

## รายงานการวิจัยในชั้นเรียน



ชื่อวิจัย การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

FOSTERING INTERACTION THROUGH SCAFFOLDING AND BINGO GAME IN ONLINE CLASS ABOUT THAI FOLK DANCE FOR MATTAYOM 2/3 STUDENTS AT HORWANG PATHUMTHANI SCHOOL

ชื่อผู้วิจัย นางสาวนพิชญา ชี้แจ่ง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

วิชาที่เลือกทำวิจัย ดนตรี-นาฏศิลป์ 3 รหัสวิชา ศ22102 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว (One group design) โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ 3 รหัสวิชา ศ22102 กับครูผู้สอนและมีปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโก แบบสังเกตปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการเสริมต่อศักยภาพการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้เป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนให้เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนได้ เมื่อห้องเรียนเกิดการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นก็ส่งผลให้เกิดเป็นห้องเรียนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงบรรยากาศการเรียนรู้อีกที่มีความสนุกสนานมากขึ้นอีกด้วย และผลจากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.72) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายด้านพบว่าทุกด้าน คือ ด้านผู้สอน ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน และด้านการวัดและการประเมินผลอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน (ค่าเฉลี่ย 4.79, 4.71 และ 4.66 ตามลำดับ)

## 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019-COVID-19) ทำให้สถาบันการศึกษาไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ ซึ่งหนึ่งในมาตรการควบคุมการแพร่กระจายเชื้อ COVID-19 ภายใต้สถานการณ์ฉุกเฉินด้านสาธารณสุข คือ การเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เป็นการเว้นระยะห่างในการทำกิจกรรมต่างๆ ระหว่างบุคคล ทำให้เกิดกระแสการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตการทำงานและการศึกษาในวงกว้าง โดยในส่วนของจัดการศึกษาก็มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนเป็นแบบออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้จัดสรรหรือออกแบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง การเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) จึงเป็นวิธีการถ่ายทอดเนื้อหาร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่สำหรับการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นกระบวนการจัดการเรียนการสอนจะประสบความสำเร็จหรือเกิดการเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ก็ต่อเมื่อห้องเรียนนั้นๆ เป็นห้องเรียนที่มีการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน หรือผู้เรียนกับผู้เรียนคนอื่นๆ เพราะการปฏิสัมพันธ์สามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันหรืออาจนำไปสู่การค้นพบความรู้ใหม่ที่สามารถขยายความรู้เดิมให้ดีขึ้นได้ และหากยังมีการแสดงความคิดเห็นร่วมกันอย่างลึกซึ้งถึงเนื้อหาความรู้เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบที่ถูกต้องก็จะทำให้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนนั้นมีประสิทธิภาพ (วัชรพงษ์ หวันสมาน และชลลดา เลหาวิริยานนท์, 2559, น. 50)

จากการจัดการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ 3 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนโดยส่วนใหญ่พบว่านักเรียนไม่คุ้นชินกับการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์จึงมีผลทำให้เวลาจัดการเรียนการสอนนักเรียนมักจะปิดกั้น ผู้เรียนมักฟังหรือสนใจเพียงแค่ออกเสียงแต่ไม่มีการพูดคุย ตอบคำถาม หรือโต้ตอบกับครูผู้สอน ซึ่งทำให้ผู้สอนไม่สามารถมองเห็นใบหน้า สีหน้า รวมถึงพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างเรียนได้ สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ครูผู้สอนเกิดความวิตกกังวลว่าผู้เรียนจะเข้าใจหรือได้รับเนื้อหาความรู้ครบถ้วนหรือตกหล่นไปบ้างหรือไม่ และหากปล่อยปัญหานี้ไว้อาจเป็นอุปสรรคต่อความก้าวหน้าของผู้เรียนได้ ทั้งนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นอาจไม่ได้เป็นเพียงปัญหาที่มาจาก การปรับเปลี่ยนการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ (Online) แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น อาจเกิดจากกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนที่ไม่เอื้อต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน และส่งผลให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรับ (Passive learning) ดังนั้นครูในฐานะผู้สอนและผู้ออกแบบการเรียนรู้จึงมีหน้าที่ในการที่จะปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (Active learning) ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอนที่จะสามารถกระตุ้นและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ (Online) ให้กับนักเรียนได้ (อินทิรา บริบูรณ์, 2556, น. 62)

จากความสำคัญและปัญหาของการเรียนการสอนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ 3 ที่กล่าวไปข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการที่จะเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ ตามหลักการของ Van Lier (1996) และ Walgui (2006) ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี เพื่อให้ห้องเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการแสดงออกทางด้านปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนอันจะนำไปสู่ความกล้า

แสดงออกในการพูดคุย แลกเปลี่ยน แสดงหาความรู้ การแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดการตั้งคำถาม การได้มาซึ่งคำตอบและการค้นพบความรู้ใหม่จากเนื้อหาความรู้เดิม

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี

## 1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 สถานที่ในการศึกษา โรงเรียนห้วย ปทุมธานี

1.3.2 ระยะเวลาในการศึกษา 17 สิงหาคม – 10 กันยายน 2564

## 1.4 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

**การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์** หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ในการจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นไปที่การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน รวมถึงการทำให้เกิด พฤติกรรมการโต้ตอบ พูดคุย ตั้งคำถาม ซึ่งจะนำไปสู่การแสวงหาและได้มาซึ่งคำตอบที่มีความสนุกสนาน

**การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์** หมายถึง การนำวิธีการสอนตามหลักการของการเรียนการสอน แบบปกติมาประยุกต์ใช้และบูรณาการเข้ากับชั้นเรียนออนไลน์ โดยการสร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ ใช้เทคนิค วิธีการที่เหมาะสม กำหนดเป้าหมาย กลยุทธ์ (Strategy) เทคนิคการสอน และมีกระบวนการหรือกิจกรรมที่หลากหลาย (Active learning) ให้สอดคล้องกับใช้สื่อ เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของครูผู้สอนและผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิด การเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

**การเสริมสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้** หมายถึง โดยในงานวิจัยนี้ใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพ การเรียนรู้ ตามหลักการของ Van Lier (1996) และ Walgui (2006) ที่มีกระบวนการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน 5 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 สร้างบริบทการเรียนรู้ ชั้นที่ 2 สร้างความสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน ชั้นที่ 3 สร้างความต่อเนื่อง และความถี่ในการเรียนรู้ ชั้นที่ 4 สร้างโอกาสสู่ความสำเร็จ และชั้นที่ 5 ส่งผู้เรียนให้ถึงฝั่ง

**เกมบิงโก (Bingo)** หมายถึง เกมกระดานออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นจากเว็บไซต์ My Free Bingo Cards ที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีตาราง และด้านในตารางระบุคำตอบที่นักเรียนต้องใช้ในการตอบคำถามเนื้อหาความรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ซึ่งถูกสร้างและปรับเปลี่ยนให้เป็นลิงก์สำหรับแชร์ให้กับผู้เรียน จำนวน 30 ลิงก์

**นาฏศิลป์พื้นเมือง** หมายถึง การแสดงที่เกิดขึ้นตามท้องถิ่นและตามพื้นที่ต่างๆ ตามแต่ละภูมิภาคในประเทศไทย โดยอาจมีการพัฒนาหรือดัดแปลงมาจากการละเล่นพื้นเมือง อิทธิพล วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อพื้นเมือง ของท้องถิ่นนั้นๆ

## 1.5 ประโยชน์และคุณค่าของการวิจัย

**ประโยชน์ต่อผู้เรียน** โดยปกติผู้เรียนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนออนไลน์ (Online) ทั้งในด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) และจิตพิสัย (affective domain) เนื่องจากการเรียนออนไลน์มีความยืดหยุ่นสูงผู้เรียนสามารถเข้าถึงความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต เรียนที่ไหนก็ได้ ทบทวนบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา แต่งานวิจัยนี้จะช่วยเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์อันจะนำไปสู่การทำให้เกิดศักยภาพทางการเรียนรู้ที่มากขึ้น และผู้เรียนมีความสนใจ มีความสุขกับการเรียนออนไลน์มากขึ้นอีกด้วย

**ประโยชน์ต่อครูผู้สอน** ครูผู้สอนจะได้แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สามารถแก้ปัญหาทางด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนในการเรียนแบบออนไลน์ (Online) และในรายวิชาที่ต้องมีการวัดและประเมินผลนักเรียนในทางปฏิบัติหรือสังเกตพฤติกรรมจะได้แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการเรียนออนไลน์ อันจะส่งผลให้วัดและประเมินผลผู้เรียนได้ง่ายขึ้น

## บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์

#### 2.1.1 ความหมายของปฏิสัมพันธ์

ปฏิสัมพันธ์ในที่นี้ผู้วิจัยขอกล่าวถึง “ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน” ซึ่งหมายถึง การที่ครูกับผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนมีการเปิดโอกาสให้รักเรียนซักถาม รับฟังความคิดเห็น ตั้งข้อสงสัย แสดงความคิดเห็นและตอบโต้กับครูผู้สอนได้อย่างอิสระในขอบข่ายเนื้อหาของบทเรียน รวมถึงการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียน อันจะส่งผลให้ห้องเรียนเกิดบรรยากาศที่ดี เป็นบรรยากาศของการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ ไม่ตึงเครียด ซึ่งเมื่อเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและผู้เรียน รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียนด้วยกันเองแล้วจะส่งผลให้เป็นห้องเรียนของการเรียนรู้ที่ดี ทั้งนี้ได้มีนักจิตวิทยาการศึกษา และนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของปฏิสัมพันธ์ไว้มากมาย ดังนี้

Jame and Hill (1984, p. 88 อ้างถึงใน รุ่งสุรีย์ สีหราช, 2543, น. 11) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์เป็นพฤติกรรมหรือการกระทำของการติดต่อสื่อสารระหว่างคนสองคนขึ้นไป หรือเกิดขึ้นในกลุ่มบุคคล ซึ่งอาจเป็นการสื่อสารที่ใช้คำพูดหรือไม่ใช้คำพูดก็ได้

นรดี กิจบุรณะ (2538) กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนหรือระหว่างครูกับผู้เรียน ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการสอนของครู เช่น วิธีการนำเสนอบทเรียน วิธีการตั้งคำถาม โดยพฤติกรรมเหล่านั้นมีจุดประสงค์ของกาเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยผู้เรียนมีหน้าที่ในการตอบสนองต่อบทเรียนและคำถาม

เวรณิกา บวรสิน (2541, น. 6 อ้างถึงใน รุ่งสุรีย์ สีหราช, 2543, น. 12) กล่าวต่อว่า ปฏิสัมพันธ์เป็นพฤติกรรมของการโต้ตอบระหว่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย การใช้ท่าทางต่างๆ และปฏิสัมพันธ์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการเรียนการสอนเนื่องจากโดยปกติแล้วครูผู้สอนและนักเรียนมักจะมีการโต้ตอบ สื่อสาร และพูดคุยกันอยู่ตลอดเวลา เช่น การตั้งคำถาม การถาม-ตอบ ซึ่งการถาม-ตอบเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากเนื่องจากมีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ แต่หากปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและผู้เรียนที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงลบก็จะทำ

ให้นักเรียนอาจเกิดความไม่พอใจ มีเจตคติที่ไม่ดีต่อรายวิชา และอาจทำให้เกิดเป็นอุปสรรคของการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน

### 2.1.2 การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน

นับแต่อดีตวงการการศึกษาได้มีการให้ความสำคัญและความสนใจเกี่ยวกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนมากขึ้น และได้พัฒนาขึ้นตามลำดับ เพราะพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อครูในการเรียนการสอนหากเป็นความสัมพันธ์ที่จะจะสามารถก่อให้เกิดความเข้าใจกัน ช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เมื่อครูเป็นกันเองเป็นพื้นที่ปลอดภัย คอยให้ความช่วยเหลือ รวมถึงการสื่อสารให้คำปรึกษา ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกสบายใจและเต็มใจที่จะทำความเข้าใจในเนื้อหา บทเรียน ไม่หวาดกลัวที่จะซักถามหรือตอบคำถาม (อำพร เจนประภาพงศ์, 2528, น. 7)

การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนให้เป็นปฏิสัมพันธ์ที่สร้างสรรค์หรือปฏิสัมพันธ์เชิงบวกนั้นสามารถทำได้โดยเริ่มที่ครูผู้สอน ครูผู้สอนควรใช้วาจาในการสอนที่สร้างสรรค์ เลือกใช้คำพูดเหมาะสม มีการสบายตาหรือแสดงให้นักเรียนเห็นถึงภาษาท่าทางของการสอนที่สื่อความหมายได้ดี ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์สามารถทำได้โดยการเปิดกล้อง เปิดไมค์เพื่อพูดคุยกับนักเรียนก่อน และใส่ใจต่อความคิดเห็นของนักเรียน คอยสอบถามมุมมองความคิดเห็นของนักเรียนอยู่เสมอ สิ่งเหล่านี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการเสริมสร้างและพัฒนาปฏิสัมพันธ์ให้เกิดขึ้นได้ อันจะส่งผลต่อบรรยากาศในห้องเรียนที่จะเต็มไปด้วยความปลอดภัย สร้างความรู้สึกที่ดีให้แก่ผู้เรียน และสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกล้าแสดงออกได้ (Coggle, 2564, ออนไลน์)

สุรัชย์ สิกขาบัณฑิต (2541, น. 2-3) ได้กล่าวถึงกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนรู้ได้ผลดี มีดังต่อไปนี้

1. การใช้คำถาม มีเป้าหมายเพื่อใช้ตรวจสอบความชัดเจน หรือขยายความเข้าใจในเนื้อหา และดูความตั้งใจของผู้เรียน การใช้คำถามที่ดีจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน
2. การศึกษารายกรณี เป็นกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ที่อาจใช้เรื่องราวจริงหรือสมมุติขึ้น แล้วนำไปสู่การวิเคราะห์และอภิปรายในชั้นเรียนต่อไป จุดประสงค์หลักของการศึกษารายกรณี คือ การหาข้อสรุปจากการอภิปราย และการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับ
3. การอภิปรายแบบชี้หน้า เป็นอภิปรายที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการอภิปรายโดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้หน้าให้การอภิปรายมีเป้าหมายเพื่อค้นคว้าและสำรวจเรื่องราวในหัวข้อตามที่ผู้สอนกำหนดขึ้น ให้ผู้เรียนไปค้นคว้าและนำมาอภิปราย
4. การบรรยายของวิทยากร การเชิญวิทยากรมาบรรยายในหัวข้อที่น่าสนใจที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน และเปิดโอกาสให้ซักถาม
5. การอภิปรายกลุ่ม เป็นการอภิปรายโดยผู้มีความรู้และประสบการณ์ และเปิดโอกาสให้มีการซักถาม
6. การฝึกอบรมปฏิบัติการหรือการทำงานกลุ่ม เป็นการผสมผสานระหว่างทฤษฎีและปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง ได้ลงมือปฏิบัติเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม

7. การระดมสมอง เป็นการระดมความคิดโดยไม่ปิดกั้น เปิดโอกาสให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ก่อนการจัดการความคิดให้เป็นหมวดหมู่ นำไปสู่การแก้ปัญหา

8. การทำกิจกรรมกลุ่มเล็ก เป็นการทำกิจกรรมกลุ่มเล็ก โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับมอบหมายให้ทำกิจกรรมในหัวข้อที่แตกต่างกัน แล้วนำมารายงานหาข้อสรุปด้วยการอภิปราย

9. การตั้งกระทู้คำถาม เป็นการตั้งคำถามในระหว่างการบรรยายของผู้สอน ในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการบรรยาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจที่กระจ่างแจ้ง

10. การแสดงบทบาท เป็นการแสดงบทบาทสมมุติที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์โดยรับบทบาทการแสดงที่ได้รับมอบหมาย วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ โดยบทบาทการแสดงที่ได้รับมอบหมาย จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษา วิเคราะห์ถึงความรู้สึกพฤติกรรมของตัวละครที่ตนแสดงบทบาท อีกทั้งยังส่งเสริมและสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่น่าสนใจและน่าติดตาม

11. การเล่นเกมทางการศึกษา เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ผู้เล่นต่างพยายามที่จะทำกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นเครื่องมือ อาจใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำ ปรับปรุงเทคนิคการทำงาน เกมที่สามารถส่งเสริมความร่วมมือการทำงานเป็นกลุ่มหรือการประเมินการเรียนรู้

การตั้งคำถามเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีให้กับผู้อื่นนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญ หากเข้าใจหลักการในการตั้งคำถามที่ดีและหลีกเลี่ยงการตั้งคำถามที่ไม่มีคุณภาพ โดยลักษณะของการตั้งคำถามที่ดี ตามที่อริชา แดงจำรูญ (2564, ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ มีดังนี้

1. เป็นคำถามปลายเปิด
2. เป็นคำถามที่น่าสนใจ
3. เป็นคำถามกระตุ้นความใฝ่รู้ ความอยากรู้
4. เป็นคำถามที่สร้างความตื่นเต้นและตื่นตัว
5. เป็นคำถามที่กระตุ้นให้คิด
6. เป็นคำถามที่ทำทนาย
7. เป็นคำถามที่คาดเดาคำตอบไม่ได้ง่าย ๆ
8. เป็นคำถามที่เข้าใจง่าย
9. เป็นคำถามที่เหมาะสมกับวัย
10. เป็นคำถามเชิงสร้างสรรค์
11. เป็นคำถามกระตุ้นการวิเคราะห์ (เหตุและผล)
12. เป็นคำถามเชิงสังเคราะห์ (ประมวลสรุปองค์ความรู้)
13. เป็นคำถามเชิงบูรณาการหลายศาสตร์
14. เป็นคำถามในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
15. เป็นคำถามที่ได้สะท้อนความคิด
16. เป็นคำถามที่ได้สะท้อนความรู้สึก
17. เป็นคำถามที่ได้สะท้อนประสบการณ์

18. เป็นคำถามที่สร้างการมีส่วนร่วม
19. เป็นคำถามที่ลงไปสู่การปฏิบัติ หรือนำไปสู่การแก้ปัญหา
20. เป็นคำถามที่สร้างแรงบันดาลใจ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการตั้งคำถามก็เป็นอีกหนึ่งในหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนได้

## 2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนออนไลน์ (Online)

นับตั้งแต่เริ่มมีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 จากเดิมการศึกษาส่วนใหญ่ในประเทศไทยเป็นการศึกษาที่ผู้เรียนและผู้สอนต่างต้องเข้ามาพบกันในโรงเรียนและในห้องเรียน (On-site) เพื่อทำการจัดการเรียนการสอนและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แต่ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคระบาดจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้การศึกษานั้นดำเนินไปได้ ดังนั้นการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ (Online) จึงเข้ามามีบทบาทสำคัญและเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้แทน ซึ่งปัจจุบันถือได้ว่าการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์และการเรียนออนไลน์สามารถตอบโจทย์การศึกษา สามารถทดแทนการเรียนในห้องเรียนได้หลายประการ

### 2.2.1 หลักการจัดการเรียนรู้และจัดการชั้นเรียนพื้นฐานของการจัดการชั้นเรียนออนไลน์

การจัดการเรียนรู้และกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนสำหรับการเรียนออนไลน์นั้นจะบรรลุผลหรือไม่โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะขึ้นอยู่กับความรู้ ความสามารถทางวิชาการ เทคนิค วิธีการสอน และการจัดการชั้นเรียนที่ดีของครูผู้สอน (Jaitiang, 2010) ดังนั้นแล้วสำหรับการเรียนออนไลน์ครูผู้สอนจะต้องมีการจัดเตรียมเนื้อหาความรู้ที่พอเหมาะพอดีมาบูรณาการกับกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ และเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เรียนแล้วมีความสุข สนุกสนาน กล้าแสดงความคิดเห็นและนำไปสู่การบรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ (koednet & Phaudjantuk, 2020 อ้างถึงใน อลงกรณ์ เกิดเนตร และคณะ, 2563, p. 299)

โดยส่วนใหญ่การจัดการชั้นเรียนนั้นจะมีความหมายรวมถึงการจัดการสภาพแวดล้อมในการเรียนให้กับผู้เรียนทั้งในทางกายภาพและการจัดการกับปัญหาพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียน รวมถึงการจัดการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจและจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ (Kuntirangkul, 2008) แต่สำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์แล้วสิ่งที่ครูผู้สอนจะสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อาจจะต้องปรับเปลี่ยนมาเป็นการปฏิบัติเชิงกลยุทธ์ (Strategy) แทนที่จะใช้วิธีการจัดระเบียบห้องเรียนโดยใช้หลักการของแรงจูงใจ (Motivation) ในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดขึ้นก่อน จากนั้นผู้เรียนจึงจะเกิดการเรียนรู้ตามมา

### 2.2.2 การจัดการชั้นเรียนออนไลน์

Kerr (2011) ได้นำเสนอเทคนิคสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์ไว้ดังนี้

1. ผู้สอนต้องเตรียมความพร้อมและวางแผนกิจกรรมก่อนการสอน
2. เลือกใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีที่สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ดีที่สุด
3. เน้นการเรียนที่มีบรรยากาศสนุกสนาน กระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างมีความสุข
4. ใช้วิธีการประเมินคุณภาพงานหรือชิ้นงานของผู้เรียนด้วยเกณฑ์รูบริกส์ (Rubric)

เช่นเดียวกับ Suwannatthachote (2018 อ้างถึงใน อลงกรณ์ เกิดเนตร และคณะ, 2563, p. 301) ก็ได้นำเสนอเทคนิคในการจัดการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ว่า ผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับศาสตร์การสอน การออกแบบกิจกรรม การให้คำแนะนำและส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียน การวัดประเมินผลประสิทธิภาพของการสอน และความรู้ทักษะทางเทคโนโลยีของผู้สอน ดังนั้นในการเรียนออนไลน์ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีก็ด้วยการส่งเสริมและสนับสนุน จากการสร้างบรรยากาศการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ระหว่างครูกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และบรรลุตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่กำหนด

## 2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเสริมสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้

### 2.3.1 กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้ (Scaffolding)

กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพทางการเรียนรู้ (Scaffolding) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ Wood, Brunner, and Ross (1976) พัฒนามาจากแนวคิดของการรับรู้เชิงสังคมของวิสกอตกี (Vygotsky) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาชาวรัสเซีย ที่มีแนวคิดและความเชื่อที่ว่า หากผู้เรียนได้รับคำแนะนำหรือการช่วยเหลือ เสริมต่อการเรียนรู้ที่ดีกว่าระดับพัฒนาการของตนเองภายใต้บริบทของสังคมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ก็จะสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพในตนเองเพิ่มขึ้นได้อีก โดยใช้วิธีการสอนแบบไต่ระดับการเรียนรู้แบบขั้นบันไดผ่านการปฏิสัมพันธ์เชิงสังคมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน หรือผู้เรียนและผู้เรียนคนอื่นๆ (Van Lier, 2000) โดย Vanlier (1996) และ Walqui (2006) ได้นำเสนอหลักการของกระบวนการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้เพื่อเพิ่มการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนให้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. การเสริมสร้างบริบทการเรียนรู้ (The Principle of contextual support)
2. การเสริมสร้างความสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน (The Principle of intersubjectivity)
3. การสร้างความลื่นไหลในการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (The Principle of flow)
4. การสร้างเนื้อหาให้มีความต่อเนื่องให้แก่ผู้เรียน (The Principle of continuity)
5. การสร้างโอกาสของความสำเร็จ (The Principle of contingency)
6. การส่งผู้เรียนให้ถึงฝั่ง (The Principle of handover)

ซึ่งกระบวนการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้ทั้ง 6 ประการดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น เป็นหลักของกระบวนการที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เพื่อเสริมสร้างการปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี

## 2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาและเกมบิงโก (Bingo Game)

### 2.4.1 ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นหนึ่งกิจกรรมที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เนื่องจากผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ผ่านการเล่นโดยใช้ระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันจะนำไปสู่การทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีได้ (กำพล ดำรงค์วงศ์, 2555, น.11) ซึ่งเกมนั้นคือ การเล่น เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับเด็กมาตั้งแต่เกิด อาจเป็นเกมที่อยู่ในรูปแบบของเกมที่มีเครื่องเล่น หรือไม่มีเครื่องเล่นก็ได้ และมีส่วนช่วยในการพัฒนาการในด้านการเรียนรู้ของเด็กได้ดีอีกด้วย (Arnold, 2021, น.110-113 อ้างถึงใน จิตติมา ชีวินวรรค์ดี และกัญชริญา พรหมแพน,



2562, น.11) โดยส่วนใหญ่เกมการศึกษามักเป็นเกมที่เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการสร้างกฎ กติกา และมีวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถใช้กับผู้เรียนได้ทั้งกับผู้เรียนคนเดียวและผู้เรียนที่เป็นกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายหลักๆ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จดจำบทเรียนได้ง่าย และสิ่งที่สำคัญคือพัฒนาปฏิสัมพันธ์และกระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่นผ่านการเล่นได้อีกด้วย (สุคนธ์ สิริพานนท์, 2551, น.127) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของแอมมณี (2552, น.365) ที่ได้กล่าวให้ความหมายของเกมไว้เช่นกันว่า เกมนั้นสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ โดยนักเรียนจะต้องทำตามกติกาและศึกษาข้อมูลเนื้อหาของเกมที่เล่น ซึ่งในระหว่างที่ผู้เรียนทำการเล่นเกมครูผู้สอนสามารถสังเกตถึงพฤติกรรมการเล่น วิธีการ และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้ได้เช่นเดียวกัน

#### 2.4.2 ประเภทของเกมการศึกษา

เกมการศึกษามีอยู่หลายประเภท และได้มีนักวิชาการได้กล่าวถึงประเภทของเกมการศึกษาไว้ ดังนี้ บารุง โตรัตน์ (2540, น.148) ได้แบ่งเกมการศึกษาหรือเกมการสอนออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ เกมเคลื่อนไหว (Active Games) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เรียนต้องเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบๆ พื้นที่ในการเรียนรู้ และเกมประเภทที่ 2 คือ เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เรียนหรือผู้เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่

สาโรช โควีรักษ์ (2546, น.104) ได้แบ่งเกมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่ต้องพัฒนาให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ใหม่
2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งเน้นเรื่องของการกระตุ้นหรือช่วยให้ผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้เพื่อที่มุ่งไปสู่การบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ความรู้ใหม่เพื่อเพิ่มเติมความรู้เดิมรวมถึงเพิ่มพูนทักษะการนำไปใช้ประโยชน์ต่อยอด

สรุปได้ว่า เกมการศึกษานั้นมีผู้ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไปและมีอยู่หลายประเภท ทั้งที่แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ และแบ่งประเภทของเกมการสอนไว้เป็นกลุ่มย่อย ถึงแม้ว่าเกมจะมีประเภทที่แตกต่างกันแต่ก็มุ่งเน้นจุดประสงค์ในการเรียนรู้จากการเล่นเดียวกันคือ เกมเปรียบเสมือนเครื่องมือ หรือสื่อกลางในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแนวทางการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และทำให้เกิดการต่อยอดความรู้ไปจนถึงการเกิดความรู้ใหม่ สำหรับงานวิจัยเล่มนี้เกมที่ผู้วิจัยนำมาใช้นั้นจะเป็นเกมประเภทเกมเงียบ (Passive Games) ที่ผู้เรียนไม่ต้องเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่เนื่องจากนักเรียนต้องเรียนออนไลน์ และเป็นเกมประเภทเสริมแรง (Reinforcement Games) ในคราวเดียวกันเนื่องจากผู้สอนต้องการเพิ่มเติมความรู้เดิมให้กับผู้เรียนและให้ผู้เรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อไป

#### 2.4.3 เกมบิงโก (Bingo Game)

สำเนา ศรีประมง (2547, น.61-62) กล่าวว่า เกมบิงโก (Bingo Game) นั้นเกิดขึ้นจากนายโลว์ (Lowe) ที่ได้คิดเกมนี้ขึ้นมาเพื่อเล่นกับเพื่อนของเขาในอาพาร์ทเมนต์ ในครั้งแรกมีการเรียกชื่อเกมนี้น่า “บินโน” (Beano) โดยมีอุปกรณ์การเล่นที่หาได้ง่ายภายในบ้าน คือ ถั่ว กระดาษแข็ง และยางลบ แต่ในขณะที่เขาได้เล่นเกมนี้ได้ทำให้เกิดการสังเกตว่าขณะที่เล่นทุกคนมีสมาธิสนใจและจดจ่อตื่นตัว จนในที่สุดมีผู้เล่นคนหนึ่งมีถั่วเรียงเป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดานแข็ง ด้วยความรีบร้อนและตื่นตัวจากที่จะต้องตะโกนร้องขึ้นมาว่า “บินโน” (Beano) ก็ร้องออกมา

เป็นคำว่า “บิงโก” (Bingo) นับตั้งแต่นั้นมาเกมบิงโกก็ถูกเรียกและนำมาใช้ในการสร้างความสนุกสนาน และนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ในทางการศึกษาเกมบิงโกถูกนำมาใช้เพื่อที่จะให้เกมนี้เป็นสื่อหนึ่งในการกระตุ้นความสนใจ และสร้างสมาธิในการเรียน ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นจากที่มาของเกมบิงโกจะเห็นได้ว่าถึงแม้จะเป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนาน กติกาการเล่นบิงโกมีการตั้งไว้แต่ไม่ได้มีกฎระเบียบในการเล่นที่มากจนเกินไป สามารถสร้างแรงจูงใจ ผ่อนคลายความเครียด และสามารถทำให้ผู้เล่นหรือผู้เรียนมีสมาธิสนใจ และจดจ่ออยู่ได้เป็นเวลานาน ในขณะที่เดียวกันก็สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นไปคิดวิเคราะห์ให้เกิดการเรียนรู้ต่อไปได้

## 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์พื้นเมือง

### 2.5.1 ลักษณะเฉพาะของนาฏศิลป์พื้นเมืองในแต่ละภาค

นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ ซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปตามสภาพภูมิประเทศ สังคม และวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น นาฏศิลป์พื้นเมืองของไทยแบ่งออกเป็น 4 ภาค คือ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ ซึ่งนาฏศิลป์พื้นเมืองในแต่ละภูมิภาคจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือ มีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็น ป่าเขา อุดมไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติ การทำมาหากินสะดวกสบาย ชาวเหนือส่วนใหญ่จึงมีนิสัยอ่อนโยน ยิ้มแย้ม แจ่มใส มีน้ำใจไมตรี ส่งผลให้ นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือมีลีลาอ่อนช้อย งดงาม และอ่อนหวาน ตามอุปนิสัยของชาวเหนือ เป็นลักษณะศิลปะที่มีการผสมผสานกันระหว่างชนพื้นเมืองชาติต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นไทยล้านนา ไทยใหญ่ ลีลาว และพม่า ทำให้นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคเหนือมีความหลากหลายแต่ยังคงมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แสดงถึงความนุ่มนวลของท่วงท่าและทำนองเพลง ประกอบกับความไพเราะของเสียงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องดีด สี ดี และเป่า ที่มีความเด่นชัดไม่ว่าจะเป็นพินเปี้ยะ สะล้อ ซอ ซึง และกลอง ที่ปรากฏอยู่ในการฟ้อนประเภทต่างๆ รวมทั้งการแสดงที่มีความเข้มข้น หนักแน่น ในแบบฉบับของการตีกลองสะบัดชัย

นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง มีภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำหลายสายไหลผ่าน มีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะกับการทำเกษตรกรรม ผู้คนมีความเป็นอยู่ที่สุขสบายจึงมีเวลาที่จะคิดประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงามได้อย่างมากมาย ศิลปะการแสดงส่วนใหญ่ของภาคกลางจะมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตและมักสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความบันเทิง ความ สนุกสนาน เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ จากการ ทำงาน หรือเมื่อเสร็จสิ้นจากฤดูกาลเก็บเกี่ยว และเพื่อเล่นรื่นเริงในโอกาสต่างๆ เช่น รำโทน รำกลองยาว เป็นต้น นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลางมีลักษณะการแสดงที่มีความเรียบง่าย ใช้คำสำนวนโวหาร มีศัพท์ภาษาถิ่นโต้ตอบกันระหว่างชายและหญิง มีการทำท่าทางเลียนแบบธรรมชาติ ส่วนใหญ่จะเป็นการประกอบการขับร้องโต้ตอบกันตามอุปนิสัยของคนภาคกลางที่เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน เช่น เพลงเรือ เพลงรำพาข้าวสาร ลำตัด เป็นต้น นอกจากนี้ การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองภาคกลาง บางชุด ยังได้รับอิทธิพลมาจากนาฏกรรมหลวงอีกด้วย เช่น รำสีนวล ที่มีลีลาท่ารำอ่อนช้อย งดงาม และมี การตีบทโดยการใช้นาฏภาษา เป็นต้น

นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบสูงค่อนข้างแห้งแล้ง เพราะพื้นดินไม่เก็บน้ำ ฤดูแล้งจะกันดาร ฤดูฝนน้ำจะท่วม คนอีสานมีอุปนิสัยเป็นคนรักสนุก มีน้ำใจ ขยัน อดทน ส่วนใหญ่จะประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกษตรกรรมเป็นหลัก การแสดงนาฏศิลป์พื้นเมืองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

จะมีลักษณะค่อนข้างกระชับ รวดเร็ว และสนุกสนาน เพื่อผ่อนคลายความไม่สบายใจจากความทุกข์ยาก อันเนื่องมาจากสภาพธรรมชาติ ทำร้ายส่วนใหญ่จะมาจากท่าแม่บโทอีสานและมาจากการเลียนแบบท่าทางธรรมชาติ สื่อถึงความตรงไปตรงมา ความจริงใจ ความซื่อตรง ฯลฯ ลักษณะการจะคล้ายการ เต้น เรียกว่า “เซ็ง เซ็ง เซ็งตั้งหวาย เจ็งโปงกลาง เซ็งกระหยัง เฟ็งกระต๊อบข้าว เป็นต้น

ศิลปะการรำและการละเล่นพื้นเมืองของภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย แบ่งได้เป็น ๒ กลุ่ม ใหญ่ๆ คือ กลุ่มอีสานเหนือที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทย - ลาว ได้แก่ การเซ็ง ฟ้อน และหมอลำ เช่น เต็งบั้งไฟ เต็งสวิง ฟ้อนภูไท ลำเต้ย เป็นต้น เครื่องดนตรีพื้นเมืองมาบรรเลงประกอบการแสดง ได้แก่ แคน พิณ ซอ กลองยาวอีสาน ฉิ่ง ฉาบ ฆ้อง และกรับ ภายหลัง จึงเพิ่มเติมโปงกลางกับโหวด เข้ามาด้วย และกลุ่มอีสานใต้ที่ได้รับอิทธิพลจาก วัฒนธรรมไทย - เขมรมีการละเล่นพื้นเมือง ต่างๆ มากมาย เช่น ระบำตบกแตงตำข้าว รอไอ้ เป็นต้น เครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงของ กลุ่มนี้ โดยส่วนใหญ่จะใช้วงมโหรีอีสานใต้ มี เครื่องดนตรีสำคัญ คือ ซอด้วง ซอขลุ่ย (เอก) กลองกันตรึม พิณ ระนาดเอก ไสล กลองรำมะนา และเครื่องประกอบจังหวะ สำหรับการแต่งกาย ประกอบการแสดงจะเป็นไปตามวัฒนธรรม ของแต่ละท้องถิ่น

นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ มีภูมิประเทศส่วนใหญ่ติดทะเลทั้งทางด้านทิศตะวันตกและทิศตะวันออก ส่วนพื้นที่ทางตอนใต้ติดต่อกับประเทศมาเลเซีย จึงได้รับวัฒนธรรมของมาเลเซียที่เป็นวัฒนธรรม อิสลามเข้ามาผสมผสานด้วยวิถีชีวิตของชาวไทย ภาคใต้ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำการประมง ปลุก สวนยาง ปลุกข้าว และทำสวนปาล์ม ซึ่งนาฏศิลป์ พื้นเมืองที่ได้รับอิทธิพล จากอาชีพ เช่น ระบำชาวเล ระบำกริดยาง เป็นต้น ทั้งนี้ นาฏศิลป์พื้นเมืองภาคใต้ จะสะท้อน บุคลิกลักษณะของผู้คนด้วย คือ มีลีลากระชับ รวดเร็ว มีการยกย้ายสาย สะโพกและเล่นเท้า เช่น ระบำรองเง็ง ระบำนารีศรีนคร ระบำตันหยง เป็นต้น

การแสดงพื้นเมืองภาคใต้ เป็นศิลปะ การและการละเล่น อาจแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การแสดงพื้นเมือง และ ระบำพื้นเมือง สามารถ แบ่งออกตามลักษณะของพื้นที่ได้ ดังนี้

- ภาคใต้ตอนบน เช่น โนรา เพลงบอก เพลงเรือ เพลงขาน้อง เป็นต้น
- ภาคใต้บริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา เช่น โนรา หนังตะลุง กาหลอ เพลงเรือ เป็นต้น ภาคใต้ชายฝั่งทะเลอันดามัน เช่น ลิเกป่า รองเง็งชาวเล รองเง็งตันหยง กาบง กาหยง ดาระ เป็นต้น
- ภาคใต้ตอนล่าง เช่น รองเง็งปัตตานี ลิเกฮูลู สีละ มะโย่ง (มือดีกา) บานอ เป็นต้น

ส่วนระบำพื้นบ้าน เช่น ระบำตารีกีปัส ระบำร่อนแร่ ระบำกริดยาง เป็นต้น และเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดงนาฏศิลป์ พื้นเมืองภาคใต้ที่สำคัญ เช่น โทณ ทับ กรับพวง โหม่ง เกาหลอ ปีฉวน รำมะนา กลองโนรา เป็นต้น

## บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

### 3.1 ประชากร / กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

**ประชากร** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564

**กลุ่มตัวอย่าง** นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ 3 รหัสวิชา ศ22102 กับครูผู้สอนและมีปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโก จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3.2.2 แบบสังเกตปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์

3.2.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง

### 3.3 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ครูผู้สอนสร้างแผนการเรียนรู้ แบบสังเกตและวัดปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ และสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

3.3.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโก จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 2 ชั่วโมง ที่ถูกสร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ รายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง

3.3.3 ทำการสังเกตและใช้แบบวัดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนในการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ครั้งที่ 2 แล้วทำการวัดความถี่ของการเกิดปฏิสัมพันธ์รวมถึงสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

3.3.4 ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง

3.3.5 นำผลที่ได้ไปทำการวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล (บอกสถิติที่ใช้หรือวิธีจัดกระทำข้อมูล)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ

**ส่วนที่ 1** วิเคราะห์การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์โดยการจัดประเภทของการแสดงความคิดเห็น การตอบโต้ และการถาม-ตอบของผู้เรียนให้เป็นหมวดหมู่ตามหลักการทั้ง 6 ประการของการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้ของ Van Lier (1996) และ Walqui (2006) แต่ในทางปฏิบัติผู้วิจัยได้พบว่าหลักการสร้างความต่อเนื่องและความลื่นไหลเกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติมีความใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยจึงรวบหลักทั้งสองประการเข้าด้วยกันถึงทำให้หลักการของการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้เหลือเพียง 5 หลักการ ดังนี้

- ขั้นที่ 1 สร้างบริบทการเรียนรู้
- ขั้นที่ 2 สร้างความสัมพันธ์ในกรทำงานร่วมกัน
- ขั้นที่ 3 สร้างความต่อเนื่องและความลื่นไหลในการเรียนรู้
- ขั้นที่ 4 สร้างโอกาสสู่ความสำเร็จ
- ขั้นที่ 5 ส่งผู้เรียนให้ถึงฝั่ง

**ส่วนที่ 2** วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยการใช้สถิติพื้นฐาน ดังนี้

1. การหาค่าเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

2. การหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S.D. = \sqrt{\frac{N(\sum x) - (\sum x^2)}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

และนำข้อมูลค่าเฉลี่ยรายข้อมาแปลความหมายจัดลำดับโดยใช้เกณฑ์ของวิชิต อุ๋อัน (2550) ดังนี้

ระดับ 1	ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80	หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด
ระดับ 2	ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60	หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย
ระดับ 3	ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40	หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 4	ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20	หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก
ระดับ 5	ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00	หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

## บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### ผลการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนเพื่อตอบคำถามจุดประสงค์ของงานวิจัย ดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1 การศึกษาการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี**

**ตารางที่ 4.1** ตารางแสดงรายละเอียดการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี

หลักการ	วัตถุประสงค์ของการปฏิสัมพันธ์	ลักษณะการปฏิสัมพันธ์	ความคิดเห็นที่แสดงออกถึงการปฏิสัมพันธ์
ขั้นที่ 1 การสร้างบริบทของการเรียนรู้	กำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กล่าวทักทายนักเรียน</li> <li>- ตั้งคำถามกับนักเรียนว่ายังมีนักเรียนคนใดจำเนื้อหาเรื่องนาฏศิลป์พื้นเมืองที่ได้เรียนไปในครั้งที่แล้วได้หรือไม่</li> <li>- แจ้งนักเรียนว่าวันนี้จะทบทวนความรู้ผ่านการเล่นเกมบิงโก</li> </ul>	นักเรียนคนที่ 1 “วันนี้ครูมีเกมใหม่อีกแล้ว” นักเรียนคนที่ 2 “อยากเล่นเลยอะครู ข้ามเนื้อหาไปเลยได้มั๊ยครับ” นักเรียนคนที่ 3 “เกมบิงโกคืออะไรอะคะครูหนูไม่เคยเล่นเลย” นักเรียนคนที่ 4 “ครูครับแล้วมันเป็นแบบออนไลน์ เราจะเล่นเกมทบทวนกันยังไงอะครับ”
ขั้นที่ 2 การสร้างความต่อเนื่อง และการสร้างความสนใจให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ	เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูผู้สอนแจ้งกติกาในการเล่นบิงโกว่า ครูจะเป็นคนอ่านคำถามแล้วให้นักเรียนช่วยกันเปิดไม้ค้ตอบ โดยนักเรียนจะต้องตอบคำถามและหาคำตอบบนกระดานบิงโกของตัวเอง</li> <li>- ครูส่งลิงก์กระดานบิงโกให้กับผู้เรียนจำนวน 30 กระดานให้นักเรียนเลือกกระดานบิงโกของตัวเองและตอบคำถามไปพร้อมกัน</li> </ul>	นักเรียนคนที่ 1 “ครูคำวาก็ปัสแปลว่าพัดคะ” นักเรียนคนที่ 2 “ที่มาของการแสดงพื้นเมืองมี 4 อย่างคะ/ครับ มีประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อ และพิธีกรรม” นักเรียนคนที่ 3 “ครูอ่านคำถามซ้ำอีกครั้งหน่อยคะ หนูหาคำตอบไม่เจอ” นักเรียนคนที่ 4 “ครูปลายขอคำถามเพิ่มอีกข้อได้มั๊ยครับถ้าผมตอบได้อีกคำตอบนี้ผมจะบิงโกแล้ว”

หลักการ	วัตถุประสงค์ของการปฏิสัมพันธ์	ลักษณะการปฏิสัมพันธ์	ความคิดเห็นที่แสดงออกถึงการปฏิสัมพันธ์
<p>ขั้นที่ 2 การสร้างความต่อเนื่อง และการสร้างความลื่นไหลให้เกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ (ต่อ)</p>	<p>นักเรียนมีการขยายความในคำตอบเพิ่มเติมด้วยตนเอง</p>	<p>ครูทำการเฉลยคำตอบในแต่ละข้อแล้วถามนักเรียนต่อว่ามีใครจำรายละเอียดเกี่ยวกับการแสดงนี้ได้บ้าง</p> <p>เช่น “นักเรียนจำได้ไหมว่าการแสดงนี้เป็นของภาคใด และนิยมแสดงในกลุ่มวัฒนธรรมใด”</p>	<p>นักเรียนคนที่ 1</p> <p>“ครูๆๆ ผมจำได้ เป็นการแสดงชุดฟ้อนกิ่งกะหล่ำ เป็นการแสดงภาคเหนือ นิยมเล่นกันในกลุ่มชาวไทยใหญ่ครับ อันนี้เป็นการแสดงแบบซ้าๆ แต่ถ้าเร็วๆ เหมาะกับผู้ชายจะเป็นกลองสะบัดชัย”</p> <p>นักเรียนคนที่ 2</p> <p>“ครูจะจริงๆ แล้วการแสดงพื้นเมืองภาคกลางไม่ได้มีแต่ต้นกำรำเคียวใช้ไหมคะ หนูจำได้ว่ามีระบำชาวนาดด้วย แล้วก็เพลงฉ่อยเพลงอีแซวนี่ถือเป็นการแสดงพื้นเมืองด้วยไหมคะครู”</p>
<p>ขั้นที่ 3 การสร้างความสัมพันธ์ในการทำงานร่วมกัน</p>	<p>ร่วมกันแสดงความคิดเห็นในระหว่างการเล่นเกมบิงโกทบทวนความรู้</p>	<p>ก่อนอ่านคำถามครูสร้างเงื่อนไขว่าหากนักเรียนคนใดตอบถูกก่อนเป็นคนแรกจะมีคะแนนพิเศษเพิ่มเติมให้ รวมถึงคอยสอบถามนักเรียนว่ามีนักเรียนคนใดใกล้บิงโกแล้วบ้าง หากใครตอบถูกและบิงโกก่อนให้พูดคำว่าบิงโกขึ้นมาได้ทันที</p> <p><small>**หมายเหตุ: การสร้างเงื่อนไขนี้มีผลให้ช่วงแรกนักเรียนต่างพากันเปิดโมคและแย่งกันตอบ ครูจึงต้องสร้างเงื่อนไขในการเปิดโมคตอบในครั้งถัดไป</small></p>	<p>นักเรียนคนที่ 1</p> <p>“เจ้าพระยาข้อนี้เราตอบก่อนอย่าเพิ่งแย่งข้อถัดไปเราจะให้นายตอบ จะได้แบ่งคะแนนกัน”</p> <p>นักเรียนคนที่ 2</p> <p>“ครูเมื่อกี้หนูก็ตอบว่ากระต๊อบช่วยเพื่อนคะ ครูอย่าลืมบวกคะแนนเพิ่มให้หนูนะคะ”</p> <p>นักเรียนคนที่ 3</p> <p>“บิงโก! ครูๆ ผมบิงโกแล้วผมต้องหยุดเล่นไหม หรือว่าผมต้องแคปหน้าจอบิงโกไว้ไหมครับ”</p>
<p>ขั้นที่ 4 การสร้างโอกาสสู่ความสำเร็จ</p>	<p>วิพากษ์เนื้อหาที่เรียนร่วมกันเพื่อนำไปสู่เป้าหมายของความสำเร็จในการเรียนรู้</p>	<p>หลังจากเล่นเกมเสร็จ ครูตั้งคำถามว่า “จากการเรียนและการเล่นเกมบิงโกเพื่อทบทวนความรู้ นักเรียนคิดว่านาฏศิลป์พื้นเมืองเป็นเรื่องไกลจากตัวเราหรือไม่”</p>	<p>นักเรียนคนที่ 1</p> <p>“หนูคิดว่าไม่ใช่เรื่องไกลตัวเลยคะ เพราะมันเป็นสิ่งที่เราสัมผัสและเห็นมาตั้งแต่เด็ก บางอย่างเลยพอเดาได้คะ”</p> <p>นักเรียนคนที่ 2</p> <p>“ไม่ไกลครับ อย่างญาติผมเป็นคนอีสานส่วนใหญ่ที่ครูพูดก็สอดคล้องกับความเป็นจริงครับ”</p>

หลักการ	วัตถุประสงค์ของการปฏิสัมพันธ์	ลักษณะการปฏิสัมพันธ์	ความคิดเห็นที่แสดงออกถึงการปฏิสัมพันธ์
ขั้นที่ 5 การส่งผู้เรียนให้ถึงฝั่ง	สรุปเนื้อหาพร้อมกันและไตร่ตรองเนื้อหาหรือคำตอบทั้งหมดก่อนเริ่มเรียนเนื้อหาเรื่องใหม่	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามถึงเนื้อหาในการเรียนรู้และอภิปรายความรู้ร่วมกัน โดยการเริ่มจากการตั้งคำถามว่า “นักเรียนยังมีข้อสงสัยในเนื้อหาส่วนไหนบ้างไหมคะ หรือมีนักเรียนคนใดสงสัยในคำตอบที่เราได้เล่นเกมบิงโกทบทวนความรู้ไปเมื่อสักครู่นี้หรือไม่”	นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า “ไม่มีค่ะ/ครับ” นักเรียนคนที่ 1 “ไม่มีครับครู ผมว่าผมต้องทำข้อสอบครูได้ทุกข้อแน่ๆ เพราะเมื่อกี้ผมตอบถูกหมดเลย ผมเก่ง”

จากตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์โดยการจัดประเภทของการแสดงความคิดเห็น การตอบโต้ และการถาม-ตอบของผู้เรียนให้เป็นหมวดหมู่ตามหลักการทั้ง 5 หลักการของการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้ของ Van Lier (1996) และ Walqui (2006) โดยในแต่ละขั้นมีการประเมินโดยการสังเกตการถาม-ตอบ ของครูผู้สอนโดยในกระบวนการมีการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้เข้ามาเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน และพบว่าการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้ของ Van Lier (1996) และ Walqui (2006) เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนได้จริง ทั้งนี้ทราบได้จากตัวอย่างของความคิดเห็นที่แสดงออกถึงการปฏิสัมพันธ์ ซึ่งตามปกติของการเรียนการสอนนั้นนักเรียนส่วนใหญ่แทบจะไม่มีนักเรียนคนใดเปิดไมค์หรือกล้อมมาตอบคำถามผู้สอนเลย

**ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี**

การคำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ผู้วิจัยจำแนกออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

**ตารางที่ 4.2** คำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ด้านผู้สอน (n=32)



ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมายระดับ	ลำดับที่
<b>ด้านผู้สอน</b>				
คุณครูมีการเตรียมการสอนล่วงหน้า	4.84	0.44	พึงพอใจมากที่สุด	2
คุณครูมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาได้	4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด	4
คุณครูมีความรู้ในเนื้อหาที่สอนเป็นอย่างดี	4.78	0.42	พึงพอใจมากที่สุด	3
คุณครูมีจิตวิทยาและวิธีการสอนที่น่าสนใจ	4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด	4
คุณครูมีความเป็นกันเองกับนักเรียน ให้คำแนะนำ และรับฟังความคิดเห็น	4.87	0.49	พึงพอใจมากที่สุด	1
<b>ผลรวมด้านครูผู้สอน</b>	<b>4.79</b>	<b>0.05</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>	<b>-</b>

จากตารางที่ 4.2 ด้านครูผู้สอน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x}$  =4.79) โดยเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เนื้อหาในด้านคุณครูความเป็นกันเองกับนักเรียน ให้คำแนะนำ และรับฟังความคิดเห็น ( $\bar{x}$  =4.87) และเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เนื้อหาในด้านมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาได้ ( $\bar{x}$  =4.75) และคุณครูมีจิตวิทยาและวิธีการสอนที่น่าสนใจ ( $\bar{x}$  =4.75) ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรพัฒนาตนเองในเรื่องของความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ จิตวิทยาและวิธีการสอนที่น่าสนใจมากขึ้น

**ตารางที่ 4.3** คำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน (n=32)

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมายระดับ	ลำดับที่
<b>ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน</b>				
สร้างความรู้และความเข้าใจได้ตรงกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้	4.71	0.52	พึงพอใจมากที่สุด	2
มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ	4.71	0.58	พึงพอใจมากที่สุด	3
มีการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสอนเหมาะสม และหลากหลาย	4.68	0.53	พึงพอใจมากที่สุด	4
บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย	4.68	0.59	พึงพอใจมากที่สุด	5
วิธีการสอนของคุณครูกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (การถาม-ตอบ อยากร่วมมีส่วนร่วมในชั้นเรียน)	4.78	0.49	พึงพอใจมากที่สุด	1
<b>ผลรวมด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน</b>	<b>4.71</b>	<b>0.04</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>	<b>-</b>

จากตารางที่ 4.3 ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x}$  =4.71) โดยเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิธีการสอนของคุณครูกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (การถาม-ตอบอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน) ( $\bar{x}$  =4.78) และเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เนื้อหาด้านบรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ( $\bar{x}$  =4.68) ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในเรื่องของการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีความผ่อนคลายและสนุกสนานมากขึ้น

**ตารางที่ 4.4** คำนวณค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนหอวัง ปทุมธานี ด้านการวัดและการประเมินผล (n=32)

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	แปลความหมายระดับ	ลำดับที่
<b>ด้านการวัดและการประเมินผล</b>				
คุณครูใช้เทคนิคและวิธีการวัดประเมินผลที่หลากหลาย	4.59	0.71	พึงพอใจมากที่สุด	4
การประเมินผลสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.71	0.63	พึงพอใจมากที่สุด	2
มีการเฉลยและแนะนำคำตอบให้ทราบถึงผลของการเรียนรู้	4.62	0.60	พึงพอใจมากที่สุด	3
เปิดเผยคะแนนที่ได้จากการวัดผล	4.59	0.66	พึงพอใจมากที่สุด	5
วัดและประเมินผลนักเรียนด้วยความชัดเจน ยุติธรรม	4.81	0.53	พึงพอใจมากที่สุด	1
<b>ผลรวมด้านการวัดและการประเมินผล</b>	<b>4.66</b>	<b>0.06</b>	<b>พึงพอใจมากที่สุด</b>	<b>-</b>

จากตารางที่ 4.4 ด้านการวัดและการประเมินผล นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{x}$  =4.66) โดยเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คุณครูใช้เทคนิคและวิธีการวัดประเมินผลที่หลากหลาย ( $\bar{x}$  =4.81) และเนื้อหาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ เปิดเผยคะแนนที่ได้จากการวัดผล ( $\bar{x}$  =4.59) ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรการวัดและการประเมินผลของผู้เรียนให้มีความโปร่งใสในเรื่องของการเปิดเผยการให้คะแนนของผู้เรียนมากขึ้น

ตารางที่ 4.5 สรุปการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ในแต่ละด้าน(n=32)

ข้อคำถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมายระดับ
ด้านผู้สอน	4.79	0.05	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน	4.71	0.04	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านการวัดและการประเมินผล	4.66	0.06	พึงพอใจมากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.72	0.01	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 สรุปการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ( $\bar{X}$  =4.72, S.D.=0.01) ซึ่งผู้เรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในด้านครูผู้สอน ( $\bar{X}$  =4.79, S.D.=0.05) รองลงมาคือด้านด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน ( $\bar{X}$  =4.71, S.D.=0.04) และด้านสุดท้ายคือด้านการวัดและการประเมินผล ( $\bar{X}$  =4.66, S.D.=0.06)

## บทที่5 สรุปผล การอภิปราย และข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง เป็นการวิจัยเชิงทดลองที่ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว (One group design) โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วย ปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นนักเรียนที่เรียนรายวิชาดนตรี-นาฏศิลป์ 3 รหัสวิชา ศ22102 กับครูผู้สอนและมีปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง ใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโก จำนวน 1 แผน ใช้เวลา 1 ชั่วโมง แบบสังเกตปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ และแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยในส่วนของ การวิเคราะห์การเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์โดยการจัดประเภทของการแสดงความคิดเห็น การตอบโต้ และการถาม-ตอบของผู้เรียนให้เป็นหมวดหมู่ตามกระบวนการของการเสริมต่อศักยภาพ

ทางการเรียนรู้ของ Van Lier (1996) และ Walqui (2006) 5 หลักการ และวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัยได้ว่ากระบวนการเสริมต่อศักยภาพการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอนร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้เป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ของผู้เรียนให้เกิดขึ้นภายในชั้นเรียนได้ จากเดิมที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนกับผู้สอนน้อยไปจนถึงไม่มีปฏิสัมพันธ์เลยก็มีการโต้ตอบพูดคุยมากขึ้นตามการกระบวนการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้ เมื่อห้องเรียนเกิดการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ที่มากขึ้นก็ส่งผลให้เกิดเป็นห้องเรียนของการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รวมถึงบรรยากาศการเรียนรู้ก็มีความสุขสนุกสนานมากขึ้นอีกด้วย และผลจากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.72) เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายด้านพบว่าทุกด้าน คือ ด้านผู้สอน ด้านวิธีการสอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน และด้านการวัดและการประเมินผลอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน (ค่าเฉลี่ย 4.79, 4.71 และ 4.66 ตามลำดับ)

## 5.2 อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่ากระบวนการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นเมือง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 โรงเรียนห้วยวัง ปทุมธานี ผ่านวิธีการสังเกตพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนพบว่ากระบวนการดังกล่าวสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น มีการโต้ตอบ ถาม-ตอบ จนในที่สุดบรรยากาศในการเรียนออนไลน์นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ร่วมกันมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของวัชรพงศ์ หวันวิมานและชลลดา เลหาวิริยานนท์ (2559, บทคัดย่อ) ที่กล่าวว่า หลักการของกระบวนการเสริมต่อศักยภาพทางการเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดปฏิสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งปฏิสัมพันธ์ที่ดีจะเป็นพื้นฐานให้ผู้เรียนนั้นสามารถเรียนออนไลน์ได้ รวมถึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นจนในที่สุดผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นโดยครูผู้สอนลดบทบาทลงจนเกือบเป็นผู้สังเกตการณ์ อีกทั้งในเรื่องของความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ โดยใช้กระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมกับการใช้เกมบิงโกทบทวนความรู้ที่นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด อาจเนื่องมาจากครูผู้สอนสามารถสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับผู้เรียน มีความเป็นกันเองกับนักเรียน ให้คำแนะนำ และรับฟังความคิดเห็น รวมถึงมีกระบวนการและวิธีการสอนที่เป็นลำดับขั้น และวิธีการสอนของคุณครูกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน (การถาม-ตอบ อยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน) ได้จึงทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจและกล้าที่จะแสดงออกทางความคิดเห็นจึงทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนขึ้นมา สอดคล้องกับงานวิจัยของนภาพรณ์ ธัญญาและวิมลรัตน์ จตุรานนท์ (2551) ที่กล่าวว่า การลำดับจุดประสงค์ในการเรียนรู้ที่เหมาะสม เอื้อให้ผู้เรียนสะดวกในการเรียนรู้เนื้อหา ทันทสมัย ชัดเจน และวิธีการสอนที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถจูงใจ และสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ดีจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยครั้งนี้สามารถเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนนำไปปรับใช้และต่อยอดในการสอนเพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนให้เกิดขึ้นในชั้นเรียนได้ เพราะเมื่อห้องเรียนออนไลน์มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีเกิดขึ้นระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนจะสามารถนำไปสู่ห้องเรียนแห่งการเรียนรู้ได้
2. ควรพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในเรื่องของการวัดพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ให้ดียิ่งขึ้น ในครั้งหน้าอาจต้องพัฒนาให้เครื่องมือมีความเที่ยงตรงโดยการวัดความถี่ของพฤติกรรมที่เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนออนไลน์ให้ดียิ่งขึ้น
3. เกมที่ใช้ร่วมกับกระบวนการเสริมสร้างศักยภาพการเรียนรู้ร่วมเพื่อทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนอาจปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมได้ตามความเหมาะสมของเนื้อหาการเรียนรู้และกลุ่มเป้าหมาย
4. ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการทดลองเปรียบเทียบพัฒนาการด้านปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนจากการเรียนออนไลน์

#### บรรณานุกรม

- จิตติมา ชีวินวรรค์ดี และกัญชริญา พรมแพน. (2562). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ทักษะการอ่าน-เขียน ตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตจุมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยการใช้เกมบิงโก. วิจัยในชั้นเรียน. โรงเรียนสาธิตจุมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ทิตินา แคมมณี. (2552). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- นภาพรณ์ ธัญญา และวิมลรัตน์ จตุรานนท์. (2551). การพัฒนาบทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์วิชาวิทยาศาสตร์โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวไฮ/สโคป สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์. วารสารการศึกษาและพัฒนาสังคม. 4(2), 77-88. กรุงเทพมหานคร.
- นรดี กิจบุรณะ. (2524). ผลของการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนต่อพฤติกรรมตั้งใจเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้น ป.3 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภัสสร ชโลธร. (2559). ความสัมพันธ์ระหว่างปฏิสัมพันธ์ของอาจารย์กับนักศึกษาและพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษา ในระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. วารสารชุมชนวิจัย. (10)2, นครราชสีมา.
- รุ่งสุรีย์ สิงหาราช. (2543). การศึกษาเชิงวิเคราะห์รูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนที่ส่งผลต่อเจตคติและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ. วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิจิต อ้วน. (2550). การวิจัยและการสืบค้นข้อมูลทางธุรกิจ. พรินท์แอมมี. กรุงเทพมหานคร
- วัชรพงษ์ หวันสมาน และชลลดา เลหาวิริยานนท์. (2559). การเสริมสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนภาษาอังกฤษเฉพาะทางในห้องเรียนออนไลน์โดยใช้กระบวนการเสริมต่อศักยภาพการเรียนรู้. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. (8)1, สงขลา.

- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2551). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน การใช้เกมประกอบ การสอน**. กรุงเทพมหานคร: 9119 เทคนิคพรินตริง.
- อลงกรณ์ เกิดเนตร และคณะ. (2563). **การจัดการชั้นเรียนออนไลน์ด้วยรูปแบบ SMILES เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ชีวิต วิถีใหม่ในยุคการเปลี่ยนผ่านการศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล**. วารสารปัญญาภิวัฒน์. (13)1, กรุงเทพมหานคร.
- “การสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับผู้เรียน” [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2564, จาก <http://ayboon.blogspot.com/2011/05/6.html>
- “ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนที่ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน,” [ออนไลน์] เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2564, จาก <https://sites.google.com/site/professionalteacherrsu/khorngkar-xbrm-khru-mux-xachiph/3-ptisamphanth-rahwang-khru-kab-phu-reiyn-thi-sng-serim-kar-phathna-sakyphaph-phu-reiyn>.
- Jaitiang, A. (2010). **Teaching Principles (Revised Version) (5th ed.)**. Bangkok: O.S. Printing House. [in Thai]
- Kerr, S. (2011). **Tips, Tools, and Techniques for Teaching in the Online High School Classroom**. TechTrends, 55(1), 28-31. <https://doi.org/10.1007/s11528-011-0466-z>
- Kuntirangkul, S. (2008). **Professional Teacher Class Management**. Journal of Education Loei Rajabhat University, 1(2), 1-19. [in Thai]
- van Lier, L (1996). **Interaction in the language curriculum: Awareness, autonomy, and authenticity**. London: Longman.
- Walqui, A. (2006). **Scaffolding Instruction for English Language Learners: A Conceptual Framework**. International Journal of Bilingual Education and Bilingualism. doi:10.1080/13670050608668639
- Wood, D., Bruner, J. S. & Ross, G. (1976). **The role of tutoring in problem solving**. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17, 89-100.