

การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า นิทานพื้นบ้านสำหรับเยาวชน : กรณีศึกษาเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน

Development of Blended Activities to Promote Appreciation Value's Folk tale for Youth : a case study of the “Khat Tha Na Khu Marn Allegory” in the murals at Phu Min temple, Nan Province

Received : September 13, 2023

Revised : November 22, 2023

Accepted : November 23, 2023

โสเมฉาย บุญญานันต์¹

Soamshine Boonyananta¹

สุชาติ อิ่มสำราญ²

Suchart Imsamraan²

¹ สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : soamshine.b@chula.ac.th

¹ Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University E-mail : soamshine.b@chula.ac.th

² สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : suchart_imsamraan@hotmail.com

² Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University E-mail : suchart_imsamraan@hotmail.com

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม ภายใต้โครงการ
Invention to Business (I-2B) จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2564

บทคัดย่อ

วัดภูมินทร์เป็นวัดที่มีเอกลักษณ์และชื่อเสียงของจังหวัดน่าน ด้านในปรากฏจิตรกรรมฝาผนังเล่าเรื่อง “คัถณกุมารชาดก” มีคุณค่าที่สำคัญหลากหลายประการ แต่กระนั้นเยาวชนและประชาชนจังหวัดน่านยังไม่ค่อยทราบและถูกละเลยไม่เห็นคุณค่า การวิจัยจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านสำหรับเยาวชน การวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน และระยะพัฒนาต้นแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็น 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เนื้อเรื่องคัถณกุมารชาดก “เล่าขานตำนาน คัถณกุมารชาดก” และกิจกรรมเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์ สามารถจัดกิจกรรมแบบในสถานที่และแบบออนไลน์ได้ กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรับรู้คุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมในระดับมาก

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน, การเห็นคุณค่า, คัถณกุมารชาดก, จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

Abstract

Phumin Temple is a unique and famous temple in Nan Province. Inside, decorated a narrative mural called “Khat Tha Na Khu Marn” which has a wide variety of important values. However, the murals are still unknown and unappreciated by Nan province youths and residents. Therefore, this research intends to develop blended activities to promote appreciation values of “Khat Tha Na Khu Marn” narrative in the murals at Phu Min temple for youth. This research is divided into two phases : the blended activities development phase and the art activity prototype to promote appreciation values in the murals at Phu Min Temple, Nan Province Phase. The sample consisted of youths between the ages of 15 - 18 years old. The research instruments include a knowledge test, an appreciation test, an in-depth interview, and a blended activities satisfaction questionnaire. The results are as follows : Art activity “Legends in the Murals” consisted of 2 activities, which are learning the story of Khat Tha Na Khu Marn activity “Telling the Legends of Khat Tha Na Khu Marn” and learning the mural painting of Phumin temple activity “Enchanting Murals of Phumin Temple”. The blended activities can be organized both on-site and online. The tryout results showed that the activities lead to higher mean scores on the knowledge test and Appreciation test compared to before the activities with the statistical significance level at .05. And they were satisfied with the activity set at a high level.

Keyword : Blended Activities, Appreciation Values, Khat Tha Na Khu Marn, Murals at Phu Min Temple

บทนำ

วัดภูมินทร์ ตั้งอยู่ที่ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน เป็นวัดที่มีเอกลักษณ์และชื่อเสียง ส่วน “คัทรณกุมารชาดก” เป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านที่เล่ากันมาปากต่อปาก อีกทั้งยังเป็นชาดกนอกนิบาตที่ปรากฏอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เล่าเรื่องราวของพระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็น “คัทรณกุมาร” มาขจัดทุกข์เข็ญให้มวลมนุษยชาติเพื่อสั่งสมบารมี โดยทั้งวัดภูมินทร์และจิตรกรรมฝาผนังที่เล่าเรื่องราวคัทรณกุมารชาดกนั้น ประกอบด้วยคุณค่าที่สำคัญ 4 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม และด้านศิลปหัตถกรรม แต่กระนั้นนักท่องเที่ยว รวมไปถึงเยาวชนและประชาชนจังหวัดน่านยังไม่ค่อยทราบและถูกละเลยไม่เห็นคุณค่า อีกทั้งสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของคนทั้งโลก การดำเนินชีวิตถูกปรับเปลี่ยน รวมไปถึงรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาและพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (Blended Activities) สำหรับเยาวชนจังหวัดน่าน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า เกิดความตระหนัก ภาคภูมิใจ รู้สึกรัก ห่วงแหน ต่อเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” และภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อีกทั้งเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนจังหวัดน่านให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์แก่ผู้ที่รู้จักหรือนักท่องเที่ยวในอนาคตต่อไป โดยทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับสภาวะการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จะทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จนนำไปสู่การเห็นคุณค่าดังกล่าว ด้วยความที่เยาวชนมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยี ผสมผสานกับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าและรูปแบบการเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือการเรียนรู้ออนไลน์ ใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่หลากหลาย

ผลจากการศึกษาในครั้งนี้ ได้ชุดกิจกรรมในรูปแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จำนวน 1 ชุด ซึ่งสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริงในชั้นเรียน และสามารถส่งเสริมให้เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัชนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน รวมไปถึงเป็นต้นแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยว โบราณสถานในประเทศไทย รวมไปถึงพัฒนาต่อยอดเป็นต้นแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ช่วยให้เกิดรายได้ให้กับชุมชนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัชนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านสำหรับเยาวชน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 1) การรวบรวมข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) การออกแบบและจัดทำชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน 3) การทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน และ 4) การสรุปผลและวิเคราะห์ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน

ระยะที่ 2 พัฒนาด้านแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประกอบด้วย 1) การออกแบบต้นแบบกิจกรรมศิลปะ 2) การประเมินความเป็นนวัตกรรมของต้นแบบกิจกรรมศิลปะ และ 3) การปรับปรุงต้นแบบกิจกรรมศิลปะ

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ใช้วิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างอ้างอิงตามตารางของทาโร่ ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 10% จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน

ขอบเขตของการเห็นคุณค่า คือ การให้ความสำคัญจนทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ โดยสามารถสรุปการเห็นคุณค่าในชุดกิจกรรมแบบผสมผสานและต้นแบบกิจกรรมศิลปะได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สำหรับเยาวชน ให้องค์ความรู้ในด้านเนื้อหา คติสอนใจและสิ่งที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง จนเกิดการเห็นคุณค่าของเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม

2. ต้นแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน เน้นการเห็นคุณค่าของเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน นอกจากจะให้องค์ความรู้ดังกล่าวในข้อ 2.1 แล้ว ยังให้องค์ความรู้ในด้านความงาม การจัดองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฝาผนัง โครงสร้างและคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์ สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีต จนเกิดการเห็นคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม ด้านศิลปหัตถกรรม

ผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สำหรับเยาวชน ได้แก่ ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในพื้นภาพ”

เป็นการเรียนรู้ตำนานเรื่องเล่าคัทธกุมารชาดกและจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์ โดยใช้หลักการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ไม่ว่าจะเป็น
จะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอก
ห้องเรียนหรือการเรียนรู้ทางไกล เช่น การเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ บอร์ด
เกม ใบงาน เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการเห็นด้านประวัติศาสตร์และการ
ให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม องค์ความรู้ใน
กิจกรรมประกอบด้วย เนื้อเรื่อง คติสอนใจ ส่งผลถึงเกิดการเห็นคุณค่า
ของเยาวชน เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน และเรื่อง
เล่า “คัทธกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าว ซึ่งมีคุณค่าด้าน
สุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรม
และการขัดเกลาสังคม และด้านศิลปหัตถกรรม ชุดกิจกรรมแบ่งเป็น
2 กิจกรรม (ภาพ 1-2) ได้แก่

ภาพ 1

กิจกรรมที่ 1 “เล่าขานตำนาน คัทธกุมารชาดก”



ภาพ 2

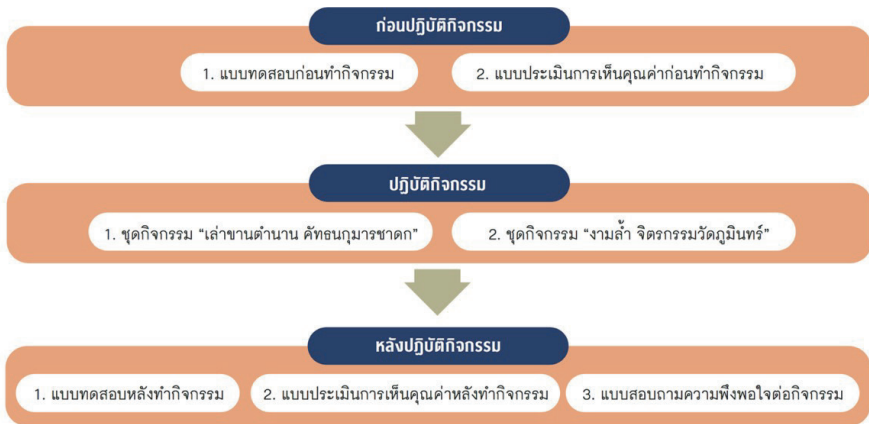
กิจกรรมที่ 2 “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์”



1.2 กิจกรรมที่ 2 “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์” เนื้อหาเกี่ยวกับ ความงาม โครงสร้างและคู่มือที่เป็นเอกลักษณ์ การจัดองค์ประกอบของ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีต

ภาพ 3

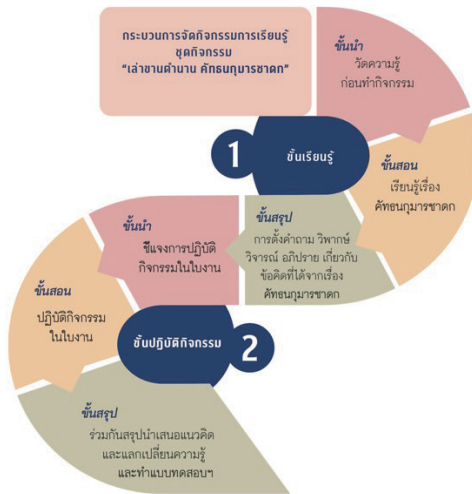
แผนภาพกระบวนการจัดกิจกรรม



กระบวนการจัดกิจกรรมสามารถเลือกจัดได้ตามความเหมาะสม ทั้งกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ (On-site) กรณีจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ (Online) และกรณีเรียนรู้ด้วยตนเอง วัดและประเมินผลจากใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว” ใบงาน “วาดฮูป สไตร์ล้านน” และคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม (ภาพ 3)

ภาพ 4

กระบวนการจัดกิจกรรม “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ”



กระบวนการจัดกิจกรรม “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็นขั้นเรียนรู้และขั้นปฏิบัติกิจกรรม โดยในแต่ละขั้นจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป (ภาพ 4)

2. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน จากการทดลองจัดกิจกรรมกับเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 60 คน และเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 80 คน เพื่อเปรียบเทียบผลของการทดลองใช้กับเยาวชนสองกลุ่ม ผ่านระบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM สรุปผลการศึกษาแบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

2.1 ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย ของเยาวชนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมพบว่า เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความ

รู้หลังทำกิจกรรม (9.15) มากกว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้ก่อนทำกิจกรรม (6.82) และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรู้สึกการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม (4.08) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม (3.86) ส่วนเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรม (9.7) มากกว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้ก่อนทำกิจกรรม (6.85) มีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรู้สึกการเห็นคุณค่า (4.03) หลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม (3.87) กิจกรรมมีผลทำให้คะแนนการทดสอบและความรู้สึกรู้สึกการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 1
ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 60 คน

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ก่อนกิจกรรม	6.8167	60	1.46706	.18940
	หลังกิจกรรม	9.1500	60	.97120	.12538

ตาราง 2
ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 20 คน

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ก่อนกิจกรรม	6.8500	20	1.56525	.35000
	หลังกิจกรรม	9.7000	20	.47016	.10513

2.2 ผลการทำงาน “สร้างเรื่อง แปรราว” จำนวน 80 แผ่น พบว่า ชื่อของผู้มีพลังวิเศษ แบ่งเป็น ชื่อที่เป็นชื่อปัจจุบัน ชื่อที่มีความหมายแฝง และชื่อที่เป็นพลังวิเศษ ส่วนพลังวิเศษ ได้แก่ มีร่างกายแข็งแรง เหาะได้ เสกสิ่งของหรือลมฝน หายตัวไปได้ทุกที่ สามารถรับรู้ถึงความคิดและความรู้สึก พุดคุยกับสัตว์ได้ อัจฉริยะ ว่องไว รักษาโรค ทำข้อสอบได้ถูกต้อง พลังที่สามารถทำอะไรก็ได้ ฯลฯ ของวิเศษ แบ่งเป็น อาวุธ สิ่งของ และอื่น ๆ ส่วนที่คล้ายกับเนื้อหาบางส่วนของเนื้อเรื่องคัทธนูกุมารชาดก ได้แก่ ดาบ คชพา ไม่เท่า และงาช้าง และการกิจที่ต้องพิชิต แบ่งเป็น การกิจปราบปรามคนชั่ว ช่วยเหลือคนหรือสัตว์ส่วนที่คล้ายกับเนื้อหาบางส่วนของเนื้อเรื่องคัทธนูกุมารชาดก ได้แก่ การสร้างความสงบสุข การตามหาทางกลับบ้านเกิด การหยุดยั้งภัยที่กำลังจะสังหารคน การตามหาสมบัติ เป็นต้น

2.3 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ร่วมกิจกรรมแบบผสมผสาน แบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ ชั้นความเข้าใจและชั้นการเห็นคุณค่า ดังนี้

2.3.1 ชั้นความเข้าใจ พบว่า กิจกรรมนี้ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นมากกว่าภาพวาดธรรมดา และเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของคัทธนูกุมารชาดก คติสอนใจ รวมไปถึงจนถึงการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ครึ่งหน้าเมื่อไปเยี่ยมชมหรือมองภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดภูมินทร์ก็จะมีความรู้

2.3.2 ชั้นการเห็นคุณค่า พบว่า รู้สึกตื่นเต้น ตื่นตาตื่นใจ และเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม เนื่องการวิดิทัศน์และสื่อต่าง ๆ ออกแบบตัวละครในใบงานให้ดีที่สุดเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน รู้สึกเป็นคนจังหวัดน่านมากยิ่งขึ้น ชื่นชมความสามารถของบรรพบุรุษที่สร้างจิตรกรรมนี้ไว้ให้ลูกหลาน อยากบอกต่อหรือเผยแพร่เรื่องเล่าผ่านสื่อออนไลน์ นำเอาเอกลักษณ์ของจิตรกรรมเรื่องราวมาต่อยอดเป็นสื่อต่าง ๆ ที่เข้ากับยุคสมัยควบคู่ไปกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน

2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมแบบผสมผสาน พบว่า ความพึงพอใจของเยาวชนในท้องถิ่น จังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ ค่าเฉลี่ย 3.77 และ 3.92 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ภาพ 5

ผลการทำใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว”



สรุปและอภิปรายผล

ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็น 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เนื้อเรื่องคัทรณกุมารชาดก “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” และกิจกรรมเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์” สามารถจัดกิจกรรมแบบในสถานที่และแบบออนไลน์ได้ กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมในระดับมาก จากผลการพัฒนาและทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานกับเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ที่อาศัยหรือเรียนอยู่ในท้องถิ่นจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ มีความสนใจร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน จำนวน 80 คน แล้วพบว่า หลังทำกิจกรรมมีการเห็นคุณค่าในเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านเพิ่มมากขึ้น อ้างอิงจากผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยหลังทำกิจกรรมที่สูงขึ้น ความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม ผลการเปรียบเทียบด้านจิตพิสัยหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกสูงขึ้น และผลการสัมภาษณ์ที่เยาวชนมีทัศนคติในเชิงบวกต่อ “คัทรณกุมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008, อ้างถึงใน กิตติชัย สุทธสิโนบล, 2559) ได้เสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาได้ดี ได้แก่ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think Pair-Share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน คิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดคนเดียว จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน นำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียน

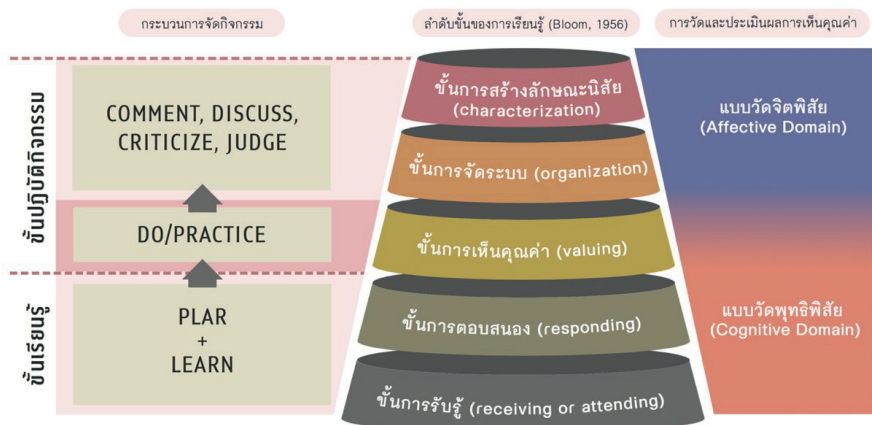
ทั้งหมด และการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอนซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล รวมไปถึง ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพพูลย์ (2564) กล่าวว่า ประสบการณ์ที่จะทำให้บุคคลเกิดภาวะสุนทรีย์นิยม อันจะนำไปสู่ความซาบซึ้งและการเห็นคุณค่านั้น บุคคลต้องได้รับสิ่งเหล่านี้ คือ 1) ความน่ารื่นรมย์ เพลิดเพลิน ทำให้ได้สัมผัสถึง “ความงาม” 2) ประสบการณ์ปัญญา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยประสบมาก่อน เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิด “ความแปลก” และ 3) ประสบการณ์อารมณ์ เป็นประสบการณ์ความรู้สึก ที่เข้าไปกระทบต่อจิตใจ ทำให้เกิด “ความน่าทึ่ง” ดังนั้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุที่ทำให้มีค่าเฉลี่ยความรู้สึกก่อนทำกิจกรรมของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (3.87) มากกว่าค่าเฉลี่ยความรู้สึกของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (3.86) แต่เมื่อหลังทำกิจกรรม เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (4.08) กลับมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกสูงกว่า เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (4.03) และความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ก่อนทำกิจกรรมของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (ร้อยละ 90) สูงกว่าเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (ร้อยละ 78.3) เนื่องจากความแปลกใหม่ ไม่เคยพบมาก่อน และเนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังและนิทานพื้นบ้าน คือส่วนหนึ่งของศิลปะพื้นบ้าน จึงตรงกับที่ นวลลออ ทินานนท์ (2543) กล่าวว่า การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านโดยระบบการศึกษา เป็นการนำสิ่งที่เป็นศิลปะพื้นบ้านเข้ามา มีบทบาทในหลักสูตรการเรียนการสอน ในทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยเป็นการให้สืบทอดให้คงอยู่ ซึ่งการนำ การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านเข้ามาในระบบโรงเรียน ก็ต้องดูความเหมาะสมของทรัพยากรในท้องถิ่น ที่เอื้ออำนวยให้ ว่าโรงเรียนอยู่ในเหล่าทรัพยากรที่เต็มไปด้วยวัตถุดิบใด ก็จะสามารถนำเข้ามาใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” เป็นชุดกิจกรรมต้นแบบที่จะช่วยส่งเสริมเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ขององค์การสหประชาชาติ ในเป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการ

ศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป้าหมายย่อย 4.6 คือ สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. 2573 อีกทั้งยังส่งเสริม Soft Skill หรือ ทักษะ 4C ในศตวรรษที่ 21 (Camphub, 2564) ได้แก่ 1) Communication ทักษะในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมไปถึงทักษะด้านการพูดในที่สาธารณะ 2) Collaboration ทักษะในการทำงานกับผู้อื่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับเป็นทักษะในการเป็นผู้นำ ทราบว่าสถานการณ์ไหนต้องนำอย่างไรและทักษะในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น 3) Critical Thinking ทักษะในการคิดวิเคราะห์และทักษะในการแก้ปัญหา และ 4) Creativity ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเอามาใช้ในการทำงานและการคิดแก้ปัญหา

ภาพ 6

กระบวนการจัดกิจกรรมและลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของ Bloom (1956)



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก Taxonomy of Educational Objectives, Handbook The Cognitive Domain, โดย Bloom, B.S. 1956, David McKay, New York

โดยเมื่อเปรียบเทียบกระบวนการจัดกิจกรรมและลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของ Bloom (1956) นั้น ทำให้พบว่า ขั้นเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย และสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ทำกิจกรรม (Play & Learn) นั้นตรงกับขั้นการรับรู้ และขั้นการตอบสนอง ที่ผู้ทำกิจกรรมได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับนิทาน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ปรากฏในนิทาน จนเกิดความสนใจ แล้วเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ อภิปรายร่วมกันขึ้น ในตอนนี้สามารถวัดได้ ด้วยแบบวัดพุทธิพิสัยอย่างแบบทดสอบ ต่อมาขั้นปฏิบัติกิจกรรม ในขั้นนำและขั้นสอน ซึ่งเป็นการปฏิบัติกิจกรรม (Do/Practice) จะทำให้เกิดการการเห็นคุณค่า (valuing) เนื่องจากผู้ทำกิจกรรมได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับค่านิพนธ์นั้น ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อนิทาน พื้นบ้านที่เป็นเนื้อหาของกิจกรรม ขั้นนี้สามารถวัดการเห็นคุณค่าได้ ด้วยแบบวัดพุทธิพิสัยและแบบวัดจิตพิสัย ส่วนขั้นสรุปที่มีการเป็นการนำเสนอแนวคิด และเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อสรุปการเรียนรู้ ก็ตรงกับขั้นการจัดระบบ (organization) และขั้นการสร้างลักษณะนิสัย (characterization) คือ ขั้นที่ผู้ทำกิจกรรมรับคุณค่าของนิทานพื้นบ้านเข้ามาอยู่ในระบบค่านิยมของตน มีความภาคภูมิใจที่จะบอกต่อ เปิดเผยตัว เข้าใกล้ ทะนุถนอม รักษา ปกป้อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า กิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัชนกมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปีได้นั้น อย่างไรก็ตามการเห็นคุณค่าเป็นเรื่องปัจเจกบุคคล ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ประสบการณ์ และความรู้เดิม จึงไม่ควรนำคะแนนการเห็นคุณค่าทางด้านจิตพิสัยหรือความรู้สึกมาประเมินเป็นคะแนนในชั้นเรียนได้ ควรใช้คะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม และคะแนนความตั้งใจ ความรับผิดชอบ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการทำใบงานแทน

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ต้นแบบกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในฝันภาพ” ได้ออกแบบมาให้สามารถเลือกจัดได้ตามความเหมาะสมทั้งกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ กรณีจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ และกรณีเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้จัดกิจกรรมจึงควรมีการวางแผนการจัดกิจกรรมอย่างรัดกุม เช่น การจัดกลุ่ม อุปกรณ์ที่ผู้ทำกิจกรรมต้องเตรียมมาเอง อุปกรณ์ที่ผู้จัดกิจกรรมต้องเตรียมให้ ความพร้อมด้านสถานที่ สัญญาณอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์การเข้าถึงต่าง ๆ เพื่อความราบรื่นในการจัดกิจกรรม อีกทั้งยังสามารถต่อยอดใช้ในการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในด้านศิลปะ และวัฒนธรรม ให้ผู้เรียนที่มีความสนใจได้เรียนรู้และสืบทอดได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งถัดไป

1. ควรทดลองใช้ชุดกิจกรรมสำหรับกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ในห้องเรียนในสถานศึกษาอื่น ๆ เพื่อความหลากหลายทางบริบทของการจัดกิจกรรม เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนทุกพื้นที่ทั้งของจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ

2. ควรส่งเสริมการทำวิจัย ในบริบทของการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หรือแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถร่วมกิจกรรมศิลปะได้ทั้งในสถานที่จริงและแบบออนไลน์ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการมาเที่ยว หรือเพื่อระลึกลงถึงสถานที่ที่เคยไปเที่ยว ก่อให้เกิดการเห็นคุณค่าในสถานที่ท่องเที่ยวหรือแหล่งวัฒนธรรมนั้น ๆ จนเป็นกิจกรรมประจำสถานที่ท่องเที่ยวได้

เอกสารอ้างอิง

Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook The Cognitive Domain*. David McKay, New York.

Camphub. (2564). *Soft Skill ทักษะ 4C ในศตวรรษที่ 21*. <https://www.camphub.in.th/soft-skill-for-new-generation/>

กิตติชัย สุธาสิโนบล. (2559). *การเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา*. สารานุกรมศึกษาศาสตร์, 51(กรกฎาคม 2559), 97-102.

นวลล่อ ทินานนท์. (2543). *ศิลปะพื้นบ้านไทย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2564). *สุนทรียธาตุ*. เอกสารประกอบการสอนวิชา ศิลปะเพื่อคุณภาพชีวิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.