

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

ธิติมา อ่องทอง*

Received: September 2, 2024.

Revised: April 21, 2025

Accepted: August 4, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ร่วมกับการสำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นสื่อ นวัตกรรมในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ผลจากการวิจัย พบว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ เป็นการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้เรื่องศิลปะการแสดงละครำสำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ 2) การกำหนดเนื้อหาและนำเสนอเนื้อหา มีการคัดเลือกและกำหนดเนื้อหาเชิงวิชาการโดยสอดแทรกทำทางนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครำผ่านภาพวาด ประกอบด้วย 9 หัวข้อ ได้แก่ ละครำ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครำ เครื่องโรงในการแสดงละครำ จารัตในการแสดงละครำ การฝึกหัดละครำ และภาษาท่าเบื้องต้น โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ 3) การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ ให้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์ในการนำเสนอภาพและข้อความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครำให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารีตของการแสดง ตลอดจนเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ประกอบด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ 4) การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นช่องทางในการอ่านที่สามารถใช้งานได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่อำนวยความสะดวกในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ผู้รับผิดชอบบทความ: ธิติมา อ่องทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตำบลบางแก้ว อำเภอมือง จังหวัดอ่างทอง E-mail: thitima.bpi@gmail.com

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้ / หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ / ละครำ / เด็ก / เยาวชน / นาฏศิลป์ไทย

* อาจารย์ประจำ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

The Creation of learning Innovation titled *‘Lakhon Ram’ for Children and Youth*

Thitima Ongthong*

Abstract

This research aims to develop an innovative learning resource on the topic of *Lakhon Ram for Children and Youth*. The study employs a qualitative research methodology, utilizing data collected through documentary research and field surveys. Content analysis was used to interpret the data, which was then applied to the development of an innovative learning medium in the form of an electronic book (e-book).

The research findings indicate that the development of the innovative learning resource on *Lakhon Ram for Children and Youth* comprises four key components. 1) The conceptualization and design framework involved creating an electronic book (e-Book) aimed at promoting knowledge of *Lakhon Ram* performing arts for children and youth. 2) The content was carefully selected and organized with academic precision, integrating traditional dance gestures through illustrative drawings. This content encompasses nine key topics: *Lakhon Ram*, *Lakhon Chatri*, *Lakhon Nok*, *Lakhon Nai*, weapons used in performances, stage props, rituals associated with performances, training methods, and basic gesture vocabulary, all presented through text, images, and symbolic representations. 3) The design of the book's components applied principles of cultural preservation alongside aesthetic considerations in visual arts to ensure accurate representation of traditional forms and rituals, while also enhancing reader engagement through creative illustrations, typography, color schemes, and artistic composition. 4) The E-Book was developed as a versatile reading platform accessible both online and offline, featuring various user-friendly functions that facilitate diverse reading experiences and support self-directed learning.

Corresponding Author: Thitima Ongthong, Angthong College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute, Bangkeaw, Meung Angthong, E-mail: thitima.bpi@gmail.com

Keywords: Learning Innovation / E-Book / Lakhon-Ram / Children / Youths / Thai Dance

* Full-time lecturer, Position, College of Dratic Arts, Bunditpatanasilpa Institute

1. บทนำ

การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วจำกัดและเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยเรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปด้วย การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันได้นำมาใช้ในการศึกษามากขึ้นเนื่องจากทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่สามารถสร้างความสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยอยู่เสมอ กล่าวได้ว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ทำทนายและดึงดูดความสนใจสำหรับวัยเรียนในยุคนี้ได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคระบาดไวรัสโควิด 19 ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบของออนไลน์มากขึ้น จึงเกิดเป็นการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัดและกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีการตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน

ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้กับการเรียนจนเกิดเป็นสื่อสร้างสรรค์สำหรับการเรียนรู้ใหม่ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อสร้างสรรค์ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ซึ่งเป็นสื่อที่มีการสร้างหรือพัฒนาขึ้นโดยใช้ควบคู่กับเครื่องมืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยี มีความเหมาะสมกับผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ มีความชอบเทคโนโลยีในการสื่อสาร (Mingsiritham, 2016, p. 42) และรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ความนิยมอย่างมากรูปแบบหนึ่งคือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งกิตานันท์ มะลิทอง ได้กล่าวไว้ว่า “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ได้รับการแปลงลงบนสื่อบันทึกด้วยระบบ

ดิจิทัล แทนที่จะพิมพ์ลงกระดาษเหมือนสิ่งพิมพ์ ทำให้สะดวกในการใช้งาน เนื่องจากมีเนื้อหาที่เป็นทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดความสนใจในการใช้งาน” (Malithong, 2005, p. 203) นอกจากนี้ เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม ยังได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาจะชอบการอ่านผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องที่ตนเองสนใจ จะทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถส่งเสริมนิสัยรักการอ่านซึ่งแตกต่างจากหนังสือในห้องเรียนที่มีเพียงเนื้อหาและภาพประกอบ แต่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถใส่ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ รวมถึงการเชื่อมโยงไปยังอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้ความรู้อย่างครบถ้วนเป็นการพัฒนารูปแบบสื่อการศึกษาใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วและสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น (Mingsiritham, 2016, p. 44)

เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในยุทธศาสตร์ที่ 2 การวิจัย การสร้างผลงานสร้างสรรค์ต่อยอดงานศิลปวัฒนธรรมบนพื้นฐานเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและความเป็นไทย และเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรมทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ และประเด็นในยุทธศาสตร์ที่ 4 การสืบสานศิลปวัฒนธรรมและสร้างเสริมคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นและประเทศชาติด้วยทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561-2580 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม ได้มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์โดย

ใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะส่งเสริมความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมให้กับเด็กและเยาวชน ในเรื่อง “ละครรำ” ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่ใช้การรำเพื่อดำเนินเรื่องราวประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความงดงาม ประณีต แต่งไว้ด้วยคุณค่าและภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย ดังที่หนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ได้กล่าวไว้ว่า “ละครรำ เป็นศิลปะการแสดงชั้นสูง ซึ่งมีความประณีตงดงาม บ่งบอกถึงปรีชาสามารถของคนไทย เด็กและเยาวชนทั้งหลายจึงสมควรที่จะศึกษา และเรียนรู้เพื่อธำรงรักษาวัฒนธรรมของชาติให้ยั่งยืนสืบไป” และ “เยาวชนควรสนใจศึกษาละครรำ ซึ่งเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูง ทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เมื่อศึกษาอย่างลึกซึ้ง นอกจากจะได้รับความรู้ความบันเทิงแล้ว ยังก่อให้เกิดความภาคภูมิใจที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมสืบทอดเป็นมรดกอันล้ำค่าตลอดมา” (Thai Junior Encyclopedia Foundation by His Majesty King Bhumibol Adulyadej The Great, 1998, p. 33)

นอกจากนี้ เนื้อหาเกี่ยวกับละครไทยยังเป็นเนื้อหาที่ได้รับบรรจุให้อยู่ในการจัดการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระวิชานาฏศิลป์ ระดับมัธยมศึกษา และในการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ทั้ง 12 แห่งทั่วประเทศไทยในหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง 2562) และหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาศิลปกรรมอีกด้วย กล่าวได้ว่าความรู้ด้านการละครไทยซึ่งหมายความว่ารวมถึงละครรำนั้น

มีความสำคัญและจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทย

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยบูรณาการความรู้เรื่องละครรำกับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับคุณค่าของละครรำ ประเภท วิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความภาษาเขียน โดยการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความแบบอินโฟกราฟิก เพื่อง่ายต่อการจดจำ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถที่จะเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้ถึงศิลปะการแสดงของชาติที่สำคัญ สามารถใช้สำหรับเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

2. วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการศึกษาค้นคว้า ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงละครรำ บริบทเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลที่ได้มาประกอบกับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยแบ่ง

วิธีการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องในเรื่อง ศิลปะการแสดงละครเวที เด็กและเยาวชน สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การสร้างสรรค์หนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยวิธีการดังนี้

1.1 การศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสาร และสื่อสารสนเทศ

- การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากหนังสือ งานวิจัย บทความ และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ สามารถแบ่งการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารออกเป็น 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงละครเวที 2) ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน และ 3) ข้อมูลการสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรม การเรียนรู้ เทคโนโลยี แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- การศึกษาสื่อสารสนเทศ โดยศึกษาผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อ นวัตกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.2 การศึกษาข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต

- การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบรายบุคคลระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์โดยใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ครั้งละไม่เกิน 30 นาที เพื่อสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับละครเวทีที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน รูปแบบและการออกแบบนวัตกรรม

- การสังเกต ประกอบด้วยการลงพื้นที่ เพื่อสำรวจข้อมูลจากโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนในจังหวัดอ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง เป็นต้น

ประชากรในการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์โดยการสัมภาษณ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์แบบรายบุคคล ใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ครั้งละไม่เกิน 30 นาที ใช้วิธีการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์แบบเจาะจง สามารถแบ่งกลุ่มการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

- ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครเวที มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นครู อาจารย์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ที่มีความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครเวที ไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือมีผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางนาฏศิลป์ และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัย

- ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้าน การสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นครู อาจารย์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรม การศึกษา หรือเทคโนโลยี ไม่ต่ำกว่า 10 ปี และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัย

- ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นครู อาจารย์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบภาพ การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ชุด ได้แก่

- แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครเวที

- แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางการสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ

ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ทั้งนี้ค่า IOC ที่ได้มากกว่า 0.5 ก่อนนำแบบสัมภาษณ์ไปใช้ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสารและสื่อสารสนเทศ ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต ในเรื่องศิลปะการแสดงละครเวที เด็กและเยาวชน สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อการสร้างสรรคหนังสือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่ในด้านการสร้างสรรคนวัตกรรมการเรียนรู้อ เรื่องละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชน โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สังเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรคในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 เป็นกระบวนการการสร้างสรรคนวัตกรรมการเรียนรู้อ เรื่อง “ละครเวที” สำหรับเด็กและเยาวชน ประกอบด้วย การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ และการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4. ผลการวิจัย

ผลจากการวิจัย พบว่า การสร้างสรรคนวัตกรรมการเรียนรู้อ เรื่อง ละครเวที สำหรับเด็กและเยาวชนสามารถนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้อประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการบูรณาการศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ สื่อเทคโนโลยี และทัศนศิลป์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงละครเวทีได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวกรวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยนวัตกรรมนี้สามารถนำเสนอเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปะการแสดงละครเวทีผ่านการสร้างสรรคองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ 2) การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา 3) การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ 4) การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ

การสร้างสรรคนวัตกรรมการเรียนรู้อ เรื่อง ละครเวที สำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการสร้างสรรคสื่อการเรียนรู้อเพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่อง “ละครเวที” อันเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูง ซึ่งมีความประณีตงดงามบ่งบอกถึงปรัชญาสามารถของคนไทย เป็นศิลปะการแสดงที่ใช้การร่ายรำเพื่อดำเนินเรื่องราวประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความงดงาม ประณีต กล่าวได้ว่าเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูงทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ที่แฝงไว้ด้วยคุณค่าและภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย เด็กและเยาวชนจึงควรได้ศึกษาและเรียนรู้เพื่อให้ธำรงรักษาวัฒนธรรมของชาติต่อไป อย่างไรก็ตาม การจัดการศึกษาในยุค

ปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างไร้ขีดจำกัด และเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยเรียนให้เกิดเปลี่ยนแปลงไปด้วย การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันได้นำมาใช้ในการศึกษามากขึ้นเนื่องจากทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่ สามารถสร้างความสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ผู้วิจัยจึงได้วางแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครสำหรับเด็กและเยาวชน โดยบูรณาการความรู้เรื่องละครกับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยีและศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ แนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) และแนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย เป็นการผสมผสานแนวความคิดที่ต้องการอนุรักษ์ รักษา ศิลปะการแสดงประเภทละคร ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่มีอัตลักษณ์ในด้านรูปแบบ จารีต องค์ประกอบ ตลอดจนมีระเบียบแบบแผนในการแสดง เพื่อเป็นการสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครไม่ให้สูญหายหรือผิดเพี้ยนไป หากแต่นำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าวด้วยวิธีใหม่ที่ทันสมัย คือการใช้แนวคิดอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น และทำให้ความรู้คงอยู่ได้นาน ด้วยแปลงข้อมูลให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ ตลอดจนการใช้แนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ในการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบให้เกิดเป็นภาพวาดที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ

การสร้างสรรค์หนังสือฯ นี้ ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบผลงานให้เป็นสื่อประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ 1) เนื้อหา และ 2) ภาพวาดและสัญลักษณ์ นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับละครรำ ได้แก่ คุณค่าของละครรำ ประเภท วิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดให้มีรูปลักษณะและสีสันทันสมัยเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความที่เข้าใจง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความที่ดึงดูดความสนใจ ง่ายต่อการจดจำและเข้าใจ ซึ่งมุ่งหวังว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จะสามารถเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงข้อมูลศิลปะการแสดงที่สำคัญของชาติ โดยใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด สามารถใช้ได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์

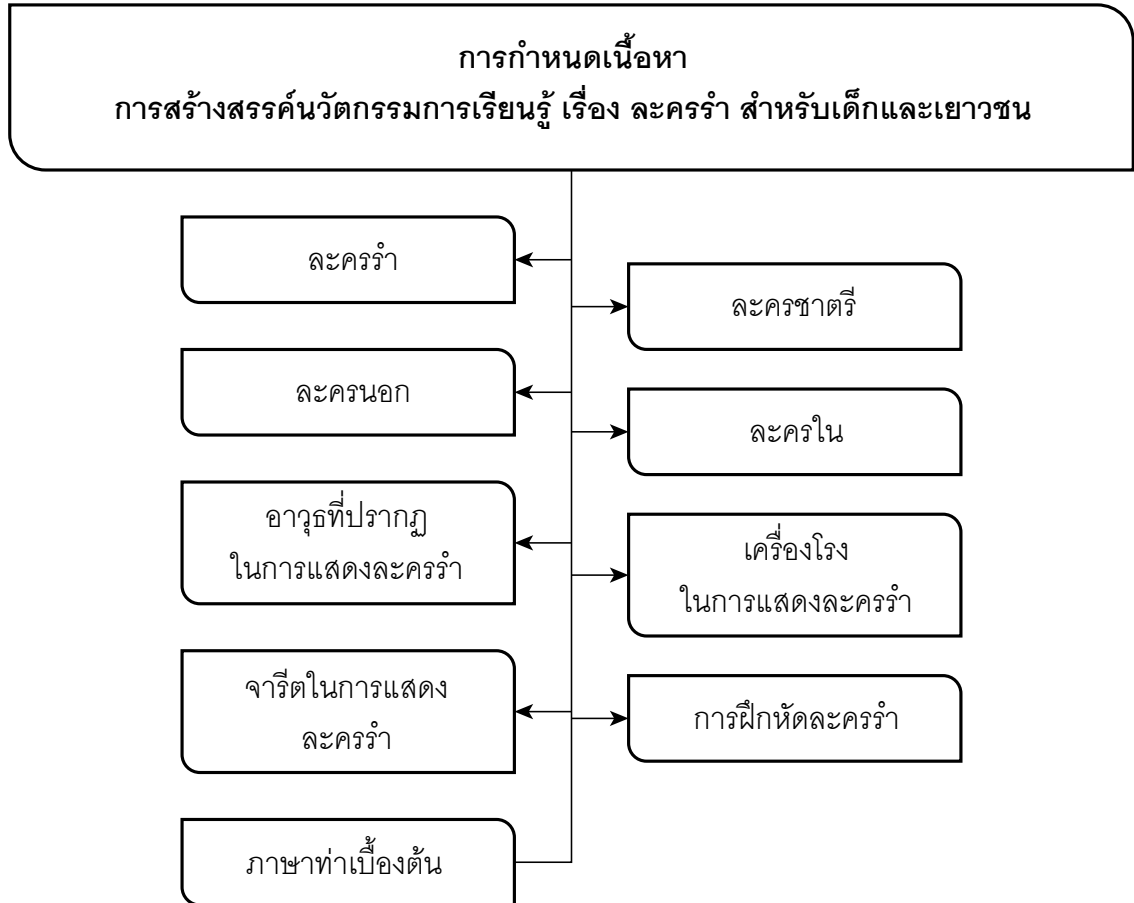
4.2 การกำหนดเนื้อหาและนำเสนอเนื้อหา

จากการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์คำสัมภาษณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหา นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบเนื้อหาหนังสือเล่มนี้ โดยมีการกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา ดังนี้

1) **การกำหนดเนื้อหา** ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้เชิงวิชาการทางด้านทฤษฎี โดยสอดแทรกท่าทางการปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครผ่านภาพประกอบ เพื่อให้หนังสือมีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหาและการปฏิบัติเบื้องต้น โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนสามารถ

เรียนรู้และทำความเข้าใจทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยการใช้แนวคิดกระบวนการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) ในการจัดหมวดหมู่ และลำดับข้อมูลโดย แยกย่อยเนื้อหาให้สั้นกระชับ สามารถแบ่งเนื้อหา ออกเป็น 9 หัวข้อ ดังนี้ 1) ละครร่ำ 2) ละครชาตรี

3) ละครนอก 4) ละครใน 5) อาวุธที่ปรากฏใน การแสดงละครร่ำ 6) เครื่องโรงในการแสดงละครร่ำ 7) จารีตในการแสดงละครร่ำ 8) การฝึกหัดละครร่ำ และ 9) ภาษาท่าเบื้องต้น



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครร่ำ
สำหรับเด็กและเยาวชน
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

2) การนำเสนอเนื้อหา จากการศึกษา การเรียนรู้และรับรู้ของเด็กและเยาวชน พบว่า องค์ประกอบในการนำเสนอความรู้ที่สามารถทำให้ เรียนรู้ได้เร็วและจดจำได้ ควรประกอบด้วยข้อความ และรูปภาพ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกการนำเสนอ องค์ประกอบดังกล่าวร่วมกับแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถ จดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็น รูปธรรมได้ง่ายขึ้น โดยแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) นี้ สามารถนำเสนอข้อมูลที่เป็น

ตัวอักษร และภาพที่อยู่ในรูปของภาพ แผนภาพ หรือ การใช้เส้น ลูกศร สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงการ ออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถนำมา ใช้ในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างหลากหลาย สามารถ บอกเรื่องราวหรือแสดงข้อเท็จจริงต่าง ๆ ให้มีความ กระชับ สั้น ดึงดูดใจเมื่อมองเห็น และถ่ายทอด เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับการ นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครรำที่มีความ ยากและซับซ้อนให้เหลือเพียงข้อมูลที่มีความสำคัญ มีความสั้นและกระชับ ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกวิธีการ นำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์



ภาพที่ 2 หน้าปกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชน
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

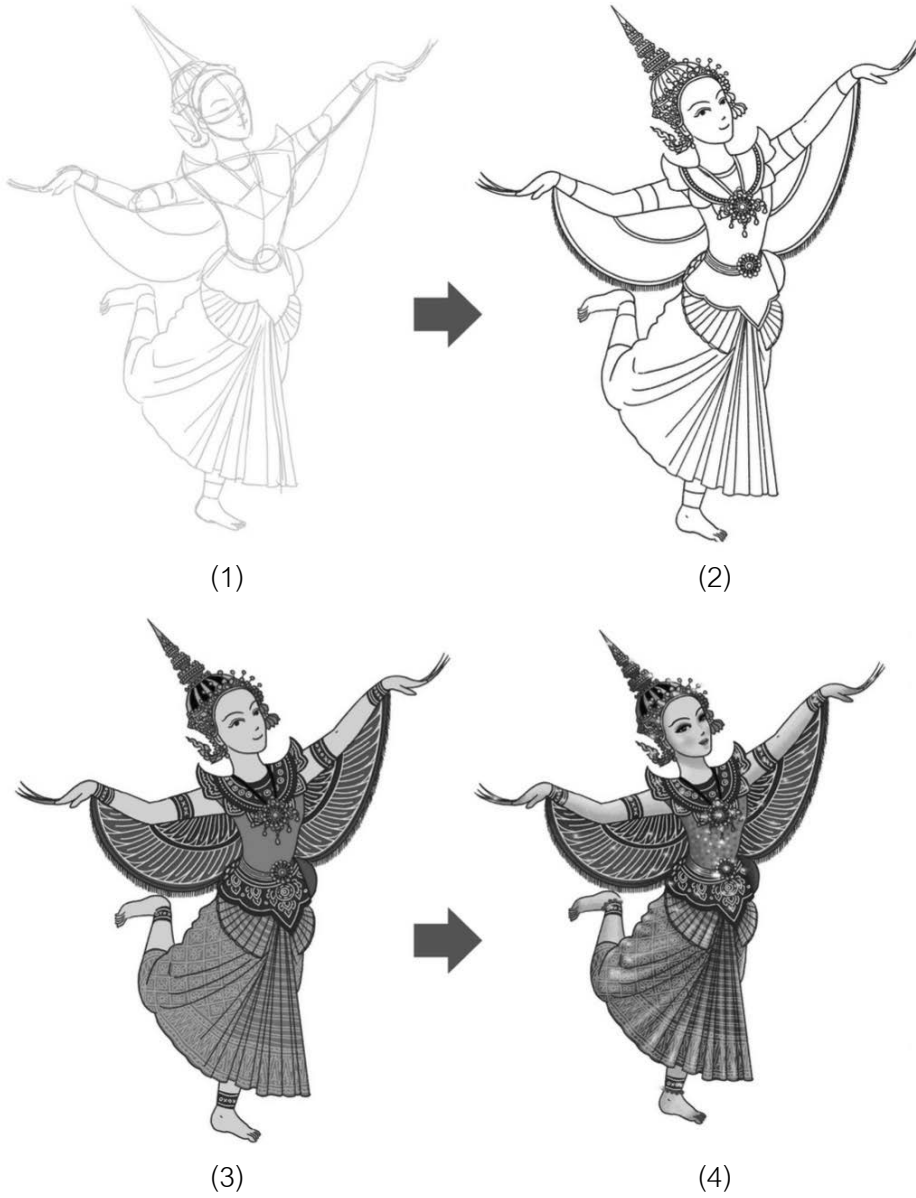


ภาพที่ 3 ตัวอย่างเนื้อหา ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครลำ สำหรับเด็กและเยาวชน
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

4.3 การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ

การออกแบบรูปเล่มหนังสือกำหนดการวางกระดาษแบบแนวนอนเพื่อให้พื้นที่ในการวางเนื้อหาที่เหมาะสมกับข้อความและภาพประกอบ โดยในการออกแบบผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ในการนำเสนอภาพและข้อความเกี่ยวกับการแสดงละครลำในเรื่องลักษณะเด่นทางกายภาพ เช่น รูปแบบการแสดง รูปลักษณะของตัวละคร สถานที่

แสดง ดนตรีประกอบการแสดง ลักษณะและสีของเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารีตของการแสดงละครลำ ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์เพื่อสร้างความสนใจและดึงดูดใจผู้อ่าน ในการออกแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ การสร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบภาพตัวละคร
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

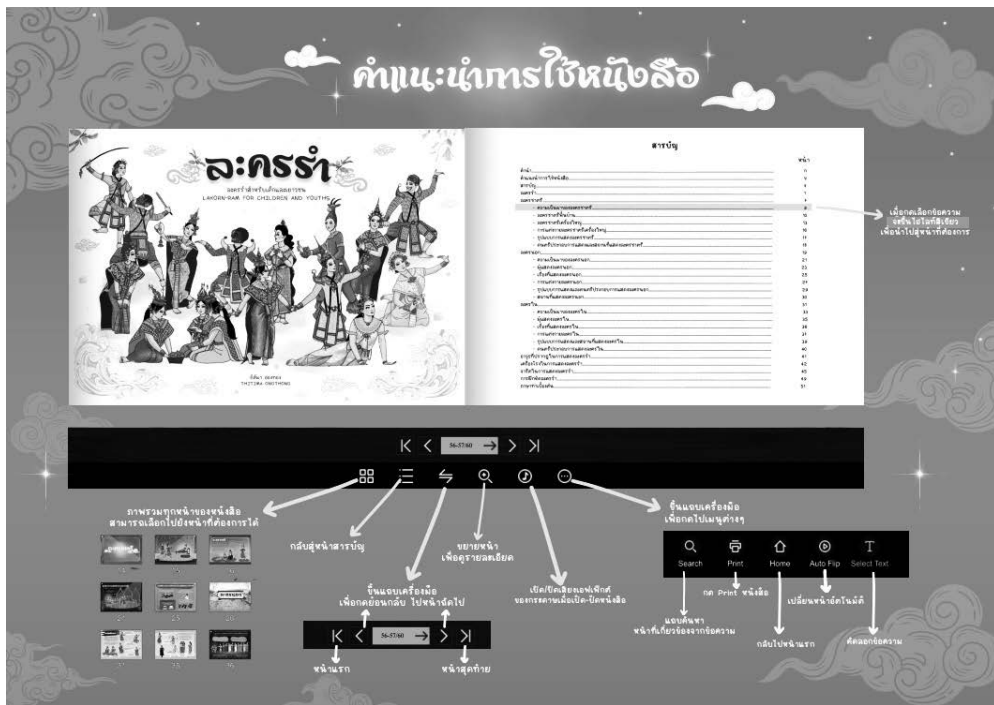


ภาพที่ 5 ตัวอย่างการจัดองค์ประกอบเพื่อนำเสนอข้อความและภาพประกอบ
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

4.4 การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เพื่อใช้เป็นช่องทางการอ่าน โดยสามารถเข้าสู่ระบบได้ 2 ช่องทาง คือ การเข้าผ่านเว็บไซต์ของหนังสือฯ โดยตรง และการสแกนผ่านคิวอาร์โค้ด (QR Code)

นอกจากนี้ยังสามารถดาวน์โหลดเพื่อใช้ศึกษาในคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จึงสามารถใช้งานได้ทั้งออนไลน์ (Online) และออฟไลน์ (Offline) โดยมีฟังก์ชันสำหรับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายเพื่ออำนวยความสะดวกในการอ่าน



ภาพที่ 6 คำแนะนำการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชน
ที่มา: ผู้วิจัย, 2566.

5. อภิปรายผล

ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ประเภทหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีการบูรณาการศาสตร์ทางด้าน นาฏศิลป์ สื่อเทคโนโลยี และทัศนศิลป์เข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างสรรค์องค์ประกอบนวัตกรรม ทั้งสิ้น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ และการจัดทำหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์

การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ ได้ ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้เรื่องศิลปะการแสดงละครรำสำหรับเด็กและ

เยาวชนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยบูรณาการความรู้ เรื่องละครรำ กับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และ ศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้แนวคิดในการ สร้างสรรค์ที่หลากหลาย ได้แก่ แนวคิดเชิงอนุรักษ์ แนวคิดอินโฟกราฟิก และแนวคิดจิตรกรรมไทย ร่วมสมัย เพื่อเป็นการอนุรักษ์ รักษา ศิลปะการแสดง ประเภทละครรำ ด้วยการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ ด้วยวิธีใหม่ที่ทันสมัย ประกอบการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างง่าย ทำให้สามารถจดจำข้อมูลได้อย่าง ชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น ตลอดจนมีภาพประกอบที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ สร้างความน่าสนใจแก่ผู้อ่าน ในรูปแบบหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สอดคล้องกับผลงานวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์หนังสือภาพ เรื่อง โขน : มรดก

ทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ สำหรับเยาวชนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ของธิดิมา อ่องทอง ที่พบว่า หลักการและแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับกลุ่มเป้าหมายให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพได้สามารถใช้แนวคิดที่หลากหลายร่วมกัน และสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือภาพ โดยมีภาพวาดสำหรับสื่อถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการแสดงโขน ร่วมกับการเขียน มีสีสัน การจัดวางองค์ประกอบ และรายละเอียดของภาพวาดที่สามารถเข้าใจและเหมาะสมต่อการจดจำ ตลอดจนมีการนำเทคโนโลยีอย่างง่ายเข้ามาผสมผสาน (Ongthong, 2022, pp. 75-76) และสอดคล้องกับงานวิจัย เรื่อง EBooks: The Next Step in Educational Innovation (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : วิทยาการขั้นต่อไปแห่งนวัตกรรมทางการศึกษา) (2555) ของ เปเรโด มาร์ติเนซ-เอสตราดา (Martinez-Estrada, P.D.) และโรเจอร์ คอนาเวย์ (Conaway, R.N.) ที่กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็น “นวัตกรรมพื้นฐานใหม่” ในชั้นเรียนที่สร้างแรงจูงใจที่ดีในการอ่านหนังสือ และเป็นส่วนเติมเต็มในการใช้ระบบดิจิทัลเข้ามาสอนในห้องเรียนทั่วไปและระดับมหาวิทยาลัย โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ดีกว่า และนักเรียนชอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มากกว่าหนังสือเรียนกระดาษแบบเก่า (Martinez-Estrada and Conaway, pp. 125-135)

การกำหนดเนื้อหาและนำเสนอเนื้อหา พบว่ามีการคัดเลือกและกำหนดเนื้อหาเชิงวิชาการโดยสอดคล้องกับทฤษฎีทางนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครผ่านภาพวาด ประกอบด้วย 9 หัวข้อ ได้แก่ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครเวที เครื่องโขนในการแสดงละครเวที จารัต

ในการแสดงละครเวที การฝึกหัดละครเวที และภาษาท่าเบื้องต้น โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ ซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอมีความสอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่ม 23 ปี 2541 ที่ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของละครเวที หลักการเกี่ยวกับตัวละคร เรื่องที่ใช้ในการแสดงละครเวที ศิลปะในการแสดงละครเวที ปรัชญาสำหรับเล่นละครเวที ลักษณะที่สำคัญในการแสดงละครเวที (Thai Junior Encyclopedia Foundation by His Majesty King Bhumibol Adulyadej The Great, 1998) แต่ผลงานวิจัยฉบับนี้มีการจัดแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาใหม่และเพิ่มเติมเนื้อหาซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และประสบการณ์ของผู้วิจัยในการทำวิจัยสื่อการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ ที่พบว่าควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครเวที เครื่องโขนในการแสดงละครเวที จารัตในการแสดงละครเวที การฝึกหัดละครเวที และภาษาท่าเบื้องต้น เพื่อให้มีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหามากขึ้น

การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์ในการนำเสนอภาพและข้อความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครเวทีให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารัตของการแสดง ตลอดจนเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ประกอบด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษรสีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ โดยในการจัดวางข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ใช้แนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับ วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ

ที่กล่าวว่า อินโฟกราฟิก (Infographic) เป็นเครื่องมือการสื่อสารใหม่ในยุคดิจิทัลที่สามารถสนับสนุนการทำงานด้านสื่อสารมวลชนได้บรรลุเป้าหมายได้ดี ในการรายงานข่าวตามหนังสือพิมพ์และตามนิตยสารในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป การนำเสนอข้อมูลต้องรวดเร็วขึ้นและง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งคนส่วนใหญ่ก็มักจะดูรูปภาพกราฟิกมากกว่า เนื่องจากมีความสวยงามและมีความน่าสนใจมากกว่าข้อความและตัวอักษรจำนวนมาก รวมทั้งสื่ออินโฟกราฟิกได้ถูกพัฒนาให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้งานมีคุณค่ามากขึ้น ซึ่งสื่ออินโฟกราฟิกนั้นสามารถอธิบายข้อมูลที่ยากและซับซ้อนเป็นรูปภาพกราฟิก ที่ดูแล้วง่ายต่อการเข้าใจ (Siricharoen, 2013, Abstract)

การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นช่องทางในการอ่านที่สามารถใช้งานได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่อำนวยความสะดวกในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย ใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด สอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : เอกลักษณะทางวัฒนธรรมของประเทศอาเซียนสำหรับเยาวชนไทย ของศิริทิพย์ เตนดวง ที่พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือชุดที่เยาวชนไทยทั่วไปสามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตและนำไปใช้ศึกษาตามอัธยาศัย โดยใช้ได้สะดวกทั้งแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ ด้วยการใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ทั่วไปทุกระบบและทุกช่องทางทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน (Denduang, 2016, Abstract)

6. ข้อเสนอแนะ

6.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ สามารถศึกษาเพื่อนำชุดความรู้หลักการ และแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และศิลปวัฒนธรรมไทยแขนงอื่น ๆ ในอนาคตได้ ตลอดจนครูผู้สอนสามารถนำนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

6.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ผลผลิตที่ได้จากการวิจัย คือ ต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนนี้ สามารถนำไปดำเนินการวิจัยเพื่อหาคุณภาพผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนทดลองใช้เพื่อการศึกษาความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนต่อการใช้นวัตกรรมฯ เพื่อให้ได้แนวทางที่สามารถนำมาใช้ในการปรับปรุง และพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการหาแนวทางในการสร้างสื่อในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และดนตรีไทยต่อไปในอนาคตได้

2) จากการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการศึกษาและพัฒนาเนื้อหาเรื่อง ละครรำนี้ให้ครอบคลุมละครรำประเภทอื่น ๆ เนื่องจากละครรำมีหลากหลายประเภท หากมีการวิจัยเพิ่มเติมจะทำให้เกิดสื่อการเรียนรู้ที่เป็นแหล่งรวมองค์ความรู้ละครรำที่สมบูรณ์ นอกจากนี้ รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่เหมาะสม

สำหรับเด็กและเยาวชนนั้นมีรูปแบบหลากหลายตามความก้าวหน้าของยุคสมัย หากมีการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติในรูปแบบใหม่ ๆ จะเกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคตได้

7. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนทุนการวิจัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ 2566

References

- Denduang, S. (2016). *The Development of Electronic Book Innovation: The Cultural Uniqueness of ASEAN Countries for Thai Youths*. (Doctor of Philosophy's Dissertation). Maha Sarakham. Mahasarakham University.
- Malithong, K. (2005). *Educational technology and educational communication*. Bangkok: Arun Karn Pim.
- Martinez-Estrada, P.D. & Conaway, R.N. (2012). *EBooks : The Next Step in Educational Innovation*. Business Communication Quarterly. 75(2), 125-135.
- Mingsiritham, K. (2016). *Creative Educational Media Design*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Ongthong, T. (2022). Khon : Thailand's First Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. *Sukhothai Thammathirat Open University Journal*. 35(1), (January-June). 68-85.
- Siricharoen, V. W. (2013). *Infographics: The New Communication Tools in Digital Age*. The Second International Conference on Informatics Engineering & Information Science, 2013.
- Thai Junior Encyclopedia Foundation by His Majesty King Bhumibol Adulyadej The Great. (1998). *Thai Junior Encyclopedia 23*. Bangkok: Darnsutha Press.