1 มีความพร้อมเพรียงในการตีกลองยาวเป็นกลุ่ม ได้ดีมาก	4
5.2 มีความพร้อมเพรียงในการตีกลองยาวเป็นกลุ่ม ได้อย่างดี	3
5.3 มีความพร้อมเพรียงในการตีกลองยาวเป็นกลุ่ม ได้ค่อนข้างดี	2
5.4 ไม่มีความพร้อมเพรียงในการตีกลองยาวเป็นกลุ่ม	1

**แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน**

**คำชี้แจง** แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน ฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน โดยให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงโดยการเขียนเครื่องหมาย  ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเอง เพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

- 5 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก
- 3 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย
- 1 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>1.ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1.1.ช่วยให้เข้าใจทักษะการเล่นกลองยาวเพิ่มขึ้น					
1.2.ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เป็นขั้นตอนและกระบวนการ					
1.3.ช่วยฝึกปฏิบัติการเรียนรู้กระบวนการกลุ่ม					
1.4.ช่วยฝึกปฏิบัติการกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองได้					
1.5.ช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
<b>2.ด้านผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน</b>					
2.1.ครูผู้สอนให้ความรู้และเข้าใจง่าย					
2.2.ตอบคำถามตรงตามข้อสงสัยของนักเรียน					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2.3 ให้คำแนะนำ และสาธิตกิจกรรมได้อย่างชัดเจน					
2.4 ใช้เวลาเหมาะสม และเพียงพอต่อการเรียนรู้					
2.5 ครูผู้สอนมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน					
<b>3.ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
3.1 ทำให้เกิดการเรียนรู้การเล่นกลองยาวโดยปราชญ์ชาวบ้าน					
3.2 ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนดนตรี					
3.3 สามารถนำไปพัฒนาทักษะการปฏิบัติเครื่องดนตรีได้					
3.4 เข้าใจในเรื่องเสียงของกลองยาวมากขึ้น					
3.5 เกิดความสนใจในวิชาดนตรี					

### แบบประเมินการทำงานกลุ่ม

สมาชิกภายในกลุ่ม

.....

.....

.....

.....

.....

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย  ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรมที่ประเมิน		เกณฑ์การประเมิน		
ที่	รายการประเมิน	ดี 3	พอใช้ 2	ปรับปรุง 1
1	มีการปรึกษาและวางแผนร่วมกันก่อนลงมือทำงาน			
2	มีการแบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสมและสมาชิกทำตามหน้าที่ทุกคน			
3	มีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน			
4	มีการให้ความช่วยเหลือกัน			
5	มีความตรงต่อเวลาในการแสดง			
6	ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้			
7	การจัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรีเรียบร้อย หลังจากปฏิบัติ			

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

**เกณฑ์การประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของผู้ปฏิบัติงาน**

คำอธิบายการให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของผู้ปฏิบัติงาน	ระดับคะแนน
<p><b>1. มีการปรึกษาและวางแผนร่วมกันก่อนลงมือทำงาน</b></p> <p>1.1 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้เป็นอย่างดี</p> <p>1.2 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้ค่อนข้างดี</p> <p>1.3 ให้ความร่วมมือและมีความตั้งใจระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม บ้างเป็นระยะ</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>
<p><b>2. มีการแบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสมและสมาชิกทำตามหน้าที่ทุกคน</b></p> <p>2.1 แบ่งหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม</p> <p>2.2 แบ่งหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนได้ค่อนข้างเหมาะสม</p> <p>2.3 แบ่งหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนได้อย่างไม่เหมาะสม</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>
<p><b>3. มีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน</b></p> <p>3.1 สามารถปฏิบัติการดังกล่าวได้ถูกต้องและเป็นไปตามขั้นตอน</p> <p>3.2 สามารถปฏิบัติการดังกล่าวได้ถูกต้องและค่อนข้างเป็นไปตามขั้นตอน</p> <p>3.3 สามารถปฏิบัติการดังกล่าวได้ไม่ถูกต้องและไม่เป็นไปตามขั้นตอน</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>
<p><b>4. มีการให้ความช่วยเหลือกัน</b></p> <p>4.1 ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้เป็นอย่างดี</p> <p>4.2 ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม ได้ค่อนข้างดี</p> <p>4.3 ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างปฏิบัติงานกลุ่ม บ้างเป็นระยะ</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>
<p><b>5. มีความตรงต่อเวลาในการแสดง</b></p> <p>5.1 ลงมือปฏิบัติได้ตรงตามเวลาที่กำหนดให้เป็นอย่างดี</p> <p>5.2 ลงมือปฏิบัติได้ตรงตามเวลาที่กำหนดให้ค่อนข้างดี</p> <p>5.3 ลงมือปฏิบัติได้ไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดให้</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>
<p><b>6. ผลงานแสดงถึงการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้</b></p> <p>6.1 สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>6.2 สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม</p> <p>6.3 สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ได้อย่างไม่เหมาะสม</p>	<p align="center">3</p> <p align="center">2</p> <p align="center">1</p>

คำอธิบายการให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน	ระดับคะแนน
<b>7. การจัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรีเรียบร้อย หลังจากปฏิบัติ</b>	
7.1 จัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรี หลังจากปฏิบัติได้เรียบร้อยเป็นอย่างดี	3
7.2 จัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรี หลังจากปฏิบัติได้ค่อนข้างเรียบร้อย	2
7.3 จัดเก็บอุปกรณ์และเครื่องดนตรี หลังจากปฏิบัติได้ไม่เรียบร้อย	1



### แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการเล่นกลองยาว  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการมีส่วนร่วมของปราชญ์ชาวบ้าน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. คิดคล่องแคล่ว 2. คิดยืดหยุ่น 3. คิดริเริ่ม 4. คิดละเอียดลออ				
รวมคะแนน				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว  
ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยมีเกณฑ์ในการวัดดังต่อไปนี้

#### เกณฑ์การประเมินการคิดสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1. คิดคล่องแคล่ว	มีการแสดงวงกลองยาวได้ 90% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	มีการแสดงวงกลองยาวได้ 70% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	มีการแสดงวงกลองยาวได้ 50% ขึ้นไปในเวลาที่กำหนด	มีการแสดงวงกลองยาวได้ต่ำกว่า 50% ในเวลาที่กำหนด
2. คิดยืดหยุ่น	คิดออกแบบการแสดงได้หลากหลายมากกว่า 3 ช่วงการแสดง	คิดออกแบบการแสดงได้หลากหลายมากกว่า 2 ช่วงการแสดง	คิดออกแบบการแสดงได้หลากหลายมากกว่า 1 ช่วงการแสดง	คิดออกแบบการแสดงได้ไม่หลากหลาย
3. คิดริเริ่ม	การแสดงมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม และนำไปประยุกต์ใช้ได้ 80% ของการแสดง	การแสดงมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม และนำไปประยุกต์ใช้ได้ 70% ของการแสดง	การแสดงมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม และนำไปประยุกต์ใช้ได้ 60% ของการแสดง	การแสดงมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม และนำไปประยุกต์ใช้ได้ 50% ของการแสดง
4. คิดละเอียดลออ	การแสดงมีรายละเอียด และสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจน	การแสดงมีรายละเอียด และสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนเป็นส่วนใหญ่	การแสดงมีรายละเอียด และสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนเป็นส่วนน้อย	การแสดงมีรายละเอียด และสามารถเชื่อมโยงกับสิ่งต่างๆ ได้ไม่ชัดเจน



**ประวัติผู้วิจัย**

ชื่อ – นามสกุล

นายปณัท คำนิล

ประวัติการศึกษา

ปี พ.ศ.2557

คุรียางคศาสตร์บัณฑิต (คศ.บ.) (ดนตรีไทยและดนตรีตะวันตก)

วิทยาลัยคุรียางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

ครูอัตราจ้าง โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์

โรงเรียนประถมศึกษาธรรมศาสตร์ ตำบลคลองหนึ่ง

อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

