



ผลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice)

**NATYA Model : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์
เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการการ
จัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์**



นางสาวปิฐมาพร ทรายใหม่

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนอนุบาลลำพูน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	1
1. หลักการและเหตุผล	3
2. วัตถุประสงค์	4
3. กลุ่มเป้าหมาย	5
4. แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา	5
5. NATYA Model: นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ฐานศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	17
6. ขั้นตอนการดำเนินงาน	24
7. เครื่องมือ	31
8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	32
9. จุดเด่นของนวัตกรรม (Innovation Highlight)	34
10. ข้อเสนอแนะ	36
บรรณานุกรม	37

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 การสังเคราะห์แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา NATYA Model นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	16
ภาพที่ 2 N – Notice (เรียนรู้และสังเกต)	18
ภาพที่ 3 A – Appreciate (ซาบซึ้งและเห็นคุณค่า)	19
ภาพที่ 4 T – Transform (สร้างสรรค์และต่อยอด)	20
ภาพที่ 5 Y – Yield (สร้างผลงาน)	21
ภาพที่ 6 A – Advance (เผยแพร่และต่อยอด)	22
ภาพที่ 7 NATYA Model: นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	23
ภาพที่ 8 ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)	25
ภาพที่ 9 ระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนา NATYA Model (Design and Development)	26
ภาพที่ 10 ระยะที่ 3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม NATYA Model (Implementation)	27
ภาพที่ 11 ระยะที่ 4 สร้างสรรค์และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ (Creative Performance Development)	28
ภาพที่ 12 ระยะที่ 5 เผยแพร่และต่อยอดผลงาน (Dissemination and Extension)	29
ภาพที่ 13 ระยะที่ 6 ประเมินผล สะท้อนผล และปรับปรุงรูปแบบ (Evaluation, Reflection and Revision)	31

ชื่อนวัตกรรม

NATYA Model นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

บทคัดย่อ

การพัฒนานวัตกรรม NATYA Model: นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ NATYA Model 2) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจของผู้เรียนเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย 3) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และ 4) ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สามารถต่อยอดสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในฐานะ Soft Power

การดำเนินงานใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ประกอบด้วย 6 ระยะ ได้แก่ (1) การศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis) (2) การออกแบบและพัฒนานวัตกรรม (Design and Development) (3) การตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงนวัตกรรม (Validation and Revision) (4) การทดลองใช้และประเมินผล (Implementation and Evaluation) (5) การเผยแพร่และขยายผล (Dissemination) และ (6) การสะท้อนผลและพัฒนาต่อยอด (Reflection and Improvement) โดยพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภายใต้กระบวนการ NATYA Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Notice (เรียนรู้และสังเกต) Appreciate (ซาบซึ้งและเห็นคุณค่า) Transform (สร้างสรรค์และต่อยอด) Yield (สร้างผลงาน) และ Advance (เผยแพร่และต่อยอด)

นวัตกรรมได้รับการออกแบบโดยบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) แนวคิด Soft Power และเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Creator) ผ่านการศึกษาคุณค่าของนาฏศิลป์ไทย การออกแบบและพัฒนาผลงาน การผลิตสื่อดิจิทัล และการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ คือ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในนาฏศิลป์ไทย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยและเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริม Soft Power ได้อย่างเป็นรูปธรรม ขณะเดียวกัน ครูผู้สอนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลได้ ส่วนสถานศึกษามีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) และสามารถสร้างภาพลักษณ์ด้านการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและ Soft Power ผ่านการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: NATYA Model, นาฏศิลป์ไทย, Soft Power, การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, Active Learning, ปัญญาประดิษฐ์ (AI), เทคโนโลยีดิจิทัล, การวิจัยและพัฒนา (R&D)

1. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันการจัดการศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ควบคู่กับการมีสมรรถนะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ สื่อสารทำงานร่วมกับผู้อื่น และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ได้กำหนดให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการคิด คุณธรรม จริยธรรม และความภาคภูมิใจในความเป็นไทย โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม สุนทรียภาพ และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ในขณะเดียวกัน รัฐบาลได้กำหนดนโยบายการส่งเสริม Soft Power เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยมุ่งใช้ทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และภาพลักษณ์ของประเทศในระดับสากล (อรุณรัตน์ จินดา, 2568) นาฏศิลป์ไทยถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า เนื่องจากสะท้อนประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ความเชื่อ ศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี และอัตลักษณ์ของชาติ อีกทั้งยังเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สามารถพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างสรรคผลงานร่วมสมัย การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรมได้อย่างมีศักยภาพ หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างถูกต้องและเหมาะสม (ชลกานต์ หงสะมัต, 2561)

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ที่ผ่านมา พบว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังคงเน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ การสาธิต และการฝึกปฏิบัติตามแบบแผน ผู้เรียนมักทำหน้าที่เป็นผู้รับความรู้มากกว่าผู้สร้างองค์ความรู้ ส่งผลให้การเรียนรู้ขาดความเชื่อมโยงกับบริบทของผู้เรียน และสังคมยุคใหม่ ผู้เรียนจำนวนไม่น้อยมองว่านาฏศิลป์เป็นวิชาที่เน้นการจดจำท่ารำ มีขั้นตอนที่ซับซ้อน และไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันหรือการประกอบอาชีพได้ จึงขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และไม่เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยในฐานะทุนทางวัฒนธรรม (ภัททิรา เงามลำดวน, 2560) นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีโอกาสจำกัดในการออกแบบการแสดง การคิดสร้างสรรค์ผลงาน การบูรณาการองค์ความรู้กับเทคโนโลยีดิจิทัล และการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ ส่งผลให้สมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างนวัตกรรม ยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ อีกทั้งการเรียนรู้ยังไม่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การสร้างคุณค่า (Value Creation) หรือการเพิ่มมูลค่าของนาฏศิลป์ไทยในฐานะ Soft Power ได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา ผู้พัฒนาพบประเด็นสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนา ดังนี้

1. ผู้เรียนยังขาดความตระหนักและความภาคภูมิใจในคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยและมรดกทางวัฒนธรรม
2. การจัดการเรียนรู้นี้ยังเน้นการฝึกปฏิบัติตามแบบแผนมากกว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
3. ผู้เรียนมีโอกาสน้อยในการออกแบบ สร้างสรรค์ และต่อยอดผลงานด้วยตนเอง
4. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเรียนรู้และการผลิตสื่อยังมีไม่มาก

5. ผลงานของผู้เรียนยังไม่ถูกนำไปเผยแพร่หรือสร้างคุณค่าในระดับโรงเรียน ชุมชน และสังคม ทำให้ไม่เกิดการต่อยอดสู่การสร้าง Soft Power อย่างแท้จริง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนาจึงได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) แนวคิด Soft Power และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสังเคราะห์ร่วมกัน เพื่อออกแบบนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล จึงได้พัฒนา NATYA Model : นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง เริ่มตั้งแต่การศึกษาคุณค่าของนาฏศิลป์ไทย การวิเคราะห์และตีความองค์ความรู้ การออกแบบและสร้างสรรค์การแสดง การผลิตชิ้นงานและสื่อดิจิทัล การนำเสนอผลงาน และการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์และกิจกรรมของโรงเรียนหรือชุมชน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์อย่างรอบด้าน พร้อมทั้งสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ไทยมาต่อยอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณค่า เกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ความเป็นไทย และมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อน Soft Power ของประเทศอย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้น NATYA Model จึงไม่ใช่เพียงนวัตกรรมจัดการเรียนรู้รายวิชานาฏศิลป์ แต่เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการศิลปวัฒนธรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้มีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 มีความเป็นพลเมืองที่ภาคภูมิใจในความเป็นไทย และสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างคุณค่าและเผยแพร่อัตลักษณ์ไทยสู่สังคมและเวทีสากลได้อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ NATYA Model นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจของผู้เรียนเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย ทั้งในด้านความเป็นมา คุณค่า ความสำคัญ องค์ประกอบ รูปแบบการแสดง ตลอดจนบทบาทของนาฏศิลป์ไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชาติ

2.3 เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูล ออกแบบ วางแผน ผลิต และนำเสนอผลงานด้านนาฏศิลป์อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.4 เพื่อส่งเสริมและศึกษาความสามารถของผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย ทุนทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้ผลงานสามารถสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรม เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และมีศักยภาพในการต่อยอดสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในฐานะ Soft Power

3. กลุ่มเป้าหมาย

การดำเนินงานตาม NATYA Model : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งส่งเสริมความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ความเป็นไทยและการสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านแนวคิด Soft Power โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายดังนี้

3.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก (Primary Target Group)

ผู้เรียนระดับ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนอนุบาลลำพูน สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 768 คน

ผู้เรียนเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม NATYA Model โดยได้รับการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างผลงานที่สามารถต่อยอดสู่การสร้าง Soft Power

3.2 กลุ่มเป้าหมายรอง (Secondary Target Group)

3.2.1 ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ที่สามารถนำ NATYA Model ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

3.2.2 สถานศึกษาที่สามารถใช้ NATYA Model เป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และส่งเสริม Soft Power

3.2.3 ผู้ปกครองและชุมชน ที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ การอนุรักษ์ สืบสาน และเผยแพร่นาฏศิลป์ไทย

3.2.4 หน่วยงานหรือเครือข่ายทางการศึกษา ที่สามารถนำผลการดำเนินงานไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลในบริบทอื่น

4. แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา

การพัฒนา NATYA Model : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้พัฒนาได้ศึกษาหลักสูตร นโยบายด้านการศึกษา และสังเคราะห์แนวคิดทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ ดังนี้

4.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

จากแนวคิดของ Felder and Brent (2009), ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา (2547), จรรยา ดาสา (2552), ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2555) และสำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Learning) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้ผ่านการคิด วิเคราะห์ อภิปราย ชักถาม สืบค้นข้อมูล ทดลอง ลงมือปฏิบัติ แก้ปัญหา และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ภายใต้การจัดกิจกรรมที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน แนวคิดดังกล่าวตั้งอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ใหม่จาก

ประสบการณ์ตรง โดยเชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิม ส่งผลให้เกิดความเข้าใจเชิงลึก (Deep Learning) สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking Skills) ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการดำรงชีวิตและการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกยังส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) การแก้ปัญหา (Problem Solving) และการรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งเป็นสมรรถนะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้จากครู แต่เป็นผู้แสวงหาความรู้ ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง สะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และพัฒนาความรู้จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับสมาชิกในกลุ่ม ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและคงทนมากกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

บทบาทของครูในแนวคิด Active Learning จึงเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Provider) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Designer) ผู้ให้คำปรึกษา (Coach) และผู้กระตุ้นการเรียนรู้ (Learning Motivator) โดยครูต้องออกแบบสถานการณ์หรือกิจกรรมที่ท้าทาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาหรือสถานการณ์จริง ส่งเสริมการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การใช้เหตุผล การตัดสินใจ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการพัฒนาสมรรถนะอย่างรอบด้าน

ในบริบทของการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ แนวคิด Active Learning มีความเหมาะสมอย่างยิ่ง เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Learning by Doing) การแสดงออก การสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้เรียนต้องอาศัยการสังเกต การฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ทำซ้ำและองค์ประกอบของการแสดง การออกแบบการแสดง การสื่อสารอารมณ์ ความคิด และคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านการเคลื่อนไหว ตลอดจนการประเมินและปรับปรุงผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด Active Learning มาเป็นฐานสำคัญในการออกแบบ NATYA Model โดยกำหนดให้ทุกขั้นตอนของรูปแบบเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มศักยภาพ เริ่มตั้งแต่ขั้น Notice ที่ผู้เรียนสังเกต ศึกษา และตั้งคำถามจากองค์ความรู้และบริบทของนาฏศิลป์ไทย ขั้น Appreciate ที่ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่า ความหมาย และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขั้น Transform ที่ผู้เรียนนำองค์ความรู้มาสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ออกแบบการแสดง และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อพัฒนาผลงาน ขั้น Yield ที่ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์อย่างเป็นรูปธรรม และขั้น Advance ที่ผู้เรียนนำเสนอ เผยแพร่ และต่อยอดผลงานผ่านเวทีการแสดงและสื่อดิจิทัล พร้อมทั้งสะท้อนผลการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.2 แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่า ผู้เรียนมิใช่ผู้รับความรู้จากครูโดยตรง หากแต่เป็นผู้สร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่ โดยอาศัยการ

คิด การตีความ การทดลอง การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ภายใต้บริบททางสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ แนวคิดนี้ให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้สร้างความหมาย (Meaning Maker) มากกว่าผู้รับสารเพียงฝ่ายเดียว ขณะที่ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ และผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978)

Piaget (1972) อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) ผ่านการดูดซึมประสบการณ์ใหม่เข้าสู่โครงสร้างความรู้เดิม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้ให้สอดคล้องกับประสบการณ์ใหม่ (Accommodation) จนเกิดภาวะสมดุลทางความคิด (Equilibration) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้ ส่วน Vygotsky (1978) เน้นบทบาทของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมต่อการเรียนรู้ โดยเสนอแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนหรือการชี้แนะ (Scaffolding) จากครู ผู้เชี่ยวชาญ หรือเพื่อนร่วมเรียน ผ่านการปฏิสัมพันธ์และการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ Bruner (1966) ได้เสนอแนวคิดการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) โดยเห็นว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ด้วยตนเองจากการสืบเสาะ สำรวจ ทดลอง ตั้งคำถาม และแสวงหาคำตอบผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนจึงสามารถสร้างความเข้าใจที่มีความหมายและจดจำองค์ความรู้ได้อย่างยั่งยืนมากกว่าการเรียนรู้จากการบอกเล่าหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียว

จากแนวคิดของ Piaget (1972), Bruner (1966) และ Vygotsky (1978) สามารถสรุปได้ว่า Constructivism เป็นแนวคิดที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสะท้อนผลการเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกับผู้อื่น โดยเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก มีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ แนวคิด Constructivism มีความเหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากนาฏศิลป์เป็นศาสตร์ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การสังเกต การฝึกปฏิบัติ การตีความความหมายของท่ารำ การวิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดง การเชื่อมโยงนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของสังคมไทย ตลอดจนการสร้างสรรครูปแบบการแสดงใหม่บนพื้นฐานขององค์ความรู้เดิม ผู้เรียนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้จดจำหรือเลียนแบบท่ารำ แต่เป็นผู้สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่า ความหมาย และอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด Constructivism มาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบ NATYA Model โดยกำหนดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมในทุกขั้นตอนของรูปแบบ เริ่มจากขั้น Notice ที่ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า สังเกต และตั้งคำถามเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย ขั้น Appreciate ที่ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่า ความหมาย และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการอธิบายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขั้น Transform ที่ผู้เรียนนำองค์ความรู้เดิม

มาผสมผสานกับแนวคิดใหม่ เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงด้วยความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ขึ้น Yield ที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง สร้างผลงาน นวัตกรรม และพัฒนาผลงานผ่านการทดลองและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และขั้น Advance ที่ผู้เรียน นำเสนอ เผยแพร่ และสะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาความรู้และผลงานของตนเองต่อไป

4.3 แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สามารถสร้างองค์ความรู้ ความคิด และนวัตกรรมใหม่ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การลงมือปฏิบัติ การทดลอง การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง โดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้แสวงหาความรู้ ค้นคว้า สำรวจ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง ขณะที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ และผู้ส่งเสริมบรรยากาศที่เปิดกว้างต่อการคิดอย่างอิสระ การกล้าแสดงความคิดเห็น และการเรียนรู้จากความผิดพลาด ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างเต็มศักยภาพ (Torrance, 1974; Craft, 2005)

Torrance (1974) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดอย่างคล่องแคล่ว (Fluency) คิดได้หลากหลาย (Flexibility) คิดแปลกใหม่ (Originality) และคิดอย่างละเอียดลออ (Elaboration) ซึ่งสามารถส่งเสริมและพัฒนาได้ผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม ค้นหาคำตอบ ทดลอง และสร้างสรรค์แนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา ขณะที่ Craft (2005) เสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์ควรได้รับการพัฒนาในผู้เรียนทุกคน ไม่ใช่เฉพาะผู้ที่มีความสามารถพิเศษ โดยการจัดการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ ความคิดริเริ่ม และการตัดสินใจอย่างอิสระ จนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถสร้างคุณค่าใหม่ให้กับตนเองและสังคม

Papert (1991) ได้พัฒนาแนวคิด Constructionism ซึ่งต่อยอดมาจาก Constructivism โดยอธิบายว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้สร้างชิ้นงาน (Artifact) หรือผลงานที่มีความหมายต่อตนเอง เนื่องจากกระบวนการสร้างผลงานทำให้ผู้เรียนต้องคิด วิเคราะห์ วางแผน ทดลอง ปรับปรุง และสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านผลงานที่จับต้องได้ แนวคิดนี้จึงให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน (Learning by Making) ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ Robinson (2011) เห็นว่าระบบการศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กับความรู้ทางวิชาการ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดริเริ่ม สร้างนวัตกรรม ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และสร้างคุณค่าใหม่ให้กับสังคมและเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้จึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการจดจำข้อมูล แต่ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ คิดนอกกรอบ และสร้างสรรค์แนวทางใหม่ในการแก้ปัญหา

จากแนวคิดของ Torrance (1974), Papert (1991), Craft (2005) และ Robinson (2011) สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่ง

ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการคิด วิเคราะห์ การทดลอง การลงมือปฏิบัติ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายต่อตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้จินตนาการ เชื่อมโยงองค์ความรู้กับประสบการณ์และบริบทจริง รวมทั้งสะท้อนผลและพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างนวัตกรรมและประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับการจัดการเรียนรู้ฐานศิลปะ แนวคิด Creative Learning มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนจากการเป็นผู้ปฏิบัติตามแบบแผนไปสู่การเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนไม่เพียงเรียนรู้ ทำซ้ำหรือรูปแบบการแสดงตามต้นแบบเท่านั้น แต่ยังได้ศึกษาความหมายของนาฏศิลป์ วิเคราะห์ บริบททางวัฒนธรรม เชื่อมโยงองค์ความรู้กับสถานการณ์ร่วมสมัย และสร้างสรรค์รูปแบบการแสดง ใหม่ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยผ่านกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ การออกแบบ การทดลอง และการพัฒนาผลงานร่วมกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งทักษะด้านศิลปะ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรม

4.4 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยเริ่มต้นจากการศึกษาปัญหา การตั้งคำถาม การกำหนดประเด็นหรือสถานการณ์ที่ท้าทาย การวางแผน การสืบค้นข้อมูล การออกแบบ การสร้างชิ้นงานหรือโครงงาน การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของตนเองตั้งแต่ต้นจนจบ ขณะที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ให้คำปรึกษา (Coach) และผู้สนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะผ่านการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง (Thomas, 2000)

Thomas (2000) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติผ่านโครงงานที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ วางแผน ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Bell (2010) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ PBL เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) เนื่องจากผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) การคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem Solving) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information and Communication Technology: ICT) ผ่านการสร้างชิ้นงานหรือโครงงานที่ตอบสนองต่อปัญหาหรือความต้องการของสังคม ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และเห็นคุณค่าขององค์ความรู้ที่ได้รับ นอกจากนี้ Larmer, Mergendoller และ Boss (2015) ได้เสนอแนวคิด Gold Standard Project Based Learning โดยอธิบายว่า PBL ที่มีคุณภาพควรประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การตั้งคำถามหรือปัญหาที่ท้าทาย (Challenging Problem or Question) การสืบค้นและค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง (Sustained Inquiry) ความเชื่อมโยงกับบริบทจริง (Authenticity) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีสิทธิในการตัดสินใจ (Student Voice and Choice) การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) การได้รับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุง (Critique and Revision) และการนำเสนอ

ผลงานต่อสาธารณะ (Public Product) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งองค์ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

จากแนวคิดของ Thomas (2000), Bell (2010) และ Larmer, Mergendoller และ Boss (2015) สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการดำเนินโครงงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การศึกษาปัญหา การตั้งคำถาม การวางแผน การสืบค้นข้อมูล การออกแบบและสร้างชิ้นงาน การทดลอง การปรับปรุงผลงาน การนำเสนอ และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยผู้เรียนมีบทบาทเป็นเจ้าของการเรียนรู้ ขณะที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนและอำนวยความสะดวก ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ ทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างผลงานที่มีคุณค่าและตอบสนองต่อสถานการณ์จริง

สำหรับการจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ แนวคิด Project-based Learning มีความเหมาะสมอย่างยิ่ง เนื่องจากการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม การวางแผน การค้นคว้าข้อมูล การวิเคราะห์บริบททางวัฒนธรรม การออกแบบแนวคิดการแสดง การพัฒนาบทการแสดง การฝึกซ้อม การแก้ไขปัญหาระหว่างการดำเนินงาน และการนำเสนอผลงานต่อผู้ชม ผู้เรียนจึงได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะด้านศิลปะ การสื่อสาร การบริหารจัดการ การเป็นผู้นำ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด Project-based Learning มาเป็นฐานสำคัญในการออกแบบ NATYA Model โดยกำหนดให้ผู้เรียนดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ในลักษณะของโครงงาน ตั้งแต่การกำหนดหัวข้อหรือประเด็นการแสดง การศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ไทย การวางแผนและแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ การออกแบบ Storytelling ท่ารำ เครื่องแต่งกาย ฉาก และองค์ประกอบการแสดง ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อผลิตสื่อประกอบการแสดงและสื่อประชาสัมพันธ์ ผู้เรียนยังร่วมกันฝึกซ้อม ปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะ และนำเสนอผลงานผ่านเวทีการแสดง นิทรรศการ และสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการของ PBL ที่เน้นการสร้างชิ้นงาน การสะท้อนผล และการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ใน NATYA Model กระบวนการ PBL ปรากฏอย่างชัดเจนในขั้น Transform ที่ผู้เรียนร่วมกันออกแบบแนวคิดและวางแผนโครงงาน ขั้น Yield ที่ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ พัฒนาผลงาน และแก้ไขปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และขั้น Advance ที่ผู้เรียนนำเสนอ เผยแพร่ และต่อยอดผลงานสู่สาธารณะ พร้อมรับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาผลงานในลำดับต่อไป กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบบูรณาการ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยและสามารถสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม

4.5 แนวคิด Soft Power

แนวคิด Soft Power เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงความสามารถของประเทศ องค์กร หรือบุคคล ในการสร้างอิทธิพลและการยอมรับจากผู้อื่นผ่านพลังแห่งการดึงดูด (Power of Attraction) มากกว่าการใช้อำนาจบังคับ (Coercion) หรือการใช้ผลประโยชน์แลกเปลี่ยน (Payment) โดยอาศัยคุณค่าทางวัฒนธรรม ค่านิยม นโยบาย และภาพลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล (Nye, 1990, 2004) แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า วัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์สามารถเป็นทรัพยากร

สำคัญในการสร้างความเชื่อมั่น ความนิยม และความร่วมมือระหว่างประเทศ ตลอดจนเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สังคม และการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

Nye (1990) เป็นผู้เสนอแนวคิด Soft Power โดยอธิบายว่า อำนาจของประเทศมิได้เกิดจากกำลังทางทหารหรือเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกิดจากความสามารถในการทำให้ผู้อื่นเกิดความชื่นชม ยอมรับ และเต็มใจปฏิบัติตามผ่านคุณค่า วัฒนธรรม และอุดมการณ์ที่น่าสนใจ ต่อมา Nye (2004) ได้ขยายแนวคิดดังกล่าว โดยระบุว่า Soft Power มีแหล่งกำเนิดสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ วัฒนธรรม (Culture) ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิต ศิลปะ ภาษา และประเพณี ค่านิยมทางการเมือง (Political Values) ที่ได้รับการยอมรับว่ามีความโปร่งใส เป็นธรรม และเคารพสิทธิมนุษยชน และ นโยบายต่างประเทศ (Foreign Policy) ที่ได้รับความเชื่อถือจากประชาคมโลก หากทั้งสามองค์ประกอบได้รับการยอมรับ จะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และอิทธิพลของประเทศในเวทีระหว่างประเทศได้อย่างยั่งยืน

ในมิติของวัฒนธรรม องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO, 2003) ได้ให้ความสำคัญกับการอนุรักษ์และสืบสาน มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) โดยเห็นว่าศิลปะการแสดง ดนตรี นาฏศิลป์ ภาษา ประเพณี และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ล้วนเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชาติ สามารถสร้างความภาคภูมิใจให้กับประชาชน และยังสามารถต่อยอดเป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และการท่องเที่ยว ผ่านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปัจจุบัน หลายประเทศได้นำแนวคิด Soft Power มาใช้เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมให้เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สื่อดิจิทัล ภาพยนตร์ ดนตรี ศิลปะการแสดง อาหาร แฟชั่น และการท่องเที่ยว เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในระดับนานาชาติ สำหรับประเทศไทย รัฐบาลได้กำหนดนโยบายส่งเสริม Soft Power ให้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการพัฒนาประเทศ โดยให้ความสำคัญกับการนำทุนทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ไทย และความคิดสร้างสรรค์มาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ บริการ และผลงานสร้างสรรค์ที่สามารถแข่งขันได้ในระดับโลก พร้อมทั้งสร้างรายได้และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

จากแนวคิดของ Nye (1990, 2004) และ UNESCO (2003) สามารถสรุปได้ว่า Soft Power เป็นพลังแห่งการสร้างอิทธิพลผ่านคุณค่าทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ อัตลักษณ์ และภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศ โดยมุ่งสร้างการยอมรับ ความชื่นชม และความร่วมมือจากสังคมทั้งในระดับชาติและนานาชาติ พร้อมทั้งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมผ่านการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดประโยชน์อย่างยั่งยืน

สำหรับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ แนวคิด Soft Power มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากนาฏศิลป์ไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ความเชื่อ ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ของชาติ การจัดการเรียนรู้จึงไม่ควรมุ่งเพียงการฝึกทักษะการรำตามแบบแผนเท่านั้น แต่ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจคุณค่าและความหมายของนาฏศิลป์ สามารถนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้กับความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีร่วมสมัย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อบริบทของสังคมปัจจุบัน และสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทยสู่ผู้ชมในวงกว้าง

ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด Soft Power มาเป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนา NATYA Model โดยกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยผ่านกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน เริ่มจากการศึกษาคุณค่าและความหมายของทุนทางวัฒนธรรมในขั้น Notice และ Appreciate จากนั้นผู้เรียนนำองค์ความรู้มาพัฒนาต่อยอดในขั้น Transform ผ่านการออกแบบการแสดง การสร้าง Storytelling การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อผลิตสื่อและเพิ่มคุณค่าของผลงาน ก่อนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจริงในขั้น Yield และเผยแพร่ผลงานผ่านเวทีการแสดง เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ในขั้น Advance เพื่อให้ผู้ชมทั้งในและต่างประเทศสามารถเข้าถึง เรียนรู้ และชื่นชมคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยผ่านรูปแบบการสื่อสารที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัล

4.6 แนวคิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Digital Technology and AI)

เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology) และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นกลไกสำคัญที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงของระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงองค์ความรู้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างยืดหยุ่น มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล เทคโนโลยีดิจิทัลยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูล สร้างองค์ความรู้ ผลิตสื่อ สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างสรรค์นวัตกรรมผ่านเครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลาย ส่งผลให้การเรียนรู้ก้าวพ้นข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และพัฒนาไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) (UNESCO, 2021)

UNESCO (2021) อธิบายว่า ปัญญาประดิษฐ์มีศักยภาพในการยกระดับคุณภาพการศึกษาในหลายมิติ ทั้งการสนับสนุนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) การสร้างและปรับเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนการตัดสินใจของครู การประเมินผลการเรียนรู้ รวมถึงการส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม อย่างไรก็ตาม การนำ AI มาใช้ทางการศึกษาควรอยู่บนพื้นฐานของหลักจริยธรรม ความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

OECD (2021) ระบุว่า การพัฒนาผู้เรียนในยุคดิจิทัลควรมุ่งเน้นการสร้างสรรค์สมรรถนะด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) ควบคู่กับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การแก้ปัญหา (Problem Solving) การสื่อสาร (Communication) การทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม (Ethical AI Use) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล ใช้เทคโนโลยีในการสร้างองค์ความรู้ และประยุกต์ใช้ AI เพื่อสร้างนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ UNESCO (2023) ในกรอบแนวทาง Guidance for Generative AI in Education and Research ยังเสนอว่า Generative AI ควรถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ใช่เครื่องมือทดแทนการคิดของผู้เรียน โดยควรส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ AI เพื่อการสืบค้นข้อมูล การระดมความคิด (Brainstorming) การออกแบบสื่อ การสร้างเนื้อหา และการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ภายใต้การกำกับดูแลของครู พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตรวจสอบความถูกต้องของ

ข้อมูล อ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างเหมาะสม และตระหนักถึงประเด็นด้านจริยธรรม ลิขสิทธิ์ และความรับผิดชอบในการใช้ AI

จากแนวคิดของ UNESCO (2021, 2023) และ OECD (2021) สามารถสรุปได้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงองค์ความรู้ การสร้างสื่อ การสื่อสาร การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาทั้งทักษะด้านดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การทำงาน และการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อสังคม

สำหรับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญในการยกระดับกระบวนการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติแบบดั้งเดิมไปสู่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ ความหมาย และอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย วิเคราะห์รูปแบบการแสดงจากสื่อดิจิทัล ออกแบบท่ารำ เครื่องแต่งกาย ฉาก และองค์ประกอบการแสดง ตลอดจนสร้างภาพประกอบ อินโฟกราฟิก โพสต์เตอร์ สื่อมัลติมีเดีย และวิดีโอประชาสัมพันธ์ เพื่อถ่ายทอดคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัล นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งช่วยขยายโอกาสในการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยสู่สาธารณชนทั้งในและต่างประเทศ

ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ มาบูรณาการในการออกแบบ NATYA Model เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกขั้นตอนของกระบวนการ โดยในขั้น Notice ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยและทุนทางวัฒนธรรม ขั้น Appreciate ผู้เรียนใช้เครื่องมือดิจิทัลในการรวบรวม วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน ขั้น Transform ผู้เรียนประยุกต์ใช้ Generative AI และเครื่องมือดิจิทัลในการระดมความคิด ออกแบบ Storytelling สร้างภาพ แนวคิดการแสดง และสื่อประกอบการเรียนรู้ ขั้น Yield ผู้เรียนใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อผลิตสื่อดิจิทัล ตัดต่อวิดีโอ ออกแบบโพสต์เตอร์ และจัดทำผลงานนาฏศิลป์ในรูปแบบดิจิทัล ส่วนขั้น Advance ผู้เรียนนำผลงานเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ โรงเรียน และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างการรับรู้ ถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทย และส่งเสริมการสร้างคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยในฐานะทุนทางวัฒนธรรมและ Soft Power

ในการดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยส่งเสริมให้ผู้เรียนเลือกใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับลักษณะของงาน เช่น Canva สำหรับการออกแบบโพสต์เตอร์ อินโฟกราฟิก และสื่อประชาสัมพันธ์ CapCut สำหรับการตัดต่อวิดีโอและสื่อประชาสัมพันธ์การแสดง Google Workspace สำหรับการทำงานร่วมกัน การจัดเก็บข้อมูล และการนำเสนอผลงาน รวมทั้ง Generative AI เพื่อช่วยระดมความคิด สร้างภาพร่าง สรุปข้อมูล และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผู้เรียนต้องตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล เคารพลิขสิทธิ์ และใช้ AI อย่างมีจริยธรรมภายใต้การกำกับดูแลของครู เพื่อให้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ มิใช่ทดแทนกระบวนการคิดของผู้เรียน

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทางศิลป การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมสู่การเป็น Soft Power พบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงาน และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีร่วมกับศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาการศึกษาและนโยบายการส่งเสริม Soft Power ของประเทศ

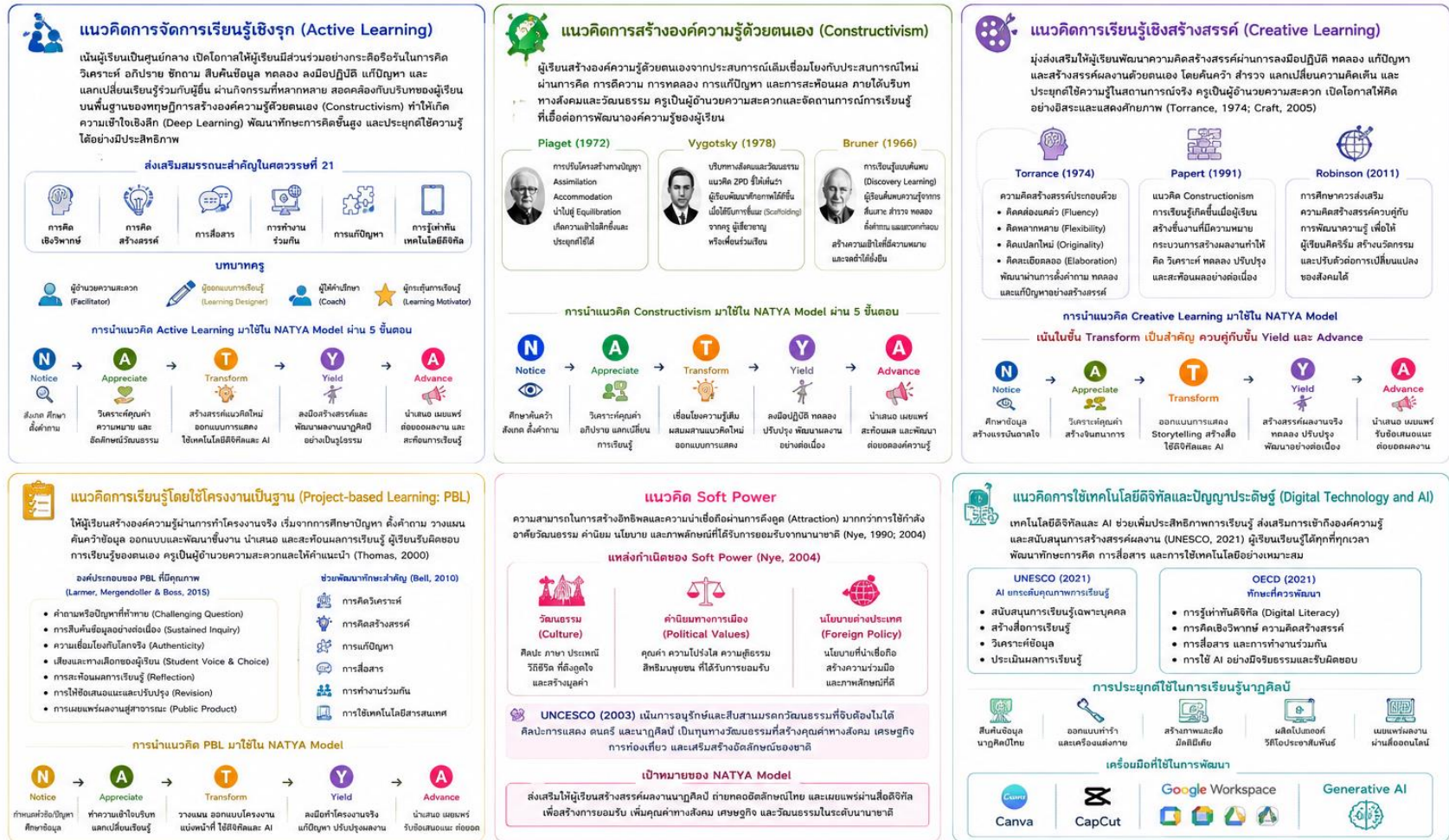
กิตติศักดิ์ สุทธิ (2566) ได้พัฒนาชุดการสอนนาฏการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80.92/81.83 ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมด้านนาฏศิลป์อยู่ในระดับดี และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองสามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการสร้างนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในทำนองเดียวกัน วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์ (2566) ศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) ในรายวิชานาฏศิลป์ พบว่าผู้เรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และผู้เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงและสูงมาก แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการตั้งปัญหา การค้นคว้า การสร้างสรรค์ และการนำเสนอผลงาน สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ด้านการพัฒนานาฏศิลป์เชิงสร้างสรรค์ ชลกันต์ หงษ์มัต (2561) ศึกษาการพัฒนานาฏศิลป์ไทยประยุกต์จากกรณีศึกษา "ไทยฟิต (Thai Fit)" พบว่า การต่อยอดนาฏศิลป์ไทยให้สอดคล้องกับบริบทสังคมร่วมสมัย ช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงประชาชนและสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังจำเป็นต้องมีการพัฒนาหลักสูตร การประชาสัมพันธ์ และงานวิจัยรองรับ เพื่อให้เกิดการขยายผลอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ รุทธา ประเสริฐ (2566) ศึกษารูปแบบสมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของอาจารย์นาฏศิลป์ พบว่า สมรรถนะด้านนวัตกรรม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการออกแบบการเรียนรู้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะการบูรณาการเทคโนโลยีร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบ NATYA Model ที่ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน และนิรญา มุลวันดี (2566) ศึกษาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิสร่วมกับชุดกิจกรรมในรายวิชานาฏศิลป์ พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแสดง การเฝ้เรียนรู้ และเจตคติต่อการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะด้านนาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านการพัฒนาศิลปะการแสดงสู่ Soft Power ยุวดี พลศิริ (2568) พบว่า การนำอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมของชุมชนมาพัฒนาเป็นกิจกรรมการเรียนรู้และการแสดง ช่วยสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานภาครัฐ ตลอดจนสามารถเพิ่มศักยภาพด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของชุมชนได้ ขณะที่ สุนิษา สุทิน (2569) พบว่า การพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปะการแสดงบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น ควบคู่กับการสร้างสรรค์การแสดงและการจัดทำสื่อการเรียนรู้ สามารถยกระดับองค์ความรู้ ทักษะ และความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ในระดับสูง นอกจากนี้ สุนทร ฝ่ายที (2568) อธิบายว่า การเผยแพร่

วัฒนธรรมผ่านสื่อดิจิทัล เช่น TikTok, YouTube และการประยุกต์ศิลปะการแสดงร่วมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ เป็นกลไกสำคัญในการผลักดัน Soft Power ของประเทศไทย ขณะที่ หิรัญญา กลางนุรักษ์ (2567) เสนอว่า การพัฒนาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริม Soft Power ควรให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ การนำเสนอที่มีเอกลักษณ์ การเชื่อมโยงกับผู้รับสาร และการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว

จากการสังเคราะห์วรรณกรรมดังกล่าว พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแสดง การสร้างนวัตกรรม หรือการส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและ Soft Power ในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง อย่างไรก็ตาม ยังพบช่องว่างที่ขาดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) การเรียนรู้โดยใช้ชิ้นงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) และแนวคิด Soft Power ไว้ในกระบวนการเรียนอย่างเป็นระบบ ด้วยเหตุนี้ ผู้พัฒนาจึงได้สังเคราะห์องค์ความรู้จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนา NATYA Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยกับกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้าง Soft Power ผ่านกระบวนการ Notice – Appreciate – Transform – Yield – Advance เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่สอดคล้องกับสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 และสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม

การสังเคราะห์แนวคิดสู่ NATYA Model

ผู้พัฒนาได้สังเคราะห์แนวคิดทั้ง 6 ประการเข้าด้วยกัน เพื่อออกแบบ NATYA Model โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการ Notice – Appreciate – Transform – Yield – Advance ซึ่งเชื่อมโยงการเรียนรู้เชิงรุก การสร้างองค์ความรู้ การคิดสร้างสรรค์ การสร้างชิ้นงานจริง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการส่งเสริม Soft Power เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พร้อมทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทยและนำไปเผยแพร่สู่สังคมได้อย่างมีคุณค่า



ภาพที่ 1 การสังเคราะห์แนวคิดที่ใช้ในการพัฒนา NATYA Model นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. NATYA Model: นวัตกรรมจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

NATYA Model เป็นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ที่พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานแนวคิด Active Learning, Creative Learning และ Soft Power โดยมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านการศึกษา วิเคราะห์ สร้างสรรค์ ผลิตผลงาน และเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ควบคู่กับการสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ความเป็นไทยและการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่การเป็น Soft Power อย่างยั่งยืน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. N – Notice (เรียนรู้และสังเกต)

ขั้นตอนแรกเป็นการสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านประวัติความเป็นมา ความสำคัญ องค์ประกอบของการแสดง รูปแบบการรำ เครื่องแต่งกาย ดนตรีประกอบการแสดง ตลอดจนความหมายและคุณค่าทางวัฒนธรรมของนาฏศิลป์ในแต่ละภูมิภาค ผู้เรียนได้สำรวจอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ศึกษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากแหล่งเรียนรู้ ชุมชน หรือสื่อดิจิทัล พร้อมทั้งสังเกต วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความโดดเด่นของศิลปะการแสดงไทยในบริบทปัจจุบัน กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การศึกษาจากสื่อการเรียนรู้ การรับชมการแสดงนาฏศิลป์ การศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การสัมภาษณ์ปราชญ์ท้องถิ่น การวิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดง และการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญ และอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง

N Notice

เรียนรู้และสังเกต

ขั้นตอนแรกเป็นการสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยอย่างเป็นระบบ ทั้งด้านประวัติความเป็นมา ความสำคัญ องค์ประกอบของการแสดง รูปแบบการรำ เครื่องแต่งกาย ดนตรีประกอบการแสดง ตลอดจนความหมายและคุณค่าทางวัฒนธรรมของนาฏศิลป์ในแต่ละภูมิภาค ผู้เรียนได้สำรวจอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ศึกษาภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากแหล่งเรียนรู้ชุมชน หรือสื่อดิจิทัล พร้อมทั้งสังเกต วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความโดดเด่นของศิลปะการแสดงไทยในบริบทปัจจุบัน



กิจกรรมสำคัญ

การศึกษาลักษณะการเรียนรู้



ศึกษาลักษณะการเรียนรู้จากหนังสือ บทความ เอกสาร วิดีโอ และสื่อดิจิทัล

การรับชมการแสดงนาฏศิลป์



รับชมการแสดงนาฏศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสังเกตและจดบันทึก

การศึกษาลักษณะการเรียนรู้ในชุมชน



ลงพื้นที่ศึกษาลักษณะการเรียนรู้ที่ วัด ชุมชน หรือแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น

การสัมภาษณ์ปราชญ์ท้องถิ่น



สัมภาษณ์และเรียนรู้จากผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับนาฏศิลป์และภูมิปัญญา

การวิเคราะห์องค์ประกอบของการแสดง



วิเคราะห์องค์ประกอบ เช่น ท่ารำ เครื่องแต่งกาย ดนตรี เนื้อเรื่อง ฉาก แสง สี และสัญลักษณ์

การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปประเด็นสำคัญ และนำเสนอผลการเรียนรู้ร่วมกัน



ผลลัพธ์ที่คาดหวัง



ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยอย่างเป็นระบบ



ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของนาฏศิลป์ไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ



ผู้เรียนสามารถอธิบายอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และความโดดเด่นของนาฏศิลป์ไทยในแต่ละภูมิภาคได้



ผู้เรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง



ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าของการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดนาฏศิลป์ไทยสู่สังคมในปัจจุบัน

แนวทางการดำเนินงาน



สังเกต
ศึกษาข้อมูล



บันทึก
รวบรวมข้อมูล



แลกเปลี่ยน
ความคิดเห็น



วิเคราะห์
ประเด็นสำคัญ



สรุปความรู้
และต่อยอด

ภาพที่ 2 N – Notice (เรียนรู้และสังเกต)

2. A – Appreciate (ซาบซึ้งและเห็นคุณค่า)

เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการสร้างจิตสำนึกด้านวัฒนธรรม โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนวิเคราะห์คุณค่าของนาฏศิลป์ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ เชื่อมโยงบทบาทของนาฏศิลป์กับสังคม เศรษฐกิจ และการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศไทย ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น สะท้อนมุมมอง และอภิปรายประเด็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ การสืบสาน และการต่อยอดนาฏศิลป์ไทยในยุคดิจิทัล กิจกรรมประกอบด้วย การอภิปรายกลุ่ม การเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษา การวิเคราะห์ตัวอย่างความสำเร็จของ Soft Power ไทย และการสะท้อนความคิด (Reflection)

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้ง เห็นคุณค่า และภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนานาฏศิลป์ไทย พร้อมทั้งตระหนักถึงบทบาทของนาฏศิลป์ในการสร้าง Soft Power ของประเทศ







ภาพที่ 5 Y – Yield (สร้างผลงาน)

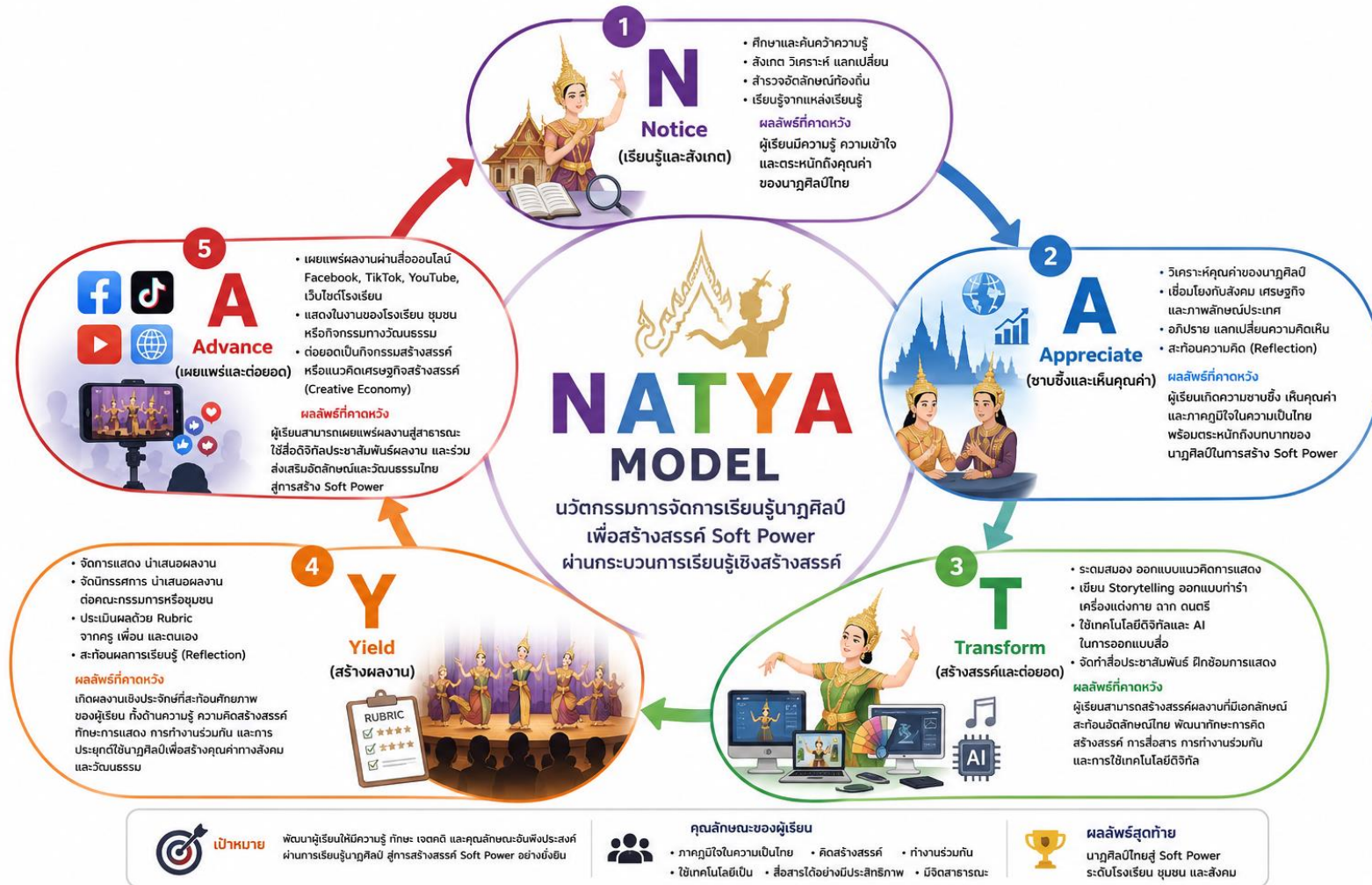
5. A – Advance (เผยแพร่และต่อยอด)

ขั้นตอนสุดท้ายมุ่งเน้นการขยายผลและสร้างคุณค่าให้กับผลงาน โดยผู้เรียนนำผลงานไปเผยแพร่ผ่านช่องทางที่หลากหลาย เช่น Facebook, TikTok, YouTube เว็บไซต์ของโรงเรียน รวมถึงการแสดงในงานของโรงเรียน ชุมชน หรือกิจกรรมทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างการรับรู้แก่สาธารณชน และส่งเสริมให้นาฏศิลป์ไทยเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่อัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยสู่สังคมในวงกว้าง นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ ผลงานเชิงวัฒนธรรม หรือแนวคิดด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนา Soft Power ของประเทศ

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

ผู้เรียนสามารถเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง มีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ผลงาน และร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยสู่การสร้าง Soft Power อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในระดับโรงเรียน ชุมชน และสังคม





ภาพที่ 7 NATYA Model: นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

6. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 6 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

ระยะที่ 1 เป็นขั้นตอนพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ NATYA Model โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา อุปสรรค และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ รวมทั้งวิเคราะห์แนวโน้มการพัฒนาการศึกษาที่สอดคล้องกับการส่งเสริม Soft Power ของประเทศไทย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นฐานในการออกแบบนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โรงเรียน และนโยบายการศึกษาในปัจจุบัน

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทั้งเอกสาร (Documentary Study) และข้อมูลภาคสนาม (Field Study) โดยศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิด Soft Power ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการศึกษา รวมถึงศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สารานาฏศิลป์ ตลอดจนเอกสารนโยบายและยุทธศาสตร์ของกระทรวงศึกษาธิการและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อน Soft Power และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทย นอกจากนี้ ผู้วิจัยศึกษาสภาพปัญหาจากบริบทจริงของสถานศึกษา โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) กับผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ ครูผู้สอน ผู้บริหารสถานศึกษา นักวิชาการด้านหลักสูตร และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม เพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน ปัญหาและข้อจำกัดของการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน ตลอดจนแนวทางการส่งเสริมให้นาฏศิลป์สามารถต่อยอดเป็น Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการศึกษาเอกสารและการเก็บข้อมูลภาคสนามจะนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูล วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ รวมทั้งสังเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) เพื่อกำหนดองค์ประกอบหลักการ และกระบวนการของ NATYA Model ให้มีความเหมาะสมและตอบสนองต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างแท้จริง

1 ระยะเวลาที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

เป็นขั้นตอนพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ NATYA Model โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา อุปสรรค และความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ รวมทั้งวิเคราะห์แนวโน้มการพัฒนาการศึกษาที่สอดคล้องกับการส่งเสริม Soft Power ของประเทศไทย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน โรงเรียน และนโยบายการศึกษาในปัจจุบัน



ภาพที่ 8 ระยะเวลาที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

ระยะเวลาที่ 2 ออกแบบและพัฒนา NATYA Model (Design and Development)

ระยะเวลาที่ 2 เป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ NATYA Model โดยนำผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดหลักการ วัตถุประสงค์ องค์ประกอบ และกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจในนาฏศิลป์ไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบ NATYA Model บนพื้นฐานของแนวคิด Active Learning, Constructivism, Creative Learning, Project-based Learning (PBL) แนวคิด Soft Power และการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ากับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน และเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ จากการสังเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดกระบวนการเรียนรู้ของ NATYA Model จำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่

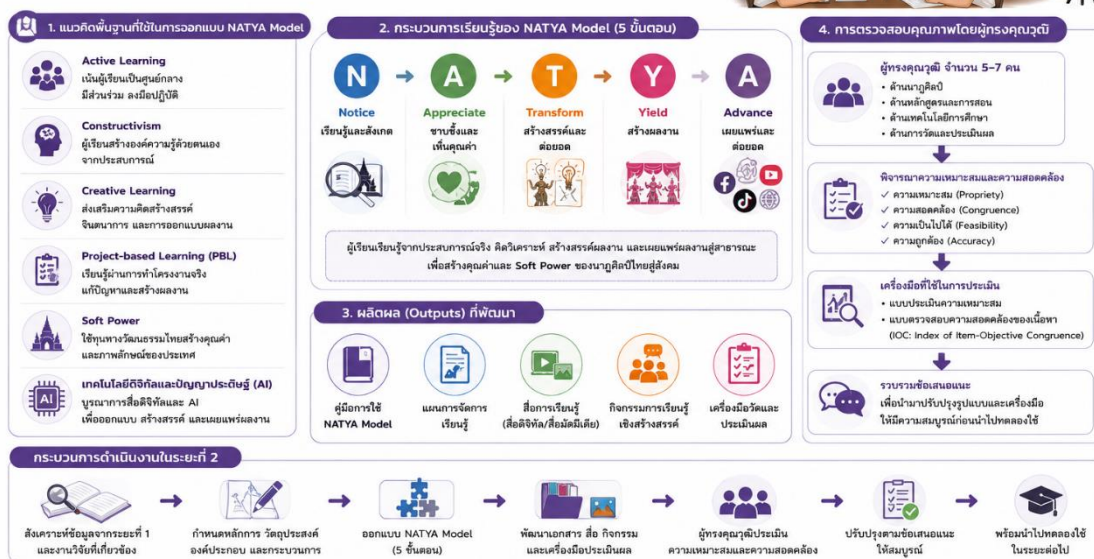
- N – Notice: เรียนรู้และสังเกต
- A – Appreciate: ชื่นชมและเห็นคุณค่า
- T – Transform: สร้างสรรค์และต่อยอด
- Y – Yield: สร้างผลงาน
- A – Advance: เผยแพร่และต่อยอด

หลังจากกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบแล้ว ผู้วิจัยพัฒนาเอกสารประกอบการใช้รูปแบบ ได้แก่ คู่มือการใช้ NATYA Model แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และ

เครื่องมือวัดและประเมินผล เพื่อให้การนำรูปแบบไปใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ จากนั้น ผู้วิจัยนำรูปแบบและเครื่องมือทั้งหมดเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนาฏศิลป์ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5-7 คน พิจารณาความเหมาะสม ความสอดคล้อง ความเป็นไปได้ และความถูกต้องขององค์ประกอบต่าง ๆ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมและแบบตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) พร้อมทั้งรวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบและเครื่องมือให้มีความสมบูรณ์ก่อนนำไปทดลองใช้ในระยะต่อไป

2 ระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนา NATYA Model (Design and Development)

ระยะที่ 2 เป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาวิธีการจัดการเรียนรู้ NATYA Model โดยนำผลการศึกษาค้นคว้าและความต้องการจำเป็นจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดหลักการ วัตถุประสงค์ ประกอบ และกระบวนการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความภาคภูมิใจในนาฏศิลป์ไทย และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์



ภาพที่ 9 ระยะที่ 2 ออกแบบและพัฒนา NATYA Model (Design and Development)

ระยะที่ 3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม NATYA Model (Implementation)

ระยะที่ 3 เป็นขั้นตอนการนำ NATYA Model ที่ผ่านการออกแบบและตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบในการพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ก่อนดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอนการเรียนรู้ และบทบาทของผู้เรียน พร้อมดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน จากนั้นดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตาม NATYA Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Notice, Appreciate, Transform, Yield และ Advance โดยผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้คำแนะนำ สนับสนุนการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ การทำงานร่วมกัน และการสร้างสรรค์ผลงาน ในระหว่างการจัดกิจกรรม

ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย วิเคราะห์คุณค่าและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างสื่อประกอบการนำเสนอ และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล โดยครูติดตาม ให้ข้อเสนอแนะ และประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง พร้อมส่งเสริมให้ผู้เรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ทั้งในระดับบุคคลและระดับกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดกระบวนการเรียนรู้ เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ประเมินผลงานนาฏศิลป์ ประเมินความคิดสร้างสรรค์ สมรรถนะของผู้เรียน และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อบรรณข้อมูลสำหรับวิเคราะห์ประสิทธิผลของ NATYA Model ในระยะต่อไป



ภาพที่ 10 ระยะที่ 3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม NATYA Model (Implementation)

ระยะที่ 4 สร้างสรรค์และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ (Creative Performance Development)

ระยะที่ 4 เป็นขั้นตอนสำคัญของการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ได้รับจากกระบวนการเรียนรู้ในระยะก่อนหน้า มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่มีเอกลักษณ์และสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นไทย โดยผู้เรียนทำงานร่วมกันในลักษณะของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) ตั้งแต่การกำหนดแนวคิดของการแสดง การออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ของผลงาน การทดลองปรับปรุง และพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ พร้อมทั้งบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและ

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบ การผลิตสื่อ และการสื่อสารผลงานให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมยุคดิจิทัล อันเป็นการวางรากฐานในการต่อยอด นวัตกรรมไทยสู่การสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมและการพัฒนา Soft Power ของประเทศ



ภาพที่ 11 ระยะที่ 4 สร้างสรรค์และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์
(Creative Performance Development)

ระยะที่ 5 เผยแพร่และต่อยอดผลงาน (Dissemination and Extension)

ระยะที่ 5 เป็นขั้นตอนการเผยแพร่และต่อยอดผลงานที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์จากกระบวนการเรียนรู้ตาม NATYA Model โดยมุ่งให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้และผลงานนาฏศิลป์ที่พัฒนาขึ้นออกสู่สาธารณะ เพื่อสร้างการรับรู้และความตระหนักถึงคุณค่าและอัตลักษณ์ของนาฏศิลป์ไทย ตลอดจนส่งเสริมการใช้ผลงานทางวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้าง Soft Power ผ่านการสื่อสารในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งการแสดงบนเวที การจัดนิทรรศการ การนำเสนอผลงานในสถานศึกษาและชุมชน รวมถึงการเผยแพร่ผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, YouTube, TikTok และเว็บไซต์ของโรงเรียน เพื่อให้ผลงานเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง และสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน และสังคม นอกจากการนำเสนอผลงานแล้ว ผู้เรียนยังได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โปสเตอร์ดิจิทัล อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอสั้น (Short Video) วิดีโอเบื้องหลังการทำงาน (Behind the Scenes) และคลิปแนะนำผลงาน

โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของสื่อและขยายช่องทางการสื่อสารสู่สาธารณะ

ระหว่างการพัฒนา ผู้วิจัยส่งเสริมให้ผู้เรียนรวบรวมความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และการตอบรับจากผู้ชม ทั้งจากการประเมินภายในและความคิดเห็นบนสื่อออนไลน์ เพื่อนำข้อมูลมาสะท้อนผลการเรียนรู้ วิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และหาแนวทางในการต่อยอดผลงานให้มีคุณค่าเชิงวัฒนธรรมและเชิงสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น การดำเนินงานในระยะนี้มีเป้าหมายสำคัญในการสร้างความภาคภูมิใจในผลงานของผู้เรียน ส่งเสริมการเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creator) ที่สามารถถ่ายทอดคุณค่าของนาฏศิลป์ไทยผ่านสื่อดิจิทัล และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทยในระดับโรงเรียน ชุมชน และสังคม อันเป็นการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสู่การสร้าง Soft Power อย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 12 ระยะที่ 5 เผยแพร่และต่อยอดผลงาน (Dissemination and Extension)

ระยะที่ 6 ประเมินผล สะท้อนผล และปรับปรุงรูปแบบ (Evaluation, Reflection and Revision)

ระยะที่ 6 เป็นขั้นตอนการประเมินประสิทธิผลของ NATYA Model หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานแล้ว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลลัพธ์ของการใช้รูปแบบในทุกมิติ ทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ ภาวะภูมิใจในความเป็นไทย ความสามารถในการสร้างสรรค์ Soft Power การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาารูปแบบให้มีความสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ประเมินคุณภาพของผลงานนาฏศิลป์ด้วยเกณฑ์การประเมิน (Rubric) ประเมินสมรรถนะของผู้เรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจต่อการใช้นายYA Model นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดเด่น ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการพัฒนารูปแบบ

ข้อมูลที่รวบรวมได้จะนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อสังเคราะห์ผลการวิจัยและจัดทำข้อเสนอแนะในการปรับปรุง NATYA Model ทั้งด้านองค์ประกอบ กระบวนการจัดกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล และการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ผลการประเมินในระยะนี้จะเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการจัดทำ NATYA Model ฉบับสมบูรณ์ที่มีความถูกต้อง เหมาะสม และพร้อมสำหรับการนำไปใช้ ขยายผล และประยุกต์ใช้ในสถานศึกษาอื่น รวมทั้งเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ฐานนาฏศิลป์เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 13 ระยะที่ 6 ประเมินผล สะท้อนผล และปรับปรุงรูปแบบ (Evaluation, Reflection and Revision)

7. เครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ซึ่งมุ่งพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ NATYA Model เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สำหรับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ขอบเขต และกระบวนการดำเนินการวิจัยในแต่ละระยะ โดยเครื่องมือทุกฉบับได้รับการสร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ร่วมกับการสังเคราะห์องค์ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ครอบคลุมทั้งการศึกษาสภาพปัญหา การพัฒนารูปแบบ การทดลองใช้ การประเมินผล และการปรับปรุงรูปแบบ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือทุกฉบับก่อนนำไปใช้จริง โดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา และด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 5-7 คน ด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item-Objective Congruence: IOC) พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และสำหรับเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามและแบบประเมิน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้เครื่องมือมีความถูกต้อง เหมาะสม และสามารถเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 7 รายการ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลำดับ	เครื่องมือวิจัย	ระยะ	รายละเอียด
1	แบบวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis Form)	1	ใช้วิเคราะห์หลักสูตร แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และนโยบายด้าน นานาศิลป์ Soft Power และ AI เพื่อนำไปสังเคราะห์องค์ประกอบ ของ NATYA Model
2	แบบสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง (Semi-Structured Interview)	1	ใช้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ครู ผู้บริหาร และผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อศึกษา สภาพปัญหา ความต้องการ และแนวทางการพัฒนาการจัดการ เรียนรู้ นานาศิลป์
3	แบบประเมินคุณภาพ NATYA Model และ เครื่องมือวิจัย	2	ผู้ทรงคุณวุฒิ 5-7 คน ประเมินความถูกต้อง ความเหมาะสม ความ เป็นไปได้ และความเป็นประโยชน์ของรูปแบบ แผนการจัดการ เรียนรู้ สื่อ และเครื่องมือ โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณ ค่า 5 ระดับ และตรวจสอบ IOC
4	แผนการจัดการเรียนรู้ ตาม NATYA Model	3-5	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกิจกรรม 5 ขั้น (Notice, Appreciate, Transform, Yield และ Advance) พร้อมสื่อ ใบ กิจกรรม และแนวทางการวัดและประเมินผล ใช้เป็นเครื่องมือ ดำเนินการทดลอง
5	แบบประเมินผลการ เรียนรู้ของผู้เรียน	3-6	ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (2) แบบประเมินผล งานนาฏศิลป์แบบ Rubric (3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ (4) แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียนด้านการคิด การสื่อสาร การทำงาน ร่วมกัน การใช้เทคโนโลยี และการสร้าง Soft Power
6	แบบสอบถามความพึง พอใจต่อ NATYA Model	6	แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใช้ประเมินความพึง พอใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อ การใช้เทคโนโลยี และประโยชน์ที่ได้รับ
7	แบบสะท้อนผลการ เรียนรู้ (Reflection Form)	5-6	แบบบันทึกปลายเปิดและแนวคำถามสำหรับการสะท้อนผลการ เรียนรู้ของผู้เรียน ครู และผู้เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาจุดเด่น ปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะ และแนวทางการปรับปรุง NATYA Model

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

8.1 ด้านผู้เรียน

1) ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทย ทั้งในด้านประวัติความเป็นมา องค์ประกอบ รูปแบบการแสดง คุณค่าทางวัฒนธรรม และความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับวิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของชาติ สามารถอธิบาย วิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม

2) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สามารถคิดริเริ่ม ออกแบบ สร้างสรรค์ และพัฒนาผลงานนาฏศิลป์ที่มีเอกลักษณ์ เชื่อมโยงภูมิปัญญา ไทยกับบริบทของสังคมร่วมสมัย และสามารถต่อยอดสู่การสร้างนวัตกรรมทางวัฒนธรรมได้

3) ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ เห็นคุณค่า และมีความภาคภูมิใจในนาฏศิลป์ไทย และอัตลักษณ์ความเป็นไทย มีเจตคติที่ดีต่อการอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรม พร้อมทั้งตระหนักถึงบทบาทของนาฏศิลป์ในการสร้าง Soft Power ของประเทศ

4) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทั้งการสื่อสารด้วยการพูด การนำเสนอ การแสดงออกผ่านศิลปะการแสดง การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล และการถ่ายทอดคุณค่าของผลงานสู่สาธารณชนอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

5) ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน สามารถวางแผน แบ่งบทบาทหน้าที่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับฟังผู้อื่น แก้ไขปัญหาร่วมกัน และทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง

6) ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการสืบค้นข้อมูล ออกแบบการแสดง ผลิตสื่อดิจิทัล จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ เหมาะสม และมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี

7) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทย และเผยแพร่ผลงานผ่านสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ อันเป็นการพัฒนาศักยภาพในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างคุณค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมตามแนวทาง Soft Power

8.2 ด้านครูผู้สอน

1) ครูผู้สอนได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NATYA Model ที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการวิจัยและพัฒนา ซึ่งมีองค์ประกอบ กระบวนการ และแนวทางการจัดกิจกรรมที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) ครูผู้สอนมีแนวทางในการบูรณาการแนวคิด Active Learning, Constructivism, Creative Learning, Project-based Learning (PBL), Soft Power และเทคโนโลยีดิจิทัลร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3) ครูผู้สอนได้รับชุดเครื่องมือประกอบการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ คู่มือการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เครื่องมือวัดและประเมินผล และแนวทางการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปใช้ซ้ำ ปรับประยุกต์ และพัฒนาต่อยอดให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสถานศึกษาอื่นได้

4) ครูผู้สอนสามารถพัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดจนสามารถผลิตผลงานทางวิชาการและเผยแพร่องค์ความรู้สู่แวดวงวิชาชีพได้

8.3 ด้านสถานศึกษา

1) สถานศึกษามีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ที่มีคุณภาพ สามารถใช้เป็นต้นแบบ (Best Practice) ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการวัฒนธรรมไทย ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยีดิจิทัล และ Soft Power เข้าด้วยกัน

2) สถานศึกษามีผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์และนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำไปเผยแพร่ในระดับโรงเรียน ระดับเครือข่าย ระดับจังหวัด และระดับประเทศ ตลอดจนใช้เป็นผลงานเชิงประจักษ์ในการประเมินคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาสถานศึกษา

3) สถานศึกษาสามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในฐานะแหล่งเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์และวัฒนธรรมไทยที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 และสามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมร่วมกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้แก่ชุมชนและสังคม

4) สถานศึกษามีเครือข่ายความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน หน่วยงานทางวัฒนธรรม และภาคีเครือข่ายด้านการศึกษา ในการอนุรักษ์ สืบสาน และต่อยอดนาฏศิลป์ไทยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้และการเผยแพร่ผลงานอย่างต่อเนื่อง

8.4 ด้านวิชาการและสังคม

1) ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ NATYA Model เพื่อสร้างสรรค์ Soft Power ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรมในอนาคต

2) ได้แนวทางในการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์อย่างเหมาะสมและมีจริยธรรม ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและบริบททางการศึกษาที่หลากหลาย

3) สนับสนุนการขับเคลื่อนนโยบายการส่งเสริม Soft Power และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ของประเทศไทย โดยใช้การศึกษาเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ไทย สร้างคุณค่าทางวัฒนธรรม และเพิ่มมูลค่าทางสังคมและเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

4) ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์สำหรับผู้กำหนดนโยบาย ผู้บริหารสถานศึกษา และครูผู้สอน ในการพัฒนาหลักสูตร นวัตกรรมการเรียนรู้ และการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยควบคู่กับการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

9. จุดเด่นของนวัตกรรม (Innovation Highlight)

นวัตกรรม NATYA Model มีจุดเด่นสำคัญคือการใช้ นาฏศิลป์ไทยเป็นฐานการเรียนรู้ (Culture-based Learning) โดยนำทุนทางวัฒนธรรมของไทยมาเป็นสื่อและบริบทในการจัดการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่เพียงได้รับความรู้และทักษะด้านนาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังเกิดความตระหนักรู้ในคุณค่า เห็นความสำคัญ และมีความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ความเป็นไทย พร้อมทั้งสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมกับบริบทของสังคมร่วมสมัยได้อย่างสร้างสรรค์

นวัตกรรมนี้บูรณาการแนวคิด Active Learning, Creative Learning, Project-based Learning (PBL), Digital Learning และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การสืบค้นข้อมูล การคิดวิเคราะห์ การออกแบบ การสร้างสรรค์ผลงาน และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อผลิตและเผยแพร่ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

อีกจุดเด่นที่สำคัญคือ การปรับบทบาทของผู้เรียนจาก "ผู้ฝึกปฏิบัติ" (Performer) ไปสู่การเป็น "ผู้สร้างสรรค์ผลงาน" (Creator) โดยผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบ คิดสร้างสรรค์ ผลิต และนำเสนอผลงานนาฏศิลป์ด้วยตนเอง ผ่านการทำงานร่วมกัน การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และสามารถพัฒนาผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ไทย ควบคู่กับความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ นวัตกรรมยังเชื่อมโยงการเรียนรู้ นาฏศิลป์กับแนวคิด Soft Power โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถต่อยอดผลงานนาฏศิลป์สู่การสื่อสาร สาธารณะ การผลิตสื่อดิจิทัล การประชาสัมพันธ์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ไทย ในฐานะทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถสร้างคุณค่าทางสังคมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจได้

จุดเด่นเชิงนวัตกรรมอีกประการหนึ่ง คือ กระบวนการเรียนรู้ NATYA Model ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Notice, Appreciate, Transform, Yield และ Advance ซึ่งเป็นกระบวนการที่มี ลำดับขั้นชัดเจน เชื่อมโยงตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การเรียนรู้ การสร้างสรรค์ผลงาน การเผยแพร่ และการต่อยอดองค์ความรู้ ทำให้ครูสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็น ระบบ และผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

นวัตกรรม NATYA Model ยังได้รับการออกแบบให้สามารถนำไปใช้ซ้ำ (Reusability) ปรับ ประยุกต์ (Adaptability) และขยายผล (Scalability) ได้ในบริบทของสถานศึกษาที่หลากหลาย ผ่าน การพัฒนาคู่มือ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และเครื่องมือวัดและประเมินผลที่เป็นมาตรฐาน สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) และขยายผลสู่โรงเรียนหรือเครือข่ายการศึกษาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง สอดคล้องกับเกณฑ์การพิจารณา Best Practice ที่ให้ความสำคัญกับการมีนวัตกรรมที่เป็นระบบ มี ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ สามารถนำไปใช้จริง และต่อยอดสู่การพัฒนาในวงกว้างได้อย่างยั่งยืน

10. ข้อเสนอแนะ

10.1 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1) ครูผู้สอนควรศึกษาหลักการ แนวคิด และกระบวนการของ NATYA Model ให้เข้าใจอย่าง ครอบคลุมก่อนนำไปใช้ เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน เน้นการลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงาน และการสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2) การจัดกิจกรรมควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้สร้างองค์ความรู้และผู้สร้างสรรค์ ผลงาน (Creator) มากกว่าการเป็นผู้รับความรู้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ออกแบบ สร้างสรรค์ และเผยแพร่ผลงานด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อย่างรอบ ด้าน

3) ครูควรบูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมุ่งใช้ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการสืบค้นข้อมูล การ ออกแบบ และการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ภายใต้หลักจริยธรรม ความรับผิดชอบ และการเคารพสิทธิ

4) สถานศึกษาควรสนับสนุนการเผยแพร่ผลงานของผู้เรียนผ่านเวทีการแสดง นิทรรศการ เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพ ถ่ายทอดคุณค่าของ

นาฏศิลป์ไทย และสร้างการรับรู้ในวงกว้าง อันจะนำไปสู่การส่งเสริม Soft Power ของสถานศึกษา และชุมชน

10.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนาต่อยอด

1) ควรศึกษาผลการใช้ NATYA Model กับผู้เรียนในระดับชั้นหรือบริบทของสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของรูปแบบและพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

2) ควรพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในภูมิภาคต่างๆ และบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เช่น ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา ดนตรี หรือ เทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการและเพิ่มคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมไทย

3) ควรศึกษาผลของการใช้ NATYA Model ต่อการพัฒนาสมรรถนะด้านอื่นของผู้เรียน เช่น การคิดเชิงนวัตกรรม การเป็นผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์ ความเป็นพลเมืองโลก และทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์อย่างมีจริยธรรม เพื่อขยายองค์ความรู้ด้านการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4) ควรพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา ชุมชน สถาบันอุดมศึกษา หน่วยงานด้านศิลปวัฒนธรรม และหน่วยงานภาครัฐหรือเอกชน เพื่อร่วมกันพัฒนานวัตกรรม ขยายผลการใช้ NATYA Model และยกระดับผลงานของผู้เรียนสู่การสร้างมูลค่าทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในระดับประเทศและนานาชาติ ผ่านการขับเคลื่อน Soft Power ของไทย

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กิตติศักดิ์ สุทธิ. (2566). การพัฒนาชุดการสอนนาฏการเพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างนวัตกรรมด้านนาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร
- จรรยา ดาสา. (2552). 15 เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก. นิตยสาร. สสวท.: 36(163): 72-76.
- ชลกานต์ หงสมัต. (2561). การพัฒนานาฏศิลป์ไทยประยุกต์เชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษา Thai Fit. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฐรดา ประเสริฐ. (2566). การศึกษาสมรรถนะการสร้างสรค์นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูนาฏศิลป์. วารสารวิจัยรำไพพรรณี 16(2), 135-146.
- ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2555). การพัฒนาชุดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ผ่านคอมพิวเตอร์พกพา เรื่องความรู้พื้นฐานทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาแขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. Veridian E-Journal, Silpakorn University. 12(2), 596-619.
- นิรัญญา มูลวันดี. (2566). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแสดง วิชานาฏศิลป์ด้วยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวิสร่วมกับชุดกิจกรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต. ไม่ได้ตีพิมพ์. สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภัททิรา เจาะลำดวง. (2560). การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ทำรำประกอบบทเพลงด้วยการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนโดยใช้รูปแบบชิปปา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 วิทยานิพนธ์. คณะมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ.
- ยุวดี พลศิริ. (2568). การส่งเสริมและพัฒนาศิลปะการแสดงเพื่อเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐาน อัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นบ้านสตีย์ ตำบลกุดหวาย อำเภอศีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์. วารสารราชภัฏสุรินทร์วิชาการ, 3(5), 1-16.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์. (2566). การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารวิจัยทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 18(1), 31-40.
- ศิริพร มโนพิเชษฐวัฒนา. (2547). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์แบบบูรณาการที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนที่กระตือรือร้น เรื่อง ร่างกายมนุษย์. ปรินญา นิพนธ์การศึกษา ดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนทร ฝ่ายที. (2568). การเผยแพร่วัฒนธรรมหมอลำประยุกต์ในบริบท Soft Power. วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์, 9(3), 108-121.
- สุนิชา สุกิน. (2569). การพัฒนาองค์ความรู้ทางด้านศิลปะการแสดงเพื่อเพิ่มศักยภาพชุมชน Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เทศบาลเมืองเมืองแกนพัฒนา อำเภอมะแม่ง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล, 15(2), 357-373.
- สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สืบค้นจาก <http://academic.obec.go.th/newsdetail.php?id=41>
- หิรัญญา กลางนุรักษ์. (2567). ซอฟต์พาวเวอร์มรดกทางวัฒนธรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดภูเก็ต. วารสารวิจัยวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 8(3), 629-641.
- อรุณรัตน์ จินดา. (2568). นโยบายต่างประเทศไทยกับแนวทางการขับเคลื่อนภูมิพลังวัฒนธรรม (Soft Power) เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. วารสารสมาคมรัฐประศาสนศาสตร์แห่งประเทศไทย, 7(2), 159-170.
- Bell. (2010). Project-Based Learning for the 21 st Century: Skills for the Future. The Clearing House, 83, 39-43. <http://dx.doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Bruner. (1966). Toward a Theory of Instruction. Cambridge: Harvard University Press.
- Craft. (2005). Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203357965>
- Felder and Brent. (2009). Active Learning: An Introduction. ASQ Higher Education Brief, 2, 4-9.
- Larmer, Mergendoller and Boss. (2015). Setting the standard for project based learning. Alexandria, VA: ASCD.
- Nye. (1990). Soft Power. Foreign Policy, No. 80, 153-171. <https://www.jstor.org/stable/1148580>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Nye. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs, New York.
- OECD. (2021). *OECD Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/589b283f-en>
- Papert. (1991). *Situating Constructionism*. In I. Harel, & S. Papert (Eds.), *Constructionism: Research reports and essays* (pp. 1-11). Norwood, NJ: Ablex.
- Piaget. (1972). *Intellectual Evolution from Adolescence to Adulthood*. *Human Development*, 15, 1-12. <http://dx.doi.org/10.1159/000271225>
- Robinson. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Revised and Updated Edition, Capstone Publishing Ltd., Chichester.
<https://doi.org/10.1002/9780857086549>
- Thomas. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk. <http://www.k12reform.org/foundation/pbl/research>.
- Torrance. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Princeton, NJ: Personal Press.
- UNESCO. (2021). *World Heritage List*. Retrieved August 3, 2021, from
<https://whc.unesco.org/en/list/&order=country#alphaT>
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*.
<https://ich.unesco.org/en/convention>
- Vygotsky. (1978). *Mind in society: The developmental of higher psychological process*. Cambridge, MA: Harvard University Press.



**โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ
พ.ศ.2569 ตามบริบทของพื้นที่จังหวัดลำพูน**

