

ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาอีสปอร์ตโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อ
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF SOCIAL DANCE LEARNING MANAGEMENT BY APPLYING 9-SQUARE TABLE
WITH ONLINE SOCIAL MEDIA ON UNDERGRADUATE STUDENTS' LOCOMOTOR
MOVEMENT WITH MUSIC SKILLS AND CREATIVITY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Health and Physical Education

Department of Curriculum and Instruction

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อ ทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญา บัณฑิต
โดย	น.ส.สุนิศา โยธารส
สาขาวิชา	สุขศึกษาและพลศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล)
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ)	กรรมการ
.....	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนะ ดิงศภัทย์)
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล)	

6380188627 : MAJOR HEALTH AND PHYSICAL EDUCATION

KEYWORD: Management of Learning Dancing, 9-Square Table, SOCIAL NETWORK, Creativity

Sunisa Yotaros : EFFECTS OF SOCIAL DANCE LEARNING MANAGEMENT BY APPLYING 9-SQUARE TABLE WITH ONLINE SOCIAL MEDIA ON UNDERGRADUATE STUDENTS' LOCOMOTOR MOVEMENT WITH MUSIC SKILLS AND CREATIVITY. Advisor: Asst. Prof. RUNGRAWEE SAMAWATHDANA

The purpose of this research was to 1) Compare the average scores of musical movement skills and creativity before and after the experiment of the experimental group and the control group. 2) Compare the mean scores of composing and creative skills after the experiment between the experimental group and the control group. The subjects that participated in the research was a bachelor's degree student. Who registered for dance classes in the academic year 2021. Purposive selection methods were used by experimenting with the skills of Cha Cha Cha and Cuban Rumba rhythms, as well as a situational test on the creative. The gender of the two groups, defined as the experimental (30 students) and the control (30 students) Total 60 students. Nine grids with social networks the research phase was 8 weeks. For the control group, received regular training in dancing. The tools used for collecting data consisted of an assessment form for musical accompaniment skills. Creative Situational Assessment and creativity evaluation criteria The data were analyzed by calculating mean Standard Deviation. The mean difference of scores between the experimental group and the control group was also tested with a t-test.

The research results were found that 1) that Musical movement skills and creativity After the experiment, The mean score was higher than before the experiment of the experimental group with a statistical significance level of .05. And 2) the skill of musical movement and creativity after the experiment of the experimental group and the control group The mean scores were not different, The mean scores of the experimental group were higher than the control group after the experiment with a statistical significance level of .05.

Field of Study: Health and Physical Education Student's Signature

Academic Year: 2022 Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการดูแลเอาใจใส่ให้ คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนให้ข้อเสนอแนะแนวทางต่าง ๆ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เติมเพชร สุขคณาภิบาล ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ติงศภัทย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ข้อคิด และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ทำให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เติมเพชร สุขคณาภิบาล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ติงศภัทย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์ อาจารย์ ดร.ศุภกร บัวหู่ และ อาจารย์อภิขิตา เชื้อเจ็ดตน ผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษาแนะนำและตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.มานพ ชูนิล คณบดีคณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ และอาจารย์ประจำหมวดสุขภาพและนันทนาการ ที่ช่วยอำนวยความสะดวก สนับสนุน และเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลในการวิจัยในครั้งนี้ และ ขอบคุณนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการกีฬาสาธิต ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือ ในการวิจัยเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัวอย่างสูงที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุน ด้าน การศึกษาอันมีค่ายิ่งโดยตลอดมาจนจบการศึกษา ผู้วิจัยขอมอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเครื่องบูชาเพื่อ ทดแทนคุณ

สุนิศา โยธารส

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต.....	10
1.1 ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต....	10
1.2. ลักษณะและประเภทกีฬาลีลาศ.....	21
1.3. การประเมินการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ.....	28
1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาบัณฑิต.....	32

2. การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศ จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba).....	35
2.1 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)	35
2.2 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)	38
2.3 กิจกรรมพัฒนากระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ในกีฬาสีลาศ (Creative thinking process development activities).....	41
2.4 การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)	42
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (cha cha cha) และ จังหวะคิวบัน รุมบ้า(Cuban Rumba).....	44
3. แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	45
3.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์	45
3.2 การพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์	54
3.3 การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์.....	58
3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	61
4. แนวคิดตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา	63
4.1 คุณสมบัติตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา	63
4.2 การประยุกต์ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา.....	66
4.3 ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี	71
4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา	72
5. การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	74
5.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์.....	74
5.2 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	78

5.3 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	86
5.4 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรี	88
5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม online.....	89
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	93
ชั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง.....	95
1.1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	95
1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	95
1.3 การสร้างพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	96
ชั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและ เก็บรวบรวมข้อมูล.....	104
2.1. การกำหนดแบบแผนการทดลอง.....	104
2.2. การติดต่อและประสานงานก่อนการทดลอง	105
2.3. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล	105
ชั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและ สถิติที่ใช้	106
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	106
3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	107
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	108
ตอนที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานภาพกลุ่มตัวอย่าง	109
ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิด สร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	109
ตอนที่ 3 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิด สร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	119
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	123
สรุปผลการวิจัย.....	123
อภิปรายผลการวิจัย.....	125

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	131
ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป.....	131
บรรณานุกรม.....	132
ภาคผนวก.....	139
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย.....	140
ภาคผนวก ข ใบรับรองโครงการวิจัย คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	142
ภาคผนวก ค หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ.....	143
ภาคผนวก ง เครื่องมือในการวิจัย.....	146
ภาคผนวก จ การจัดการเรียนการสอน.....	180
ประวัติผู้เขียน.....	181



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางวิเคราะห์ที่ 1 ความหมายและความสำคัญการจัดการเรียนรู้ที่หาระดับปริญญาบัณฑิต.....	12
ตารางวิเคราะห์ที่ 2 ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญา	16
ตารางวิเคราะห์ที่ 3 หลักสูตรรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาสาธิตในสถาบันอุดมศึกษา.....	20
ตารางวิเคราะห์ที่ 4 ลำดับผลการแข่งขัน.....	29
ตารางวิเคราะห์ที่ 5 แบบประเมินทักษะกีฬาสาธิต Rubic Score	31
ตารางวิเคราะห์ที่ 6 ชื่อ ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์	47
ตารางวิเคราะห์ที่ 7 ชื่อ คำอธิบายลักษณะของแบบประเมินความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking Ability).....	60
ตารางวิเคราะห์ที่ 8 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์.....	76
ตารางวิเคราะห์ที่ 9 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	80
ตารางวิเคราะห์ที่ 10 ลักษณะการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (Online) และการจัดการเรียน การสอนกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network).....	85
ตารางวิเคราะห์ที่ 11 แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์กับแผนการจัดการเรียนรู้ปกติ.....	98
ตารางวิเคราะห์ที่ 12 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้าน.....	99
ตารางวิเคราะห์ที่ 13 แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ตามองค์ประกอบ 5 ด้าน.....	101
ตารางวิเคราะห์ที่ 14 แบบแผนการทดลอง.....	105
ตารางวิเคราะห์ที่ 15 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยแบ่งเป็น เพศและจำนวน	109
ตารางวิเคราะห์ที่ 16 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง	109
ตารางวิเคราะห์ที่ 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาสาธิต ประกอบด้วย เวลาและ	

พื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า
ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยกำหนดค่าคะแนนเต็มแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน .. 110

ตารางวิเคราะห์ที่ 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ
การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง 111

ตารางวิเคราะห์ที่ 19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตาม
รายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ก่อน
และหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง..... 113

ตารางวิเคราะห์ที่ 20 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
และความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม 114

ตารางวิเคราะห์ที่ 21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและ
พื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า
ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม 115

ตารางวิเคราะห์ที่ 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ
การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม 116

ตารางวิเคราะห์ที่ 23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตาม
รายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ก่อน
และหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม 117

ตารางวิเคราะห์ที่ 24 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและ
ความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง 119

ตารางวิเคราะห์ที่ 25 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและ
ความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 120

สารบัญญภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 ภาพทิศทางของกีฬาลีลาศ.....	24
แผนภาพที่ 2 ชื่อลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha).....	25
แผนภาพที่ 3 ชื่อลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha).....	26
แผนภาพที่ 4 ภาพแสดงการจับคู่.....	26
แผนภาพที่ 5 ชื่อ ลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha).....	36
แผนภาพที่ 6 ชื่อลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba).....	39
แผนภาพที่ 7 ชื่อ แบบที่ 1 “ก้าวขึ้น-ลง”	67
แผนภาพที่ 8 ชื่อ แบบที่ 2 “ก้าวออกด้านข้าง”	67
แผนภาพที่ 9 ชื่อ แบบที่ 3 “ก้าวเป็นรูปกากบาท”	68
แผนภาพที่ 10 ชื่อ แบบที่ 4 “ก้าวเป็นรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด”	68
แผนภาพที่ 11 ชื่อ แบบที่ 5 “ก้าวทแยงมุมแบบไขว้เท้า”	69
แผนภาพที่ 12 ชื่อ แบบที่ 6 “ก้าวทแยงมุมแบบรัศมีดาว”	69
แผนภาพที่ 13 ชื่อ แบบที่ 7 “ก้าวเฉียงเป็นรูปตัว v”	70
แผนภาพที่ 14 ชื่อ แบบที่ 8 “ก้าวสามเหลี่ยม”	70
แผนภาพที่ 15 ชื่อ แบบที่ 9 “ก้าว-ซิด สามเหลี่ยมซ้อน”	71
แผนภาพที่ 16 สื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	80
แผนภาพที่ 17 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและ ความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง	114
แผนภาพที่ 18 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิด สร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม	118
แผนภาพที่ 19 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิด สร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง.....	120

แผนภาพที่ 20 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิด
สร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง 122



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สถาบันระดับอุดมศึกษาในและต่างประเทศต่างให้ความสำคัญเกี่ยวกับการศึกษาในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพ นันทนาการ การออกกำลังกาย และกีฬา เพื่อการส่งเสริมสุขภาพแบบองค์รวม ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยมีการกำหนดเป็นรายวิชาที่อยู่ในกลุ่มการศึกษาทั่วไป หรือ วิชาเลือกเสรี ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2558 โดยมุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Education Learning Outcomes) ของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2560) ดังนั้นเนื้อหาวิชาพลศึกษากำหนดวัตถุประสงค์เพื่อการส่งเสริมวิถีชีวิตให้ผู้เรียนมีสุขภาพดี ผ่านการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ด้วยการสอนทักษะรูปแบบของการเคลื่อนไหวกีฬาขั้นพื้นฐาน (Goad et al., 2021) มีความสอดคล้องตามนโยบายหน่วยงานทางการกีฬาที่ได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (2560-2564) ที่ระบุว่า 1) การส่งเสริมให้เกิดความรู้และความตระหนักด้านการออกกำลังกายและกีฬาขั้นพื้นฐาน 2) การส่งเสริมให้มวลชนมีการออกกำลังกายและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการกีฬา และยังสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ที่ว่าเสริมสร้างคนไทยให้มีศักยภาพ โดยผ่านการเล่นกีฬาสร้างคุณค่าและพัฒนาประเทศ เพื่อให้ประชาชนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออกกำลังกาย ดังนั้นสถาบันการศึกษาจึงกำหนดให้มีรายวิชาพลศึกษา เป็นรากฐานของการส่งเสริมคุณภาพชีวิต ให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญผ่านการออกกำลังกายโดยใช้กีฬาเป็นสื่อ

จากความสำคัญข้างต้น การเดินร่ามีความนิยมในกลุ่มของวัยรุ่นเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมีช่องทางให้แสดงออกที่หลากหลาย และประชาชนทั่วไปสามารถรับชมและชื่นชมผ่านช่องทางต่างๆได้อีกด้วย ซึ่งการเดินร่ามีต้นแบบมาจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การเดินร่าหมู่ การเดินแจ๊ซ บัลเลต์ เต้นแท็ป บอลรูม ฟังก์ การเดินเบรกแดนซ์ หรือการเดินร่าแบบไทย เช่น การร่าวง การร่าฟ้อน เป็นต้น การเดินร่าเป็นกิจกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนหรือผู้เข้าร่วมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ซึ่งการเดินร่ามีองค์ประกอบของกิจกรรม ดังนี้ กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activities) การเดินร่าพื้นเมือง (Folk Health) ลีลาศ (Social Dance) และการเดินร่าแบบแอโรบิก (Aerobic Dance) (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559)

ดังนั้นจากการศึกษาเพิ่มเติมจึงพบว่า กีฬาลีลาศเป็นรายวิชาหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพลศึกษา ตั้งแต่ระดับมัธยมปลายตลอดจนถึงระดับปริญญาบัณฑิต ตามที่ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (2563) และ กรมพลศึกษา กระทรวงการ

ท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้ให้ข้อมูลไว้ว่า กีฬาลีลาศจัดเป็นวิชาสำคัญวิชาหนึ่งของกิจกรรมพลศึกษา ที่สถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้บรรจุวิชาลีลาศเข้าไปในหลักสูตรของการเรียนการสอน เนื่องจากคุณสมบัติของกีฬาลีลาศ เป็นการออกกำลังกายที่ทำให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ทั้งชายและหญิง เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างบุคลิกลักษณะให้สง่างามในการเคลื่อนไหว ประกอบกับกิจกรรมต่างๆ เป็นกิจกรรมเข้าจังหวะประเภทหนึ่ง que แสดงศิลปะของการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเน้นการใช้เท้าเป็นหลักให้เข้ากับจังหวะดนตรี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Osterberg and Olsson (2021) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเต้นรำไว้ว่า การเคลื่อนไหวร่วมกันของร่างกายกับจิตใจ และการตอบสนองต่อเสียงเป็นจังหวะ สามารถปรับปรุงแง่มุมของการเรียนรู้และยังกระตุ้นความสามารถของทางสติปัญญาได้อีกด้วย

จากการศึกษาเพิ่มเติมการจัดการเรียนสอนในกีฬาลีลาศระดับปริญญาบัณฑิต ได้กำหนดหลักสูตรขึ้นอย่างเป็นแบบแผน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศแต่ละสถาบันมีความแตกต่างกันระหว่างลำดับและจังหวะ โดยเรียงลำดับจากง่ายไปยากที่เป็นเทคนิคการสอนทางวิชาพลศึกษาในการวางรากฐานทักษะพื้นฐานเบื้องต้น ซึ่งทาง กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้กล่าวถึง สภาการลีลาศนานาชาติ (International Council of Ballroom Dancing : I. C.B.D.) รวบรวมลักษณะและแบ่งการเต้นกีฬาลีลาศออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) ประเภทบอลรูม (Ballroom Dancing) มีลักษณะการลีลาศที่ใช้จังหวะ นุ่มนวล สง่างาม ลักษณะของการลีลาศและทำนองดนตรีเต็มไปด้วยความสุภาพอ่อนหวาน ลำตัวของผู้ลีลาศจะตั้งตรง ผึ่งผาย ในการก้าวทำนิยามลากเท้าสัมผัสไปกับพื้นห้อง ซึ่งมีจังหวะในการเต้นรำอยู่ 5 จังหวะ ได้แก่ จังหวะควิกซ์สเตป จังหวะวอลซ์ จังหวะควิกซ์วอลซ์ จังหวะฟอกซ์ทรอตและจังหวะแทงโก้ และ 2) ประเภทลาตินอเมริกัน (Latin American Dancing) ที่มีลักษณะเป็นการลีลาศจังหวะ ค่อนข้างเร็ว ใช้ความคล่องแคล่วว่องไว ส่วนใหญ่จะใช้ไหล่ เอว สะโพก เข่า ข้อเท้า การก้าวเดินสามารถยกเท้าพื้นพื้นได้ ซึ่งมีการเต้นรำอยู่ 5 จังหวะ คือ จังหวะคิบบันรัมบ้า จังหวะชะชะซ่า จังหวะแซมบ้า จังหวะไจว์ฟ และ จังหวะปาโซโดเบล

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต อยู่ในหมวดรายวิชาการศึกษาทั่วไป เมื่อสอบถามข้อมูลและการสังเกตเชิงพฤติกรรม ที่ผู้เรียนปริญญาบัณฑิตส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานการเรียนรู้ในกีฬาลีลาศมาก่อน ทำให้เกิดปัญหาการปฏิบัติ การฟังดนตรี การนับจังหวะของดนตรี การเคลื่อนไหวร่างกายพื้นฐาน รวมทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรีที่ไม่สอดคล้องกัน หรือเรียกได้ว่า “การค่อมจังหวะ” ตามที่ (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ได้กล่าวไว้ ซึ่งการเต้นลีลาศมีการเคลื่อนไหวร่างกายแบบเฉพาะและมีความแตกต่างกันจากต้นกำเนิดของแต่ละจังหวะ รวมทั้งลักษณะของการเต้น ลักษณะของดนตรี การนับจังหวะ และลวดลาย (Figures) ในการเต้น ตัวอย่างเช่น จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) มีลักษณะการเต้นที่สนุกสนาน

ดนตรีมีความเร็ว และมีความซับซ้อนของลวดลาย (Figures) แต่ในทางกลับกันจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) มีลักษณะการเต้นที่นุ่มนวลอย่างแผ่วเบา ลักษณะของดนตรีที่มีความสบายไม่เร็ว และไม่ซ้ำจนเกินไป ลวดลายคล้ายคลึงกับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) แต่มีความแตกต่างกันของการนับจังหวะรวมถึงการแสดงออกท่าทาง ทำให้ผู้เรียนเกิดความซับซ้อนและไม่เข้าใจ ดังนั้น ปัญหาการฝึกทักษะพื้นฐานสามารถปรับปรุงและพัฒนา โดยต้องอาศัยเครื่องมือเพื่อแก้ไขความบกพร่องของปัญหาที่เกิดขึ้น จึงมีงานวิจัยของ วัชรินทร์ เลิศนอก (2560) ได้ศึกษาผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้ พบว่า ผลของการฝึกการเคลื่อนไหวบนตารางเก้าช่อง ทำให้ความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐาน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทั้งการเคลื่อนไหว แบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ ซึ่งในด้านของ Effenberg et al. (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ Movement Sonification Effects on Motor Learning beyond Rhythmic Adjustments ว่าการเรียนรู้ของระบบสั่งการ มาจากกระบวนการเรียนรู้ การฟัง การได้ยิน นำมาสู่การปฏิบัติ โดยการใช้เสียงดนตรีเป็นสิ่งกระตุ้นให้การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นระบบ แสดงออกตามจังหวะของเสียงดนตรี ผลการศึกษาพบว่า การใช้เสียงของเพลงสามารถพัฒนาการเคลื่อนไหวของร่างกายในรูปแบบต่างๆ ทำให้เกิดความแม่นยำของจังหวะตามบทเพลงเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับ Osterberg and Olsson (2021) ได้ศึกษาเรื่อง Dancing A Strategy to Maintain Schoolchildren's Openness for Idea Generation ที่ว่า ผู้เรียนมีความต้องการสิ่งสนับสนุนโดยใช้โปรแกรมที่ช่วยพัฒนาทักษะทางสติปัญญา การศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมการเต้นรำ เป็นวิธีการในการพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ วิธีการเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรีหรือการเต้นรำส่งผลต่อด้านอารมณ์ รวมไปถึงการรับรู้ทางความคิดอีกด้วย

เมื่อค้นคว้าศึกษาข้อมูลด้านพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายพบว่า ตารางเก้าช่องเป็นรูปแบบที่สามารถนำมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอน และส่งเสริมการพัฒนาด้านกีฬาที่หลากหลาย ซึ่งเจริญ กระจวนรัตน์ (2548) ได้ทำการคิดค้นและสร้างขึ้น โดยพัฒนามาจากแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นสื่อในการแสดงออกถึงการทำงานของสมอง ซึ่งระบบประสาททำการกระตุ้นให้ร่างกายได้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน และยังอธิบายคุณสมบัติของตารางเก้าช่องไว้ว่า สามารถพัฒนาความรวดเร็วในการคิด และการตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยมุ่งให้เกิดการพัฒนาสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวา และยังระบุประโยชน์ของตารางเก้าช่องอีกว่า สะดวก ปลอดภัยใช้พื้นที่น้อย ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจง่าย เห็นจิตภาพและประเมินได้ ดังนั้น การเต้นในรายวิชาศิลปะจึงมีความจำเป็นในการอาศัยหลักการฝึกตารางเก้าช่องเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและพัฒนาการทำงานของสมอง เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายและสามารถจดจำได้

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นและได้ศึกษาเพิ่มเติมพบว่า การพัฒนาความคิดทางสมองมาจากหลายกระบวนการ ที่ Wescott and Smith (1963) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ จึงจัดได้ว่าความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ที่ว่า การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนและนักวิชาการปัจจุบันให้ความสำคัญ ดังนั้นหลักสูตรร่วมสมัยจึงเน้นที่การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในบางโอกาส ถูกนำไปใช้จริงเนื่องจากบรรยากาศสภาพแวดล้อมและชุมชนที่ตั้งอยู่ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานเชิงประจักษ์ Wahyudi et al. (2020) ได้ทำการศึกษา Schemata and Creative Thinking Ability in Cool-Critical-Creative-Meaningful (3CM) Learning มีวัตถุประสงค์เพื่อ อธิบายความสามารถของความคิดสร้างสรรค์สามารถปรับปรุงพัฒนาได้อย่างไร โดยการแก้ไขแผนผังการคิด ใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสำคัญเชิงสร้างสรรค์ พบว่า รูปแบบของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพช่วยพัฒนาความสามารถเชิงเนื้อหาและภาษาในการบรรยายผังของความคิด ช่วยให้ผู้เรียนสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาได้หลายทาง และจากสถิติงานวิจัยของ สิริชัย ดีเลิศและคณะ (2560) ได้ให้ข้อมูลทางด้านปัจจัยเกี่ยวกับ ความคิดสร้างสรรค์ของบัณฑิตในสถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาที่มีอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ด้านการประเมินบุคลิกด้านระดับความคิดสร้างสรรค์ของบัณฑิตโดยใช้เครื่องมือวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของบัณฑิต ส่วนมากอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งมาจากปัจจัยทางด้านความพร้อมของทางครอบครัว ทำให้ไม่เกิดความเครียดและวิตกกังวลจึงส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ข้อมูลที่ได้นั้นสามารถแสดงให้เห็นว่าผลของความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ได้มาจากความพร้อมของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังหมายถึงจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ทำให้เกิดทักษะทางความคิดได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

และเนื่องด้วยความจำเป็นที่การศึกษาต้องสนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และสถานการณ์ของการระบาด Covid 19 มีการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์และแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580) ด้วยอิทธิพลทางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องในการจัดการเรียนการสอน ที่มีทั้งการใช้สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ ผสมผสานกับการเรียนรู้ในห้องเรียนในการจัดการศึกษาทุกระดับ โดยสื่อการสอนออนไลน์ที่อาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีอุปกรณ์เป็นสื่อกลางผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน รวมถึงเนื้อหาการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ กับการจัดการเรียนการสอนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีข้อแตกต่างกัน จากข้อมูลของ ช้องนาง วิพุธานพงษ์ (2563) ระบุว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นทางเลือกให้กับผู้สอนและผู้เรียน ที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร บรรยายเรื่องราวเนื้อหา หรือรูปภาพ และวิดีโอที่สร้างขึ้นเอง หรือค้นพบจากแหล่งอื่น แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้เรียนได้ด้วย โดยการนำ

แอปพลิเคชันที่มีความคุ้นเคย ที่เป็นสาธารณะทางสังคม ในการนำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนทุกระดับ เพื่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียน ประกอบกับมีการกำหนดให้เป็นองค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) และแนวคิดการศึกษาไทย 4.0 (Education 4.0) ตามที่ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2560) จากการศึกษาของ Zhao et al. (2020) เรื่อง Teaching Strategies with Education Platform during the Covid 19 Epidemic พบว่า ประสิทธิภาพของการใช้โปรแกรมออนไลน์เพื่อการเรียนการสอน ผู้เรียนเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการศึกษาวิดีโอของโรงเรียนจัดทำโดยคณะกรรมการการศึกษา พบว่า อยู่ในระดับที่มีความพึงพอใจบนพื้นฐานของการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ผู้สอนจะตอบคำถามผ่านการประชุมแบบทันทีและแนะนำปัญหาของผู้เรียนเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ในเวลาเรียน จึงเกิดเป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับ Zachos (2018) ได้ศึกษา Social Media Use in Higher Education: A Review ว่าปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นตอนปลายเป็นอย่างมาก นอกเหนือจากจุดประสงค์ทางด้านความบันเทิงและการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม การศึกษานี้พยายามที่จะเน้นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ นำมาสู่แนวทางปฏิบัติและกระบวนการทางการศึกษา ซึ่งชี้ให้เห็นปัจจัยบางอย่างที่เกี่ยวข้อง ดังที่ข้อสรุปแสดงให้เห็นถึงผลการนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาในรูปแบบของกระบวนการทางการศึกษาตามที่กล่าวมานั้นสามารถอธิบายได้ว่า ในระดับอุดมศึกษาสามารถพัฒนากระบวนการของการศึกษาให้มีความน่าสนใจและทันสมัยกับโลกปัจจุบัน พร้อมทั้งการพัฒนาผลลัพธ์กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อีกด้วย

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนกึ่งพหุสื่อที่พัฒนาหลักการของตารางเก้าช่องควบคู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์ในรายวิชากีฬาสีศาสตร์ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและสร้างเสริมด้านกระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ ของนิสิตนักศึกษาภายใต้สถานการณ์ในปัจจุบันซึ่งต้องพัฒนาสู่การจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล อย่างเต็มรูปแบบ

คำถามการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีศาสตร์โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตได้ดีขึ้นหรือไม่อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีศาสตร์โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตโดย

1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

สมมติฐานของการวิจัย

การเต้นลีลาศมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเสียงดนตรีและการฟังจังหวะดนตรีโดยใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในลวดลายต่างๆ ได้แก่ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวของร่างกาย รูปแบบการเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับดนตรี รายวิชาลีลาศเป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและทำความเข้าใจกับบทเรียนได้ด้วยตนเอง เนื้อหาประกอบเสียงบรรยายและภาพการเคลื่อนไหว เครื่องมือในการแสวงหาความรู้ผ่านบทเรียน วันเพ็ญ สุวรรณชัยรบ และจิรวุฒน์ ขจรศิลป์ (2562) การประยุกต์ตารางเก้าช่องที่สามารถพัฒนาการสังเกตรองช่วยประสานสัมพันธ์ระหว่างระบบประสาทกับกล้ามเนื้อ ความเร็วในการคิด การตัดสินใจ มุ่งเน้นพัฒนาสมองทั้งซีกซ้ายซีกขวาควบคู่กันไปกับการเคลื่อนไหวในมิติต่างๆ นำมาถ้อยโยงด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้ลีลาศโดยใช้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่าก่อนการทดลองของกลุ่มทดลอง

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ขอบเขตการวิจัย

การเต้นลีลาศมีลักษณะของท่าทางการยืน การเคลื่อนไหวร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกายตามลวดลายต่างๆ การเคลื่อนไหวร่างกายสัมพันธ์กับดนตรี ทุกองค์ประกอบที่กล่าวมามีความสำคัญในการเต้นลีลาศ จึงต้องได้รับการจัดการเรียนรู้ การฝึกฝนซ้ำๆ เพื่อเกิดความเข้าใจ และความถูกต้อง ในการก้าวเท้าตามรูปแบบลวดลายต่างๆ ที่กำหนดไว้อย่างแน่นอนไม่มีการเปลี่ยนแปลง สิ่งที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงได้คือ การเชื่อมโยงจากลวดลายหนึ่งไปสู่อีกลวดลายหนึ่งแบบต่อเนื่อง และทิศทางการเคลื่อนไหวในการใช้พื้นที่ (Floor)

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่วิจัยในครั้งนี้เป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 161 มหาวิทยาลัย จำนวนนิสิตนักศึกษา 1,460,307 คน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

2. ตัวแปรที่จะศึกษา

2.1) ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยใช้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 120 นาที

2.2) ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีปฏิบัติทักษะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักการของตารางเก้าช่องในการกำหนดทิศทางตามลวดลายของกีฬาลีลาศ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ได้แก่ จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) จำนวน 15 รูปแบบ

2. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนโดยมีการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการเรียนรู้เครือข่ายช่องทางออนไลน์ มีการใช้สื่อจากเครือข่ายเว็บไซต์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารรวมถึงแบ่งปันข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนากีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 4 ขึ้นประเมินผล สะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศ และสรุปการเรียนรู้เพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรีโดยอาศัยหลักการของตารางเก้าช่อง ควบคู่กับการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้บนเครือข่ายเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และวิดีโอเพื่อการศึกษา ที่ผู้เรียนและผู้สอนสามารถสื่อสารแบ่งปันข้อมูลเรียนรู้ โดยผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และ/หรือโทรศัพท์มือถือได้ตลอดเวลา

4. ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี หมายถึง การเคลื่อนไหวของเท้าและลำตัวให้เป็นจังหวะเข้ากับดนตรี ในลักษณะดังต่อไปนี้

4.1) ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายแบบคงที่กับเคลื่อนไหวที่ การเคลื่อนไหวในทิศทางตรงกันข้ามและทิศทางเดียวกันของคู่เต้น โดยมีการนับจังหวะ 2 3 4 และ 1 มีจังหวะที่เร็วแสดงถึงความสนุกสนาน มีทิศทางการเต้นที่ชัดเจนและไม่ใช้พื้นที่ในการเต้น ที่สำคัญจังหวะชะชะซ่านี้อยู่ที่ส่วนขาและเท้า กระชับรวดเร็วมีความแม่นยำตรงจังหวะกับเพลง ความเร็วดนตรีต่อนาที 30 – 32 บาร์ มีท่าในการเต้นรำทั้งหมด 7

ลวดลาย (Figures) ประเมินจากองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ 1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ 2) การจัดระเบียบร่างกาย 3) การเคลื่อนไหวร่างกาย 4) การแสดงที่บอกจังหวะ 5) การใช้เท้า

4.2) ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายตามทิศทาง โดยมีการนับจังหวะ 2 3 4 1 นับ 2 เป็นก้าวแรกของการเต้น นับ 4 1 ไม่ก้าวเท้าแต่เป็นการถ่วงน้ำหนักของสะโพก ทำให้การก้าวเดินน้อยกว่าจังหวะนับ การจัดระเบียบร่างกายให้สมดุล การเคลื่อนไหวร่างกายที่สื่อถึงอารมณ์ความรัก ความเฝ้าหวง การต่อเนื่องร่วมกับการเน้นจังหวะ เท้าสัมผัสกับพื้นฟลอริในการก้าวอย่างแผ่วเบา ความเร็วต่อหน้าที่ 25 – 27 บาร์ มีท่าในการเต้นรำทั้งหมด 8 ลวดลาย (Figures) ประเมินจากองค์ประกอบ 5 ด้าน ประกอบด้วย 1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ 2) การจัดระเบียบร่างกาย 3) การเคลื่อนไหวร่างกาย 4) การแสดงที่บอกจังหวะ 5) การใช้เท้า

5. ความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ หมายถึง ความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่างการเคลื่อนไหวและความรู้ความเข้าใจ ผ่านกระบวนการทางความคิดได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยแบบวัดเชิงสถานการณ์ นำมาสู่ข้อมูลเชิงแนวคิดในลักษณะเรียงลำดับใจความสำคัญ เพื่อตอบสนองกับแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประเมินจากองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้ 1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็วและเป็นจริง 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน 3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง 4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการบอกวิธีการเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนกีฬาลีลาศ
2. เพื่อให้ได้ทราบถึงผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยใช้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต
3. มหาวิทยาลัยได้มีแนวทางการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยใช้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต งานวิจัยนี้ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยมีเนื้อหาครอบคลุมในด้านต่างๆ และมีการสรุป สาระหางานวิจัยในหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต

1.1 ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศในระดับปริญญาบัณฑิต

1.2 ลักษณะและประเภทกีฬาลีลาศ

1.3 การประเมินจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ

2. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.1 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

2.2 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.3 การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

3. แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

3.2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.3 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4. แนวคิดตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา
 - 4.1 คุณลักษณะ/รูปแบบการฝึกของตารางเก้าช่อง
 - 4.2 การประยุกต์ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา
 - 4.3 ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
 - 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา
5. การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 5.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 5.2 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 5.3 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 5.4 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
 - 5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. การจัดการเรียนรู้กีฬาสาธิตในระดับปริญญาบัณฑิต

การศึกษาเป็นรากฐานของคุณสมบัติทางปัญญา ที่ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560; Rodríguez Aboytes and Barth, 2020; นธี เหมมันต์ และ อภินันท์ สิริรัตนจิตต์, 2558; เอนก เทียนบุชา, 2559; เรณูมาศ มาอุ่น, 2559; สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2560; Boonsem and Chaoensupmanee, 2020; หลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิต, 2559) ได้ให้ความหมายและความสำคัญดังต่อไปนี้

1.1 ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้กีฬาสาธิตในระดับปริญญาบัณฑิต

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคน ที่รัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัย ให้มีความเจริญงอกงามทุกด้าน เพื่อเป็นต้นทุนทางปัญญาที่สำคัญในการพัฒนาทักษะคุณลักษณะ และสมรรถนะในการประกอบสัมมาชีพ และการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข อันจะนำไปสู่เสถียรภาพ และความมั่นคงของสังคมและประเทศชาติที่ต้องพัฒนาให้เจริญก้าวหน้า ทัดเทียมนานาประเทศในเวทีโลกท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้จากความหมายและความสำคัญข้างต้น ได้มีนักวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศหลายท่านได้ให้ ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ไว้อย่างกว้างขวาง ประกอบไปด้วย

Michel et al. (2020) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าเป็นเพียงวิธีการรวบรวมหรือการบรรลุความรู้ของวิชา เพื่อการเปลี่ยนแปลงทางผลลัพธ์ที่ยั่งยืน

Jean Jacques Rousseau (1976) ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า *พืชเติบโตด้วยการเพาะปลูก มนุษย์จะเจริญงอกงามได้ด้วยการศึกษา*

นธี เหมมันต์ และ อภินันท์ สิริรัตนจิตต์ (2558) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่ว่า *เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนามนุษย์* ความสำคัญของบทความวิจัยนี้ อยู่ที่ความต้องการจะสะท้อนผลการจัดการศึกษา ในระดับอุดมศึกษา ที่สนองต่อแนวคิดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

เอนก เทียนบุชา (2559) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาบัณฑิต หมายถึง การศึกษาหลังระดับมัธยมศึกษา ตอนปลายซึ่งได้แก่ หลักสูตรอนุปริญญา หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ประกาศนียบัตรนาฏศิลป์ชั้นสูง ประกาศนียบัตรศิลปะชั้นสูง ระดับปริญญาตรี และรวมหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครูเทคนิคชั้นสูง (ปทส). และยังคงกล่าวต่ออีกว่า

เรณูมาศ มาอุ่น (2559) ความสำคัญการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิต คือ ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิตได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น อาจารย์ผู้สอน

จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของการจัดการศึกษา หรือการจัดการเรียน การสอนในระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากการจัดการเรียนการสอน ใน ระดับอื่น โดยประเด็นสำคัญที่อาจารย์ผู้สอนต้องเข้าใจเป็นเบื้องต้น ได้แก่ จุดมุ่งหมายของการ อุดมศึกษาธรรมชาติ ของผู้เรียนในระดับปริญญาบัณฑิตและหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต เพื่อให้ สามารถเชื่อมโยงเข้าไปสู่การจัดการเรียนการสอนในระดับนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ธรรมชาติของการ จัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิต นั้น มีองค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน 3 องค์ประกอบ คือ คน องค์ความรู้ และสังคมโดยองค์ประกอบทั้งสามจะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560) ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญ ของการจัดการเรียนรู้ที่ว่า กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 กำหนดให้ สถาบันปริญญาบัณฑิต จัดการศึกษาที่มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของ ผู้เรียน และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และพัฒนา คุณภาพการจัดการศึกษา ให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานที่เทียบเคียงกันได้ทั้งใน ระดับชาติและระดับสากล

Boonsem and Chaoensupmanee (2020) ให้ความหมายและความสำคัญของการ จัดการเรียนรู้อีกีฬาระดับปริญญาบัณฑิต หมายถึง การพัฒนาและการดำรงวิถีชีวิตที่เคลื่อนไหวร่างกาย และการส่งเสริมสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย สมรรถภาพทางกายได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญ สองประการของมาตรฐานพลศึกษาแห่งชาติ ทางกายภาพ การศึกษาเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของ กระบวนการศึกษาและการสอน

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (2559) ให้ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ ก็ฬาระดับปริญญาบัณฑิตไว้ว่า การพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้า ขึ้นอยู่กับผลสัมฤทธิ์ ของการพัฒนาคนและ สังคมให้มีคุณภาพ การพัฒนาให้ประชาชนมีสุขภาพ พลานามัยที่สมบูรณ์ แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ สามารถเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา ประเทศชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ

จากข้อมูลเบื้องต้นที่ปรากฏ ของทางสถาบันการศึกษาและนักวิชาการ เกี่ยวกับ ความหมายและความสำคัญของการจัดการเรียนรู้อีกีฬาระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งเป็นรากฐานของการ เสริมสร้างคุณภาพชีวิต จึงนำมาสรุปดังตารางวิเคราะห์ที่ 1 ความหมายและความสำคัญของการ จัดการเรียนรู้อีกีฬาระดับปริญญาบัณฑิต ที่ปรากฏต่อไปนี้

ตารางวิเคราะห์ที่ 1 ความหมายและความสำคัญการจัดการเรียนรู้กีฬาระดับปริญญาบัณฑิต

แหล่งที่มา	ความหมายและความสำคัญการจัดการเรียนรู้กีฬาระดับปริญญาบัณฑิต
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560)	มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560)	การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคน ที่รัฐต้องจัดให้เพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัย
Michel et al. (2020)	วิธีการรวบรวมหรือการบรรลุความรู้ของวิชา เพื่อการเปลี่ยนแปลงทางผลลัพธ์ที่ยั่งยืน
Jean Jacques Rousseau (1976)	พืชเติบโตด้วยการเพาะปลูก มนุษย์จะเจริญงอกงามได้ด้วยการศึกษา
นธิ เหมมันต์ และ อภินันท์ สิริรัตนจิตต์ (2558)	ความต้องการจะสะท้อนผลการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ที่สนองต่อแนวคิดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
เอนก เทียนบุชา (2559)	การศึกษาหลังระดับมัธยมศึกษา ตอนปลาย
เรณูมาศ มาอุ่น (2559)	การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น อาจารย์ผู้สอน จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของการจัดการศึกษา หรือการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
Boonsem and Chaoensupmanee (2020)	การพัฒนาและการดำรงวิถีชีวิตที่เคลื่อนไหวร่างกายและการส่งเสริมสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย สมรรถภาพทางกาย
หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (2559)	การพัฒนาให้ประชาชนมีสุขภาพ พลานามัยที่สมบูรณ์แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ สามารถเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ

โดยสรุปของการวิเคราะห์ ความหมายและความสำคัญการจัดการเรียนรู้กีฬาระดับปริญญาบัณฑิต คือ การศึกษาหลังระดับมัธยมศึกษา ตอนปลาย การศึกษาเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนไทยทุกคนที่รัฐต้องจัดเพื่อพัฒนาคนไทยทุกช่วงวัย มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิต ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น อาจารย์ผู้สอน จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของการจัดการเรียนการสอนใน

ระดับปริญญาบัณฑิต เพื่อการพัฒนาและการดำรงวิถีชีวิตที่เคลื่อนไหวร่างกายและการส่งเสริมสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย สามารถเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพ จากข้อสรุปจึงเห็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษา ตามข้อที่ 1) – 4) ดังนี้

1) ความสำคัญของหลักสูตรปริญญาบัณฑิต

การกำหนดกิจกรรมของหลักสูตร ที่จะสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒินั้น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ (2563) ได้อธิบายเกี่ยวกับความสำคัญของหลักสูตรปริญญาบัณฑิตไว้ว่า หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการที่มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรอบรู้ทั้ง ภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติเน้นความรู้และทักษะด้านวิชาการสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์จริง ได้อย่างสร้างสรรค์

เรณูมาศ มาอุ่น (2559) ได้ให้ความสำคัญของหลักสูตรปริญญาบัณฑิตไว้ว่า การศึกษาในระดับอุดมศึกษาไม่ใช่การศึกษา ภาคบังคับแต่เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนชั้นสูง ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทาง ควบคู่กันไปกับการพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

เอนก เทียนบุชา (2559) ให้ความสำคัญของหลักสูตรปริญญาบัณฑิตหลักสูตรที่มุ่งเน้นสมรรถนะไว้ว่า หลักสูตรที่มุ่งให้ผู้สำเร็จการศึกษามีความสามารถ เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน และการประกอบอาชีพ ความสำเร็จของสมรรถนะที่มีต่อการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ในธุรกิจ อุตสาหกรรม ส่งผลให้เกิดกระแส ความต้องการบุคลากรที่มีสมรรถนะจากผู้สำเร็จ การศึกษาจาก สถานศึกษา โดยสถานประกอบการ เห็นว่าสถานศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการ ประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และเจตคติที่มีความ เหมาะสมและจำเป็นในการปฏิบัติงาน

ดังนั้น ความสำคัญของหลักสูตรปริญญาบัณฑิต เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพ สอดคล้องกับปัจจุบัน ไม่ใช่แค่องค์ความรู้เท่านั้น แต่ต้องมีทักษะที่สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง ตาม หลักผู้เรียนฐานสมรรถนะเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ ความรู้ เจตคติ เหมาะสม ได้อย่างมีความคิด สร้างสรรค์ นั่นคือการพัฒนากำลังคนชั้นสูงให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

2) กระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต

เรณูมาศ มาอุ่น (2559) กล่าวถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญา บัณฑิต ซึ่งจัดว่าเป็นหน้าที่หลักที่มีความสำคัญมากที่สุดของอาจารย์มหาวิทยาลัยในประเด็นที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- 1) ธรรมชาติของการจัดการเรียนการสอนใน ระดับปริญญาบัณฑิต
- 2) หลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต

3) การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมี ประสิทธิภาพ

3.1) วัฏจักรการศึกษากับการเรียนการสอน ในระดับปริญญาบัณฑิต

3.2) การออกแบบการสอนและการวาง แผนการสอน

3.3) การประเมินการสอน และ

3.4) รูปแบบ การสอนและวิธีการสอนสำหรับปริญญาบัณฑิต

ซึ่งการจัดการเรียนการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ ระบุว่า 1) จุดมุ่งหมายการ เรียนรู้ (Learning Objectives) 2) กระบวนการเรียนการสอน (Learning-Teaching Process) 3) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ (Evaluation)

ในส่วนของ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560) กล่าวถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต และได้กำหนดกรอบมาตรฐานคุณวุฒิ ระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ กำหนดองค์ประกอบและสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการจัดการศึกษา รวมทั้งปัจจัยสู่ความสำเร็จที่เกี่ยวข้อง อาทิ การออกแบบหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน กลยุทธ์การสอน และการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนของอาจารย์ ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนจึงเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการถ่ายทอดความรู้ ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้กำหนด แนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา แนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ ส่งเสริมและสนับสนุนให้อาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะและประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 3 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 องค์ความรู้ (Knowledge) ประกอบด้วย 2 มิติคือ 1) ความรู้ในศาสตร์สาขาวิชา 2) ความรู้ในศาสตร์การสอนและการเรียนรู้

องค์ประกอบที่ 2 สมรรถนะ (Competencies) ประกอบด้วย 4 มิติคือ 1) ออกแบบและวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ 2) ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้และสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 3 ค่านิยม (Values) ประกอบด้วย 2 มิติ คือ 1) คุณค่าในการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 2) อารังไว้ซึ่งจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพอาจารย์

และ Boonsem and Chaoensupmanee (2020) กล่าวถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งได้อธิบายปัจจัยของประสิทธิผลการสอนพลศึกษาหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีมีทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ 1)

วัตถุประสงค์ของการเรียนพลศึกษา 2) โปรแกรมเนื้อหาและพลศึกษา 3) วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน 4) ลักษณะบุคลิกภาพของอาจารย์พลศึกษา 5) อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกและ 6) การประเมินและประเมินผล

โดยสรุป กระบวนการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาบัณฑิต ประกอบไปด้วย ต้องเข้าใจบริบทแต่ละพื้นที่ มีหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เพื่อตอบโจทย์ความต้องการ ณ ปัจจุบัน วิธีการจัดการเรียนการสอนซึ่งผู้สอนจะต้องกำหนดให้มีความครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ ออกแบบกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถเข้าใจและปฏิบัติออกมาเป็นทักษะอย่างชัดเจน การวางแผนการสอนให้มีลำดับขั้นตอน รูปแบบและวิธีการสอนที่มีความทันสมัยด้วยองค์ความรู้ใหม่ มีความน่าสนใจในการสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน และการประเมินผลที่มีความสำคัญสามารถอธิบายด้วยเหตุและผลได้อย่างชัดเจนดังที่ระบุไว้

3) ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560) กล่าวถึง ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552 ซึ่งกำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน และใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา ให้สามารถผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและได้มาตรฐานที่เทียบเคียงกันได้ทั้งในระดับชาติและระดับสากล

และ เรณูมาศ มาอ่อน (2559) กล่าวถึง ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต ประกอบด้วย

1) คุณลักษณะของผู้เรียน สิ่งที่ต้องพิจารณาทาง ด้านคุณลักษณะของผู้เรียน ได้แก่ ความแตกต่างระหว่าง บุคลิกของผู้เรียน ประสบการณ์การเรียนรู้ในอดีต และความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่กำลังจะเรียน

2) บริบทในการเรียนรู้ ได้แก่ การบริหารจัดการ หลักสูตรและรายวิชา รวมทั้งลักษณะและประเภทของหลักสูตรและ

3) ลักษณะและวิธีการของอาจารย์ผู้สอน ได้แก่ บุคลิกภาพ คุณลักษณะ ประสบการณ์และคุณวุฒิของ อาจารย์ผู้สอน รูปแบบและวิธีการสอน และวิธีการบริหาร จัดการ รายวิชา

ในด้านของ Michel et al. (2020) และ เอนก เทียนบุชา (2559) ซึ่งมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน ที่ว่าผลของการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาบัณฑิต ที่มุ่งเน้นสมรรถนะ เพื่อการผลิตบัณฑิตให้มีความสามารถในการปฏิบัติงานโดยการประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึง

ประสงค์ เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่ใช้เป็นเกณฑ์บ่งชี้คุณลักษณะการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ แสดงถึงทักษะ ความรู้โดยยั่งยืน

ประกอบกับ นธี เหมมันต์ และ อภินันท์ สิริรัตนจิตต์ (2558) กล่าวถึง ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต ที่มุ่งหมายให้เกิดขึ้นแก่นักศึกษาในระดับปริญญาบัณฑิต 5 ด้าน ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ประกอบด้วย

1. ผู้เรียนจะต้องเกิดคุณธรรมจริยธรรม
2. ความรู้ ทักษะทางปัญญา
3. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
4. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข
5. การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

จากการได้ศึกษาในส่วนของข้อมูลทั้งสถาบันการศึกษาและนักวิชาการ ด้านผลการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต ให้ครอบคลุมตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ จึงได้สรุปดังตารางวิเคราะห์ที่ 2

ตารางวิเคราะห์ที่ 2 ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญา

แหล่งที่มา	ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560)	กำหนดให้สถาบันอุดมศึกษาจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียนและใช้ เป็นแนวทางในการพัฒนา หรือปรับปรุงหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน
เรณูมาศ มาอุ่น (2559)	1) คุณลักษณะของผู้เรียน ความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาที่กำลังจะเรียน 2) บริบทในการเรียนรู้ การบริหารจัดการ หลักสูตรและรายวิชา 3) ลักษณะและวิธีการของอาจารย์ผู้สอน คุณวุฒิของ อาจารย์ผู้สอน รูปแบบ และวิธีการสอน และวิธีการบริหาร จัดการรายวิชา

ตารางวิเคราะห์ที่ 2 (ต่อ)

แหล่งที่มา	ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต
Michel et al. (2020)	กำหนดจุดมุ่งหมายและผลลัพธ์ทางการศึกษาของผู้เรียนมากกว่าหลักสูตรกำหนด ดังนั้นการเรียนรู้แบบเปลี่ยนแปลง จึงมาจากแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถให้ผู้เรียนมีความรู้และสมรรถนะอย่างยั่งยืน
เอนก เทียนบุชา (2559)	1) มุ่งเน้นสมรรถนะ มีความสามารถในการปฏิบัติงานโดยการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 2) เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) ที่ใช้เป็นเกณฑ์บ่งชี้คุณลักษณะการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ แสดงถึงทักษะ ความรู้ ความสามารถของปฏิบัติ
นธิ เหมมันต์ และ อภิรักษ์ สิริรัตนจิตต์ (2558)	1) ผู้เรียนจะต้องเกิดคุณธรรมจริยธรรม 2) ความรู้ ทักษะทางปัญญา 3) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 4) ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข 5) การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ทั้งนี้พบข้อสรุปได้ว่า ผลของการจัดการเรียนรู้ในระดับปริญญาบัณฑิต เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นมาตรฐานผลการเรียนรู้ (Learning Outcomes) ของผู้เรียน คุณลักษณะของผู้เรียน บริบทในการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสมรรถนะการประยุกต์ใช้ ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะที่พึงประสงค์ และเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่ใช้เป็นเกณฑ์บ่งชี้คุณลักษณะการเรียนรู้ จึงนำมาสู่การกำหนดคำอธิบายรายวิชาพลศึกษาในหมวดการศึกษาทั่วไป และหมวดรายวิชาบังคับที่ได้ศึกษาจากเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนของแต่ละสถาบัน ดังข้อที่ 4) การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศระดับปริญญาบัณฑิต ที่ว่า

4) การจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศระดับปริญญาบัณฑิต

สถาบันการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตได้ระบุในเอกสาร มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชากีฬาสีลาศ เพื่อกำหนดการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศประกอบไปด้วย (มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, 2561; มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2562; มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2561; มหาวิทยาลัยรังสิต, 2560; มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2552; มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2561; มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560; มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555; มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, 2552) โดยสถาบันการศึกษาได้กำหนดจุดมุ่งหมาย จุดประสงค์ การประเมินผลการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่มีความ

คล้ายคลึงกันเพื่อให้สอดคล้องตามที่ได้กำหนดไว้ ให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพดังต่อไปนี้

4.1) จุดมุ่งหมายของรายวิชา โดยกำหนดขึ้นเพื่อให้รู้ถึงประวัติความเป็นมาของการลีลาศ นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ พื้นฐานเกี่ยวกับลีลาศ ฝึกทักษะเบื้องต้นของทักษะการจับคู่ เป็นผู้นำของฝ่ายชายและผู้ตามของฝ่ายหญิง ของการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทักษะเบื้องต้นของจังหวะดนตรี การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี การเต้นลีลาศขั้นพื้นฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ กล่าวแสดงออกในการเรียนลีลาศ นักศึกษามีความสามารถในการถ่ายทอดการลีลาศได้ รู้ถึงประเภทของการลีลาศ มารยาททางสังคม

4.2) วัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา ซึ่งแต่ละสถาบันการศึกษาได้กำหนดขึ้น ตามองค์ประกอบของผลการจัดการเรียนรู้ ดังที่ปรากฏคือ

- 1) เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจทักษะเบื้องต้นของการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง
- 2) เพื่อให้ นักศึกษาเคลื่อนไหวประกอบดนตรี และการเต้นลีลาศขั้นพื้นฐาน ได้อย่างถูกต้อง
- 3) เพื่อให้ นักศึกษานำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งการออกกำลังกายและการเข้าสังคม

ซึ่งในส่วนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2561) มีการกำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนา/ปรับปรุงรายวิชา ให้มีความสอดคล้องกับสภาพปัจจุบันมากยิ่งขึ้น คือ

- 1) ปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์โดยครอบคลุมมาตรฐานผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน
- 2) พัฒนาสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและผู้เรียน
- 3) เพื่อให้ผู้เรียนได้นำทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในประสบการณ์จริงมากที่สุด

4.3) การประเมินผลการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต

การประเมินผลการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิตได้รับ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาตนเอง ตลอดจนโอกาสที่จะนำ สิ่งที่ได้เรียนรู้ไปทำประโยชน์ต่อส่วนรวมและสะท้อนคิดกลับมาซึ่งตนเอง (Self-reflection) (กาญจนา บุญภักดี, 2563) ในระดับปริญญาบัณฑิต (มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, 2561; มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 2562; มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560; มหาวิทยาลัยมหิดล, 2561; มหาวิทยาลัยรังสิต, 2560; มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2552; มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2561; มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560;

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2555; มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, 2552) มีการประเมินผลทั้งหมด 5 ด้าน 1) คุณธรรม จริยธรรม 2) ความรู้และ ความเข้าใจ 3) ทักษะทางปัญญา 4) ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ความรู้และทักษะการวิเคราะห์ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ในขณะที่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี มีการประเมินผลการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต 6 ด้าน 1) ด้านคุณธรรม จริยธรรม 2) ด้านความรู้ 3) ด้านทักษะทางปัญญา 4) ด้านทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ 5) ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิง ตัวเลข การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 6) ด้านทักษะปฏิบัติ

และในส่วนของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต มีการประเมินผลการเรียนในระดับปริญญาบัณฑิต โดยกำหนดวัตถุประสงค์ 3 ด้าน ได้แก่ 1) พุทธิพิสัย (ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน) 1.1) วิเคราะห์หลักวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหวและนำไปใช้ในการเคลื่อนไหวเข้าจังหวะในการออกกำลังกายได้ 1.2) วิเคราะห์รูปแบบการเคลื่อนไหว เข้าจังหวะดนตรี และเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย เพื่อนำไปพัฒนาสุขภาพตนเองได้ 2) ทักษะพิสัย (ความสามารถ ทักษะการปฏิบัติ การใช้เทคโนโลยีที่ได้รับจากการเรียน) 3) จิตพิสัย สืบเนื่องจากเอกสาร มคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา กิจฬาคของแต่ละสถาบัน ได้ศึกษาข้อมูลเชิงลึกจึงเห็นว่าการกำหนดการจัดการเรียนการรู้ในรายวิชา กิจฬาค มีรายละเอียดของลำดับจังหวะกิจฬาคที่แตกต่างกัน จึงได้นำมาสรุปตามตารางวิเคราะห์ ที่ 3 ดังที่ปรากฏ

ตารางวิเคราะห์ที่ 3 หลักสูตรรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลีลาศในสถาบันอุดมศึกษา

รายการที่	จังหวะลีลาศ	แหล่งที่มา							การเรียงลำดับ
		มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม (2561)	มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี (2562)	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (2560)	มหาวิทยาลัยมหิดล (2561)	มหาวิทยาลัยรังสิต (2560)	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552)	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (2561)	
1	Beguine	1	3	1	1	1	1		1
2	Cha Cha Cha	3	2	2	4	4	2	1	2
3	Cuban Rumba	2	6		3	3	4	2	3
4	Waltz		5	4	2	5	3	3	4
5	Tango		1			2		4	5
6	Jive	5		3				5	8
7	ตลุง		4						6
8	Samba	4							7

จากการทบทวนตามตารางวิเคราะห์ที่ 3 หลักสูตรรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลีลาศในสถาบันอุดมศึกษาประกอบกับการศึกษาวารสารทางวิชาการจะเห็นได้ว่า ลำดับการจัดการเรียนการสอนของกีฬาลีลาศ ได้แก่ ลำดับที่ 1 จังหวะบีกิน (Beguine) ลำดับที่ 2 จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ลำดับที่ 3 จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ซึ่งในการเรียนรู้ของจังหวะบีกิน (Beguine) ที่มีความง่ายทั้งจังหวะที่ช้า ทั้งการนับจังหวะดนตรีที่ไม่ซับซ้อนสามารถเรียนรู้ได้โดยง่าย แต่ในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ที่มีความซับซ้อนของลวดลายการเต้น รวมถึงการนับจังหวะของดนตรี ประกอบกับการเต้นให้เข้ากับจังหวะดนตรี ซึ่งค่อนข้างเร็ว แล้วยากต่อผู้เรียนรู้และเมื่อนำความรู้เดิมของจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) มาสู่จังหวะจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) นั้น มีลวดลายเหมือนกัน แต่การนับและลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบดนตรีที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดการสับสนของจังหวะท่าเต้นจึงต้องปรับพื้นฐานของความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ด้วยการปฏิบัติแบบซ้ำๆ เพื่อให้เกิดทักษะ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้กีฬาสาธิตระดับปริญญาบัณฑิต ที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมาย วัตถุประสงค์ของรายวิชา การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนปริญญาบัณฑิตจะได้มีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับกีฬาสาธิต ถึงประเภทของการกีฬา สามารถแสดง การเคลื่อนไหวประกอบดนตรีได้ นำมาสู่การเต้นลีลาศขั้นพื้นฐาน ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ และยังรู้ถึงมารยาททางสังคมอีกด้วย ซึ่งเนื้อหาต่อไปนี้เป็นความรู้พื้นฐานของกีฬา ลีลาศเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเป็นแนวทางขั้นต้นเพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ขั้นปฏิบัติด้วย ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน ตามรายละเอียดข้อมูลเชิงเนื้อหาข้อที่ 1.2 ลักษณะและประเภทกีฬาสาธิต

1.2. ลักษณะและประเภทกีฬาสาธิต

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้จัดทำคู่มือฝึกอบรมผู้ฝึกสอน กีฬาสาธิต ตามหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพผู้ฝึกสอนกีฬาสาธิตขั้น เพื่อให้ความรู้และเป็นแนวทางเพื่อ ใช้ในการฝึกอบรมผู้ฝึกสอนกีฬาสาธิตให้มีประสิทธิภาพและ เป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยมีเนื้อหา ใจความสำคัญตามลำดับมีทั้งหมด 5 ข้อย่อย ดังต่อไปนี้

1) ความสำคัญของการลีลาศ

การลีลาศเป็นการออกกำลังกายทำให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ สามารถ เข้าร่วมได้ทั้งชายและหญิง เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างบุคลิกลักษณะให้สง่างามในการเคลื่อนไหว การ ลีลาศเป็นกิจกรรมเข้าจังหวะประเภทหนึ่ง เป็นศิลปะของการเคลื่อนไหวร่างกายโดยเน้นการใช้เท้า เป็นหลัก ร่างกายส่วนอื่นๆเป็นรอง เคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะดนตรี มนุษย์เราต้องเกี่ยวพันกับ จังหวะอยู่แล้ว ทั้งนี้เพราะมนุษย์เป็นเสมือนตัวจังหวะ ในการกระทำกิจกรรมใดๆของมนุษย์ล้วนแต่ ต้องอาศัยจังหวะเข้ามาเกี่ยวข้องทั้งสิ้น ปัจจุบัน การลีลาศได้เจริญรุ่งเรืองขึ้นมาก ทั้งนี้สังเกตได้จาก สถานสอนลีลาศได้เกิดขึ้นมากมายทั้งในส่วนกลางและภูมิภาค และยังจัดเป็นวิชาสำคัญวิชาหนึ่งของ กิจกรรมพลศึกษา สถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้บรรจุวิชาลีลาศเข้าไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน หรืออาจจัดเป็นวิชาพิเศษเรียนนอกเวลาสมาชิกอาจจัดตั้งชมรมลีลาศขึ้นมาก็ได้

2) ความมุ่งหมายของการลีลาศ

- 1) เพื่อให้รู้จักหลักเบื้องต้นของการลีลาศ เช่น การยืน การเดิน การจับคู่ ตลอดจนถึงท่าทางการลีลาศ
- 2) เพื่อให้สามารถลีลาศในท่าเบื้องต้นได้ ท่าทางถูกต้อง ตามแบบและเข้ากับจังหวะดนตรีได้ดี
- 3) เพื่อให้รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในการลีลาศ
- 4) เพื่อให้มีมนุษยสัมพันธ์เข้ากับสังคมได้ดี
- 5) เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างหมู่คณะ

6) เพื่อให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจ

7) เพื่อเป็นการออกกำลังกาย

8) เพื่อให้รู้จักวิธีการของการลีลาศ ตลอดจนมารยาทต่างๆในการลีลาศ

3) ประเภทกีฬาลีลาศ

สภาการลีลาศนานาชาติ (International Council of Ballroom Dancing: I.C.B.D. อ้างถึงใน กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ได้ทำการรวบรวมและแบ่งการลีลาศออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1) ประเภทบอลรูม (Ballroom Dancing)

เป็นการลีลาศที่ใช้จังหวะ นุ่มนวล สง่างาม ลักษณะของการลีลาศและท่วงท่าดนตรีเต็มไปด้วยความสุภาพอ่อนหวาน ลาดตัวของผู้ลีลาศจะตั้งตรง ผึ่งผาย ในการก้าวทำนียมลากเท้าสัมผัสไปกับพื้นห้อง มักพบการลีลาศประเภทนี้ในหมู่ขุนนางชาวอังกฤษ จึงเรียกติดปากกันว่าการลีลาศแบบผู้ดีอังกฤษ มีอยู่ 5 จังหวะ คือ 1)จังหวะวอลซ์ (Waltz) 2)จังหวะควิกวอลซ์ หรือเวนิสวอลซ์ (Quick Waltz or Viennese Waltz) 3)จังหวะฟอกซ์ทรอท (Foxtrot) 4)จังหวะแทงโก้ (Tango) 5)จังหวะควิกสเตป (Quick Step)

3.2) ประเภทลาตินอเมริกัน (Latin American Dancing)

เป็นการลีลาศจังหวะค่อนข้างเร็ว ใช้ความคล่องแคล่วว่องไว ส่วนใหญ่จะใช้ไหล่ เอว สะโพก เข่า ข้อเท้า การก้าวเดินสามารถยกเท้าพ้นพื้นได้ มี 12 จังหวะ คือ 1) จังหวะรุมบ้า (Rumba) 2) จังหวะบีกิน (Beguine) 3) จังหวะชา ชา ซ่า (Cha Cha Cha) 4) จังหวะกัวราซ่า (Guarracha) 5) จังหวะร็อก แอนด์ โรล (Rock and Roll) 6) จังหวะแซมบ้า (Samba) 7) จังหวะแมมโบ้ (Mambo) 8) จังหวะออฟบีท (Off – Beat) 9) จังหวะตะลุงเทมโป (Taloong Tempo) 10) จังหวะทวิสท์ (Twist) 11) จังหวะบาซังกา (Bachaga) 12) จังหวะโบเรโล่ (Borelo)

4) องค์ประกอบของบทเพลงการลีลาศ

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) องค์ประกอบที่สำคัญในการลีลาศคือ ความรู้ในเรื่องจังหวะของดนตรี ซึ่งถือว่ามีความสำคัญมากสำหรับผู้ฝึกหัดลีลาศใหม่ ๆ ถ้าไม่สามารถเข้าใจจังหวะดนตรี หรือฟังจังหวะดนตรีไม่ออกจะทำให้การฝึกลีลาศเป็นไปด้วยความยากลำบาก นอกจากนี้ยังทำให้ไม่สามารถลีลาศไปตามจังหวะได้ ซึ่งนักลีลาศเรียกกันว่า “ค่อมจังหวะ” จึงได้อธิบายโครงสร้างของดนตรีดังนี้

4.1) ดนตรี (MUSIC) มีความสำคัญมากในการลีลาศ เพราะเป็นเครื่องกำหนดการให้จังหวะ ซึ่งจะมีเสียงหนัก เสียงเบา มีวรรคตอน มีความเร็วช้าของช่วงจังหวะของเพลงที่แน่นอน ถ้าจังหวะดนตรีไม่ดีการลีลาศก็ไม่ดีตามไปด้วย จังหวะดนตรีนั้นเปรียบเสมือนเป็นหัวใจสำคัญของเพลง

4.2) โครงสร้างของดนตรี ประกอบด้วย

1) จังหวะ (BEAT) หมายถึง เสียงที่เกิดขึ้นและตกบนตัวโน้ตทุกตัว หรือหมู่ของเสียงที่ทำให้เกิดจังหวะขึ้นในท้องเพลง โดยปกติจะตกบนตัวโน้ตตัวแรกของท้องเพลง เช่น จังหวะ 2/4 จังหวะ 3/4 หรือจังหวะ 4/4

2) เสียงเน้น (ACCENT) หมายถึง เสียงที่เคาะลงบนจังหวะ จะได้ยินชัดเจนมากกว่าเสียงเคาะในท้องเพลง โดยปกติจะตกบนตัวโน้ตตัวแรกของท้องเพลง

3) ท้องเพลง (BAR) หมายถึง กลุ่มของจังหวะที่ประกอบกันขึ้นเป็นช่วงหรือตอน ปกติจะอยู่ระหว่างเสียงเน้นเสียงหนึ่งกับเสียงเน้นอีกเสียงหนึ่ง

4) ความเร็ว (TEMPO) หมายถึง อัตราความเร็วของดนตรีที่บรรเลงโดยใช้เวลาเป็นตัวกำหนด เช่น ใน 1 นาทีจะบรรเลงกี่ท้องเพลง การหัดฟังจังหวะดนตรีควรเลือกฟังจากดนตรีที่มีเสียงชัดเจน ฟังง่าย ถ้าเป็นดนตรีจังหวะ 2/4 จะได้ยินเสียงเคาะลงบนจังหวะ 2 จังหวะใน 1 ท้องเพลง เสียงที่ได้ยินแต่ละครั้งใน 1 ท้องเพลงนั้น จะมีเสียงหนึ่งเป็นเสียงหนักและอีกเสียงหนึ่งเป็นเสียงเบาต่อเนื่องกันไปทุก ๆ ท้องเพลง การฝึกนับจังหวะจะนับ 1 - 2, 1 - 2, 1 - 2 ไปเรื่อย ๆ จนจบเพลง

5) ความรู้และทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ

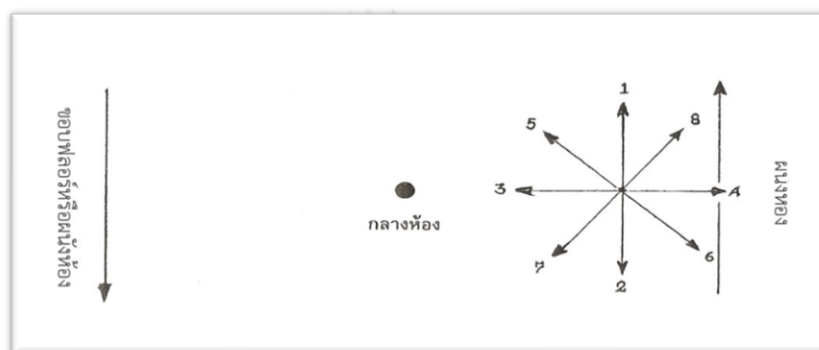
จากข้อมูลทางวารสารเกี่ยวกับกีฬาลีลาศที่ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้อธิบายความรู้และทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ ดังต่อไปนี้

5.1) ฟลอร์ (Floor) หมายถึง พื้นที่ใช้สำหรับกีฬาลีลาศโดยเฉพาะ มีทั้งขนาดใหญ่ และขนาดเล็ก เป็นรูปสี่เหลี่ยมหรือวงกลม ซึ่งขึ้นอยู่กับสถานที่หรือลักษณะงานที่จัด ถ้าเป็นงาน ที่มุ่งเพื่อกีฬาลีลาศโดยเฉพาะก็จัดฟลอร์ให้มีพื้นที่มากขึ้น โดยทั่วไปฟลอร์มักนิยมจัดแบบ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า พื้นฟลอร์ต้องทำด้วยไม้ผิวเรียบหรือพื้นปูนขัดมันไม่ควรใช้พื้นดิน พื้นทราย พื้นหญ้า และพื้นยางทำเป็นพื้นฟลอร์ เพราะพื้นดังกล่าวไม่เหมาะสมและสะดวกต่อการเดินรำ ที่เป็นมาตรฐานสากล

5.2) ทิศทางในกีฬาลีลาศ (Line of Dance) การเริ่มต้นและการสิ้นสุดในกีฬาลีลาศแต่ละจังหวะหรือแต่ละลวดลาย จะมีทิศทาง ที่แตกต่างกันไป เพื่อให้กีฬาลีลาศเป็นไปอย่างถูกต้องตามเทคนิคของกีฬาลีลาศ จึงควรมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับทิศทางในกีฬาลีลาศให้ถูกต้อง

การกำหนดทิศทางในกีฬาลีลาศ ถือเป็นกฎระเบียบ และมารยาทของกีฬาลีลาศ เพื่อเป็นระเบียบแบบแผนสวยงาม ป้องกันไม่ให้คู่ลีลาศชนกับคู่ลีลาศคู่อื่น คือ คู่ลีลาศจะต้องเดินไปตามแนวเส้นรำ Line of Dance = L.O.D. โดยทิศทางทวนเข็มนาฬิกา หรือจากขวาไปซ้ายเสมอ

เพิ่มเติมจากทิศทางกีฬาลีลาศว่า ทิศทางจากขวาไปซ้าย หรือทวนเข็มนาฬิกา (Counter - Clock Wise) เป็นทิศทางขวาของกีฬาลีลาศซึ่งเรียกว่า “แนวเส้นรำ” (L.O.D.) วิธีการสังเกตว่าจะเดินไปตามแนวเส้นรำได้อย่างไรคือ เมื่อใดก็ตามยืนชิด หรือใกล้ขอบพลอร์ หรือฝาผนังห้องแล้ว ด้านซ้ายมือคือ กลางห้อง ด้านขวามือคือ ฝาห้อง ซึ่งแสดงว่ากำลังยืนหันหน้าไปตามแนวเส้นรำแล้ว ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 ภาพทิศทางของกีฬาลีลาศ

ที่มา : วารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

และคำอธิบายสำหรับทิศทางของกีฬาลีลาศนั้นแบ่งออกได้เป็น 8 ทิศทาง หมายเลขประกอบตามแผนภาพที่ 1 ดังนี้ หมายเลข1) ทิศทางตามแนวเส้นรำ หมายเลข2) ทิศทางย้อนแนวเส้นรำ หมายเลข3) ทิศทางเข้ากลางห้อง หมายเลข4) ทิศทางเข้าฝาห้อง หมายเลข5) ทิศทางเฉียงเข้ากลางห้องตามแนวเส้นรำ หมายเลข6) ทิศทางเฉียงฝ้าย้อนแนวเส้นรำ หมายเลข7) ทิศทางเฉียงเข้ากลางห้องย้อนแนวเส้นรำและ หมายเลข8) ทิศทางเฉียงฝ้ายตามแนวเส้นรำ

5.3) การยืนและการเดินในกีฬาลีลาศ

เนื่องจากกีฬาลีลาศเป็นกีฬาที่เข้าร่วมกิจกรรมเป็นคู่ของเพศชายและเพศหญิง ซึ่งข้อมูลจากวารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้อธิบายลักษณะของการยืนและการเดินของคู่เต้น ที่มีความแตกต่างกันตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การยืน

1.1) ชาย จะต้องยืนตัวตรง เท้าทั้งสองข้างชิดกัน ยึดลำตัวขึ้น ด้วยวิธีการแหม่วช่วงหน้าท้อง และเอว ในลักษณะของการหายใจเข้าเต็มที่ ไหล่ทั้งสองข้างจะผาย

ออก

1.2) หญิง มีลักษณะคล้ายของชายคือยืนตัวตรง แขนวช่วงหน้าท้องและเอวเหมือนกัน ต่างกันเพียง หญิงจะต้องเอนศีรษะและไหล่ทั้งสองข้างไปด้านหลังเล็กน้อย การเดิน

2) การทรงตัว คือ การสร้างความสมดุลให้กับร่างกายซึ่งหมายถึงการยึดลำตัวตรงเดินก้าวเท้าและถอยหลังโดยมิให้ลำตัวส่ายเอียงโอนเอน ไปมา ทั้งนี้ลักษณะของการเคลื่อนไหว จะต้องเป็นไปแบบอิสระ ไม่เกร็ง และไม่เคลื่อนไหวในระดับที่ ราบเรียบเสมอกัน การเดินของชายและหญิงมีลักษณะแตกต่างกัน ดังนี้ ชายเป็นผู้เริ่ม ในการก้าวเท้าเดินไปข้างหน้า

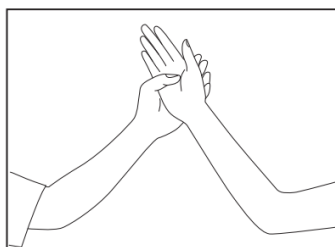
3) รูปแบบการเดินลีลาศ ลักษณะของการก้าวเท้ามีรูปแบบดังต่อไปนี้

3.1) แบบบอลรูม จะก้าวเท้าโดยการลากปลายเท้าไปกับพื้น ไม่ยกเท้าพ้นพื้น ดังนั้นถ้าเราก้าวเท้าแบบบอลรูมได้ถูกต้อง จะทำให้เกิดความสวยงาม ถูกต้องตามแบบแผนและจะไม่มีโอกาสเหยียบเท้าซึ่งกันและกันเลย (ยกเว้นจังหวะแทงโก้)

3.2) แบบลาตินอเมริกัน จะก้าวโดยการยกเท้าพ้นพื้นได้ ถ้าเป็นทิศทางตรงๆ เท้าทั้งสองต้องขนานกัน เปิดส้นเท้าหลังเล็กน้อย

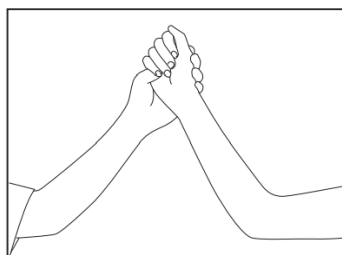
4) การจับคู่ (THE HOLD) การจับคู่ลีลาศสำคัญอย่างมาก ที่ผู้ปฏิบัติจะต้องศึกษาและนำมาปฏิบัติ เพราะถ้าหากผู้ปฏิบัติจับคู่ไม่ถูกลักษณะที่กำหนดจะมีผลทำให้ความสวยงามลดน้อยลง อีกทั้งทำให้การจัดระเบียบร่างกาย รวมทั้งความสมดุล และการเดินขาดประสิทธิภาพไปด้วย ตามลักษณะการปฏิบัติต่อไปนี้

4.1) ท่าเริ่มต้นของการจับคู่ลักษณะการจับแบบบอลรูมปิด (CLOSED BALLROOM) ที่มักจะนำมาใช้ในจังหวะวอลซ์ จังหวะชะชะซ่า จังหวะควับันรุมบ้า จังหวะบิกิน จังหวะอเมริกันรุมบ้า เป็นต้น พร้อมกับภาพประกอบตาม แผนภาพที่ 2 และแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 2 ชื่อลักษณะของการเดินลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

ที่มา : วารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

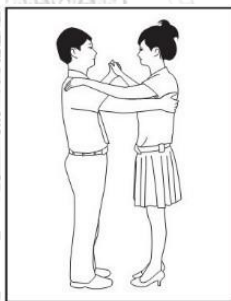


แผนภาพที่ 3 ชื่อลักษณะของการเดินลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

ที่มา : วารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

4.2) การปฏิบัติท่าเริ่มต้นของการจับคู่ลักษณะการจับแบบบอลรูมปิด (CLOSED BALLROOM) ตามรายละเอียดพร้อมกับภาพประกอบตาม แผนภาพที่ 4 ดังนี้

- 1) ฝ่ายชายยกมือซ้ายระดับหูของคนที่ยืนคู่
- 2) ฝ่ายหญิงยกมือขวาวางบนฝ่ามือของฝ่ายชาย
- 3) หัวแม่มือฝ่ายชายวางบนฝ่ามือฝ่ายหญิง
- 4) ฝ่ายหญิงกำหัวแม่มือฝ่ายชาย
- 5) ฝ่ายชายกำมือซ้าย



แผนภาพที่ 4 ภาพแสดงการจับคู่

ที่มา : วารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

4.3) การจับคู่แบบบอลรูมปิดประเภทละตินอเมริกัน (CLOSED BALLROOM) มีลำดับการปฏิบัติพร้อมกับภาพประกอบตาม แผนภาพที่ 4 ดังนี้

- 1) คู่ลีลาศหันหน้าเข้าหากัน ให้ลำตัวและเท้าทั้งสองตรงกัน
- 2) ฝ่ายชายเอามือขวาโอบหลังฝ่ายหญิงระดับสะบัก
- 3) มือซ้ายฝ่ายชายจับมือขวาฝ่ายหญิง
- 4) มือซ้ายฝ่ายหญิงวางบนไหล่ของฝ่ายชาย

5) การจัดระเบียบร่างกาย

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้จัดทำคู่มือฝึกอบรมผู้ฝึกสอนกีฬาลีลาศ ตามหลักสูตรมาตรฐานวิชาชีพผู้ฝึกสอนกีฬาลีลาศขึ้น เพื่อให้ความรู้และเป็นแนวทางเพื่อใช้ในการฝึกอบรมผู้ฝึกสอนกีฬาลีลาศให้มีประสิทธิภาพและ เป็นมาตรฐานเดียวกัน โดยมีเนื้อหาใจความดังต่อไปนี้

5.1) การเดินไปข้างหน้าของผู้ชาย (The Forward Walk Gentlemen)

การจัดระเบียบร่างกาย ยืนตัวตรงหย่อนเข่าเล็กน้อยแต่ไม่ถึงกับย่อเข่า ลำตัว ตั้งแต่เท้าถึงศีรษะเอนไปข้างหน้าจนรู้สึกว่ามีน้ำหนักตัวอยู่ที่ปลายเท้า แต่สันเท้าไม่ลอยพ้นพื้น ในการเอนลำตัวไปข้างหน้านั้น พยายามรักษาลำตัวตั้งแต่สะโพกขึ้นไปให้อยู่ในลักษณะตั้งตรง เมื่ออยู่ในท่าลักษณะดังกล่าวแสดงว่าพร้อมที่จะก้าวเดิน

5.2) การเดินถอยหลังของผู้หญิง (The Backward Walk Lady)

การจัดระเบียบร่างกาย ยืนตัวตรงปล่อยเข่าตามสบายแต่อย่าให้งอ วางลำตัวเอนไปข้างหลังเล็กน้อยจนน้ำหนักตัวอยู่บนสันเท้าทั้งสองข้าง การทำเช่นนี้จะไม่ช่วยในการทรงตัวแต่ทำให้มองดูแล้วสง่างาม พยายามอย่าเอนลำตัวไปข้างหลังมากเกินไป เพราะจะทำให้เกิดส่วนโค้งที่ไม่สวยงามของหลังขึ้น ถึงแม้ว่าผู้หญิงจะเอนลำตัวไปข้างหลัง แต่ก็ต้องออกแรงต้านการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าของผู้ชายไว้บ้างเล็กน้อย ซึ่งไม่ใช่แรงต้านทั้งตัวแต่จะใช้ส่วนล่างของร่างกายตรงสะโพก มิฉะนั้น จะเป็นการขัดขวางการเคลื่อนที่ไปข้างหน้าของผู้ชาย และทำให้ยากต่อการก้าวเท้าออกนอกคู่ (Outside Partner) ผู้หญิงไม่ควรเอนลำตัวมาข้างหน้า หรือทิ้งน้ำหนักตัวมาข้างหน้าในขณะที่กำลังเดินถอยหลัง เพราะจะทำให้ผู้ชายมีแรงต้านบริเวณหน้าอก และรู้สึกลำบากในการนำผู้หญิง ทั้งยังทำให้ผู้ชายรู้สึกว่าผู้หญิงตัวหนักอีกด้วย การจัดทรวดทรงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก แต่ถ้าได้พยายามฝึกการควบคุมการใช้กล้ามเนื้อขาทั้งสองข้างให้สามารถลดสันเท้าลงเมื่อเร่งจังหวะในการลีลาศ ก็อาจทำให้สามารถจัดทรวดทรงได้ง่ายขึ้น

6) การเคลื่อนไหวร่างกาย

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ระบุว่า การเคลื่อนไหวของเท้า หมายถึง การใช้ส่วนของเท้าสัมผัสกับพื้นในแต่ละก้าว (Step) การเคลื่อนไหวเท้ามีประโยชน์ที่จะนำมาปฏิบัติเป็นความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการวางเท้าให้ถูกต้องในแต่ละก้าว คำที่ใช้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวเท้า มีลักษณะดังนี้

- 1) สันเท้า (Heel) หมายถึง ให้ส่วนของสันเท้าสัมผัสพื้นก่อน
- 2) ปลายเท้า (Toe) หมายถึง ให้ส่วนของโคนนิ้วเท้าถึง

ปลายนิ้วเท้าสัมผัสพื้นก่อน

3) จุดหมุนของเท้า (Ball of Foot) หมายถึง ให้ส่วนของฝ่าเท้าถึงโคนนิ้วเท้าสัมผัสพื้นก่อน

4) ฝ่าเท้า (Whole Foot) หมายถึง ให้ทุกส่วนของเท้าสัมผัสพื้นก่อน

7) การฝึกเดินในกีฬาลีลาศ (General Outline Of The Walk) ตามข้อมูล กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) คือ การเดินในการลีลาศ มีการเคลื่อนไหวเท้าทั้งสองข้างติดต่อกันไปบนฟลอร์ลีลาศ ตามลวดลาย (Figure) ของแต่ละจังหวะ การเดินในการลีลาศแตกต่างไปจากการเดินธรรมดา คือ ขณะเดินไม่ว่าจะก้าวเท้าไปข้างหน้าหรือถอยหลังก็ตาม ปลายเท้าจะชี้ตรงไปข้างหน้าเสมอ เท้าทั้งสองข้างลากผ่านกันจนเกือบสัมผัสกัน และถ่าน้ำหนักตัวไปยังเท้าที่ก้าวไปใหม่เสมอ ดังนั้น ท่าทางการเดินจึงนับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการลีลาศที่ผู้ฝึกลีลาศใหม่ ๆ ควรให้ความสนใจ และฝึกฝนให้ถูกต้องเสียก่อน การจัดทรวดทรงหรือการวางลำตัวที่ดี เป็นบุคลิกภาพที่มีคุณค่าต่อการลีลาศ เพราะทำให้ดูแล้วสง่างามน่ามอง การที่ลีลาศได้แต่ไม่สวยงาม อาจเนื่องมาจากการละเลยหรือไม่ให้ความสนใจในการจัดทรวดทรงของตนเอง เช่น เข่างอ ไหล่ห่อ ท้องยื่น เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ทรวดทรงของบุคคลนั้นอยู่ในลักษณะที่ห่อเหี่ยว ดูเฉื่อยชา ไม่กระฉับกระเฉง หรือมองดูคล้ายกับคนเหนื่อยอ่อน ดังนั้นผู้ที่มีทรวดทรงไม่ดีไม่สง่างาม จะต้องปรับปรุงแก้ไขด้วยการฝึกฝนตนเองบ่อย ๆ ดังนี้

จากข้อมูลที่ปรากฏข้างต้น ที่ว่าลักษณะประเภทของกีฬาลีลาศ คือ การลีลาศเป็นการออกกำลังกายทำให้ร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ สามารถเข้าร่วมได้ทั้งชายและหญิง เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างบุคลิกลักษณะให้สง่างามในการเคลื่อนไหว การลีลาศเป็นกิจกรรมเข้าจังหวะประเภทหนึ่ง สภาการลีลาศนานาชาติ (I.C.B.D.) ได้ทำการรวบรวมและแบ่งการลีลาศออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทบอลรูม (Ballroom Dancing) และประเภทลาตินอเมริกัน (Latin American Dancing) การเรียนรู้ทักษะทางดนตรี การฟัง การแยกจังหวะของเพลง การนับจังหวะของลีลาศ การเต้นลีลาศต้องมีพื้นที่ของฟลอร์ของการเต้นลีลาศใน 8 ทิศทาง ประกอบกับการยืนในทิศทางที่ถูกต้อง สู่อการจัดระเบียบร่างกาย ตั้งแต่ส่วนบนสุดของร่างกาย ไปยังส่วนล่างสุดของร่างกาย โดยการเข้าคู่กันระหว่างชายและหญิงเริ่มจากการจับคู่ การยืน การเดิน เคลื่อนไหวร่างกายด้วยความพร้อมเพียงกัน เมื่อเข้าใจในทักษะพื้นฐานของกีฬาลีลาศแล้วนั้น ก็นำมาสู่รายละเอียดของการประเมินด้านทักษะในกีฬาลีลาศมีรายละเอียดที่ปรากฏตามข้อที่ 1.3

1.3. การประเมินการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ

การสร้างหลักเกณฑ์ในการประเมินทักษะปฏิบัติในกีฬาลีลาศ จะสามารถทำให้ทราบถึงระดับความสามารถของคู่เต้น ที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย (กรมพลศึกษา, 2554) อ้างถึงใน

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ซึ่งองค์ประกอบของโปรแกรม ISU Program Component ที่กีฬาโอลิมปิกได้รับไว้เป็นบรรทัดฐานของการตัดสิน ระบบใหม่ของสหพันธ์กีฬาโอลิมปิกนานาชาติ ที่ใช้ลงคะแนนแบ่งเป็นมาตราส่วน 1-10 และกำหนดไว้ที่ 5 องค์ประกอบ ตามข้อย่อที่ 1) และตารางวิเคราะห์ที่ 4 ลำดับผลการแข่งขัน

1) หลักเกณฑ์ในการตัดสินกีฬาโอลิมปิก 5 องค์ประกอบ ประกอบด้วย

1.1) ท่าทางดุลยภาพและการประสานกัน (Posture Balance and Coordination, PB)

1.2) คุณภาพของการเคลื่อนไหว (Quality of Movement, QM)

1.3) การเคลื่อนไหวเข้ากับดนตรี (Movement to Music, MM)

1.4) ความชำนาญระหว่างคู่ (Partnering Skill, PS)

1.5) การออกแบบท่าเต้นและการแสดงออก (Choreography and Presentation, CP)

ตารางวิเคราะห์ที่ 4 ลำดับผลการแข่งขัน

ลำดับผลการแข่งขัน		คะแนน
Out Standing	เหนือชั้น	10
Superior	ยอดเยี่ยม	9
Very Good	ดีมาก	8
Good	ดี	7
Above Average	เกินค่าเฉลี่ย	6
Average	โดยเฉลี่ย	5
Fair	ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย	4
Wrak	อ่อนหัด	3
Poor	แย่	2
Very Poor	แย่มาก	1

ที่มา : วารสารกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา (2559)

2) ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับ สมาคมกีฬาโอลิมปิกแห่งประเทศไทย (2019) ได้ให้รายละเอียดของข้อมูลถึง เกณฑ์การตัดสินในการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก (CRITERIA FOR JUDGING) ของ สหพันธ์กีฬาโอลิมปิกนานาชาติ (INTERNATIONAL DANCESPORT FEDERATION) "IDSF" ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ดังนี้

2.1) เวลาของจังหวะ และพื้นฐานจังหวะ (TIMING AND BASIC RHYTHM)

2.2) ทรงของลำตัว (BODY LINES)

2.3) การเคลื่อนไหว (MOVEMENT)

2.4) การแสดงที่บอกจังหวะ (RHYTHMIC INTERPRETATION)

2.5) การใช้เท้า (FOOT WORK)

2.6) การใช้พื้นที่ฟลอร์ (FLOOR CRAFT)

3) และในการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศที่ ชาญชัย แสงอ่อน (2544, อ้างถึงใน เสฏฐวุฒิ ไชยฮังและวายุ กาญจนศรการ, 2019) สร้างแบบประเมินทักษะกีฬาลีลาศในรายวิชาลีลาศ ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ที่มีความคล้ายคลึงกับสหพันธ์กีฬาลีลาศนานาชาติ (INTERNATIONAL DANCE SPORT FEDERATION) "IDSF" และสมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย (2019) ดังนี้

- 3.1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ
- 3.2) ทรงของลำตัวหรือเส้นลำตัว
- 3.3) การเคลื่อนไหว
- 3.4) การแสดงที่บอกจังหวะ
- 3.5) การใช้เท้า

ซึ่งแต่ละรายการจะมีรายละเอียดของการประเมินและระดับคะแนนในการประเมิน ที่มีระดับคะแนนในการประเมินมี 4 ระดับ ดังต่อไปนี้ 1) ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินได้ถูกต้อง 3 คะแนน 2) ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินผิดบางครั้ง 2 คะแนน 3) ปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินผิดพลาด บ่อยครั้ง 1 คะแนนและ 4) ไม่สามารถปฏิบัติตามรายละเอียดการประเมินได้ 0 คะแนน

4) ในส่วนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552) ได้กำหนดเกณฑ์การประเมินผลในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาลีลาศ ที่กำหนดอยู่ในหลักสูตรทั่วไป ลักษณะการประเมินแบบ Rubric score มีค่าคะแนน 5 ระดับ ตามรายละเอียดของตารางวิเคราะห์ที่ 5 ดังนี้

ตารางวิเคราะห์ที่ 5 แบบประเมินทักษะกีฬาลีลาศ Rubic Score

เนื้อหากิจกรรม หรือเป้าหมาย	ค่าคะแนน 6	ค่าคะแนน 7	ค่าคะแนน 8	ค่าคะแนน 9	ค่าคะแนน 10
1.การนับเข้า จังหวะดนตรี	นับจังหวะได้	นับจังหวะได้ เข้าดนตรี มีผิด บ้าง	นับจังหวะได้ เข้าดนตรีได้ มี ผิดบ้าง แต่ ชัดเจน	นับจังหวะได้ เข้าดนตรี ถูกต้อง ชัดเจน ไม่มีอารมณ์ สุนทรีย์ภาพ ใน เพลง	นับจังหวะได้ เข้าดนตรีถูกต้อง ชัดเจน มี อารมณ์ สุนทรีย์ภาพ ในเพลง
2.Basic Movements	เต้นได้บ้างไม่ได้ บ้าง 3 จังหวะ	เต้นได้ ไม่หลง จังหวะ 4 จังหวะ	เต้นได้ ลง จังหวะ ไม่ ต่อเนื่องตลอด 5 จังหวะ	เต้นได้ ลง จังหวะ ต่อเนื่อง ตลอด 6 จังหวะ	เต้นได้ ลง จังหวะถูกต้อง ต่อเนื่องตลอด สวยงาม 7 จังหวะ
3.Basic Figures ที่ 1 ของจังหวะที่ 1	เต้นได้บ้างไม่ได้ บ้าง 1 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 2 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 3 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 4 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ ถูกต้อง ต่อเนื่องตลอด สวยงาม ทุก Figures
4. Basic Figures ที่ 2 ของจังหวะที่ 2	เต้นได้บ้างไม่ได้ บ้าง 1 Figures	เต้นได้ ลงจังหวะ จังหวะ 2 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 3 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 4 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ ถูกต้อง ต่อเนื่องตลอด สวยงาม ทุก Figures
5. Basic Figures ที่ 3 ของจังหวะที่ 3	เต้นได้บ้างไม่ได้ บ้าง 1 Figures	เต้นได้ ลงจังหวะ จังหวะ 2 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 3 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 4 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ ถูกต้อง ต่อเนื่องตลอด สวยงาม ทุก Figures
6. Basic Figures ที่ 4 ของจังหวะที่ 4	เต้นได้บ้างไม่ได้ บ้าง 1 Figures	เต้นได้ ลงจังหวะ จังหวะ 2 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 3 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ 4 Figures	เต้นได้ ลง จังหวะ ถูกต้อง ต่อเนื่องตลอด

ตารางวิเคราะห์ที่ 5 (ต่อ)

เนื้อหากิจกรรม หรือเป้าหมาย	ค่าคะแนน 6	ค่าคะแนน 7	ค่าคะแนน 8	ค่าคะแนน 9	ค่าคะแนน 10
					สวยงาม ทุก Figures
7. ความสนใจ	มาเรียนบ้างไม่ เรียนบ้าง	มาเรียน คิดเป็น เวลา 70 เปอร์เซ็นต์	มาเรียนคิดเป็น เวลา 80 เปอร์เซ็นต์	มาเรียนคิดเป็น เวลา 90 เปอร์เซ็นต์	มาเรียนคิดเป็น เวลา 100 เปอร์เซ็นต์
8. จากบทเรียน E- learning	ทำข้อสอบได้ 1- 6 ข้อ	ทำข้อสอบได้ ถูกต้อง 7 ข้อ	ทำข้อสอบได้ ถูกต้อง 8 ข้อ	ทำข้อสอบได้ ถูกต้อง 9 ข้อ	ทำข้อสอบได้ ถูกต้อง 10 ข้อ
9. ประเมินผล ปลายภาค	แต่งตัวสุภาพ เรียบร้อยถูกต้อง 10 คะแนน	แต่งตัวสุภาพ เรียบร้อยถูกต้อง ร่วมงานตรง เวลา 12 คะแนน	แต่งตัวสุภาพ เรียบร้อยถูกต้อง ร่วมงานตรง เวลา เต็ม บ้างบางจังหวะ มีมารยาท เรียบร้อย 15 คะแนน	แต่งตัวสุภาพ เรียบร้อยถูกต้อง ร่วมงานตรง เวลา เต็ม ประมาณครึ่ง ของงาน มี กิริยามารยาท เรียบร้อย 18 คะแนน	แต่งตัวสุภาพ เรียบร้อยถูกต้อง ร่วมงานตรง เวลา เต็ม มากกว่าครึ่งของ งาน มี กิริยามารยาท เรียบร้อย 20 คะแนน

ที่มา : มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552)

โดยสรุป การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่พหุศาสตร์ ประกอบไปด้วย การตั้งพื้นฐานของแต่ละ
ละจังหวัด การจัดการระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวัด การใช้ท่า การใช้
พื้นที่ฟลอร์ ที่มีเกณฑ์การประเมินแบบแจกแจงคะแนนอย่างละเอียด ทำให้ผู้เรียนหรือผู้ต้นสามารถ
เข้าใจถึงลักษณะการปฏิบัติ

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาบัณฑิต

ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาบัณฑิต จำนวน 6
เรื่อง

เรื่องที่ 1 เรณูมาศ มาอ่อน (2559) ได้ศึกษา การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
อย่างมีประสิทธิภาพ ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่าง มี
ประสิทธิภาพเป็นกระบวนการที่เป็นปฏิสัมพันธ์ 2 ทาง ระหว่างอาจารย์ผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งมี
ลักษณะเฉพาะ คือ เป็นผู้ที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่หรือเป็นผู้ใหญ่เต็มตัวแล้ว ดังนั้นการจะจัดการเรียนการ
สอนให้มีประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายของการผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยได้นั้น

อาจารย์ผู้สอนซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญ ของการจัดการเรียนการสอน นอกจากต้องเป็นผู้มีความรู้ เชิง เนื้อหาวิชาที่สอนอย่างเป็นเยี่ยมแล้ว ยังจะต้องเป็นผู้ที่ เข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียน พร้อมทั้ง ต้องมี ทักษะการสอนที่เป็นเยี่ยมอีกด้วย

เรื่องที่ 2 เอนก เทียนบุชา (2559) ได้นำเสนอแนวทาง หลักสูตรระดับอุดมศึกษาที่ มุ่งเน้นสมรรถนะ ซึ่งในปัจจุบันผลการวิจัยพบว่าสมรรถนะของผู้สำเร็จการศึกษาไม่ตรงตามที่สถาน ประกอบการ คาดหวัง ดังนั้น “หลักสูตรที่มุ่งเน้นสมรรถนะ” จึงเป็นหนทางในการยกระดับคุณภาพ การศึกษาของ ชาติเพื่อขับเคลื่อนประเทศให้ก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลาง (Middle Income Trap) หลักสูตรที่ มุ่งเน้นสมรรถนะจะต้องเป็นไปเพื่อผลิตผู้สำเร็จการศึกษาที่มีความสามารถในการ ปฏิบัติงานตรงตาม ความต้องการของภาคผลิตและภาคบริการ โดยเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcome) และ สมรรถนะการปฏิบัติงาน (Practical Competency) ที่สถานประกอบการ และองค กรวิชาชีพเป็น ผู้กำหนด ดังนั้น สถาบัน คุณวุฒิวิชาชีพหรือองค์กรวิชาชีพควรกำหนดมาตรฐานอาชีพ ให้ครอบคลุมทุกอาชีพ สำนักงาน คณะกรรมการการอุดมศึกษาควรสร้างความรู้ ความเข้าใจและการ ปรับความคิดโดยเน้นเรื่อง หลักสูตรที่มุ่งเน้นสมรรถนะอย่างจริงจัง และสถานศึกษาควรนำมาตรฐาน อาชีพหรือร่วมกับภาค การผลิตและบริการในการกำหนดมาตรฐานอาชีพเพื่อนำมากำหนดหลักสูตร และสาระรายวิชา เพื่อนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นสมรรถนะอย่างแท้จริง

เรื่องที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2560) ได้จัดทำแนวทางการส่งเสริม คุณภาพการจัดการเรียนการสอน ของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา การส่งเสริมให้อาจารย์มีคุณภาพ ในการจัดการเรียนการสอนเกิดขึ้นมานานแล้วในต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหภาพยุโรป ซึ่ง เป็นที่ตั้งของสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของโลกเป็นจำนวนมาก ในการจัดทำแนวทาง การส่งเสริมนี้ จึง ศึกษาจากประสบการณ์การนำไปใช้ของสหราชอาณาจักร และของประเทศออสเตรเลีย ตลอดจน จากสถาบันอุดมศึกษาของไทยบางแห่งที่ได้มีการริเริ่มนำไปจัดทำเป็นแนวทางการพัฒนาศักยภาพ อาจารย์ของตน การจัดทำแนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการศึกษาของอาจารย์ใน สถาบันอุดมศึกษาจึงเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาอุดมศึกษาของไทยที่สอดคล้องกับ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) และแนวคิดการศึกษาไทย 4.0 (Education 4.0) ประกอบกับปัจจุบันในสถาบันอุดมศึกษามีอาจารย์รุ่นใหม่เป็นจำนวนมาก จึง จำเป็นต้องมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีเทคนิค แนวทาง และวิธีการในการจัดการเรียนการสอนที่ เหมาะสม เป็นอาจารย์มืออาชีพที่เข้าใจในบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ ตามจรรยาบรรณแห่ง วิชาชีพอาจารย์ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ แนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการศึกษาของอาจารย์ใน สถาบันอุดมศึกษานี้ เป็นเพียง การส่งเสริมและสนับสนุนให้สถาบันอุดมศึกษานำไปเป็นแนวทางหรือ แบบอย่างในการพัฒนาอาจารย์ที่เหมาะสมและ สอดคล้องกับปรัชญา วัตถุประสงค์ และบริบทของ แต่ละสถาบันต่อไป

เรื่องที่ 4 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม (2563) ได้จัดทำหลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย (หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2563) เนื่องจากแนวโน้มทางด้านกีฬา กระแสการให้ความสนใจต่อสุขภาพ รูปแบบการใช้ชีวิต ที่ให้ความสำคัญกับการ ออกกำลังกาย การรักษาสุขภาพ เพื่อก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุการตื่นตัวในเรื่องของการออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพของคนทั่วโลก ทำให้ประชาชนให้ความสนใจดูแลสุขภาพ เล่นกีฬาและออกกำลังกายมากขึ้น อีกทั้งการกีฬายังมีส่วนสำคัญในการสร้างความภาคภูมิใจ สร้างแรงบันดาลใจ ก่อให้เกิดความ สมานฉันท์และสามัคคีของคนในชาติ ดังนั้นมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ มีนโยบายในการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาศาสตร์การกีฬาและ การออกกำลังกายให้สอดคล้องกับเกณฑ์ มาตรฐานการอุดมศึกษาพ.ศ. 2558 แผนพัฒนาการกีฬา แห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560- 2564) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) รวมถึงทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้บัณฑิตมีความรู้ ความสามารถและทักษะในการปฏิบัติหน้าที่ อย่างมีศักยภาพ ทั้งด้านภาวะผู้นำ การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬา การเป็นผู้นำออกกำลังกาย สามารถประยุกต์หรือมีความริเริ่มสร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีและ บริหารจัดการเพื่อส่งเสริมสมรรถภาพสำหรับบุคคลทั่วไป นักกีฬาและกลุ่มคนพิเศษ บนพื้นฐาน ของการมีจริยธรรมในวิชาชีพ มุ่งเน้นการรับใช้สังคมและประเทศชาติ

เรื่องที่ 5 Michel et al. (2020) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง Transformative Sustainability Learning การนำเสนอภาพรวมของทฤษฎีการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลง ที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาเพื่อความยั่งยืน ในหัวข้อ New Directions for Teaching and Learning on Teaching About Sustainability ที่หลักสูตรการศึกษาระดับอุดมศึกษานำเสนอข้อมูลเชิงลึก เกี่ยวกับการเรียนการสอนมีแนวโน้มที่จะสอนผู้เรียนเกี่ยวกับความยั่งยืนในหลักสูตรระดับอุดมศึกษา ผ่าน Education For Sustainability การเรียนการสอนที่กล่าวถึงในประเด็นนี้ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ ด้านการบริการ หรือแนวปฏิบัติเชิงไตร่ตรอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับการศึกษาเพื่อความยั่งยืน ดังนั้นจึงนำเสนอภาพรวมของทฤษฎีการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงโดยให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงระหว่าง ทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ กับ การศึกษาเพื่อความยั่งยืนในระดับอุดมศึกษา สรุปผลการศึกษาได้ว่า การศึกษาเพื่อความยั่งยืน (Education For Sustainability) จึงควรเปลี่ยนผู้เรียนให้เป็นนักคิดและแสดงพฤติกรรมที่ยั่งยืน แม้ว่าทั้งหมดนี้อาจดูเหมือนเป็นอุดมคติและเป็นทฤษฎี แต่วารสารนี้เพียงอย่างเดียวก็เป็นหลักฐานของการบรรลุผลของการศึกษาเชิงประจักษ์เพื่อความยั่งยืนที่มีความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้

เรื่องที่ 6 Boonsem and Chaoensupmanee (2020) ศึกษาเรื่อง การกำหนดปัจจัยของประสิทธิผลการสอนทางพลศึกษา การพัฒนาและการดำรงวิถีชีวิตที่เคลื่อนไหวร่างกายและการส่งเสริมสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับร่างกายสมรรถภาพทางกายได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญสอง

ประการของมาตรฐานพลศึกษาแห่งชาติ วิชาพลศึกษาเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของกระบวนการศึกษา และการสอน การศึกษานี้ออกแบบมาเพื่อกำหนดปัจจัยประสิทธิผลการสอนพลศึกษา โดยเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีมีทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ (1) วัตถุประสงค์ของการเรียนพลศึกษา (2) โปรแกรมเนื้อหา และพลศึกษา (3) วิธีการสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน (4) ลักษณะบุคลิกภาพของอาจารย์พลศึกษา (5) อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก และ (6) การประเมินและประเมินผล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน 1,000 คนโดยเป็นนักเรียนชาย 558 คน และหญิง 442 คน นักเรียนเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นและแบ่งออกเป็นกลุ่มตามเพศและประเภทของกีฬา ผลการศึกษาพบว่าสิ่งที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับการพัฒนาโดยรวมของพลศึกษา คือ เป็นบุคลิกของอาจารย์พลศึกษา (59.18%) และ การวัดและประเมินผลมีเปอร์เซ็นต์ต่ำสุด (45.53%) การเปรียบเทียบระหว่างเพศชาย และเพศหญิง นักเรียนพบว่าเนื้อหาวิชาและหลักสูตรมีเปอร์เซ็นต์น้อยที่สุดสำหรับนักเรียนชาย (45.42%) ในขณะที่วิธีการสอนและกิจกรรมสำหรับนักเรียนหญิง (46.81%) ผู้เชี่ยวชาญด้านพลศึกษาทำหน้าที่เป็นกำลังสำคัญในการให้วิชาพลศึกษาเสริมสร้างสุขภาพ สำหรับเด็กและวัยรุ่น เนื่องจากมีมากขึ้น มีประสิทธิภาพมากกว่าครูในชั้นเรียนในการส่งเสริมกิจกรรมทางกายระดับปานกลางถึงหนัก

2. การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

วารสารวิชาการและนักวิชาการได้ให้ข้อมูลของกีฬาลีลาศไว้ (รัศมีสินี อัครศวะเมฆ, 2561; Vemey 1995 อ้างถึงใน เฉลิมพล น้อยอิม, 2557; กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว การประเมินทักษะในการเคลื่อนไหวของกีฬาลีลาศ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลีลาศ ดังต่อไปนี้

2.1 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

1) ลักษณะกีฬาลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

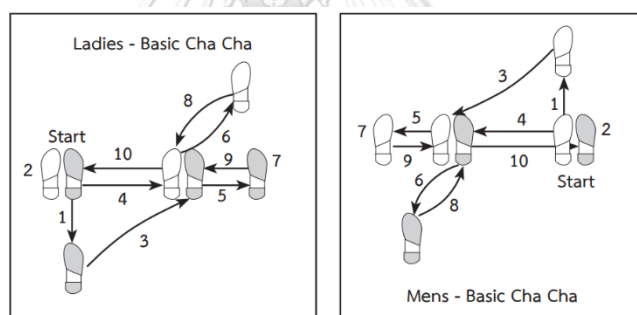
การอธิบายถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับรูปภาพในการเดินตามแผนภาพที่ 5 ลักษณะของการเดินลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ดังนี้

รัศมีสินี อัครศวะเมฆ (2561) ได้กล่าวว่า ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายที่เน้นจังหวะของขาและเท้า โดยการก้าวเท้าไปข้างหน้าหรือถอยหลัง จะลงน้ำหนักที่ชัดเจนเต็มเท้า มีการนับจังหวะในลักษณะ two three four and one ซึ่งจังหวะที่นับ “แอนด์” (and) คือ การก้าวใน

ลักษณะเท้าชิดเท้าอยู่กับที่ ภาพรวมของจังหวะมีความเร็ว มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่สนุกสนาน เป็นจังหวะเดียวที่ลักษณะการก้าวชิดก้าวในการเต้นรำ

เฉลิมพล น้อยอิม (2557) ได้อธิบายลักษณะการเคลื่อนไหวของการเต้นลีลาศประเภทละตินอเมริกันในแต่ละจังหวะไว้ว่า ลักษณะการเต้นจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) เป็นการเคลื่อนไหวในทิศทางตรงกันข้ามหรือร่วมทิศทางเดียวกัน โดยเน้นการใช้ขาและเท้า ร่วมกับกริยาท่าทางการเคลื่อนไหวของลำตัว

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) การเคลื่อนไหวอยู่คงที่ คู่เต้นรำเคลื่อนที่ไปในทิศทางตรงกันข้าม และร่วมทิศทางเดียวกัน ความเร็วดนตรีต่อนาที 30 – 32 บาร์ต่อนาทีสอดคล้องกับกฎของ WDSF หลักพลศาสตร์ การเคลื่อนที่ตามเวลา ทันทันทันใด หนักหน่วงโดยตรง และการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ การสื่อความหมายของจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ความสำคัญของจังหวะนี้อยู่ที่ขาและเท้า โครงสร้างของการจัดทำเต้นไม่ควรให้มี การเคลื่อนที่มากนักและต้องมีความสมดุลที่ผู้ชมสามารถจะเข้าใจในรูปแบบและติดตามทิศทางได้ สิ่งที่ต้องใส่ใจอย่างยิ่ง ควรมุ่งเน้นไปที่ “จังหวะเวลา” ของการเคลื่อนไหวในแต่ละท่าทาง



แผนภาพที่ 5 ชื่อ ลักษณะของการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

ที่มา : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา 2559

สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ลักษณะกีฬาลีลาศในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) มีจังหวะที่เร็วแสดงถึงความสนุกสนาน มีทิศทางการเต้นที่ชัดเจนและไม่ใช้พื้นที่ในการเต้น ที่สำคัญจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) นี้อยู่ที่ส่วนขาและเท้า แบบก้าวชิดก้าว ที่สามารถนำมาสร้างเสริมด้วยกิจกรรมพัฒนาทางด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การนับและฟังจังหวะของดนตรี ตามรายละเอียดข้อที่ 2) ทักษะเบื้องต้นจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ที่ว่า

2) **ทักษะเบื้องต้นจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)** การเคลื่อนไหวพื้นฐานของกีฬาลีลาศ (Basic Movement) จากข้อมูลเอกสารแนวการสอนของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552) ได้กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

2.1) ดนตรีในจังหวะจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

2.1.1) ลักษณะดนตรี มีท่วงทำนองที่สนุกสนานเร้าใจ และมีจังหวะเน้นเด่นชัดดนตรีจะเป็นแบบ 4/4 เหมือนกับจังหวะคิวิบ้ำรัมบ้า คือ ใน 1 ห้องมี 4 จังหวะ

2.1.2) การนับจังหวะสามารถนับได้หลายวิธี เช่น หนึ่ง- สอง - สาม สี่ - ห้า หรือ หนึ่ง- สอง ชะ ชะ ซ่า หรือนับก้าวจนครบตามจำนวนลวดลายพื้นฐาน หรือนับตามหลักสากลคือ นับตามจังหวะของดนตรี คือ สอง - สาม - สี่ และ - หนึ่ง โดยที่ก้าวแรกตรงกับจังหวะที่ 2 ของห้องเพลง

2.1.3) ความเร็วช้าของจังหวะดนตรี ดนตรีของจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) บรรเลงด้วยความเร็วมาตรฐาน 32 ห้องเพลงต่อนาที (30 - 40 ห้องเพลงต่อนาที)

2.2) ลวดลาย (Figures) ที่ใช้ในการเต้นรำในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ที่มีหลายลวดลาย (Figures) ณ ที่นี้จะนำเสนอ 7 ลวดลาย

2.2.1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic movement)

2.2.2) โชว์เดอร์ ทู โชว์เดอร์ (Shoulder to Shoulder)

2.2.3) อันเดอร์ อาร์ม เทิร์น (Under arm turn)

2.2.4) นิวยอร์ก (New York)

2.2.5) แฮนด์ ทู แฮนด์ (Hand to Hand)

2.2.6) สपोर्टเทิร์น (Spot turn)

2.2.7) ก้าวชิดก้าว (3 Cha Cha)

2.3) กิจกรรมการพัฒนากีฬาในลีลาศจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

2.3.1) การฝึกการนับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) คือ การฝึกนับจังหวะด้วยการออกเสียง และการตบมือให้เป็นจังหวะนับ โดยไม่มีดนตรีประกอบ การนับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) การนับมีหลากหลายวิธีด้วยกัน นับแบบสากล 2 3 4 และ 1, 2 3 4 และ 1 หรือนับแบบในการสอนผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาเพื่อความเข้าใจง่ายและปฏิบัติได้ คือ 1 2 3 4 5 / 6 7 8 9 10 มีค่าเท่ากับ 1 บาร์หรือ 1 ชุด เหมือนกัน

2.3.2) การฝึกฟังดนตรีประกอบกับการนับพร้อมกับการตบมือให้จังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) คือ เริ่มต้นจากการฟังบทเพลงที่มีความช้า และสามารถแยกแยะส่วนจังหวะการนับ 2 3 4 และ 1, 2 3 4 และ 1 ของในบทเพลงนั้นๆ และเพิ่มความสามารถในการฟังบทเพลงขึ้นเรื่อยๆ ในบทเพลงที่หลายหลายขึ้นเพิ่มความเร็วของบทเพลงขึ้น การฟังและปฏิบัติซ้ำๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในดนตรีของจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

2.3.3) การฝึกเดินในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) ไม่มีดนตรีประกอบ คือ การเคลื่อนไหวของเท้าตามจังหวะการนับด้วยเสียงพูด 2 3 4 และ 1, 2 3 4 และ 1 ให้ตรงจังหวะการนับและการเดินของเท้า โดยไม่มีดนตรีประกอบ เริ่มต้นจาก Basic Movement ต่อด้วย Basic Figures ในลวดลายที่กำหนดไว้

2.3.4) การฝึกเดินประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) คือ เปิดบทเพลงที่มีจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) โดยเริ่มจากบทเพลงที่มีจังหวะช้า เพื่อประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกายไปด้วยให้เกิดทักษะให้มีความสัมพันธ์กัน ระหว่าง การเคลื่อนไหวกับดนตรีที่สอดคล้องและตรงจังหวะ ต่อด้วยการเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาโดยการเพิ่มความเร็วของจังหวะดนตรีให้เทียบเท่ากับจังหวะตามมาตรฐานสากลกำหนด

2.3.5) การจับคู่ ในการเคลื่อนไหวร่างกายตามลวดลาย (Figures) ต่างๆ ให้สัมพันธ์กับจังหวะของบทเพลงจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha)

จากการเสริมสร้างทักษะพื้นฐานกีฬาสีลาศในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) เพื่อนำความรู้เดิม มาสู่ความรู้ใหม่ในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีลวดลายกับทิศทางการเคลื่อนไหวเหมือนกัน แต่แตกต่างกันตรงที่การนับจังหวะ จังหวะของดนตรี และลักษณะของการแสดงออกที่แตกต่างกัน จึงต้องปรับพื้นฐานตามข้อที่ 2.2 กิจกรรมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ดังนี้

2.2 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

1) ลักษณะกีฬาสีลาศจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

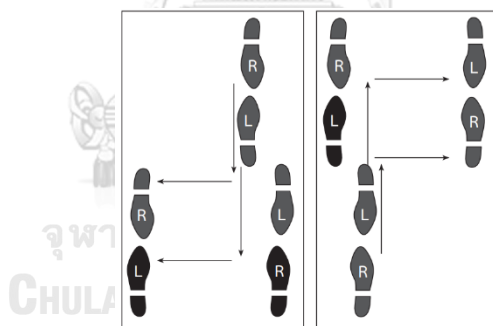
การอธิบายถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบกับ รูปภาพในการเดินตามแผนภาพที่ 6 ลักษณะของการเต้นลีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ดังนี้

รักษีสินี อัครศวะเมฆ (2018) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกายของกีฬาสีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่สื่อถึงอารมณ์ความรัก ความเข้ายวน ซึ่งจังหวะคิวบัน รุมบ้าจะมีลักษณะที่แตกต่างกับจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) อย่างชัดเจน เพราะไม่มีการก้าวและหยุดให้เท้ามาชิดในลักษณะการก้าวชิดก้าว แต่จะก้าวต่อเนื่องโดยเน้นความสำคัญอยู่ที่ลำตัวการเคลื่อนไหวของสะโพก ที่เกิดขึ้นจากการควบคุมการโอนถ่ายน้ำหนัก จากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่ง

เฉลิมพล น้อยอิม (2557) ตามที่ข้อมูลได้แสดงการอธิบายลักษณะการเต้นจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่เป็นการเคลื่อนไหวที่โล่ง อิสระและต่อเนื่อง โดยที่ลำตัวจะไม่

มีการหยุดเพื่อเปลี่ยนท่าทาง เน้นการใช้สะโพกเป็นหลักทั้งผู้ชายและผู้หญิง โดยการเคลื่อนสะโพกเกิดจากฝ่ายชายเคลื่อนก่อน

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้อธิบายลักษณะเฉพาะของจังหวะรุมบ้า เอกลักษณะเฉพาะ ย้วยวน กระตุ้นความรู้สึก ดุดตีม และการผละหนึ้อย่างมีจริต การเคลื่อนไหว คงที่โล่งอิสระ การเลื่อนไหล การต่อเนื่องร่วมกับการเน้นจังหวะ ความเร็ว ต่อนาที 25 – 27 บาร์ต่อนาทีสอดคล้องกับกฎของ WDSF หลักพลศาสตร์ ความหนักหน่วงเคลื่อนที่ตามเวลาการเดินทางที่มั่นคงและตรงทิศทาง การสื่อความหมายของจังหวะรุมบ้า ในจังหวะนี้ความสำคัญอยู่ที่ลำตัว การเคลื่อนไหวของสะโพกเกิดขึ้นจากการควบคุม การโอนถ่ายน้ำหนักจากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่ง การก้าวเท้าแต่ละก้าวใช้เวลาครึ่งปีทของดนตรี ท่าทางของลำตัวเกิดขึ้นบนครึ่งที่สองของปีท ความใส่ใจที่สำคัญควรมุ่งใช้ไปที่หลักพลศาสตร์ และจังหวะดนตรีเพื่อเพิ่มความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องกับความต้องการที่ตรงกันข้าม และความเย้ายวน อารมณ์ลำตัวจะไม่มีหยุดเพื่อการเปลี่ยนท่า การเคลื่อนไหวของแขนจะเริ่มจากจุดศูนย์กลาง ของลำตัวและนั่นคือ ผลจากการเคลื่อนไหวของลำตัว ควรให้ความใส่ใจกับการแสดงความชัดเจนของการใช้เท้า เท้าจะสัมผัสพื้นผิวของฟลอร์ อย่างต่อเนื่องและแผ่วเบา ฝ่ายชายจำเป็นต้องใช้ความรู้สึกที่ให้อารมณ์ในการนำด้วยมือ แขน และด้วยจิตใจ ปลอ่ยให้ฝ่ายหญิงเป็นฝ่ายแสดง



แผนภาพที่ 6 ชื่อลักษณะของการเดินลีลาศจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

ที่มา : กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา 2559

สามารถอธิบายได้ว่า ลักษณะกีฬาลีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) มีจังหวะที่ไม่เร็ว และไม่ช้าอยู่ในจังหวะที่แสดงถึงความรู้สึกสบาย การเต้นที่แสดงถึงความชุกชุนเช่กซี่ที่มีความสำคัญอยู่ที่ลำตัว สะโพกในการถ่ายน้ำหนัก ที่สามารถนำมาสร้างเสริมด้วยกิจกรรมพัฒนาทางด้านทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การนับและฟังจังหวะของดนตรี ตามรายละเอียดข้อที่ 2) ทักษะเบื้องต้นในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ดังนี้

2) ทักษะเบื้องต้นจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) การเคลื่อนไหวพื้นฐานของ กีฬาลีลาศ (Basic Movment) จากข้อมูลเอกสารแนวการสอนของ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2552) ได้ กำหนดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเนื้อหากิจกรรมการเรียนรู้ในกีฬาลีลาศ ดังต่อไปนี้

2.1) ดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.1.1) ลักษณะดนตรี มีจังหวะเน้นเด่นชัดดนตรีจะเป็นแบบ 4/4 คือ ใน 1 ห้องมี 4 จังหวะ

2.1.2) การนับจังหวะการเต้น การนับจังหวะ 2,3,4-1 ต่อเนื่องกันไป นับ 4 จังหวะ แต่เดิน 3 จังหวะ การนับ 4-1 นั้น เป็นการถ่ายน้ำหนักของสโปกโดยไม่ได้เป็นการก้าวเดิน ของเท้า

2.1.3) ความเร็วช้าของจังหวะดนตรี ดนตรีของจังหวะนี้บรรเลงด้วยความเร็ว 27-32 ห้องเพลงต่อ

2.2) ลวดลาย (Figures) ที่ใช้ในการเต้นรำในจังหวะ คิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีหลายลวดลาย (Figures) ณ ที่นี้จะนำเสนอ 8 ลวดลาย

2.2.1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic Movement)

2.2.2) ไชว์เดอร์ ทู ไชว์เดอร์ (Shoulder to Shoulder)

2.2.3) อันเดอร์ อาร์ม เทินร์ (Under arm Turn)

2.2.4) นิวยอร์ก (New York)

2.2.5) แฮนด์ ทู แฮนด์ (Hand to Hand)

2.2.6) สपोर्टเทินร์ (Spot Turn)

2.2.7) แฟน อาร์มาน่า (Fan Aremana)

2.2.8) แฟน ฮอกกี้สติ๊ก (Fan Hocky Stick)

2.3) กิจกรรมการพัฒนากีฬาลีลาศในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.3.1) การฝึกการนับจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) คือ การฝึก นับจังหวะด้วยการออกเสียงและการตบมือให้เป็นจังหวะนับ โดยไม่มีดนตรีประกอบการนับจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) นับแบบสากล 2 3 4 -1, 2 3 4 -1 มีค่าเท่ากับ 1 บาร์หรือ 1 ชุด เหมือนกัน

2.3.2) การฝึกฟังดนตรีประกอบการนับพร้อมกับการตบมือให้จังหวะ คิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) คือ เริ่มต้นจากการฟังบทเพลงที่มีความช้า และสามารถแยกแยะส่วน จังหวะการนับ 2 3 4-1, 2 3 4-1 ของในบทเพลงนั้นๆ และเพิ่มความสามารถในการฟังบทเพลงขึ้น

เรื่อยๆในบทเพลงที่หลายหลายขึ้นเพิ่มความเร็วของบทเพลงขึ้น การฟังและปฏิบัติซ้ำๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในดนตรีของจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.3.3) การฝึกเดินในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ไม่มีดนตรีประกอบ คือ จังหวะการนับด้วยเสียงพูด 2 3 4-1, 2 3 4-1 การเคลื่อนไหวของเท้าที่มีการก้าวเดิน 3 ก้าว โดยจังหวะการนับที่ 4-1 เป็นการถ่ายน้ำหนักของสะโพกและเท้า จากข้างหนึ่ง ไปยังอีกข้างหนึ่ง หรือให้ยีนนิ่งเฉยๆก็สามารถทำได้ โดยไม่มีดนตรีประกอบ เริ่มต้นจาก (Basic Movement) ต่อด้วย (Basic Figures) ในลวดลายที่กำหนดไว้

2.3.4) การฝึกเดินประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) คือ เปิดบทเพลงที่มีจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) โดยเริ่มจากบทเพลงที่มีจังหวะช้า เพื่อประกอบกับการเคลื่อนไหวร่างกายไปด้วยให้เกิดทักษะให้มีความสัมพันธ์กัน ระหว่าง การเคลื่อนไหวกับดนตรีที่สอดคล้องและตรงจังหวะ ต่อด้วยการเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาโดยการเพิ่มความเร็วของจังหวะดนตรีให้เทียบเท่ากับจังหวะตามมาตรฐานสากลกำหนด

2.3.5) การจับคู่ ในการเคลื่อนไหวร่างกายตามลวดลาย (Figures) ต่างๆให้สัมพันธ์กับจังหวะของบทเพลงจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

จากข้อมูลของกิจกรรมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ที่มีความซับซ้อนของลักษณะการนับจังหวะ การเคลื่อนไหวตามจังหวะนับ และการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ที่จะต้องจัดกระบวนการเรียนรู้โดยเรียงลำดับจากง่ายไปยาก (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559; มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2552) และการฝึกปฏิบัติซ้ำ (Osterberg & Olsson, 2021) ทำให้เกิดทักษะ (Skill) เมื่อเกิดการปฏิบัติได้แล้วนั้นในการจัดการเรียนการสอนมีการวัดและประเมินผล เพื่อให้ทราบถึงระดับความสามารถในการประมวลผลการเรียนรู้ ตามรายละเอียดข้อที่ 2.3 การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

2.3 กิจกรรมพัฒนากระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ (Creative thinking process development activities)

กระบวนการของผลผลิตความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกทางการเคลื่อนไหวได้อย่างหลากหลายทิศทาง ดังที่ (Osterberg and Olsson, 2021; Tiersland, 2019; Charassri and Acalasawamak, 2559) อธิบายว่า สามารถเชื่อมโยงความคิดก่อนหน้านำมาสู่ความคิดใหม่ ซึ่งทำให้ได้รูปแบบการเคลื่อนไหวที่แปลกใหม่ มีความเป็นอิสระทางความคิดที่ไม่ซ้ำแบบใคร สามารถผลิตผลงานได้ออกมาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดกระบวนการทางความคิดอย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ จึงวิเคราะห์ได้ดังนี้

1) ลักษณะของกิจกรรมพัฒนากระบวนการทางความคิด

ความสามารถที่ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหว และแสดงออกจากการ ได้ยิน ได้คิด ได้ปฏิบัติ มาจากการรับรู้และความรู้สึกอย่างเป็นธรรมชาติ โดยไม่มีรูปแบบถูกหรือผิด ดังนั้น ผู้เรียนสามารถแสดงออกมาจากความเป็นตัวตน จึงได้เกิดกิจกรรมมากมายที่สามารถเอื้ออำนวยต่อการสร้างความคิด ตัวอย่างเช่น

1.1) คนตรี เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารที่ช่วยให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจความรู้สึก นำมาถ่ายทอดสู่การเคลื่อนไหวร่วมกันและการตอบสนองต่อเสียงเป็นจังหวะ แล้วยังสามารถปรับปรุงแง่มุมของการเรียนรู้และกระตุ้นความยืดหยุ่นทางปัญญา ในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

1.2) การเคลื่อนไหว เป็นการเปลี่ยนตำแหน่งของร่างกาย โดยใช้กล้ามเนื้อและข้อต่อ ได้แก่ กาง พับ ยืด ย่อ บิด เป็นต้น ทำให้เกิดรูปแบบที่หลากหลาย

1.3) ความสัมพันธ์ระหว่างคู่ การสื่อสารกันระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน

สรุปได้ว่า กิจกรรมพัฒนากระบวนการทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ (Creative thinking process development activities) ดังที่ Tjersland (2019) อธิบายไว้ว่า การเต้นรำและการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและความสัมพันธ์กันระหว่างกระบวนการทางความคิดนำมาสู่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์เป็นระบบ รวมถึงความอิสระทางความคิด ประกอบด้วย ก่อนการลีลาศ ขณะลีลาศ หลังการลีลาศ ทั้งทางด้านการเลือกดนตรี ประกอบกับการเคลื่อนไหวตามรูปแบบของลวดลายเพื่อให้เกิดความสวยงาม รวมทั้งการทำงานเป็นทีมที่ต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

2.4 การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba)

ชาญชัย แสงอ่อน (2544) กำหนดหลักการวัดและประเมินผลของรายวิชาพลศึกษาในกีฬาลีลาศที่มีความคล้ายคลึงกับสมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย (2019) สำหรับเกณฑ์การตัดสินการแข่งขันกีฬาลีลาศ (CRITERIA FOR JUDGING) ของสหพันธ์กีฬาลีลาศนานาชาติ (INTERNATIONAL DANCESPORT FEDERATION) "IDSF" และกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ได้กำหนดองค์ประกอบของโปรแกรม ISU Program Component ซึ่งกีฬาลีลาศได้รับไว้เป็น บรรทัดฐานของการตัดสิน ระบบใหม่ของสหพันธ์กีฬาลีลาศนานาชาติได้กำหนด 5 องค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm) หมายถึง การเต้นถูกต้องตรงกับจังหวะดนตรี และพื้นฐานของจังหวะ การเต้น “ตรงจังหวะ” หมายความว่า การเต้นที่ไม่ก่อนหรือหลังจังหวะดนตรี แต่ตรงกับจังหวะดนตรีพอดี พื้นฐานของจังหวะ (Basic Rhythm) หมายความว่า การแสดงการเต้นภายในเวลาที่จัดไว้ให้เช่น (ช้า หรือ เร็ว) และรักษาความสัมพันธ์ของเวลาการเต้น จากทำหนึ่งไปยังอีกทำหนึ่งอย่างต่อเนื่อง

2) การจัดระเบียบร่างกาย (Body Organization) หมายถึง ทรงหรือแนวเส้นของลำตัว มีความสัมพันธ์ต่อกำเต้นทั้งสองร่วมกันในระหว่างการเคลื่อนไหว และการปฏิบัติท่าเต้นต่างๆ ของการเต้นในแต่ละจังหวะ การประเมินท่าต่างๆ ที่เกี่ยวกับทรงของตัวมี ดังนี้

- 2.1) เส้นแขน (Arm Line)
- 2.2) เส้นหลัง (Back Line)
- 2.3) เส้นหัวไหล่ (Shoulder Line)
- 2.4) เส้นสะโพก (Hip Line)
- 2.5) เส้นขา (Leg Line)
- 2.6) เส้นคอและศีรษะ (Neck and Head Line)
- 2.7) เส้นขวาและซ้าย (Right and Left Side Line)

3) การเคลื่อนไหวร่างกาย (Movement) หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกายที่รักษาลักษณะ และเอกลักษณ์ของจังหวะที่เต้น (Character of Dance) และพิจารณาจากการขึ้นและลง (Rising and Lowering) รวมทั้งการสวิง (Swing) และการทรงตัวที่สมดุลย์ของทั้งคู่ การเต้นที่มีแรงสวิงมากกว่า จะได้คะแนนที่สูงกว่าแต่ต้องประกอบด้วยทรงตัวที่สมดุลย์ (Balance) การเต้นรำในแบบลาตินอเมริกัน (Latin American) การเคลื่อนไหวและการใช้สะโพก (Hip Movement) จะถูกให้เป็นหลักในการประเมิน

4) การแสดงที่บอกจังหวะ (Performance That Tells the Rhythm) หมายถึง ประเมินตามจังหวะของการเต้น ที่แสดงให้เห็นถึงทิศทางของทำนั้นๆ ได้อย่างถูกต้อง และเพลงประกอบ (Musical Involvement) ความต่อเนื่องจากทำหนึ่งไปยังอีกทำหนึ่ง

5) การใช้เท้า (Foot work) หมายถึง การใช้ส้นเท้าและปลายเท้า การเคลื่อนไหวและท่าทางต่างๆ เช่น การขีดเท้า และการควบคุมการเคลื่อนไหวของเท้า

จากรายละเอียดข้างต้นของการประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี มี 5 องค์ประกอบ ที่ครอบคลุมเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของกีฬาลีลาศ ซึ่งในข้อที่ 1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm) ที่สหพันธ์กีฬาลีลาศนานาชาติ (INTERNATIONAL DANCESPORT FEDERATION) "IDSF" และกรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

เป็นทักษะที่สำคัญในการวัดและประเมินกีฬาสาธิต จึงนำมาค้นคว้าวารสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามข้อที่ 2.4

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะชะชะซ่า (cha cha cha) และ จังหวะคิวบัน รุมบ้า(Cuban Rumba)

ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในจังหวะกีฬาลีลาศ จำนวน 5 เรื่อง

เรื่องที่ 1 เสฎฐวุฒิ ไชยฮัง และ วายุ กาญจนศร (2562) ได้ศึกษา การพัฒนาทักษะลีลาศจังหวะชะชะซ่าโดยการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสองดาววิทยาคม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนทักษะลีลาศที่ได้จากการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อน รายวิชาลีลาศ เรื่อง ทักษะลีลาศจังหวะชะชะซ่า ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจในการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด นักเรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และยอมรับซึ่งกันและกัน

เรื่องที่ 2 เฉลิม ชัยวัชรภรณ์ (2557) ที่ปรึกษาในงานวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบการใช้กล้ามเนื้อหลักบริเวณแกนกลางลำตัวในการเต้นลีลาศประเภทละตินอเมริกันของนักกีฬาลีลาศสมัครเล่น จากงานวิจัยยังพบว่า การเต้นลีลาศในจังหวะไจฟ์ (Jive) ให้ความสำคัญกับกล้ามเนื้อ (Internal Oblique) เป็นหลัก ดังนั้นกล้ามเนื้อ (Rectus Abdominis) จึงมีการทำงานที่แตกต่างกับกล้ามเนื้อมัดอื่นใน 2 จังหวะนี้ และในจังหวะอื่นกล้ามเนื้อทุกมัดมีการทำงานแตกต่างกัน

เรื่องที่ 3 ทัดตพันธ์ เจ้ยทองศรี (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้การฝึกเต้นรำลีลาศประเภทบอลรูมกับประเภทละตินอเมริกัน ที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักศึกษาปริญญาตรี สรุปผลการวิจัย 1) หลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการฝึกเต้นรำของกลุ่มฝึกเต้นบอลรูม และกลุ่มฝึกเต้นละตินอเมริกัน ทำให้ความดันโลหิตขณะหัวใจบีบตัวขณะพัก และความอดทนของกล้ามเนื้อขาดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) ผลของการฝึกเต้นบอลรูม พบว่า น้ำหนัก ซีพจรขณะพัก แรงบีบมือ ความอ่อนตัว เเปอร์เซ็นต์ ไขมันในร่างกาย สมรรถภาพการจับออกซิเจนสูงสุดของร่างกาย ความอดทนของกล้ามเนื้อขา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) ผลของการฝึกเต้นรำละตินอเมริกัน พบว่า น้ำหนัก ซีพจรขณะพักและความอดทนของกล้ามเนื้อขา แตกต่างกัน

เรื่องที่ 4 Gose (2019) Extraordinary Dancing Requires Extraordinary (Motor) Learning ความรู้เกี่ยวกับหลักการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานสามารถเพิ่มพูนกลยุทธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งอาจช่วยปรับปรุงทั้งประสิทธิภาพและจังหวะการแสดง และการเรียนรู้ทักษะการ

เด่น ในท้ายที่สุด การประสานงานกันระหว่างความรู้เกี่ยวกับหลักการเรียนรู้ด้วยการ ที่พัฒนาร่างกาย เต้น ด้วยการอ่าน การทดลอง ด้านความสนใจ ความจำเพาะ ความแปรปรวน และประยุกต์ใช้ หลักการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหว สามารถควบคุมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เรื่องที่ 5 กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) จัดทำคู่มือฝึกอบรมผู้ ฝึกสอนกีฬาอีสปอร์ต เพื่อเป็นแนวทางให้กับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ในด้านการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา ทักษะการเคลื่อนไหวให้เป็นลำดับตามขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ทักษะ ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ 1) ขั้นหาความรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องคิดค้นหาคำตอบ ซึ่งอาจจะได้จากครูผู้สอน จาก หนังสือวารสาร จากภาพยนตร์หรือ จากเครื่องมือโสตทัศนูปกรณ์อื่นๆ นอกจากนี้อาจจะได้รับคำตอบ จากการฝึกหัดของตนเอง (Cognitive State) เมื่อผู้เรียนเริ่มเรียนทักษะใหม่ จะพบกับคำถามตัวเอง เกี่ยวกับความรู้ในทักษะพื้นฐานของกีฬานั้นๆ 2) ขั้นการเชื่อมโยง (Associative Stage) เป็นการ เชื่อมโยงระหว่างความรู้และการฝึกหัดในขั้นนี้ผู้เรียนได้ฝึกหัดทักษะพื้นฐานมากขึ้น และมีการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีความผิดพลาดซึ่งแต่ก่อนนั้นได้เกิดขึ้นอยู่เสมอๆสามารถที่จะแก้ไขและ ปรับปรุงให้ถูกต้อง และดีขึ้นได้ เมื่อได้รับคำแนะนำที่เหมาะสม หรือจากการลองผิดลองถูกของตนเอง 3) ขั้นอัตโนมัติ(Autonomous Stage) ในขั้นนี้การแสดงทักษะจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว และ อัตโนมัติ ผู้เรียนไม่ต้องนึกถึงท่าทางการเคลื่อนไหว แต่จะมีความตั้งใจต่อส่วนของทักษะที่สำคัญ และยากขึ้น จะเห็นว่าก่อนที่ผู้เรียนจะมีทักษะดีในกีฬาแต่ละประเภทนั้น จะต้องผ่านขั้นตอนต่างๆ ของ กระบวนการเรียนรู้ทักษะมาตามลำดับ การเรียนรู้จะดำเนินไปด้วยความรวดเร็วและมี ประสิทธิภาพ หรือไม่นั้น ผู้ฝึกสอนเป็นผู้มีอิทธิพลและบทบาทสำคัญในการนี้

3. แนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

จากวารสารทางวิชาการและนักวิชาการ ที่บรรยายข้อมูลในเชิงเนื้อหาด้านความสามารถใน ความคิดสร้างสรรค์ (อารี พันธุ์ณี, 2560; Wahyudi et al., 2019; Chua Yaw Long et al., 2020; Lucy Lugo Mawang et al., 2020) จากการได้วิเคราะห์เนื้อหาสาระจึงนำมาเรียงลำดับของใจความ สำคัญ ได้ปรากฏข้อที่ 3.1 ถึง ข้อที่ 3.4 ดังต่อไปนี้

3.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความสามารถทางสติปัญญา ที่นักวิชาการตั้งแต่อดีตจนกระทั่งปัจจุบัน ยังให้ความหมาย และความสำคัญ เพื่อนำไปพัฒนาสมองของมนุษย์ให้สมบูรณ์ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่ สถาบันการศึกษากำหนด ดังต่อไปนี้

Mawang et al. (2020) ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงกระบวนการหรือผลิตภัณฑ์ ที่เป็นของผู้สร้างและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของผู้สร้าง คำจำกัดความนี้สนับสนุน

แนวคิดของความคิดสร้างสรรค์แบบ “small c” โดยที่ทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์มากหรือน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับคนอื่นๆ ในบริบททางวัฒนธรรมและสังคมของตน

Wahyudi et al. (2020) ได้กล่าวถึงความสำคัญของ ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นหลักสูตรร่วมสมัยจึงเน้นที่การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในบางโอกาสถูกนำไปใช้จริงเนื่องจากบรรยากาศสภาพแวดล้อมและชุมชนที่ตั้งอยู่ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเพื่อแก้ไขปัญหา

Purvis (2021) ได้อธิบายรูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ปฏิบัติสามารถพัฒนาศักยภาพด้านการรู้คิดได้อย่างสร้างสรรค์

Baron and May (1960) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ๆ เกิดผลผลิตใหม่ๆ รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไป

Guilford (1950) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันอธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความคิดเอहनัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุมคิดได้กว้างไกลนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้

Wescott and Smith (1963) ได้อธิบาย ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่

Spearman (1963) ความคิดสร้างสรรค์คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์สามารถสร้างผลผลิตใหม่ๆ

Osborn (1957) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาย่างยากที่ประสบ

สำนักงานก.พ. (2016) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะเอहनัยนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่ง ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มีไม่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลอย่างเดียวนั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้ไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังเป็นประโยชน์ต่อสังคม เมื่อพิจารณาใจความสำคัญของแต่ละบุคคลแล้วนั้น จึงได้นำมาสรุปในตารางวิเคราะห์ที่ 6 ดังนี้

ตารางวิเคราะห์ที่ 6 ชื่อ ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

แหล่งที่มา	ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
Mawang et al. (2020)	กระบวนการหรือผลิตภัณฑ์ที่เป็นของผู้สร้างและเหมาะสมกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของผู้สร้าง
Wahyudi et al. (2020)	ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นในบางโอกาสถูกนำไปใช้จริงเนื่องจากบรรยากาศสภาพแวดล้อมและชุมชนที่ตั้งอยู่ซึ่งกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างเพื่อแก้ไขปัญหา
Baron and May (1960)	ความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ๆ เกิดผลผลิตใหม่ๆ รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไป
Guilford (1950)	ความคิดเอกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกลนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้
Wescott and Smith (1963)	กระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่
Spearman (1963)	อำนาจจินตนาการของมนุษย์ สามารถสร้างผลผลิตใหม่ๆ
Osborn (1957)	จินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาที่ยากที่ประสบ
สำนักงานก.พ. (2016)	ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยนำสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปรับแต่ง ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่

สรุปได้ว่า ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดเพื่อนำไปแก้ไขปัญหาในเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ ตามบริบทสิ่งแวดล้อมให้บรรลุตามเป้าหมาย มาจากการคิดค้นสิ่งใหม่ หลายแง่มุม หลายทิศทาง ให้จัดอยู่ในรูปแบบใหม่เกิดเป็นกระบวนการในการแก้ไขปัญหา และยังมีการสร้างจินตนาการประยุกต์ ดัดแปลง ปรับแต่ง ผสมผสานเกิดสิ่งใหม่ที่สามารถเป็นประโยชน์ต่อบุคคลทั่วไปได้ เมื่อศึกษาเนื้อหาเชิงลึกจึงพบกับองค์ประกอบของลักษณะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมี 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

1) องค์ประกอบและลักษณะของความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการ (Barlett, 1958; Simpson, 1922; Torrance, 1962; อารี พันธุ์ณี , 2560; Wahyudi et al, 2020; Scholastic, 2017; Chua Yaw Long et al, 2020) ได้อธิบายองค์ประกอบและลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างมากมายที่ว่า

อารี พันธุ์ณี (2560) ได้อธิบายองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford ไว้ดังนี้ ความคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) คือการคิดหลายๆแง่หลายๆทาง คิดให้มากที่สุดเท่าที่จะนึกได้ เป็นการมองปัญหาในแนวกว้างเหมือนกับแสงอาทิตย์ที่แผ่รัศมีออกรอบด้าน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นจะเป็นคนที่มี

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) คือมีความคิดที่แปลกใหม่ต่างจากความคิดธรรมดาของคนทั่วไป หรือเรียกว่า wild idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่ม เป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ความคิดที่แปลกแตกต่างจากเดิม อาจไม่เคยมีใครนึกหรือคิดถึงมาก่อน ต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลองเพื่อทดสอบความคิดของตน อาศัยจินตนาการ คิดเรื่องคิดฝันจากจินตนาการ หรือเรียกว่าเป็นความคิดจินตนาการประยุกต์ จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทำให้เกิดผลงานขึ้น

ซึ่ง Barlett (1958) ที่ได้ให้ความหมาย ลักษณะและสรุปรูป ของความคิดริเริ่มไว้ว่า เป็นความคิดที่น่าตื่นเต้น เรียกว่า “Adventurous Thinking” เป็นความคิดแตกออกไปหรือความคิดเดิมหรือแตกต่างจากแม่แบบดั้งเดิม ที่นำไปสู่ความคิดใหม่ โดยไม่มีขอบเขตด้านความคิดนั้นๆ และยอมรับความคิดในการสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ ที่ไม่ซ้ำซาก

Simpson (1922) อธิบายไว้ว่า ความคิดริเริ่มของบุคคลจัดเป็นความสามารถของสมองที่พยายามคิดให้แตกต่างไปจากกระแสเดิมเพื่อนำไปสู่ความคิดใหม่ๆ

และ Torrance (1962) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ความคิดริเริ่มเป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดา ซึ่ง Starkweather (1962) กล่าวสนับสนุนว่า ความคิดริเริ่มเป็นลักษณะความคิดที่ไม่ยอมคล้อยความความคิด (Non-Conformity) ของผู้อื่นอย่างง่ายดาย แต่ต้องมีเหตุผลสมควรและพร้อมกันนั้นก็ยังสามารถขยายความคิดเห็นผู้อื่นให้เด่นชัด และมีน้ำหนักขึ้น

2) มีความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือสามารถคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว รวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุดในเวลาที่จำกัด

2.1) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2) ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ภายในเวลาที่กำหนด

2.3) ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) สามารถใช้วลีหรือการใช้ประโยค คือสามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ ประโยคที่ต้องการ จากการวิจัยพบว่า บุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง

2.4) ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) สามารถคิดสิ่งที่ต้องการให้ได้มากในเวลาจำกัด เป็นความพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด ต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายรูปแบบและแตกต่างกัน แล้วค่อยนำความคิดทั้งหมด มาพิจารณา เปรียบเทียบ ว่าความคิดไหนที่ดีที่สุดคุ่มค่าที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์เรื่องประโยชน์ เวลา ความยากง่ายด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถพื้นฐานนำไปสู่ความคิดที่มี คุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ว่า How to get the best idea is to get a lot of ideas. “การที่จะได้ความคิดที่ดีที่สุด ก็ต้องให้ได้ความคิดหลายความคิดก่อน”

3) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือมีความสามารถในการคิดหา คำตอบได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม

3.1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) สามารถที่จะพยายามคิดให้หลากหลายประเภท

3.2) ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) มีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน หลากหลาย ประเภทและสามารถแยกแยะประเภทนั้นๆได้ด้วย ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความ คล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้น ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์สามารถคิดหาทาง เลือกว่าหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่นเป็นการเสริมคุณภาพความคิดให้ดีขึ้น

4) มีความประณีต (Elaboration) เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้าง ผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่มีแต่ความคิดแปลกใหม่อย่าง เดียว แต่ในความแปลกใหม่ และความพิเศษนั้นจะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่าสร้างสรรค์ด้วย จะต้องพยายามคิดและประสานความคิดให้เชื่อมโยงกันตลอด เพื่อเกิดผลงานความสำเร็จและสมบูรณ์ ด้วย (Kneller 1956) สามารถพัฒนาตามอายุ คือ บุคคลที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่า อายุ น้อย ผู้หญิงจะมีความสามารถมากกว่าชาย บุคคลที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออ จะมีความสามารถทางด้านสังเกตสูงด้วย

นักวิชาการได้ให้ข้อมูลเชิงปัจจุบัน Wahyudi et al. (2020) อธิบายลักษณะของความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking Ability) สามารถแปลความได้ว่าเป็นความสามารถในการคิด (ทางจิตใจ) ที่นำไปสู่การได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกความคิดแนวทางมุมมองหรือวิธีการทำความเข้าใจปัญหาใหม่ ๆ เพื่อให้พบแนวทางแก้ไขในรูปแบบของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ยอดเยี่ยม เป็นผลมาจากวิธีการ กลยุทธ์ที่ใช้และเกี่ยวข้องกับหลายแนวคิดที่จัดเรียงอย่างเป็นระบบและชัดเจน แก่มุมมองของความคิดสร้างสรรค์และคำอธิบายถูกนำมาใช้และพัฒนาจากความคิดเห็น แบ่งออกเป็น

- 1) คล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการสร้างความคิดมากมายที่มีคุณค่าที่แท้จริงในเวลาอันสั้น
- 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบหลายประเภทที่มีคุณค่าที่แท้จริง
- 3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการใช้กลยุทธ์ / คำตอบใหม่ / ไม่ซ้ำใครหรือผิดปกติ (แตกต่างจากผู้เรียนคนอื่น ๆ) เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง
- 4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการอธิบายรายละเอียดและสอดคล้องกับขั้นตอนทางคณิตศาสตร์คำตอบหรือสถานการณ์ทางคณิตศาสตร์บางอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่

และยังมี Scholastic (2017, อ้างถึงใน Chua Yaw Long et al. 2020) อธิบายองค์ประกอบของลักษณะความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

- 1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถของผู้ตอบในการสร้างภาพตัวเลขจำนวนมากที่สะท้อนถึงความเหมาะสม ความคิด
- 2) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถของผู้ตอบแบบสอบถามในการสร้างการตอบสนองที่โดดเด่นหรือ "ผิดปกติ" ในภาพที่วาดขึ้น
- 3) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถของผู้ตอบในการปรุงแต่งและเพิ่มเติมความคิดโดยเน้นที่ความสนใจ
- 4) ความเป็นนามธรรมของชื่อเรื่อง (Abstractness of Title) ความสามารถของผู้ตอบในการบูรณาการและมีกระบวนการคิดที่มีโครงสร้าง การรวบรวมข้อมูลที่สำคัญเพื่อให้สามารถแยกประเด็นสำคัญตามการรับรู้ถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่นำมาซึ่งนามธรรมของความคิดและ
- 5) ความต้านทานต่อการปิดก่อนวัยอันควร (Resistance to Premature Closure) แนวโน้มของผู้ตอบที่จะ "เปิดอยู่" ในขณะที่เปิดให้เสร็จสมบูรณ์ ตัวเลขในแบบฟอร์ม

Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) เพื่อให้แน่ใจว่ามีเวลาเพียงพอที่จะเปิดใจรับแนวคิดที่แตกต่างกันทำให้เกิดการสร้างความคิดดั้งเดิมที่เป็นไปได้

สามารถสรุปได้ว่า ความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ที่มีมนุษย์ได้ค้นหาคำตอบที่เป็นขั้นเป็นตอนเพื่อให้ได้มาซึ่งความถูกต้องและสมบูรณ์ ต้องมีการผลิตของคำตอบให้แสดงถึงกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย **คล่องแคล่ว (Fluency) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความประณีต (Elaboration)** ที่สามารถให้ผู้เรียนผลิตคำตอบที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ตามการผลิตคำตอบของบุคคลดังต่อไปนี้

2) การผลิตคำตอบของบุคคลที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ได้แบ่งเป็น

1) ความคิดดอเนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความคิดหลากหลายหลายทิศทาง มีมากกว่าหนึ่งคำตอบโดยการมีทางเลือกหลายๆทาง (Alternative Solution) และจะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ เช่น การออกกำลังกายมีประโยชน์ต่อตนเองอย่างไร

2) ความคิดจินตนาการ (Imagination) หมายถึง การคิดต่อยอดจากสิ่งที่อยู่เดิมจากความคิดฝันก็ได้ เช่น ฉันอยากเป็นนักวิ่งทีมชาติ ฉันอยากไปแข่งซีเกมส์ เป็นต้น ความคิดจินตนาการ เป็นความคิดที่ยิ่งใหญ่ดังที่ Einstein กล่าวว่า “Imagination is more Important than Knowledge” ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญกว่าความรู้ (data information knowledge)

3) ความคิดไม่คล้อยตาม (Non Conformity) หมายถึง การที่บุคคลไม่ยอมเชื่อหรือคล้อยตามความคิดเห็นของผู้อื่น โดยปราศจากเหตุผลของตนเอง พระพุทธองค์กล่าวไว้ใน กาลาสสูตร 1) อย่าเชื่อโดยฟังตามๆ กันมา 2) อย่าเชื่อโดยเห็นเป็นของเก่าแก่ 3) อย่าเชื่อโดยข่าวลือ 4) อย่าเชื่อโดยอ้างเอาตำรา 5) อย่าเชื่อโดยนิกเอาเอง 6) อย่าเชื่อโดยการคาดเดาคะเน 7) อย่าเชื่อโดยตรรกตรองตามอาการ 8) อย่าเชื่อโดยชอบใจว่าเหมือนลัทธิของเรา 9) อย่าเชื่อโดยคิดว่าผู้พูดน่าเชื่อถือ 10) อย่าเชื่อโดยนับว่า สมณะเป็นครูของเรา

4) มีการรับรู้ไวและมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Ability to See, to Aware and to Respond) หมายถึง ความรู้สึกไวต่อสภาวะแวดล้อม และแสดงความรู้สึกตอบสนองต่อสิ่งนั้นในทางที่สร้างสรรค์

ดังนั้นการได้มาซึ่งคำตอบ จึงเป็นที่มาของกระบวนการทางปัญญาที่ได้คิด ทบทวน วิเคราะห์ สังเคราะห์ ออกมาได้ นั่น นักวิชาการหลายบุคคลได้บรรยายเชิงเนื้อหาตั้งข้อที่ 3) กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ที่ว่า

3) กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทำงานของสมองที่คิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ กระบวนการของความรู้สึกไวต่อการแก้ปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานและรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐาน แล้วค้นพบแนวทางใหม่ ได้ผลลัพธ์เป็นแนวทางใหม่ ซึ่งได้มีข้อมูลของทางนักวิชาการดังนี้

Torrance and Myers (1972) ได้สร้างกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (The Creative Problem Solving Process) ขั้นที่1 การพบความจริง (Fact-Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) ขั้นที่3 การตั้งสมมติฐาน (Idea-Finding) ขั้นที่4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ขั้นที่5 การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-Finding)

Wallach (1962) กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความคิดสิ่งใหม่ 4 ขั้น ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (Preparation) ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดคุกรุ่นหรือระยะฟักตัว (Incubation) ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification)

Osborn (1957) ได้ขยายกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็น 7 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 การชี้ถึงปัญหา ขั้นที่ 2 การเตรียมและรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ ขั้นที่ 4 การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่างๆ ขั้นที่ 5 การคิด (Incubation) และการทำให้กระจ่าง (Illumination) ขั้นที่ 6 การสังเคราะห์ ขั้นที่ 7 การประเมินผล

Anderson (1957) กล่าวว่า ความแตกต่างของบุคคลอยู่ที่ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เป็นสำคัญ พร้อมทั้งได้แบ่งกระบวนการด้านความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 6 ขั้น ขั้นที่ 1 สนใจ ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลต่างๆ ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองถึงการวางแผน ขั้นที่ 4 จากผลข้อ 1-3 ทำให้เกิดจินตนาการ ขั้นที่ 5 สร้างจินตนาการออกมาให้เป็นความจริง ขั้นที่ 6 รวบรวมความคิด

Jungs (1963) ได้อธิบายกระบวนการคิดสร้างสรรค์ 5 หรือ “ห้าขั้นแห่งการสร้างความคิด” ขั้นที่ 1 คิดรวบรวมข้อมูล ขั้นที่ 2 กระบวนการใช้วัตถุดับ ขั้นที่ 3 ทำใจให้ว่าง ขั้นที่ 4 ยูเรกา ขั้นที่ 5 วิพากษ์วิจารณ์

Chua Yaw Long et al. (2020) การคิดเชิงสร้างสรรค์ Creative Thinking Skills for Conceptual Engineering Design (CTSM) ที่มีเครื่องมือการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอ 6 รายการ 1) รายการคุณสมบัติ (Attribute Listing) 2) การร่างสมอง (Brain Sketching) 3) แผนที่ความคิด (Mind Mapping) 4) การสลายตัวตามหน้าที่ (Functional Decomposition) 5) การวิเคราะห์ทางสัญญาณวิทยา (Morphological Analysis) 6) SCAMPER

Chua Yaw Long et al. (2020) ได้อธิบายแนวคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประกอบด้วยกระบวนการคิด 7 ขั้นตอนได้แก่ 1) การทดแทน (Substitute) 2) การรวมกัน (Combine) 3)

ดัดแปลง (Adapt) 4) แก้ไข (Modify) 5) นำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Put to other Uses) 6) กำจัด (Eliminate) 7) เปลี่ยนบทบาท (Reverse roles)

สรุป จากแนวคิดของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ มีลำดับขั้นตอนในการค้นพบปัญหา ชั้นค้นหาทางแก้ไข ชั้นบทสรุปของความคิดมาในรูปแบบใหม่ จนเป็นความคิดด้านจิตใจที่อยู่ภายใน ออกมาเป็นผลงานในรูปแบบต่างๆได้อย่างทอ้งแท้ นำมาสู่ข้อที่ 4) ผลผลิตของกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ที่ว่า

4) ผลผลิตของกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะตามนักวิชาการได้อธิบายไว้ว่า Newell et al. (1963) ได้อธิบายผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ 1) เป็นผลผลิตที่แปลกใหม่ และมีค่าต่อผู้คิด สังคม และวัฒนธรรม 2) เป็นผลผลิตที่ไม่ได้การคิดดัดแปลงจากยกเลิกผลผลิต หรือความคิดที่มีมาก่อน 3) เป็นผลผลิตซึ่งได้รับการกระตุ้นอย่างสูงและต่อเนื่อง ใช้ความพยายามสูง 4) เป็นผลผลิตที่ได้จากการประมวลปัญหาซึ่งค่อนข้างจะคลุมเครือและไม่แจ่มชัด

ในส่วนของ Taylor (1964) ได้เสนอคุณภาพของผลผลิตสร้างสรรค์ มี 6 ชั้น ได้แก่

ชั้นที่ 1 การแสดงออกอย่างอิสระ ไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่ม เช่น การวาดภาพตามใจชอบ โดยที่ครูไม่ได้เป็นผู้กำหนด

ชั้นที่ 2 ผลงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ชั้นที่ 3 ชั้นสร้างสรรค์ เป็นชั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคล ไม่ได้ลอกเลียนมาจากใคร แม้ว่าจะมีคนอื่นคิดไว้แล้วก็ตาม

ชั้นที่ 4 ชั้นคิดประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์เป็นชั้นที่สามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้นโดยไม่ซ้ำแบบใคร

ชั้นที่ 5 เป็นขั้นการพัฒนาผลงานในชั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ชั้นที่ 6 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สูงสุดสามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงได้ เช่น ชาร์ลส์ ดาร์วิน คิดค้นทฤษฎีวิวัฒนาการไอส์ไตน์ คิดทฤษฎีสัมพัทธภาพมากขึ้น

เมื่อทบทวนเนื้อหาของผลผลิตของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงของความคิดก่อนหน้านำมาสู่ความคิดใหม่ ซึ่งทำให้ได้กระบวนการที่แปลกใหม่ มีความเป็นอิสระทางความคิดที่ไม่ซ้ำแบบใคร สามารถผลิตผลงานได้ออกมาอย่างสร้างสรรค์ ดังที่ Tjerstrand (2019) อธิบายไว้ว่า การเต็นรำและการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและความสัมพันธ์กันระหว่างกระบวนการทางความคิดนำมาสู่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์เป็นระบบ รวมถึงความอิสระทางความคิด ประกอบด้วย ก่อนการลีลาศ ขณะลีลาศ หลังจากการลีลาศ ทั้งทางด้าน การเลือกดนตรี

ประกอบกับการเคลื่อนไหวตามรูปแบบของลวดลายเพื่อให้เกิดความสวยงาม รวมทั้งการทำงานเป็นทีมที่ต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน จึงสรุปได้ว่า องค์ประกอบและลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ลีลาศ บ่งบอกถึงการจัดการเรียนการสอนรูปแบบของสื่อการสอนเพื่อพัฒนาทางด้านกระบวนการคิดของผู้เรียน ให้ตอบสนองขององค์ประกอบอย่างครอบคลุม และสามารถแสดงให้เห็นถึงว่าผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบมุ่งสู่ความสำเร็จ

ดังนั้นความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ต้องได้รับตามแนวทางข้อที่ 3.2 การพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

3.2 การพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์

เมื่อศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง (อารี พันธุ์มณี, 2560; Wahyudi et al., 2019; Chua Yaw Long et al, 2020; Mawang et al, 2020) สามารถแบ่งออกได้ 3 ข้อ คือ

1) ลักษณะการพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยการคิด การลงมือทำด้วยความตั้งใจ การมีสติมุ่งมั่น มีความต้องการเร่งด่วน ความพยายามทำงานให้สำเร็จเกิดเป็นรูปธรรมจึงสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดังต่อไปนี้

1.1) ส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย แบบกรอบความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ สร้างด้วยการเรียนรู้ จึงให้ความสำคัญกับความเพียรพยายามเอาชนะปัญหา มองปัญหา และความท้าทายเป็นโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนา

1.2) Guilford (1956) และ Torrance (1963) ส่งเสริมพัฒนากระบวนการคิด เน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วยการคิดริเริ่ม การคิดคล่องตัว คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ คิดแก้ปัญหาและการคิดไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (Resistance To Premature Closure) เน้นกระบวนการคิด

1.3) Rogers (1959) ได้เสนอหลักการจัดบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่นมั่นคง ได้รับการยอมรับในคุณค่าของบุคคลปราศจากการข่มขู่ ทำให้เกิดความกลัว การเปรียบเทียบ การได้รับการตำหนิและส่งเสริมความเป็นอิสระ ได้รับการสนับสนุนให้กล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น และความรู้สึกที่เป็นจริง และมีการเสริมแรงให้กำลังใจ แสดงความชื่นชมความคิดผลงานก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี มั่นใจ และกล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์

1.4) Torrance (1965) ส่งเสริมการสร้างผลงาน (Product) เน้นการส่งเสริมกระบวนการคิด คิดให้ได้ทั้งปริมาณและคุณภาพ แนะนำความคิดลงสู่การปฏิบัติลงมือทำแบบ Learning by Doing เพราะการปฏิบัติซ้ำๆ ทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ สามารถสร้างชิ้นงาน และนำชิ้นงานไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น ส่งเสริมให้มีการประกวดการสร้างหรือการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ และนำผลงานที่คิดได้ไปใช้ทำเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มหรือนำไปใช้เป็นลวดลายของเสื้อ ถ้วยชาม เป็นต้น จะทำให้ผู้ผลิตเกิดกำลังใจ เกิดความท้าทายในการคิดสิ่งใหม่ๆ ต่อไป

1.5) Parson (1965) ได้เสนอให้กระตุ้นความคิดด้วยการตั้งคำถาม คำถามที่ขึ้นต้นด้วย 5 W 1H จะทำให้คนกล้าคิดกล้าตอบ เพราะไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่มีคำตอบที่เป็นไปได้มากกว่าหนึ่งคำตอบหรือหลายๆคำตอบ ซึ่งจะส่งเสริมให้คนกล้าคิด กล้าแสดงออกยิ่งขึ้น

ในส่วนของ Osborn (1963) ได้อธิบายลักษณะของ การระดมพลังสมองเป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหา เพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทิศทาง คิดคล่องแคล่ว ได้ปริมาณมากในช่วงเวลาจำกัด โดยการให้บุคคลเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ จดรายการความคิดต่างๆที่คิดได้โดยไม่คำนึงถึงการประเมินความคิดแต่เน้นปริมาณความคิด คิดให้ได้มาก คิดให้แปลก หลังจากได้รวบรวมความคิดต่างๆแล้วจึงค่อยประเมินเลือกความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาและจัดลำดับทางเลือกหรือทางแก้ปัญหารองๆไว้อีกด้วย จึงหลักเกณฑ์ในการระดมพลังสมองมีดังต่อไปนี้

1) ประวิงการตัดสินใจ (Criticism is Ruled Out) มุ่งงดหรือห้ามการวิพากษ์วิจารณ์ความคิดของสมาชิกกลุ่ม เมื่อบุคคลเสนอความคิดขึ้นมา จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์หรือตัดสินความคิดใดๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะ เป็นความคิดที่เห็นว่าดี มีคุณภาพ หรืออาจจะมีประโยชน์น้อยก็ตาม การตัดสินยังไม่กระทำในตอนเริ่มต้นคิด

2) อิสระทางความคิด (Free Wheeling is Welcome) มุ่งส่งเสริมความคิดแปลก แตกต่าง ความคิดยิ่งแปลกยิ่งดี บุคคลมีอิสระที่จะคิดหาคำตอบหรือเสนอความคิด ความคิดยิ่งแปลกแตกต่างจากผู้อื่น ยิ่งเป็นความคิดที่ดีเพราะความคิดแปลกอาจนำไปสู่ความคิดริเริ่ม

3) ปริมาณความคิด (Quantity is Wanted) มุ่งส่งเสริมปริมาณความคิดบุคคลยิ่งคิดได้มาก ได้เร็ว ยิ่งเป็นที่ต้องการส่งเสริมและกระตุ้นให้บุคคลคิดให้ได้มากยิ่งขึ้น

4) การผสมผสาน ตกแต่งความคิด (Combination and Improvement are Sought) ความคิดที่ได้เสนอไว้ทั้งหมดนำมาประมวลกัน แล้วพิจารณาตัดสินใจจัดลำดับความสำคัญของความคิด โดยใช้เกณฑ์กำหนดในเรื่องเวลา บุคคล งบประมาณ ประโยชน์ เป็นต้น

และ อาร์ พันธ์มณี (2555) ได้เสนอแนวทางการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

- 1) เริ่มต้นที่ตนเอง
- 2) เชื่อมันศรัทธาในตนเอง คือ เชื่อว่าตัวเรามีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้

3) เลิกความคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์มันเกินความสามารถไม่สามารถคิดได้

4) ฝึกคิด Positive thinking ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วล้วนแล้วดีเสมอ
“ทันทีที่คุณเปลี่ยนความคิด ชีวิตคุณก็จะเปลี่ยนไป”

5) ทักษะในการมองโลกแบบ I'm OK, You're OK

6) หลักในการคิดสร้างสรรค์ มีส่วนประกอบดังนี้ มองของอย่างเดียวกัน แต่คิดให้แตกต่างกัน (Originality) คิดให้ได้ปริมาณมาก (Fluency) คิดให้หลากหลายทิศทาง แง่มุมต่างกัน (Flexibility) คิดให้ละเอียดรอบคอบถี่ถ้วน (Elaboration) คิดในแง่มุมที่แปลกแตกต่าง (Unusual Visual Perspective) คิดผสมผสานบูรณาการ (Synthesis) คิดให้ลึกซึ้ง (Internal Visual Perspective)

7) ฝึกตั้งคำถามตัวเอง 2 คำถาม คือ สิ่งนี้อะไร และสิ่งนี้จะเปลี่ยนเป็นอะไรได้บ้าง

8) ฝึกจิตให้ผ่อนคลาย (Relaxation) กล่าวคือ คลื่นสมอง (Brain Waves) Alpha Waves ส่งต่อ Calm Awareness (ความถี่ 13 รอบ/วินาที) จิตใจที่สงบและตื่นตัว

2) กิจกรรมพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ คือ ยุทธศาสตร์ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานว่า จินตนาการสร้างสรรค์นั้นก็เหมือนกับทักษะทางคณิตศาสตร์ หรือการพิมพ์ดีด หรือการยิงลูกบอลเข้าห่วง คือสามารถทำให้มีกำลังมากขึ้นได้ด้วยการฝึกหัดจากแบบฝึก จำแนกได้ดังนี้

2.1) การใช้คำถามและปัญหา

2.1.1) ตั้งคำถามที่กระตุ้นหรือท้าทาย เพื่อนำไปสู่การระดมพลังสมอง

2.1.2) แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 1-4 คน ให้ช่วยกันทำงานเพื่อจะหาคำตอบ ตอบปัญหาใดปัญหาหนึ่ง แล้วรายงานคำตอบที่สร้างสรรค์นั้นต่อที่ประชุมใหญ่

2.1.3) จัดกลุ่มระดมพลังสมองประมาณ 8 ถึง 12 คน ให้ระดมพลังงานสมองโดยใช้กระบวนการพลังงานสมองที่ถูกต้อง แล้วรายงานการความคิดหรือความคิดที่ดีที่สุดหลายๆ อย่างต่อกลุ่มใหญ่

2.1.4) เป็นคำถาม what happen If อะไรจะเกิดขึ้น

2.1.5) การให้คิดปรับปรุงผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างไรบ้าง (Product Improving)

- 2.1.6) การตั้งปัญหาและคำถามที่ผิดธรรมดา
- 2.1.7) การตั้งคำถามในลักษณะที่ต้องการให้คำอธิบายเพิ่มเติม
- 2.1.8) การตั้งคำถาม เชิงเปรียบเทียบอุปมาอุปไมย
- 2.1.9) ตั้งคำถามในลักษณะที่มีทั้งทางเลือกและทางแก้ปัญหา

3) การส่งเสริมกระบวนการคิด

Williams นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน ได้เสนอ Williams Cube CAI Model ที่ส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก เป็น 3 มิติ

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Content) วิลเลียมให้ความสำคัญกับสาระหรือเนื้อหาที่สอน

มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมของผู้เรียน (Teacher Behavior) เน้นเทคนิค วิธีสอน กลยุทธ์ กิจกรรมที่ผู้สอนจัดให้แก่ผู้เรียนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมสร้างสรรค์

มิติที่ 3 ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน (Learner Behaviors) วิลเลียมส์ให้ความสำคัญด้านสติปัญญาและจิตใจหรือความรู้สึกของผู้เรียนเป็น 2 ลักษณะ

1) ด้านความรู้ความเข้าใจ หรือสติปัญญา (Cognitive Behavior) เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านกลไก และการทำงานของสมอง มี 4 ด้าน ด้านความคิดคล่องตัว (Fluent Thinking) ความคิดยืดหยุ่น (Flexible Thinking) ความคิดริเริ่ม (Original Thinking) ความคิดละเอียดลออ (Elaborative Thinking)

2) ด้านความรู้สึก หรือด้านจิตใจ (Affective Behavior) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้สึก ทศนคติ เป็น 4 ด้าน คือ

2.1) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) คือ ความต้องการตอบสนองความรู้สึกต้องการเร่งด่วนต่อเหตุการณ์ สถานการณ์ ความกระหายใคร่ ความสงสัย ประหลาดใจและความรู้สึกไวต่อสิ่งที่พบเห็นและแสดงออกด้วยการทดลองค้นคว้า ศึกษาและซักถาม กระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบ

2.2) ความพร้อมที่จะเสี่ยง (Risk -Taking) คือ การตอบสนองความกระหายใคร่หรืออยากรู้อยากเห็น มีความรู้สึกกล้าหาญ กล้าคาดคะเนและพอใจที่จะทดลองขีดจำกัดความสามารถ โดยไม่กลัวความผิดพลาด หรือความล้มเหลว

2.3) ความพอใจที่จะทำสิ่งที่ซับซ้อน คือ ความต้องการตอบสนองต่อสิ่งที่ยาก ซับซ้อน พิสตารให้เป็นผลสำเร็จ ความยากและความซับซ้อนกลับเป็น

แรง กระตุ้นยั่วและทำท่าย เกิดมุนะและแรงจูงใจ ให้อยากทำให้สำเร็จ เพราะฉะนั้นปัญหาที่ยุ้งยาก หรืองานที่ซับซ้อนจึงไม่เป็นที่ทำให้ท้อถอย จากการวิจัยพบว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักชอบหรือพอใจสร้างงานที่มีรูปทรงมากมิติ กว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักชอบหรือพอใจสร้างงานที่มีรูปทรงมากมิติ กว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่า ความพอใจที่จะทำสิ่งที่ซับซ้อนจึงมักควบคู่กับความพยายาม อุตสาหะไม่ย่อท้อไม่ยอมแพ้ แต่จะทุ่มเทและผูกพันกับงานหรือสิ่งที่สนใจจนประสบความสำเร็จ

2.4) ความคิดจินตนาการ (Imagination) คือ การตอบสนองความต้องการที่จะคิดต่อยอด คิดฝัน คิดสร้างภาพหรือผลงานให้แตกต่างจากเดิม แผลกใหม่จะนำไปสู่การคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งแปลกๆใหม่ๆ มุ่งสร้างจินตนาการเป็นความจริงให้ได้ หรือเรียกว่าจินตนาการประยุกต์ ดังที่ ไรน์สไตน์ เน้นว่า Imagination is More Important than Knowledge ซึ่งเราจะเห็นว่าผลงานสร้างสรรค์แทบทั้งหมด เกิดจากความคิดจินตนาการ

เมื่อการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นั้นได้มาซึ่งข้อมูลที่ผลิตออกมา จึงต้องทำการประเมินเพื่อวัดระดับแสดงถึงความสามารถของข้อมูลจากทางสติปัญญาอย่างแท้จริงตามที่ปรากฏข้อที่ 3.3 การวัดและการประเมินความคิดสร้างสรรค์

3.3 การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์

วิธีการวัดและประเมินด้านความคิดสร้างสรรค์ (อารี พันธมณี, 2560; Wahyudi et al., 2019; Chua Yaw Long et al., 2020; Mawang et al., 2020) สามารถจำแนกออกได้ตามวัตถุประสงค์ของข้อมูลที่ต้องการ ดังต่อไปนี้

1) ด้านวิธีลักษณะของการวัดความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ข้อคือ

1.1) การสังเกต หมายถึง การเฝ้าดูพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ วิธีสังเกตพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม การเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพจนชัดเจน

1.2) การวาดภาพ หมายถึง การให้ได้กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้อาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยมภาพเส้นเปิดและการวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ตามจินตนาการของตน Markey (1935) ได้กล่าวว่า ไม่มีวิธีทดสอบใดเพียงวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของคนทุกวัย เพราะเด็กมีความสนใจและคิดได้แปลกพิสดาร มีจินตนาการที่มากกว่า ในขณะที่ผู้ใหญ่จะสนใจกับความจริง ความเป็นไปได้ และความมีเหตุผลมากกว่า

1.3) รอยหยดหมึก หมายถึง การเฝ้าดูพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ พฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม การเลียนแบบ การทดลอง การ

ปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน การเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นเกมใหม่ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความงาม

1.4) การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะ นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าวัยประถมศึกษาจัดเป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ ความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ

2) ด้านการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ ได้ดังนี้

Scholastic (2017 อ้างถึงใน Chua Yaw Long et al., 2020) ได้กำหนดการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

- 1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถของผู้ตอบในการสร้างภาพตัวเลขจำนวนมากที่สะท้อนถึงความเหมาะสม ความคิด
- 2) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถของผู้ตอบแบบสอบถามในการสร้างการตอบสนองที่โดดเด่นหรือ "ผิดปกติ" ในภาพที่วาดขึ้น
- 3) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถของผู้ตอบในการปรุงแต่งและเพิ่มเติมความคิดโดยเน้นที่ความสนใจ
- 4) ความเป็นนามธรรมของชื่อเรื่อง (Abstractness of Title) ความสามารถของผู้ตอบในการบูรณาการและมีกระบวนการคิดที่มีโครงสร้างการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญเพื่อให้สามารถแยกประเด็นสำคัญตามการรับรู้ถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่นำมาซึ่งนามธรรมของความคิดและ
- 5) ความต้านทานต่อการปิดก่อนวัยอันควร (Resistance to Premature Closure) แนวโน้มของผู้ตอบที่จะ "เปิดอยู่" ในขณะที่เปิดให้เสร็จสมบูรณ์ ตัวเลขในแบบฟอร์ม Torrance Test of Creative Thinking TTCT เพื่อให้แน่ใจว่ามีเวลาเพียงพอที่จะเปิดใจรับแนวคิดที่แตกต่างกันทำให้เกิดการสร้างความคิดดั้งเดิมที่เป็นไปได้

คล้ายคลึงกับ Wahyudi et al (2020) ความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking Ability) จึงสามารถตีความได้ว่าเป็นความสามารถในการคิด (ทางจิตใจ) ที่นำไปสู่การได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกความคิดแนวทางมุมมองหรือวิธีการทำความเข้าใจปัญหาใหม่ ๆ เพื่อให้พบแนวทางแก้ไขในรูปแบบของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ยอดเยี่ยม เป็นผลมาจากวิธีการ / กลยุทธ์ที่ใช้และเกี่ยวข้องกับหลายแนวคิดที่จัดเรียงอย่างเป็นระบบและชัดเจน แง่มุมของความคิดสร้างสรรค์และคำอธิบายถูกนำมาใช้และพัฒนาจากความคิดเห็น

1) คล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการสร้างความคิดมากมายที่มีคุณค่าที่แท้จริงในเวลาอันสั้น

2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบหลายประเภทที่มีคุณค่าที่แท้จริง

3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการใช้กลยุทธ์ / คำตอบใหม่ / ไม่ซ้ำใครหรือผิดปกติ (แตกต่างจากผู้เรียนคนอื่นๆ) เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง

4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการอธิบายรายละเอียดและสอดคล้องกับขั้นตอนทางคณิตศาสตร์คำตอบหรือสถานการณ์ทางคณิตศาสตร์บางอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง และมีคำอธิบายโดยละเอียด ที่ปรากฏตามตารางวิเคราะห์ที่ 7

ตารางวิเคราะห์ที่ 7 ชื่อ คำอธิบายลักษณะของแบบประเมินความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative Thinking Ability)

มุมมอง	คำอธิบาย	คำอธิบาย
คล่องแคล่ว	ความสามารถในการสร้างความคิดมากมายที่มีคุณค่าที่แท้จริงในเวลาอันสั้น	การตัดสินใจจากแนวคิด / แนวคิดของคำตอบและจำนวนแนวคิด / แนวคิดของคำตอบที่ถูกต้องจะถูกสร้างขึ้น
ความยืดหยุ่น	ความสามารถในการผลิตคำตอบหลายประเภทที่มีคุณค่าที่แท้จริง	ดูจากคำตอบที่ถูกต้องและสำรวจเชิงลึกในการสัมภาษณ์และการอภิปรายเพื่อให้เกิดความคิดอื่น / วิธีอื่นในการตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องอีกครั้ง
ความแปลกใหม่	ความสามารถในการใช้กลยุทธ์ / คำตอบใหม่ / ไม่ซ้ำใครหรือผิดปกติ (แตกต่างจากผู้เรียนคนอื่นๆ) เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง	ดูจากคำตอบและเปรียบเทียบกับคำตอบของผู้เรียนคนอื่นๆ เพื่อดูสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากคนอื่นๆ รวมทั้งเจาะลึกในการสัมภาษณ์
ความประณีต	ความสามารถในการอธิบายรายละเอียดและสอดคล้องกับขั้นตอนคำตอบหรือสถานการณ์บางอย่างเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง	ตัดสินใจจากคำอธิบายของคำตอบที่ถูกต้องและสำรวจในเชิงลึกผ่านการสัมภาษณ์และการอภิปราย

ที่มา Wahyudi et al. (2019)

ดังนั้น เมื่อทบทวนเนื้อหาของข้อมูลทางวารสารวิชาการและนักวิชาการที่มีความเชี่ยวชาญด้านความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่ผ่านการ ส่งเสริมเพื่อสร้างกระบวนการในการคิด นำมาซึ่งผลผลิตในรูปแบบที่แตกต่างออกไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จึงศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ที่ปรากฏตามข้อที่ 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 6 เรื่อง

เรื่องที่ 1 Wahyudi et al. (2019) ได้ศึกษาเรื่อง Schemata and Creative Thinking Ability in Cool-Critical-Creative-Meaningful (3CM) Learning วัตถุประสงค์ การศึกษานี้มี วัตถุประสงค์เพื่ออธิบายว่าความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สามารถปรับปรุงได้ โดยการแก้ไขแผนผังการคิดที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสำคัญเชิงสร้างสรรค์ (3CM) วิธีการวิจัย การศึกษานี้ใช้วิธีการผสมกับลำดับเชิงอธิบายซึ่งหมายถึง การศึกษาที่ดำเนินการโดยการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพติดต่อกัน ความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์วัดได้จากการทดสอบแล้ววิเคราะห์ ด้วยคำตอบในการสัมภาษณ์ ข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบด้วยแผนผังความคิดสร้างสรรค์ที่รวบรวมด้วยการวิเคราะห์งานและวิธีคิดออกเสียง ข้อมูลถูกวิเคราะห์เป็นสองขั้นตอน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อระบุประสิทธิผลของการเรียนรู้ (3CM) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพดำเนินการโดยใช้ การวิเคราะห์ของ Miles และ Huberman ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการเรียนรู้ (3 CM) มี ประสิทธิภาพอย่างมีนัยสำคัญในการปรับปรุงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ครูและผู้เรียน ที่มีแบบแผนเนื้อหาและภาษาที่เป็นทางการดีสมบูรณ์จะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทาง แผนผัง (เป็นทางการเนื้อหาและภาษาศาสตร์) จะช่วยให้ผู้เรียนสร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาได้หลายทาง

เรื่องที่ 2 Mawang et al. (2019) ได้ทำการศึกษาเรื่อง The relationship between musical self-concept and musical creativity among secondary school music students. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับตนเองทางดนตรี และความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรีและเพื่อกำหนดตัวทำนายที่ดีที่สุดของความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรีที่ได้รับ มิติตามความคิดตนเองทางดนตรี ผลลัพธ์ระบุว่า พัฒนาขึ้นของความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเกี่ยวกับตนเองทางดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี ($r = .25, p < .01$) ทั้งหมด มิติตามความคิดในตนเองทางดนตรี ยกเว้นการร้องเพลงและการเต้น แสดงถึงความสัมพันธ์เชิงบวกกัน ด้วยความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี นอกจากนี้ ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในความคิดสร้างสรรค์ทาง ดนตรีที่เพิ่มขึ้น และสังเกตแนวความคิดเกี่ยวกับตนเองทางดนตรีที่ลดลง ตัวแปรความคิดสร้างสรรค์ ทางดนตรีที่ดีที่สุดคือความรู้สึกของจังหวะและแนวคิดในการเต้นและตัวแปรที่มีความยากที่สุดของ ความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรีคือความรู้สึกของจังหวะแนวคิดในตนเอง อย่างมีนัยสำคัญ ความ

แตกต่างกันทางเพศในความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรี ถูกสังเกตโดยผู้ชายให้คะแนนสูงกว่าผู้หญิง อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรค์ทางดนตรีของผู้เข้าร่วมไม่มีความแตกต่างกันตามอายุ การศึกษาแนะนำการเพิ่มเติมและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนา แนวคิดที่เพิ่มขึ้นทางดนตรี

เรื่องที่ 3 Taryana et al. (2021) Enhancing students' understanding and skills on dance music: An action research การพัฒนานักเต้น ด้วยการฟังดนตรี ประมวลจังหวะของดนตรีที่มีความสำคัญนำมาสู่ทักษะการเต้น ซึ่งแนวคิดการเต้นที่แสดงออกมานั้นมาจากกระบวนการทางความคิดที่ได้สร้างสรรค์ผลงานออกมา จึงเกิดเป็นกระบวนการที่สำคัญสำหรับนักเต้นที่ระบุว่า ฟัง คิด ปฏิบัติ จึงจะสร้างผลงานออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เรื่องที่ 4 สุรียา กลิ่นบานชื่น (2558) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวทอนสตรีคติวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ไขปัญหาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา สรุปลงได้ว่า 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการสำรวจความรู้เดิม 2) ขั้นกระตุ้นผู้เรียน 3) ขั้นการสร้างแนวคิดใหม่ 4) ขั้นค้นพบคำตอบ 2.รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนประถมศึกษาได้ ที่ว่า 2.1) ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2.2) ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหา หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เรื่องที่ 5 อชิร กลิ่นอำภา (2559) ศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบอดไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ผลวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองพบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สรุปว่าโปรแกรมฝึกกีฬาตาบอดไทยสามารถพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้

เรื่องที่ 6 Biasutti and Habe (2021) ทำการศึกษาเรื่อง Dance Improvisation and Motor Creativity in Children Teachers' Conceptions การศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของทักษะการเคลื่อนไหวของผู้เรียน โดยการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนในการเคลื่อนไหวของการเต้นรำ ด้วยวิธีการเชิงคุณภาพรวบรวมแนวคิดของผู้สอนเต้นรำ โดยผู้เข้าร่วมในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างที่รวมคำถามเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวในการเต้นสำหรับเด็กในหัวข้อต่างๆ เช่น ด้านความหมาย ทักษะการเคลื่อนไหวและจิตใจที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของการเคลื่อนไหว แบบฝึกหัดพื้นฐาน และแนวคิด ซึ่งข้อมูลได้รับการตรวจสอบโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา สรุปได้ว่า การศึกษาแบบองค์รวม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหว และการพัฒนาแบบองค์รวม ผลการวิจัยได้แนวความคิดและแนวคิดของผู้เข้าร่วม เกี่ยวกับการแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียน ผู้เข้าร่วม ได้แสดงศักยภาพของการเคลื่อนไหวและประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

4. แนวคิดตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

จากการศึกษาวารสารวิชาการและนักวิชาการ เจริญ กระบวนรัตน์ (2548) ได้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่อง และมีการนำไปพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านการพัฒนาทักษะทางกีฬา ด้านวิชาการของรายวิชาอื่นๆ ตามข้อมูลที่ปรากฏเป็นเนื้อหาสาระข้อที่ 4.1 ถึง 4.4 มีดังนี้

4.1 คุณสมบัติตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

1) ความเป็นมาของตารางเก้าช่อง

เจริญ กระบวนรัตน์ (2548) ได้นำเสนอแนวคิด ความเป็นมาของตารางเก้าช่อง ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นสื่อที่แสดงออกถึงการทำงานของสมอง หรือระบบประสาท กับการกระตุ้นให้ร่างกายได้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน ซึ่งจะช่วยนำไปสู่การปรับตัวและการพัฒนาของสมอง ดังนั้นแนวคิดในการคิดค้นของตารางเก้าช่องพื้นฐานมาจาก

1.1) เพื่อใช้นำไปสู่การพัฒนาปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้และการรับรู้ สิ่งงานของสมอง ช่วยประสานความสัมพันธ์ระหว่าง ระบบประสาทและกล้ามเนื้อ

1.2) เพื่อกระตุ้นและพัฒนาปฏิริยาความเร็วในการปฏิบัติทักษะ การเคลื่อนไหว ความรวดเร็วในการคิด และการตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยมุ่งให้เกิดการพัฒนา สมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาควบคู่กันไป ด้วยการพัฒนามาจากรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เป็น พื้นฐานเบื้องต้นของมนุษย์ นำไปสู่การกำหนดวิธีการโดยใช้

1.3) หลักการทำงานของสมอง การปฏิบัติอย่างเป็นขั้นเป็นตอน อย่างเป็นลำดับต่อเนื่อง

1.4) เพื่อกำหนดโครงสร้างของสมองในการรับรู้ เรียนรู้ และ พัฒนาการควบคุมการทำงานของสมองให้เป็นไปอย่างมีแบบแผน เป็นขั้นตอนตามรูปแบบการเคลื่อนไหวจากง่ายไปสู่การเคลื่อนไหวที่ยากขึ้น

1.5) พัฒนาการเคลื่อนไหวจากช้าไปสู่การเคลื่อนไหวที่ รวดเร็ว ชับซ้อน หลากหลายรูปแบบ และหลากหลายทิศทางมากยิ่งขึ้น จึงส่งผลให้สมองได้รับการ กระตุ้น และพัฒนาการรับรู้ เรียนรู้ รวมทั้งการเชื่อมโยงข้อมูลที่ถูกจัดลำดับความสัมพันธ์ ได้อย่าง ถูกต้องตาม

แบบแผนของ การสร้างรูปแบบขั้นตอนการทำงานให้สมอง (Brain Mapping) เพื่อนำไปสู่กระบวนการรับรู้เรียนรู้ สิ่งงาน และการพัฒนาปฏิสัมพันธ์ทางด้านความคิดและทักษะกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Psychomotor Skills) อย่างเป็นระบบ

ดังนั้น การเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีรูปแบบวิธีการ และขั้นตอนที่ถูกต้องชัดเจนเป็นระบบ ที่กำหนดเงื่อนไขให้สมองทำงานอย่างมีทิศทางและมีเป้าหมาย ซึ่งแตกต่างจากการปล่อยให้เด็กหรือร่างกายเคลื่อนไหวไปตามพัฒนาการที่เป็นธรรมชาติ ภาพสะท้อนหรือผลย้อนกลับของการเคลื่อนไหว (Feedback) จึงเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงการรับรู้ เรียนรู้ และพัฒนาการของสมองโดยตรงที่ก้าวหน้าขึ้นจากการฝึกหรือการเรียนรู้อย่างแท้จริง และเป็นการประเมินผลที่มีความเป็นรูปธรรมชัดเจนที่สุด ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางให้การกำหนดโครงสร้างการทำงานให้กับสมองจะช่วยพัฒนาทักษะความสัมพันธ์ในการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี

2) นวัตกรรมทางการศึกษากับตารางเก้าช่อง

เจริญ กระบวนรัตน์ (2548) กล่าวถึงนวัตกรรมทางการศึกษาของตารางเก้าช่องไว้ดังนี้ตารางเก้าช่อง คือ เครื่องมือที่ถูกคิดขึ้นในเบื้องต้น เพื่อใช้นำไปสู่การพัฒนาปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้และการรับรู้สิ่งงานของสมอง ช่วยประสานความสัมพันธ์ระหว่างระบบประสาทกล้ามเนื้อเพื่อกระตุ้นและพัฒนาปฏิกิริยาความเร็วในการปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหว ความรวดเร็วในการคิดและการตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมองทั้งซีกซ้ายซีกขวาควบคู่ กันไป ด้วยการอาศัยรูปแบบการเคลื่อนไหวที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของมนุษย์เป็นหลัก ที่มีความหลากหลายรูปแบบและหลากหลายทิศทาง ส่งผลให้สมองได้รับการกระตุ้นและพัฒนาความสัมพันธ์ตามแบบแผนของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่กำหนดไว้เท่ากับเป็นการสร้างแผนที่สมอง (Brain Mapping) เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนา ความสัมพันธ์ทางด้านทักษะกลไกการเคลื่อนไหวร่างกาย (Psychomotor Skill) อย่างเป็นระบบเป็นภาพสะท้อนหรือผลย้อนกลับ (Feedback) ที่แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้และพัฒนาการของสมองที่เป็น รูปธรรมอย่างชัดเจนและโดยตรง

3) วิธีการปฏิบัติ

เพื่อพัฒนาปฏิกิริยาการเรียนรู้สิ่งงานของสมองให้มีความสามารถในการควบคุมการทำงานของร่างกายดียิ่งขึ้น การปฏิบัติในแต่ละรูปแบบของการเคลื่อนไหวที่กำหนดไว้ในตารางเก้าช่อง มีขั้นตอนการปฏิบัติดังต่อไปนี้

3.1) เริ่มต้นการฝึกจากการปฏิบัติอย่างช้าๆ ทีละขั้นตอนเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการปฏิบัติตามรูปแบบแต่ละรูปแบบอย่างถูกต้อง

3.2) ปฏิบัติโดยใช้มือซ้ายหรือเท้าซ้ายเคลื่อนไหวและใช้มือขวาหรือเท้าขวา เคลื่อนไหวทีละชั้นตอนจนจบการเคลื่อนไหวตามรูปแบบที่กำหนดไว้แต่ละรูปแบบ จากนั้นให้เปลี่ยน มาใช้มือขวาหรือเท้าขวานำในลักษณะเช่นเดียวกันจนจบการเคลื่อนไหวตามรูปแบบที่กำหนดไว้ ปฏิบัติตามขั้นตอนดังกล่าวสลับกันอย่างต่อเนื่อง โดยพยายามไม่หยุดชะงักในช่วงที่ปรับเปลี่ยนมือ ซ้ายหรือเท้าซ้ายเป็นมือขวาหรือเท้าขวานำในการเคลื่อนไหว

3.3) ให้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ในข้อสองโดยพยายามปรับ ความเร็วในการเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้นตามลำดับหรือเท่าที่ผู้ฝึกปฏิบัติจะสามารถทำได้เร็วสุดในขณะนั้น โดยไม่ผิดพลาด

3.4) หากการปรับเลี่ยนจากจังหวะจากมือซ้ายหรือเท้าซ้ายไปเป็นมือขวาหรือเท้าขวาในการเคลื่อนไหว มีความผิดพลาดในระหว่างที่มีการพยายามปรับความเร็วในการเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้นให้ หยุดการปฏิบัติทันทีและเริ่มต้นทำการปฏิบัติการเคลื่อนไหวในรูปแบบนั้นใหม่อย่างช้าโดยค่อยๆ ปรับความเร็วเพิ่มขึ้นตามลำดับ

3.5) การฝึกแต่ละรูปแบบอาจใช้ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติต่อรอบ ประมาณ 10-15 วินาที โดยมีช่วงพักสลับแต่ละช่วงประมาณ 30-60 วินาที แต่ละรูปแบบปฏิบัติ 3-5 รอบ

3.6) ผู้สนใจหรือผู้ฝึกปฏิบัติสามารถกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหว ในตารางเก้าช่อง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาปฏิกิริยาความเร็วในการรับรู้สั่งงานของสมองได้ตามต้องการ โดยอาศัยหลักการและ วิธีการปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น

4) ประโยชน์ของตารางเก้าช่อง

เจริญ กระบวนรัตน์ (2548) ได้ระบุถึง ประโยชน์ของตารางเก้าช่องไว้ว่า ตารางเก้าช่องสามารถนำไปบูรณาการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนการสอนและรูปแบบการเคลื่อนไหวได้หลากหลาย ดังนั้นครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือบุคคลบุคคลที่สนใจ หากศึกษาและเข้าใจวิธีการ จะสามารถคิดและจัดรูปแบบกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามวัตถุประสงค์ไม่ว่าจะเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านการเรียนการสอนเนื้อหาในแต่ละกลุ่มสาระวิชา หรือฝึกทักษะกลไกการเคลื่อนไหวบนตารางเก้าช่องให้กับเด็กและนักกีฬา บุคคลทั่วไป ผู้สูงอายุหรือผู้มีปัญหาทางด้านการเคลื่อนไหวและสมอง

รวมทั้งการนำไปใช้เคลื่อนไหวประกอบกับจังหวะดนตรีในการออกกำลังกายแบบแอโรบิก รำเชิง รำฟ้อน ลีลาศและเต้นรำเพื่อสุขภาพ ประโยชน์ที่ได้จากการนำตารางเก้าช่อง ไปใช้ อาจแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ รูปแบบ วิธีการ กิจกรรม และความสม่ำเสมอในการฝึก ปฏิบัติของแต่ละบุคคล ซึ่งพอจะสรุปคุณสมบัติเด่นของตารางเก้าช่องโดยรวมได้ดังนี้

4.1) สะดวก ปลอดภัย ใช้พื้นที่น้อย

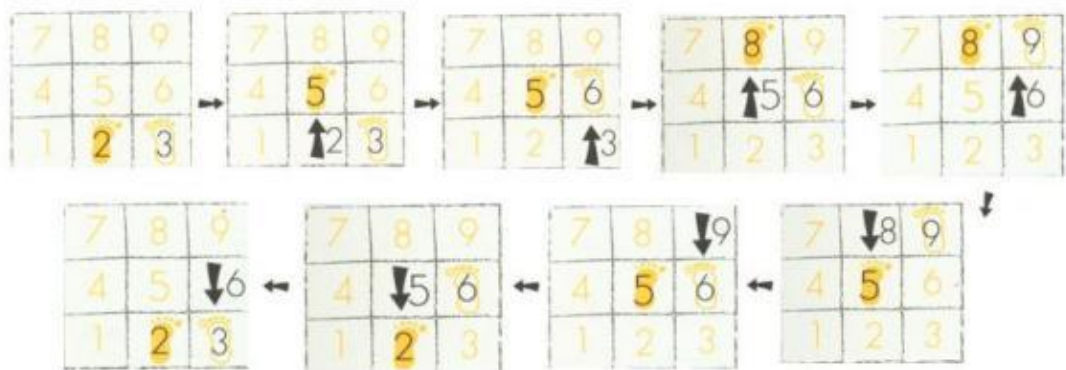
- 4.2) ควบคุมดูแลง่าย
- 4.3) ประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบ
- 4.4) ส่งเสริมให้เกิดการรับรู้เรียนรู้และความเข้าใจโดยง่าย
- 4.5) ประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายได้หลายรูปแบบ
- 4.6) สนุก ผ่อนคลาย จดจำ และเข้าใจได้ง่าย
- 4.7) เป็นรูปธรรม สามารถสัมผัสได้ ประเมินได้
- 4.8) พัฒนากายและจิต ความคิด สติปัญญาและสุขภาพ
- 4.9) ช่วยให้เด็กมีสมาธิ และจิตใจจดจ่ออยู่กับการเรียนรู้

และยังมีการศึกษาของ วันเพ็ญ สุวรรณชัยรบ และจิรวัดณ์ ขจรศิลป์ (2019) จากการศึกษา จึงได้ค้นพบประโยชน์ของตารางเก้าช่อง ที่สามารถพัฒนาปฏิสัมพันธ์ใน การเรียนรู้ และการสั่งงานของสมองช่วยประสานสัมพันธ์ระหว่างระบบประสาทกล้ามเนื้อ เพื่อกระตุ้น รวมถึง การพัฒนาปฏิกิริยาความเร็วในการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว ความเร็วในการคิด และการ ตัดสินใจให้มี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมองทั้งซีกซ้ายซีกขวาควบคู่กันไป เพื่อ หนดโครงสร้างของ สมองในการรับรู้เรียนรู้ พัฒนาควบคุมการทำงานของสมองให้เป็นแบบแผนเป็นขั้น เป็นตอนตามรูปแบบ การเคลื่อนไหว โดยเริ่มจากรูปแบบและเป็นขั้นตอนที่ง่ายไปสู่ยากจากการ เคลื่อนไหวเข้าไปสู่การเคลื่อนไหวที่ รวดเร็วซับซ้อน ส่งให้สมองเกิดการเรียนรู้และได้การรับกระตุ้น เท่าที่เป็นการสร้างแผนที่หรือกำหนดรูปแบบ ขั้นตอนการทำงานให้แก่สมอง เพื่อนำไปสู่กระบวนการ รับรู้ เรียนรู้ สั่งงาน และพัฒนาปฏิสัมพันธ์ทางด้าน ความคิด ทักษะกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย รูปแบบการเคลื่อนไหวในตารางเก้าช่อง มีหลากหลายรูปแบบ จึงทำให้ทักษะการเคลื่อนไหวของ ร่างกายสามารถทำได้หลายรูปแบบ

4.2 การประยุกต์ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

เจริญ กระบวนรัตน์ (2548) ได้คิดค้นรูปแบบการเคลื่อนไหวร่างกายมาจากการพื้นฐาน ของการเคลื่อนไหวมนุษย์ที่มีลักษณะ 3 มิติ คือ 1) การเคลื่อนไหวด้านหน้า 2) การเคลื่อนไหว ด้านข้าง 3) การเคลื่อนไหวด้านหลัง จึงได้รูปแบบของตารางเก้าช่อง เพื่อนำมาฝึกและพัฒนาด้ว การเรียนรู้เบื้องต้น มีทั้งหมด 9 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่

แบบที่ 1 “ก้าวขึ้น-ลง”

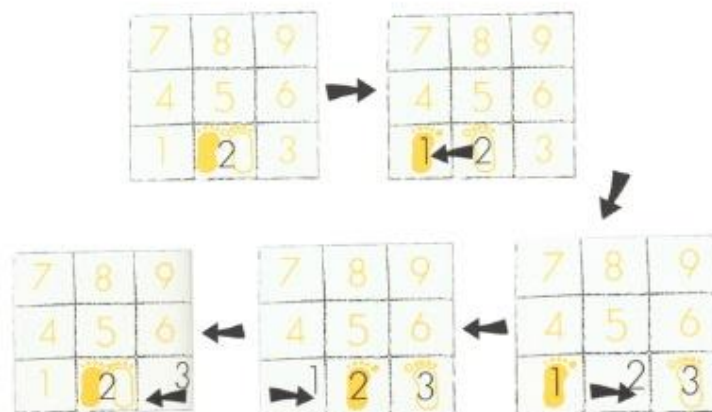


แผนภาพที่ 7 ชื่อ แบบที่ 1 “ก้าวขึ้น-ลง”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content



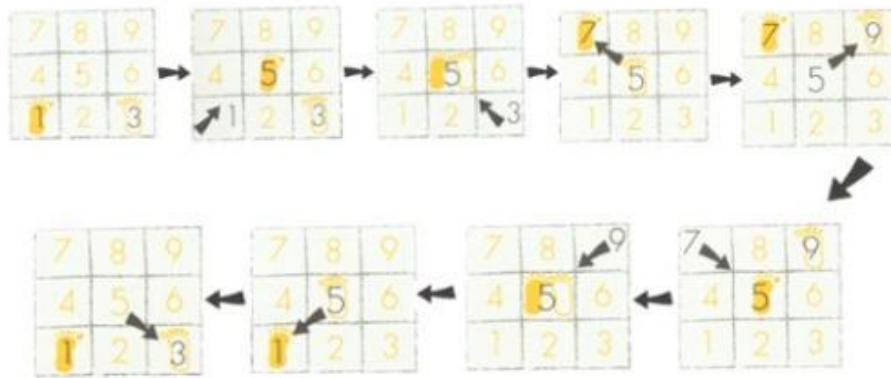
แบบที่ 2 “ก้าวออกด้านข้าง”



แผนภาพที่ 8 ชื่อ แบบที่ 2 “ก้าวออกด้านข้าง”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

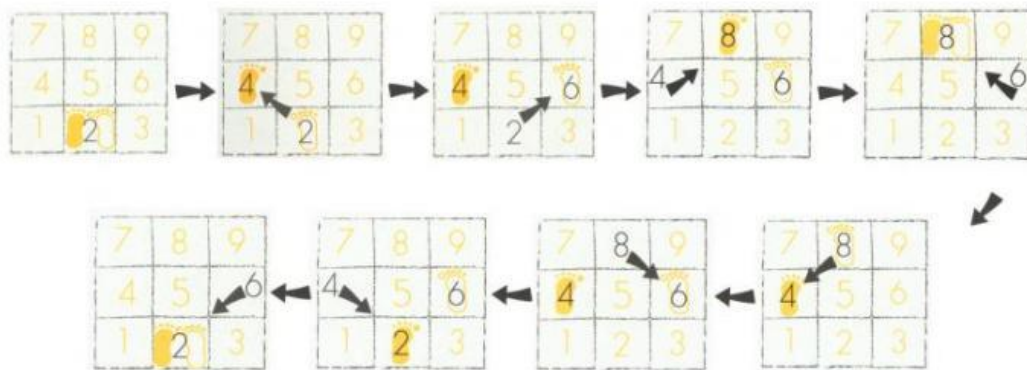
แบบที่ 3 “ก้าวเป็นรูปกากบาท”



แผนภาพที่ 9 ชื่อ แบบที่ 3 “ก้าวเป็นรูปกากบาท”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

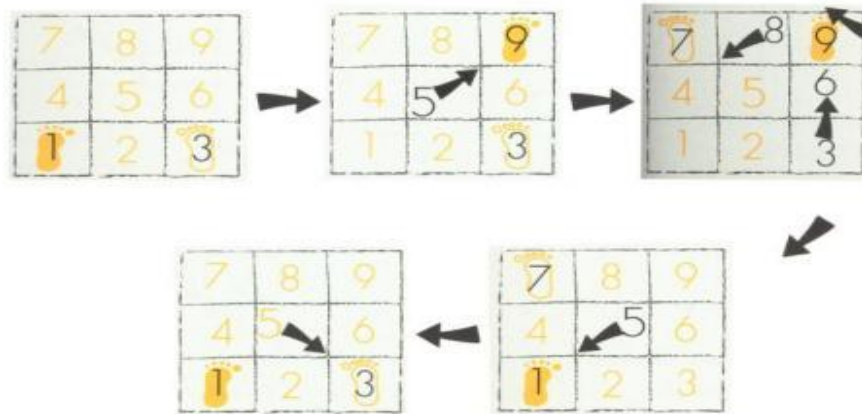
แบบที่ 4 “ก้าวเป็นรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด”



แผนภาพที่ 10 ชื่อ แบบที่ 4 “ก้าวเป็นรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

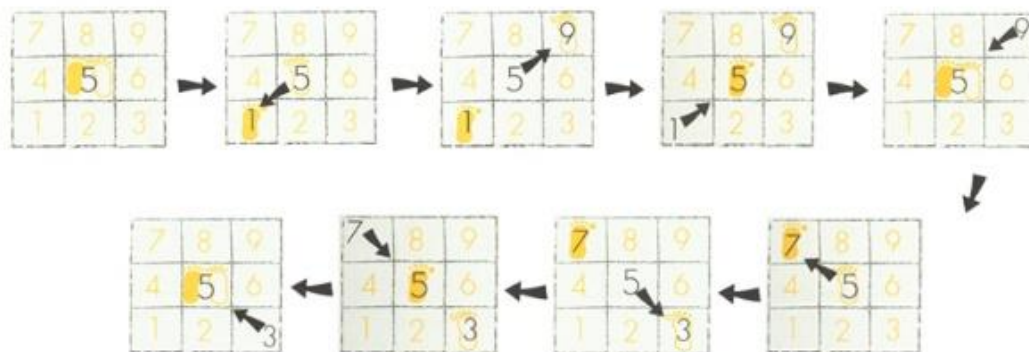
แบบที่ 5 “ก້าวทแยงมุมแบบไขว้เท้า”



แผนภาพที่ 11 ชื่อ แบบที่ 5 “ก້าวทแยงมุมแบบไขว้เท้า”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

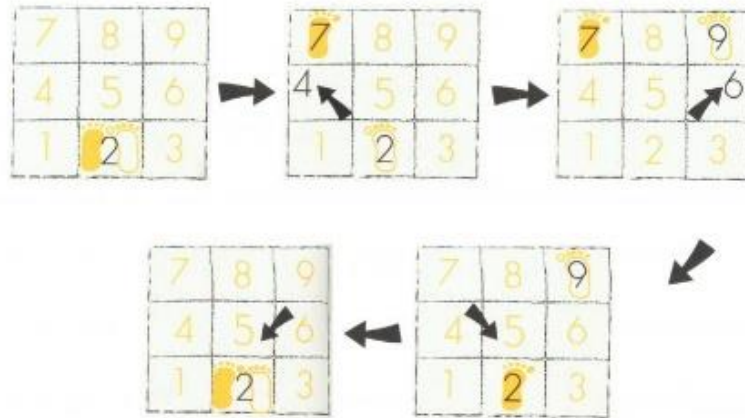
แบบที่ 6 “ก້าวทแยงมุมแบบรัศมีดาว”



แผนภาพที่ 12 ชื่อ แบบที่ 6 “ก້าวทแยงมุมแบบรัศมีดาว”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

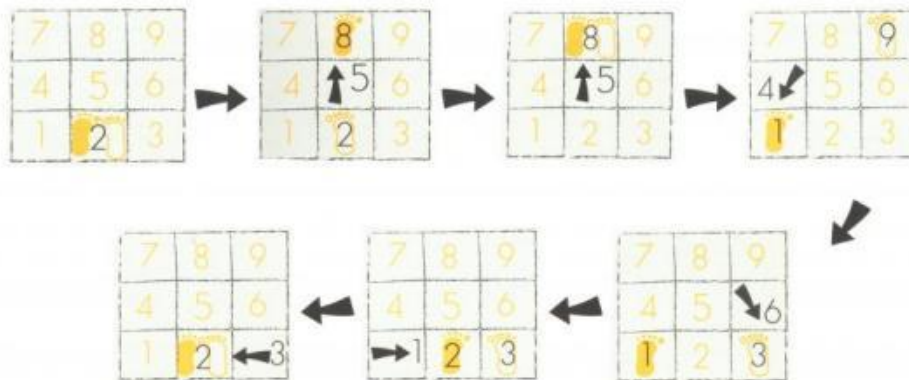
แบบที่ 7 “ก้าวเฉียงเป็นรูปตัว v”



แผนภาพที่ 13 ชื่อ แบบที่ 7 “ก้าวเฉียงเป็นรูปตัว v”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

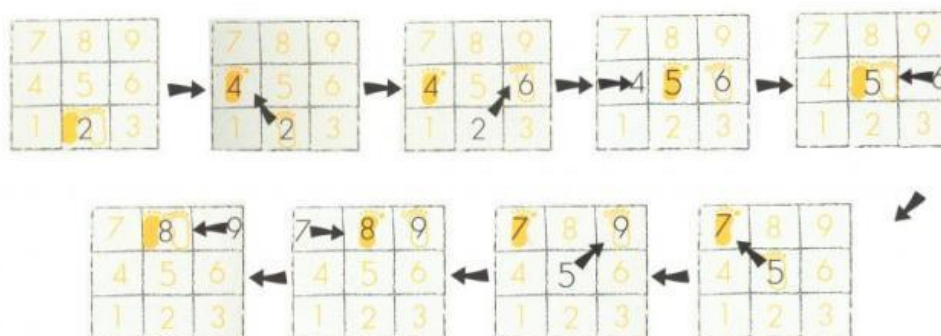
แบบที่ 8 “ก้าวสามเหลี่ยม”



แผนภาพที่ 14 ชื่อ แบบที่ 8 “ก้าวสามเหลี่ยม”

ที่มา ภาวิณี เทพคำราม Team Content

แบบที่ 9 “ก้าว-ชิด สามเหลี่ยมซ้อน”



แผนภาพที่ 15 ชื่อ แบบที่ 9 “ก้าว-ชิด สามเหลี่ยมซ้อน”

ที่มา : ภาวิณี เทพคำราม Team Content

ดังนั้น จากรูปแบบของตารางเก้าช่องพื้นฐานที่ปรากฏนั้น สามารถนำไปประยุกต์เพื่อพัฒนาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และจากการค้นคว้าเพิ่มเติม มีหลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงผลการจัดการเรียนรู้หรือการฝึกกีฬาด้วยตารางเก้าช่อง ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาด้านสติปัญญาและทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายที่ควบคู่กัน จึงเป็นแนวทางในการออกแบบเพื่อพัฒนาด้านทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาสีลาศและความคิดสร้างสรรค์ ดังข้อที่ 4.3 และวรรณกรรมที่ศึกษาด้านตารางเก้าช่องที่พัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังข้อที่ 4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

4.3 ตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี

มีรูปแบบประยุกต์ตารางเก้าช่องกับการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาสีลาศ จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha 7 รูปแบบ จังหวะคิวบันรุมบ้า Cuban Rumba 8 รูปแบบ

1) จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha 7 รูปแบบ

- 1.1) แบบที่ 1 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement)
- 1.2) แบบที่ 2 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)
- 1.3) แบบที่ 3 การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
- 1.4) แบบที่ 4 การไขว่เท้าด้านหน้า (New York)
- 1.5) แบบที่ 5 การยกแขนแล้วหมุน (Under arm turn)
- 1.6) แบบที่ 6 การหมุนไปด้านข้าง (Spot turn)
- 1.7) แบบที่ 7 การก้าวชิดก้าว 3 ครั้ง (3 Cha Cha)

2) จังหวะคิวบันรุมบ้า Cuban Rumba 8 รูปแบบ

- 2.1) แบบที่ 8 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement)

- 2.2) แบบที่ 9 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)
- 2.3) แบบที่ 10 การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
- 2.4) แบบที่ 11 การไขว่เท้าด้านหน้า (New York)
- 2.5) แบบที่ 12 การยกแขนแล้วหมุน (Under arm turn)
- 2.6) แบบที่ 13 การหมุนไปด้านข้าง (Spot turn)
- 2.7) แบบที่ 14 เดินไปด้านข้างและหมุนหน้า (Fan Aremana)
- 2.8) แบบที่ 15 การเดินกลับ และหมุนกลับจากด้านข้าง (Fan Hockey stick)

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

ผู้วิจัยได้ทบทวนวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา จำนวน 7 เรื่อง

เรื่องที่ 1 วชิรินทร์ เลิศนอก (2560) ได้ศึกษา ผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้ การวิจัยในครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้และเพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า ผลของการฝึกการเคลื่อนไหวบนตารางเก้าช่อง ทำให้ความสามารถในการเคลื่อนไหวพื้นฐานของเด็ก นักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้ มีพัฒนาการที่ดีขึ้นมากกว่าก่อนการทดลอง ทั้งการเคลื่อนไหวแบบอยู่กับที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ และการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01

เรื่องที่ 2 วันเพ็ญ สุวรรณชัยรบ และ จิรวัดน์ ขจรศิลป์ (2562) ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง ผลของการฝึกตาราง 9 ช่องที่มีขนาดต่างกันควบคู่กับการฝึกความอ่อนตัว ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในกีฬาบอลเลย์บอล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลของการฝึกตาราง 9 ช่องที่มีขนาดต่างกันควบคู่กับ การฝึกความอ่อนตัวที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในกีฬาบอลเลย์บอล ระหว่างกลุ่มที่ 1 ฝึกรูปแบบ การเคลื่อนไหวที่กำหนดด้วยตาราง 9 ช่องที่มีขนาด 60x60 เซนติเมตร ควบคู่โปรแกรมการฝึกความอ่อนตัว กลุ่มที่ 2 ฝึกรูปแบบการเคลื่อนไหวที่กำหนดด้วยตาราง 9 ช่องที่มีขนาด 90x90 เซนติเมตร ควบคู่โปรแกรมการฝึกความอ่อนตัว ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี หลังการฝึกผ่านไปแล้ว 4 สัปดาห์ และการฝึก 8 สัปดาห์ พบว่า ความคล่องแคล่วว่องไว ก่อนการฝึก ระหว่างการฝึก สัปดาห์ 4 และหลังการฝึก สัปดาห์ 8 ของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 พบว่า ไม่แตกต่างกัน

เรื่องที่ 3 ศิริพร สัตยานุรักษ์ และคณะ (2560) ได้ร่วมกันศึกษาเรื่อง ผลของโปรแกรมการเดินแอโรบิกแบบตาราง 9 ช่อง และแบบสเต็ปแอโรบิกที่มีต่อสมรรถภาพ ทางกลไก และเปอร์เซ็นต์ไขมันในร่างกาย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตลำปาง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของโปรแกรมการเดินแอโรบิกแบบตาราง 9 ช่อง และ แบบสเต็ปแอโรบิกที่มีต่อสมรรถภาพทางกลไกและเปอร์เซ็นต์ไขมันในร่างกายของนักศึกษา ชั้นที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์สถาบัน การพลศึกษา วิทยาเขตลำปาง ผลการวิจัยพบว่า หลังการฝึก 8 สัปดาห์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเดินแอโรบิกแบบ ตาราง 9 ช่อง และแบบสเต็ปแอโรบิก จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มที่ฝึกเดินแอโรบิกแบบสเต็ปแอโรบิกมีพัฒนาการด้านสมรรถภาพทางกลไกที่ ดีขึ้นและมีเปอร์เซ็นต์ไขมันในร่างกายที่ลดลงได้ดีกว่ากลุ่มที่ฝึกเดินแอโรบิกแบบตาราง 9 ช่อง เนื่องจากท่าทางการเดินแบบต่างๆ เช่น พับแขน กางแขน ยกแขน เขยียดแขน และมีการฝึกที่พอเหมาะทำให้ร่างกายเกิดการปรับตัวจึงจะทำให้เกิดการพัฒนาการด้านสมรรถภาพทางกลไกได้เป็นอย่างดี

เรื่องที่ 4 ปริญญ์ พรหมม่วง (2560) ร่วมกันศึกษาเรื่อง ผลของการฝึกความมั่นคงแกนกลางลำตัวร่วมกับการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฟุตบอล วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการฝึกความมั่นคงแกนกลางลำตัวร่วมกับการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฟุตบอลระดับเยาวชนอายุ 16-18 ปี เพศชาย ผลการวิจัย พบว่า พบว่าไม่แตกต่างกัน สรุปผลการวิจัย การฝึกความมั่นคงแกนกลางลำตัวร่วมกับการฝึกตารางเก้าช่องมีผลต่อความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฟุตบอล แต่ไม่มีความแตกต่างกันเมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม

เรื่องที่ 5 ทิพย์ทิศา วุฒิวาณิชกุล (2556) ศึกษาเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้แบบฝึกตารางเก้าช่องประกอบเพลงที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษา โดยใช้แบบฝึกตารางเก้าช่องประกอบเพลงที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น 2) เพื่อเปรียบเทียบผลของการทดสอบสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แบบฝึกตารางเก้าช่องประกอบเพลงกับกลุ่มควบคุม ที่ปฏิบัติตามกิจกรรมตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกตารางเก้าช่องประกอบเพลงสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักเรียนดีขึ้น

เรื่องที่ 6 พีระพล เอียดทองใส (2556) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาลีลาศ ที่เรียนโดยใช้บทเรียน e-Learning กับการเรียนแบบปกติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพบทเรียน e-Learning รายวิชาลีลาศ 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่เรียนรายวิชาลีลาศโดยใช้ บทเรียน e-Learning

กับการเรียนแบบปกติ วิธีวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็น นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ปีการศึกษา 2554 จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียน e-Learning และกลุ่มควบคุมที่เรียนแบบปกติ เพื่อหาประสิทธิภาพ บทเรียนe-Learning รายวิชาสถิติ ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 80.33/81.26 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ กำหนดไว้ และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้บทเรียนe-Learning สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ เรียนแบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เรื่องที่ 7 นฤเดช วีระสุข (2563) ศึกษาเรื่อง ผลของการฝึกตาราง 9 ช่องที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักศึกษา ชมรมกีฬาตาบไทย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการฝึกตาบไทยร่วมกับตาราง 9 ช่องที่มี ต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักศึกษา ชมรมกีฬาตาบไทย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สุพรรณบุรี 2) เปรียบเทียบความคล่องแคล่วว่องไวของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองของนักศึกษา ชมรมกีฬาตาบไทย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรีประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น นักศึกษาชมรมกีฬาตาบไทย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี จำนวน 68 คน กลุ่มตัวอย่าง ทำการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับฉลาก จำนวน 40 คน กลุ่ม ๆ ละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ โปรแกรมฝึกตาบไทย และโปรแกรมฝึกตาราง 9 ช่อง โดยทำการฝึก 16 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน และทดสอบความคล่องแคล่วว่องไว ก่อนการฝึก ภายหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4 ภายหลังการฝึกสัปดาห์ ที่ 6 และภายหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เปรียบเทียบความระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ใช้สถิติทดสอบค่า “ที”

5. การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม และด้านการดำเนินชีวิตในรูปแบบใหม่ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ที่เข้ามาเป็นปัจจัยเสริมในการศึกษาประชากรในวัยเรียน เพื่อพัฒนาตนเอง พัฒนาสังคมให้ก้าวข้ามผ่านเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ จึงเป็นที่มาของระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมีทั้งวารสารทางวิชาการและนักวิชาการทุกๆด้าน ได้ทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อเท็จจริง (ชื่องาน วิพุธานุพงษ์, 2563; Fearnley and Amora, 2020; Zhao et al, 2020; กาญจนา บุญภักดี, 2563; บริษัท วรธันย์ เทคโนโลยี จำกัด, 2019) เพื่อเพิ่มพูนความรู้และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ ทั้งบุคลากรทางการศึกษาและสถานศึกษา ตามข้อมูลเชิงเนื้อหาที่ได้นำมาปรากฏดังต่อไปนี้

5.1 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

ชื่องาน วิพุธานุพงษ์ (2563) ได้ให้ความหมายของการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ว่า เป็นระบบการเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นแพลตฟอร์มที่หน่วยงานได้จัดทำขึ้นเอง โดยเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญตามความสามารถและความสนใจ ซึ่งสามารถเรียนได้ตลอดเวลาและทุก

สถานที่ สามารถปรึกษาแลกเปลี่ยนกับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน เช่นเดียวกับการเรียนการสอนออนไลน์

Fearnley and Amora (2020) ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ว่า เป็นระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้ คือ แอปพลิเคชันบนเว็บ ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ การประชุมแบบตัวต่อตัวโดยให้พื้นที่สำหรับการเรียนรู้ออนไลน์แก่นักเรียน ใช้ระบบการบริหารจัดการการเรียนรู้ เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสอนนักเรียนโดยสามารถการเข้าถึงหลักสูตรตลอด 24 ชั่วโมงได้ทุกวัน ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างเนื้อหาการสอน การสร้างหลักสูตรที่สะดวกในการใช้ผ่านเทคโนโลยี

Zhao et al. (2020) ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์แพลตฟอร์มการเรียนการสอนบนเครือข่ายเป็นการย้ายถิ่นของอินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษา ผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยี วิวัฒนาการไปพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งรวมถึงไฟล์ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ที่จำเป็นสำหรับการศึกษา ทรัพยากรเป็นแบบเสมือนจริงพวกเขาสามารถเป็นแพลตฟอร์มสำหรับการศึกษา ผู้ปฏิบัติงานด้านการศึกษาและนักเรียน บทบาทของแพลตฟอร์มคือการให้บริการระบบคลาวด์สำหรับสาขาการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างการเรียนรู้และสามารถดำเนินการสำรวจได้ และการอภิปรายเพื่อให้เกิดความเข้าใจหลายมิติและครอบคลุม トラบใดที่ผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจ สามารถปรับหลักสูตรออนไลน์ให้เข้ากับความต้องการของผู้เรียนก็จะยิ่งเพิ่มเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนออนไลน์สูงสุดได้

กาญจนา บุญภักดี (2563) ได้อธิบายความหมายการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้น เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ผู้สอน ผู้เรียน สถานศึกษาต้องปรับตัวอย่างเร่งด่วน ผู้พัฒนาระบบทางด้านการสารสนเทศ เร่งพัฒนาเครื่องมือที่จะมาช่วยในการจัดการศึกษา และการประชุมทางไกลที่มีการดำเนินการ อยู่บ้างแล้ว แต่มาถึงยุคโควิด 19 การสอนทางไกล การประชุมทางไกล ยิ่งเป็นเรื่องที่สำคัญ และจำเป็นอย่างมาก จึงเกิดเครื่องมือ ที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอน การประชุมทางไกลเกิดขึ้นมากมาย เพื่อสนองต่อความต้องการของผู้ใช้เช่น Zoom, Google Hangouts, Skype, Line, FaceTime, Facebook, Messenger, Microsoft Teams, True Virtual World, Google meet, Vroom, Web X เป็นต้น

บริษัท วรธันย์ เทคโนโลยี จำกัด (2019) ได้ให้ความหมายการเรียนการสอนออนไลน์ (Online learning) จัดเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิมๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน นอกจากนี้ความหมายอีกในหนึ่งยังหมายถึง การเรียนทางไกล การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย จะเป็นเรียนทางผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ บวกเข้า

กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สร้างการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์คุณภาพสูง โดยไม่จำเป็นต้องเดินทาง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตให้กับ ประชากร การเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นการศึกษาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความชอบของตนเอง ในส่วนของเนื้อหาการเรียน ประกอบด้วย ข้อความ , รูปภาพ , เสียง , VDO และMultimedia อื่นๆ สิ่งเหล่านี้จะถูกส่งตรงไปยังผู้เรียนผ่าน Web Browser ทั้งผู้เรียน , ผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นทุกคน สามารถติดต่อ สื่อสาร ปรีกษา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเดียวกับการเรียนในชั้นเรียนทั่วไป โดยการใช้ E-mail, Chat, Social Network เป็นต้น ด้วยเหตุนี้การเรียนรู้ออนไลน์ จึงเป็นเหมาะสำหรับทุกคน สามารถเรียนรู้ได้ ทุกเวลา จากข้อมูลข้างต้นจึงนำมาสรุปเนื้อหาใจความสำคัญ ได้ดังตารางวิเคราะห์ที่ 8

ตารางวิเคราะห์ที่ 8 ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

แหล่งที่มา	ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์
ช้องนาง วิพุธานุพงษ์ (2563)	เป็นระบบการเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เป็นแพลตฟอร์มที่หน่วยงานได้จัดทำขึ้นเอง โดยเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญตามความสามารถและความสนใจ ซึ่งสามารถเรียนได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่
Fearnley and Amora (2020)	แอปพลิเคชันบนเว็บ ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสอน โดยสามารถเข้าถึงหลักสูตรตลอด 24 ชั่วโมงได้ทุกวัน ซึ่งผู้สอนสามารถสร้างเนื้อหาการสอน การสร้างหลักสูตรที่สะดวกในการใช้ผ่านเทคโนโลยี
Zhao et al. (2020)	ผลิตภัณฑ์จากเทคโนโลยี วิวัฒนาการไปพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งรวมถึงไฟล์ ทรัพยากรคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ที่จำเป็นสำหรับการศึกษา ทรัพยากรเป็นแบบเสมือนจริงพวกเขาสามารถเป็นแพลตฟอร์มสำหรับการศึกษา สามารถปรับหลักสูตรออนไลน์ให้เข้ากับความต้องการของผู้เรียนก็จะยิ่งเพิ่มเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนออนไลน์สูงสุดได้
กาญจนา บุญภักดี (2563)	เครื่องมือ ที่ช่วยในการจัดการเรียนการสอน การประชุมทางไกลเกิดขึ้นมากมาย เพื่อสนองต่อความต้องการของผู้ใช้
บริษัท วรฉัญเทคโนโลยี จำกัด (2019)	เปลี่ยนแปลงวิธีเรียนในรูปแบบเดิมๆ ให้เป็นการเรียนใหม่ ที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยทำการสอน หมายถึง การเรียนทางไกล การเรียนผ่านเว็บไซต์ อีกด้วย จะเป็นเรียนทางผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยอยู่ในรูปแบบของคอมพิวเตอร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ บวกเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โดยสรุปว่า ความหมายของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ เป็นระบบที่สถาน การศึกษาใช้เทคโนโลยี เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน ที่

สถานศึกษาสามารถสร้างหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเรียนรู้สมัยใหม่ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ เรียนรู้ได้ ปฏิบัติได้ เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้เช่นเดียวกับการเรียนปกติ โดยเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามความสามารถและความสนใจ ซึ่งสะดวกต่อการเรียนได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่ เมื่อพิจารณาจากข้อมูลที่ได้ศึกษาจึงนำมาจำแนกออกเป็นหัวข้อสำคัญดังต่อไปนี้

1) ลักษณะสำคัญของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online learning)

ช้องนาง วิพูนานุกษ์ (2563)

1.1) ผู้เรียนเป็นใครก็ได้ อยู่ที่ใดก็ได้ เรียนเวลาก็ได้ เอาตามความสะดวกของผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากโรงเรียนออนไลน์ได้เปิดเว็บไซต์ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง

1.2) มีสื่อทุกประเภทที่นำเสนอในเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง VDO ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจ ในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังทำให้เหตุผลของเนื้อหาต่างๆ่ายดายมากขึ้น

1.3) ผู้เรียนสามารถเลือกวิชาเรียนได้ตามความต้องการ

1.4) เอกสารบนเว็บไซต์ที่มี Links ต่อไปยังแหล่งความรู้อื่นๆ ทำให้ขอบเขตการเรียนรู้กว้างออกไป และเรียนอย่างรู้ลึกมากขึ้น

2) ประโยชน์ของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online learning)

กาญจนา บุญภักดิ์ (2563) ได้บ่งบอกถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ว่า ผู้สอนสามารถจัดทำแผนการเรียนการสอนได้ทันสมัย และให้เด็ก ๆ เข้าถึงข้อมูลจากการค้นหาเพิ่มเติมได้ด้วย แต่ก็มีข้อจำกัดระหว่างผู้เรียน และผู้สอน ดังนี้ ข้อดี

2.1) ลดเวลาการเดินทาง ทั้งครูผู้สอน และผู้เรียน

2.2) ลดค่าใช้จ่าย ปลอดภัย จากโรคระบาด

2.3) มีโปรแกรมช่วยบริหารจัดการ เช็กชื่อผู้เรียนเข้าเรียน และรับเอกสารแบบทดสอบ เพื่อใช้ประเมินการเรียนได้สะดวกขึ้น

2.4) มีช่องทางสื่อสารระหว่างครูผู้สอน และผู้เรียนได้สะดวก

2.5) ใช้เครื่องมือออนไลน์ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้มากขึ้น

2.6) จัดการเรียนการสอนได้ทุกสถานที่ตลอดเวลาที่สะดวก

2.7) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน เนื่องจากไม่ได้จำกัดอยู่ในสถานที่เดียวเท่านั้น

2.8) เกิดเครือข่ายความรู้ โยงใยออกไปไกล

2.9) เน้นการเรียนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

2.10) ช่วยลดช่องว่างระหว่างการเรียนรู้ในเมืองกับท้องถิ่น

เมื่อทบทวนข้อมูล จึงสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบการเรียนรู้แบบออนไลน์ เป็นการเรียนที่มีความมีความยืดหยุ่นสูง เพราะฉะนั้นผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบในการเรียนมากกว่าปกติ เพราะไม่มีข้อบังคับใดๆเป็นตัวกำหนดให้ผู้เรียน ยิ่งเรียนยิ่งได้กับตัวเอง อีกทั้งยังทราบผลย้อนกลับของการเรียน ทั้งจาก E-Mail การประเมินย่อย การประเมินผลหลัก โดยใช้เว็บไซต์จากข้อสอบ รวมทั้งการประเมินผลรวมตามการสอบ เพื่อเป็นการสำรวจว่าผู้เรียนได้เข้ามาเรียนจริง สามารถทำข้อสอบได้ มีความเข้าใจในเนื้อหาที่ได้รับมอบหมาย เมื่อทราบและเข้าใจในระบบของการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ที่ต้องพัฒนาเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและเข้าใจง่ายต่อการทำงานไม่เพียงแต่อาศัยสัญญาณอินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ต้องอาศัยรูปแบบของเครื่องมือที่สามารถตอบสนองกับวัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนรู้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องทราบเกี่ยวกับข้อที่ 5.2 ความหมายของเครือข่ายออนไลน์ ดังนี้

5.2 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน บุคคลากรทางการศึกษาได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีเพื่อกระบวนการจัดการเรียนการสอน นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดความสอดคล้องกับสถานการณ์และความเป็นอยู่ที่มีความแตกต่างกัน และสามารถตอบโจทย์ของวัตถุประสงค์ได้อย่างชัดเจน จึงเป็นที่มาของการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน ตามคำอธิบายดังต่อไปนี้

ชองนาง วิพุธานุพงษ์ (2563) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง สื่อออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ปัจจุบัน การสื่อสารแบบนี้จะทำผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือมากขึ้นเรื่อยๆ

Zhao et al. (2020) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ผู้สอนใช้หลายหลายรูปแบบ เช่น แพลตฟอร์มการสื่อสารสาธารณะ (Dingding, Group, WeChat Group, QQ Group) รวมถึงคลาสคลาวด์สำหรับการศึกษาขององค์กร แพลตฟอร์มคลาวด์ และห้องเรียน Tencent สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ รูปแบบที่หลากหลายเหล่านี้การเรียนการสอนออนไลน์ช่วยเสริมซึ่งกันและกันและรับประกันคุณภาพของการเรียนการสอนออนไลน์ในช่วงที่มีการแพร่ระบาด เมื่อใช้ "Dingding" สำหรับบทเรียนสดครูสามารถเลือกการสอนออนไลน์ได้ เช่น PowerPoint, Whiteboard, Seewo, Seewo EN5 ตามความเหมาะสมและมีความถนัดหลังจากถ่ายทอดสดเสร็จแล้วครูสามารถจัดเรียงงานที่มอบหมายเข้าได้อย่างถูกต้องตามการตอบสนองของผู้เรียนที่มีต่อชั้นเรียน (การโต้ตอบด้วยข้อความระหว่างการถ่ายทอดสด) ผู้เรียนกรอกและส่งการบ้าน

ในช่วง เรียนด้วยตนเองในช่วงเย็น และครูประจำชั้นที่เกี่ยวข้องจะแก้ไขและให้ความคิดเห็นที่ตรงเป้าหมาย

Wikipedia (2560) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) คือ รูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วย การสื่อสาร ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก การทำงานคือ คอมพิวเตอร์เก็บข้อมูลพวกนี้ไว้ในฐานข้อมูล sql ส่วน video หรือ รูปภาพ อาจเก็บเป็น ไฟล์ก็ได้ บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ ไฮไฟฟ์ มายสเปซ เฟซบุ๊ก ออรัท มัลติพลาย โดยเว็บเหล่านี้มีผู้ใช้มากมาย เช่น เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์ที่คนไทยใช้มากที่สุด ในขณะที่ออรัท เป็นที่นิยมมากที่สุดในประเทศอินเดีย ปัจจุบัน บริการเครือข่ายสังคม มีผลประโยชน์คือหาเงินจากการโฆษณา การเล่นเกมโดยใช้บัตรเติมเงิน

Fearnley and Amora (2020) ได้บรรยายของลักษณะเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ว่า ระบบการจัดการเรียนรู้ A Learning Management System (LMS) เป็นแพลตฟอร์มที่นำเสนอเครื่องมือแบบบูรณาการที่หลากหลายสำหรับ การส่งมอบและการจัดการการสอนออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นโอเพ่นซอร์ส (เช่น Moodle, Sakai) หรือ เชิงพาณิชย์ (เช่น Blackboard, Brightspace D2L) ระบบการจัดการเรียนรู้ A learning Management System (LMS) ส่วนใหญ่มีความยืดหยุ่น เข้าถึงได้และใช้งานง่าย

อินเทอร์เน็ต เพื่องานธุรกิจ (2559) ได้บรรยายความหมายเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ ระบบเครือข่ายออนไลน์บนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง Wikipedia (2009) ให้ความหมาย (Social Network) ว่าเป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วยข้อความในการบรรยายออกมาเป็นตัวหนังสือ ที่สามารถเผยแพร่ให้กับบุคคลที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบการให้บริการผ่านเว็บไซต์ บริการทางอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้งานเคย เช่น E-mail, Messenger, Web-Blog หรือ Board Blog เข้าไว้ด้วยกัน จนกลายเป็นชุมชนที่ทำให้ผู้ใช้สามารถแชร์ข้อมูลตัวตนและทุกๆ สิ่งที่น่าสนใจ



แผนภาพที่ 16 สื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มา : อินเทอร์เน็ต เพื่องานธุรกิจ (2559)

และอินทิตรา พรหมพันธุ์ (2558) ได้ให้ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและระบบข้อมูลของบรรดาเครือข่ายสังคม โดยเชื่อมโยงถึงกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แบ่งปัน ความคิด ชำนาญ หรือผลลัพธ์ที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริงร่วมกัน

จากการพิจารณาข้อมูลของเนื้อหา ด้านความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) จึงได้ข้อสรุปที่ปรากฏในตารางวิเคราะห์ที่ 9

ตารางวิเคราะห์ที่ 9 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

แหล่งที่มา	ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
ชื่อนาง วิพูนานุพงษ์ (2563)	สังคมออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน การสื่อสารจะผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ
Zhao et al. (2020)	ผู้สอนใช้หลายหลายรูปแบบ แพลตฟอร์มการสื่อสารสาธารณะ รวมถึงคลาส คลาวด์สำหรับการศึกษาขององค์กร แพลตฟอร์มคลาวด์และห้องเรียน Tencent สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้เรียนสามารถจัดเรียงงานที่มอบหมายได้ กำหนดเวลาส่งงาน และแสดงความคิดเห็นต่อผู้เรียนเป็นลายลักษณ์อักษรได้สะดวก
Wikipedia (2560)	- รูปแบบของเว็บไซต์ สร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ ในบริการเครือข่ายสังคมประกอบไปด้วย การสื่อสาร ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก - การทำงานคือ คอมพิวเตอร์เก็บข้อมูลในรูปแบบข้อมูล Sql ส่วน Video หรือ

ตารางวิเคราะห์ที่ 9 (ต่อ)

แหล่งที่มา	ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
	รูปภาพ อาจเก็บเป็น ไฟล์ก็ได้ บริการเครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมได้แก่ ไฮไฟฟ์ มายสเปซ เฟซบุ๊ก ออร์กัต มัลติพลาย คือหาเงินจากการโฆษณา การเล่นเกมโดย ใช้บัตรเติมเงิน
Fearnley and Amora (2020)	การส่งมอบและการจัดการการสอนออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นโอเพ่นซอร์ส (เช่น Moodle, Sakai) หรือ เชิงพาณิชย์ (เช่น Blackboard, Brightspace D2L) ระบบการจัดการเรียนรู้ A Learning Management System (LMS) ส่วนใหญ่มีความยืดหยุ่น เข้าถึงได้และใช้งานง่าย
อินเทอร์เน็ต เพื่อ งานธุรกิจ (2559)	เครือข่ายเพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูล ข่าวสาร ฯลฯ การบรรยายออกมาเป็นตัวหนังสือ ที่สามารถเผยแพร่ให้กับบุคคลที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต
อินทิตรา พรหม พันธุ์ (2558)	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและระบบข้อมูล โดยเชื่อมโยงถึงกันผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แบ่งปัน ความคิด ชิ้นงาน หรือผลลัพธ์ที่มีการโต้ตอบกันผ่านสังคมเสมือนจริงร่วมกัน

โดยสรุปจะเห็นได้ว่า ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นเครือข่ายที่มีแพลตฟอร์มในชนิดต่างๆ เพื่อการใช้งานในรูปแบบที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับเป้าหมายในการทำงานของผู้ใช้ ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผ่านการเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งคล้ายคลึงกับสังคมเสมือนจริงที่ทุกคนทุกเพศทุกวัยได้สื่อสาร หรือค้นหาความรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลาเข้าถึงง่าย ในสภาวะของสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป จึงนำมาวิเคราะห์แบ่งเป็นสาระสำคัญของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ดังต่อไปนี้

1) รูปแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ช้องนาง วิพุธานุพงษ์ (2563) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า ผู้สอนได้ปรับตัวโดยเลือกใช้เครื่องมือเพื่อรองรับการพัฒนาการเรียนการสอน และการออกแบบระบบการสอนที่เหมาะสม โดยเบื้องต้นผู้สอนได้ทำความรู้จักกับแพลตฟอร์มที่มีอยู่แล้วที่หลากหลาย เพื่อนำมาปรับให้เข้ากับรูปแบบการสอนที่ต้องการ อาทิ โปรแกรมแพลตฟอร์มของ Google ซึ่งได้ออกแบบระบบแพลตฟอร์มออนไลน์ G Suite for Education เป็นเครื่องมือที่ครบรูปแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนของผู้สอนของผู้สอนในการสื่อสารต่อผู้เรียน ระบบ Microsoft Educator Center ที่พัฒนา Function Microsoft Office มา

พัฒนาในสามารถสอนแบบ Live กับผู้เรียนได้ หรือ Applications ที่ใช้งานง่ายอย่าง โปรแกรม Zoom, Webex, Google Meet, Microsoft Team, Kahoot, YouTube, Skype ทั้งนี้ สื่อโซเชียล ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายอย่าง Facebook, Line หรือ Instagram ก็เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ พัฒนาการเรียนการสอนได้ และได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการใช้เครื่องมือ หรือแพลตฟอร์มเพื่อการ สนับสนุนการเรียนการสอนออนไลน์ 5 ประการ

1.1) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมี ความคุ้นเคยกันมาก่อน ในลักษณะของการใช้งาน รวมถึงการเชื่อมต่อกับผู้ใช้ (User Interface) มีการสื่อสารที่ชัดเจน เข้าใจง่าย เพื่อลดเวลาในการต้องเรียนรู้ใหม่ของผู้สอนและผู้เรียน

1.2) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้บน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทุกรูปแบบ เพื่อลดปัญหาความแตกต่างด้านอุปกรณ์การสื่อสารระหว่างผู้เรียน แต่ละคนให้เหลือน้อยที่สุด

1.3) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความเสถียรภาพ รับรองการ เรียนการสอนทั้งในรูปแบบเอกสารและคลิปวิดีโอ ผู้เรียนสามารถสื่อสารและติดต่อกับอาจารย์ผู้สอน ได้ เป็นระบบเปิดที่ลดปัญหาที่ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาการสอนได้

1.4) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องมีการเขียนกระดานเพื่ออธิบายประเด็นต่างๆ การ เก็บรวบรวม และการคำนวณคะแนนในรูปแบบของแบบทดสอบอัตโนมัติ

1.5) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือไม่เสียค่า สมัครงานเพิ่ม

Zachos et al. (2018) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า โซเชียลมีเดียเช่น Facebook, Twitter, Myspace, Google+, LinkedIn, Instagram และอื่น ๆ ผู้คนนับล้านทั่วโลกใช้เป็นประจำทุกวันโดยเฉพาะคนหนุ่มสาว ตัวอย่างประกอบด้วยผู้เรียน 3000 คนในสหรัฐอเมริกา 90% ของพวกเขาใช้ Facebook ในขณะที่ 37% ใช้ Twitter เป็นเครื่องมือสื่อสาร การศึกษาอื่นในประเทศนี้แสดงให้เห็นว่าประมาณ 71% ของ การศึกษาระดับอุดมศึกษา ผู้เรียนเป็นผู้ใช้ Facebook

ด้าน Zhao et al. (2020) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนการสอนผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า เป็นแพลตฟอร์มการสื่อสารสาธารณะ (Dingding, Group, WeChat Group, QQ Group) รวมถึงคลาสคลาวด์สำหรับการศึกษาขององค์กร แพลตฟอร์มคลาวด์และ ห้องเรียน Tencent สำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ รูปแบบที่หลากหลายเหล่านี้การเรียนการสอน ออนไลน์ช่วยเสริมซึ่งกันและกันและรับประกันการประกันคุณภาพของการเรียนการสอนออนไลน์ ในช่วงที่มีการแพร่ระบาด เมื่อใช้ "Dingding" สำหรับบทเรียนสดครูสามารถเลือกการสอนออนไลน์ได้

เช่น PowerPoint, ไวท์บอร์ด Seewo, Seewo EN5 ตามความต้องการของตนเอง และนิสัย หลังจากถ่ายทอดสดเสร็จแล้วครูสามารถจัดเรียงงานที่มอบหมายซ้ำที่อยู่ตรงกลางได้อย่างถูกต้องตาม การตอบสนองของผู้เรียนที่มีต่อชั้นเรียน (การโต้ตอบด้วยข้อความระหว่างการถ่ายทอดสด) ผู้เรียน กรอกและส่งการบ้านในช่วง เรียนด้วยตนเองในช่วงเย็น (19:00-23:00 น.) และครูประจำชั้นที่ เกี่ยวข้องจะแก้ไขและให้ความคิดเห็นที่ตรงเป้าหมาย โดยได้มีการกำหนดประเภทของเครือข่ายสังคม ออนไลน์ (Social Network) มีข้อมูลดังต่อไปนี้

และปรัชญนันท์ นิลสุขและจิระ จิตสุภา (2560) ได้กล่าวถึงรูปแบบการ เรียนการสอนผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไว้ว่า การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีคุณภาพ ด้วย วิธีการสอนตามหลักการ (Micro-Learning) ที่ว่า 1) สั้นกระชับ 2) ตรงความต้องการใช้งานได้ทันที 3) ค้นห่ายเข้าถึงได้ด้วยตนเอง คือ การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่กระชับได้ใจความเข้าใจ ง่ายในระยะเวลาอันสั้น ใ้กับผู้เรียนสามารถการปฏิบัติได้ทันที ซึ่งเป็นการประสานความรู้ความเข้าใจ ที่ได้รับสู่การปฏิบัติจริง

2) ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์

Williamson (2013) ได้อธิบายประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ สื่อสังคม ออนไลน์มีหลายรูปแบบ ทั้งประเภทเครื่องมือ และการประยุกต์ใช้งานที่หลากหลาย ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1) เครือข่ายสังคม (Social Networking Site) เป็นเว็บไซต์ที่ บุคคลหรือ หน่วยงานสามารถสร้างข้อมูล และเปลี่ยนข้อมูล (สถานะของตน) เผยแพร่รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว โดยที่บุคคลอื่น สามารถเข้ามาแสดงความชอบ หรือส่งต่อ หรือเผยแพร่ หรือ แสดง ความเห็น โต้ตอบการ สนทนา หรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ เช่น Facebook, Badoo, Google+, Linkdin, Orkut

2) ไมโครบล็อก (Micro-Blog) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล หรือ ข้อความสั้น ในเรื่องที่สนใจเฉพาะด้าน รวมทั้งสามารถใช้เครื่องหมาย # (Hashtag) เพื่อเชื่อมต่อกับ กลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันได้ เช่น Twitter, Blauk, Weibo, Tout, Tumblr

3) เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (Video and Photo Sharing Website) เป็นเว็บไซต์ที่ให้ผู้ใช้งานสามารถฝาก หรือนำสื่อข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ ขึ้นเว็บไซต์เพื่อ แบ่งปัน แก่ผู้อื่น เช่น Flickr, Vimero, Youtube, Instagram, Pinteres

4) บล็อก ส่วนบุคคลและองค์กร (Personal and Corporate blogs) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้เขียนบันทึก เรื่องราวต่างๆ เสมือนเป็นบันทึกไดอารี่ออนไลน์สามารถเขียนใน ลักษณะไม่เป็นทางการ และแก้ไขได้บ่อย ซึ่งบล็อกสามารถใช้ได้ทั้งส่วนบุคคล และกลุ่ม หรือองค์กร เช่น Blogger, WordPress, Bloggang, Exteen

5) บล็อกที่มีสื่อสิ่งพิมพ์เป็นเจ้าของเว็บไซต์ (Blogs Hosted by Media Outlet) เป็นเว็บไซต์ที่ใช้ในการนำเสนอข่าวสารของสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีความเป็นทางการน้อยกว่าสื่อสิ่งพิมพ์แต่มีรูปแบบ และความเป็นทางการมากกว่าบล็อก เช่น Theguardian.com เจ้าของคือ หนังสือพิมพ์ The Gardian

6) วิกี และพื้นที่สาธารณะของกลุ่ม (Wikis and Online Collaborative Space) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะ ออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูล และเอกสาร เช่น Wikipedia, Wikia

7) กลุ่มหรือพื้นที่แสดงความคิดเห็น (Forums, Discussion Board and Group) เป็นเว็บไซต์หรือกลุ่มจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการแสดงความคิดเห็นหรือเสนอแนะ มีทั้งที่เป็นกลุ่มส่วนตัวและสาธารณะ เช่น Google Groups, Yahoo Groups, Pantip

8) เกมออนไลน์ที่มีผู้เล่นหลายคน (Online Multiplayer Gaming Platform) เป็นเว็บไซต์ที่เสนอรูปแบบการเล่นเกมส์ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถเล่นได้คนเดียวหรือเป็นกลุ่ม เช่น Second life, World of Warcraft

9) ข้อความสั้น (Instant Messaging) การรับส่งข้อความสั้นจากมือถือ เช่น SMS (Text Messaging)

10) การแสดงตนว่าอยู่ ณ สถานที่ใด (Geo-Spatial Tagging) เป็นการแสดงตำแหน่งที่อยู่ พร้อมความเห็นและรูปภาพ ในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Foursquare

และ อินทิตรา พรหมพันธุ์ (2558) ได้แบ่งเป็นประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ดังต่อไปนี้

1) Collaborative Project เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการกระตุ้นให้ใช้ทั่วไปสร้างเนื้อหาพร้อมกัน เช่น วิกีพีเดีย (Wikipedia)

2) Blog บล็อก เป็นเว็บไซต์ที่ให้พื้นที่ส่วนบุคคลในการเขียนแสดงความรู้สึกต่างๆ คล้ายกับไดอารี่ออนไลน์ เช่น เวิร์ดเพรส (Wordpress)

3) Content Community เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีการแบ่งปันเนื้อหากันระหว่างผู้ใช้ โดยเนื้อหานั้นอาจมีหลายรูปแบบ เช่น ยูทูบ (Youtube)

4) Social Networking Site: SNS เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เชื่อมต่อผู้คนเข้าด้วยกัน เพื่อที่จะได้เชิญชวนให้เข้ามาร่วมอยู่ในพื้นที่รูปแบบเดียวกัน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook)

จากตารางวิเคราะห์ข้อมูล ของลักษณะการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (Online) และการจัดการเรียนการสอนกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) นั้น มีความคล้ายคลึงและความแตกต่างกัน ซึ่งเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) สามารถปรับรูปแบบของการถ่ายทอดเนื้อหาทางวิชาการหรือด้านการสอนได้มีความยืดหยุ่น หลากหลายทิศทาง คลอบคลุมด้วยการเสาะหาความรู้บนพื้นฐานการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5.3 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผู้สอนได้กำหนดการจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนผ่านเครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ซึ่ง ช้องนาง วิพุลานพงษ์ (2563) ได้อธิบายขั้นตอนการดำเนินกระบวนการเรียนการสอน ทั้งการตั้งไลน์กรุป (Line Group) การแจ้งผู้เรียนผ่านทางไลน์กรุปให้ทราบถึง วิชาเรียน ตอนเรียน รวมถึงวิธีการล็อกอินเข้าระบบ Google Classroom ของแต่ละกลุ่มเรียน โดยการใช้อีเมลมหาวิทยาลัยประจำตัวของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อแสดงตัวตน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การสื่อสาร คือ ผู้สอนกับผู้เรียน สร้างไลน์กรุป (Line Group) เพื่อแจ้งเกี่ยวกับการสอน การสอบถาม การสื่อสารเพิ่มเติมจากการเรียน เพื่อเป็นลายลักษณ์อักษรที่เห็นไปพร้อมๆกันและเข้าใจตรงกัน

2) การสอน คือ ผู้สอนกับผู้เรียน จัดการเรียนการสอนผ่านระบบ Zoom, Google Meet ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบ Live สด ในระหว่างการบรรยายสามารถแชร์เอกสารการสอน สิ่งที่จะสอน การนำเสนองาน การอภิปราย การปฏิบัติ เหมือนการเรียนปกติ แต่อาจจะไม่สามารถรวมกลุ่มเพื่อการปฏิบัติการปรึกษารวมกันได้ หลังจากสอนแล้วผู้สอนจะนำคลิปวิดีโอการสอนเพื่อให้ผู้เรียนนำไปประมวลผลความรู้ด้วยตัวเอง คลิปวิดีโอที่ผู้สอนได้ทำการบันทึกและอัปโหลดบันทึกลงในระบบ YouTube เพื่อนำลิงค์ของวิดีโอมาใส่ลงในชั้นเรียนของ Google Classroom

3) การส่งงาน คือ ผู้สอนเป็นผู้กำหนดหัวข้องานต่างๆในการมอบหมายงานให้แก่ผู้เรียนที่ลงทะเบียนเข้าใน Google Classroom กำหนดรายละเอียดของงาน วัน เวลา ที่ส่ง และการส่งหรือเก็บเอกสารเป็นรูปแบบไฟล์ของงานด้านการเรียนการสอนของทั้งผู้สอนและผู้เรียนใน Google Drive

4) การประเมินผล คือ ผู้สอนได้ทำการวัดและประเมินผล ด้วยการทำแบบฝึกปฏิบัติและใบงาน ให้ส่งงานผ่านระบบ Google Classroom การปฏิบัติจะเป็นในรูปแบบบันทึกคลิปวิดีโอ ใบงานจะเป็นแบบทดสอบที่สามารถสร้างใน Google Form ที่ผู้สอนได้ตั้งขึ้นสามารถชี้แจงรายละเอียดค่าคะแนนของงานได้

และในส่วนของ Yu and Jee (2021) ได้มีการ การวิเคราะห์ชั้นเรียนออนไลน์วิชาพลศึกษาในช่วงการระบาดของ Covid 19 นำกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ ADDIE คือ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การนำไปปฏิบัติ (Implementation) 5) การประเมิน (Evaluation) การสอนแบบ ADDIE ยังเพิ่มความเที่ยงตรงระหว่างกระบวนการเรียนรู้และการประเมินการพัฒนาความก้าวหน้าของความสามารถของเกณฑ์นำมาวัดการเรียนรู้โดยเจตนา ซึ่ง Alnajdi แนะนำว่าการโต้ตอบเชิงปฏิบัติบทเรียนที่ออกแบบตามแบบอย่างของ ADDIE ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นของผู้เรียนและการแสดงที่ดีขึ้นมากกว่าวิธีการสอนแบบเดิมๆ สามารถแบ่งได้มาเป็น 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์ที่ผู้สอนพลศึกษาการ ค้นหาความต้องการของผู้เรียนนั้นเกี่ยวข้องกับการกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาและการกำหนดสิ่ง ที่จำเป็นต้องได้รับการสอน ในระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design) ในขั้นตอนการออกแบบ ผู้สอนพลศึกษาจะ อธิบายวิธีการมอบคำสั่งให้ตรงตามข้อกำหนดวัตถุประสงค์ภายใต้ภาพรวมกว้างๆ หรือข้อความใน ขั้นตอนการออกแบบรวมถึงการเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดและสร้างเป้าหมายการเรียนรู้ที่เป็น ประโยชน์

ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development) ส่วนประกอบของคำสั่งมีการวางแผนอย่างเป็นรูปธรรมในขั้นตอนการพัฒนา

ขั้นที่ 4 การนำไปปฏิบัติ (Implementation) จากนั้นผู้สอนจะบอกวิธีการในการ นำไปปฏิบัติ และ

ขั้นที่ 5 การประเมิน (Evaluation) สุดท้าย ในขั้นตอนการประเมิน ผู้สอนพล ศึกษาจะได้รับคำติชมเกี่ยวกับการสอนหรือการบรรยายและปรับให้เข้ากับโปรแกรมการสอนของตน อย่างเหมาะสม และหนึ่งในวิธีการที่สำคัญในการประเมินประสิทธิผลทางการศึกษาคือการวัดอย่างเป็นกลางว่าอย่างไรผู้เรียนได้รับความรู้ ทักษะ หรือทัศนคติที่สอนแล้ว

และแนวคิดของ จักรกฤษณ์ โปตาพล (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา ความสำเร็จในระบบการเรียนการสอนด้วยอีเลิร์นนิ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับวิถี ของระบบ ทั้งในด้านการ วางแผนการออกแบบการประเมินผลและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ แบบออนไลน์ ซึ่งทั้งหมดถือเป็นการ สนับสนุนกิจกรรมด้านการเรียนการสอน มีการจัดการเรียนการ สอนตามกระบวนการ 9 ขั้นตอนของกาเย่ (Robert Gagne) ในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนบน เว็บ ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียน (Motivate the Learner) ขั้นตอนที่ 2 บอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียน (Inform

Learners of Learning Objectives) ขั้นตอนที่ 3 ทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียน (Recall Previous Knowledge) ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอบทเรียน (Present the Material to be Learned) ขั้นตอนที่ 5 ชี้แนวทางการเรียนรู้ (Provide Guidance for Learning) ขั้นตอนที่ 6 ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน (Active Involvement) ขั้นตอนที่ 7 ให้ผลย้อนกลับ (Provide Feedback) ขั้นตอนที่ 8 ทดสอบความรู้ (Testing) ขั้นตอนที่ 9 การจำและการนำไปใช้ (Providing Enrichment or Remediation)

เมื่อโดยพิจารณาจากข้อมูลจัดการเรียนการสอนและการวัดประเมินผลการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ผ่านเครื่องมือเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของ ช้องนาง วิฑูรานุพงษ์ (2563) ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนพลศึกษาในชั้นเรียนออนไลน์ของ Yu and Jee (2021) นำกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ ADDIE มาเพื่อพัฒนาด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ และขั้นตอนการสอนกีฬาลีลาศปกติของ (เอกสารแนวการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต. 2552) ปรากฏดังตารางวิเคราะห์ที่ 11 จึงนำมาสู่กระบวนการขั้นตอนการสอนพลศึกษาในกีฬาลีลาศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีรายละเอียดและขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.4 การประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทักษะการเคลื่อนไหว

ประกอบดนตรี

กระบวนการวางแผน จัดประสบการณ์กับผู้เรียนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการฝึกประสบการณ์โดยอาศัยหลักการของทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ผ่านตารางเก้าช่อง โดยมุ่งเน้นในการเรียนรู้กีฬาลีลาศ ในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha และ จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba โดยการเรียนการสอนมีทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนและผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งมีการใช้สื่อการเรียนรู้จากเครือข่ายเว็บไซต์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้ผู้เรียนผู้สอนสามารถสื่อสารและแบ่งปันข้อมูล บนอินเทอร์เน็ตโดยใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1.เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ (15 นาที)

ขั้นเตรียมความพร้อม การดำเนินกระบวนการเรียนการสอน

- 1) ผู้สอนได้ตั้งไลน์กรุป (Line Group) และแจ้งผู้เรียนผ่านทางไลน์กรุปให้ทราบถึง วิชาเรียน ตอนเรียน
- 2) วิธีการล็อกอินเข้าระบบของผู้เรียน
- 3) ใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือและตารางเก้าช่อง
 - 3.1) ด้านร่างกาย Warm Up
 - 3.2) การทบทวนทักษะ

ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครื่องสังคมออนไลน์ อธิบายพร้อม
 สาธิตการปฏิบัติรูปแบบของการเต้นในลีลาศ (15 นาที)

1) ผู้สอนอธิบาย สาธิต การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง สามารถโต้ตอบ
 กันได้แบบเรียลไทม์ (ในระบบ Zoom, Google Meet) ในเนื้อหาการเรียน

2) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube, Google Drive, You Tube,
 Facebook, Line (ในระบบ Zoom, Google Meet) การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง รูปแบบ
 คลิป VDO ประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น

3) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามเพิ่มเติม เรื่องเนื้อหาการปฏิบัติทักษะด้วย
 ตารางเก้าช่อง

ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง (45 นาที)

1) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet)
 การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านระบบ Zoom, Google Meet ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบ
 เรียลไทม์

2) ผู้สอนเปิดเพลงโดย Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom,
 Google Meet) ให้ผู้เรียนปริญญาบัณฑิต (แบบเรียลไทม์)

**ขั้นที่ 4 สรุปและประเมินผลสะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า
 Cha Cha Cha และเพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ (10 นาที) มีรายละเอียดดังนี้**

1) สรุปผู้สอนและผู้เรียนสื่อสารกันในเนื้อหาการเรียน การปฏิบัติร่วมกัน (ผ่าน
 ระบบ Zoom, Google Meet) แบบแบบเรียลไทม์ (ก่อนการแยกย้ายเพื่อรับผิดชอบงานที่ได้รับ
 มอบหมาย)

2) ชี้แจงการศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง โดยผู้สอนจัดทำคำชี้แจงและแจ้ง
 วิธีการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ใน link จาก YouTube นักศึกษาปฏิบัติตาม
 เอกสารคำชี้แจง มี 3 กิจกรรมหลักๆ คือ การศึกษา VDO การฝึกปฏิบัติ และการบันทึก VDO ฝึก
 ปฏิบัติ 1 เพลง ตามที่กำหนด

3) การประเมินผลการเรียนรู้ จากคลิปวิดีโอที่นักศึกษาบันทึก VDO ส่งทุกๆ 2
 สัปดาห์ตามที่ผู้สอนกำหนด ผ่านระบบ Google Classroom, Google Drive, You Tube,
 Facebook , TikTok, Line

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคม online

ผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์การจัดการเรียนรู้ผ่านเครือข่าย
 สังคม online จำนวน 6 เรื่อง

เรื่องที่ 1 Zachos (2018) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ Social Media Use in Higher Education, Department of Computer Science and Biomedical Informatics, School of Sciences ปัจจุบันโซเชียลเน็ตเวิร์ก ได้มีอิทธิพลต่อชีวิตของนิสิตนักศึกษา นอกเหนือจากวัตถุประสงค์ด้านความบันเทิงและการใช้ข้อมูลเครือข่ายทางสังคมที่ค้นคว้าข้อมูลหลายๆ ด้าน รวมทั้งแนวปฏิบัติและกระบวนการทางการศึกษา ตลอดจนชี้ให้เห็นปัจจัยบางอย่างที่เกี่ยวข้อง ยิ่งไปกว่านั้นผ่านการทบทวนวรรณกรรมของ บทความที่เกี่ยวข้องเรามุ่งเป้าไปที่การให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับอิทธิพลของเครือข่ายสังคมที่เกี่ยวข้องกับ (1) กระบวนการเรียนรู้ (การสนับสนุนกระบวนการศึกษาการสื่อสารและการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานร่วมกัน ผลการเรียนรู้ จากผู้เรียน (2) ความรู้พื้นฐานของผู้เรียนและรูปแบบการเรียนรู้ (3) เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ และ การนำไปใช้ในระดัอุดมศึกษา ข้อสรุปเผยให้เห็นผลในทางที่ดีในด้านการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในอนาคตจะมีความหลากหลายมากขึ้น การศึกษาระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มที่ดีขึ้นในการค้นคว้าเพิ่มเติมได้รวดเร็วมากยิ่งขึ้น

เรื่องที่ 2 Binyamin et al. (2020) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ The moderating effect of gender and age on the students' acceptance of learning management systems in Saudi higher education การนำระบบการจัดการการเรียนรู้ (Learning Management Systems) มาใช้อย่างแพร่หลายในมหาวิทยาลัยทั่วโลก แต่ก็พบว่าการใช้ระบบเหล่านี้ของผู้เรียนไม่เหมาะสมเสมอไป จากรูปแบบเทคโนโลยี (The Technology Acceptance Model) การวิจัยเชิงปริมาณนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ Learning Management Systems ของผู้เรียนในสถาบันการศึกษาระดับสูงในซาอุดีอาระเบีย นอกจากนี้การศึกษานี้จะศึกษาผลการคัดกรองทางเพศและอายุ การแสดงพฤติกรรมของผู้เรียนที่มีต่อ Learning Management Systems มีการส่งแบบสำรวจออนไลน์ 851 ฉบับโดยนักศึกษาที่ลงทะเบียนในมหาวิทยาลัยในซาอุดีอาระเบีย 3 แห่งและใช้คำตอบ 833 รายการสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่าเพศมีผลกระทบสำหรับพฤติกรรมเรียนรู้ออนไลน์ ทางด้านการใช้ระบบที่แตกต่างกัน แต่ในทางกลับกัน อายุไม่มีอิทธิพลต่อการใช้ Learning Management Systems ของผู้เรียน

เรื่องที่ 3 กาญจนา บุญภักดิ์ (2563) บทความปริทัศน์เรื่อง การจัดการเรียนรู้ยุค New Normal การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นตลอดเวลาในว่าจะในสถานการณ์เช่นไร ยุคเก่า ยุคใหม่ ยุคปัจจุบัน ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ยุคโควิด 19 ที่เรียกว่ายุค New Normal เข้ามาสู่ประเทศไทยและประเทศทั่วโลก ส่งผลถึงทุกภาคส่วนต้องมีการเปลี่ยนแปลงตนเอง การเรียน การทำงาน การใช้ กระทั่งการจัดการศึกษา สถานศึกษาต่างต้องขยับตัวจากการจัดการ เรียนรู้แบบปกติมาเป็นการจัดการเรียนรู้แบบปกติใหม่ หรือการจัดการเรียนรู้แบบ Online ผู้สอนต้องพัฒนาตนเองอย่างเร่งด่วน ในช่วงเวลาเพียงไม่กี่เดือน ที่สำคัญ ส่งผล ถึงการจัดการเรียนการสอนที่ต้องปรับตัวเอง ทั้งผู้เรียน ผู้สอน ต้องมีการ

เรียนการสอนแบบ Online 100 % ก่อให้เกิด แอปพลิเคชัน หรือโปรแกรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสารที่สามารถใช้ได้ทั้งการเรียนการสอน ประชุมทางไกล ธุรกิจซื้อขาย สินค้า การสั่งอาหาร เป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกเพื่อป้องกันการแพร่ระบาด และการแพร่ระบาดของโควิด 19

เรื่องที่ 4 ช้องนาง วิพูนานุพงษ์ (2563) ได้นำเสนอเรื่อง การเรียนรู้วิชากฎหมายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ว่าวิกฤติโรคระบาดโควิด 19 ที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องปรับตัวโดยนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนวิชากฎหมาย อย่างไรก็ตาม บทความจะนำเสนอถึงปัญหาและ อุปสรรค ตลอดจนเครื่องมืออุปกรณ์หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ผู้สอนและผู้เรียนตกลงเลือกใช้ร่วมกัน รวมถึงการปรับเปลี่ยนแผนและกระบวนการเรียนการสอนและการวัดผล การเรียนรู้ และข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงการเรียนออนไลน์วิชากฎหมายผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อให้สื่อสารไปยังผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดในอนาคต

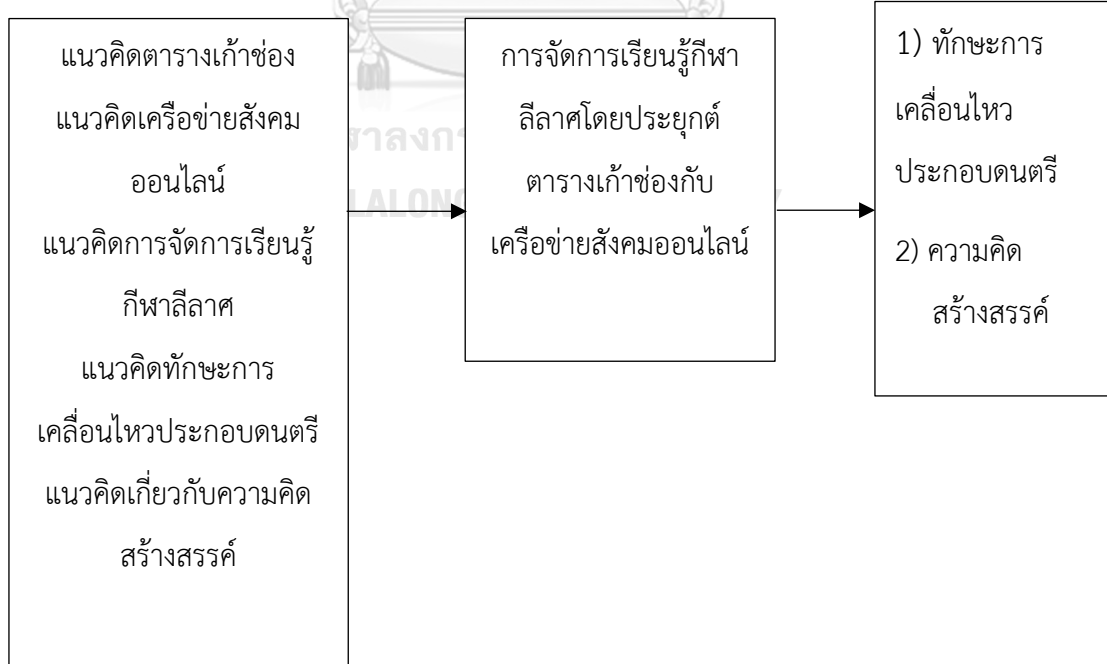
เรื่องที่ 5 Yu and Jee (2021) ได้ศึกษาด้าน Analysis of Online Classes in Physical Education during the Covid 19 Pandemic ซึ่งความเป็นมาและวัตถุประสงค์ การศึกษานี้วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชั้นเรียนภาคปฏิบัติออนไลน์ Online Practical Classes (OPC) ในวิชาพลศึกษา ที่สอดคล้องกับแบบจำลอง ADDIE คือ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การนำไปปฏิบัติ (Implementation) 5) การประเมิน (Evaluation) ในช่วงการระบาดของ Covid 19 วิธีการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง ผู้เข้าร่วมไม่มีประสบการณ์ใน Online Practical Classes มาก่อน และมีผู้เข้าร่วมการศึกษาทั้งหมด 75 คน การศึกษานี้ได้คัดเลือกมหาวิทยาลัย 15 แห่ง โดยพิจารณาถึงความเท่าเทียมกันในระดับภูมิภาค และสุ่มเลือกอาจารย์สองคนและนักศึกษาสามคนจากแต่ละมหาวิทยาลัย ผลการวิจัย คือ 1) การแทรกแซงการเรียนรู้ไม่สามารถทำได้สำหรับโครงการของทีม 2) ในระยะการนำไปปฏิบัติ ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้สึกว่ายังมีข้อผิดพลาดอยู่ 3) ในขั้นตอนการประเมิน ว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างไม่กระตือรือร้น และผู้เรียนเพียงแค่ส่งงาน 4) ระดับความเหมาะสมของประสิทธิผลผ่าน Online Practical Classes แสดงให้เห็นความแตกต่างกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน สรุปผลการวิจัยระบุว่า ควรมีการเสนอความคิดเห็นที่การดำเนินการ Online Practical Classes ในวิชาพลศึกษา ผู้สอนควรเตรียมตัวล่วงหน้า และลดข้อผิดพลาดทางเทคนิคและงุนงงผู้เรียน และ มหาวิทยาลัยควรให้เวลาเพียงพอสำหรับผู้สอนในการทำวิดีโอ Online Practical Classes และสอนผู้เรียนแบบเวลาจริงเพื่อให้แน่ใจว่ามีการตอบรับที่สอดคล้องกัน

เรื่องที่ 6 Wu et al. (2021) ได้ศึกษาเรื่อง The Effects of Facebook Live-Stream Teaching on Improving Students' Dance Skills Impacts on Performance, Learning Motivation, and Physical Activity Class Satisfaction วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้คือเพื่อเพิ่มผลของการเรียนรู้ทักษะการเต้น แรงจูงใจในการเรียนรู้ และความพึงพอใจในชั้นเรียนกิจกรรมทาง

กาย ด้วยวิธีการกึ่งทดลอง แสดงให้เห็นผลของการสอนแบบสดผ่าน Facebook ด้วยวิธีการสอนแบบ การเรียนรู้ที่มีการควบคุมร่วม (co-regulated learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (experience-based learning) ต่อการปรับปรุงประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน การออกแบบ เปรียบเทียบก่อนและหลังการทดสอบ ผู้เรียนรายวิชาพลศึกษา เนื้อหาการเดินรำ ในระดับ มหาวิทยาลัยได้รับการคัดเลือกสำหรับการศึกษาครั้งนี้ในหนึ่งภาคการศึกษา จากการวิเคราะห์ผลลัพธ์ ข้อสรุปของการศึกษานี้คือนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ExBL) มีความพึงพอใจในชั้น เรียนกิจกรรมทางกายสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับ อย่างมีนัยสำคัญ

สรุปในการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับ เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ปริญญาบัณฑิต จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ จำเป็นต้องอาศัยหลักการของตารางเก้าช่องเพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีอย่าง ถูกต้องและยังส่งผลต่อด้านทักษะทางความคิดอย่างเป็นระบบ ซึ่งจากสถานการณ์ในปัจจุบันที่รูปแบบ ของการจัดการเรียนการสอนนั้น ต้องอาศัยเทคโนโลยี โซเชียลมีเดีย เครื่องข่ายอินเทอร์เน็ต แพลตฟอร์มเพื่อการศึกษา ที่สามารถทำให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ ค้นคว้า ข้อมูล ดังนั้นจึงสามารถกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้

6. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาสีลาศ กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ซึ่งผู้เรียนกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยใช้ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศตามปกติ สามารถแบ่งขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัยออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

- 1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 กำหนดกลุ่มประชากรและตัวอย่าง
- 1.3 การสร้าง พัฒนา และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาสีลาศ

2) แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาสีลาศ

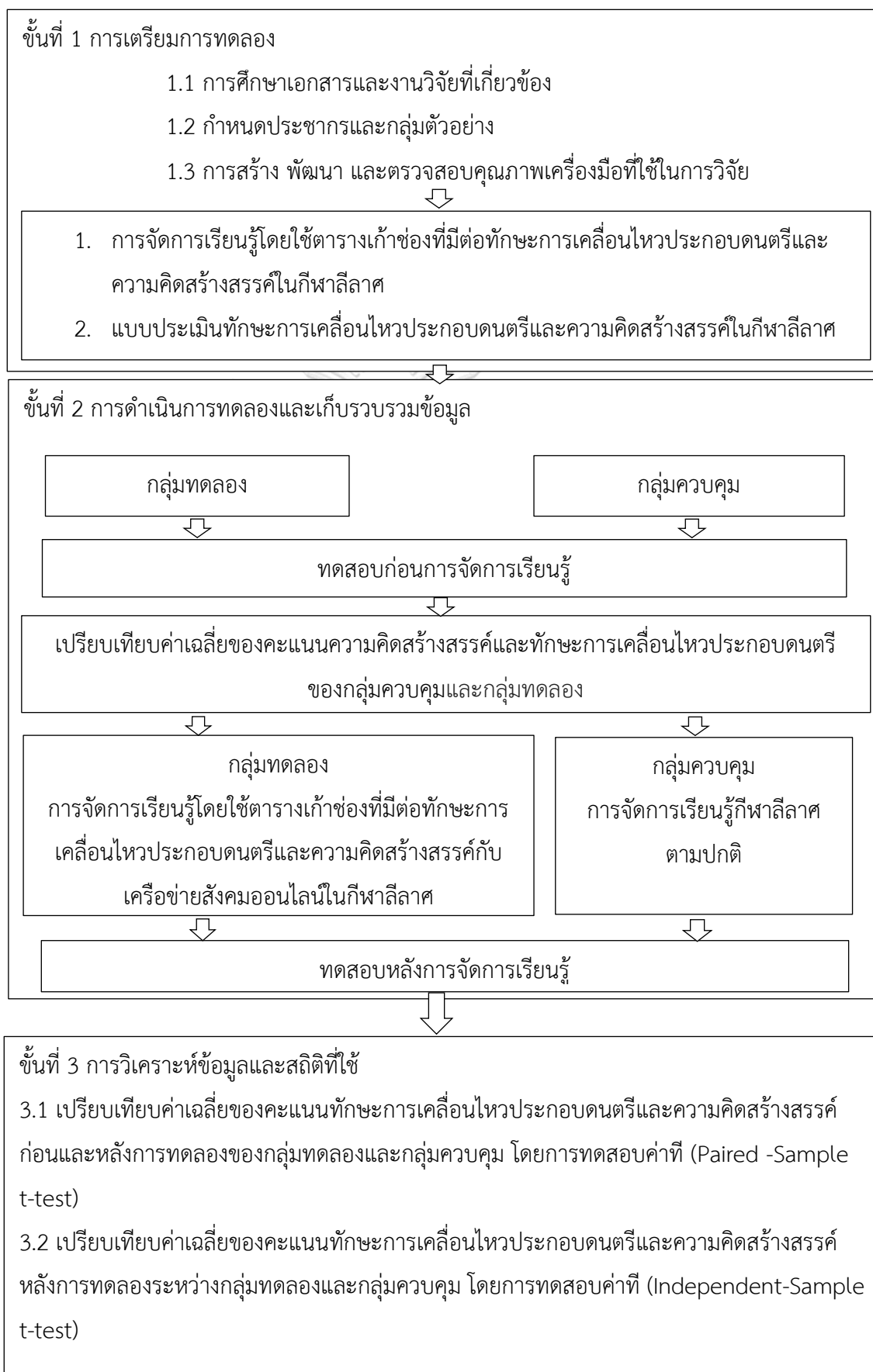
ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

- 2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง
- 2.2 การติดต่อและประสานงานก่อนการทดลอง
- 2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

- 3.1 วิเคราะห์ข้อมูล
- 3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย



ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

1.1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ หนังสือ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศในผู้เรียน
- 2) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์
- 3) ศึกษาเกี่ยวกับตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้และการฝึกกีฬา

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ผู้วิจัยศึกษาครั้งนี้เป็นผู้เรียนที่เป็นนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยในสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 163 มหาวิทยาลัย จำนวน 1,476,771 คน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาปริญญาตรี ที่เรียนวิชาลีลาศ ปีการศึกษา 2564 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา จำนวน 60 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง ตามคุณสมบัติดังนี้

- 1) การเลือกมหาวิทยาลัยตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) ได้แก่ มหาวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ปีการศึกษา 2564 โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 1.1) เป็นมหาวิทยาลัยที่ผู้บริหารและอาจารย์ให้ความร่วมมือในการทดลองผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

- 1.2) เป็นมหาวิทยาลัยที่ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตมีระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่นๆ ไม่แตกต่างจากมหาวิทยาลัยอื่นๆในสังกัดเดียวกัน

- 2) เนื่องจากเป็นรายวิชาลีลาศ ในมหาวิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ปีการศึกษา 2564 ผู้วิจัยจึงทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาลีลาศ โดยนำมาทดสอบก่อนการทดลองด้วยทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha กับจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba และแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ แล้วทำการเลือกผู้เรียนปริญญาบัณฑิตที่มีผลคะแนนการทดสอบใกล้เคียงกันหรือเท่ากัน รวมทั้งการกำหนดเพศของทั้ง 2 กลุ่มให้เท่าเทียมกัน โดยใช้เทคนิคการจับกลุ่ม (Matched Samples) ของ Yuan et al. (2006) และใช้วิธีการจับฉลากเพื่อกำหนดกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม จำนวนกลุ่มละ 30 คน รวมทั้งหมด 60 คน

1.3 การสร้างพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) การสร้าง พัฒนาและตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1) การศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬาลีลาศ เอกสาร และหนังสือเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของตารางเก้าช่องกับทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

1.2) ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน โดยการประยุกต์ของ ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศ เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

1.3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน การประยุกต์ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศที่พัฒนาขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.4) นำแผนการจัดการเรียนรู้การประยุกต์ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศที่พัฒนาปรับปรุงแก้ไขให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบ การศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาพลศึกษา หรือเป็นอาจารย์ที่เชี่ยวชาญ ด้านกีฬาลีลาศหรือด้านการฝึกตารางเก้าช่อง ตรวจพิจารณาความตรงตามวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) โดยกำหนดค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ตามที่ (Turner and Carlson, 2003) ได้ระบุไว้ ซึ่งได้ผลพิจารณาความสอดคล้องของ เครื่องมือ ประกอบไปด้วย แผนระยะยาว ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) แผน รายคาบ ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) คู่มือตารางเก้าช่อง ค่าดัชนีความ สอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 (ใช้ได้) แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ค่าดัชนี ความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้) แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ค่าดัชนี ความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้) เกณฑ์การประเมินทางความคิดสร้างสรรค์ค่าดัชนีความ สอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 (ใช้ได้)

หัวข้อการพิจารณา	ค่าดัชนีความสอดคล้อง				
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5
แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ (ระยะยาว)					
ทักษะการเคลื่อนไหว	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
ความคิดสร้างสรรค์	0.60	0.80	0.80	0.80	0.80
แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศ 8 แผน (รายคาบ)					
ทักษะการเคลื่อนไหว	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
ความคิดสร้างสรรค์	0.60	0.80	0.80	0.80	0.80
คู่มือตารางเก้าช่องรูปแบบที่ 1-15					
ทักษะการเคลื่อนไหว	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
ความคิดสร้างสรรค์	0.60	0.60	0.60	0.60	0.60
แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน					
คล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความ ประณีต	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
เกณฑ์การประเมินทางความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน					
คล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

1.5) แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศ ไปทดลองใช้กับนิสิตนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 สถาบันเครือข่ายเดียวกันวิทยาเขตจังหวัดปราจีนบุรี เพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของแผนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศ 15 รูปแบบ เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับกีฬาลีลาศให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้ได้จริง

สรุปแผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ และแผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศปกติ (เอกสารแนวการสอนของมหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2552) ปราบกฏตั้งตารางวิเคราะห์ที่ 11

ตารางวิเคราะห์ที่ 11 แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับผ่านเครือข่าย
สังคมออนไลน์กับแผนการจัดการเรียนรู้ปกติ

แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่หาผลิลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
<p>1.ขั้นเตรียม</p> <p>1.1) บริหารร่างกายเข้ากับดนตรี</p> <p>1.2) ผู้สอนเปิดเพลง และอธิบาย การนับจังหวะ แล้วทุกคนนับพร้อมกันกับดนตรี</p> <p>2.ขั้นอธิบายสาธิต</p> <p>2.1) ผู้สอนสาธิตการเต้นโดยนับเป็นจังหวะ ให้ผู้เรียนปริญญาบัณฑิตดู</p> <p>2.2) ผู้สอนสาธิตการเต้นเข้ากับจังหวะดนตรี</p> <p>3.ขั้นปฏิบัติ</p> <p>3.1) ผู้สอนแยกฝึกของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตชายกับหญิง โดยให้ทำตามผู้สอนไปพร้อมๆกัน</p> <p>3.2) ผู้สอนให้ผู้เรียนเต้นด้วยตนเอง โดยผู้สอนนับจังหวะให้</p> <p>3.3) ผู้สอนเปิดเพลงและนับจังหวะ ให้ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตเต้นตามจังหวะนับพร้อมกันกับเพลง</p> <p>3.4) ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกด้วยตัวเอง แยกเป็นของชายและหญิง เริ่มเพลงเข้าไปเร็ว</p> <p>3.5) เมื่อสามารถทำได้แล้วเปิดดนตรีเข้าจังหวะอีกครั้ง</p> <p>4) ชี้นำไปใช้</p> <p>ให้ผู้เรียนรวมลวดลายเข้าด้วยกัน เต้นเองแบบต่อเนื่อง ประกอบเพลง 5-7 เพลง</p> <p>5) ขั้นสรุป</p> <p>5.1) ผู้สอนและผู้เรียน แลกเปลี่ยนข้อสงสัย</p>	<p>ขั้นที่ 1.เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้</p> <p>1) ผู้สอนได้ตั้งไลน์กรุ๊ป (Line Group) และแจ้งผู้เรียนผ่านทางไลน์กรุ๊ปให้ทราบถึง วิชาเรียน ตอนเรียน วิธีการล็อกอินเข้าระบบของผู้เรียน</p> <p>3) ใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือและตารางเก้าช่อง</p> <p>3.1) ด้านร่างกาย Warm Up</p> <p>3.2) การทบทวนทักษะ</p> <p>ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ อธิบายพร้อมสาธิตการปฏิบัติรูปแบบของการเต้นในลีลาศ</p> <p>ผู้สอนอธิบาย สาธิต การปฏิบัติ</p> <p>ผู้สอน Share Screen จาก YouTube การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง</p> <p>ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามเพิ่มเติม</p> <p>ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนาที่หาผลิลาศด้วยตารางเก้าช่อง (ขั้นกระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์)</p> <p>1) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube การปฏิบัติแบบเรียลไทม์</p> <p>2) ผู้สอนเปิดเพลงโดย Share Screen จาก YouTube</p> <p>ขั้นที่ 4 สรุปและประเมินผลสะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศ (ขั้นกระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์)</p> <p>สรุปผู้สอนและผู้เรียนสื่อสารกันในเนื้อหาการเรียน การปฏิบัติ</p> <p>2) ชีแจงการศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเองวิธีการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ใน link จาก YouTube</p>

ตารางวิเคราะห์ที่ 11 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ	แผนการจัดการเรียนรู้กีฬาลิลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
<p>เกี่ยวกับบทเรียน ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถถามได้</p> <p>5.2) ผู้สอนได้แนะนำและบอกข้อผิดพลาดเพื่อปรับปรุง</p> <p>5.3) ผู้สอนได้แจ้งเนื้อหาการเรียนรู้อีกในสัปดาห์หน้า เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมพร้อม</p>	3) การประเมินผลการเรียนรู้ จากคลิปวิดีโอ

* ซึ่งได้ค่าความเที่ยงตรง IOC อยู่ที่ 0.60-1.00 ผลการวิเคราะห์ใช้ได้

2) เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีเครื่องมือวิจัย ได้แก่

2.1) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยสร้างแบบประเมินรูบริก (Rubric Score) การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubrics) 4 ระดับ (กมลวรรณ ตังชนกานนท์, 2559) ดังที่ตารางวิเคราะห์ที่ 12

2.2) แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาลิลาศ โดยสร้างแบบประเมินรูบริก (Rubric Score) การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic scoring rubrics) 4 ระดับ (กมลวรรณ ตังชนกานนท์, 2559) ดังตารางวิเคราะห์ที่ 13

ตารางวิเคราะห์ที่ 12 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้าน

(โดยประยุกต์จาก Wahyudi et al., 2019) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 ผลการวิเคราะห์ใช้ได้

การประเมินความคิดสร้างสรรค์	คำอธิบาย	เกณฑ์คะแนน			
		1	2	3	4
1.ความคิด คล่องแคล่ว (Fluency) 10 ข้อ 5 นาที	ความสามารถในการ วิเคราะห์ข้อมูลใน เวลาอันรวดเร็ว	สามารถตอบ ได้ถูกต้อง น้อยกว่า 2 ข้อหรือไม่ ถูกต้อง	สามารถ ตอบได้ ถูกต้อง 3 ข้อ	สามารถ ตอบได้ ถูกต้อง 4 ข้อ	สามารถ ตอบถูกต้อง ทั้งหมด 5 ข้อ ขึ้นไป

ตารางวิเคราะห์ที่ 12 (ต่อ)

การประเมิน ความคิด สร้างสรรค์	คำอธิบาย	เกณฑ์คะแนน			
		1	2	3	4
2.ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	ความสามารถในการ ผลิตคำตอบได้อย่าง เป็นลำดับขั้นตอน	ตอบไม่ถูก ทุกลำดับ	ตอบถูก 1 ลำดับ	สามารถ ตอบถูก 2 ลำดับ	สามารถ ตอบถูก ทั้งหมด 3 ลำดับ
3.ความคิดแปลก ใหม่ (Novelty)	ความสามารถในการ จัดลำดับความสำคัญ ของข้อมูล เพื่อ แก้ปัญหาและเป็น จริง	ตอบไม่ถูก ทุกลำดับ	ตอบถูก 1 ลำดับ	สามารถ ตอบถูก 2 ลำดับ	สามารถ ตอบถูก ทั้งหมด 3 ลำดับ
4.ความคิดประณีต (Elaboration)	ความสามารถในการ บอกวิธีการเพื่อเป็น แนวทางในการ ปฏิบัติที่ถูกต้อง	สามารถตอบ ถูกต้องน้อย กว่า 2 ข้อ หรือไม่ ถูกต้อง	สามารถ ตอบ ถูกต้อง จำนวน 3 ข้อ	สามารถ ตอบ ถูกต้อง จำนวน 4 ข้อ	สามารถ ตอบถูกต้อง ทั้งหมด 5 ข้อ ขึ้นไป

หมายเหตุ การกำหนดค่าคะแนนของด้านความคิดสร้างสรรค์ กำหนดด้านละ 4 คะแนน ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว 4 คะแนน ความคิดยืดหยุ่น 4 คะแนน
ความคิดแปลกใหม่ 4 คะแนน และความคิดประณีต 4 คะแนน คะแนนรวมทั้ง 4 ด้านเท่ากับ 16 คะแนน

จากตารางวิเคราะห์ที่ 12 ได้จำแนกตามลักษณะความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking ability) โดยประยุกต์ Wahyudi et al., (2019) แบ่งเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency), ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility), ความคิดแปลกใหม่ (Novelty), ความคิดประณีต (Elaboration) ดังนั้น คะแนนรวมของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 16 คะแนน

การกำหนดเกณฑ์ของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ (creative thinking ability) ดังที่ (กมลวรรณ ตังธนากานนท์, 2559) โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ระดับ ดีมาก, ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ระดับ พอใช้, ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ระดับ ควรปรับปรุง

$$\text{การหาค่าช่วงคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{3}$$

$$\text{สำหรับการวิจัยครั้งนี้ได้ช่วงคะแนนเท่ากับ } \frac{16 - 4}{3} = 4$$

กำหนดระดับคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ (creative thinking ability)

เกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์	ระดับคะแนน
ดี	12.01 – 16.00
ปานกลาง	8.01 – 12.00
ปรับปรุง	4.00 – 8.00

จากตารางการกำหนดระดับคะแนนความสามารถของความคิดสร้างสรรค์ 3 ระดับ เนื่องจากนำค่าคะแนนตามตารางวิเคราะห์ที่ 12 คะแนนต่ำสุดด้านละ 1 คะแนน รวมทั้ง 4 ด้าน เท่ากับ 4 คะแนน ค่าคะแนนสูงสุดด้านละ 4 คะแนน รวมทั้ง 4 ด้าน เท่ากับ 16 คะแนน ดังที่ (กมลวรรณ ตังธนากานนท์, 2559) ให้ข้อเสนอแนะในการสร้างเกณฑ์การประเมินไว้ โดยแบ่งเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์เป็น 3 ระดับ โดยนำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Congruence หรือ IOC)

ตารางวิเคราะห์ที่ 13 แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ตามองค์ประกอบ 5 ด้าน

โดยสร้างเกณฑ์คะแนนการประเมิน ตามที่ (ชาญชัย แสงอ่อน, 2544) ที่มีความคล้ายคลึงกับ (สมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย, 2019) และ (กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2559) ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 1.00 ผลการวิเคราะห์ใช้ได้ ดังต่อไปนี้

ลำดับที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย	ระดับการประเมิน
1	เวลาและพื้นฐานของจังหวะ	การเต้นถูกต้องตรงกับจังหวะดนตรี และพื้นฐานของจังหวะ มีลักษณะดังนี้	ปฏิบัติตาม รายละเอียดการ

ตารางวิเคราะห์ที่ 13 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย	ระดับการประเมิน
	(Timing and Basic Rhythm)	<ul style="list-style-type: none"> - การเต้น “ตรงจังหวะ” หมายความว่าถึง การเต้นที่ไม่ก่อนหรือหลังจังหวะดนตรี แต่ตรงกับจังหวะดนตรีพอดี - พื้นฐานของจังหวะ (Basic Rhythm) หมายความว่า การแสดงการเต้นภายในเวลาที่จัดไว้ให้เช่น (ช้า หรือ เร็ว) และรักษาความสัมพันธ์ของเวลาการเต้น จากทำหนึ่งไป ยังอีกทำหนึ่งอย่างต่อเนื่อง 	<p>ประเมินได้ถูกต้อง (3 คะแนน)</p> <p>ปฏิบัติตาม รายละเอียดการ ประเมินผิดบางครั้ง (2 คะแนน)</p>
2	การจัดระเบียบร่างกาย (Body LINES)	<p><u>ส่วนบน (ตั้งแต่ ศีรษะ-แกนกลางลำตัว)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ศีรษะตรงสายตามองไปข้างหน้า - ส่วนของต้นแขนให้กางออก 45 องศา - พับข้อศอก ให้ต้นแขนขนานกับพื้น - ยืนลำตัวตรง หัวไหล่ผายออก <p><u>ส่วนกลาง (ตั้งแต่ หน้าท้อง-สะโพก)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - เขมวหน้าท้อง - สะโพกแอนไปด้านหลังเล็กน้อย <p><u>ส่วนล่าง (ตั้งแต่ ต้นขา-ปลายเท้า)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ขาให้หย่อนเข่าเล็กน้อยไม่ตึงและตรง <p>จนเกินไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - ส่วนเท้าทั้งสองข้างให้สัมผัสพื้น - น้ำหนักอยู่ที่ค่อนไปปลายเท้า - เปิดปลายเท้าเฉียงออกเล็กน้อย 	<p>ปฏิบัติตาม รายละเอียดการ ประเมินผิดพลาด บ่อยครั้ง (1 คะแนน)</p> <p>ไม่สามารถปฏิบัติตามรายละเอียด การประเมินได้ (0 คะแนน)</p>

ตารางวิเคราะห์ที่ 13 (ต่อ)

ลำดับ ที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย	ระดับการประเมิน
3	การเคลื่อนไหว ร่างกาย (Body Movement)	การเคลื่อนไหวร่างกายที่รักษาลักษณะ และ เอกลักษณ์ของจังหวะที่เต้น (Character of Dance) แต่ต้องประกอบด้วยทรงตัวที่ สมดุลย์ (balance)	
4	การแสดงที่บอก จังหวะ (Performance that tells the rhythm)	ตามจังหวะของการเต้น ที่แสดงให้เห็นถึง ทิศทางของทำนองได้อย่างถูกต้อง และเพลง ประกอบ (Musical Involvement) ความ ต่อเนื่องจากทำนองไปยังอีกทำนอง	
5	การใช้เท้า (Foot work)	การใช้ส้นเท้าและปลายเท้า การเคลื่อนไหว และท่าทางต่างๆ เช่น การขีดเท้า และการ ควบคุมการเคลื่อนไหวของเท้า	

หมายเหตุ การกำหนดค่าคะแนนของทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี กำหนดด้านละ 3 คะแนน ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ 3 คะแนน การจัด
ระเบียบร่างกาย 3 คะแนน การเคลื่อนไหวร่างกาย 3 คะแนน การแสดงบอกจังหวะ 3 คะแนน และการใช้เท้า 3 คะแนน รวมทั้ง 5 ด้านเท่ากับ 15 คะแนน
นำมาใช้ทั้งจังหวะชะชะซ่า (Cha Cha Cha) และจังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban bumba)

แจ้งการปฏิบัติทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ตามองค์ประกอบด้วย
5 ด้าน ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ, การจัดระเบียบร่างกาย, การเคลื่อนไหวร่างกาย,
การแสดงที่บอกจังหวะ, การใช้เท้า, ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเชิงการลีลาศ ดังนั้น คะแนนทักษะ
การเคลื่อนไหวประกอบดนตรี คะแนนรวมเท่ากับ 15 คะแนน

การกำหนดเกณฑ์ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ดังที่ (กมลวรรณ
ตั้งธนานนท์, 2559) โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ดี
, ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี พอใช้, ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ควรปรับปรุง

การหาค่าช่วงคะแนน = $\frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{3}$

3

สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะได้ช่วงคะแนนเท่ากับ $\frac{15 - 0}{3} = 5$

3

กำหนดเกณฑ์คะแนนที่ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีตามคุณภาพ ดังนี้

เกณฑ์ที่ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี	ระดับคะแนน
ดี	10.01 – 15.00
ปานกลาง	5.01 – 10.00
ปรับปรุง	0.00 – 5.00

จากตารางการกำหนดระดับคะแนนที่ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี 3 ระดับ เนื่องจากนำค่าคะแนนตามตารางวิเคราะห์ที่ 13 คะแนนต่ำสุดด้านละ 0 คะแนน รวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ที่ 0 คะแนน ค่าคะแนนสูงสุดด้านละ 3 คะแนน รวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ที่ 15 คะแนน โดยแบ่งเกณฑ์ที่ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี เป็น 3 ระดับ ดังที่ (กมลวรรณ ดังธนกานนท์, 2559) ให้ข้อเสนอแนะในการสร้างเกณฑ์การประเมินไว้ โดยนำแบบประเมินที่ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับความตรงเชิงเนื้อหา (Index of Congruence หรือ IOC)

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและ เก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.1. การกำหนดแบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบเป็น 2 กลุ่ม มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (The Pretest-Posttest Control Group Design) แสดงแบบแผนการทดลอง ดังตารางวิเคราะห์ที่ 14

ตารางวิเคราะห์ที่ 14 แบบแผนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	การวัดก่อนการทดลอง		การวัดหลังการทดลอง
E	O ₁	X	O ₂
C	O ₃		O ₄

หมายเหตุ

E = กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

C = กลุ่มควบคุม คือ กลุ่มที่ใช้การจัดการเรียนรู้ที่พหาลีลาตามปกติ

O₁ , O₃ = ผลที่วัดได้ก่อนการทดลองจากทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

O₂ , O₄ = ผลที่วัดได้หลังการทดลองจากทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

X = การจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์

2.2. การติดต่อและประสานงานก่อนการทดลอง

1) ติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากคณบดีคณะศิลปศาสตร์ ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

2) ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผล แก่ หัวหน้าภาควิชา ครูผู้ประสานรายวิชา ครูผู้สอน และร่วมกันกำหนดตารางเวลาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

2.3. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การดำเนินการก่อนทดลอง

1.1) ผู้วิจัยทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ในสัปดาห์แรกก่อนทำการทดลอง

1.2) นำผลการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) มาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยการทดสอบค่าที (t-test) โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 1.56 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 1.76 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 1.56 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 1.76 คะแนน อยู่ในระดับ ปรับปรุง และ

ความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 12.23 คะแนน อยู่ในระดับ ดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 12.43 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

2) การดำเนินการทดลองผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต

2.1) กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้น จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ทำการจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียนคาบเรียนละ 120 นาที รวม 8 สัปดาห์

2.2) กลุ่มควบคุม ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ภาลีสตามปกติสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 120 นาที รวม 8 สัปดาห์

3) การดำเนินการหลังการทดลอง ทดสอบทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง (Post-Test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ฉบับเดียวกับที่ใช้วัดก่อนเรียน ได้ผลการประเมินดังต่อไปนี้ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 13.76 คะแนน อยู่ในระดับ ดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 8.00 คะแนน อยู่ในระดับ ปานกลาง ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 13.83 คะแนน อยู่ในระดับ ดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 7.50 คะแนน อยู่ในระดับ ปานกลาง และความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลองคะแนนรวมอยู่ที่ 13.86 คะแนน อยู่ในระดับ ดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมอยู่ที่ 12.03 คะแนน อยู่ในระดับ ดี

4) ผู้วิจัยรวบรวมและบันทึกคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตทุกคน ในการประเมินผลระดับคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมินผลตามที่ผู้วิจัยได้กำหนด

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและ สถิติที่ใช้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS หาค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบค่าคะแนนค่าเฉลี่ยทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยการทดสอบค่าที (t-test)

1) วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์ SPSS

2) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป SPSS มาเปรียบเทียบค่าเริ่มต้นที่ไม่เท่ากัน ระหว่างคะแนนของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มทดลองที่พัฒนาการดีกว่ากลุ่มควบคุม โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนกลุ่มทดลองด้านทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha คะแนนรวมเท่ากับ 13.76 คะแนน ระดับดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมเท่ากับ 8.00 คะแนน ระดับปานกลาง ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba กลุ่มทดลองคะแนนรวมเท่ากับ 13.83 คะแนน ระดับดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมเท่ากับ 7.50 คะแนน ระดับปานกลาง และค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลองคะแนนรวมเท่ากับ 13.86 คะแนน ระดับดี กลุ่มควบคุมคะแนนรวมเท่ากับ 12.03 คะแนน ระดับดี

3) เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มทดลองและของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Paired Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

4) เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองระหว่างผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มทดลองและผู้เรียนปริญญาบัณฑิตกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (Independent Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้เก็บข้อมูล คือ หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เปรียบเทียบค่าคะแนนค่าเฉลี่ยทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยการทดสอบ t-test

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ 2 ข้อที่ว่า

1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

โดยผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์แบ่งเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานภาพกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตอนที่ 3 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตอนที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสถานภาพกลุ่มตัวอย่าง

ตารางวิเคราะห์ที่ 15 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยแบ่งเป็น เพศและจำนวน

เพศ	กลุ่มตัวอย่าง		รวม
	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม	
ชาย	18	19	30
หญิง	12	11	30
รวม	30	30	60

จากตารางวิเคราะห์ที่ 15 แสดงข้อมูลทั่วไปของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยแบ่งเป็น เพศและจำนวน พบว่า กลุ่มทดลองมีเพศชาย 18 คน และเพศหญิง 12 คน รวมเป็นจำนวน 30 คน ส่วนกลุ่มควบคุมมีเพศชาย 19 คน และเพศหญิง 11 คน รวมเป็นจำนวน 30 คน ทั้งนี้ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมรวมทั้งสิ้น 60 คน

ตอนที่ 2 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางวิเคราะห์ที่ 16 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha (15)	1.56	3.28	13.76	1.50	-21.47	0.00*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba (15)	1.56	3.28	13.83	1.51	-21.32	0.00*
ความคิดสร้างสรรค์ (16)	12.23	1.13	13.86	1.25	-6.27	0.00*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ค่าคะแนน

รวมอยู่ที่ 15 คะแนน และความคิดสร้างสรรค์ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 16 คะแนน จากการประเมินผล หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง จากเกณฑ์ระดับปรับปรุงสู่ระดับคืออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Chaเท่ากับ 1.56 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.28 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 13.76 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คะแนน

ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumbaเท่ากับ 1.56 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.28 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumbaเท่ากับ 13.83 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.51 คะแนน

และก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.23 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.13 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 13.86 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยกำหนดค่าคะแนนเต็มแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน

ทักษะกีฬาลีลาศ	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (3)	0.23	0.56	2.60	0.49	-21.07	0.00*
การจัดระเบียบร่างกาย (3)	0.36	0.71	2.70	0.46	-17.97	0.00*
การเคลื่อนไหวร่างกาย (3)	0.30	0.65	2.76	0.43	-18.50	0.00*
การแสดงที่บอกจังหวะ (3)	0.30	0.74	2.83	0.37	-17.87	0.00*
การใช้เท้า (3)	0.36	0.80	2.86	0.34	-16.69	0.00*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า

โดยกำหนดค่าคะแนนของแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากการประเมินผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.23 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะในด้านเวลาและพื้นฐานของจังหวะเท่ากับ 2.70 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายเท่ากับ 2.70 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเท่ากับ 2.76 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะเท่ากับ 2.83 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการใช้เท้าก่อนการทดลองเท่ากับ 0.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการใช้เท้าเท่ากับ 2.86 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ทักษะกีฬาลีลาศ	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (3)	0.23	0.56	2.60	0.49	-21.07	0.00*
การจัดระเบียบร่างกาย (3)	0.36	0.71	2.73	0.44	-18.04	0.00*
การเคลื่อนไหวร่างกาย (3)	0.30	0.65	2.76	0.43	-18.50	0.00*
การแสดงที่บอกจังหวะ (3)	0.30	0.74	2.83	0.37	-17.87	0.00*
การใช้เท้า (3)	0.36	0.80	2.90	0.30	-16.93	0.00*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 18 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า โดยกำหนดค่าคะแนนของแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากการประเมินผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.23 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.56 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะในด้านเวลาและพื้นฐานของจังหวะเท่ากับ 2.60 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.71 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายเท่ากับ 2.73 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเท่ากับ 2.76 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.43 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.74 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะเท่ากับ 2.83 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการใช้เท้าก่อนการทดลองเท่ากับ 0.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการใช้เท้าเท่ากับ 2.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตามรายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

องค์ประกอบความคิด สร้างสรรค์	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ความคล่องแคล่ว (4)	4.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00*
ความยืดหยุ่น (4)	2.73	0.94	3.36	0.88	-3.47	0.002*
ความแปลกใหม่ (4)	1.90	0.80	2.53	0.77	-3.59	0.001*
ความประณีต (4)	3.60	0.72	3.96	0.18	-2.79	0.009*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 19 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยกำหนดค่าคะแนนขององค์ประกอบอยู่ที่ 3 คะแนน จำแนกตามรายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ผลการประเมิน ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ส่วนองค์ประกอบด้าน ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ผลการประเมินหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

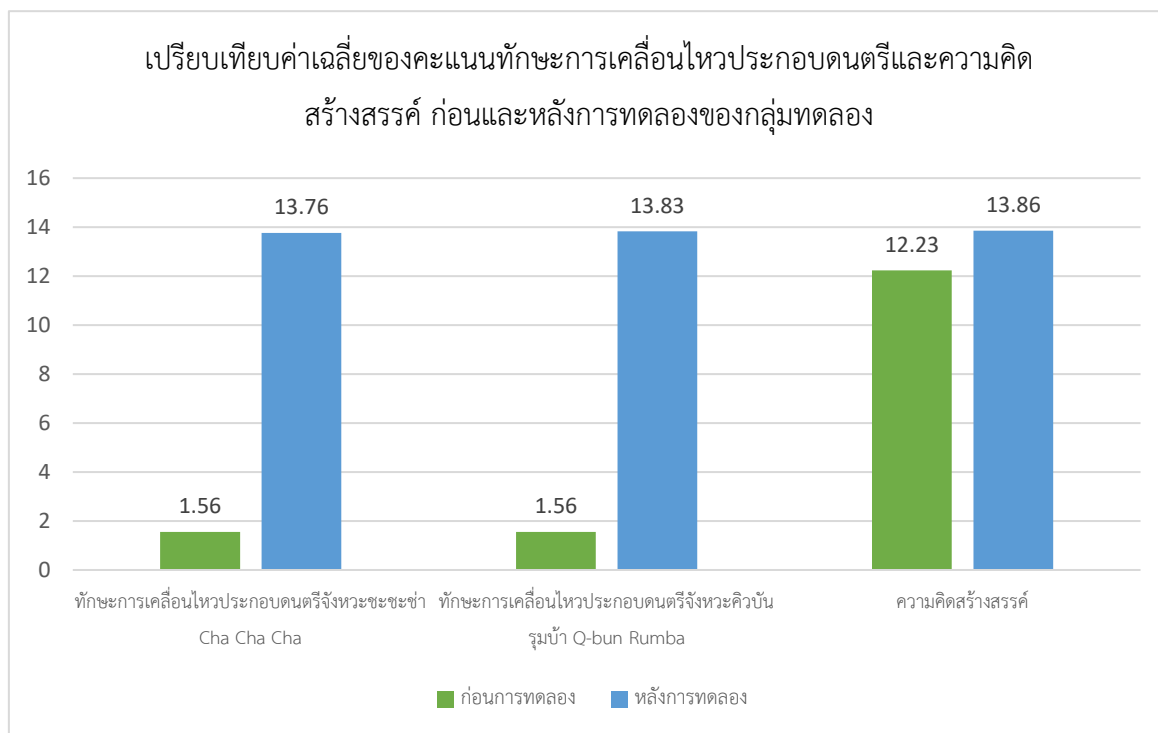
ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคล่องแคล่วก่อนการทดลองเท่ากับ 4.00 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความคล่องแคล่วเท่ากับ 4.00 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความยืดหยุ่นก่อนการทดลองเท่ากับ 2.73 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความยืดหยุ่นเท่ากับ 3.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแปลกใหม่ก่อนการทดลองเท่ากับ 1.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.80 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความแปลกใหม่เท่ากับ 2.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความประณีตก่อนการทดลองเท่ากับ 3.60 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความประณีตเท่ากับ 3.96 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.18 คะแนน

แผนภาพที่ 17 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง



ตารางวิเคราะห์ที่ 20 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha (15)	1.76	3.41	8.00	4.25	-7.76	0.00*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba (15)	1.76	3.41	7.50	4.46	-7.73	0.00*
ความคิดสร้างสรรค์ (16)	12.43	1.71	12.03	1.35	3.52	0.001*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 20 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี โดยได้กำหนดค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ค่า

คะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และความคิดสร้างสรรค์ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 16 คะแนน จากการประเมินผลหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ในทางกลับกัน ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน โดย

ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 1.76 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.41 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 8.00 (ดี) คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.25 คะแนน

ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 1.76 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.41 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 7.50 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.46 คะแนน

และก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.43 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.71 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.03 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

ทักษะกีฬาลีลาศ	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (3)	0.20	0.66	1.43	0.93	-5.79	0.00*
การจัดระเบียบร่างกาย (3)	0.30	0.83	1.46	0.86	-7.00	0.00*
การเคลื่อนไหวร่างกาย (3)	0.30	0.83	1.56	0.89	-8.38	0.00*
การแสดงที่บอกจังหวะ (3)	0.66	1.24	1.73	0.98	-3.93	0.00*
การใช้เท้า (3)	0.30	0.83	1.80	0.99	-7.42	0.00*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 21 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า

โดยกำหนดค่าคะแนนของแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากการประเมินผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.66 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะในด้านเวลาและพื้นฐานของจังหวะเท่ากับ 1.43 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.93 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายเท่ากับ 1.46 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเท่ากับ 1.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.66 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.24 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะเท่ากับ 1.73 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.98 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการใช้เท้าก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการใช้เท้าเท่ากับ 1.80 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.99 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

ทักษะกีฬาลีลาศ	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (3)	0.30	0.70	1.46	0.97	-5.72	0.00*
การจัดระเบียบร่างกาย (3)	0.40	0.85	1.36	0.88	-5.29	0.00*
การเคลื่อนไหวร่างกาย (3)	0.40	0.85	1.40	0.89	-6.28	0.00*
การแสดงที่บอกจังหวะ (3)	0.76	1.22	1.53	1.00	-3.35	0.002*
การใช้เท้า (3)	0.40	0.85	1.56	0.97	-5.88	0.00*

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 22 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba จำแนกตามรายละเอียดของทักษะกีฬาลีลาศ ประกอบด้วย เวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า โดยกำหนดค่าคะแนนของแต่ละทักษะอยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากการประเมินผลก่อนและหลัง การทดลองของกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.30 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.70 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะเวลาและพื้นฐานของ จังหวะเท่ากับ 1.46 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.40 คะแนน ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการจัดระเบียบร่างกาย เท่ากับ 1.36 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.88 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายก่อนการทดลองเท่ากับ 0.40 คะแนน ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย เท่ากับ 1.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะก่อนการทดลองเท่ากับ 0.76 คะแนน ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.22 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการแสดงที่บอกจังหวะ เท่ากับ 1.53 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.00 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการใช้เท้าก่อนการทดลองเท่ากับ 0.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 0.85 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะการใช้เท้าเท่ากับ 1.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.97 คะแนน

ตารางวิเคราะห์ที่ 23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตาม รายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ก่อน และหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม

ด้านความคิดสร้างสรรค์	ก่อนการทดลอง n=30		หลังการทดลอง n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ความคล่องแคล่ว (4)	3.90	0.54	3.90	0.54	-	-
ความยืดหยุ่น (4)	2.56	1.10	2.26	0.73	3.52	0.001*
ความแปลกใหม่ (4)	2.40	0.89	2.26	0.69	2.11	0.043*
ความประณีต (4)	3.56	0.85	3.60	0.77	-1.00	0.32 *

* $p < .05$

จากตารางวิเคราะห์ที่ 23 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตามรายละเอียด ประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต โดยกำหนดค่าคะแนนขององค์ประกอบอยู่ที่ 3 คะแนน ซึ่งจากการประเมินผลก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังต่อไปนี้

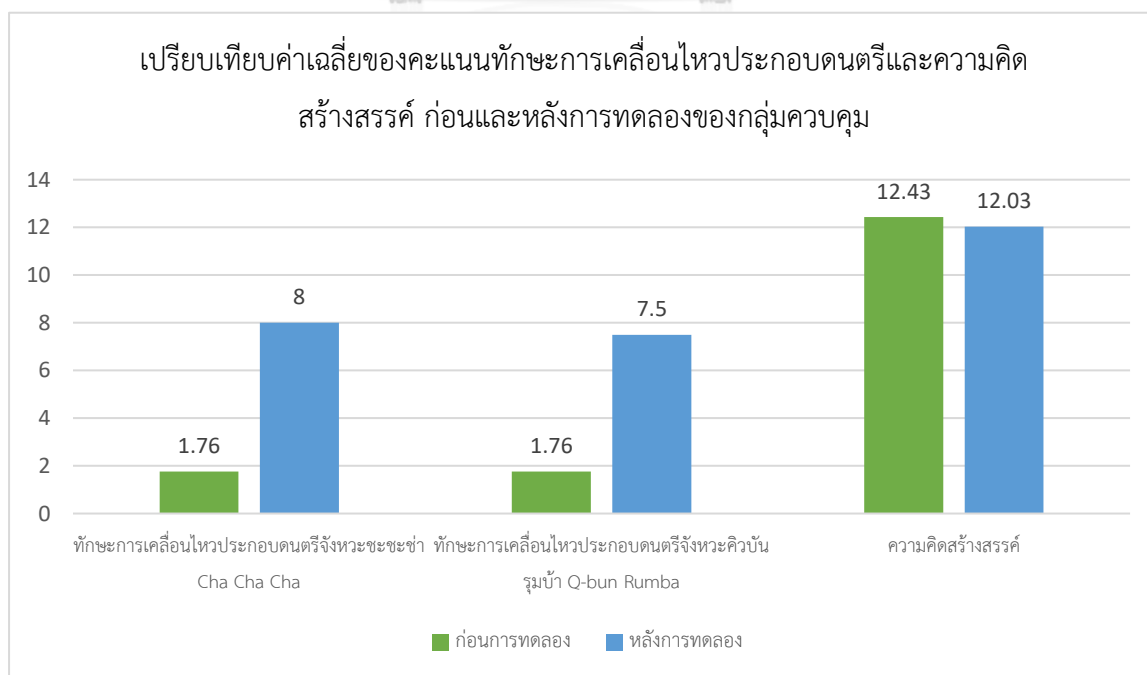
ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคล่องแคล่วก่อนการทดลองเท่ากับ 3.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความคล่องแคล่วเท่ากับ 3.90 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.54 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความยืดหยุ่นก่อนการทดลองเท่ากับ 2.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความยืดหยุ่นเท่ากับ 2.26 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.73 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแปลกใหม่ก่อนการทดลองเท่ากับ 2.40 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.89 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความแปลกใหม่เท่ากับ 2.26 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.69 คะแนน

ค่าเฉลี่ยของคะแนนความประณีตก่อนการทดลองเท่ากับ 3.56 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.85 คะแนน หลังการทดลองมีค่าคะแนนทักษะความประณีตเท่ากับ 3.60 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.77 คะแนน

แผนภาพที่ 18 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มควบคุม



ตอนที่ 3 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตารางวิเคราะห์ที่ 24 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง n=30		กลุ่มควบคุม n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha (15)	1.56	3.28	1.76	3.41	-0.23	0.81*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี จังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba (15)	1.56	3.28	1.76	3.41	-0.23	0.81*
ความคิดสร้างสรรค์ (16)	12.23	1.13	12.43	1.71	-0.53	0.59*

* $p < .05$

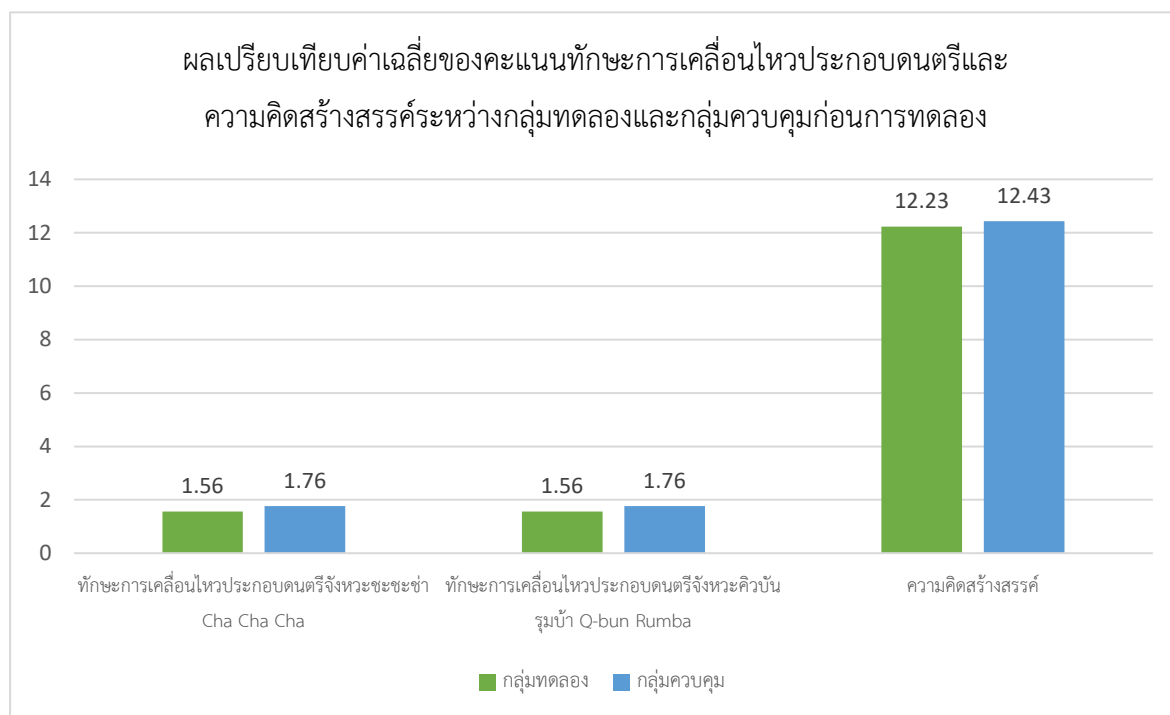
จากตารางวิเคราะห์ที่ 24 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และความคิดสร้างสรรค์ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 16 คะแนน จากการประเมินผลระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 1.56 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.28 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 1.76 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.41 คะแนน

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 1.56 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.28 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 1.76 คะแนน (ปรับปรุง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.41 คะแนน

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.23 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.13 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.43 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.71 คะแนน

แผนภาพที่ 19 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนการทดลอง



ตารางวิเคราะห์ที่ 25 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง n=30		กลุ่มควบคุม n=30		t	p
	Mean	SD	Mean	SD		
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะช่า Cha Cha Cha (15)	13.76	1.50	8.00	4.25	7.00	0.00*
ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba (15)	13.83	1.51	7.50	4.46	7.36	0.00*
ความคิดสร้างสรรค์ (16)	13.86	1.25	12.03	1.35	5.45	0.00*

* $p < .05$

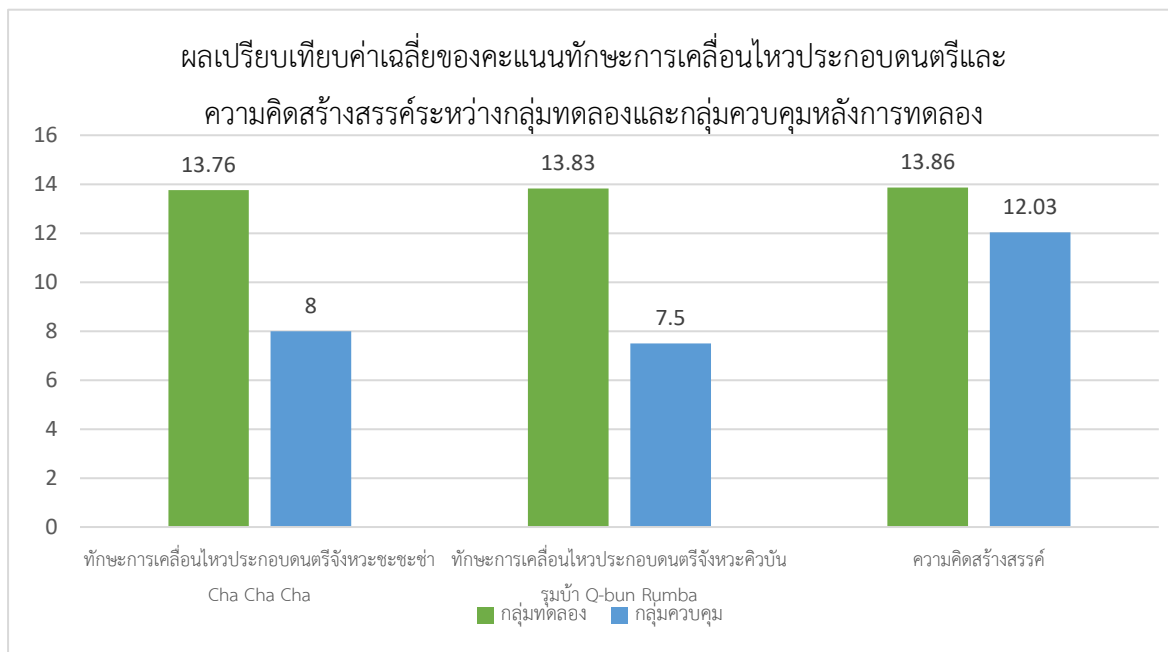
จากตารางวิเคราะห์ที่ 25 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ โดยได้กำหนดค่าคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 15 คะแนน และความคิดสร้างสรรค์ค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 16 คะแนน จากการประเมินผลหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามรายละเอียดดังต่อไปนี้

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 13.76 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.50 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha เท่ากับ 8.00 คะแนน (ปานกลาง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.25 คะแนน

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 13.83 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.51 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba เท่ากับ 7.50 คะแนน (ปานกลาง) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.46 คะแนน

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 13.86 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.25 คะแนน กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 12.03 คะแนน (ดี) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.35 คะแนน

แผนภาพที่ 20 ผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการวิจัยเป็นนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งได้ลงทะเบียนเรียนรายวิชาลีลาศ ปีการศึกษา 2564 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยทำการทดลองทักษะประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba รวมทั้งแบบทดสอบเชิงสถานการณ์ด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้ผลของการประเมินที่มีค่าใกล้เคียงกันและกำหนดเพศของทั้ง 2 กลุ่ม โดยกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง (30 คน) และกลุ่มควบคุม (30 คน) รวม 60 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัย 8 สัปดาห์ สำหรับกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ และเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC อยู่ที่ 0.60 - 1.00 วิเคราะห์ข้อมูลโดยคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยค่าที (t-test)

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จึงพบว่า

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาลีลาศประกอบด้วย ทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะประกอบด้วย ทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า หลังการทดลองของกลุ่มควบคุมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha และจังหวะคิวบัน รุมบ้า Cuban Rumba ก่อนและหลังการทดลองระหว่าง กลุ่มทดลอง ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำหรับกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จึงพบว่า

2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะกีฬาลีลาศประกอบด้วย ทักษะเวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์จำแนกตามรายละเอียดประกอบไปด้วย ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความแปลกใหม่ ความประณีต ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า

3.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคล่องแคล่วก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกัน

สำหรับกลุ่มควบคุม ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน

3.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความยืดหยุ่น หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแปลกใหม่ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับกลุ่มควบคุม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความประณีต หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับกลุ่มควบคุม ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน

3.5 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์แบบองค์รวม ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิตสามารถนำมาอภิปรายแบ่งเป็น 2 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. จากสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า ผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ปรากฏว่าผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงเป็นไปตามสมมติฐาน

การวิจัยนี้ได้พบว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ด้านทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี ในด้านเวลาและพื้นฐานของจังหวะ การจัดระเบียบร่างกาย การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงที่บอกจังหวะ การใช้เท้า ส่งผลให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเป็นกระบวนการจากเกณฑ์ระดับปรับปรุง สู่เกณฑ์ระดับดี อันเนื่องมาจาก รูปแบบของตารางเก้าช่องที่นำมาพัฒนากับกีฬาลีลาศ จำนวน 15 รูปแบบ ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้การเคลื่อนไหวระดับง่ายไปสู่การเคลื่อนไหวระดับยาก มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบหลากหลายทิศทางมากยิ่งขึ้น และยังพัฒนาการเคลื่อนไหวจากช้าไปสู่การเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ระบบประสาทกับกล้ามเนื้อที่มีความสัมพันธ์กัน (Coordination) ความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) ควบคุมการเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้ง ผู้เรียนได้รับการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดรวดเร็วในเวลาอันสั้น การตัดสินใจ ความมั่นใจ เข้าใจง่าย เห็นจิตภาพ เรียนรู้ทักษะได้อย่างรวดเร็วและสามารถปฏิบัติทักษะได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ วายุ กาญจนศร และ ช่อพุทธรักษา หมายบุญ (2559) และ ปริญญา พรหม

มูว (2560) ที่ได้รายงานว่าการฝึกด้วยรูปแบบตารางเก้าช่องสามารถพัฒนานักกีฬาด้านความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหวร่างกายและทักษะทางกีฬา ในระยะเวลา 8 สัปดาห์ ยังอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่า ตารางเก้าช่องฝึกปฏิบัติการรับรู้และตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว พัฒนาความเร็ว ความแม่นยำในการเคลื่อนไหว ตลอดจนการคิด การตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า จึงทำให้การเคลื่อนไหวเป็นไปได้ อย่างรวดเร็วจนเป็นอัตโนมัติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นฤเดช วีระสุข (2563) ผลของการศึกษาพบว่า ตารางเก้าช่องเสริมสร้างการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยความรวดเร็ว การเปลี่ยนทิศทาง และการเปลี่ยนตำแหน่งได้อย่างรวดเร็ว มีประสิทธิภาพในการเคลื่อนที่ตามเป้าหมายได้อีกด้วย

รูปแบบของการจัดการเรียนการสอนโดยมีการเรียนรู้ในชั้นเรียนและการเรียนรู้เครือข่ายช่องทางออนไลน์ของกีฬาลีลาศ พัฒนาสื่อจากเครือข่ายเว็บไซต์หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยผู้สอนแบ่งปันข้อมูล ผู้เรียนศึกษาข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการสร้างสื่อออนไลน์ของตารางเก้าช่องในกีฬาลีลาศประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ 1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm) “ตรงจังหวะ” หมายความว่า การเต้นที่ไม่ก่อนหรือหลังจังหวะดนตรี แต่ตรงกับจังหวะดนตรีพอดี 2) การจัดระเบียบร่างกาย (Body Lines) แบ่งเป็น 3 ส่วน 2.1 ส่วนบน (ตั้งแต่ มท...-แกนกลางลำตัว) 2.2 ส่วนกลาง (ตั้งแต่ หน้าท้อง-สะโพก) 2.3 ส่วนล่าง (ตั้งแต่ ต้นขา-ปลายเท้า) 3) การเคลื่อนไหวร่างกาย (Body Movement) การเคลื่อนไหวร่างกายที่รักษาลักษณะการทรงตัวที่สมดุลย์ (balance) 4) การแสดงที่บอกจังหวะ (Performance that tells the rhythm) แสดงให้เห็นถึงทิศทางของทำนองได้อย่างถูกต้อง และเพลงประกอบ (Musical Involvement) ความต่อเนื่องจากทำนองไปยังอีกทำนอง 5) การใช้เท้า (Foot work) การเคลื่อนไหวท่าทางต่างๆและการควบคุมการเคลื่อนไหวของเท้า อันเนื่องมาจาก การจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ขั้นที่ 4 ประเมินผลที่สะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศ และสรุปการเรียนรู้เพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผลของขั้นตอนการสอนได้กำหนดขึ้นอย่างมีเป็นกระบวนการและตามลำดับขั้นตอน มีความสอดคล้องกับงานวิชาการของ ปรัชญนันท์ นิลสุขและจิระ จิตสุภา (2560) ที่ว่า การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ที่มีคุณภาพ ด้วยวิธีการสอนตามหลักการ (Micro-Learning) ที่ว่า 1) สั้นกระชับ 2) ตรงความต้องการใช้งานได้ทันที 3) ค้นหาง่ายเข้าถึงได้ด้วยตนเอง คือ การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการที่กระชับได้ใจความเข้าใจง่ายในระยะเวลาอันสั้น ให้กับผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้ทันที ซึ่งเป็นการประสานความรู้ความเข้าใจที่ได้รับสู่การปฏิบัติจริงในทางด้านพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว มีความสอดคล้องกับ Biasutti and Habe (2021) ได้รายงานว่าการ

จัดการเรียนสอนการเต้นรำ สามารถพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน และยังพัฒนาทางความคิด ส่งผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวแบบองค์รวม และ Gose (2019) ได้รายงานไว้ว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การเต้นในรูปแบบเฉพาะทางและการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดทักษะการเรียนรู้ผ่านการฝึกฝนซ้ำๆ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการแสดงพร้อมทั้งยังได้เกิดกลยุทธ์ด้วยตนเองในการประสานงานของการเคลื่อนไหวได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Effenberg et al. (2016) ที่ว่าการเรียนรู้ของระบบสั่งการ มาจากกระบวนการมองเห็น การฟัง การได้ยิน นำมาสู่การปฏิบัติ โดยการใช้เสียงดนตรีเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเป็นระบบ และแสดงออกตามจังหวะของเสียงดนตรี ผลการศึกษาพบว่า การใช้เสียงของดนตรีสามารถพัฒนาการเคลื่อนไหวของร่างกายในรูปแบบต่างๆได้มากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้กีฬาโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีลักษณะความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่างการเคลื่อนไหวและความรู้ความเข้าใจ ผ่านกระบวนการทางความคิดได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ทั้งในทางด้านการปฏิบัติและการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสถานการณ์ นำมาสู่ข้อมูลเชิงแนวคิดในลักษณะเรียงลำดับใจความสำคัญ จากองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้ 1) ความคล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็วและเป็นจริง 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน 3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง 4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการบอกวิธีการเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง โดยวิธีการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิด อันเนื่องมาจาก การจัดการเรียนการสอนกีฬาลีลาศ 4 ขั้นตอน ซึ่งได้กำหนดวิธีการเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในขั้นตอนที่ 3 และ ขั้นตอนที่ 4 ดังนี้ ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนากีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 3.1) การเปิดบทเพลงเพื่อให้ผู้เรียนได้รับฟังจังหวะ พร้อมทั้งให้ผู้เรียนแสดงการบอกจังหวะด้วยวิธีการตบมือ การเคาะ หรือการนับให้ถูกต้องภายใน 1 บทเพลง (ความคล่องแคล่ว) 3.2) การปฏิบัติทักษะกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ที่ละจังหวะ และนำมาสู่ทุกจังหวะแบบต่อเนื่อง (ความยืดหยุ่น) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Taryana et al. (2021) พบว่า การทำความเข้าใจจังหวะของบทเพลงก่อนการเคลื่อนไหวมีความสำคัญ และสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนสร้างผลงานของการเต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นที่ 4 ขั้นประเมินผลที่สะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศ และสรุปการเรียนรู้เพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ 4.1) ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง จากตารางเก้าช่องประกอบดนตรีที่สร้างผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิเช่น Facebook, TikTok, YouTube โดยการนำบทเพลงใหม่ที่มีความคล้ายคลึงกับจังหวะลีลาศที่ได้เรียนรู้ ควบคู่กับตารางเก้าช่อง (ความแปลกใหม่) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wu

et al. (2021) พบว่า การจัดการเรียนการสอนโดย Facebook Live-Stream Teaching ควบคู่ ทัศนศึกษา การสอน experience-based learning (ExBL) พัฒนาผู้เรียนในระดับดี ทั้งด้านทักษะการเต้น สร้างแรงจูงใจ และความพึงพอใจในชั้นเรียนของกิจกรรมทางกาย 4.2) ผู้เรียนสร้างคลิปวิดีโอ โดยการเต้นไม่มีตารางเก้าช่องพร้อมกับเรียงลำดับรูปแบบและกำหนดจำนวนรอบของการเต้นเอง และนำ บทเพลงใหม่มาประกอบกัน 1 บทเพลง ในการปฏิบัติส่งทุกๆ สัปดาห์ตามที่ผู้สอนกำหนด ผ่านระบบ Google Classroom, Google Drive, You Tube, facebook , TikTok, Line (ความประณีต) สอดคล้องกับแนวคิดของ จักรกฤษณ์ โปตาพล (2563) พบว่า การทดสอบความรู้ (Testing) ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่ทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาใน บทเรียนนั้นๆ การทดสอบความรู้ในบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อสอบแบบปรนัย หรืออัตนัย การจัดทำกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย การปฏิบัติเป็นต้น ซึ่งการทดสอบนี้ ผู้เรียนสามารถทำ การทดสอบบนเว็บผ่านระบบเครือข่ายได้ เมื่อ การพัฒนาองค์รวมของทักษะทางความคิด แนวทางมีความสอดคล้องกับ Biasutti and Habe (2021) ได้รายงานไว้ว่า ผู้สอนกำหนดกิจกรรมในการเรียนมีการส่งเสริมผู้เรียน 3 ด้าน คือ 1. ความคิด สร้างสรรค์ 2. ทักษะการเคลื่อนไหว 3. การพัฒนาแบบองค์รวม เมื่อสำรวจผู้สอนต้นในโรงเรียน รัฐบาลและเอกชน มีการเสริมสร้างกิจกรรมระหว่างช่วงของการเรียนด้วยกิจกรรมการเต้นให้กับ ผู้เรียน และได้อธิบายรูปแบบของการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์องค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ความ คล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความประณีต ความแปลกใหม่ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์มักถูกกำหนดให้ เป็นการกระทำเพื่อสร้างผลลัพธ์และพฤติกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ และยังสามารถนำความรู้ความ เข้าใจมาเชื่อมโยงสู่การคิดวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อกำหนดแนวทางความสำคัญได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสรุปได้ ว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการ ดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและทักษะทางความคิด สร้างสรรค์ดีขึ้น ผลของการวิจัยตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกับ Lobel (2021) A Model for Integrating Social and Creative Dance Forms in a Dance Education Course ผลการวิจัย การสอนการเต้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความสัมพันธ์กันกับความคิดดี ขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. จากสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า ผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดย ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลให้ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและ ความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ปรากฏว่า ผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้า ช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์

หลังการทดลองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงเป็นไปตามสมมติฐาน

การวิจัยนี้ได้พบว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ สามารถพัฒนาผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่า ผู้เรียน (กลุ่มควบคุม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศแบบปกติ อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง ได้พัฒนารูปแบบและกระบวนการเรียนรู้ ให้มีความแตกต่างจากการเรียนรู้กีฬาลีลาศแบบปกติ ซึ่งการสอนแบบปกติผู้สอนได้ให้ผู้เรียนศึกษาจากคลิปของนักเต้นลีลาศเลียนแบบให้เกิดความคล้ายคลึง และยังกำหนดเพลงให้ผู้เรียนเต้นประกอบ ซึ่งอาจจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสับสนไม่เข้าใจ ทั้งการเคลื่อนไหวร่างกาย การปรับเปลี่ยนทิศทาง การเต้นควบคู่กับดนตรี และยังมีกรรวมทุกกลดลาย (Figures) การเต้นอยู่ในคลิปเดียว จึงส่งผลต่อทักษะการเคลื่อนไหว ประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับ Osterberg and Olsson (2021) ได้อธิบายว่า ผู้เรียนได้รับการสอนหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบของการเต้นรำที่มีขอบเขต การเต้นในรูปแบบเดิม จำกัดความสามารถทางความคิด ไม่เกิดอิสระ และกำหนดให้คำตอบมีทิศทางเดียว ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับการเสริมสร้างการเรียนรู้อย่างแท้จริง ในส่วนของ การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามหลักแนวคิดของตารางเก้าช่องที่ว่า พัฒนามาจากพฤติกรรมของมนุษย์ที่เป็นสื่อในการแสดงออกถึงการทำงานของสมอง ที่ระบบประสาททำการกระตุ้นให้ร่างกายได้ปฏิบัติการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบตามลำดับขั้นตอน ที่ผู้สอนออกแบบให้เกิดความคล้ายคลึงเกมเต้น ที่แต่ละช่องของตารางนั้นได้กำหนดลูกศรเป็นสัญลักษณ์ของทิศทางการเคลื่อนไหวและประกอบจังหวะของดนตรีให้มีความสอดคล้องกัน ผู้เรียนจึงสามารถเข้าใจได้ว่า จังหวะใดใช้เท้าข้างใดและไปที่ช่องไหน พร้อมทั้งจังหวะของการเคลื่อนไหวตรงกับจังหวะของดนตรี ทำให้ผู้เรียน เข้าใจง่าย มองเห็นภาพอย่างชัดเจน เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เกิดความสนุกในการปฏิบัติ จึงทำให้ทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีดีขึ้นอย่างชัดเจน ผู้เรียนสามารถประมวลความรู้ด้วยการปฏิบัติการเต้นลีลาศ โดยเรียงลำดับของกลดลาย (Figures) การเต้นด้วยตนเอง และค้นหาบทเพลงที่มีความคล้ายคลึงกับจังหวะที่เรียนรู้มาประกอบ ทำให้เกิดรูปแบบการเต้นและบทเพลง เกิดความไม่ซ้ำกัน ที่ผู้เรียนสามารถแสดงความเป็นตัวตนได้อย่างอิสระ จึงมองเห็นความหลากหลายความคิดของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี แนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับ Charassri and Acalasawamak (2559) ได้รายงานว่าการออกแบบการเต้น การเลือกบทเพลง การแต่งกาย การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการเต้น พื้นที่ในการเต้น เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการสร้างรูปแบบของการเต้น การเต้นรำที่หลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์ในการเต้น รวมทั้งการพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบการเต้นใหม่ในอนาคต Taryana et al. (2021) ได้รายงานว่าการทำความเข้าใจจังหวะของบทเพลงนำไปสู่การเคลื่อนไหว

นั้น การพัฒนาทักษะทางดนตรีมีความสำคัญสำหรับผู้เรียนสามารถเสริมสร้างให้ผู้เรียนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการค้นรูปแบบใหม่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

และจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ ส่งผลต่อด้านทักษะของความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองของผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) และผู้เรียนกลุ่ม (ควบคุม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศแบบปกติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในด้านความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งผลการวิเคราะห์สอดคล้องกับ อชิร กลิ่นอำภา (2559) ได้ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งอาจเป็นผลมาจากพื้นฐานของทักษะความคิดทั้ง 2 กลุ่มในชั้นดี เพราะผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาที่ต้องใช้การคิด วิเคราะห์ หาข้อเท็จจริงเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้อง จึงมีไหวพริบในการคาดการณ์ความหน้าจะเป็นได้อย่างถูกต้อง

แต่อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์เก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ หลังจากระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ ส่งผลต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ ในด้าน ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความแปลกใหม่ (Novelty) และความประณีต (Elaboration) ของผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) สูงกว่าผู้เรียนกลุ่ม (ควบคุม) ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศแบบปกติ เนื่องจากการสร้างกระบวนการจัดการเรียนการสอนกีฬาลีลาศ 4 ขั้นตอน ซึ่งการเชื่อมโยงความรู้ความเข้าใจจากการปฏิบัติ มาสู่การคิดวิเคราะห์เนื้อหาเชิงสถานภาพทางกีฬาลีลาศ ที่สามารถค้นหาคำตอบ การเรียงความสำคัญนำมาสู่แนวทางการแก้ไข ที่นำไปปฏิบัติได้จริงเพิ่มมากขึ้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์เก้าช่องส่งผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีขององค์ประกอบ 5 ด้าน คือ 1) เวลาและพื้นฐานของจังหวะ 2) การจัดระเบียบร่างกาย 3) การเคลื่อนไหวร่างกาย 4) การแสดงที่บอกจังหวะ 5) การใช้เท้า สอดคล้องกับ สุวรรณ จันทร์ประเสริฐ และชญชิตาคุษฎี ทูลศิริ (2556) ผลของการรำไทยบนตารางเก้าช่องต่อภาวะสุขภาพผู้สูงอายุ ด้วยความเสื่อมของร่างกายที่ถดถอยลง ทำให้นำกิจกรรมที่สามารถพัฒนาทั้งการเคลื่อนไหว ความคิด และลดความเสี่ยงของโรค ปรากฏว่า กล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้นส่งผลทำให้เคลื่อนไหวการรำดีขึ้น และในส่วนของ การจัดการเรียนรู้กีฬาลีลาศโดยประยุกต์เก้าช่องส่งผลต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน สามารถสรุปได้ว่า ด้านความคล่องแคล่ว (Fluency) จากสิ่งที่เรียนรู้และการปฏิบัติ ทำให้คิดและตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว ที่ว่า มารยาททางลีลาศมีอะไรบ้าง จากประสบการณ์ที่เกิดการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรมส่งผลให้ผู้เรียน (กลุ่มทดลอง) มีพัฒนาการทางความคิดดีขึ้น สอดคล้องกับ Purvis (2021) จากผลการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ความเข้าใจสามารถแสดงออกทางด้านการรู้คิด

ได้อย่างสร้างสรรค์ ลำดับต่อไป ด้านความยืดหยุ่น (Flexibility) จากประสบการณ์ฝึกฝนเรียนรู้สามารถส่งผลต่อ กระบวนการคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน รวมทั้งด้านความแปลกใหม่ (Novelty) เมื่อเกิดการเรียนรู้ส่งผลให้สามารถมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง และสุดท้ายด้านความประณีต (Elaboration) จากกระบวนการเรียนรู้นำมาสู่การกำหนดแนวทางการปฏิบัติอย่างเข้าใจ สามารถมีรูปแบบการปฏิบัติที่หลากหลายแต่ต้องเหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ สอดคล้องกับ ตรีธวัฒน์ มีสมศักดิ์ และ ปิยวดี มากพา (2561) มุ่งเน้นเป็นการพัฒนาความคิดของนักเรียนให้รู้จักความคิดที่ได้หลายมุมโดยไม่จำกัดว่าทำนั้นผิดหรือถูก นักเรียนสามารถกล้าคิดออกมาได้อย่างอิสระ และไม่ซ้ำกับความคิดเดิมๆ การเกิดความตระหนักรู้ผลมาจากกระบวนการทางปัญญา กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าหรือสัมผัสสิ่งเร้าแล้วจะเกิดความรับรู้ขั้นต่อไปก็จะเข้าใจสิ่งนั้น การจัดการเรียนรู้ก็พหุศาสตร์โดยประยุกต์เก้าช่องและเครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการเรียนรู้ จนเกิดความตระหนักรู้และแสดงออกทางพฤติกรรม ตามขั้นตอนและกระบวนการ ส่งผลต่อสมรรถภาพทางกลไกจึงเป็นความสามารถของร่างกายเคลื่อนไหว ตลอดจนการใช้ทักษะในการทำงานอีกด้วย

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้พหุศาสตร์โดยประยุกต์ตารางเก้าช่อง ผู้สอนควรพัฒนารูปแบบของตารางเก้าช่องให้มีขนาดและจำนวน ให้เกิดความหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนตามช่วงวัย
2. การจัดการเรียนรู้พหุศาสตร์โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้สอนควรพัฒนาโปรแกรม เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวของผู้เรียนได้ชัดเจน เช่น เคลื่อนไหวการเดินได้ตรงจังหวะและถูกต้องมีการตอบกลับให้ผู้เรียนได้ทราบ
3. การจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรพัฒนาการสื่อสารในการใช้ภาษาในการสอนเกี่ยวกับทิศทางของแต่ละจังหวะ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฟังและนำไปปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนารูปแบบของตารางเก้าช่องสร้างในรูปแบบออนไลน์ ไปใช้ในการพัฒนาในด้านทักษะทางความคิดอื่นๆ เช่น ความคิดขั้นสูง เป็นต้น
2. ควรนำไปใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นอื่นๆ เพื่อให้เกิดความหลากหลายรูปแบบตามแต่ละระดับชั้นอย่างเหมาะสม
3. ควรมีการศึกษาทางกีฬาสีศาสตร์เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นทักษะทางสังคมสามารถเป็นความรู้พื้นฐานให้กับผู้เรียนได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤษฎากาญจน์ โตพิทักษ์ (2562). *การประเมินการปฏิบัติ แนวคิดสู่การปฏิบัติ*. สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2559). *คู่มือฝึกอบรมผู้ฝึกสอนกีฬาลีลาศ ตามหลักสูตร มาตรฐานวิชาชีพผู้ฝึกสอนกีฬาลีลาศ*. ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา.
- กาญจนา บุญภักดี. (2563). การจัดการเรียนรู้อยู่ยุค New Normal. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 19(2), A1-A3.
- จิตรา หมั่นเฮง. (2544). *การเปรียบเทียบผลของการฝึกเต้นรำแบบบอลรูมกับแบบละตินอเมริกันที่มีต่อ สมรรถภาพทางกายของนักเรียนมัธยมศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
<https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/120433>
- จักรกฤษณ์ โปตาพล (2563). *การจัดการเรียนรู้ออนไลน์ วิธีที่เป็นไปทางการศึกษา*. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง.
- เฉลิม ชัยวัชราภรณ์. (2557). *การศึกษาเปรียบเทียบการใช้กล้ามเนื้อหลักบริเวณแกนกลางลำตัวในการ เต้นลีลาศประเภทละตินอเมริกันของนักกีฬาลีลาศสมัครเล่น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต , จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย] Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/46445>
- ชื่องนาง วิพธานพงษ์. (2563, กรกฎาคม 31). *การเรียนรู้ออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์*. ศูนย์ สนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอนมหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ตรีธวัฒน์ มีสมศักดิ์ และ ปิยวดี มากพา. (2561). การออกแบบนาฏมวยไทยกิจกรรมลดเวลาเรียนเพิ่ม เวลาเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม*, 8(3), 90-98.
- ทัตตพันธ์ แจ้ทองศรี. (2554). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พลศึกษา โดยใช้การฝึกเต้นรำลีลาศ ประเภทบอลรูมกับประเภทละตินอเมริกัน ที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของ นักศึกษาปริญญาตรี* [วิทยานิพนธ์ –จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/24229>
- ธีรพงศ์ เจริญนาค. (2562). *ผลของการฝึกการเคลื่อนไหวร่างกายและการเล่นอย่างสร้างสรรค์ที่มีต่อ*

ความแม่นยำในการขว้างบอลของเด็กปฐมวัย. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 37(101), 73-87.
ทิพย์ทิวา วุฒิวาณิชกุล. (2556). *ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้แบบฝึกตารางเก้าช่องประกอบ
เพลงที่มีต่อสมรรถภาพทางกายที่สัมพันธ์กับสุขภาพของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนต้น
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]*. Chulalongkorn University
Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/52614>

นฤเดช วีระสุข (2563). *ผลของการฝึกตาราง 9 ช่องที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักศึกษา ชมรม
กีฬาตาบไทย สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต,
มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติสุพรรณบุรี]*. Thai Digital Collection (TDC)
<http://www.tnsu.ac.th/web/web5/wittayanipon/tsis63>

นิลวรรณ อึ้งอัมพร, ณัชชา พันธุ์เจริญ, และ ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร. (2559). *สรีระสัมพันธ์:
กระบวนการพัฒนาทักษะความเป็นนักดนตรีโดยใช้บทฝึกดนตรีเพื่อการเคลื่อนไหว. *วารสาร
ดนตรีรังสิต มหาวิทยาลัยรังสิต*, 11(2), 63-77.*

แนวทางการส่งเสริมคุณภาพการจัดการเรียนการสอน ของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1).
(2561, มีนาคม). สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา.

<http://cid.buu.ac.th/information/QCL.pdf>

ปริญญา พรหมม่วง. (2560). *ผลของการฝึกความมั่นคงแกนกลางลำตัวร่วมกับการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อ
ความคล่องแคล่วว่องไวในนักกีฬาฟุตซอล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย]*. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/58411>

แผนหลัก สสส. 2561-2563. (2560, ตุลาคม). *สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ,*
<https://www.thaihealth.or.th/Webboard.html>

พีระพล เอียดทองใส. (2554). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาลีลาศ ที่เรียนโดยใช้
บทเรียน e-Learning กับการเรียนแบบปกติ. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.*

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตมหาสารคาม. (2563). *หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา
วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย. คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ*

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). *เอกสาร มคอ.5 การรายงานผลการดำเนินการของรายวิชา.
ภาควิชาพลศึกษาและกีฬา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน.*
http://www.edu.kps.ku.ac.th/qa/มคอ_5/มคอ5_01172472_155.pdf

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. (2562). *เอกสารมคอ.3 รายละเอียดของรายวิชา
ลีลาศ. คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์.*

- มหาวิทยาลัยมหิดล. (2561). *เอกสารมคอ.3 รายละเอียดของรายวิชาลีลาศเพื่อสุขภาพ*. วิทยาลัย
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา. <https://op.mahidol.ac.th/ea/wp-content/uploads/2019/07/SPGE161.pdf>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. (2559). *หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา 5 ปี*. คณะครุ
ศาสตร์
https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://reg.kpru.ac.th/2020/cur_kpru/2559/5914.pdf
- มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. (2561). *แบบ มคอ. ๓ รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. คณะ
ศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาพลศึกษา.
<https://sci.chandra.ac.th/electnet/courses/formular3/601/ELCI4404.pdf>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. (2554). *เอกสาร มคอ ๓ รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. คณะครุศาสตร์.
<http://acad.pbru.ac.th> > แบบฟอร์ม_มคอ.3.docx
- มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. (2552). *เอกสาร มคอ ๓ รายละเอียดของรายวิชาการสื่อสารกีฬา
ลีลาศ*. คณะนิเทศศาสตร์. www.rbru.ac.th/news/attach/2014-04-17-95883.pdf
- มหาวิทยาลัยรังสิต. (2560). *เอกสาร มคอ ๓ รายละเอียดของรายวิชาลีลาศเพื่อสุขภาพ*.
ภาควิชาพลศึกษาและนันทนาการ. https://academic.rsu.ac.th/tqf/file_upload/2561_1/27
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2560). *มคอ 3 รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. สำนักนวัตกรรมการ
เรียนรู้. <http://med.swu.ac.th/tqf/images/nottingham3-6-60/T3>
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2552). *เอกสารแนวการสอน มคอ 3 รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. คณะ
วิทยาการจัดการ. <https://regis.dusit.ac.th/images/download/1466650055>
- มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา. (2560). *เอกสารแนวการสอน มคอ 3 รายละเอียดของรายวิชาลีลาศ*. คณะ
ครุศาสตร์. <http://www.gedc.ssru.ac.th/pluginfile.php/2/course/section/1/มคอ.>
- รังสฤษฎ์ บุญชะลอ. (2559). *ประวัติและการลีลาศ*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สกายบุ๊กจำกัด. <https://images-se-ed.com/ws/Storage/PDF>
- เรณูมาศ มาอ่อน. (2559). การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ. *วารสาร
เทคโนโลยีภาคใต้*, 9(2), 169-176.
- วัชรินทร์ เลิศนอก. (2560). *ผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของ
นักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์].
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- วันเพ็ญ สุวรรณชัยรบ และ จิรวัดน์ ขจรศิลป์. (2563). *ผลของการฝึกตาราง 9 ช่องที่มีขนาดต่างกัน
ควบคู่กับการฝึกความอ่อนตัว ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวในกีฬาบอลเลย์บอล*.

- วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต, 16(1), 163-176.
- วัชรินทร์ เลิศนอก. (2560). ผลของการฝึกตารางเก้าช่องที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ของนักเรียนกลุ่มบกพร่องทางการเรียนรู้ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- วายุ กาญจนศร และ ช่อพุทธรักษา หมายบุญ. (2559). ผลของการฝึกรูปแบบตารางเก้าช่อง ที่มีต่อความคล่องแคล่วว่องไวของนักกีฬาเนตบอลหญิง ทีมโรงเรียนกัลยาณวัตร. *Journal of Education Khon Kaen University*, 10(4), 41-47.
- ศิริพร สัตยานุรักษ์, สุดยอด ชมสะอาด, และ สุชาร์ตน์ วงศ์ษา. (2560, กรกฎาคม). ผลของโปรแกรมการเดินแอโรบิกแบบตาราง 9 ช่อง และแบบสแต็ปแอโรบิกที่มีต่อสมรรถภาพ ทางกลไก และเปอร์เซ็นต์ไขมันในร่างกาย ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตลำปาง [Peper presentation], การประชุมสัมมนาวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ เครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, พิษณุโลก, ประเทศไทย. สมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย. (2019). *เกี่ยวกับกีฬาลีลาศ*. สมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย (Thailand DanceSport Association:TDSA) <http://www.tdsa.or.th>
- สุรียา กลิ่นบานชื่น. (2558). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้พลศึกษาตามแนวตอนสตรีตดิวิสต์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ไขปัญหาสำหรับนักเรียนประถมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/49838>
- สุวรรณา จันทร์ประเสริฐ และ ชันฉวีตาคุษฎี ทูลศิริ. (2556). ผลของการรำไทยบนตารางเก้าช่องต่อภาวะสุขภาพผู้สูงอายุ. *วารสารสภาการพยาบาล*, 28(4), 68-80.
- เสฏฐวุฒิชัย ชัยฮั้ง และ วายุ กาญจนศรการ. (2563). การพัฒนาทักษะลีลาศจังหวะชะชะซ่า โดยการจัดการเรียนรู้ แบบกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนส่องดาววิทยาคม. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*. 31(2), 107-122.
- อชิร กลิ่นอำภา. (2559). ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา. *An Online Journal of Education*, 16(1), 1-12.
- อัญรินทร์ ดันดีอัครศักดิ์ และ วัชระ ยี่สุนเทศ. (2562). ปัจจัยแรงจูงใจที่มีผลต่อค่านิยมการเดินลีลาศเพื่อสุขภาพในสังคมไทย. *วิทยาลัยสันตพล*, 5(2), 170-180.
- เอนก เทียนบุษชา. (2559). หลักสูตรระดับอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นสมรรถนะ. *วารสารจันทร์เกษมสาร*, 22(43), 33-47

- อารี พันธุ์ณี. (2560). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การคิดเชิงสร้างสรรค์*. สำนักงาน ก.พ.
<https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13>.
- อุไร จักร์ตรมมงคล. (2557). การกำหนดค่าให้คะแนน Scoring Rubric. *วารสารการวัดผลการศึกษา*,
 31(89), 17-26.

ภาษาอังกฤษ

- Biasutti, M., & Habe, K. (2021). Dance Improvisation and Motor Creativity in Children Teachers' Conceptions. *Creativity Research Journal*, 33(1), 47-62.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2020.1833576>
- Binyamin, S. S., Rutter, M. J., & Smith, S. (2020). The moderating effect of gender and age on the students' acceptance of learning management systems in Saudi higher education. *Knowledge Management & E-Learning*, 12(1) , 30–62.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1254825>
- Boonsem, A., & Chaoensupmanee, T. (2020). Determining the Factors of Teaching Effectiveness for Physical Education. *International Education Studies*, 13(3), 43-50. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n3p43>
- Charassri, N., & Acalasawamak, R. (2016). The Dance Creation for Rhythmic Gymnastics in the International Competition Level. *Silpakorn University Journal of Social Sciences*, 16(1), 77-92.
- Fearnley, M. R., & Amora, J. T. (2020). **Learning Management** System Adoption in **Higher Education** Using the Extended Technology Acceptance Model. *IAFOR Journal of Education*, 8(2), 89-106.
- Goad, T., Jones, E., Bulger, S., & Daum, D. (2021). Predicting Student Success in Online Physical Education. *American Journal Of Distance Education*, 35(1), 17-32.
<https://doi.org/10.1080/08923647.2020.1829254>
- Gose, R. L. (2019). Extraordinary Dancing Requires Extraordinary (Motor) Learning. *Journal of Dance Education*, 19(1), 34-40.
- Mawang, L. L., Kigen, E. M., & Mutweleli, S. M. (2019). The relationship between musical self-concept and musical creativity among secondary school music students. *International Journal of Music Education*, 37(1) 78–90.

- Rodríguez Aboytes, J. G. and Barth, M. (2020). Transformative Sustainability Learning. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 21(5), 993-1013.
- Oppici, L., Frith, E., & Rudd, J. (2020) A Perspective on Implementing Movement Sonification to Influence Movement (and Eventually Cognitive) Creativity. *Frontiers in Psychology*, 11, 1-7.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02233>
- Osterberg, P. & Olsson, B. K. (2021) Dancing: A Strategy to Maintain Schoolchildren's Openness for Idea Generation. *Journal of Physical Education*, 92(3), 20-25.
- Michel, J. O., Holland, L. M., Brunnquell, C., & Sterling, S. (2020). The Ideal Outcome of Education for Sustainability: Transformative Sustainability Learning. *Wiley Online Library*, 161, 177-188. <https://doi.org/10.1002/tl.20380>
- Purvis, D. (2021). Creating Thinking: Immersive Dance Theater as 4E Cognition in the Wild. *Journal of Dance Education*, 21, 149-157.
<https://doi.org/10.1080/15290824.2021.1928675>
- Taryana, T., Budiman, A., Karyati, D. & Julia, J. (2021). Enhancing students' understanding and skills on dance music An action research. *Cypriot Journal of Educational Science*, 16(5), 2621-2639. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6334>
- Turne, R., & Carlson, L.A. (2003). Indexes of Item-Objective Congruence for Multidimensional Items. *International Journal Of Testing*, 3(2), 163-171.
https://doi.org/10.1207/S15327574IJT0302_5
- Tjersland, H. (2019). The dancing body in peace education. *Journal Of Peace Education*, 16(3), 296-315. <https://doi.org/10.1080/17400201.2019.1697066>
- Wahyudi, W., Waluya, S. B., Suyitno, H., & Isnarto, I. (2019). Schemata and Creative Thinking Ability in Cool-Critical-Creative-Meaningful (3CM) Learning. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(1), 1-28.
<https://doi.org/10.1108/IJSHE-06-2019-0198>
- Williamson, A. (2013). *Social Media Guidelines for Parliaments* (Version 1). Inter-Parliamentary Union. <http://www.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>

- Wu, C. C., Chao, H. W., & Tsai, C. W. (2021). The Effects of Facebook Live-Stream Teaching on Improving Students' Dance Skills: Impacts on Performance Learning Motivation and Physical Activity Class Satisfaction. *International Journal of Mobile and Blended Learning*, 13(4), 45-62.
- Li, Y. H., Modarresi, S., & Yang, Y. N. (2006, April). *An Research Methodology for Future Summative Evaluation Studies: Incorporating the Component of Multiple Sets of Matched Samples into the Statistical Control Modeling*. [Paper presentation], American Educational Research Association, San Francisco, U.S.
- Yu, J. & Jee, Y. (2020) Analysis of Online Classes in Physical Education during the COVID-19 Pandemic. *Education Sciences*, 11(1), 3. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci11010003>
- Zachos, G. (2018). Social Media Use in Higher Education. *Education sciences*, 8, 194. <https://doi.org/10.3390/educsci8040194>
- Zhao, N., Zhou, X., Liu, B., & Liu, W. (2020). Guiding Teaching Strategies with the Education Platform during the COVID-19 Epidemic: Taking Guiyang No.1 Middle School Teaching Practice as an Example. *Science Insights Education Frontiers*, 5(2), 531-539.





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือในการวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคณาภิบาล

อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาสุขภาพและนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศภทิพย์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์

รองหัวหน้าภาควิชาฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ ภาควิชาพลศึกษาและกีฬามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

อาจารย์ ดร.ศุภกร บัวหู่

อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาสุขภาพและนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

อาจารย์อภิชดา เชื้อเจ็ดตน

อาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาสุขภาพและนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ภาคผนวก ข

ใบรับรองโครงการวิจัย คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน
สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



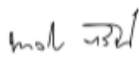
คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th


COA No. 117/65

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650105 ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสืลาโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่าย
สังคมออนไลน์ที่มีทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต
ผู้วิจัยหลัก นางสาว สุนิศา โยธารส
หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลน้อย ดวีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม 
(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 28 เมษายน 2565

วันหมดอายุ: 27 เมษายน 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
- ประวัติผู้วิจัย (CV)
- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

- ผู้วิจัยทราบว่าเป็นการวิจัยจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยต้องได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
- หากไม่ปฏิบัติตามจริยธรรมการวิจัย คณะกรรมการวิจัยจะยุติการวิจัยทันที และต้องแจ้งการยุติการวิจัยให้หน่วยงานต้นสังกัดทราบ
- ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
- ในการประชุมชี้แจงก่อนดำเนินการวิจัย ไปจนถึงขณะปฏิบัติงานผู้วิจัยมีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารวิจัยเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ระบุในโครงการเท่านั้น
- หากมีข้อสงสัยหรือข้อขัดแย้งในขณะปฏิบัติงานที่ผู้วิจัยแจ้งมา ให้คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยพิจารณาและแจ้งกลับภายใน 5 วันทำการ
- หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้แจ้งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยก่อนดำเนินการ
- โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี นับเป็นเวลาสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และขอตัดต่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้แจ้งขอตัดต่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้แจ้งเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
- โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาแบบกรณีข้อยกเว้น (Exception review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น



เลขที่โครงการวิจัย 650105
วันที่รับรอง 28 เม.ย. 2565
วันหมดอายุ 27 เม.ย. 2566

Digital Certificate

ภาคผนวก ค
หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่ ขว ๒๔.๒/๐๔๓๑



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กทม. ๑๐๓๓๐

๒๔ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เต็มเพชร สุขคนาภิบาล

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวสุนิศา โยธาส นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้วิถีศาสตร์โดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

การนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้บัณฑิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชัย เสวกงาม)

รองคณบดี

ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ภาคผนวก ค ต่อ

หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ



บันทึกข้อความ

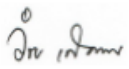
ส่วนงาน กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิจัยกิจ ฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ โพร. ๘๒๕๖๕ ต่อ ๒๗๓๔
 ที่ ขว ๖๔.๖(๒๗๔๓.๐๔)/๐๑๖๘ วันที่ ๒๕ มกราคม ๒๕๖๕
 เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธนะ ดิงศภัทย์

ด้วย นางสาวสุนิศา โยธาส นิลิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา
 ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาสีโดย
 ประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของ
 ผู้เรียนปริญญาบัณฑิต” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

การนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้มีติดผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียด
 ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยดังกล่าว
 เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชัย เสวกงาม)
 รองคณบดี
 ปฏิบัติการแทนคณบดี

ภาคผนวก ค ต่อ

หนังสือเรียนเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ

ที่ อว ๖๔.๖/๐๔๖๓

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กทม. ๑๐๓๓๐

๒๔ มกราคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ วงศ์สร้างทรัพย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นางสาวสุนิศา โยธาส นิลิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้กีฬาหลากหลายโดยประยุกต์ตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีต่อทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนปริญญาบัณฑิต” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

การนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้โปรดให้ผู้วิจัยได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีชัย เสวกงาม)

รองคณบดี

ปฏิบัติกรแทนคณบดี

คณะครุศาสตร์ กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิจัยกิจ ฝ่ายวิชาการ
เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: ๐๙๔-๙๓๔-๒๐๒๐ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6380188627@student.chula.ac.th

ภาคผนวก ง
เครื่องมือในการวิจัย
ประกอบไปด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ระยะยาว
2. แผนการจัดการเรียนรู้รายคาบเรียน
3. คู่มือตารางเข้าช่องกับการจัดการเรียนรู้ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
4. แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
5. แบบประเมินเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์
6. เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ภาคผนวก ง ต่อ

1. ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ระยะยาว

สัปดาห์ ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ	แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก่า ช่อง
1	ทักษะการเคลื่อนไหวและกิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมการเคลื่อนไหวในการเดินลีลาศพื้นฐาน	ทักษะการเคลื่อนไหวและกิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมการเคลื่อนไหวในการเดินลีลาศพื้นฐาน
2	จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha 1) การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement) 2) การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder) 3) การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)	จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha 1) การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement) 2) การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder) 3) การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
3	จังหวะชะชะซ่า (ต่อ) 4) การไขว่เท้าด้านหน้า (New York) 5) การยกแขนแล้วหมุน (Under arm Turn) 6) การหมุนไปด้านข้าง (Spot Turn)	จังหวะชะชะซ่า (ต่อ) 4) การไขว่เท้าด้านหน้า (New York) 5) การยกแขนแล้วหมุน (Under arm Turn) 6) การหมุนไปด้านข้าง (Spot Turn)
4	7) การก้าวซิดก้าว 3 ครั้ง 3 Cha Cha 8) รวมทั้ง 7 ลวดลาย แบบต่อเนื่อง	7) การก้าวซิดก้าว 3 ครั้ง 3 Cha Cha 8) รวมทั้ง 7 ลวดลาย แบบต่อเนื่อง
5	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) 1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic Movement) 2) การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder) 3) การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) 1) เบสิคมูฟเมนต์ (Basic Movement) 2) การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder) 3) การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
6	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ต่อ	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ต่อ

สัปดาห์ ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ปกติ	แผนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ตารางเก้า ช่อง
	4) การไขว้เท้าด้านหน้า (New York) 5) การยกแขนแล้วหมุน (Under arm Turn) 6) การหมุนไปด้านข้าง (Spot Turn)	4) การไขว้เท้าด้านหน้า (New York) 5) การยกแขนแล้วหมุน (Under arm Turn) 6) การหมุนไปด้านข้าง (Spot Turn)
7	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ต่อ 7) เดินไปด้านข้างและหมุนหน้า (Fan Aremana) 8) การเดินกลับ และหมุนกลับจากด้านข้าง (Fan Hocky Stick)	จังหวะคิวบัน รุมบ้า (Cuban Rumba) ต่อ 7) เดินไปด้านข้างและหมุนหน้า (Fan Aremana) 8) การเดินกลับ และหมุนกลับจากด้านข้าง (Fan Hocky Stick)
8	การปฏิบัติรวมทั้งหมด 8 รูปแบบต่อเนื่อง	การปฏิบัติรวมทั้งหมด 8 รูปแบบต่อเนื่อง

2. แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) รหัสวิชา 080303504 ชื่อวิชา ลีลาศ (Dancing)

เรื่อง ทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ (คาบที่ 1)

เวลา 120 นาที

วัน-เวลา วันจันทร์ 8.00-10.00 น.

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์สุนิศา โยธารส

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวเบื้องต้นและกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของกีฬาลีลาศได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนเคลื่อนไหวเบื้องต้นและสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ อย่างเป็นลำดับขั้นตอนถูกต้อง
3. ผู้เรียนเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อนำไปสู่ท่าสำหรับการปฏิบัติตามลำดับจริง

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม
 - มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และเคารพกฎระเบียบของสังคม
2. ความรู้
 - ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐาน กฎ กติกา มารยาท ในการลีลาศ แลนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเข้าสังคม
3. ทักษะทางปัญญา
 - สามารถนำความรู้ที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพและการเคลื่อนไหวไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
 - มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย และรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นและสื่อสารกับคู่เต้นของตนเองได้
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
 - พัฒนาทักษะในการสื่อสารกับคู่เต้นของตนในชั้นเรียน และพัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูล

ทางอินเทอร์เน็ต

เนื้อหาที่ใช้ในการสอน

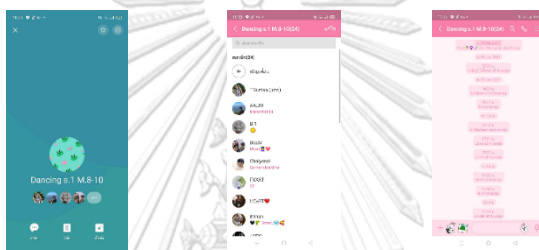
1. ทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ
 - 1.1 เรื่อง แนวเต้นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ
 - 1.2 เรื่อง การยืนและเดินในกีฬาลีลาศ
 - 1.3 เรื่อง การจัดระเบียบร่างกาย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1. เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ (15 นาที)

ขั้นเตรียมความพร้อมการดำเนินกระบวนการเรียนการสอน

- 1) ผู้สอนได้ตั้งไลน์กรุป (Line Group) และแจ้งผู้เรียนผ่านทางไลน์กรุปให้ทราบถึง วิชาเรียน ตอนเรียน



- 2) วิธีการล็อกอินเข้าระบบ Google Classroom ของแต่ละกลุ่มเรียน โดยการใช้อีเมลมหาวิทยาลัยประจำตัวของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อแสดงตัวตน และชี้แจงการปฏิบัติในแบบต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1) การสื่อสาร= ระบบ Line Group



- 2.2) การสอน = ระบบ Zoom, Google Meet



- 2.3) การส่งงาน = Google Classroom, Google Drive



2.4) การประเมินผล = ระบบ Google Classroom Google, Drive, YouTube, Facebook , TikTok, Line การปฏิบัติจะเป็นในรูปแบบบันทึกคลิปวิดีโอ



3) ใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือและตารางเก้าช่อง ประกอบการอบอุ่นร่างกาย (Warm Up)

3.1) ด้านร่างกายอบอุ่นร่างกาย (Warm Up) รวม 5 นาที

3.1.1) ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายโดยสุ่มให้นักศึกษา 3-5 คน ผลัดกันในการนำทำอบอุ่นร่างกายเป็นเวลาประมาณ 2 นาที เน้นทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย (ในระบบ Zoom, Google Meet)

ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครื่องสังคมออนไลน์ อธิบายการปฏิบัติทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ (15 นาที)

1) ผู้สอนอธิบาย ทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง ผ่านระบบ Zoom, Google Meet ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบเรียลไทม์ จำนวน 3 เรื่อง

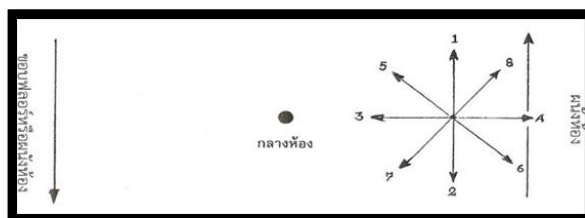
1.1 เรื่อง แนวเต็นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ

1.2 เรื่อง การยืนและเดินในกีฬาลีลาศ

1.3 เรื่อง การจัดระเบียบร่างกาย

2) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) ทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง รูปแบบคลิปวิดีโอประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น

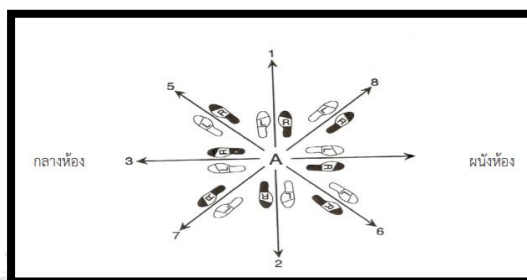
1.1 เรื่อง แนวเต็นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ



สำหรับทิศทางของกีฬาลีลาศนั้นแบ่งออกได้เป็น 8 ทิศทาง คือ

1. ทิศทางตามแนวเต็รรำ 2. ทิศทางย้รนแนวเต็รรำ 3. ทิศทางเข้า
กลางห้อง 4. ทิศทางเข้าฝำห้อง 5. ทิศทางเฉียงเข้ากลางห้องตามแนวเต็รรำ 6. ทิศทางเฉียงฝำย้รน
แนวเต็รรำ 7. ทิศทางเฉียงเข้ากลางห้องย้รนแนวเต็รรำ 8. ทิศทางเฉียงฝำตามแนวเต็รรำ

1.2 เรื่อง การย้รนและเดินในกีฬำลีลาศ



ในที่นี้กำหนดให้ A ย้รนหันหน้าไปในทิศทางต้งๆ คือ 1. ย้รนหันหน้า
ตามแนวเต็รรำ 2. ย้รนหันหน้าย้รนแนวเต็รรำ 3. ย้รนหันหน้าเข้ากลางห้อง (จุดศูนย์ก่กลาง) 4. ย้รนหัน
หน้าเข้าผนังห้อง 5. ย้รนหันหน้าเฉียงเข้ากลางห้องตามแนวเต็รรำ 6. ย้รนหันหน้าเฉียงเข้ากลางห้อง
ย้รนแนวเต็รรำ 7. ย้รนหันหน้าเฉียงฝำตามแนวเต็รรำ

1.3 เรื่อง การจัดระเบียบร่างกาย

- ชายจะต้งย้รนตัวตรง เท้าทั้งสองข้งชิดกัน ย้ดลำตัวขึ้น ด้วย
วิธีการแหม่วช่วงหน้าห้อง และเอว ในลักษณะของการหายใจเข้าเต็มที่ ไหล่ทั้งสองข้งจะผำยออก
- การย้รนของหญิงมีลักษณะคล้ายของชายคือย้รนตัวตรง แหม่วช่วง
หน้าห้องและเอวเหมือนกัน ต้งกันเพียง หญิงจะต้งเอนศีรษะและไหล่ทั้งสองข้งไปด้ำนหลัง
เล็กน้อย

3) ผู้สอนเปิดโอกำสให้ผู้เรียนถำมเพิ่มเติม เรื่องเนื้อหาทักษะเบ้ร็งต้นของกีฬำลีลาศ
ด้วยตารางเก้ำช่อง จำนวน 3 เรื่อง

**ชั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนากีฬำลีลาศด้วยตารางเก้ำช่องกับเครือข่ำยสังคมออนไลน์ ทักษะ
เบ้ร็งต้นของกีฬำลีลาศด้วยตารางเก้ำช่อง จำนวน 3 เรื่อง (45 นาที) (ชั้นกระบวนสร้งความคิด
สร้งสร้ง)**

1) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) ทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง จำนวน 3 เรื่อง ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบเรียลไทม์
(ความคล่องแคล่ว)

1.1) การฝึกทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง แบบอยู่
กับที่

1.2) การฝึกทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง แบบ
เคลื่อนที่

2) ผู้สอนให้ผู้เรียนปริญญาดำเนินชีวิตปฏิบัติตามคำบอกด้วยทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง จำนวน 3 เรื่อง

2.1) การฝึกทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง แบบอยู่
กับที่

2.2) การฝึกทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง แบบ
เคลื่อนที่

3) ผู้สอนให้ผู้เรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อหลังการฝึกเคลื่อนไหวร่างกาย (Cool down)

ขั้นที่ 4 สรุปและประเมินผลสะท้อนพัฒนาการทักษะทักษะเบื้องต้น
ของกีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่อง จำนวน 3 เรื่อง และเพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ (10 นาที) มี
รายละเอียดดังนี้

1) สรุปผู้สอนและผู้เรียนสื่อสารกันในเนื้อหาการเรียน การปฏิบัติ การส่งงาน การถาม-
ตอบ ด้านความรู้ความเข้าใจ การปฏิบัติร่วมกัน (ผ่านระบบ Zoom, Google Meet) แบบแบบ
เรียลไทม์ (ก่อนการแยกย้ายเพื่อรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย) (ความยืดหยุ่น)

2) ชี้แจงการศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง โดยผู้สอนจัดทำคำชี้แจงและแจ้งวิธีการ
เข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ใน link จาก YouTube นักศึกษาปฏิบัติตามเอกสาร
คำชี้แจง มี 3 กิจกรรมหลักๆ คือ 2.1 การศึกษา VDO 2.2 การฝึกปฏิบัติ และ 2.3 การบันทึก VDO
ฝึกปฏิบัติ 1 คลิป (นำบทเพลงใหม่ที่มีความคล้ายคลึงให้มากที่สุด มาประกอบกับการเคลื่อนไหว)
ตามที่กำหนด (ความแปลกใหม่)

3) การประเมินผลการเรียนรู้ จากคลิปวิดีโอที่นักศึกษาบันทึก โดยการเดินไม่มีตาราง
เก้าช่องพร้อมับเรียงลำดับรูปแบบและกำหนดจำนวนรอบของการเดินเอง และนำบทเพลงใหม่มา

ประกอบกัน 1 บทเพลง ในการปฏิบัติส่งทุกๆ สัปดาห์ตามที่ผู้สอนกำหนด ผ่านระบบ Google Classroom, Google Drive, You Tube, facebook , TikTok, Line (ความประณีต)

สื่อประกอบการเรียนการสอน

1. ตารางเก้าช่อง
2. คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ
3. เครือข่ายสังคมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

การประเมินประสิทธิผลของการสอนรายคาบ

1. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

*****เอกสารคำชี้แจง:** ผู้สอนแชร์ลิงค์แผนการจัดการเรียนรู้ตารางเก้าช่อง ผ่าน Application line, YouTube หรือ Facebook เป็นคลิป VDO โดยผู้เรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ

- 1) ศึกษาก่อนปฏิบัติใน link รูปแบบคลิปวีดีโอประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น
- 2) ฝึกฝนตาม link รูปแบบคลิป VDO ประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น
- 3) ให้นักศึกษาดำรงกล้องในการบันทึก VDO โดยไม่มีตารางเก้าช่องและสามารถออกแบบ

คลิปในการนำเสนอด้วยตนเอง 1 คลิป หรืออย่างน้อย 2 นาที

บันทึกรายงานการจัดการเรียนการสอน คาบที่ 1

คำชี้แจง ขอให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบันทึกการปฏิบัติ และบันทึกผลการสังเกตให้ครบถ้วน

ด้านการเรียนรู้	วิธีการ	ได้	ไม่ได้	หมายเหตุ
1. เข้าใจการเคลื่อนไหวเบื้องต้นและความคิดสร้างสรรค์ของกีฬาลีลาศ	การถาม-ตอบ			
2. เคลื่อนไหวเบื้องต้น และ สร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศ	การสังเกต			
3. กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อนำไปสู่ทำสำหรับการปฏิบัติตามลำดับจริง	การสังเกต			

ผลการสังเกต

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan) รหัสวิชา 080303504 ชื่อวิชา ลีลาศ (Dancing)

เรื่อง ทักษะการเต้นจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha (คาบที่ 2) เวลา 120 นาที

วัน-เวลา วันจันทร์ เวลา 8.00-10.00 น.

อาจารย์ผู้สอน อาจารย์สุนิศา

โยธารส

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเข้าใจการเคลื่อนไหวและความคิดสร้างสรรค์จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ได้อย่างถูกต้อง

2. ผู้เรียนเคลื่อนไหวร่างกายและสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha อย่างเป็นลำดับขั้นตอน

3. ผู้เรียนเสริมสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาลีลาศอย่างเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อนำไปสู่ทำสำหรับการปฏิบัติตามลำดับจริง

การพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษา

1. คุณธรรม จริยธรรม

- มีวินัย ตรงต่อเวลา เสียสละและซื่อสัตย์สุจริต มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และเคารพ

กฎระเบียบของสังคม

2. ความรู้

- ผู้เรียนได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐาน กฎ กติกา มารยาท ในการลีลาศ แลนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเข้าสังคม

3. ทักษะทางปัญญา

- สามารถนำความรู้ที่เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพและการเคลื่อนไหวไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ

- มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย และรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นและสื่อสารกับคู่เต้นของตนเองได้

5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

- พัฒนาทักษะในการสื่อสารกับคู่เต้นของตนในชั้นเรียน และพัฒนาทักษะในการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต

เนื้อหาที่ใช้ในการสอน

1. ทบทวนทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ จำนวน 3 เรื่อง
 - 1.1 ทบทวนเรื่อง แนวเต้นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ
 - 1.2 ทบทวนเรื่อง การยืนและเดินในกีฬาลีลาศ
 - 1.3 ทบทวนเรื่อง การจัดระเบียบร่างกาย
2. การเคลื่อนไหวรูปแบบในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ในลวดลายใหม่ การฟัง และการเต้นประกอบกับเพลง
 - 2.1 รูปแบบที่ 1 การเดินพื้นฐาน (Basic Movement)
 - 2.2 รูปแบบที่ 2 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)
 - 2.3 รูปแบบที่ 3 การไขว้เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)

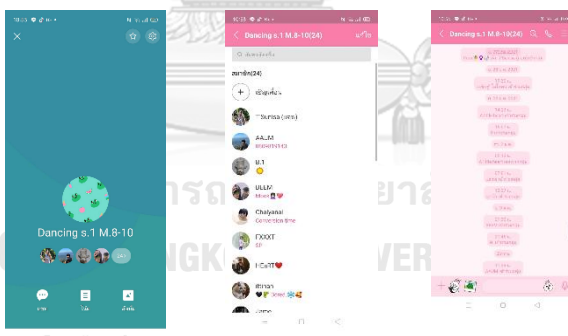
กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1. เตรียมพร้อมร่างกาย และทำความเข้าใจเครื่องมือการเรียนรู้ (15 นาที)

ขั้นเตรียมความพร้อมการดำเนินกระบวนการเรียนการสอน

- 1) ผู้สอนได้ตั้งไลน์กรุป (Line Group) และแจ้งผู้เรียนผ่านทางไลน์กรุปให้ทราบถึง

วิชาเรียน ตอนเรียน



- 2) วิธีการล็อกอินเข้าระบบ Google Classroom ของแต่ละกลุ่มเรียน โดยการใช้อีเมล มหาวิทยาลัยประจำตัวของผู้เรียนแต่ละคนเพื่อแสดงตัวตน และชี้แจงการปฏิบัติในแบบต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1) การสื่อสาร= ระบบ Line Group



- 2.2) การสอน = ระบบ Zoom, Google Meet



2.3) การส่งงาน = Google Classroom, Google Drive



2.4) การประเมินผล = ระบบ Google Classroom Google, Drive, You

Tube, Facebook , TikTok, Line การปฏิบัติจะเป็นในรูปแบบบันทึกคลิปวิดีโอ



3) ใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือและตารางเก้าช่อง ประกอบการอบอุ่นร่างกาย (Warm Up)

3.1) ด้านร่างกายอบอุ่นร่างกาย (Warm Up) รวม 5 นาที

3.1.1) ผู้เรียนอบอุ่นร่างกายโดยสุ่มให้นักศึกษา 3-5 คน ผลัดกันในการนำท่าอบอุ่นร่างกายเป็นเวลาประมาณ 2 นาที เน้นทำยืดเหยียดกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย (ในระบบ Zoom, Google Meet)

3.1.2) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) ที่ผู้เรียนปริญญาบัณฑิตได้เรียนจากคาบที่ผ่านมา เพื่อทบทวนทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ จำนวน 3 เรื่อง เช่น แนวเต้นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ การยืนและเดินในกีฬาลีลาศ การจัดระเบียบร่างกาย พร้อมกับการกำหนดทิศทางอย่างอิสระ ในการเตรียมพร้อมก่อนเรียนโดยประมาณ 3 นาที

3.2) การทบทวนความรู้และทักษะเดิม รวม 10 นาที

ผู้สอนเปิดสื่อการสอนที่ผู้สอนได้ทำการสร้างขึ้นโดยการ Share Screen จาก YouTube ผ่าน Zoom, Google Meet ของบทเรียนจากคาบที่ผ่านมาเพื่อให้ผู้เรียนทบทวนทักษะเบื้องต้นของกีฬาลีลาศ จำนวน 3 เรื่อง เช่น แนวเต้นรำและทิศทางในกีฬาลีลาศ การยืนและเดินในกีฬาลีลาศ การจัดระเบียบร่างกาย พร้อมกับเสียงของจังหวะเคาะเพื่อประกอบกับการเคลื่อนไหว

ขั้นที่ 2 เรียนรู้ลีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครื่องส่งคมออนไลน์ อธิบายพร้อมสาธิตการปฏิบัติรูปแบบของการเต้นในลีลาศ (15 นาที)

1) ผู้สอนอธิบาย สาธิต การฟังและนับจังหวะดนตรี การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง ในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha ผ่านระบบ Zoom, Google Meet ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบเรียลไทม์ จำนวน 3 รูปแบบ

รูปแบบที่ 1 การเดินพื้นฐาน (Basic Movement)

รูปแบบที่ 2 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)

รูปแบบที่ 3 การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)

2) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง ในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha รูปแบบคลิปวิดีโอประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น

รูปแบบที่ 1 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic movement)

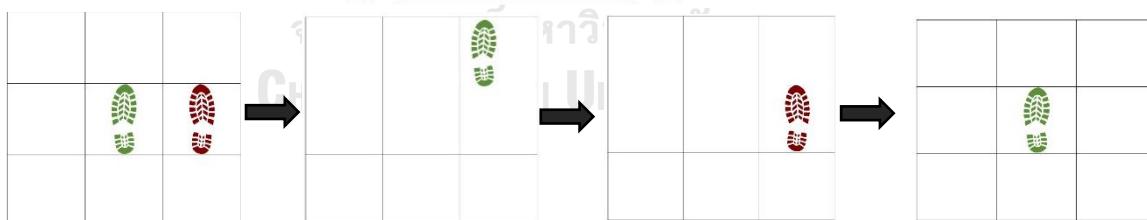
รูปภาพการฝึก

ภาพที่ 1 : เตรียม

ภาพที่ 2 : นับ 2

ภาพที่ 3 : นับ 3

ภาพที่ 4 : นับ 4

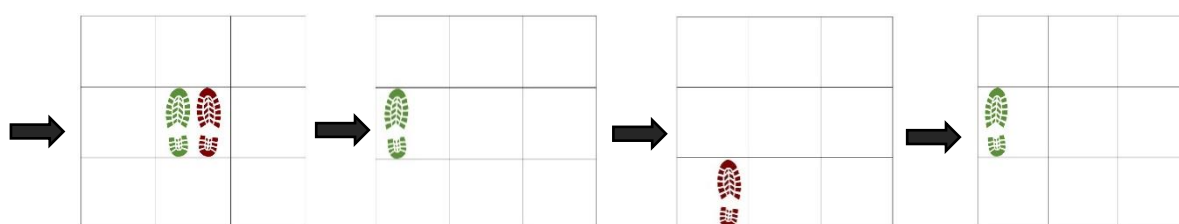


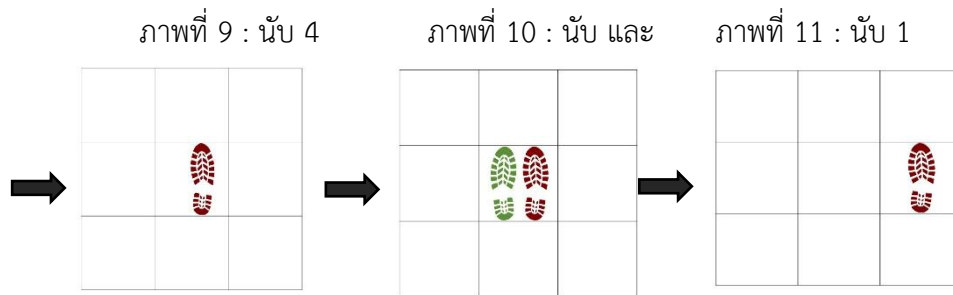
ภาพที่ 5 : นับ และ

ภาพที่ 6 : นับ 1

ภาพที่ 7 : นับ 2

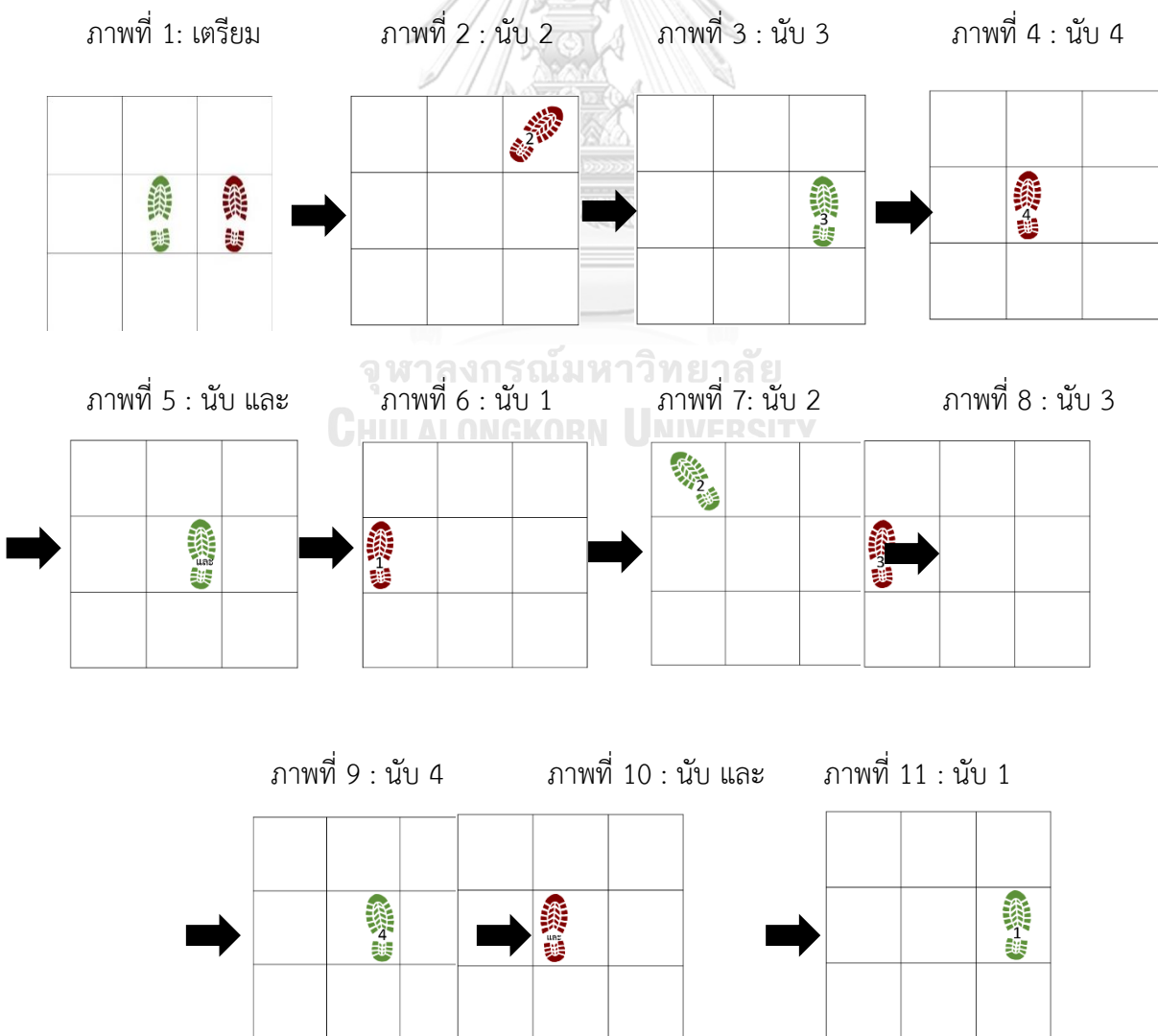
ภาพที่ 8 : นับ 3





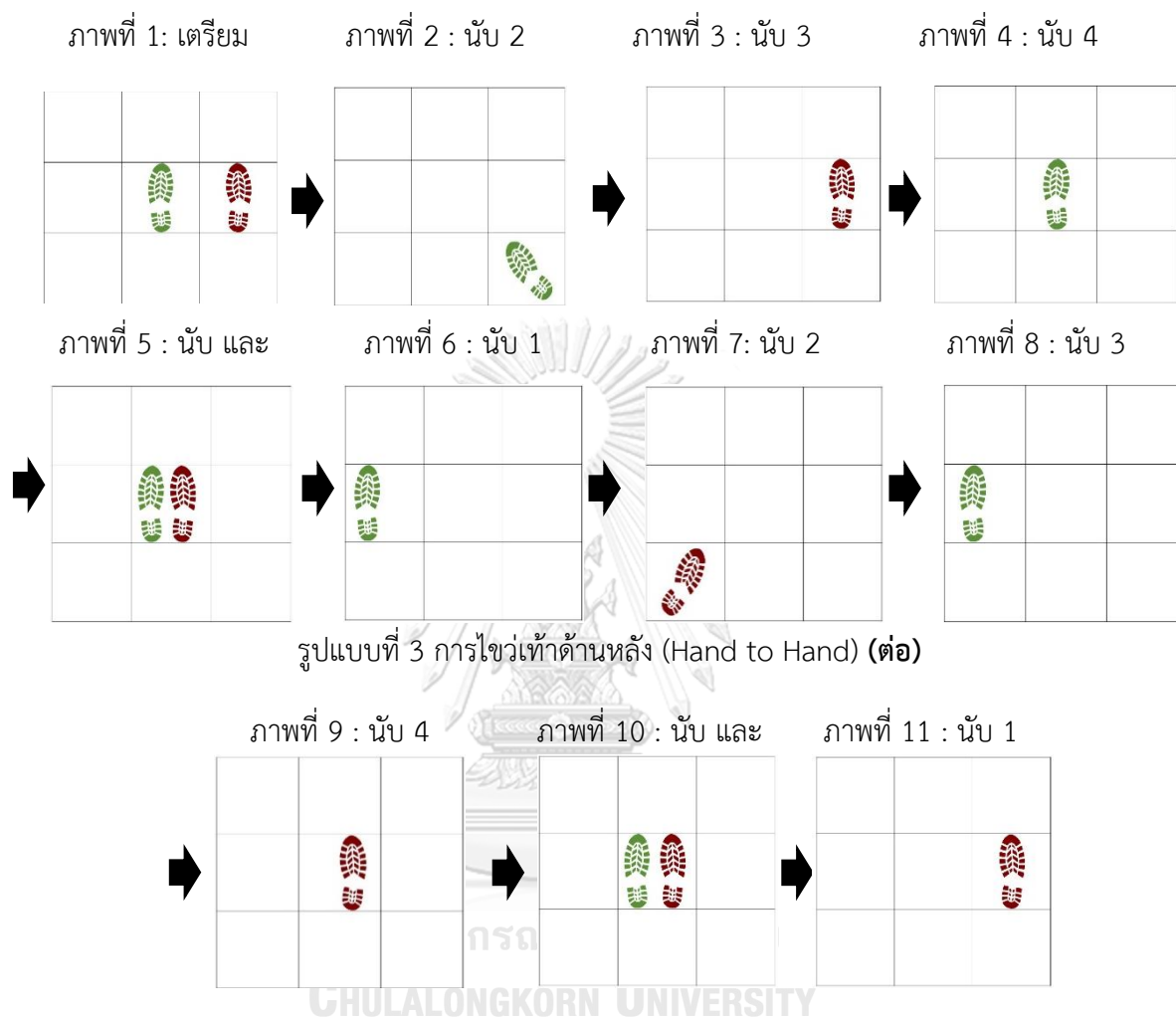
รูปแบบที่ 2 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder To Shoulder)

รูปภาพการฝึก



รูปแบบที่ 3 การไขว้เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)

รูปภาพการฝึก



3) ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามเพิ่มเติม เรื่องเนื้อหาการปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำนวน 3 รูปแบบ

ขั้นที่ 3 ฝึกปฏิบัติและพัฒนากีฬาลีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha จำนวน 3 รูปแบบ (45 นาที) (ขั้นกระบวนสร้างความคิดสร้างสรรค์)

1) ผู้สอนเปิดเพลงโดย Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) ให้ผู้เรียนปรินญาบัณฑิต (ความคล่องแคล่ว)

1.1) เริ่มต้นจากการฟังเสียงการเคาะของจังหวะของห้องดนตรี

1.2) การฝึกนับและตบมือในจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha (เริ่มจากจังหวะซ่าไปหาเร็ว)

2) ผู้สอน Share Screen จาก YouTube (ในระบบ Zoom, Google Meet) การปฏิบัติทักษะด้วยตารางเก้าช่อง จำนวน 3 รูปแบบ ที่สามารถโต้ตอบกันได้แบบเรียลไทม์ (**ความยืดหยุ่น**)

2.1) เริ่มการฝึกเคลื่อนไหวแบบจังหวะปิด ไม่ต่อเนื่อง (โดยไม่มีดนตรี)

2.2) การฝึกเคลื่อนไหวแบบจังหวะเปิดต่อเนื่อง (โดยไม่มีดนตรี)

3) ผู้สอนให้ผู้เรียนยืดเหยียดกล้ามเนื้อหลังการฝึกเคลื่อนไหวร่างกาย (Cool down)

ขั้นที่ 4 สรุปและประเมินผลสะท้อนพัฒนาการทักษะการเต้นลีลาศจังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha และเพื่อประยุกต์สู่การนำไปใช้ (10 นาที) มีรายละเอียดดังนี้

1) สรุปผู้สอนและผู้เรียนสื่อสารกันในเนื้อหาการเรียน การปฏิบัติ การส่งงาน การถาม-ตอบ ด้านความรู้ความเข้าใจ การปฏิบัติร่วมกัน (ผ่านระบบ Zoom, Google Meet) แบบแบบเรียลไทม์ (ก่อนการแยกย้ายเพื่อรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย) (**ความยืดหยุ่น**)

2) ชี้แจงการศึกษาและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง โดยผู้สอนจัดทำคำชี้แจงและแจ้งวิธีการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ใน link จาก YouTube นักศึกษาปฏิบัติตามเอกสารคำชี้แจง มี 3 กิจกรรมหลักๆ คือ 2.1 การศึกษา VDO 2.2 การฝึกปฏิบัติ และ 2.3 การบันทึก VDO ฝึกปฏิบัติ 1 คลิป (นำบทเพลงใหม่ที่มีความคล้ายคลึงให้มากที่สุด มาประกอบกับการเคลื่อนไหว) ตามที่กำหนด (**ความแปลกใหม่**)

3) การประเมินผลการเรียนรู้ จากคลิปวิดีโอที่นักศึกษาบันทึก โดยการตั้งไม่มีตารางเก้าช่องพร้อมทั้งเรียงลำดับรูปแบบและกำหนดจำนวนรอบของการเต้นเอง และนำบทเพลงใหม่มาประกอบกัน 1 บทเพลง ในการปฏิบัติส่งทุกๆ สัปดาห์ตามที่ผู้สอนกำหนด ผ่านระบบ Google Classroom, Google Drive, You Tube, facebook , TikTok, Line (**ความประณีต**)

สื่อประกอบการเรียนการสอน

1. ตารางเก้าช่อง

2. คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ
3. เครือข่ายสังคมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

การประเมินประสิทธิผลของการสอนรายคาบ

1. การสนทนากลุ่มระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
2. ผลการเรียนรู้ของนักศึกษา
3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา

*****เอกสารคำชี้แจง:** ผู้สอนแชร์ลิงค์แผนการจัดการเรียนรู้ตารางเก้าช่อง ผ่าน Application line, YouTube หรือ Facebook เป็นคลิป VDO โดยผู้เรียนสามารถใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ

- 1) ศึกษาก่อนปฏิบัติใน link รูปแบบคลิปวิดีโอประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น
- 2) ฝึกฝนตาม link รูปแบบคลิป VDO ประกอบการเรียนรู้ที่ผู้สอนสร้างขึ้น
- 3) ให้นักศึกษาดำรงกล้องในการบันทึก VDO โดยไม่มีตารางเก้าช่องและเลือกเพลงที่จะ

นำมาประกอบด้วยตนเอง 1 บทเพลง หรือ 3 นาที

บันทึกหลังการจัดการเรียนการสอน คาบที่ 2

คำชี้แจง ขอให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องบันทึกการปฏิบัติ และบันทึกผลการสังเกตให้ครบถ้วน

ด้านการเรียนรู้	วิธีการ	ได้	ไม่ได้	หมายเหตุ
1. เข้าใจการเคลื่อนไหวและความคิดสร้างสรรค์จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha	การถาม-ตอบ			
2. เคลื่อนไหวร่างกายและสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์จังหวะชะชะซ่า Cha Cha Cha อย่างเป็นลำดับขั้นตอน	การสังเกต			
3. กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาสีลาศอย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อนำไปสู่ทำสำหรับการปฏิบัติตามลำดับจริง	การสังเกต			

ผลการสังเกต

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง ต่อ

3. คู่มือตารางเก้าช่องกับการจัดการเรียนรู้ในทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี

มีรูปแบบประยุกต์ตารางเก้าช่องกับการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาลีลาศ จังหวะ
ชะชะช่า Cha Cha Cha 7 รูปแบบ และจังหวะคิวบันรุมบ้า Cuban Rumba 8 รูปแบบ รวมทั้งสิ้น
15 รูปแบบ ดังนี้

1) จังหวะชะชะช่า Cha Cha Cha 7 รูปแบบ ดังนี้

- 1.1) รูปแบบที่ 1 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement)
- 1.2) รูปแบบที่ 2 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)
- 1.3) รูปแบบที่ 3 การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
- 1.4) รูปแบบที่ 4 การไขว่เท้าด้านหน้า (New York)
- 1.5) รูปแบบที่ 5 การยกแขนแล้วหมุน (Under arm turn)
- 1.6) รูปแบบที่ 6 การหมุนไปด้านข้าง (Spot turn)
- 1.7) รูปแบบที่ 7 การก้าวชิดก้าว 3 ครั้ง (3 Cha Cha)

รูปแบบที่ 1 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic movement)

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเข้าใจและสามารถอธิบายวิธีการเคลื่อนไหวรูปแบบของกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนเคลื่อนไหวตามรูปแบบของกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง
3. ผู้เรียนสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยการนำทเพลงใหม่มาประกอบได้อย่างถูกต้อง

อุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้

1. ตารางเก้าช่อง ขนาด 90*90
2. คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ
3. เครือข่ายสังคมออนไลน์และอินเทอร์เน็ต

สำหรับการปฏิบัติตามลำดับ ดังนี้

ท่าเตรียม	การยืนน้ำหนักอยู่ที่เท้าขวา จรดปลายเท้าซ้าย
นับ 2	ก้าวเท้าซ้ายไป
นับ 3	ถ่าน้ำหนักกลับมาเท้าขวา
นับ 4	ถอยเท้าซ้ายออกข้างถ่าน้ำหนักลงไป
นับ และ	ก้าวเท้าขวามาชิดเท้าซ้ายน้ำหนักอยู่
นับ 1	ก้าวเท้าซ้ายไปช่องลูกศรซ้ายและถ่าน้ำหนักไป
นับ 2	ถอยเท้าขวาไปด้านหลัง
นับ 3	ถ่าน้ำหนักขึ้นมาที่เท้าซ้าย
นับ 4	ก้าวเท้าขวาออกด้านข้าง
นับ และ	ก้าวเท้าซ้ายมาชิดขวาพร้อมถ่าน้ำหนักไปที่เท้าซ้าย
นับ 1	ก้าวเท้าขวาออกข้างน้ำหนักอยู่ที่เท้าขวา

รูปภาพการฝึก

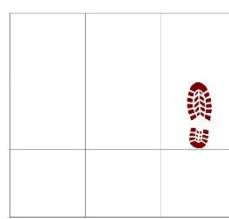
ภาพที่ 1 : เตรียม



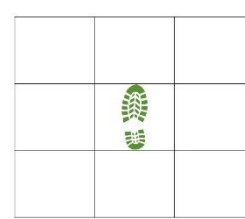
ภาพที่ 2 : นับ 2



ภาพที่ 3 : นับ 3

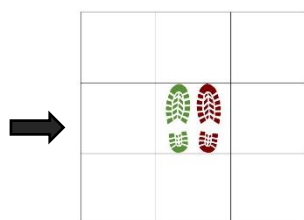


ภาพที่ 4 : นับ 4

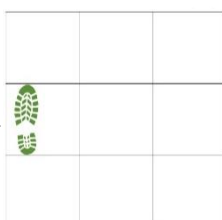


รูปภาพการฝึก (ต่อ)

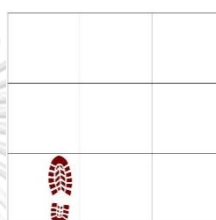
ภาพที่ 5 : นับ และ



ภาพที่ 6 : นับ 1



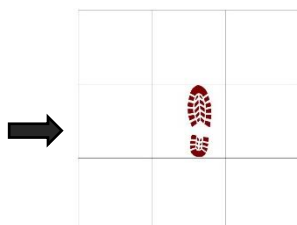
ภาพที่ 7 : นับ 2



ภาพที่ 8 : นับ 3



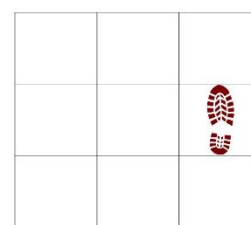
ภาพที่ 9 : นับ 4



ภาพที่ 10 : นับ และ



ภาพที่ 11 : นับ 1



ข้อแนะนำ

1. แต่งกายด้วยชุดสุภาพตามรูปแบบของการลีลาศ

- ผู้ชาย สวมใส่เสื้อคอปก กางเกงขายาว

- ผู้หญิง สวมใส่เสื้อมีดซิด กระโปรงยาวหรือกางเกงขายาว

- รองเท้า

2. เตรียมพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ ที่สามารถมีอุปกรณ์ประกอบอย่างครบถ้วน

3. สามารถเลือกเวลาเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ตามความสะดวกและไม่จำกัดจำนวนครั้งในกรณีที่มี

การทบทวนด้วยตนเอง และกรณีผู้สอนมอบหมายให้มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง

4. ให้ผู้เรียนเลือกบทเพลงนำมาประกอบกับการเต้นลีลาศด้วยตนเอง ที่ต้องมีจังหวะชะชะซ่า
(Cha Cha Cha)



ภาคผนวก ค ต่อ

- 2) จังหวะคิวบันรุมบ้า Cuban Rumba 8 รูปแบบ ดังนี้
- 1.1 รูปแบบที่ 8 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement)
 - 1.2 รูปแบบที่ 9 การกระทบกันของหัวไหล่ (Shoulder to Shoulder)
 - 1.3 รูปแบบที่ 10 การไขว่เท้าด้านหลัง (Hand to Hand)
 - 1.4 รูปแบบที่ 11 การไขว่เท้าด้านหน้า (New York)
 - 1.5 รูปแบบที่ 12 การยกแขนแล้วหมุน (Under arm turn)
 - 1.6 รูปแบบที่ 13 การหมุนไปด้านข้าง (Spot turn)
 - 1.7 รูปแบบที่ 14 เดินไปด้านข้างและหมุนหน้า (Fan Aremana)
 - 1.8 รูปแบบที่ 15 การเดิน และหมุนกลับจากด้านข้าง (Fan Hocky stick)

รูปแบบที่ 8 การเดินหน้าและหลังพื้นฐาน (Basic Movement)

วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนเข้าใจและสามารถอธิบายวิธีการเคลื่อนไหวรูปแบบของกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนเคลื่อนไหวตามรูปแบบของกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง
3. ผู้เรียนสร้างกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในกีฬาตีลาศด้วยตารางเก้าช่องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยการนำบทเพลงใหม่มาประกอบได้อย่างถูกต้อง

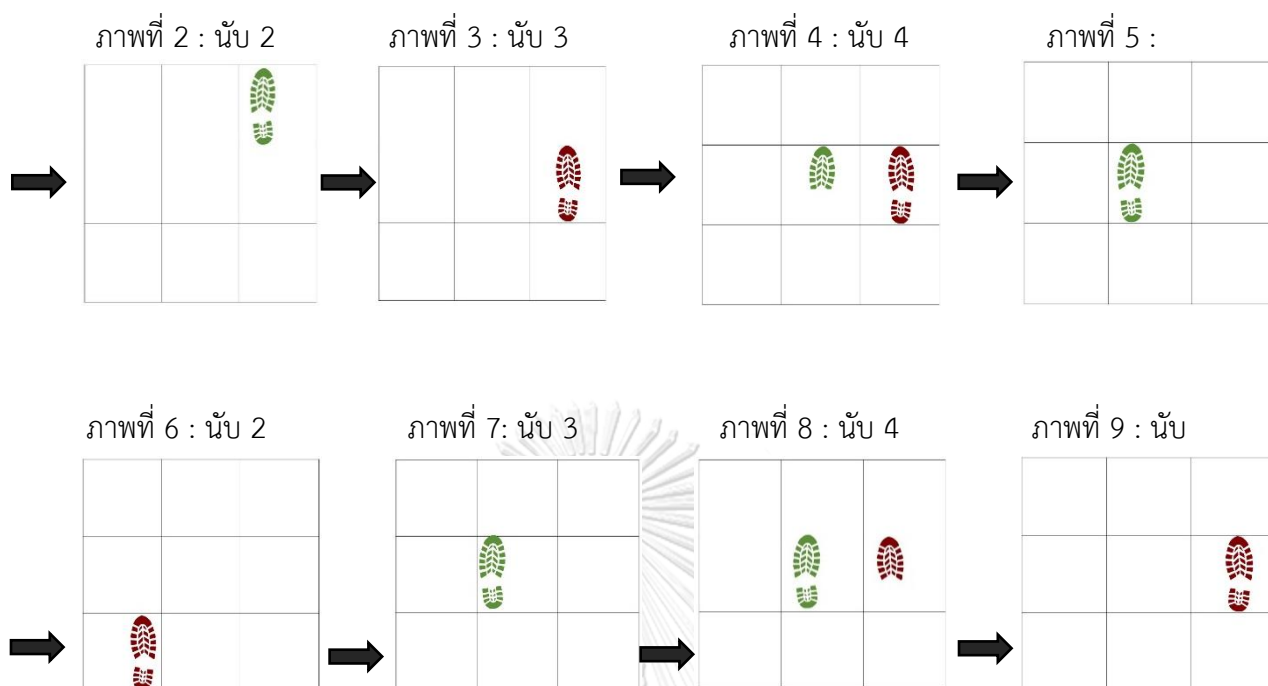
ทำสำหรับการปฏิบัติตามลำดับ ดังนี้

ทำเตรียม	การยืนน้ำหนักอยู่ที่เท้าขวา จรดปลายเท้าซ้าย
นับ 2	ก้าวเท้าซ้ายขึ้นด้านบน
นับ 3	ถ่าน้ำหนักกลับมาเท้าขวา
นับ 4	ถอยปลายเท้าซ้ายออกข้าง โดยไม่ถ่าน้ำหนักลงไป (วางแค่ส่วนของปลายเท้าเท่านั้น)
นับ 1	ถ่าน้ำหนักจากสะโพกจากทางข้างขวาไปยังข้างซ้าย พร้อมถ่าน้ำหนักลงเต็มเท้า
นับ 2	ถอยเท้าขวาไปด้านหลัง
นับ 3	ถ่าน้ำหนักขึ้นมาที่เท้าซ้าย
นับ 4	ก้าวปลายเท้าขวาออกข้าง โดยไม่ถ่าน้ำหนักลงไป (วางแค่ส่วนของปลายเท้าเท่านั้น)
นับ 1	ถ่าน้ำหนักจากสะโพกจากทางข้างซ้ายไปยังข้างขวา พร้อมถ่าน้ำหนักลงเต็มเท้า

รูปภาพการฝึก

ภาพที่ 1: เตรียม





ข้อเสนอแนะ

1. แต่งกายด้วยชุดสุภาพตามรูปแบบของการลีลาศ
 - ผู้ชาย สวมใส่เสื้อคอปก กางเกงขายาว
 - ผู้หญิง สวมใส่เสื้อมีดซิด กระโปรงยาวหรือกางเกงขายาว
 - รองเท้า
2. เตรียมพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ ที่สามารถมีอุปกรณ์ประกอบอย่างครบถ้วน
3. สามารถเลือกเวลาเรียนรู้ด้วยตนเองได้ ตามความสะดวกและไม่จำกัดจำนวนครั้งในกรณีที่มีการทบทวนด้วยตนเอง และกรณีผู้สอนมอบหมายให้มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ให้ผู้เรียนเลือกบทเพลงนำมาประกอบกับการเต้นลีลาศด้วยตนเอง ที่ต้องมีจังหวะคิวบันรุมบ้า (Cuban Rumba)

ภาคผนวก ค ต่อ

4. แบบประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาลีลาศ

ที่มา ชาญชัย แสงอ่อน (2544) ; สมาคมกีฬาลีลาศแห่งประเทศไทย (2563); กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2559) ดังต่อไปนี้

ลำดับที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย
1	เวลาและพื้นฐานของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm)	การเต้นถูกต้องตรงกับจังหวะดนตรี และพื้นฐานของจังหวะ มีลักษณะดังนี้ - การเต้น “ตรงจังหวะ” หมายความว่า การเต้นที่ไม่ก่อนหรือหลังจังหวะดนตรี แต่ตรงกับจังหวะดนตรีพอดี - พื้นฐานของจังหวะ (Basic Rhythm) หมายความว่า การแสดงการเต้นภายในเวลาที่จัดไว้ให้เช่น (ช้า หรือ เร็ว) และรักษาความสัมพันธ์ของเวลา การเต้น จากท่าหนึ่งไปยังอีกท่าหนึ่งอย่างต่อเนื่อง
2	การจัดระเบียบร่างกาย (Body LINES)	<u>ส่วนบน (ตั้งแต่ ศีรษะ-แกนกลางลำตัว)</u> - ศีรษะตรงสายตามองไปข้างหน้า - ส่วนของต้นแขนให้กางออก 45 องศา - พับข้อศอก ให้ต้นแขนขนานกับพื้น - ยืนลำตัวตรง หัวไหล่ผายออก <u>ส่วนกลาง (ตั้งแต่ หน้าท้อง-สะโพก)</u> - เขม่วหน้าท้อง - สะโพกแอ่นไปด้านหลังเล็กน้อย <u>ส่วนล่าง (ตั้งแต่ ต้นขา-ปลายเท้า)</u> - ขาให้หย่อนเข่าเล็กน้อยไม่ตึงและตรงจนเกินไป - ส่วนเท้าทั้งสองข้างให้สัมผัสพื้น - น้ำหนักอยู่ที่ค่อนไปปลายเท้า - เปิดปลายเท้าเฉียงออกเล็กน้อย

ลำดับที่	การประเมินทักษะ	คำอธิบาย
3	การเคลื่อนไหวร่างกาย (Body Movement)	การเคลื่อนไหวร่างกายที่รักษาลักษณะ และเอกลักษณ์ของจังหวะที่เต้น (Character of Dance) แต่ต้องประกอบด้วยการทรงตัวที่สมดุลย์ (balance)
4	การแสดงที่บอกจังหวะ (Performance that tells the rhythm)	ตามจังหวะของการเต้น ที่แสดงให้เห็นถึงทิศทางของทำนองๆได้อย่าง ถูกต้อง และเพลงประกอบ (Musical Involvement) ความต่อเนื่องจาก ทำนองไปยังอีกทำนอง
5	การใช้เท้า (Foot work)	การใช้ส้นเท้าและปลายเท้า การเคลื่อนไหวและท่าทางต่างๆ เช่น การขีด เท้า และการควบคุมการเคลื่อนไหวของเท้า

เกณฑ์การประเมินทักษะการเคลื่อนไหวประกอบดนตรีในกีฬาสีลาศ

ลำดับ ที่	หัวข้อการ ประเมิน	ระดับการประเมิน			
		ไม่สามารถ ปฏิบัติตาม รายละเอียด การประเมินได้	ปฏิบัติตาม รายละเอียดการ ประเมิน ผิดพลาด บ่อยครั้ง	ปฏิบัติตาม รายละเอียด การประเมินผิด บางครั้ง	ปฏิบัติตาม รายละเอียด การประเมินได้ ถูกต้อง
		0 คะแนน	1 คะแนน	2 คะแนน	3 คะแนน
1	เวลาและพื้นฐาน ของจังหวะ (Timing and Basic Rhythm)				

2	การจัดระเบียบ ร่างกาย (Body LINES)				
3	การเคลื่อนไหว ร่างกาย (Body Movement)				
4	การแสดงที่บอก จังหวะ (Performance that tells the Rhythm)				
5	การใช้เท้า (Foot Work)				
สรุปความถี่		จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย			
รวม		CHULALONGKORN UNIVERSITY			

ภาคผนวก ง ต่อ

5. แบบวัดเชิงสถานการณ์ทางความคิดสร้างสรรค์ (ปรับจาก อุไร จักร์ตรีมงคล, 2557)

ความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่างการเคลื่อนไหวและความรู้ความเข้าใจ ผ่านกระบวนการทางความคิดได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน ตามแบบวัดเชิงสถานการณ์ นำมาสู่ข้อมูลเชิงแนวคิดในลักษณะเรียงลำดับใจความสำคัญ โดยความคิดสร้างสรรค์ มี 4 องค์ประกอบด้วยกัน ดังนี้

- 1) คล่องแคล่ว (Fluency) ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลในเวลาอันรวดเร็วและเป็นจริง
- 2) ความยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการผลิตคำตอบได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน
- 3) ความแปลกใหม่ (Novelty) ความสามารถในการจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาและเป็นจริง
- 4) ความประณีต (Elaboration) ความสามารถในการบอกวิธีการเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง ดังต่อไปนี้

1. ด้านคล่องแคล่ว (Fluency)

แบบวัดเชิงสถานการณ์ 2 ตัวเลือก ซึ่งสถานการณ์ที่กำหนดให้มีคำตอบ 2 แบบ ให้นักศึกษาระบุว่าสิ่งใด “ควร” หรือ “ไม่ควร” ดังนี้

ลีลาศ (Social Dance) เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมทักษะ มารยาท ทางสังคม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเต้นรำเป็นหมู่คณะ

สิ่งใดควรเป็นมารยาททางลีลาศ	คำตอบที่เลือกตัดสินใจ	
	ควร	ไม่ควร
1. แต่งกายด้วยชุดราคาแพง		✓
2. ทานลูกอมหรือเคี้ยวหมากฝรั่ง เพื่อดับกลิ่นปาก		✓
3. ขณะเต้นลีลาศสามารถสลับคู่ได้		✓
4. ฝ่ายชายเป็นผู้นำฝ่ายหญิง	✓	
5. ขณะเต้นร่างกายแนบชิดเพื่อการเคลื่อนไหวที่สวยงามพร้อมเพียงกัน		✓
6. การสัมผัสด้วยความอ่อนน้อม	✓	

สิ่งใดควรเป็นมารยาททางลีลาศ	คำตอบที่เลือกตัดสินใจ	
	ควร	ไม่ควร
7. เริ่มต้นคู่กับเพศตรงข้าม	✓	
8. เริ่มต้นด้วยท่ายากที่ไม่เคยปฏิบัติมาก่อน		✓
9. ในขณะที่เต้นจะไม่ใกล้หรือชนกับคู่อื่นๆ	✓	
10. แต่ละคู่เต้นตามแนวเต้นรำ (ทวนเข็มนาฬิกา)	✓	

2. ด้านความยืดหยุ่น (Flexibility)

แบบวัดชนิดสถานการณ์ 3 ตัวเลือก ซึ่งสถานการณ์ที่กำหนดให้นั้นมีคำตอบหรือทางเลือกที่จะตอบ 3 แบบ ให้ผู้ตอบระบุว่าสิ่งใด ที่คิดจะทำเมื่อประสบเหตุการณ์นั้น ๆ โดยให้ตัดสินใจว่า

เลือกลำดับที่ 1 ซึ่งสามารถเป็นวิธีที่ดีที่สุด

เลือกลำดับที่ 2 คือที่สามารถใช้ได้รองลงมา

เลือกลำดับที่ 3 ซึ่งเป็นวิธีที่อาจจะได้ผลน้อยที่สุด ดังต่อไปนี้

การสอบปฏิบัติเมื่อนายนำโชคคู่กับ นางสาวโบบัว กำลังเต้นอยู่กลางฟลอร์แต่เกิดเต้นไม่ตรงกับจังหวะดนตรี แต่เพลงยังไม่จบ

ถ้าผู้เรียนเป็น นายนำโชค กับ นางสาวโบบัวจะทำอย่างไร	คำตอบที่ท่านตัดสินใจเลือก		
	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3
1. หยุดการเต้นและทำการออกจากฟลอร์การเต้นทันที			✓
2. บอกคู่เต้นให้หยุด และเริ่มการเต้นใหม่เพื่อให้ลงจังหวะการเต้น	✓		
3. เต้นต่อไปจนจบเพลง		✓	

3. ด้านความแปลกใหม่ (Novelty)

จากสถานการณ์ข้อที่ 2 นางสาวใบบัวเดินในท่าต่างๆ ไม่ได้ เพราะจำชื่อท่าและรูปแบบการเดินไม่ได้เลย

ถ้าผู้เรียนเป็นนายนำโชคจะทำ อย่างไร	คำตอบที่ท่านตัดสินใจเลือก		
	ลำดับที่ 1	ลำดับที่ 2	ลำดับที่ 3
1. ช่วยเป็นผู้ฝึกซ้อมเพิ่มเติมให้			✓
2. บอกเพื่อนคนที่ได้คะแนนเต็ม มาช่วยใบบัว		✓	
3. พาใบบัวไปหาครูเพื่อให้ครูปรับปรุงให้	✓		

4. ด้านความประณีต (Elaboration)

เมื่อมีการเชิญให้นิสิตนักศึกษาเข้าร่วมงานลีลาศ จึงมีลักษณะของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยกำหนดเป็น 3 ช่วง คือ ก่อนการลีลาศ ขณะลีลาศ และหลังการลีลาศ

ให้นิสิตนักศึกษาวิเคราะห์เหตุการณ์และ ใส่เครื่องหมาย ✓ ระบุตามช่วงที่กำหนด

หมายเหตุ สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

นิสิตนักศึกษาแบ่งลักษณะเหตุการณ์ ในงานลีลาศ	คำตอบที่เลือกตัดสินใจ		
	ก่อนการลีลาศ	ขณะลีลาศ	หลังการลีลาศ
1. ทักทายผู้เข้าร่วมงาน	✓		✓
2. ขอบคุณคู่เต้น			✓
3. พุดคุยกับคู่เต้น	✓	✓	✓
4. ทำการเชิญคู่เต้น	✓		

นิสิตนักศึกษาแบ่งลักษณะเหตุการณ์ ในงานลีลาศ	คำตอบที่เลือกตัดสินใจ		
	ก่อนการลีลาศ	ขณะลีลาศ	หลังการลีลาศ
5. ฝ่ายชายนำฝ่ายหญิง		✓	
6. การประสานงานระหว่างคู่เต้น		✓	
7. การจัดระเบียบร่างกาย	✓	✓	
8. สื่อสารด้วยภาษากาย		✓	
9. พาคู่เต้นประจำที่พัก			✓
10. แสดงความเป็นมิตร	✓	✓	✓

เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ ในกีฬาอีสปอร์ต

การประเมิน ความคิด สร้างสรรค์	คำอธิบาย	เกณฑ์คะแนน			
		1	2	3	4
1.คล่องแคล่ว (Fluency) 10 ข้อ 5 นาที	ความสามารถใน การวิเคราะห์ ข้อมูลในเวลา อันรวดเร็ว	สามารถตอบ ได้ถูกต้อง ตั้งแต่ 2 ข้อลง ไป	สามารถตอบ ได้ถูกต้อง 3 ข้อ	สามารถตอบ ได้ถูกต้อง 4 ข้อ	สามารถตอบ ถูกต้องทั้งหมด 5 ข้อ ขึ้นไป
2.ความยืดหยุ่น (Flexibility)	ความสามารถใน การผลิตคำตอบ ได้อย่างเป็น ลำดับขั้นตอน	ตอบไม่ถูกทุก ลำดับ	ตอบถูก 1 ลำดับ	สามารถตอบ ถูก 2 ลำดับ	สามารถตอบ ถูกต้องทั้งหมด 3 ลำดับ
3.ความแปลก ใหม่ (Novelty)	ความสามารถใน การจัดลำดับ ความสำคัญของ ข้อมูล เพื่อ แก้ปัญหาและ เป็นจริง	ตอบไม่ถูกทุก ลำดับ	ตอบถูก 1 ลำดับ	สามารถตอบ ถูก 2 ลำดับ	สามารถตอบ ถูกต้องทั้งหมด 3 ลำดับ
4.ความ ประณีต (Elaboration)	ความสามารถใน การบอกวิธีการ เพื่อเป็นแนวทาง ในการปฏิบัติที่ ถูกต้อง	สามารถตอบ ถูกต้องตั้งแต่ 2 ข้อลงไป	สามารถตอบ ถูกต้อง จำนวน 3 ข้อ	สามารถตอบ ถูกต้อง จำนวน 4 ข้อ	สามารถตอบ ถูกต้องทั้งหมด 5 ข้อ ขึ้นไป

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวสุนิศา โยธารส
วัน เดือน ปี เกิด	26 พฤษภาคม 2533
สถานที่เกิด	จังหวัดกาฬสินธุ์
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2559 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปีการศึกษา 2563 เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	119/4 หมู่ 6 ถนนกรุงเทพ-นนทบุรี ซอย 12 ตำบลบางเขน อำเภอเมือง นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี 11000