

รายงานผลการใช้นวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาท่านาฏศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้
"ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในงานประเพณี แห่หลวงพ่อบึง " ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก
Active Learning (รูปแบบการสอน 5 Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ
ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ



นางชรินทร์ สุขเสริม
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านปากน้ำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรมการเรียนการสอนของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้นาฏยศัพท์เบื้องต้น ภาษาทำนาฏศิลป์ โดยใช้สื่อ เกม และชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน 5 Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนบ้านปากน้ำ

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางชรินทร์ สุขเสริม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ และ นางสาวเพ็ญรพกา พันธุ์ปรีชา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านปากน้ำ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2569

4. ที่มาและความสำคัญ

นาฏยศัพท์เบื้องต้น มีที่มาจากท่าทางธรรมชาติของมนุษย์และสัตว์ ซึ่งถูกนำมาดัดแปลงเป็นท่ารำที่สวยงาม ประณีต เพื่อใช้ในโขนละคร และการแสดงพื้นเมือง คำศัพท์เหล่านี้เป็นคำเฉพาะในวงการนาฏศิลป์ที่ใช้สืบทอดทำรำ

การเลียนแบบธรรมชาติ ท่าทางพื้นฐาน เช่น การยิ้ม การเดิน การเรียก มาจากการกระทำจริงของคนแล้วมาประดิษฐ์ให้เป็นภาษาท่าทางที่งดงาม

ความเชื่อและศาสนา การรำเพื่อบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์และเทพเจ้า

ความบันเทิง การประดิษฐ์ท่ารำเพื่อความสนุกสนาน เล่าเรื่องราว

การประดิษฐ์ท่ารำ จากที่มาจากที่ต่าง ๆ นั้น ต้องอาศัยความรู้ในการประดิษฐ์ท่ารำให้ถูกต้องเหมาะสมสวยงาม จึงจำเป็นต้องเรียนรู้ในเรื่องของนาฏยศัพท์เบื้องต้น ภาษาท่าทางทางนาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ท่ารำ ทางโรงเรียนบ้านปากน้ำ ได้ศึกษาประวัติของหลวงพ่อกเงิน 700 ปี วัดบ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตั้งอยู่ ณ หมู่บ้าน ปากน้ำ ถนนสมเด็จ ประมาณ 10 ก.ม. จากตัวจังหวัดอุบลราชธานี หลวงพ่อกเงิน เป็นสัญลักษณ์ แห่งวัฒนธรรม และมหาศรัทธา เป็นที่รวมใจ ของพุทธศาสนิกชน ทั่วไป รวมทั้ง นักท่องเที่ยว ที่ได้มาเที่ยวชม อุบลราชธานี หรือมาเที่ยวประเทศลาว จะมาแวะกราบไหว้ นมัสการ หลวงพ่อกเงิน เป็นประจำ ทุก ๆ ปี ช่วงวันสงกรานต์ วันที่ 13 เมษายน จะมีการจัดงานประเพณี แห่หลวงพ่อกเงิน ขึ้น เป็นงานประจำปี

ประเพณีการแห่หลวงพ่อกเงิน บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี เป็นงานบุญประเพณีที่สืบเนื่องมาจากแรงศรัทธา และปาฏิหารย์ ของหลวงพ่อกเงิน 700 ปี จะมีผู้มาร่วมงานจากทั่วสารทิศ มาร่วมงาน ทั้ง ดารา และผู้มีชื่อเสียง รายการทีวี นิตยสาร ต่างๆ ต่างให้ความสนใจ ในการทำเรื่องราว ความศรัทธา ปาฏิหารย์ ของหลวงพ่อกเงิน

หลวงพ่อกเงิน 700 ปี เป็นพระพุทธรูปศิลปะเชียงแสนล้านช้าง อายุ 700 ปี เป็นพระชัยหลังช้าง หนึ่งเดียวแห่งอีสาน หลวงพ่อกเงิน เป็นพระพุทธรูป ที่มีความเกี่ยวข้องกับการสถาปนาเมืองอุบลราชธานี แห่งคายนักรบในอดีต ได้ขุดพบ ณ จุดใกล้เคียง ค่ายดอนมดแดง ณ วัดป่าพระพิฆเนศวร์ ริมแม่น้ำมูล หลวงพ่อกเงิน ได้ขุดพบ เมื่อปี พ.ศ. 2515 ภายหลัง ลำแสงประหลาด พุ่งขึ้นใส่เครื่องบิน ทหารอเมริกัน ในขณะที่บินลาดตระเวน บริเวณวัดป่าพระพิฆเนศวร์ และการนิมิตจากพระมงคลธรรมวัฒน์ พระผู้มีปฏิปทา ผู้นำด้านการพัฒนา ชิมชน และเป็นที่ยึดเหนี่ยวของศิษยานุศิษย์ ทุกทั่วสารทิศ

ดังนั้นจึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาถึงประเพณี และความเชื่อ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นหมู่บ้านปากน้ำ จังหวัดอุบลราชธานี อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่อง ประเพณีการแห่หลวงพ่อเงิน 700 ปี ตลอดจนนำมาประดิษฐ์เป็นท่ารำ ในการบวงสรวง การแห่หลวงพ่อเงิน และนำองค์ความรู้ไปใช้ในการสืบทอดให้เยาวชนรุ่นหลังได้มีส่วนร่วมในการสืบสานประเพณีนี้ ให้เป็นประจักษ์ แก่คนทั่วโลกตลอดไป

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

5.1 เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายท่ารำ บวงสรวง หลวงพ่อเงิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประวัติหลวงพ่อเงินได้อย่างถูกต้อง

5.2 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ มาใช้ในการประดิษฐ์ท่ารำ บวงสรวงหลวงพ่อเงิน ได้อย่างถูกต้อง สวยงาม

5.3 เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของท่ารำ บวงสรวง หลวงพ่อเงิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของหมู่บ้านปากน้ำ บุ่งสะพัง จังหวัดอุบลราชธานี

6. กลุ่มเป้าหมาย

6.1 เสิ่งปริมาณ

ผลสัมฤทธิ์ทางการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง ภาษาท่านาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (รูปแบบการสอน 5 Es) ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจำนวนร้อยละ 80 ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

6.2 เสิ่งคุณภาพ

นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และนำองค์ความรู้มาใช้ตัดสินใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
3. แบบประเมินความพึงพอใจการเรียนรู้

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

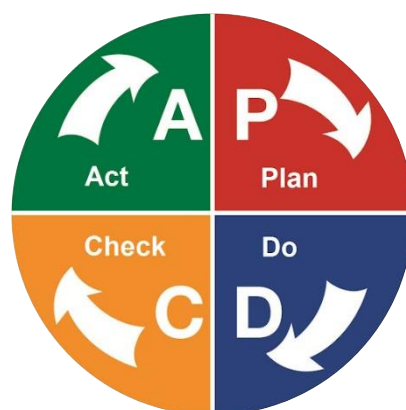
วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง (PDCA) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

P : Plan คือ การวางแผน

D : Do คือ การดำเนินการ

C : Check คือ การตรวจสอบ

A : Act คือ การปรับปรุงแก้ไขการทำงาน



9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

นาฏศิลป์ เป็นวิชาที่เน้นทักษะในการปฏิบัติและการฝึกฝนที่ถูกแบบ เพื่อฝึกให้ผู้เรียนมีนิสัยในการฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ดังนั้น ในการวางรากฐานของการสอน จึงเป็นสิ่งสำคัญ ครูผู้สอนจึงต้องรู้จักเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ และตรงจุดมุ่งหมาย รวมทั้งสร้างความนิยมและความสุนทรีย์ภาพให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนด้วย อย่างไรก็ตามการสอนนาฏศิลป์ คงยึดถือวิธีการสอนแบบเดิมคือ ครูจะเป็นแม่แบบในการถ่ายทอด ความรู้ และผู้เรียนต้องสังเกต จดจำ และเลียนแบบท่าทางตามที่ครูสอนให้ถูกต้องที่สุด

บทบาทผู้สอน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนแสดงบทบาทอย่างเต็มที่ คุณครูควรเตรียมสื่อๆ การเรียนการสอน และออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสิ่งที่คุณครูควรทำใน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.การสร้าง ความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเอาคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

2.การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

3.การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

4.การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรารู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

5.การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด เช่น ทำไมผู้เรียนจึงคิดเช่นนั้น ประโยชน์

กระบวนการเรียนรู้ทางนาฏศิลป์ เน้นใช้ทักษะการลงมือปฏิบัติจริง เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งเนื้อหา หลักการ ทฤษฎี และสามารถปฏิบัติกิจกรรมเอง ได้อย่างถูกต้อง จนเกิดความชำนาญ สามารถถ่ายทอดความรู้สู่ผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

(โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการบูรณาการกับประเพณีและความเชื่อ)

(รูปแบบการสอน 5 Es)

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (5 นาที)

ครูสนทนากับนักเรียนนาฏยศัพท์เบื้องต้น ภาษาท่าทางทางนาฏศิลป์ ซึ่งมีที่มา มาจาก การเลียนแบบ ท่าทางของสัตว์ ธรรมชาติ ความเชื่อทางศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม และความสนุกสนาน



ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า การเลียนแบบท่าทางธรรมชาติ มีอะไรบ้าง
 ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับที่มาของการเลียนแบบท่าทาง ของสัตว์ ความเชื่อ ศาสนา ภาษาท่าทางทาง
 นาฏศิลป์ เพื่อเชื่อมโยงกับการประดิษฐ์ท่ารำ ให้นักเรียนฟัง



ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (10 นาที)

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน เพื่อศึกษานาฏยศัพท์เบื้องต้น ภาษาท่าทางนาฏศิลป์ เพื่อเชื่อมโยงสู่ประเพณีการแห่หลวงพ่อบึง นักเรียนสังเกตและตอบคำถามนักเรียนบันทึกสิ่งที่สำรวจและค้นหามาเสนอแลกเปลี่ยนและพูดคุยสรุปสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา



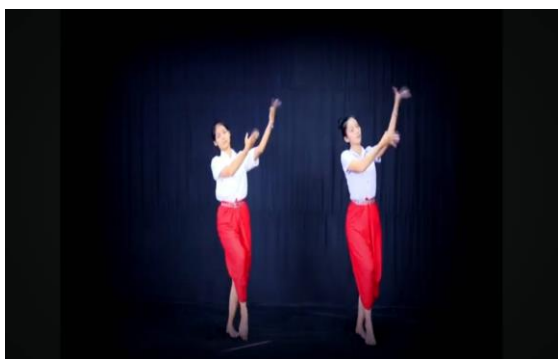


ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป (Explanation) : การประเมินกระบวนการกลุ่ม (5 นาที)

ครูนำสิ่งที่นักเรียนสำรวจและค้นหา มาเป็นหัวข้อในการเรียนรู้สอดแทรกองค์ความรู้ด้านอื่นๆเพื่อ
บูรณาการให้นักเรียนเกิดความรู้ในหลายมิติ

ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยวิธีการแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (30 นาที)

ให้นักเรียนศึกษาจากต้นแบบ แล้วนำความรู้ที่ได้รับไปผลิตเป็นผลงาน “ ไร่บางสรวง หลวงพ่อเงิน ”



ขั้นประเมินผล (Evaluation) : ด้วยวิธีการประเมินตนเอง (10 นาที)

ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยมีเพื่อนในชั้นเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป



11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

11.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ร้อยละ 80 สามารถอธิบาย ประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการประดิษฐ์ทำรำ ได้อย่างถูกต้อง

11.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ร้อยละ 80 นำความรู้มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำบวงสรวง หลวงพ่ोजินได้

11.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของทำรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของ บ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

12. บทเรียนที่ได้รับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ร้อยละ 80 สามารถอธิบาย ประวัติหลวงพ่ोजิน และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับวิธีการประดิษฐ์ทำรำ ได้อย่างถูกต้อง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ร้อยละ 80 นำความรู้มาใช้ในการประดิษฐ์ทำรำบวงสรวง หลวงพ่ोजินได้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 เกิดความภาคภูมิใจในความสวยงามของทำรำ บวงสรวง หลวงพ่ोजิน ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของ บ้านปากน้ำ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

13. เจ็อนไขความสำเร็จ

13.1 ผู้บริหาร ให้ความสำคัญและสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรม

13.2 คณะครูให้ความร่วมมือในการดำเนินการจัดกิจกรรม

13.3 ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี เคารพกฎกติกาที่ตกลงร่วมกัน ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสุข สนุกสนาน เป็นแรงเสริมในการกระตุ้นความใฝ่รู้ใฝ่เรียนของผู้เรียน

13.4 สื่อนวัตกรรมมีความน่าสนใจ

13.5 ครูมีความพร้อมและความตั้งใจที่จะพัฒนาผู้เรียน

14. ภาพกิจกรรม



