

นํ้าออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง:
กรณีศึกษาการใช้โมเดล SDL ในการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์การแสดง
ชุด เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง*
SELF-DESIGNED LEARNING FOR CREATIVE PERFORMANCE:
A CASE STUDY OF THE SDL MODEL IN CREATING LERT FAH THEWA
BUCHA PHRA THAT CHOM THONG

ชมพูนุช ชุ่มมงคล¹, ลิขิต ใจดี², ภูติ ศิริวัฒนกุล³, ธนันยวรรณ ศรีทรัพย์ไทย์⁴, นุชนาฏ ดีเจริญ⁵,
รัตน์ะ ตาแปง⁶ และ ติดามาศ ผลไม้⁷

Chomphunut Chummongkhon¹, Likhit jaidee², Bhudit Siriwattanaku³, Thananyawan srisapphayothai⁴,
Nutchanart deecharoen⁵, Rattana Tapang⁶ and Tidamas Ponlamai⁷

¹⁻⁶คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻⁶School of Architecture and Fine Art, University of Phayao, Thailand

⁷นักวิชาการอิสระ

⁷Independent Scholar, Thailand

Corresponding Author's Email: Likhit.ja@up.ac.th

วันที่รับบทความ : 5 สิงหาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 10 สิงหาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ : 12 สิงหาคม 2568

Received 5 August 2025; Revised 10 August 2025; Accepted 12 August 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอโมเดลการจัดการเรียนรู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเองด้วยตนเอง

Citation:



* ชมพูนุช ชุ่มมงคล, ลิขิต ใจดี, ภูติ ศิริวัฒนกุล, ธนันยวรรณ ศรีทรัพย์ไทย์, นุชนาฏ ดีเจริญ,รัตน์ะ ตาแปง และ ติดามาศ ผลไม้. (2568). นํ้าออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง: กรณีศึกษาการใช้โมเดล SDL ในการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์การแสดงชุด เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาลังคม, 3(4), 534-547.

Chomphunut Chummongkhon, Likhit jaidee, Bhudit Siriwattanaku, Thananyawan srisapphayothai, Nutchanart deecharoen, Rattana Tapang and Tidamas Ponlamai. (2025). Self-Designed Learning For Creative Performance: A Case Study Of The SDL Model In Creating Lert Fah Thewa Bucha Phra That Chom Thong. Journal of Interdisciplinary Social Development, 3(4), 534-547.;

DOI: <https://doi.org/10.>

Website: <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JISDIADP/>

โดยครูผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกเรียนรู้ โมเดลประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การสำรวจตนเองและสิ่งแวดล้อม ขั้นที่ 2 การออกแบบเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง ขั้นที่ 3 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง ขั้นที่ 4 การปฏิบัติและปรับปรุงระบบการเรียนรู้ของตนเอง และขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและสร้างสรรค์ผลงานการเรียนรู้ของตนเอง

กรณีศึกษานี้นำเสนอการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ล้านนา “เลิศฟ้าเทวบูชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง โดยผู้เรียนออกแบบและสร้างสรรค์การแสดงตามโมเดลการจัดการเรียนรู้แบบออกแบบด้วยตนเอง โมเดลนี้เป็นกรอบการเรียนรู้นาฏศิลป์ที่บูรณาการทุนวัฒนธรรมกับนวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: ประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง, นาฏศิลป์, นักออกแบบ, การศึกษา, สร้างสรรค์

Abstract

This article presents the Self-Designed Learning Model, an instructional framework that empowers learners to design their own learning experiences while positioning teachers as facilitators who guide and support meaningful, culturally relevant learning. The model comprises five sequential stages: (1) Self-Cultural Reflection, (2) Learning Goal Design, (3) Process and Resource Design, (4) Implementation and Adjustment, and (5) Reflective Creative Performance.

A case study is illustrated through the creation of the Lanna dance performance “Lert Fah Thewa Bucha Phra That Chom Thong”, inspired by the traditional water-pouring and cloth-offering ceremony at Phra That Chom Thong. The learner independently designed and produced the performance by applying the SDL model, integrating cultural heritage with innovative learning strategies. Findings indicate that the model provides a contemporary framework for dance education, fostering the integration of cultural capital and learning innovation to enhance learners’ skills for the 21st century.

Keywords: Self-Designed Learning Experience, Dance, Designer, Education, Creativity

บทนำ

พระธาตุจอมทอง หรือพระธาตุเจ้าจอมทอง ตั้งอยู่บ้านแท่นดอกไม้ ตำบลบ้านต๋อม อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา เป็นธรณีสงฆ์ของวัดศรีโคมคำ พระอารามหลวง และเป็นพุทธสถานสำคัญของเมืองพะเยาและอาณาจักรล้านนา เดิมเป็นเจดีย์ศิลปะเชียงแสน จัดประเพณีสงกรานต์ และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทองเป็นประจำทุกปีในวันมาฆบูชา เพื่อบูชาพระพุทธรูปทางพุทธศาสนา โดยชาวพุทธเชื่อว่าการถวายผ้าห่มพระธาตุเปรียบเสมือนการถวายผ้าไตรแด่พระพุทธเจ้า อาานิสงส์จะนำมาซึ่งความสุข ความเจริญ และเป็นการปฏิบัติตามกิริยาวัตถุ 10 ประการ ซึ่งเชื่อว่าจะนำไปสู่การจุติเป็นเทพบนสวรรค์

มหาวิทยาลัยพะเยาได้ร่วมสืบสานประเพณีดังกล่าวตั้งแต่ปี 2559 ภายใต้แนวคิด “ปัญญาเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน” มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ต่อยอดทุนวัฒนธรรมสู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยการบูรณาการความรู้ ภูมิปัญญา และนาฏศิลป์ เพื่อสร้างผู้เรียนที่สามารถออกแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองได้

จากแนวคิดนี้ จึงได้พัฒนาการแสดง “เลิควาเทวบูชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” โดยใช้โมเดลพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนักออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Designed Learning Model: SDL) ในการพัฒนาผู้เรียนรายบุคคล คือ นางสาวชมพูนุช ชุ่มมงคล นิสิตชั้นปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ (แขนงนาฏศิลป์) การใช้โมเดลในกรณีครั้งนี้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล วัฒนธรรมท้องถิ่น และนาฏศิลป์ เพื่อสร้างคุณค่าให้กับชุมชน พร้อมทั้งสืบสานและต่อยอดประเพณีพระธาตุจอมทองให้คงอยู่ในบริบทสังคมร่วมสมัยต่อไป

แนวคิดการพัฒนาโมเดลการจัดการเรียนรู้: SDL Model

โมเดลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่นักออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Designed Learning Model: SDL Model) พัฒนาโดย อาจารย์ลิขิต ใจดี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 โดยยกระดับบทบาทผู้เรียนจากผู้รับความรู้เป็น “นักออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง” ในบริบทนาฏศิลป์ ที่บูรณาการการเคลื่อนไหวร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และวัฒนธรรม ทั้งในเชิงมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ การเรียนรู้จึงต้องสอดคล้องกับแรงจูงใจภายในของผู้เรียนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน โมเดลดังกล่าวได้สังเคราะห์จากแนวคิดการศึกษาร่วมสมัย ได้แก่ การเรียนรู้แบบนำตนเอง

(Self-Directed Learning: Knowles, 1975) ที่มุ่งส่งเสริมความรับผิดชอบและอิสระ แต่ยังคงขาดกรอบบูรณาการนิเวศวัฒนธรรมและการเรียนรู้ผ่านร่างกาย จึงไม่ตอบสนองต่อการฝึกนาฏศิลป์ การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งปรับเนื้อหา กระบวนการ และการประเมินผลให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด และคุณค่าของผู้เรียน (Pane et al., 2015) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking: Brown, 2009) มีกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ ทำความเข้าใจ (Empathize) กำหนดปัญหา (Define) ระดมความคิด (Ideate) สร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบ (Test) สนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างสรรค์วิธีเรียนรู้ที่สอดคล้องกับตนเอง แนวคิดการเรียนรู้สัมพันธ์กับร่างกาย (Embodied Cognition: Lakoff & Johnson, 1999; Gallagher, 2005) เน้นการรับรู้และเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว อารมณ์ และประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของนาฏศิลป์ และการเรียนรู้ผ่านศิลปะ (Art-Based Learning: Eisner, 2002; Rolling, 2010) มองศิลปะเป็นทั้งเนื้อหาและเครื่องมือการเรียนรู้ เพื่อการสะท้อนตนเอง การสื่อความหมาย และการเปลี่ยนแปลง

จากการบูรณาการแนวคิดไปสู่การสร้างโมเดลใหม่จึงมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ อารมณ์ และคุณค่าทางวัฒนธรรม เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย ยั่งยืน และขับเคลื่อนด้วยแรงจูงใจจากภายใน

โครงสร้างของโมเดล SDL

โครงสร้างของโมเดลการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนานักออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง มีรายละเอียด ดังนี้

1) การสำรวจตนเองและสิ่งแวดล้อม (Self-Cultural Reflection) ผู้เรียนเริ่มจากการทบทวนและทำความเข้าใจอัตลักษณ์ ความสนใจ ความถนัด และคุณค่าที่ตนเองยึดถือ รวมถึงการสำรวจบริบททางสังคมและวัฒนธรรมรอบตัว เพื่อสร้างฐานข้อมูลในการออกแบบการเรียนรู้ที่มีความหมาย

2) การออกแบบเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง (Learning Goal Design) ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและสัมพันธ์กับทั้งความต้องการส่วนตัวและคุณค่าทางวิชาการหรือศิลปะ อาจเป็นเป้าหมายด้านทักษะ ความรู้ หรือผลงานที่ต้องการสร้างสรรค์

3) การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง (Process and Resource Design) ผู้เรียนวางแผนขั้นตอน วิธีการเรียนรู้ แหล่งข้อมูล และทรัพยากรที่จะใช้ พร้อมพิจารณาความเหมาะสมกับเวลาและความเป็นไปได้ เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

4) การปฏิบัติและปรับปรุงระบบการเรียนรู้ของตนเอง (Implementation and Adjustment) ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ พร้อมปรับปรุงวิธีการเมื่อพบอุปสรรค หรือเมื่อมีข้อมูลใหม่ที่ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5) การสะท้อนผลและสร้างสรรค์ผลงานการเรียนรู้ของตนเอง (Reflective Creative Performance) ผู้เรียนประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง วิเคราะห์จุดเด่นและข้อควรพัฒนา พร้อมสร้างผลงานที่สะท้อนองค์ความรู้ ทักษะ และคุณค่าที่ได้รับ เพื่อสื่อสารสู่ผู้อื่น ทั้งในรูปแบบการแสดง การนำเสนอการแสดงสดหรือสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 1 โมเดลการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง
ที่มา: ลิขิต ใจดี (ผู้เขียน)

เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง: การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองของโมเดล ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการสำรวจตนเองจนถึงการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นสุดท้าย โดยมีบริบททางวัฒนธรรมของประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทองเป็นฐานในการออกแบบประสบการณ์ นำไปสู่การสร้างสรรค์การแสดงชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ซึ่งไม่เพียงเป็นผลงานนาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นภาพสะท้อนของกระบวนการเรียนรู้ตลอดทั้งโมเดลอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสำรวจตนเองและสิ่งแวดล้อม (Self-Cultural Reflection)

ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการสำรวจตนเองและสิ่งแวดล้อมผ่านการศึกษาประเพณีท้องถิ่น ได้แก่ ประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง ซึ่งจัดขึ้นในวันมาฆบูชา โดยเน้นการสะท้อนคุณค่าและอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมผ่านกิจกรรมทำบุญแบบพุทธศาสนา ทั้งด้านทาน ศีล และภาวนา การวิเคราะห์บันทึกสะท้อนความคิดและกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของพิธีกรรมนี้ในฐานะทุนวัฒนธรรมที่ควรค่าแก่การสืบสาน

การเรียนรู้ในขั้นนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงตัวตนกับบริบทท้องถิ่น โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องอานิสงส์แห่งบุญที่นำไปสู่การจุติบนสรวงสวรรค์ ซึ่งกลายเป็นแก่นความคิดในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ล้านนาชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” การแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1) ศรัทธา 2) สถิต ณ แดนสรวง และ 3) สักการะ สะท้อนภาพของผู้ศรัทธาและเทวดานางฟ้าที่ได้รับบุญ

องค์ประกอบการแสดงทั้ง 7 ประการ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนได้ใช้ความเข้าใจต่อประเพณี ความเชื่อ และวัฒนธรรมในการออกแบบผลงาน ทั้งในด้านผู้แสดง ดนตรี ทำนอง เนื้อร้อง ท่าพ้อง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ ฉากและแสงสี การออกแบบเครื่องแต่งกายอ้างอิงจากศิลปะสมัยเชียงแสน โดยมีการสืบค้นข้อมูลจากประติมากรรมและจิตรกรรมโบราณเพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบันของพระธาตุจอมทอง

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ตนเองและบันทึกสะท้อนผลการเรียนรู้ ผู้เรียนแสดงออกถึงความภาคภูมิใจในต้นทุนทางวัฒนธรรมของตนเอง และสามารถแปลงประสบการณ์ส่วนตัวและศรัทธาเฉพาะบุคคลให้กลายเป็นผลงานนาฏศิลป์ที่มีความหมายต่อสังคมและชุมชน กล่าวได้ว่า

ขั้นตอนนี้ได้สร้างฐานความเข้าใจสำหรับการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองอย่าง มีตระหนักถึงทางวัฒนธรรมและศิลปะของตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง (Learning Goal Design)

ผู้เรียนสามารถตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างชัดเจน โดยอิงจากข้อมูลที่ได้ จากการศึกษาประเพณีแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง อันเป็นพิธีกรรมที่เปี่ยมด้วยความศรัทธาและ หลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องการทำบุญกิริยาวัตถุ 10 ประการ ซึ่งส่งผล ต่อแนวทางการตั้งเป้าหมายการเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรม

เป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียนสะท้อนออกมาในรูปของแนวคิดในการออกแบบการ แสดง โดยมีการกำหนดเป้าหมายที่สอดคล้องกับ SMART Goals ได้แก่ มีความเฉพาะเจาะจง (Specific) เช่น การสร้างท่าฟ้อนที่สื่อถึงความศรัทธา มีการวัดผลได้ (Measurable) ผ่านการ ถ่ายทอดสู่ผู้ชม มีความเป็นไปได้ (Achievable) ภายใต้กรอบทักษะและทรัพยากรที่มีอยู่ มีความเกี่ยวข้อง (Relevant) กับคุณค่าทางพุทธศาสนา และมีกรอบเวลา (Time-bound) ครอบคลุมระยะเวลาการจัดแสดง

ผู้เรียนได้ตั้งเป้าหมายเพื่อสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ล้านนาให้สามารถถ่ายทอด ความหมายของประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง ซึ่งสะท้อนความเชื่อเรื่อง อานิสงส์ของการทำบุญและการจุติในสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โดยมีการแบ่งเป้าหมายการสร้างสรรค์ ออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ (1) ถ่ายทอดศรัทธาและพิธีกรรมในช่วงแห่ผ้า (2) ถ่ายทอดภาพของ เทวดานางฟ้าในแดนสวรรค์ และ (3) การกลับมาสักการะพระธาตุในฐานะผู้ได้บุญ

การตั้งเป้าหมายในขั้นนี้ไม่เพียงแต่กำหนดทิศทางการเรียนรู้และสร้างสรรค์ของผู้เรียน เท่านั้น แต่ยังเป็นกลไกที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและจุดมุ่งหมายที่มีความหมายส่วนตัว (personal meaning making) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโมเดลที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็น ผู้ออกแบบเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง มีความรับผิดชอบ และมีรากฐานจากคุณค่าและ วัฒนธรรมท้องถิ่น

ขั้นที่ 3 การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง (Process and Resource Design)

ผู้เรียนได้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของตนเองโดยมีจุดเริ่มต้นจากการเลือกบริบท ทางวัฒนธรรมที่มีความหมายต่อตนเอง ได้แก่ “ประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุ จอมทอง” ซึ่งเป็นประเพณีท้องถิ่นที่จัดขึ้นเป็นประจำในวันมาฆบูชา ณ วัดพระธาตุจอมทอง จังหวัดพะเยา โดยกิจกรรมนี้มีคตินิพพานและความเชื่อเรื่องบุญกิริยาวัตถุ 10 ประการ ซึ่ง

ผู้เรียนนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบแนวคิดการแสดงชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง”

ผู้เรียนได้วิเคราะห์บริบทและประเพณี โดยคัดเลือกสาระสำคัญของประเพณีที่สะท้อนคติความเชื่อเรื่องการทำบุญเพื่อไปจุตินบสรวงสวรรค์ และนำมาสร้างสรรค์เป็นโครงสร้างการแสดงที่แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ (1) ช่วงศรัทธา (2) ช่วงสลิต ธิ แดนสรวง และ(3) ช่วงสักการะ โดยใช้ข้อมูลจากการสังเกต ลงพื้นที่ สัมภาษณ์ และบันทึกวัฒนธรรมท้องถิ่นประกอบการออกแบบ ทั้งนี้ กำหนดระยะเวลาดำเนินกิจกรรมทั้งหมดตามแผนการเรียนรู้ในขั้นนี้ ระหว่างวันที่ 10 กรกฎาคม 2567 ถึง 15 ตุลาคม 2567 ทั้งการสืบค้นข้อมูลลงพื้นที่ฝึกปฏิบัติ และเตรียมการจัดแสดงผลงานจริงตามแนวทางของโมเดล และผู้เรียนได้เลือกทรัพยากรและเครื่องมือในการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การศึกษาข้อมูลจากเอกสารและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน เช่น วัดพระธาตุจอมทอง และประติมากรรมเชียงแสน การออกแบบกระบวนการฝึกฝนอย่างยืดหยุ่น โดยจัดตารางซ้อม แบ่งบทบาทหน้าที่ และทดลองทำฟ้อน องค์ประกอบแสง สี เสียง และเครื่องแต่งกายจนได้ต้นแบบที่เหมาะสม

ผลจากการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองนี้ ทำให้ผู้เรียนสามารถผลิตผลงานการแสดงที่เชื่อมโยงบริบทตนเองกับวัฒนธรรมท้องถิ่น มีการพัฒนาองค์ประกอบการแสดงครบทั้ง 7 ด้าน ได้แก่ ผู้แสดง ดนตรี เนื้อร้อง กระบวนการทำฟ้อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ฉาก และแสงสี สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้และคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมที่ผู้เรียนต้องการสื่อสาร นอกจากนี้ กระบวนการนี้ยังส่งเสริมทักษะการคิดออกแบบ ทักษะการวิจัย และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกระบวนการสร้างสรรค์ อีกทั้งนิสิตยังได้ฝึกฝนการปรับกระบวนการเรียนรู้ตามบริบทจริง ซึ่งเป็นหัวใจของการเรียนรู้ตามโมเดล

ขั้นที่ 4 การปฏิบัติและปรับปรุงระบบการเรียนรู้ของตนเอง (Implementation & Adjustment)

ผู้เรียนได้ดำเนินการปฏิบัติตามแผนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ พร้อมทั้งปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ตามผลการสะท้อนและข้อเสนอแนะที่ได้รับตลอดกระบวนการฝึกซ้อมจริง โดยเริ่มจากการฝึกซ้อมการแสดงในแต่ละช่วง ซึ่งเชื่อมโยงกับหลักบุญกิริยาวัตถุ 10 ประการ และคติความเชื่อของพุทธศาสนิกชนที่สืบทอดในประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง

ผู้เรียนได้ใช้เทคนิคการฝึกฝนด้วยการบันทึกวิดีโอการซ้อม เพื่อประเมินตนเอง (Self-Assessment) และเปรียบเทียบพัฒนาการของตนเองกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ รวมถึงรับฟังข้อเสนอแนะจากครูผู้เชี่ยวชาญ ผู้ร่วมแสดง และเพื่อนร่วมกลุ่ม เพื่อพัฒนาท่าฟ้อน การถ่ายทอดบทบาท และความกลมกลืนขององค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้ปรับกระบวนการเรียนรู้ในระหว่างฝึกซ้อม เช่น การปรับบทบาทผู้แสดงตามจุดแข็ง ความถนัด หรือข้อจำกัดของแต่ละบุคคล การปรับแต่งกระบวนการท่าฟ้อนให้สอดคล้องกับฉาก เครื่องแต่งกาย และจังหวะดนตรี รวมถึงการสร้างสมดุลระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับความถูกต้องของเนื้อหาเชิงวัฒนธรรม

ผลจากกระบวนการฝึกฝนและปรับปรุง ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาองค์ประกอบการแสดงทั้ง 7 ด้านอย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะการสื่อสารความหมายของพิธีกรรม ความศรัทธา และอันิสงส์แห่งการทำบุญที่มุ่งสู่การจุติบนสวรรค์ ผ่านกระบวนการท่าฟ้อน ดนตรี และสื่อเทคโนโลยีสร้างสรรค์ ผู้เรียนรายงานว่า การฝึกฝนในขั้นตอนนี้ช่วยให้เข้าใจวัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น และเกิดแรงจูงใจภายในในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง กระบวนการในขั้นนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้เรียนในการเป็นผู้ออกแบบและปรับกระบวนการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่น มีเป้าหมาย มีความรับผิดชอบ และมีความสามารถในการประเมินและปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีระบบ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ตามโมเดล

ขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและสร้างสรรค์ผลงานการเรียนรู้ของตนเอง (Reflective Creative Performance)

ผู้เรียนได้ดำเนินการสะท้อนผลการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยงกับประเพณีสงกรานต์และแห่ผ้าห่มพระธาตุจอมทอง ซึ่งจัดขึ้นในวันมาฆบูชาเป็นประจำทุกปี ณ วัดพระธาตุจอมทอง จังหวัดพะเยา การแสดงชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ได้รับแรงบันดาลใจจากคติความเชื่อของชาวพุทธที่เกี่ยวข้องกับอันิสงส์แห่งบุญกิริยาวัตถุ 10 ประการ ซึ่งเชื่อว่าจะนำไปสู่การจุติเป็นเทวดาบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

ผู้เรียนได้ถ่ายทอดผลการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์การแสดงนาฏศิลป์ล้านนาใน 3 ช่วง ได้แก่ (1) ช่วงศรัทธา กล่าวถึงการถวายเครื่องสักการะในประเพณี (2) ช่วงสถิต ณ แดนสรวง กล่าวถึงการจุติบนสรวงสวรรค์ และ (3) ช่วงสักการะ กล่าวถึงการเสด็จลงมาสักการะของเทพยดา นางฟ้า โดยใช้องค์ประกอบการแสดงทั้ง 7 ด้านอย่างครบถ้วน ทั้งในด้านผู้แสดง ดนตรี เนื้อร้อง กระบวนท่าฟ้อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ ฉาก และแสงสี

นอกจากนี้ เพื่อประเมินคุณภาพผลงานอย่างเป็นระบบ สาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ ได้เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์จากภายนอกมาเป็นผู้ประเมินในบริบทของการแสดงจริง ผลการประเมินการแสดงชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ได้คะแนนเฉลี่ย 90.66 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับยอดเยี่ยม แสดงถึงคุณภาพของผลงานทั้งในด้านศิลปะการแสดง ความสอดคล้องกับวัฒนธรรม และการถ่ายทอดความหมาย

การสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดขึ้นผ่านกระบวนการเขียนบันทึกสะท้อนความคิด (Reflective Journals) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และการรับข้อเสนอแนะจากคณาจารย์ภายในสาขาวิชาและผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกที่ทางมหาวิทยาลัยแต่งตั้งขึ้นเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยนิสิตสามารถอธิบายพัฒนาการของตนเองทั้งในมิติทักษะ ความเข้าใจในบริบทวัฒนธรรม และการออกแบบองค์ประกอบการแสดงอย่างมีความหมาย

ผลงานการแสดงของนิสิตได้กลายเป็นพื้นที่ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล อัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และความศรัทธาทางศาสนา โดยผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเชื่อมโยงแนวคิดนามธรรม เช่น บุญกิริยาวัตถุ 10 ประการ กับรูปแบบนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนยังเลือกนำเสนอผลงานการแสดงจริง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านความมั่นใจ และความรับผิดชอบ ขั้นตอนนี้จึงเป็นการบูรณาการผลการเรียนรู้จากทุกกระบวนการก่อนหน้า และเป็นบทพิสูจน์ถึงความสามารถในการเรียนรู้ มีความหมาย และสามารถสะท้อนออกมาในรูปแบบศิลปะที่ทรงคุณค่าและสื่อสารได้ในระดับสาธารณะ

ผลงานของผู้เรียนในโครงการวิจัยนี้เป็นผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Designed Learning) ผ่านสร้างสรรค์และนำเสนอการแสดงชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ซึ่งมีการจัดแสดงจริงในงานนำเสนอศิลปนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567 ณ ห้อง UB 003 อาคาร 99 ปี พระอุบาลีคุณูปมาจารย์ มหาวิทยาลัยพะเยา

ผลงานการแสดงชุด 'เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง'

การแสดงนาฏศิลป์ล้านนาสร้างสรรค์ชุด “เลิศฟ้าเทวบุชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ได้แรงบันดาลใจจากประเพณีสงกรานต์และห่มผ้าพระธาตุจอมทอง ซึ่งเป็นพิธีสำคัญประจำปีของชุมชน และสืบเนื่องจากคติความเชื่อเรื่องอานิสงส์แห่งการประกอบกิริยาวัตถุ 10 ประการ อันนำไปสู่การเกิดบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ โครงสร้างการแสดงแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ศรัทธา

สถิต ฌ แदनสรวง และสักการะ โดยองค์ประกอบหลักของการแสดงมี 7 ประการ ได้แก่ ผู้แสดง ดนตรี เนื้อร้อง กระทบท่าพ็อน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ ฉากและแสงสี ดังนี้

1) **ผู้แสดง** แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผู้แสดงหลักและผู้แสดงรอง โดยทั้งสองประเภทมีผู้แสดงฝ่ายหญิงและฝ่ายชาย รวมจำนวน 13 คน แบ่งเป็นผู้แสดงฝ่ายชาย 5 คน และผู้แสดงฝ่ายหญิง 8 คน

2) **ดนตรีและเสียง** แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ศรัทธา ใช้ศิลปะการขับซอล้านนาในทำนองจ้อยเชียงแสน เพื่อเกริ่นนำบรรยากาศความศรัทธาของพุทธศาสนิกชนและหมู่เทพยดาและนางฟ้าที่พ็อนบูชาพระธาตุ ช่วงที่ 2 สถิต ฌ แदनสรวง ใช้ศิลปะการขับซอล้านนาในทำนองเดียวกัน พร้อมบรรเลงดนตรีพื้นเมืองล้านนา (สะล้อ ปี่จุ่ม) เพื่อสร้างบรรยากาศสรวงสวรรค์ที่สงบ และช่วงที่ 3 สักการะ เรียบเรียงดนตรีขึ้นใหม่จากเพลงเชียงแสน โดยใช้สะล้อ ซึ่งและวงตั้งโน้ต ในทำนอง "เตวาเจ้าจอมตอง" ประพันธ์โดยนายวิรัชทร กลิ่นสังข์

3) **เนื้อร้อง** แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ศรัทธา เนื้อร้องกล่าวถึงความหอมของดอกไม้และการบูชาพระธาตุเจ้าจอมทอง อานิสงส์จากกิริยาวัตถุ 10 ประการ ช่วงที่ 2 สถิต ฌ แदनสรวง เนื้อร้องกล่าวถึงการถวายดอกไม้และสักการะพระธาตุ พร้อมการเสด็จลงมาของเทพเทวาเพื่ออนุโมทนาบุญ ประพันธ์โดยพระครูธำรงชินาวาท

4) **ท่าพ็อน** แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ใช้ท่าพ็อนมาตรฐานและท่าสกุลช่างพ็อนล้านนา โดยช่วงที่ 1 ศรัทธา ใช้กระทบท่าพ็อนขึ้นดอก เช่น ท่าไหว้สาบูชาพระธาตุ และท่าศรัทธาเครื่องสูง ช่วงที่ 2 สถิต ฌ แदनสรวง ใช้ท่าพ็อนของเทพยดานางฟ้า เช่น ท่าตั้งวงสูงเหนือเกล้า และท่าอดซอดดอกไม้ทิพย์ และช่วงที่ 3 สักการะ ใช้ท่าพ็อนผสมระหว่างมาตรฐานและสายสกุลล้านนา เช่น ท่าตั้งวงสูงเหนือเกล้า ท่าไหว้สาบูชาพระธาตุ และท่าบวงสรวง

5) **เครื่องแต่งกาย** ได้ออกแบบเครื่องแต่งกายผู้แสดงหลักทั้งฝ่ายชายและฝ่ายหญิงโดยอ้างอิงจากประติมากรรมลอยตัวสำริดสมัยเชียงแสนหรือล้านนา (พุทธศตวรรษที่ 21-22) ซึ่งสะท้อนการแต่งกายและเครื่องประดับของชนชั้นสูง ข้อมูลได้จากงานประติมากรรม ปูนปั้นไม้จำหลัก จิตรกรรมฝาผนัง โบราณวัตถุ และเอกสารโบราณ เครื่องประดับทำจากทองคำ เงิน อัญมณี และศิราภรณ์ ประกอบด้วยกะบังหน้าและเกี้ยวยอดทรงกรวยสูง ตรงกลางหน้าผากเป็นลายประจายาม ขอบประดับลายดอกไม้

6) **อุปกรณ์** แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ศรัทธา ใช้เครื่องสักการะและผ้าห่มพระธาตุ เพื่อสื่อถึงการเดินขบวนในประเพณีแห่ผ้าห่มพระธาตุ ช่วงที่ 2 สถิต ฌ แदनสรวง

ใช้ช่อดอกไม้ทิพย์ เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงของเทวดาและนางฟ้า และช่วงที่ 3 สักการะใช้ช่อดอกไม้ทิพย์ ชันดอก และเครื่องสูง ประกอบการแสดง

7) ฉาก และแสงสี แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 ศรัทธา ออกแบบเพื่อสื่อสารบรรยากาศแห่งศรัทธาที่สงบนิ่ง มั่นคง และเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา ใช้แสงสีน้ำเงินเป็นแสงหลักตลอดการแสดง ตามแนวคิด จิตวิทยาสี (Wright, 1984) ซึ่งสื่อถึงความสงบ เย็น ยุติธรรม และซื่อสัตย์ ในบริบทนาฏศิลป์ แสงสีน้ำเงินทำหน้าที่เสริมความสุนทรีย์และจิตวิญญาณ เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้าสู่สมาธิ เสมือนการภาวนาในพระธรรม ช่วงที่ 2 สถิต ณ แดนสรวง ถ่ายทอดภาพแดนสวรรค์ตามคติไทยพุทธ สื่อถึงผลแห่งบุญที่นำพาจิตวิญญาณสู่ภูมิสูง ฉากประกอบด้วยเมฆ ชุ่มประติมาน และใช้แสงสีเหลืองทองเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความสว่างทางธรรม การหลุดพ้น และพลังศักดิ์สิทธิ์ องค์ประกอบฉากทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนผ่านจากโลกมนุษย์สู่แดนทิพย์ และช่วงที่ 3 สักการะ แสดงภาวะจิตที่ยกระดับจากศรัทธาสู่ความรักทางธรรมที่บริสุทธิ์ ใช้ช้างเอราวัณเป็นสัญลักษณ์พาหนะแห่งเทพ เชื่อมโลกมนุษย์กับสวรรค์ ร่วมกับชุ่มประติมาน แสงสีน้ำเงิน ชมพู และเหลือง ผสมผสานกันเพื่อสื่อถึงศรัทธา เมตตา และบุญบารมี ก่อให้เกิดภาวะ “ปิติเพราะศรัทธา” อันเป็นจุดสูงสุดของอารมณ์การแสดง

สรุป

โมเดลการเรียนรู้แบบออกแบบด้วยตนเอง (Self-Designed Learning Model: SDL Model) เกิดจากการผสมผสานทฤษฎีการเรียนรู้ร่วมสมัยที่เหมาะสมกับบริบทนาฏศิลป์เพื่อเปลี่ยนแปลงบทบาทครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้สู่ “ผู้อำนวยการเรียนรู้” ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในฐานะผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง

การดำเนินการระหว่างวันที่ 10 กรกฎาคม-15 ตุลาคม 2567 พบว่า ผู้เรียนพัฒนาสมรรถนะหลากหลายมิติ ตั้งแต่การสำรวจอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น การตั้งเป้าหมายเชิงวัฒนธรรม การคิดสรรวิธีการและทรัพยากร การฝึกปฏิบัติและปรับปรุงอย่างยืดหยุ่น ไปจนถึงการสะท้อนผลและสร้างสรรค์ผลงาน ตัวอย่างเด่น คือ การสร้างชุดการแสดงนาฏศิลป์ล้านนา “เลิศฟ้าเทวาบูชาพระธาตุเจ้าจอมทอง” ได้รับการประเมินระดับยอดเยี่ยม (90.66 คะแนน) จากผู้เชี่ยวชาญ

โมเดลนี้สอดคล้องกับแนวคิด Embodied Cognition (Lakoff & Johnson, 1999; Gallagher, 2005) และ Art-Based Learning (Eisner, 2008; Rolling, 2010) ทำให้ผู้เรียนใช้

การเคลื่อนไหวสานความเชื่อและค่านิยมทางวัฒนธรรม พร้อมถ่ายทอดความหมายสู่ผู้ชม ผลงานยังสะท้อนแนวคิด Culturally Sustaining Pedagogy (Paris & Alim, 2017) ที่ธำรงรักษาและส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรม ในส่วนเชิงนโยบาย การประยุกต์ใช้โมเดลสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และสอดคล้องกับ SDG 4: Quality Education โดยเน้นความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้บนฐานวัฒนธรรม ข้อจำกัดคือใช้เวลาและทรัพยากรสูง และต้องอาศัยครูที่มีความรู้ทั้งด้านนาฏศิลป์และทักษะโค้ชการเรียนรู้ (Brown, 2009; Eisner, 2002) สะท้อนให้เห็นว่าโมเดลเป็นแนวทางปฏิบัติการเรียนรู้ในศาสตร์นาฏศิลป์ เชื่อมโยงผู้เรียนกับอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการแสดงออกสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์ใช้ได้หลายบริบทเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย ยั่งยืน และทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

เอกสารอ้างอิง

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harvard Business Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of the mind*. Yale University Press.
- Eisner, E. W. (2008). Art and knowledge. In L. Knowles & A. Cole (Eds.), *Handbook of the arts in qualitative research* (pp. 3–22). Sage.
- Knowles, M. S. (1975). *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. Follett.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1999). *Philosophy in the flesh: The embodied mind and its challenge to Western thought*. Basic Books.
- Pane, J. F., Steiner, E. D., Baird, M. D., & Hamilton, L. S. (2015). *Continued progress: Promising evidence on personalized learning*. RAND Corporation.
- Paris, D., & Alim, H. S. (2017). *Culturally sustaining pedagogies: Teaching and learning for justice in a changing world*. Teachers College Press.
- Rolling, J. H., Jr. (2010). A paradigm analysis of arts-based research and implications for education. *Studies in Art Education*, 51(2), 102–114. <https://doi.org/10.1080/00393541.2010.11518795>

Wright, A. (1984). The beginner's guide to colour psychology. London, England:
Ward Lock Ltd.