



นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย

The Innovation of Creative Instruction Media Design for Learning 450121-54 & 450128-59 Asian Contemporary Performing Art.

มัจรินทร์ อธิพิงษ์<sup>1\*</sup>

Mutjarin ittiphong<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ภาควิชานาฏยสังคีต, คณะอักษรศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

<sup>1</sup> Assistant Professor, Department of Drama and Music, Faculty of Arts, Silpakorn University

\* Corresponding author, E-mail: mittiphong@gmail.com

#### บทคัดย่อ

นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย มุ่งพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนการสอนขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของรายวิชา เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลเต็มที่

ผลการพัฒนาโครงการนวัตกรรมการเรียนการสอน พบว่า คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับขั้นตอนการใช้และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เมื่อนำสื่อการเรียนการสอนสร้างสรรค์ “เพลงตลกตึกแก” มาทดลองใช้ในรายวิชาดังกล่าว สามารถสนับสนุนผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ที่แท้จริง

**คำสำคัญ:** นวัตกรรม, การออกแบบสื่อสร้างสรรค์, การเรียนการสอน, ศิลปะการแสดง

#### Abstract

The innovation of creative media design for learning 450121 – 54 & 450128 – 59 Asian Contemporary Art, aims to develop and design the new instructional media conform to the content and characteristics of the course, which cause the efficiency learning process lead to the achievement.

The development of the innovation learning project found that the value and utility of instructional media, refer to the relation of the using algorithm and elements of design. The usability of creative instructional media design “Plang - Talogtukkae” in this course has been encouraged students for entirely learning.

**Keywords:** Innovation, Creative Media Design, Learning, Performing Art



## บทนำ

นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน เป็นการใช่วิธีระบบในการปรับปรุงและคิดค้นพัฒนาวิธีสอนแบบใหม่ๆ ที่สามารถตอบสนองผู้เรียนซึ่งการออกแบบนวัตกรรมต้องคำนึงถึงการเสริมสร้างองค์ความรู้ (content knowledge) ทักษะเฉพาะทาง (specific Skills) ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน (expertise) และสมรรถนะของการรู้เท่าทัน (literacy) ที่ถือเป็นตัวแปรสำคัญ (เกษฎา กิตติสุนทร และคณะ, 2560.)

การออกแบบสื่อการเรียนการสอน นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการจัดการเรียนการสอน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนให้ตรงกับผู้สอนต้องการ ไม่ว่าจะสื่อจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น

นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย จึงมุ่งพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนการสอนขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของรายวิชา เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลเต็มที่ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อที่จะพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนที่รูปแบบเฉพาะเพื่อให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา บนพื้นฐานทางทฤษฎีของโรเบิร์ต อี. เดอ คีฟเฟอร์ (Robert E. de Kieffer) (De Kieffer, 1965), เอดการ์ เดล (Edgar Dale) (Edgar Dale, 1969), เจอร์โรม บรุนเนอร์ (Jerome Bruner) (Bruner, Jerome S., 1966). และดอนัลด์ พี. อีลีย์ (Donald P. Ely, 1972) ตลอดจนองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงต่างๆ เพื่อนำไปสู่การผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะที่ดี วิจารณ์ญาณ ทักษะการวิจัย และมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้เกิดนวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน รายวิชา 450121 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย หลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา ปี พ.ศ.2554 และรายวิชา 450128 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย หลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา ปี พ.ศ.2559 โดยเป็นนวัตกรรมการสอนที่ผู้สอนออกแบบใช้ในการจัดการเรียนการสอนดังกล่าว

2. เพื่อเป็นการพัฒนาผลการเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน (learning outcome) ตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) อันประกอบด้วยคุณธรรม จริยธรรม ความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ตลอดจนทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ



## แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

การจำแนกประเภทของสื่อการเรียนการสอนโดยโรเบิร์ต อี. เดอ คีฟเฟอร์ (Robert E. de Kieffer) (De Kieffer, 1965.) ได้แบ่งสื่อการเรียนการสอนออกเป็น 3 ประเภท ตามลักษณะที่ใช้สื่อความหมายทางเสียงและภาพรวม เรียกว่า “สื่อโสตทัศน” (audio visual materials) ลักษณะและวิธีการใช้ดังต่อไปนี้

1. สื่อไม่ใช่เครื่องฉาย (non - projected materials)
  - 1.1 สื่อภาพ (illustrative materials)
  - 1.2 กระดานสาธิต (demonstration boards)
  - 1.3 กิจกรรม (activities)
2. สื่อเครื่องฉาย (projected materials and equipment)
3. สื่อเสียง (audio materials and equipment)

อย่างไรก็ตาม ยังมีการแบ่งประเภทสื่อการเรียนการสอนตามประสบการณ์จากทฤษฎีของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale, 1900 – 1985) ได้จัดแบ่งสื่อการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างโสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ ในขณะเดียวกันก็แสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้ และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของเจอร์โรม บรุนเนอร์ (Jerome Bruner, 1915 - 2016) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา ออกเป็น 10 ประเภท พิจารณาจากลักษณะของประสบการณ์ที่ได้รับจากสื่อการเรียนการสอนประเภทนั้นและได้เรียงลำดับจากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมที่สุดจนถึงประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมที่สุด (abstract concrete continuum) เรียกว่า “กรวยประสบการณ์ของเดล” (Dale’s cone of experience) สามารถอธิบายขั้นตอนและรายละเอียดต่างๆ ดังต่อไปนี้

### ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (direct purposeful experience)

ประสบการณ์ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ที่ทั้งปวง ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัสด้วยตนเอง เช่น การเรียนจากของจริง (real object) ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ เป็นต้น

### ขั้นที่ 2 ประสบการณ์จำลอง (contrived simulation experience)

จากข้อจำกัดที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนจากประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียนได้ เช่น ของจริงมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป มีความซับซ้อนหรือมีอันตราย จึงใช้ประสบการณ์จำลองแทน เช่น การใช้หุ่นจำลอง (model) ของตัวอย่าง (specimen) เป็นต้น

### ขั้นที่ 3 ประสบการณ์นาฏการ (dramatized experience)

ประสบการณ์นาฏการ เป็นประสบการณ์ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์จริงที่เป็นอดีตไปแล้ว หรือเป็นนามธรรมที่ยากเกินกว่าจะเข้าใจและไม่สามารถใช้ประสบการณ์จำลองได้ เช่น การละเล่นพื้นเมือง ประเพณีต่างๆ เป็นต้น

### ขั้นที่ 4 การสาธิต (demonstration)

การสาธิต คือ การอธิบายข้อเท็จจริง ความจริงและกระบวนการที่สำคัญ ด้วยการแสดงให้เห็นเป็นลำดับขั้น การสาธิตอาจทำได้โดยผู้สอนเป็นผู้สาธิต นอกจากนี้อาจใช้ภาพยนตร์ สไลด์และฟิล์มสตริป โดยแสดงการสาธิตในเนื้อหาที่ต้องการสาธิตได้



### ขั้นที่ 5 การศึกษานอกสถานที่ (field trip)

การศึกษานอกสถานที่ คือการพานักเรียนไปศึกษาแหล่งความรู้นอกห้องเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้หลายๆ ด้าน ได้แก่ การศึกษาความรู้จากสถานที่สำคัญ เช่น โบราณสถาน โรงงานอุตสาหกรรม เป็นต้น

### ขั้นที่ 6 นิทรรศการ (exhibition)

นิทรรศการ คือ การจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งมีการสาธิตและการฉายภาพยนตร์ประกอบเพื่อให้ประสบการณ์ในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนหลายด้าน ได้แก่ การจัดป้ายนิทรรศการ การจัดแสดงผลงานนักเรียน

### ขั้นที่ 7 ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ (motion picture and television)

นักเรียนจะเกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเห็นและได้ยินเสียงเหตุการณ์และเรื่องราวต่าง ๆ โดยมองเห็นภาพในลักษณะการเคลื่อนไหวเหมือนจริงไปพร้อม ๆ กัน

### ขั้นที่ 8 การบันทึกเสียง วิทยุ และภาพนิ่ง (recording, radio and picture)

การบันทึกเสียง วิทยุ ได้แก่ เทปบันทึกเสียง แผ่นเสียง วิทยุ ซึ่งต้องอาศัยเรื่องการขยายเสียง ภาพนิ่ง ได้แก่ รูปภาพทั้งชนิดโปร่งแสงที่ใช้กับเครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ (overhead projector) สไลด์ (slide) ภาพนิ่งจากคอมพิวเตอร์ และภาพบันทึกเสียงที่ใช้กับเครื่องฉายภาพทึบแสง (overhead projector)

### ขั้นที่ 9 ทศสัญลักษณ์ (visual symbol)

ทศสัญลักษณ์มีความเป็นนามธรรมสูง จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นพื้นฐานในการเลือกนำไปใช้ สื่อเหล่านี้คือ แผนภูมิ แผนสถิติ ภาพโฆษณา การ์ตูน แผนที่และสัญลักษณ์ต่างๆ

### ขั้นที่ 10 วจนสัญลักษณ์ (verbal symbol)

วจนสัญลักษณ์เป็นประสบการณ์ขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นนามธรรมที่สุด ไม่มีความคล้ายคลึงกันระหว่างวจนสัญลักษณ์กับของจริง ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือแทนคำพูด

การใช้กรวยประสบการณ์ของเดล (Dale's cone of experience) จะเริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์หรือการกระทำจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงเกิดขึ้นก่อนแล้วจึงเรียนรู้ โดยการเฝ้าสังเกตในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นขั้นต่อไปของการได้รับประสบการณ์รอง ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ด้วยการรับประสบการณ์โดยผ่านสื่อต่างๆ และท้ายที่สุดเป็นการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีการจำแนกสื่อการเรียนการสอนแบ่งตามทรัพยากรการเรียนรู้ โดย โดนัลด์ พี. อีลี (Donald P. Ely, 1930 – 2014) ออกเป็น 5 รูปแบบ ซึ่งได้แบ่งเป็นสื่อที่ออกแบบขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษา (by design) และสื่อที่มีอยู่ทั่วไปแล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ได้แก่

1. คน (people) บุคคลที่อยู่ในระบบของโรงเรียน ได้แก่ ครู ผู้บริหาร ผู้แนะนำการศึกษา ผู้ช่วยสอน หรือผู้ที่อำนวยความสะดวกด้านต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ รวมไปถึงผู้เชี่ยวชาญต่างๆ

2. วัสดุ (materials) วัสดุในการศึกษาหมายถึงวัสดุที่บรรจุเนื้อหาบทเรียน โดยรูปแบบของวัสดุมีใช้สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ แผนที่ แผ่นซีดี หรือสื่อต่างๆ



**3. อาคารสถานที่ (settings)** ตัวตึก ที่ว่าง สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทรัพยากรรูปแบบอื่นๆ และมีผลกับผู้เรียนด้วย สถานที่สำคัญในการศึกษา ส่วนสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชนก็สามารถประยุกต์ให้เป็นทรัพยากรเพื่อการเรียนการสอน ได้ เช่น โรงงาน ตลาด สถานที่ทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์

**4. เครื่องมือและอุปกรณ์ (tools and equipment)** ทรัพยากรทางการเรียนรู้เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่นๆ

**5. กิจกรรม (activities)** โดยทั่วไปแล้วกิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมักจัดขึ้นเพื่อร่วมกับทรัพยากรอื่นๆ หรือเป็นเทคนิควิธีการพิเศษเพื่อการเรียนการสอน เช่น การสัมมนา การจัดทำศึการศึกษา กิจกรรมเหล่านี้ มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่ตั้งขึ้น โดยมีการใช้วัสดุการเรียนเฉพาะแต่ละวิชาหรือวิธีการพิเศษในการเรียนการสอน

นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนที่รูปแบบเฉพาะเพื่อให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของหลักสูตรเอเชียศึกษาบนพื้นฐานทางทฤษฎีต่าง ๆ ที่ได้กล่าวนำมาข้างต้น เพื่อนำไปสู่การผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ทักษะที่ดี วิจัย ทักษะการวิจัย และมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้สอดคล้องกับคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

### วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตลกตึกแก” ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2561 โดยมีผู้เรียนทั้งสิ้น 32 คน ใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 4 คาบต่อสัปดาห์ จำนวนทั้งสิ้น 15 ครั้งในภาคการศึกษา เป็นการออกแบบสื่อใหม่ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ โดยมีกระบวนการตามภาพประกอบ ต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 1 สื่อสร้างสรรค์ “เพลงตลกตึกแก”

จากภาพประกอบ ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน “เพลงตลกตึกแก” เป็นการออกแบบสื่อใหม่ มีกระบวนการและรายละเอียดตามขั้นตอนต่อไปนี้

**1. การวิเคราะห์ (analysis)** การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น พบว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจตลอดจนประสบการณ์ทางศิลปะการละคร/การแสดง ที่หลากหลายและแตกต่างกันหลัง ผู้เรียนจึงได้รับการกระตุ้นการเรียนรู้ในส่วนทฤษฎี (สัปดาห์ที่ 1 – 9) ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจทางด้านเนื้อหาวิชาการ และส่วนของการฝึกปฏิบัติ (สัปดาห์ที่ 2 – 9) เพื่อปรับพื้นฐานทักษะของผู้เรียนแต่ละคนให้ใกล้เคียงกัน เพื่อนำไปสู่การผลิตงานสร้างสรรค์ในซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้องค์ความรู้ (สัปดาห์ที่ 10 – 14)

## 2. การออกแบบ (design)

- 2.1 แบบทดสอบก่อนเรียน (pre-test)
- 2.2 การนำเข้าสู่วิธีเรียน
- 2.3 แจกวัสดุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 2.4 กำหนดเนื้อหา
- 2.5 กิจกรรม
  - 2.5.1 การเรียนรู้ทางทฤษฎี
  - 2.5.2 การเรียนรู้ทางปฏิบัติ
- 2.6 ผลป้อนกลับ





2.7 สรุปบททวนสิ่งที่เรียน

2.8 แหล่งค้นคว้าเพิ่มเติม

**3. การพัฒนา (development)** การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนสำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตลกตึกแก” ซึ่งเป็นหนึ่งในเพลงเกร็ดมาเป็นการผลิตสื่อการเรียนการสอน “เพลงตลกตึกแก” เป็นเพลงเกร็ดขนาดย่อม มีท่วงสนุกสนานเป็นที่นิยมร้องเล่นในหมู่เด็กไทยสมัยโบราณ ปรากฏการร้องบรรเลงอยู่ในแผ่นเสียงรุ่นโบราณเศรณี ขับร้องโดยคุณหญิงรามบัณฑิตสิทธิเศรณี (เยี่ยม สวงค์) บรรเลงโดยวงพิณพาทย์ครูหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปะบรรเลง) มีเนื้อเพลงดังต่อไปนี้

หญิง	ท่านเพคะ
ชาย	อี...
หญิง	ตึกแกมันร้อง
	เอาบ่วงมากล้องให้หม่อมฉันหน่อยเพคะ
ชาย	อี...ไหนคะนาง
หญิง	อยู่ข้างฝา
ชาย	ไหนคะนาง
หญิง	อยู่ข้างประตู
ชาย	มันมากอยกินหนู ตะละวะ...อี
หญิง	พระผ่านเกล้า ช่วยคล้อง ให้น้องที่
หญิง	ท่านเพคะ
ชาย	อี...
หญิง	จิ้งจกมันทัก เอาบ่วงมาดักให้หม่อมฉันหน่อยเพคะ
ชาย	อี...ไหนคะนาง
หญิง	อยู่ข้างฝา
ชาย	ไหนคะนาง
หญิง	อยู่ข้างประตู
ชาย	มันมาเอียงคอค้อน ตะละวะ...อี
หญิง	พระผ่านเกล้า ช่วยคล้อง ให้น้องที่

โดยสามารถเขียนโน้ตเพลงไทยเดิม ดังต่อไปนี้

--- ม	-- ซ ด	(--- ม	-- ซ ด)	-- ด ล	-- ซ ม	(-- ด ล	-- ซ ม)
-- ซ ม	-- ซ ล	-- ซ ม	-- ซ ด	-- ซ ม	-- ซ ล	-- ซ ด	----
---	---	---	- ด --	- ม - ซ	- ล - ด	----	----
---	---	---	- ม --	- ม - ล	ซ ม - ซ	----	----
- ม - ซ	- ล - ด	----	----	---	---	---	---
- ซ - ด	- ร - ม	- ล ซ ม	- ร - ด				



การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “เพลงตลกตุ๊กแก” เพื่อให้สอดคล้องกับคำอธิบายรายวิชาและวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่กำหนดไว้ จึงได้พัฒนาเพลงตลกตุ๊กแกจากเพลงไทยเดิมสองชั้นเป็นดนตรีร่วมสมัย บรรเลง และเรียบเรียงดนตรีโดยนายศุภวิช วินิจฉัยกุล ใช้เครื่องดนตรีสองชั้น ได้แก่ เปียโนและไวโอลิน เนื้อร้องยังคงคำร้องเดิม ขับร้องโดยนายศุภวิช วินิจฉัยกุล และนางสาวศิลป์วานิช ยศแก้ว บันทึกเสียงที่ห้องอัดเสียงสลิมหวาน เรคคอร์ด ดึงโน้ตเพลงต่อไปนี้

ตุ๊กแก / จิ้งจก



ภาพประกอบที่ 2 โน้ตเพลง “เพลงตลกตุ๊กแก”

**4. การนำไปใช้ (implementation)** การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพลงตลกตุ๊กแกกำหนดให้ผู้เรียนนำไปใช้ในสร้างสรรค์ชิ้นงานร่วมสมัย ในสัปดาห์ที่ 10 – 15 ในส่วนเนื้อหาการเรียนการสอนการนำไปประยุกต์ใช้ หลังจากที่ผู้เรียนได้รับความรู้ในส่วนของเนื้อหาทฤษฎีและเนื้อหาการฝึกทักษะปฏิบัติได้แล้ว

**5. การทดลองใช้จริง (trial run)** หลังจากขั้นตอนการนำไปใช้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานในสัปดาห์ที่ 13 – 14 ผู้เรียนจะมีโอกาสนำเสนอชิ้นงานสร้างสรรค์ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และวิเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้รับอันจะนำไปสู่การเข้าใจในความหมายและคุณค่าการศิลปะการแสดงร่วมสมัยอย่างแท้จริง

**6. การประเมินผล (evaluation)** การประเมินผลการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ “เพลงตลกตุ๊กแก” ที่นำมาใช้เพื่อเป็นสื่อในการเรียนการสอน ได้ผลการประเมินผ่านการสนทนากลุ่ม (focus group) พบว่าผู้เรียนสามารถ นำสื่อการสอนที่ผลิตขึ้นมาใช้สร้างสรรค์ผลงานได้ในระดับดีถึงดีมาก อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้และทักษะต่างๆ ตามที่ระบุไว้ในวัตถุประสงค์ของรายวิชา





## ผลการวิจัย

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตลกตึกแก” ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในการผลิตสื่อการสอนชิ้นใหม่สำหรับรายวิชาดังกล่าว นำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนโดยปรากฏผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้ศึกษา ตามที่ปรากฏในกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ 3 (มคอ.3) รายละเอียดของรายวิชา ดังต่อไปนี้

1. คุณธรรม จริยธรรม ที่ต้องมี
  - มีวินัย ตรงต่อเวลา
  - มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
  - มีจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ
2. ความรู้ ที่ต้องได้รับ
  - มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ
  - สามารถติดตามความก้าวหน้าของความรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
  - สามารถบูรณาการความรู้ในสาขาวิชาเอเชียศึกษากับความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
3. ทักษะทางปัญญา ที่ต้องพัฒนา
  - คิดอย่างมีวิจารณญาณและเป็นระบบ
  - สามารถรวบรวม ศึกษา วิเคราะห์ และสรุปประเด็นสำคัญ
  - สามารถสืบค้น ตีความ ประยุกต์ความรู้และทักษะเพื่อใช้ในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์
4. ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ที่ต้องพัฒนา
  - สามารถสื่อสารกับกลุ่มคนหลากหลายได้อย่างเป็นมิตร
  - สามารถให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกแก่การแก้ปัญหาต่าง ๆ ในกลุ่ม อย่างเหมาะสมทั้งในบทบาทของผู้นำและผู้ร่วมทีม
  - มีความรับผิดชอบในการกระทำของตนเองและรับผิดชอบต่องานในกลุ่ม
5. ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ต้องพัฒนา
  - สามารถสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพทั้งการพูด การฟังและการเขียน
  - รู้จักเลือกและใช้รูปแบบการนำเสนอสารสนเทศตลอดจนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ บุคคล และกลุ่มบุคคล

## สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450128-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตลกตึกแก” เป็นการออกแบบนวัตกรรมด้านสื่อการสอนที่มุ่งพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนการสอนชิ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาและลักษณะของรายวิชา เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลเต็มที่



คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการสอน ตลอดจนถึงขั้นตอนการใช้สื่อการสอนและองค์ประกอบของการออกแบบระบบการเรียนการสอนต่างๆ ที่สัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบและเมื่อนำสื่อมาทดลองใช้ในรายวิชาดังกล่าว พบว่าเอื้อให้ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นทางประสบการณ์ซึ่งเป็นตามหลักการเรียนรู้ของเดล จนนนำไปสู่การเรียนรู้ที่แท้จริง

นอกจากนี้ การนำสื่อดังกล่าวมาใช้ในการเรียนการสอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อยอดในรายวิชาต่างๆ ของหลักสูตรโดยเฉพาะรายวิชาการระดับต้น และกลุ่มเนื้อหาสาระการเรียนการสอนสาขาศิลปะการแสดง และนาฏศิลป์ในระดับมัธยมศึกษา ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับหลักสูตรสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติได้ เนื่องจากสื่อสร้างสรรค์ที่ผลิตออกมาใหม่ เป็นสื่อสร้างสรรค์ทางศิลปะการแสดงร่วมสมัยที่มีลักษณะรวบรวมองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงแบบกว้าง ที่พัฒนาต่อยอดมาจากองค์ความรู้ดั้งเดิม ซึ่งสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและศึกษาค้นคว้างานศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิมได้

### เอกสารอ้างอิง

- เจษฎา กิตติสุนทร และคณะ. (2560.) การศึกษาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษารายวิชาการพัฒนาหลักสูตรตามรูปแบบ Big Five Learning (หน้า 9 – 19). *วารสารชุมชนวิจัย ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2560)*.
- Brown, James W., Lewis, Richard B., and Harclerod, Fred F. (1985). *AV Instructional Technology, Media, and Methods. 6th ed.* New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Bruner, J. S. (1983). *In search of mind: Essays in autobiography.* New York: Harper & Row.
- Bruner, Jerome S. (1966). *Toward a Theory of Instruction.* Cambridge: Harvard University Press.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching, 3rd ed.,* New York: Holt, Rinehart & Winston.
- De Kieffer, Robert E. (1965). *Audiovisual instruction.* New York: Center for Applied Research in Education.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching.* 3 Ed. New York: The Dryden Press Holt, Rinehart and Winston. Inc.
- Ely, Donald P. (1972). *Visual Materials of Instruction.* Chicago: University of Chicago.
- Dale's Cone of Experience. เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2561, จาก <https://www.scoop.it/t/learning-theories-in-secondary-education-2014/p/4023852749/2014/07/01/dale-s-cone-of-experience>