

การพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

The Development of Digital Media for Improving Students Abilities and
Performance in Producing Thai Classical Dance Poses for Grade 5 Students
in Primary School at Srinakharinwirot University ; Prasarnmit Demonstration
School (Elementary)

วีรกิจ ยอดนาม^{1*}, และ กฤษฎา ตาดเสน²

Weerakit Yodnum^{1*}, and Kritsada Tadsen²

¹⁻²โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม); Srinakharinwirot University: Prasarnmit
Demonstration School (Elementary), Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : pipweerakit21@hotmail.com

DOI : 10.14456/jasrru.2025.22

Received : February 25, 2025; Revised : April 30, 2025; Accepted : May 1, 2025

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาสื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน 2) ศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้หาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 23 คน 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขน แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล แผนการสอน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบประเมินทักษะภาษาท่าของโขน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า คุณภาพของสื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขน มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.65) มีประสิทธิภาพ 82.00/88.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 ส่วนผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนกลุ่มนี้มีทักษะการแสดงโขนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.43$, S.D.=0.60)

คำสำคัญ (Keywords) : สื่อดิจิทัล, ภาษาท่าของโขน, ทักษะการแสดงโขน, นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



Citation : Yodnum, W., & Tadsen, K. (2025). The Development of Digital Media for Improving Students Abilities and Performance in Producing Thai Classical Dance Poses for Grade 5 Students in Primary School at Srinakharinwirot University ; Prasarnmit Demonstration School (Elementary). *Journal of Academic Surindra Rajabhat*, 3(3), 1–14. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.22>

Abstract

This research article aimed to 1) develop digital media on the gestures of Khon dance to enhance the Khon performance skills (Thai Classical Dance Poses) 2) study the use of a digital media on the gestures of Khon dance to enhance the Khon performance skills (Thai Classical Dance Poses) of Grade 5 students at Srinakharinwirot University: Prasarnmit Demonstration School (Elementary). This research is a research and development. The sample group for the research was divided into two groups: 1) a group selected through purposive sampling to study the effectiveness of the digital media which consisted of 23 male students who studied performing arts and Khon dance, and 2) a group selected through purposive sampling to study the effect of using the digital media on Khon gestures, consisting of 30 male students studying performing arts and Khon dance. The research tools included the digital media on Khon gestures, an assessment and evaluation form for the quality of the digital media, a lesson plan, learning achievement tests, and an assessment and evaluation form for Khon gesture skills. The data analysis was analyzed by calculating the efficiency E_1/E_2 , mean, standard deviation, and paired sample t-test.

The research findings indicated that the quality of the digital media on Khon gestures was excellent ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.65), with an efficiency of 82.00/88.00, which was higher than the set criteria of 80/80. Regarding the use of the digital media, the students' academic achievement after learning through the digital media on Khon gestures was significantly higher than before learning at 0.05 statistic level. Additionally, the students demonstrated very high overall Khon performance skills. ($\bar{x} = 2.43$, S.D. = 0.60).

Keywords : Digital Media, Khon Sign Language, Khon Performance Skills, Grade 5 Students

บทนำ (Introduction)

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้จัดการเรียนการสอน โขนให้กับนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในวิชานาฏศิลป์และโขน ซึ่งเป็นรายวิชาเพิ่มเติม กิจกรรมการเรียนการสอนโขน มุ่งให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ในลักษณะที่เป็นผู้สืบทอดศิลปะการแสดงโขน รู้ และเข้าใจเรื่องราวประวัติของโขน เรื่องราวของรามเกียรติ์ ผู้เรียนได้ฝึกหัดท่าเต้นท่ารำอย่างถูกต้อง ตั้งแต่ การฝึกโขนเบื้องต้น แม่ท่า และท่าเต้นท่ารำที่ใช้ในการแสดง ทั้งนี้เพื่อเป็นการปลูกจิตสำนึกให้แก่ผู้เรียนที่ได้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรม อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและเกิด ความภาคภูมิใจในตนเองในการแสดงโขนอีกด้วย (กระทรวงวัฒนธรรม, 2558) การฝึกปฏิบัติภาษาท่าโขนเพื่อใช้ การแสดงนั้น นักเรียนจะได้รับการฝึกทักษะขั้นพื้นฐาน โดยอาจารย์ผู้สอนจะทำการสาธิตพร้อมกับการฝึก ปฏิบัติ ซึ่งอาจารย์ผู้สอนที่ได้รับการสืบทอดท่าเต้นท่ารำโขนที่ถูกต้องจากครูโขน ทำให้นักเรียนที่อยู่ในแถว หลังมองไม่เห็นการสาธิต อาจารย์ผู้สอนต้องช่วยเหลือนักเรียนที่เรียนรู้ช้าและปฏิบัติตามไม่ทัน ทำให้จำท่า รำไม่ได้ อีกทั้งเวลาในการเรียนมีน้อยทำให้ไม่เพียงพอต่อการฝึกปฏิบัติ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2544)

Citation : วีรกิจ ยอดนาม, และ กฤษฎา ตาดเสน. (2568). การพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน



สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏ

สุรินทร์วิชาการ, 3(3), 1-14. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.22>

จากการเรียนการสอนที่ผ่านมามีปัญหาในการฝึกซ้อม โขน นักเรียนจำและปฏิบัติตามท่ารำ โขนที่อาจารย์ผู้สอนสาธิตไม่ได้เท่าที่ควร ถึงแม้จะได้แก้ปัญหาโดยให้นักเรียนใช้เวลาว่างในการฝึกซ้อมเพิ่มเติม หรือการฝึกปฏิบัติโดยให้เพื่อนสอนเพื่อน พี่สอนน้อง แต่ในบางครั้งเวลาการเรียนไม่ตรงกัน ทำให้ไม่ได้ฝึกปฏิบัติเท่าที่ควร อีกทั้งได้มีการนำสื่อเทคโนโลยีการศึกษาเข้ามาช่วยในการเรียนการสอน เช่น วิดีทัศน์สาธิตท่ารำ โขน สื่อดิจิทัลในเว็บไซต์ศูนย์ศึกษาภูมิปัญญาไทยในรามเกียรติ์ และนิทรรศการในห้องโขน แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์ในการนำเสนอที่ต้องใช้ผู้สอนดูแลให้ความช่วยเหลืออยู่ตลอดเวลา ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีส่วนช่วยให้การนำเสนอ ได้มีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในรูปแบบวิธีการใหม่ๆ การส่งเสริมทักษะการฝึกปฏิบัติ ทั้งยังสามารถนำเสนอข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอได้แก่ สื่อการสอนประเภทคอมพิวเตอร์ โดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนจากรูปแบบวิธีทัศน์ให้เป็นรูปแบบแอปพลิเคชัน ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการฝึกปฏิบัติของผู้เรียน ผ่านการรับรู้สายตาการฟังภาพและเสียง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีความสะดวกรวดเร็ว (สตีวา ลังการ์พินธุ์, 2552) ดังนั้นสื่อดิจิทัลจึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาและฝึกปฏิบัติตามได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งในระบบการเรียนการสอนออนไลน์และออนไลน์ และยังสามารถตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้อีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง ที่ออกแบบบทเรียนเป็นขั้นตอนอย่างมีระบบ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะการแสดงโขน สามารถนำไปปฏิบัติตามได้และยังฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักการสืบค้นคว้าข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองในยุคดิจิทัลต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)
2. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน มีดังนี้
สื่อดิจิทัล หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษรหรือข้อความ (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) เสียง (Sound) วิดีโอ (Video) และ ภาพเคลื่อนไหว หรือ แอนิเมชัน (Animation) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผล ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน องค์ประกอบของสื่อดิจิทัล ประกอบไปด้วยพื้นฐาน 5 ชนิด



1. ข้อความ เป็นส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหาของมัลติมีเดีย ใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่นำเสนอ นอกจากจะมีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลื่อมมากมายตามความต้องการแล้วยังสามารถกำหนดลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ (โต้ตอบ) ในระหว่างการนำเสนอได้อีกด้วย

2. ภาพนิ่ง เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น สามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษาภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่างๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น

3. ภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาก่อขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่า

4. เสียง งานมัลติมีเดียมีการใช้เสียงที่เข้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาใน การนำเสนอ จะช่วยให้ระบบมัลติมีเดียนั้นเกิดความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและน่าติดตามในเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช่มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง

5. วิดีโอ เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัลสามารถ นำเสนอข้อความหรือรูปภาพ (ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว) ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบชนิดอื่นๆ

การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนกับการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ ในยุคปัจจุบันสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในรูปแบบวิธีการใหม่ๆ การส่งเสริมทักษะการฝึกปฏิบัติในปัจจุบัน ได้แก่ สื่อการสอนประเภทคอมพิวเตอร์ โดยการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนจากแบบวิธีทัศน์ให้เป็นรูปแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ประกอบด้วย รูปภาพท่ารำ เสียงดนตรี/เสียงบรรยายประกอบ กราฟิก คลิปวิดีโอการสาธิตท่ารำ แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน โดยเลือกใช้สื่อแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมทักษะการฝึกปฏิบัติของผู้เรียน ผ่านการรับรู้สายตา การฟัง ภาพและเสียงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตามวิชานาฏศิลป์ จำเป็นต้องสอดแทรกการสอนที่เป็นรูปธรรม มีการฝึกปฏิบัติจริง เพราะเป็นวิชาฝึกทักษะเพื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนนาฏศิลป์ ด้วยสื่อสมัยใหม่ ควรเป็นองค์ประกอบของรายวิชา เนื่องจากวิชานาฏศิลป์ เป็นวิชาที่ผู้เรียนต้องฝึกทักษะปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในเชิงปฏิบัติแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรม อีกทั้งควรสอดแทรกรูปภาพเข้าไปในเนื้อหาพร้อมด้วยกับการจัดการเรียนการสอน ดังเช่น แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน

ดังนั้น สื่อดิจิทัล เป็นที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ เป็นต้น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยให้ข้อมูลที่เป็นสื่อต่างๆ เหล่านั้นมาแปลงสภาพ และเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อประโยชน์ในการใช้งาน (ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) (ชนาพร กองจินดา และคณะ, 2564)

ภาษาท่าที่ใช้ในการแสดงโขน

1) โขน เป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่มีเอกลักษณ์ คือ ผู้แสดงจะต้องสวมหัวที่เรียกว่าหัวโขน และใช้ลีลาท่าทางการแสดงด้วยการเดินไปตามบทพากย์ การเจรจาของผู้พากย์และตามทำนองเพลงหน้าพาทย์ที่บรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ เรื่องที่นิยมนำมาแสดง คือ พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ แต่ง



การเลียนแบบเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ที่เป็นเครื่องต้น เรียกว่าการแต่งกายแบบ “ยืนเครื่อง” มีจารีตขั้นตอนการแสดงที่เป็นแบบแผน นิยมจัดแสดงเฉพาะพิธีสำคัญได้แก่ งานพระราชพิธีต่างๆ

2) ตัวละครในการแสดงโขน

ตัวพระ การคัดเลือกตัวพระสำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะใบหน้ารูปไข่ สวยงาม คมคาย เด่นสะดุดตา ท่าทางสะอิดสะเอ้งและผึ่งผาย ลำคอระหง ไหล่ลาดตรง ช่วงอกใหญ่ ขนาดลำตัวเรียว เอวเล็ก กวักคอดตามลักษณะชายงามในวรรณคดีไทยเช่น พระอภัยมณี ศรีสุวรรณ พระลอ สังคามาระตา ฯลฯ

ตัวนาง การคัดเลือกตัวนางสำหรับการแสดง ในการแสดงโขนเรื่องรามเกียรติ์ ตัวละครที่เป็นตัวนางนั้นมีเป็นจำนวนมากเช่น เป็นมนุษย์ได้แก่ นางสีดา นางมณฑิลา นางไกรเกษิ นางเกาสุริยา เป็นเทพหรือนางอัปสรได้แก่ พระอุมา พระลักษมี เป็นกึ่งมนุษย์กึ่งสัตว์ได้แก่ นางสุพรรณมัจฉา นางกาลอัจคนคราช นางอนงค์นาถ

ตัวยักษ์ การคัดเลือกตัวยักษ์สำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะคล้ายกับตัวพระ รูปร่างสูงใหญ่ ว่องไวของผู้แสดงเป็นตัวยักษ์ตลอดจนถึงการทรงตัวต้องแข็งแรง กิริยาท่าทางการเยื้องย่างแลดูสง่างาม โดยเฉพาะผู้แสดงเป็นทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่องรามเกียรติ์

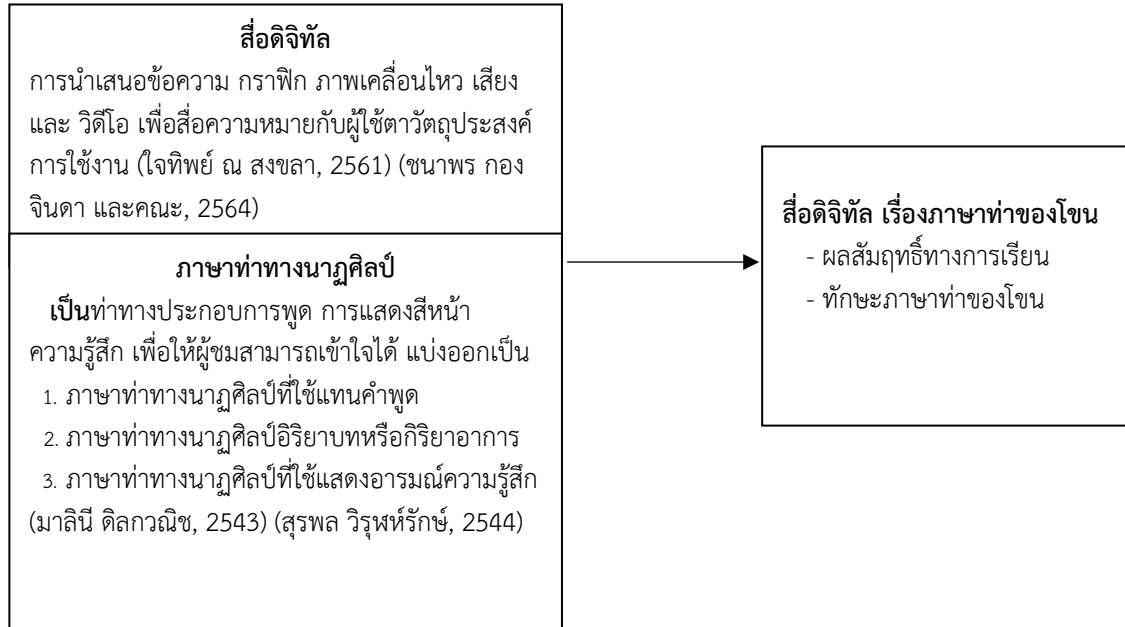
ตัวลิง การคัดเลือกตัวลิงสำหรับการแสดง จะคัดเลือกผู้ที่มีลักษณะท่าทางไม่สูงมากนัก กิริยาท่าทางคล่องแคล่วว่องไวตามแบบฉบับของลิง มีการดัดโครงสร้างของร่างกายให้อ่อน ซึ่งลีลาท่าทางของตัวลิงนั้นจะไม่อยู่นิ่งกับที่ ตีลังกาลูกกลิ้งลูกตามธรรมชาติของลิง สำหรับผู้ที่หัดเป็นตัวลิงนั้น ตามธรรมเนียมโบราณมักเป็นผู้ชาย โดยเริ่มหัดตั้งแต่อายุ 8-12 ขวบ

ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ในชีวิตประจำวันทุกวันนี้มนุษย์เราใช้ท่าทางประกอบการพูดหรือบางครั้งมีการแสดงสีหน้า ความรู้สึก เพื่อเน้นความหมายด้วยในทางนาฏศิลป์ ภาษาท่าเหมือนเป็นภาษาพูด โดยไม่ต้องเปล่งเสียงออกมา แต่อาศัยส่วนประกอบอวัยวะของร่างกาย แสดงออกมาเป็นท่าทาง โดยเลียนแบบท่าทางธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ การปฏิบัติภาษาท่าทางนาฏศิลป์แบ่งออกได้ ดังนี้ 1) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด เช่น ฉันทน์ เธอ ท่าน ปฏิเสธ ท่าเรียก ท่าไป 2) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์อิริยาบทหรือกิริยาอาการ เช่น ท่ายืน ท่าเดิน ท่านั่ง 3) ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ที่ใช้แสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ โกรธ เศร้าโศก (มาลินี ดิลกวนิช, 2543) (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2544)



กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิดของสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) มีจำนวนนักเรียน 240 คน เป็นนักเรียนชายเรียนวิชานาฏศิลป์และโขน และนักเรียนหญิงเรียนวิชานาฏศิลป์

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 53 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้หาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 23 คน

- การทดลองครั้งที่ 1 จำนวน 3 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของสื่อดิจิทัล
- การทดลองครั้งที่ 2 จำนวน 5 คน เพื่อหาข้อบกพร่องของสื่อดิจิทัล
- การทดลองครั้งที่ 3 จำนวน 15 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล และกำหนด

เกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพ 80/80 ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ E_1/E_2

80 ตัวแรก หมายถึง ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนของผู้เรียนทุกคนได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

Citation : วีรกิจ ยอดนาม, และ กฤษณา ตาดเสน. (2568). การพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน



สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(3), 1–14. <https://doi.org/10.14456/jasru.2025.22>

80 ตัวหลัง หมายถึง ผลรวมของคะแนนที่ได้จากการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียน
ทุกคนได้คะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้ของสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน ได้มาจากการ
เลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนชายที่เรียนวิชานาฏศิลป์และโขน จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน ประกอบด้วยสื่อ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว มีตัวอักษรเสียงและ
วีดิทัศน์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกภาษาท่าที่ใช้ในการแสดงโขน 4 เรื่อง คือ 1) ตัวพระ 2) ตัวนาง 3) ตัวยักษ์
4) ตัวลิง นำสื่อดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงโขน 3
ท่าน ด้านการวัดประเมินผล 3 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล
เรื่องภาษาท่าของโขน

2. แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน พัฒนาโดยการศึกษาองค์ประกอบของสื่อ
ดิจิทัล เพื่อนำมากำหนดเป็นข้อคำถามของรายการประเมิน 12 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม แบบมาตรา
ส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลการประเมินดังนี้ 4.51–5.00 คือมี
คุณภาพดีมาก 3.51–4.50 คือมีคุณภาพดี 2.51–3.50 คือมีคุณภาพพอใช้ 1.51–2.50 คือมีคุณภาพน้อย
และ 1.00–1.50 คือควรปรับปรุง นำแบบประเมินคุณภาพให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพิจารณาความ
สอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านการแสดงโขน 1 ท่าน
ด้านการวัดประเมินผล 1 ท่าน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
ผลการประเมิน พบว่า แบบประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00

3. แผนการสอนภาษาท่าของโขน ใช้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นำ
แผนการสอนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านการแสดงโขน 1 ท่าน ด้านการวัด
ประเมินผล 1 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการสอน
เกี่ยวกับด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อดิจิทัล ด้านการวัดและประเมินผล
ครอบคลุมขั้นตอนการจัดกิจกรรม และนำมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการวิเคราะห์
พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.0

4. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์
เนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ สร้างเป็นปรนัยชนิดเลือกตอบ ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ หาค่าความ
เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง
โขน 1 ท่าน ด้านการวัดประเมินผล 1 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าดัชนี
ความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนฉบับนี้อยู่ระหว่าง 0.67–1.00 ถือว่ามีความ
สอดคล้องนำไปใช้ได้ นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือก
แบบทดสอบที่มีค่าความยาก (p) ระหว่าง 0.47 - 0.67 และข้อที่มีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.34 ขึ้นไป
คัดเลือกแบบทดสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ ได้จำนวน 10 ข้อ นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่าน
การคัดเลือกแล้ว 10 ข้อ มาหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่น 0.78 แสดงว่าแบบทดสอบวัดผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความเชื่อมั่น



5. แบบประเมินทักษะภาษาท่าของโขน สร้างแบบประเมินเพื่อพิจารณาความสามารถของนักเรียน ตามนิยามปฏิบัติการทักษะการแสดงโขน ทั้ง 5 ด้าน คือ 1) ท่าทางการรำ 2) จังหวะถูกต้อง 3) ความสวยงามของท่ารำ 4) ความถูกต้องของท่ารำ 5) ความกล้าแสดงออก มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นรายด้านดังนี้ 2.00-3.00 คะแนน หมายถึง ดีมาก โดยสามารถปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้องตามหลักภาษาท่าโขน ได้อย่างมั่นใจ สวยงามอ่อนช้อย ตรงตามจังหวะ 1.00-1.99 คะแนน หมายถึง ดี โดยสามารถปฏิบัติท่ารำถูกต้องตามหลัก ภาษาท่าโขนผิดบางท่า ในบางท่าเมื่อมีผู้สาธิต ค่อนข้างตรงตามจังหวะและสวยงาม 0-0.99 คะแนน หมายถึง พอใช้ โดยปฏิบัติท่ารำไม่ถูกต้องตามหลักภาษาท่าโขน ผิดจังหวะ ไม่มั่นใจในการปฏิบัติท่ารำ ต้องมี ผู้สาธิตให้ดูถึงปฏิบัติได้ จากนั้นนำแบบประเมินทักษะภาษาท่าของโขนไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบพิจารณา ความสอดคล้องของข้อคำถามที่ต้องการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย ด้านการแสดงโขน 1 ท่าน ด้านการวัดประเมินผล 1 ท่านด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ผลการประเมิน พบว่า แบบประเมินทักษะภาษาท่าของโขนมีความสอดคล้องอยู่ ระหว่าง 0.67-1.0

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาและศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อ ส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) โดยทดลองใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ดำเนินการตาม ขั้นตอน ดังนี้

1. นำสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพแล้ว ไปทดลองเพื่อศึกษาผลการใช้สื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขน กลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย จำนวน 30 คน
2. ก่อนดำเนินการสอน ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้และทักษะภาษาท่า ในการแสดงโขน
3. ดำเนินการทดลองกับนักเรียน เรียนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 ชม. เป็นจำนวน 8 สัปดาห์ ระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยทำการประเมินผู้เรียนในทักษะภาษาท่าของโขน โดยใช้แบบ ประเมินทักษะภาษาท่าของโขน
4. หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอน ครบทั้ง 4 เรื่องแล้ว ให้นักเรียนทำ แบบทดสอบหลังเรียน
5. นำผลที่ได้จากการแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนมาตรวจให้คะแนน เปรียบเทียบความแตกต่าง ระหว่างค่าเฉลี่ย โดยใช้การทดสอบค่า t-test สำหรับ Dependent sample
6. นำข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ผลทางสถิติ สรุปผลและอภิปรายผล

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า ได้สื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขนที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่าของโขน ใน เรื่องรามเกียรติ์ มีตัวละครได้แก่ ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง มีลักษณะเป็นเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอสาธิต

Citation : วีรกิจ ยอดนาม, และ กฤษฎา ตาดเสน. (2568). การพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน



สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏ สุรินทร์วิชาการ, 3(3), 1-14. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.22>

ภาษาท่าของโขน ใช้ประกอบการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนได้เข้าถึงและเรียนรู้ได้สะดวก สามารถฝึกปฏิบัติทบทวนได้ทุกที่ทุกเวลา ผลปรากฏดังนี้

1.1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดง โขน พบว่า ความคิดเห็นโดยรวมของผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.65) มีข้อเสนอแนะปรับปรุงเนื้อหาให้สามารถเข้าถึงวิดีโอให้ง่ายขึ้น และควรเพิ่มเนื้อหาอธิบายได้ภาพของวิดีโอเพื่อให้สามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้องมีความชัดเจน ปรับสีของพื้นหลังในการถ่ายวิดีโอ ให้ตัวละครมีความโดดเด่น ปรับสีให้มีความสวยงามเหมาะสมกับวัย

1.2 ผลการหาประสิทธิภาพสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดง โขน ผลปรากฏดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดง โขน (n=30)

	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ E_1/E_2
คะแนนก่อนเรียน	10	8.20	0.77	82.00	82.00/88.00
คะแนนหลังเรียน	10	8.80	1.01	88.00	

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขนมีประสิทธิภาพ 82.00/88.00 สรุปได้ว่า การเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ 80/80

2. ผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ผลปรากฏดังนี้

2.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผลการวิเคราะห์แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน (n=30)

คะแนน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	t	p
คะแนนก่อนเรียน	10	7.86	0.87	3.51	0.01*
คะแนนหลังเรียน	10	8.60	0.59		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ผลการประเมินทักษะการแสดงโขน จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการแสดงโขน จากการเรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน (n=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับทักษะการแสดงโขน
1 ท่าทางการรำ	2.53	0.51	ดีมาก
2 จังหวะถูกต้อง	2.53	0.57	ดีมาก
3 ความสวยงามของท่ารำ	2.30	0.65	ดีมาก
4 ความถูกต้องของท่ารำ	2.57	0.63	ดีมาก
5 ความกล้าแสดงออก	2.22	0.66	ดีมาก
รวม	2.43	0.60	ดีมาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินทักษะการแสดงโขน แสดงให้เห็นว่า นักเรียนกลุ่มนี้มีทักษะการแสดงโขนโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 2.43$, S.D.=0.60) นักเรียนส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติท่ารำได้ถูกต้องตามหลักภาษาท่าโขน ได้อย่างมั่นใจสวยงามอ่อนช้อย ตรงตามจังหวะ แต่ยังมีนักเรียนบางคนที่สามารถปฏิบัติท่ารำถูกต้องตามหลักภาษาท่าโขนแต่ผิดบางท่า และต้องมีผู้สาธิตในบางท่า ท่ารำค่อนข้างตรงตามจังหวะ จึงต้องใช้เวลาในการฝึกซ้อมให้มากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. ผลการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า มีคุณภาพในระดับดีมาก และมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสื่อดิจิทัลมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่าของโขน ประกอบด้วย มีตัวละครตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ ตัวลิง มีลักษณะเป็นเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอสาธิตภาษาท่าของโขน ทั้งนี้สื่อดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น เป็นแนวทางในการฝึกภาษาท่าของโขนด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ได้ทุกที่ทุกเวลา และยังช่วยลดระยะเวลาในการเรียนการสอนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ ศิวตล ภาภิรมย์ และคณะ (2567) ได้พัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา พบว่า แอนิเมชัน 2 มิติมีประสิทธิภาพและความเหมาะสมทางด้านเนื้อหา การออกแบบและการนำไปใช้งานต่อกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ มีความน่าสนใจ ได้รับความเพลิดเพลิน สร้างการจดจำได้ง่าย และไม่รู้สึกรำคาญ และยังสอดคล้องกับ ชนาพร กองจินดา และคณะ (2566) ที่ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ต

Citation : วีรกิจ ยอดนาม, และ กฤษฎา ตาดเสน. (2568). การพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน



สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). วารสารราชภัฏ

สุรินทร์วิชาการ, 3(3), 1–14. <https://doi.org/10.14456/jasrru.2025.22>

โพนวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์ พื้นเมือง 4 ภาค สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและด้านการฝึกทักษะปฏิบัติ สื่อประกอบไปด้วยภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง คำบรรยายสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สะดวก และทบทวนบทเรียนได้หลายครั้งตามความต้องการ โดยเฉพาะด้านทักษะปฏิบัติ ที่ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการฝึกฝน ทบทวนบทเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญ สามารถจดจำและปฏิบัติได้

ดังนั้นการพัฒนาสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขนนั้น จะช่วยให้ลดข้อจำกัดของสถานที่และเวลาในการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม และช่วยกระตุ้นความสนใจเร้าความรู้สึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลต่อความมั่นใจในการแสดงออกให้กับนักเรียนต่อไป

2. ผลการใช้สื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะได้มีการสาธิตการปฏิบัติอย่างเป็นขั้นตอน จากง่ายไปยาก จากซับซ้อนน้อยไปซับซ้อนมาก จากนั้นนักเรียนมีเวลาในการฝึกปฏิบัติอย่างเพียงพอจนสามารถ ปฏิบัติได้เองโดยไม่ใช้ตัวแบบหรือคำสั่งนำทาง และนำไปสู่การสังเกตที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ ในการต่อยอดออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับ อภิญา สุขบัว (2563) ที่ได้พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่องทัศนศิลป์สะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท ช่วยแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในวิชาทัศนศิลป์ เพราะเป็นวิชาที่ต้องใช้ทักษะ และการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ จึงจำเป็นต้องมีการทบทวนและฝึกฝนอยู่บ่อยๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานที่จะนำไปใช้ในการเรียน ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ และยังสอดคล้องกับ จิรณัฐกร เปาริสารคุณกร และมนตรี วงษ์สะพาน (2567) ได้พัฒนาหลักสูตรเสริมทักษะนาฏศิลป์ไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพสินธุ์ ผลการประเมินทักษะนาฏศิลป์ไทยสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความรู้ทางนาฏศิลป์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีความสามารถพื้นฐานทางนาฏศิลป์และความสามารถในการออกแบบนาฏศิลป์สร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนผ่านสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. นักเรียนมีทักษะการแสดงโขนอยู่ในระดับดีมาก อันเนื่องมาจาก การใช้สื่อสื่อดิจิทัล เรื่องภาษาท่าของโขน ช่วยส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขนให้กับนักเรียน นักเรียนสามารถฝึกทักษะการแสดงโขนได้ผ่านทางเว็บไซต์ สามารถกลับไปเปิดเว็บไซต์ในการฝึกซ้อมท่ารำต่าง ๆ ได้ที่บ้านหรือที่อื่น ๆ ที่นักเรียนมีความพร้อมต่อการฝึกซ้อม ซึ่งสอดคล้องกับ ตูลารักษ์ อยู่เลห์ (2560) ได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดได้ผลลัพธ์อย่างชัดเจนว่า สามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดสูงกว่าก่อนใช้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งการปฏิบัติงานตามสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะนี้ ทำให้เด็กเกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นโดยที่สื่อการเรียนรู้นี้ทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยและสามารถใช้จินตนาการและความคิดโลดแล่นเร็วขึ้นจึงเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการด้านความคิดริเริ่มความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออได้เป็นอย่างดี จะเห็นได้ว่า กิจกรรมที่เหมาะสม

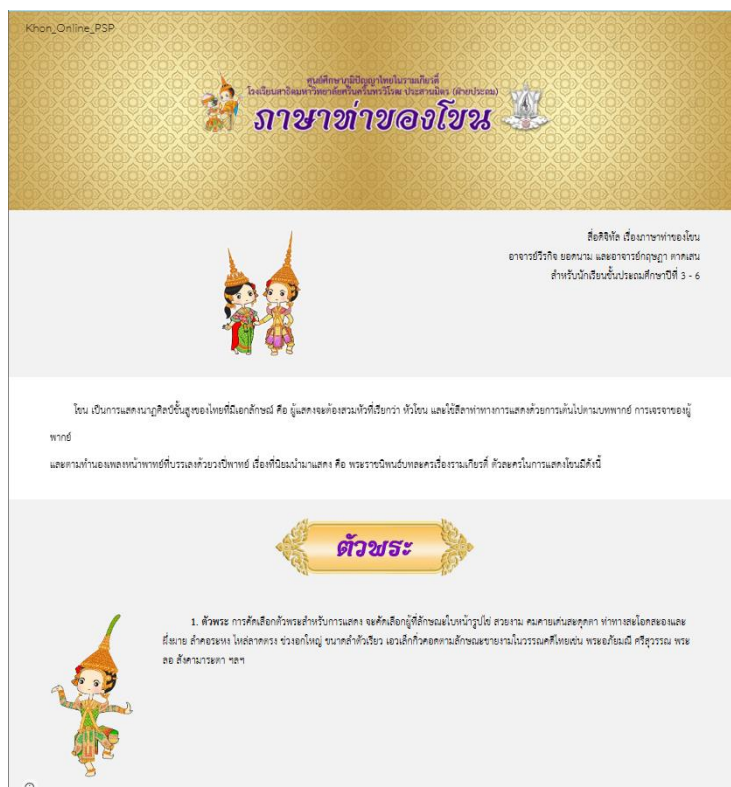


จะต้องเป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ มีการปฏิบัติซ้ำๆ และค่อยๆ เพิ่มความยากเพื่อความท้าทาย ซึ่งสอดคล้องกับ ธรรมนูญ ดิษฐกุลพัฒน์ (2563) ได้ศึกษาทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของนิ้วเป็นสิ่งสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและนักคลาริเน็ตโดยตรง สามารถนำเทคนิควิธีการไปปรับใช้ในการฝึกซ้อมให้เกิดผลและมีประสิทธิภาพสูงสุด เนื่องจากในบทเพลงและแบบฝึกทักษะของคลาริเน็ตจะมีโน้ตและเทคนิคที่หลากหลาย ซึ่งจำเป็นที่จะต้องใช้เทคนิควิธีการในการเคลื่อนไหวของนิ้วเป็นอย่างมาก ซึ่งมีผลต่อวิธีการฝึกซ้อมปฏิบัติคลาริเน็ต เรื่องความคล่องตัวของระบบนิ้วที่ถูกต้องเหมาะสม จะทำให้เกิดผลที่ดีต่อการฝึกปฏิบัติคลาริเน็ต ทั้งนี้จะเห็นว่า กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวทางร่างกาย มีความสอดคล้องกับพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก กิจกรรมนาฏศิลป์จึงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้และฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง และเป็นผู้กำหนดการกระทำด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีธนา หนูใหญ่ศิริ และชาธิณี ตรีวรัญญ (2567) ได้ศึกษากิจกรรมนาฏศิลป์ตามแนวคิดการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์กับทักษะสมองอีเอฟกลุ่มทักษะกำกับตนเองของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมนักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการมีทักษะสมองอีเอฟกลุ่มทักษะกำกับตนเองสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมและเมื่อพิจารณาโดยจำแนกตามทักษะซึ่งได้แก่ ทักษะการจดจ่อใส่ใจ ทักษะการควบคุมอารมณ์ และทักษะการติดตามประเมินตนเองพบว่า ทุกทักษะมีคะแนนเฉลี่ยที่สูงขึ้น

ดังนั้น ผลการใช้สื่อดิจิทัลเรื่องภาษาท่าของโขน เพื่อส่งเสริมการฝึกทักษะการแสดงโขน ซึ่งภาษาท่าของโขนเป็นท่าทางประกอบการพูดหรือการแสดงสีหน้า ความรู้สึก เพื่อเน้นความหมายในทางนาฏศิลป์ ภาษาท่าจึงเป็นเสมือนภาษาพูด โดยไม่ต้องเปล่งเสียงออกมา แต่อาศัยส่วนประกอบอวัยวะของร่างกายแสดงออกมาเป็นท่าทาง โดยเลียนแบบท่าทางธรรมชาติ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ จะเห็นได้ว่าการนำเอาข้อความภาพกราฟิกภาพเคลื่อนไหว และเสียง เข้ามาช่วยเป็นสื่อในฝึกทักษะปฏิบัติการแสดงโขน จะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะการแสดงโขน สามารถปฏิบัติตามได้ด้วยตนเอง และรู้จักการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเองในยุคดิจิทัลต่อไป

ความรู้ใหม่ (New Knowledge)

สื่อดิจิทัลมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่าของโขน ประกอบด้วย ตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์ และตัวลิง มีลักษณะเป็นเว็บไซต์นำเสนอวิดีโอสาธิตภาษาท่าของโขน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในทักษะท่ารำภาษาท่าของโขนได้อย่างถูกต้องจนสามารถนำไปปฏิบัติตามได้ สามารถเรียนรู้ได้บ่อยครั้งตามต้องการได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งสามารถนำเสนอได้ในหลากหลายอุปกรณ์และยังเป็นแหล่งเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลและสืบค้นในการพัฒนาความสามารถด้วยตนเอง



ภาพที่ 2 ภาพเว็บไซต์ ภาษาท่าโขน

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ผู้สอนควรจัดเตรียมสื่อดิจิทัลและจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ให้พร้อมในการเรียนการสอนฝึกปฏิบัติภาษาท่าของโขน เพื่อความสะดวกในการเรียนการสอน
 - 1.2 ผู้สอนควรแนะนำขั้นตอนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลให้กับนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถสืบค้นและฝึกปฏิบัติภาษาท่าของโขนได้ด้วยตนเอง
 - 1.3 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล ควรใช้แบบประเมินทักษะปฏิบัติในการประเมินผลนักเรียน
2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรพัฒนาสื่อดิจิทัลเกี่ยวกับนาฏศิลป์และโขน เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อใช้ในการฝึกซ้อมและฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเอง
 - 2.2 ควรพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบประยุกต์ท่ารำต่างๆ ในการแสดงโขน
 - 2.3 ควรพัฒนาสื่อดิจิทัลในรูปแบบเสมือนจริง (AR) เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ของนาฏศิลป์และการแสดงโขน ในการสืบสานภูมิปัญญาไทยในรามเกียรติ์



เอกสารอ้างอิง (References)

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2558). *โฉมพระราชทานเฉลิมพระเกียรติ*. รุ่งศิลป์การพิมพ์ (1977) จำกัด.
- จิรณัฐกร เปาริสารคุณกร, และมนตรี วงษ์สะพาน. (2567). การพัฒนาหลักสูตรเสริมทักษะนาฏศิลป์ไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคสุรินทร์. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 13(5), 373-383.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล = Digital learning design*. [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ชนาพร กองจินดา, สุริรัตน์ จินพงษ์, และรัฐพล ประดับเวทย์. (2566). แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน วิชานาฏศิลป์ เรื่องนาฏศิลป์พื้นเมือง 4 ภาค. *วารสารวิจัยทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 18(2), 28-44.
- ตุลารักษ์ อยู่เล่าห์. (2560). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]
- ธัญญกมล ดิษฐกมลพัฒน์. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนวงโยธวาทิต ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสารสาสน์เอกตรา ในการปฏิบัติแบบฝึกทักษะการปฏิบัติคลาริเน็ตเรื่องความคล่องตัวของระบบนิ้วตามแนวคิดของ คาร์ล เบร์แมน (Carl Baermann). [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- มาลินี ดิลกวนิช. (2543). *ระบำและละครในเอเชีย*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรัณยา หนูใหญ่ศิริ และชาริณี ตริวัณณ. (2567). กิจกรรมนาฏศิลป์ตามแนวคิดการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์กับทักษะสมองอีเอฟกลุ่มทักษะกำกับตนเองของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้น. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ*, 25(2), 49-66.
- ศิวดล ภาภิรมย์, นครินทร์ ปรีชา และพงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2567). การพัฒนาแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล ในกลุ่มเจนเนอเรชันแอลฟา : กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านหนองบัวเรียน. *วารสารวิชาการวิทยาลัยสันตผล*, 10(2), 122-130.
- สตียา ลังการพิณรุ. (2552). *Learning Object สื่อการเรียนรู้ยุคผ่านดิจิทัล*. *วารสาร สสวท*, 33(134), 70-74.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2544). *วิวัฒนาการนาฏศิลป์ไทยในกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ. 2477-2525*. สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา สุขบัว. (2563). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ทักษะศิลปะสะท้อนชีวิต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพญาไท. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].