

บัญชีวิจัย  
๖๗๖๒ ๒ ๑๘'๒  
- ๖ ก.พ. ๒๕๖๒



## รายงานการวิจัย

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์  
ด้านการเมืองการปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน

THE CREATIVE PROCESS OF DRAMA FOR YOUTH LEARNING  
ABOUT SONGKHLA POLITICAL HISTORY



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

รัชยา วีรภารณ์

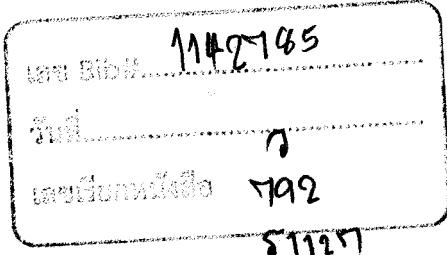
รายงานวิจัยฉบับนี้ได้รับเงินอุดหนุนการวิจัยจากบประมาณกองทุนวิจัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

พ.ศ. ๒๕๕๘

ชื่องานวิจัย	กระบวนการสร้างสรรค์ลักษณะเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมือง การปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน
ผู้วิจัย	รัชยา วีรภารณ์
คณะ	ศิลปกรรมศาสตร์
ปี	2561

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้กระบวนการสร้างสรรค์ลักษณะเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองสงขลาแก่เยาวชน และเพื่อศึกษารูปแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการผลกระทบของเยาวชน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนอายุ 18-20 ปี จำนวน 14 คน แบ่งเป็นชาย 2 คน หญิง 12 คน โดยกลุ่มตัวอย่างจะต้องเข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพื้นฐานทางด้านผลกระทบจำนวน 10 ครั้ง เพื่อนำทักษะด้านศิลปะการผลกระทบทั้งในด้านการแสดง การวางแผนเรื่องอย่างง่าย การเขียนบทละคร การออกแบบสำหรับละคร และต้องนำเสนอละครประวัติศาสตร์จำนวน 2 เรื่อง จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่ากระบวนการผลกระทบช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่กลุ่มตัวอย่างได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้วิจัยยังแบ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้จากการบูรณาการผลกระทบได้เป็น 3 รูปแบบคือการเรียนรู้ด้านเนื้อหา การเรียนรู้ด้านศิลปะการผลกระทบ และการเรียนรู้ทักษะทางสังคม



<b>Research Title</b>	Learning Songkhla Province History by using Drama Process
<b>Researcher</b>	Ratchaya Weerakarn
<b>Faculty</b>	Faculty of Fine Arts
<b>Year</b>	2016

### **Abstract**

It is important for youths to learn about history but in Thailand the obstacle for history learning is the teaching method. Teachers always use old teaching method such as frontal teaching or lecture based teaching which is quite boring and uninteresting for students. This research aimed to use drama process as history learning tools for youths in Muang District, Songkhla Province and to study the learning outcomes of youths through drama process. It is an action research studying with 14 youths, 2 males and 12 females, ages between 18-20 years old and focusing on Songkhla Province History. All of the sample did not have drama experience. The sample had to participate 10 sessions of drama workshop which included acting skills workshop, play writing workshop and production design workshop. After the workshop they had to created their own drama which based on Songkhla Province history. The results found that the drama process can simulated youths learning process, evaluated by focused group discussion and the observation by researcher. Moreover the research also found that the learning outcomes of sample group are divided into 3 types of learning outcome which are contents, drama skills and social skills learning outcome.

**Keywords :** Drama Process, Learning Process, Learning outcome

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์ครัวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจากกลุ่มมิตรหลายฝ่าย ขอขอบพระคุณมูลนิธิสื่อชาวบ้าน (มษขมป้อม) ผู้ชุดประกายความสนใจในงานด้านลัทธิเพื่อการศึกษา

ขอขอบคุณบุคลากรภาควิชานภูศิลป์การแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สำหรับมิตรภาพที่ดี ทั้งให้ความช่วยเหลือในการดำเนินกิจกรรมทุกอย่างที่ผู้วิจัยร้องขอ

ขอขอบคุณ ครอบครัววิการณ์ที่ได้ช่วยเหลือทั้งด้านแรงกาย แรงใจในการทำงานวิจัยเช่นนี้ รวมถึงบุคลากรในคณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่านที่เคยยืนมือให้ความช่วยเหลือผู้วิจัยตลอดระยะเวลาในการทำวิจัย สุดท้ายนี้ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ผู้มอบเงินทุนสนับสนุนการทำวิจัยในครั้งนี้

รัชยา วีรภารณ์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
กันยายน 2561



## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
ขอบเขตการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>5</b>
แนวคิดเรื่องลักษณะการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน	5
แนวคิดเรื่องลักษณะการศึกษา	8
แนวคิดเรื่องประวัติศาสตร์เมืองสงขลา	13
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	16
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>17</b>
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	17
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	17
การรวบรวมข้อมูล	18
การวิเคราะห์ข้อมูล	20
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>22</b>
กระบวนการสร้างสรรค์	22
รูปแบบการเรียนรู้ของเยาวชน	57

สรุปบท	58
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย</b>	<b>59</b>
อภิปรายผล	61
ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	63
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม	64
ภาคผนวก ข ภาพการทำกิจกรรม	65



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แผนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานด้านการแสดง	18
4.1 แผนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานด้านการแสดง	22
4.2 เปรียบเทียบกิจกรรม 5 ภาคปัญญาชุมชน กับภาคพนิปะวัติศาสตร์ 5 ภาค	34



## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
4.1	กิจกรรมเดินสมาร์ต	25
4.2	กิจกรรมไม้ฝึกมัคคี	26
4.3	กิจกรรมนั่ง ยืน นอนท่าแปลง	29
4.4	กิจกรรมอนุสาวรีย์มนุษย์ ภาคสนามเด็กเล่น	30
4.5	กิจกรรมอนุสาวรีย์มนุษย์ ภาคตลาด	30
4.6	ลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ	31
4.7	แผนผังการยืนในกิจกรรมโรงเรียนปลา	33
4.8	สาเหตุการสร้างป้อมปราการ	35
4.9	บทบาทที่ป้อมปราการมีต่อชุมชน	36
4.10	เหตุการณ์ที่ทำให้ป้อมปราการล่มสลาย	36
4.11	ผลจากเหตุการณ์	37
4.12	สาเหตุในการสร้างถนนนครนอก	38
4.13	บทบาทของถนนนครนอกที่มีต่อชุมชน	39
4.14	เหตุการณ์ที่ทำให้ถนนนครนอกล่มสลาย	39
4.15	ผลจากเหตุการณ์	40
4.16	การฝึกซ้อม 1	43
4.17	การฝึกซ้อม 2	44
4.18	การฝึกซ้อม 3	44
4.19	การฝึกซ้อม 4	44
4.20	การฝึกซ้อม 5	45
4.21	การฝึกซ้อม 6	45
4.22	การฝึกซ้อม 7	46
4.23	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 1	46
4.24	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 2	47
4.25	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 3	47
4.26	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 4	47
4.27	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 5	48
4.28	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 6	48

4.29	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 7	48
4.30	ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 8	49
4.31	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 1	52
4.32	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 2	52
4.33	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 3	53
4.34	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 4	53
4.35	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 5	53
4.36	ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 6	54



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความสำคัญและที่มาของปัญหา

จังหวัดสงขลาเป็นจังหวัดที่มีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนาน ทั้งยังเป็นเมืองที่นับได้ว่าเป็นหัวเมืองที่มีความสำคัญทางเศรษฐกิจ การเมืองการปกครองมาตั้งแต่อดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบัน โดยประวัติความเป็นมาของเมืองสงขลานั้นมีความน่าสนใจทั้งในมิติของเศรษฐกิจที่สงขลาในอดีตเคยเป็นเมืองท่าที่มีความเจริญรุ่งเรือง และทางสังคมที่เป็นเมืองที่มีสามเชื้อชาติคือไทยพุทธ ไทยมุสลิม และจีนอาศัยอยู่ร่วมกัน ก่อให้เกิดวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ

ในส่วนของการปกครองของเมืองสงขลานั้นพบว่าประวัติศาสตร์เมืองสงขลาได้ถูกบันทึกขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในช่วงประมาณพุทธศตวรรษที่ 22 – 24 โดยมีศูนย์กลางการปกครองหรือสถานที่ตั้งเมือง 3 แห่งตามลำดับคือ เมืองสงขลาฝั่งหัวเขาแดง (เมืองสิงหนาท หรือนครมลายูสิงโอล่า) เมืองสงขลาฝั่งแหลมสน และเมืองสงขลาฝั่งบ่ออย่างนั้นคือเมืองสงขลาในปัจจุบัน (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ, 2542) โดยชุมชนเมืองสงขลาฝั่งหัวเขาแดงหรือที่เรียกวันว่า SINGORA สิงกรุ หรือสิงรา ปกครองโดยเจ้าเมืองชาวมุสลิม จนเมื่อเมืองถูกทำลายจากกรุงศรีอยุธยาในปีพ.ศ.2223 ประชาชนจึงได้โยกย้ายไปตั้งเมืองอยู่บริเวณฝั่งแหลมสนซึ่งอยู่ทางฝั่งขวาอีกด้านหนึ่งคล้ายเป็นเมืองสงขลาฝั่งแหลมสน แต่เมืองสงขลาที่ได้ถูกลดความสำคัญลงเป็นเพียงเมืองขึ้นของเมืองพัทลุงแต่เมืองสงขลาที่ยังคงบทบาทความเป็นเมืองท่าที่สำคัญ รวมถึงการเป็นกองกำลังหนุนให้แก่ราชธานีทั้งในสมัยกรุงศรีอยุธยา จนบุรี และรัตนโกสินทร์ โดยเจ้าเมืองที่ปกครองในสมัยนั้นจะมาจากการแต่งตั้งโดยพระมหากษัตริย์ ต่อมานายหลังเมื่อประชากเพิ่มมากขึ้น เมืองสงขลาฝั่งแหลมสนซึ่งมีพื้นที่ราบ沃 ไม่สามารถขยายตัวได้ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงมีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้พระยาไวเชียรคุร (เดียนเส้ง) ไปตั้งเมืองใหม่ที่ตำบลบ่ออย่าง ซึ่งตั้งอยู่บริเวณฝั่งตรงข้ามของเมืองสงขลาเดิม และเป็นที่ตั้งของเมืองสงขลาจนถึงปัจจุบัน

จากประวัติศาสตร์เมืองสงขลาที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนี้เป็นสิ่งที่เยาวชนควรศึกษาเรียนรู้เพื่อเป็นฐานรากที่สำคัญในการดำเนินชีวิต เนื่องจากการศึกษาประวัติศาสตร์ซึ่ง

เป็นเหตุการณ์ในอดีตนั้นสามารถนำมาใช้เป็นบทเรียน และประยุกต์ใช้ในกระบวนการแก้ปัญหา และวิกฤตต่างๆได้ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองที่ส่งผลกระทบต่อปัจจัยอื่นๆ ในสังคมอย่างเป็นรูปธรรม เช่น ด้านเศรษฐกิจ การศึกษา หรือคุณภาพชีวิตของประชาชน นอกจากนี้แล้วการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ยังช่วยให้เยาวชนเกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง อันจะนำไปสู่การตระหนักในความสำคัญของการอนุรักษ์และพัฒนาท้องถิ่นของตนเองต่อไปในอนาคตได้ แต่เนื่องด้วยการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ในห้องเรียนนั้นเป็นการเรียนรู้แบบบรรยาย (Passive Learning) ทำให้การเรียนประวัติศาสตร์ขาดความน่าสนใจ นักเรียนจึงขาดความตระหนักในความสำคัญของการเรียนประวัติศาสตร์ นำไปสู่การที่เยาวชนขาดความหวงเหงา และขาดจิตสำนึกรักท้องถิ่นของตนเองอีกด้วย ดังนั้นเพื่อจะแก้ปัญหาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของเยาวชนนั้นจำเป็นจะต้องมีการออกแบบวิธีการสอน หรือออกแบบการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจเพื่อกระตุนเยาวชนให้เกิดความอยากรู้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ โดยการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดแก่เยาวชนได้เป็นอย่างดีนั่นคือการนำกระบวนการผลกระทบมาเป็นเครื่องมือในการเรียนการสอน เพราะนอกจากองค์ประกอบของกระบวนการผลกระทบจะมีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของเยาวชนได้แล้ว การนำกระบวนการผลกระทบมาเป็นสื่อในการเรียนการสอนนั้นยังนับเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ทรงประสิทธิภาพในการที่จะช่วยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอีกด้วย (Guner, 2012)

ศิลปะการละครเป็นศาสตร์ที่เป็นการบูรณาการศาสตร์ต่างๆรวมเข้าด้วยกันมากมายทั้งในเรื่องของการแสดง การออกแบบ การอ่านวิเคราะห์ตัวความ ละครทุกรูปแบบมีประโยชน์แก่เด็กและเยาวชน เด็กในฐานะผู้ชมจะได้มีประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องราว โครงเรื่องวรรณกรรม การสร้างบทละคร ทั้งได้รับรู้ศิลปะการสื่อสารด้วยองค์ประกอบอื่นๆ ภาพ เพลง และพัฒนาการวิพากษ์วิจารณ์และแสดงความคิดเห็น (พรรต้น ดำรง, 2550) นอกจากนี้ถ้าเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างละคร เด็กและเยาวชนในฐานะผู้ร่วมกระบวนการจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังต่อยอดใช้ละครเป็นเครื่องมือในการสื่อสารกับชุมชน สังคมเพื่อการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นได้อีกด้วย

จะเห็นได้ว่าศิลปะการละครมีความเหมาะสมในการที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของเยาวชน ผู้วิจัยจึงได้มีความสนใจที่จะนำกระบวนการผลกระทบมาใช้ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของเยาวชน ซึ่งนอกจากจะทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนแล้วนั้น ยังทำให้เยาวชนเรียนรู้

กระบวนการคิด และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ซึ่งนอกจากจะเป็นการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นแล้ว กระบวนการต่างๆเหล่านี้ยังจะเป็นพื้นฐานในการใช้ชีวิตอยู่ในอนาคตของเยาวชนได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- เพื่อใช้กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์เมืองสงขลา แก่เยาวชน
- เพื่อศึกษารูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- สามารถนำกระบวนการและรูปแบบการเรียนรู้ไปใช้ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชุมชน
- ได้องค์ความรู้เรื่องของกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของเยาวชน
- ได้ผลผลิตเป็นละครเวทีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสงขลา

### ขอบเขตของโครงการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัย กลุ่มประชากรเป้าหมายของผู้วิจัยได้แก่กลุ่มเยาวชนที่มีภูมิลำเนาในจังหวัดสงขลา หรือเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษาในจังหวัดสงขลาจำนวน 14 คน และเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีที่มีเนื้อหาเพื่อบอกเล่าประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสงขลาจำนวน 10 ครั้ง มีผลลัพธ์ที่เป็นละครประวัติศาสตร์เมืองสงขลา

### นิยามศัพท์เฉพาะ

- กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที (Creative Process) หมายถึง กระบวนการจัดการการแสดงละครเวทีตั้งแต่ขั้นตอนการวางแผนเรื่อง (Plot) การเขียนบทละคร การฝึกซ้อม ตลอดไปจนถึงตอนการจัดการแสดง

2. การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและความคิดที่ค่อนข้างถาวร ซึ่งเป็นผลมาจากการประสบการณ์และการฝึกหัด
3. ละครเวที (Drama) หมายถึง การแสดงบนเวทีที่ดำเนินเป็นเรื่องราว ดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนา
4. ประวัติศาสตร์เมืองสงขลา (Songkhla History) หมายถึง เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในอดีต และสิ่งที่มนุษย์ได้กระทำ หรือสร้างแนวความคิดไว้ทั้งหมด รวมถึงเหตุการณ์ที่เกิดจากเจตจำนงของมนุษย์ ในพื้นที่หมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขอบเขตพื้นที่ที่ได้ระบุไว้ว่าคือเมืองสงขลาตั้งแต่แรกเริ่ม
5. เยาวชน (Youth) หมายถึง คนในวัยหนุ่มสาว คือ ผู้มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี หรือเป็นช่วงวัยหนุ่มสาว เป็นช่วงท้าเลี้ยวหัวต่อระหว่างการเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ



## บทที่ 2

### วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์คร่าวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสองข้างของเยาวชน” ผู้วจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นกรอบความคิด (Conceptual Framework) โดยมีแนวคิดที่ใช้เป็นหลักในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเรื่องละครเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน
  - 1.1 รูปแบบของละครเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน
  - 1.2 บทบาทของละครเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน
  - 1.3 คุณค่าของละครที่มีต่อเยาวชน
2. แนวคิดเรื่องละครเพื่อการศึกษา
3. แนวคิดเรื่องประวัติศาสตร์เมืองสองข้าง

#### 1. แนวคิดเรื่องละครเพื่อการเรียนรู้และการพัฒนาของเยาวชน

##### 1.1 รูปแบบของละครเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาเยาวชน

ศิลปะการละครเป็นศิลปะที่สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคมและจิตใจ ด้วยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experimental learning) และการทำงานละคร สำหรับเยาวชนนั้นจะมีความแตกต่างจากการสร้างงานละครทั่วไปคือจะต้องมีกลวิธีการนำเสนอเรื่องราว ที่สามารถดึงดูดผู้ชมที่เป็นเด็กไว้ได้ จึงมีการพัฒนารูปแบบของละครเพื่อการเรียนรู้ขึ้นมากmany เพื่อให้ สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและสื่อสารกับกลุ่มเยาวชนได้อย่างตรงประเด็น ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบของ ละครเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาได้ดังนี้

##### 1.1.1 การนำละครไปจัดแสดงเพื่อสร้างการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน

เป็นการสร้างสรรค์ละคร (Theatre Production) เพื่อให้ความรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่งแก่เยาวชนผ่านทางการแสดงละครที่ประกอบด้วยองค์ประกอบของละคร ดังนี้

- 1) นักแสดง
- 2) ฉาก
- 3) บทละคร
- 4) เสื้อผ้า
- 5) ภาพในละคร
- 6) ผู้ชุม

โดยการจัดแสดงแบบนี้จะเป็นการจัดแสดงให้ผู้ชมที่เป็นฝ่ายรับหรืออาจมีการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยการออกแบบเนื้อหาให้ผู้ชมมีส่วนแสดงความคิดเห็น หรือช่วยในการตัดสินใจของตัวละคร และอาจมีการแลกเปลี่ยนพูดคุยหลังละครจบ

### 1.1.2 การใช้กระบวนการละครเพื่อสร้างการเรียนรู้และพัฒนา

การใช้กระบวนการละครเพื่อสร้างการเรียนรู้และพัฒนาจะไม่ได้นำการสร้างละคร หรือการจัดแสดงที่เน้นผู้ชมเป็นสำคัญ แต่จะใช้กระบวนการทั้งในรูปแบบของการฝึกฝนการแสดง เช่น การฝึกการเคลื่อนไหว การฝึกสมารธ การฝึกจินตนาการมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การนำประเด็นปัญหามาแลกเปลี่ยนพูดคุยเพื่อสร้างเป็นบทละคร หรือให้มีการสวมบทบาทสมมติเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเห็นอกเห็นใจต่อประเด็นปัญหานั้นๆ โดยมีผู้นำกิจกรรมที่เป็นครู นักพัฒนา นักการละคร เป็นผู้นำกระบวนการ โดยมีประเภทต่างๆดังนี้

#### 2.1.2.1 Drama in Education

#### 2.1.2.2 Creative Drama

#### 2.1.2.3 Sociodrama

#### 2.1.2.4 Process Drama

## 1.2 บทบาทของลักษณะการเรียนรู้และพัฒนาของเยาวชน

คนส่วนมากรู้จัดลักษณะในฐานะสื่อบันเทิงแขนงหนึ่ง ที่นั่นผู้ชมไปพบกับโลกอีกโลกที่อาจจะไม่สามารถพบเจอด้วยตัวเองได้ในชีวิตจริง แต่นอกจากจะทำหน้าที่สื่อที่สร้างความบันเทิงแล้ว ลักษณะยังเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างการเรียนรู้ให้แก่ผู้ชม เพราะลักษณะสามารถทำหน้าที่ส่งสาระให้แก่ผู้ชมได้อย่างแนบเนียน ลักษณะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ โดยเหตุผลที่ลักษณะเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการสร้างการเรียนรู้ดังนี้

- 1) ลักษณะคือองค์ประกอบสำคัญของชีวิตมนุษย์ นับตั้งแต่วัยเด็กที่การเล่นสมมติเป็นกิจกรรมของเด็กทุกคน การใช้ลักษณะเพื่อสร้างการเรียนรู้จึงเป็นการเล่นแบบจริงจัง ในบรรยากาศที่สนุก ลักษณะจึงเป็นการเปิดพร้อมแคนการเรียนรู้ออกไปจากการศึกษาในระบบ
- 2) ลักษณะเป็นเครื่องมือที่ดีในการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจ ทั้งยังช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง การเรียนรู้ทักษะชีวิต และการเรียนรู้เรื่องอารมณ์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และยังสามารถเป็นการบำบัดรักษาแบบองค์รวมได้อีกด้วย
- 3) กระบวนการลักษณะได้สร้างการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ของกลุ่มคนที่หลากหลาย นับเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ
- 4) ลักษณะเป็นเครื่องมือในการเติมพลังให้กับสังคมในการที่จะเปลี่ยนแปลงสังคม ลดช่องว่างระหว่างกลุ่มสังคม ลักษณะยังสร้างให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้นำกระบวนการ นักแสดงกับผู้ชมหรือผู้เข้าร่วมในลักษณะของการเรียนรู้ร่วมกัน

## 1.3 คุณค่าของลักษณะที่มีต่อเยาวชน

- 1) สร้างแรงจูงใจ กิจกรรมลักษณะมีความแตกต่างจากการเรียนการสอนแบบปกติ ทำให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะค้นคว้า

2) ละครเป็นการฝึกปฏิบัติการจริง ฝึกจินตนาการ การเคลื่อนไหว ทำให้เด็กๆได้สัมบทบาทตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้ และฝึกทดลองแก้ไขปัญหา รวมถึงทดสอบปฏิกริยาจากผู้ร่วมแสดงและผู้ชม

3) ละครเปิดโอกาสให้มีการทดลองชีวิตและทดสอบปฏิกริยาที่มีต่อกัน และความเชื่อในข้อมูลหรือปัญหาที่เด็กๆให้ความสนใจ เป็นโอกาสให้เด็กๆได้ลองผิดลองถูกในการคิดแก้ปัญหา เพื่อหาข้อสรุปของปัญหานั้นๆ

4) ละครเป็นกิจกรรมที่เน้นวินัย การเลือกสรร และสมารถ

## 2. แนวคิดละครเพื่อการศึกษา (Educational Theatre)

จากการศึกษาหนังสือเรื่องละครประยุกต์และละครเยาวชน ของพรรตัน์ บำรุง และละครสร้างสรรค์ ของปาริชาติ จิจิวัฒนาภรณ์ สามารถสรุปแนวคิดเกี่ยวกับละครเพื่อการศึกษาได้ดังนี้

ละครเพื่อการศึกษา หมายถึง ละครทุกรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับระบบการศึกษาในระดับตั้งแต่ในโรงเรียน จนถึงมหาวิทยาลัย ละครประเภทนี้ได้แก่ ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ละครที่ใช้สื่อในการสอน และการแสดงละครเวทโดยเยาวชน การศึกษาศิลปะการละครรวมไปถึงการสร้างละคร และการ จัดเสนอละครในระดับมหาวิทยาลัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้ร่วมงานละครในระบบการศึกษา เท่านั้น ในสหรัฐอเมริกาได้มีการวางแผนหลักสูตรการเรียนการสอนศิลปะการละครที่ชัดเจนไว้ตั้งแต่อนุบาล จนถึงชั้นมัธยมศึกษา (หลักสูตร AATE ๑๙๘๘) โดยสมาคมการละครเยาวชนแห่งสหรัฐอเมริกา ได้ให้ทั้งนัก การศึกษา และนักการละครวางแผนหลักสูตรร่วมกับนักละครการศึกษานับสนุนการสร้างงานทดลองของนักเรียน-นักศึกษา คณาจารย์ และผู้ที่ทำงานในด้านการสร้างสรรค์และละครสำหรับผู้ชมทุกกลุ่มอายุ การสร้างสรรค์ละครนำไปสู่การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความรู้จากการทำงานละคร เน้นการฝึกฝนอย่างเข้าใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเป็นครูในระดับก่อนวัยเรียน จนถึงการเรียนการสอนในระดับมหาวิทยาลัยเพื่อฝึกฝนนักการละครอาชีพ

ละครการศึกษารอบคุณถึงกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนในรูปแบบต่าง อันได้แก่ ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) จนถึงการให้เด็กฯ ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนาสร้างสรรค์งานละคร (Play Production) การใช้ละครเป็นสื่อการเรียนรู้หัวข้อหรือประเด็นทางสังคม ที่ใช้แพร่หลายในอังกฤษที่เรียกว่าละครในการศึกษา (Drama in Education หรือ DIE) ละครประเด็นศึกษา (Theatre in

Education หรือ TIE) เลยไปถึงการเรียนการสอนวิชาการแสดง (Acting) การเขียนบทละคร (Playwriting) รวมถึงการซึมและการวิพากษ์วิจารณ์ละครเวที่สำหรับเยาวชน (Children's theatre) กิจกรรมละครที่เกิดขึ้นและสัมพันธ์กับโรงเรียนและผู้ชุมชนในโรงเรียน เพื่อสื่อสารข้อมูลทางสังคม เพื่อเป็นเครื่องมือการสอน หรือเพื่อพัฒนาศักยภาพของ ผู้เรียนที่เป็นเยาวชน ล้วนอยู่ภายใต้ร่มใหญ่ที่เรียกว่า ละครการศึกษาทั้งสิ้น

อย่างไรก็ตาม แนวคิดเรื่องการใช้ละครเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนในโรงเรียนนั้น ประเทศไทยก็ได้เอาแนวคิดเหล่านี้มาปรับใช้ตามความเหมาะสมและความต้องการของแต่ละพื้นที่ ในระยะเวลา 30 กว่าปีนี้มีการนำเอาศิลปะการละครเข้าไปปรับใช้ในระบบโรงเรียนของไทยในลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. การใช้ละครการศึกษาในฐานะสาระวิชา เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับศิลปะการละคร ความรู้พื้นฐาน เช่น องค์ประกอบของละคร การเตรียมตัวเป็นนักแสดงอย่างง่าย เป็นต้น และอาจมีการจัดการแสดงละครขึ้นมา โดยมีการเรียนการสอนเป็นหลักสูตรเหมือนสาระวิชาอื่นๆ

2. การใช้ละครการศึกษาในฐานะสื่อการสอนและการพัฒนา โดยการนำไปประยุกต์ใช้ กับรายวิชา อื่นๆ มุ่งเน้นเรื่องของการพัฒนาทักษะเพื่อนำไปสู่ที่เรียนหลักของรายวิชาอย่างเข้าใจและมี ประสิทธิภาพ

3. การใช้ละครการศึกษาในการบูรณาการความรู้สาขาวิชา โดยไม่ได้ใช้กระบวนการ ละคร การศึกษาในฐานะของสาระวิชาหรือสื่อการสอนอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีการเชื่อมโยงรายวิชาหรือ สาระการเรียนรู้ต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้รอบด้านและทำให้ผู้เรียนสามารถนำวิชาความรู้ต่างๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีการเรียนการสอนละครเป็นรายวิชา ศิลปะ เช่น วิชาดนตรีภาษาศิลป์ไทย ใน ระดับชั้นมัธยมศึกษา กิจกรรมละครนั้นอยู่ในวิชาเสริมหรือวิชาเลือกเสรี เช่น วิชาภาษาไทยเพื่อกิจกรรม การแสดง เป็นต้น

2.1 ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก (Creative Drama) หมายถึง ละครที่ไม่เป็นทางการ เกิดขึ้นจากการสมมุติบทบาทของผู้ร่วมกิจกรรมภายในได้ สถานการณ์สมมุติที่ได้กำหนดไว้เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผู้ร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ แม้ว่าจุดสำคัญของละครสร้างสรรค์คือการแสดงละครภายนอกในสถานที่ปิด แต่จุดเน้นของละครสร้างสรรค์กลับอยู่ที่กระบวนการที่นำไปสู่ละคร นั่นก็คือ เน้นกระบวนการในการนำไปสู่กระบวนการกว่าผลลัพธ์ที่ออกมานะ ละครสร้างสรรค์ไม่ได้ให้ความสำคัญต่อความสมบูรณ์แบบ

ของลัคร เนื่องจากการพัฒนาผู้เข้าร่วมกิจกรรมในด้านต่าง ๆ นั้น มักเกิดขึ้นในระหว่างขั้นตอนหรือกระบวนการที่นำไปสู่ผลลัพธ์ ขั้นสุดท้าย ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต้องดึงศักยภาพในการคิด การแสดงออกทางภาษาและทางร่างกาย ได้ฝึกใช้จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่นจากกิจกรรมที่ทำ ร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ลัคร สร้างสรรค์นั้นก็สามารถนำมาพัฒนาต่อให้กลายเป็นลัครเพื่อ การศึกษา หรือลัครเวทีเต็มรูปแบบได้ ซึ่ง ขั้นตอนในการใช้ลัครสร้างสรรค์มีแนวทางในการปฏิบัติโดย กว้างๆ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1) การวางแผนการสอน (The Lesson Plan) โดยจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.1 ผู้ร่วมกิจกรรม (Participant) โดยก่อนที่ผู้นำกิจกรรมจะคิดทำ แผนการสอนได้ก็ตาม ผู้นำกิจกรรม (leader) ควรจะทำความเข้าใจถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย สมอง อารมณ์ พื้นความรู้และประสบการณ์ของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อที่จะได้จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับ กลุ่มเป้าหมาย

1.2 เป้าหมาย (Goal) ผลสัมฤทธิ์หลักจากการทำกิจกรรมลัคร สร้างสรรค์ในที่นี้หมายถึง ทักษะ ความรู้หรือความเข้าใจหลักที่ผู้นำกิจกรรมคาดหวังว่าผู้ร่วมกิจกรรม จะต้องได้รับหลังจากที่ได้ผ่านกระบวนการของลัครสร้างสรรค์ไปเรียบร้อยแล้ว

1.3 วัตถุประสงค์ (Objectives) หมายถึง ผลการเรียนรู้ที่ เฉพาะเจาะจงที่คาดหวังว่าจะเกิด กับผู้ร่วมกิจกรรม

2) กิจกรรม (Activity) ในขั้นตอนนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรคำนึงถึงการเตรียม ความพร้อม ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม กิจกรรมในการเตรียมความพร้อมมี 2 ขั้นตอน คือ กิจกรรมแรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง การใช้กิจกรรมบางอย่าง เช่น การเคลื่อนไหว การใช้คำราม หรือสื่อประเภท ต่างๆ ในการกระตุนความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ หรือทำ กิจกรรมต่อไป และการเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง (Pre-Drama) ก่อนที่จะถึงขั้นตอนการแสดง ลัครนั้น ผู้นำกิจกรรมควรวางแผนว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เช่น การ เตรียมพร้อม ของร่างกาย (Warm-up) การทำความเข้าใจกับลัครที่แสดง การจัดเตรียมพื้นที่สำหรับการ แสดง การ คัดเลือกผู้แสดงเป็นตัวลัครต่างๆ ตลอดจนการฝึกซ้อมบทบาทในบางตอนตามความจำเป็น

3) การแสดงละคร (Drama Playing) เมื่อผู้ร่วมกิจกรรมได้เตรียมความพร้อมมาพอสมควรแล้ว ผู้ร่วมกิจกรรมก็จะมีความมั่นใจและพร้อมที่จะแสดงละครแบบดันสต์ ผู้นำกิจกรรมควร สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่น เป็นกันเองแต่จริงจังเพื่อที่จะให้ทั้งผู้ร่วมกิจกรรมสามารถสนทนา เสมาชิ ให้กับละครดันสต์ที่กำลังจะเกิดขึ้นภายในห้องทำกิจกรรมให้ได้

4) การประเมินผล (Evaluation) ผู้นำกิจกรรมควรพิจารณาว่าผลที่เกิดขึ้น ทั้งหมดตรงกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ ดังนั้นการตั้งค่า สถานที่จะนา ไปสู่ข้อสรุป ดังกล่าวจึงเป็นทักษะที่สำคัญ และละเอียดอ่อนเป็นอย่างยิ่ง ผู้นำกิจกรรมต้องรู้จัก ตั้งคำถามที่นำไปสู่การ ตอบที่ต้องใช้ความคิด ใช้วิจารณญาณการประเมินผลกับผู้ร่วมกิจกรรมนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 4.1 การประเมินผลว่าผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้อะไรจากเนื้อหาละคร
- 4.2 การประเมินผลการแสดงว่ามีคุณภาพเป็นอย่างไร
- 4.3 การประเมินผลจากมุมมองของผู้ร่วมกิจกรรมว่าได้ค้นพบ อะไรบางสิ่งที่เกี่ยวกับตนเอง และเกี่ยวกับเพื่อนร่วมห้อง

5) การปฏิบัติจริง (Lesson Plan's Execution) หลังจากที่ได้จัดทำแผนการ สอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้นำกิจกรรมก็จะมีความคิดเกี่ยวกับภาพรวม ของกิจกรรมที่ขัดเจนขึ้นและจะช่วย ทำให้การลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียน หรือในกลุ่มกิจกรรมที่ความหลากหลายและรอบรื่นเป็นขั้นตอนมากขึ้น แต่แม้จะมีการจัดทำแผนการสอนมาดีแล้ว บางครั้งผู้นำกิจกรรมจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแผนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพจริงผู้เรียนเพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

6) การประเมินผลแผนการสอนและผู้สอน (Lesson Plan's Evaluation & Teacher's Evaluation) เมื่อปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการสอนเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนควรจะใช้เวลาในการ ประเมินคุณภาพใน การสอนของตัวเอง (Self-Assessment) ใน ๒ ด้าน คือ

1) ด้านแผนการสอน โดยประเมินจากเกณฑ์ เช่น แผนการสอน สอดคล้องกับพัฒนาการ และความสนใจของผู้เรียนหรือไม่ หรือกิจกรรมต่างๆ มีความเหมาะสมกับ เวลา และทักษะของผู้เรียนอย่างไรบ้าง เป็นต้น

2) ด้านผู้สอน โดยประเมินจากยุทธศาสตร์ในการสอน เช่น การให้โอกาสผู้เรียนได้ เรียนรู้อย่างเต็มที่ การจัดการในเรื่องการสอนที่ดีและยุทธศาสตร์ในการนำเสนอ เสนอเนื้อหาในการสอน เช่น การสอนมีการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้ มีบรรยากาศที่ให้กำลังใจและสนับสนุนผู้เรียน เป็นต้น

2.2 ละครในการศึกษา (Drama in Education – DIE) ละครในการศึกษา เป็น “กระบวนการละคร” ที่ครูและนักการ ละครใช้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรมคือเด็กๆ ในชั้นเรียน การทำละครในการศึกษา (DIE) นั้นไม่เน้นผลผลิตในละคร แต่เน้นการพัฒนาผู้ร่วมกลุ่ม ผ่านกิจกรรมละครที่มีการเตรียมไว้ นักคิด- ครูและผู้บุกเบิกละครแบบ DIE คนสำคัญ และเป็นผู้พัฒนา กลวิธีในการใช้ละครลักษณะนี้ในโรงเรียนคือ 朵洛希·海思科特 (Dorothy Heathcote) ผู้สนับสนุน แนวคิดที่มองเห็นคุณค่าทางการเรียนรู้ของ เด็กๆ ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมละคร แม้ว่าละครในการศึกษา (DIE) จะใช้เป็นเครื่องมือในการสอนหัวข้อหรือประเด็นความรู้ซุ่มใดซุ่มนึง แต่ด้วยกระบวนการของละครที่เน้นความเข้าใจ ปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม เมื่อร่วมกันทำกิจกรรมใดในกระบวนการ จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เรื่องราว และได้ประสบการณ์ในหัวข้อ ที่ตั้งไว้ขณะเดียวกันเด็กๆ ก็จะได้ ความเข้าใจเรื่องการสื่อสารความคิดและการทำงานร่วมกัน

กลวิธีของ海思科特กล้ายเป็นที่ยอมรับและแพร่หลายในการฝึกฝนครูและผู้ทำกิจกรรม ละคร งานของ海思科特ทำให้เกิด “การศึกษาละครสำหรับครู” เพื่อให้เข้าใจเรื่องการใช้ละครเป็นสื่อการสอน และฝึกฝนครูให้สามารถนำเด็กๆเข้าสู่กิจกรรมละครผ่านการเล่นบทสมมุติ (Role Play) ครูแสดง เป็น ตัวละครที่สัมพันธ์กับประเด็นที่จะศึกษาและพาเด็กๆเข้าสู่โลกจินตนาการ ผจญภัยและเกิด ประสบการณ์ใน การทำกิจกรรม เรียนรู้เรื่องราว เหตุการณ์และ/หรือสถานการณ์จำลองที่ครูเตรียมไว้ นักคิดและนักวิชาการละครการศึกษาอีกคนหนึ่งที่เขียนหนังสือไว้มากคือ เกвин บอลตัน (Gavin Bolton) ผู้สืบทอดแนวคิดของ海思科特 ได้เขียนหลักปฏิบัติและการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละครไว้ชัดเจน แต่ บล็อกตันไม่ปฏิเสธการพัฒนาผู้เรียนหรือผู้ร่วมทำกิจกรรมในการสร้างผลงานละคร (Production) ตาม แบบฉบับละครในการศึกษา (DIE)

2.3 ละครประเด็นศึกษา (Theatre in Education – TIE) ละครประเด็นศึกษา (TIE) เป็นรูปแบบละครใหม่ที่เกิดขึ้นเมื่อกลางทศวรรษที่ 60 โดยประยุกต์ใช้การแสดงละครในประเด็นที่สังคม ให้ความสนใจ รัญญาล อังกฤษในขณะนั้นมีนโยบายที่จะสนับสนุนศิลปะโดยให้ทุนกับคณะกรรมการที่สามารถ

สร้างการแสดงใหม่ที่เข้าถึงชุมชน คณะกรรมการที่จะได้ทุนสนับสนุนนั้นต้องทำงานที่พัฒนาโครงการจากหลักสูตรของโรงเรียน (Curriculum-based) และต้องทำงานร่วมมือกันกับโรงเรียนในชุมชน ลศครในลักษณะนี้จึงต้องใช้พื้นที่ในโรงเรียนเป็นพื้นที่เพื่อแสดง (แผนการนำนักเรียนมาชุมชนที่โรงเรียน) เนื่องในนี้ทำให้เกิดการสร้างลศครที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับหลักสูตรของโรงเรียน ลศคร TIE เป็นก้าวใหม่ครั้งสำคัญที่คณะกรรมการและนักแสดงอาชีพต้องออกแบบนักเรียนของเรื่องแบบเก่า ไปเรื่องแบบใหม่ในโรงเรียนที่ไม่มีไฟ เทคโนโลยี หรือเครื่องมือที่ช่วยสร้างภาพบนเวทีมากมายต้องแสดงต่อหน้าผู้ชมที่อยู่ใกล้ชิด และสร้างการมีส่วนร่วม ดังนั้น นักแสดงที่จะพัฒนางานในลักษณะนี้ได้จึงเป็นคณะกรรมการที่ประกอบไปด้วยครูที่มีความเข้าใจเรื่องหลักสูตรและศิลปินนักการละคร

ลศคร TIE เป็นลักษณะของลศครสื่อผสมที่พยายามสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมที่เรียกว่า การมีส่วนร่วมในลศคร เรื่องราวที่คณะกรรมการนำเสนอจึงกลั่นกรองและเน้นให้ผู้ชมได้รับความรู้ทางด้านวัฒนธรรม และการเน้นเรื่องคุณภาพในการตัดสินใจ และมีคุณค่า การสอนแบบเก่าที่มาจากการสอนของครูเริ่มได้รับการวิจารณ์ และถูกแทนที่ด้วยการเรียนรู้จากการได้ค้นหาและลงมือทำ เด็กๆ จะได้รับมอบหมายงานให้ทำ งานร่วมกัน เพื่อให้มีความรอบรู้ในเชิงสังคมและวัฒนธรรม ในทางการละครเกิด การแสดงที่ไม่มีกำหนดที่ 4 มองหาเรื่องราวที่แปลกใหม่นอกกรอบลศครตั้งเดิม พากย์คนละครที่เริ่มต้นลศคร TIE เพราะอย่างให้มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคม และอยากรสร้างลศครที่ตั้งค่ายตาม และช่วยให้เกิดสิ่งที่ดีขึ้นในสังคมให้ได้ จึงมีการนำเสนอประเด็นทางสังคมแก่ผู้ชม

### 3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองสงขลา

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองสงขลาจากสื่อสารสนเทศ และหนังสือประวัติศาสตร์เมืองสงขลา ของศรีสมร ศรีเบญจพลาญกร สามารถสรุปได้ดังนี้

สงขลาเพิ่งปรากฏเป็นครั้งแรกในบันทึกของพ่อค้าและนักเดินเรือชาวอาหรับ-เปอร์เซีย ระหว่างปี พ.ศ. 1993-2093 ในนามของเมืองซิงค์กรูร์ หรือซิงกอร่า แต่ในหนังสือประวัติศาสตร์ธรรมชาติและการเมืองแห่งราชอาณาจักรสยาม ของนายกิโลลาส แซร์แวร์ เรียกชื่อเมืองสงขลา ว่า "เมืองสิงขร" จึงมีการสันนิษฐานว่า คำว่า สงขลา เพี้ยนมาจากชื่อ "สิงหลา" (อ่าน สิง-หะ-ลา) หรือสิงขร สงขลา เป็นเมืองประวัติศาสตร์ มีเรื่องราวสืบท่อ跟ตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีการค้าขายหลักฐาน ได้แก่ ขวนหิน ซึ่งเป็นเครื่องมือสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ที่ทำจากหินพะ ประวัติ ความเป็นมา และวัฒนธรรมสมัยที่เมือง

สหิพะเจริญ เค บูร์ล์เบท ได้ให้หัคนะว่า สหิพะ คือศูนย์กลางของอาณาจักรเชี้ยงโขหรือเช็กโโภ เป็นแหล่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมอินเดียโดยตรงในสมัยอาณาจักรศรีวิชัย เป็นเวลาไม่น้อยกว่า 7 ศตวรรษ เพราะมีร่องรอยทางสถาปัตยกรรม ประดิษฐกรรม ที่แสดงให้เห็นว่าเมืองสหิพะ เป็นศูนย์กลางการปกครองดินแดน รอบ ๆ ทะเลสาบสงขลาในสมัยนั้นในพุทธศตวรรษที่ 19 ซึ่งเมืองสหิพะเริ่มเลื่อนหายไป และเกิดชุมชนแห่งใหม่ใกล้เคียงขึ้นแทน เรียกว่า "เมืองพัทลุงที่พะโค" ได้จริงรุ่งเรืองเป็นศูนย์กลางทางพุทธศาสนาอีกด้วย

ต่อมาระหว่างพุทธศตวรรษที่ 20-22 พากโจรล้อมลายได้เข้าคุกคามบ่ออย ๆ ทำให้เมืองพัทลุงที่พะโคถูกค่อย ๆ เสื่อม หลังจากนั้นเกิดชุมชนขนาดใหญ่ขึ้น 2 แห่ง บริเวณรอบทะเลสาบสงขลา คือ บริเวณเขาแดงปากทะเลสาบสงขลา และได้กลายเป็นเมืองสองขาริมแม่น้ำแดง และอีกแห่งที่บางแก้ว อำเภอเขาชัย สน จังหวัดพัทลุง และกลายเป็นเมืองพัทลุง ระหว่างปี พ.ศ.2162-2223 เมืองสองขาริมแม่น้ำแดงมีความเจริญด้านการค้าขายกับต่างประเทศ โดยมีเจ้าเมืองเชื้อสายมลายูพำนາกอินโดเนเซีย พากมลายู เหล่านี้ได้กลับหนีการค้าแบบผู้คนขาด ของพากดัฟซ์มาเป็นการค้าแบบเสรีที่สงขลา โดยมีอังกฤษเป็นผู้สนับสนุนอยู่เบื้องหลัง ในระยะแรกระหว่างปี พ.ศ.2162-2185 เจ้าเมืองสงขลาเป็นมุสลิม หลังจากนั้น ในช่วงปี พ.ศ.2185-2223 เจ้าเมืองสงขลาเป็นกบฏไม่ยอมขึ้นต่อกรุงศรีอยุธยา ในที่สุดจึงถูกสมด็จพระนราภิญมหาราชปราบปรามจนราบคาบ และถูกปล่อยให้ทรุดโทรม และตกเป็นเมืองขึ้นของเมืองพัทลุง จนถึงช่วงปี พ.ศ.2242-2319 เมืองสงขลาไปตั้งขึ้นใหม่ที่บริเวณบ้านแหลมสน เรียกว่า เมืองสงขลาฝั่งแหลมสน ตั้งอยู่ตรงข้ามกับที่ตั้งตัวเมืองสงขลาปัจจุบัน

เมืองสงขลาได้พัฒนาเป็นท่าวเมืองขนาดใหญ่ ในสมัยกรุงธนบุรี และสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น เมื่อ พ.ศ.2310 ประเทศไทยเสียกรุงศรีอยุธยาแก่พม่า ได้เกิดกึกต่าง ๆ ขึ้น เจ้าพระยานคร ซึ่งตั้งตัวเป็นใหญ่ ได้ตั้ง นายวิเดีย ญาติมาเป็นเจ้าเมือง เมื่อพระเจ้ากรุงธนบุรีปราบกึกเจ้านครได้แต่งตั้งให้ จันเหมียง แห่งเช่า ซึ่งเป็นนายอากรรังนก เป็นเจ้าเมืองในปี 2318 ได้รับพระราชทานนามเป็น "หลวงสุวรรณคีริสมบัติ" (ตันตราภูต สงขลา) เชื้อสายของตราภูตได้ปกครองเมืองสงขลาติดต่อกันมาไม่ขาดสายถึง 8 คน (พ.ศ. 2318-2444) จนกระทั่งปี พ.ศ.2379 สมัยสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ (สมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว) โปรดเกล้าให้พระยาวิเชียรศรี (เดียนเส้ง) ก่อสร้างป้อมกำแพงเมือง ระหว่างที่ก่อสร้าง ตวนกู อาหมัดสะอัด ซักชวนหัวเมืองไทรบุรี ปัตตานี และหัวเมืองทั้ง 7 ยกมาตีสงขลา เมื่อปราบปราม ขบวนเรียบร้อยแล้ว จึงได้สร้างป้อม กำแพงเมืองสงขลาจนเสร็จ และได้จัดให้มีการฝังหลักเมืองและได้

ย้ายเมืองสงขลามาอยังฝั่งตะวันออกของแม่น้ำ "ต่ำบล่ออย่าง" คือ ในเขตเทศบาลนครสงขลา ปัจจุบัน ครั้นถึงในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระปูเจ้าอยู่หัว ได้มีการปฏิรูปการปกครอง ได้ทรงจัดตั้ง มหาลัยเทศบาลขึ้น และได้ส่งพระวิจิตรราสรณ์ (ปืน สุขุม) ลงมาเป็นข้าหลวงพิเศษตรวจราชการเมือง สงขลา ในปี พ.ศ.2438 เป็นแห่งแรก และในปี พ.ศ.2439 จึงได้จัดตั้งมหาลัยศรีธรรมราช (พ.ศ.2439-2458) และเป็นที่ตั้งศาลาว่าการภาคใต้ (พ.ศ.2458-2468) นอกจากนี้เมืองสงขลาเคยเป็นที่ประทับของ สมเด็จพระบรมวงศ์เรอกรmorphalongphuriramekaw เมื่อครั้งดำรงตำแหน่ง สมุหเทศบาลและอุปราช ภาคใต้ จนสืบสานมายังพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ครั้นถึงปี พ.ศ.2475 ได้มีการยุบมหาลัย และ ภาค เปลี่ยนเป็นจังหวัด สงขลาจึงเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคใต้จนถึงปัจจุบัน



## กรอบแนวคิดในการวิจัย



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมือง การปกครองเมืองสังขลาของเยาวชน” เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิง คุณภาพ โดยศึกษาจากตำราเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่จัดการอบรมเชิงปฏิบัติการ และเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

#### 1. วิธีดำเนินการวิจัย

- 1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 1.2 การรวบรวมข้อมูล
- 1.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 1.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมืองการปกครองเมืองสังขลาของเยาวชน” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีดำเนินในการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัยดังต่อไปนี้

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรในงานวิจัยขั้นนี้ได้แก่กลุ่มเยาวชนที่มีภูมิลำเนาหรือศึกษาอยู่ในพื้นที่ อ.เมือง จ.สangkhla จำนวน 14 คน

##### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อใช้สัมภาษณ์ประวัติ และคัดกรอง คุณสมบัติของผู้ที่จะเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ
- 2.2 การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก เป็นแบบสัมภาษณ์ที่ไม่มีโครงสร้าง เพื่อใช้ สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างและผู้ชุมที่มีประเด็นคำถามเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละคร

2.3 แบบสังเกต เป็นแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมและแบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้ทั้งก่อน ระหว่าง และหลัง การเข้าร่วมกระบวนการของกลุ่มตัวอย่าง

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยยึดหลักข้อมูลที่มีลักษณะสอดคล้องกับความมุ่งหมายของการวิจัย สามารถตอบคำถามการวิจัยได้ตามที่กำหนดไว้ซึ่งมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากเอกสารงานวิจัย หรือที่มีการศึกษาไว้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับบุคลากรเพื่อการศึกษาและประวัติศาสตร์เมืองสงขลา ซึ่งได้แก่ กระบวนการผลกระทบจากการศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้ และประวัติศาสตร์เมืองสงขลา อิกทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลพื้นที่ทำการศึกษา โดยค้นคว้าเอกสารทั้งที่เป็นเอกสารปฐมภูมิหรือทุติยภูมิ จากหน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา ประเภทหนังสือตำรา งานวิจัย ปริญญาอินเตอร์เน็ต และวีดีทัศน์ โดยรวมแยกไว้ตามเนื้อหา

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคสนาม เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากพื้นที่ ที่ทำการศึกษาวิจัย โดยวิธีการสำรวจเบื้องต้น สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ และการสัมภาษณ์ที่เป็นทางการ การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้จัดให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการแสดง เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 ครั้ง ดังตารางด้านล่าง

ตารางที่ 3.1 แผนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานด้านการแสดง

ครั้งที่	วัตถุประสงค์	กิจกรรม
1	เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัย (ใน)	1. เดินສมากิจ 2. ปีง-หยา 3. ไม้ไผ่สามัคคี

	ฐานะผู้นำกิจกรรม) กับผู้ร่วมกิจกรรมด้วย การทำความรู้จักร่างกาย ฝึกสมาชิก การไว้วางใจผู้อื่น	4. ระดมความคิด
2	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อให้รู้จักวิธีการสร้างโครงเรื่องอย่างง่ายง่าย	1. เดินスマชิ 2. อบอุ่นร่างกาย 3. นั่ง ยืน นอน ท่าแปลง 4. อนุสาวารีย์มนุษย์
3	เพื่อหาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ของเมืองสงขลา	ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากสถานที่ที่เกี่ยวข้อง
4	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างโครงเรื่องอย่างง่ายโดยใช้เทคนิค 5 ภาพ	1. เดินスマชิ 2. จินตนาการ 3. โรงเรียนปลา 4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่
5	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างโครงเรื่องอย่างง่ายโดยใช้เทคนิค 5 ภาพ	1. เดินスマชิ 2. ウォrmร่างกาย 3. สร้างภาพนิ่ง 5 ภาพ
6	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการเขียนต่อเรื่อง	1. เดินスマชิ 2. ウォrmร่างกาย 3. เขียนต่อภาพนิ่ง 5 ภาพ และทำเป็นภาพเคลื่อนไหว
7	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างบทสนทนา รวมถึงการสร้างคำแครคเตอร์ให้แก่ตัวละคร	1. เดินスマชิ 2. ウォrmร่างกาย 3. สร้างบทสนทนาจากโครงเรื่อง
8	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น เพื่อฝึกการพัฒนาบทสนทนา และการออกแบบฉากรและอุปกรณ์	1. เดินスマชิ 2. ウォrmร่างกาย 3. ฝึกซ้อมการแสดงและ

	ประกอบด้วย	พัฒนาบทสนทนา 4. ออกแบบฉากรและ อุปกรณ์ประกอบฉากจาก วัสดุที่กำหนดให้
9	เพื่อให้เกิดความชำนาญในการ แสดง	1. เดินสมาร์ท 2. овор์มร่างกาย 3. ฝึกซ้อมการแสดง
10		นำเสนอผลงาน

### 3.3 การบันทึกข้อมูล ผู้วิจัยทำการบันทึกข้อมูลจากการดำเนินงานภาคสนาม มี ลักษณะการบันทึก ดังนี้

- 3.3.1 บันทึกลงสมุดบันทึก และบันทึกลงคอมพิวเตอร์
- 3.3.2 บันทึกเสียงด้วยเครื่องบันทึกเสียง
- 3.3.3 บันทึกภาพนิ่งด้วยกล้องดิจิตอล
- 3.3.4 บันทึกภาพเคลื่อนไหวด้วยกล้องวีดีโอ

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นในการจัดกระทำข้อมูลไปพร้อมกันตลอดเวลาที่ดำเนินการวิจัย และหลังจากเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูลภาคสนามแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกข้อมูลตลอดเทปจากการสัมภาษณ์และภาพถ่ายในแต่ละครั้งโดยการจำแนกข้อมูล การจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเภทที่ตั้งไว้ และตรวจสอบข้อมูลอีกครั้งหนึ่งว่าข้อมูลที่ได้มาครบถ้วนเพียงพอ หรือไม่ และดำเนินการตรวจสอบสามเล้าข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารจัดการและการแสดงในรายแนวทาง ถูกความยั่งยืน เมื่อข้อมูลเหมาะสมพร้อมแก่การนำไปวิเคราะห์ สรุปผลแล้วหรือไม่ หากมีส่วนใดที่ยังไม่สมบูรณ์จะทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนที่ขาดหายไป

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ครั้นนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัย ด้วยวิธีการบรรยายนarrative โดยผู้วิจัยเริ่มจากการเตรียมเนื้อหาให้ครบ

ตามความมุ่งหมายของการวิจัย วางแผนโครงการเขียนรายงานแล้ว จึงลงมือเขียนโดยเน้นความถูกต้องรัดกุม ชัดเจน มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์คลาสครัวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมือง การปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน” เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายวิธีการ และการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ นำเสนอผลการวิจัยได้ดังนี้

4.1 กระบวนการสร้างสรรค์คลาสครัวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมือง การปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน

4.2 รูปแบบการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของเยาวชนผ่านกระบวนการผลกระทบ

4.1 กระบวนการสร้างสรรค์คลาสครัวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมือง การปกครองเมืองสงขลาของเยาวชน

ในขั้นตอนแรกของการบูรณาการกระบวนการสร้างสรรค์คลาสครัวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ฯ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มเยาวชนที่ไม่มีทักษะทางด้านการแสดง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบกระบวนการอบรมเชิงปฏิบัติการโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานด้านการแสดง การวางแผนเรื่องอย่างง่าย การเขียนบทละคร และพื้นฐานการออกแบบสำหรับละคร จำนวนทั้งสิ้น 9 ครั้ง ครั้งละ 3 ชั่วโมง และในครั้งที่ 10 จะเป็นการนำเสนอผลงาน โดยมีแผนการอบรมเชิงปฏิบัติการดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แผนการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพื้นฐานด้านการแสดง

ครั้งที่	วันที่	วัตถุประสงค์	กิจกรรม
1	16 มกราคม 2560	เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัย (ในฐานผู้นำกิจกรรม) กับผู้ร่วมกิจกรรมด้วย การทำความรู้จัก	1. เดินสวนชี 2. โป๊ะ-ทยา 3. ไม้ไผ่สามัคคี 4. ระดมความคิด

		ร่างกาย ฝึกสมาธิ การไว้วางใจผู้อื่น	
2	17 มกราคม 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อให้รู้จักวิธีการสร้างโครงเรื่องอย่างง่าย	1. เดินสมาธิ 2. อบอุ่นร่างกาย 3. นั่ง ยืน นอน ท่าแปลง 4. อนุสัมภารีymnuzy
3	19 มกราคม 2560	เพื่อหาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ของเมืองสงขลา	ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากสถานที่ที่เกี่ยวข้อง
4	9 กุมภาพันธ์ 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างโครงเรื่อง อย่างง่ายโดยใช้เทคนิค 5 ภาพ	1. เดินสมาธิ 2. จินตนาการ 3. โรงเรียนปลา 4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่
5	23 กุมภาพันธ์ 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างโครงเรื่อง อย่างง่ายโดยใช้เทคนิค 5 ภาพ	1. เดินสมาธิ 2. วอร์มร่างกาย 3. สร้างภาพนิ่ง 5 ภาพ
6	14 มีนาคม 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการเขียนต่อเรื่อง	1. เดินสมาธิ 2. วอร์มร่างกาย 3. เชื่อมต่อภาพนิ่ง 5 ภาพ และทำเป็นภาพเคลื่อนไหว
7	15 มีนาคม 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น และเพื่อฝึกการสร้างบทสนทนา รวมถึงการสร้างคาดเดอร์ไห้แก่ ตัวละคร	1. เดินสมาธิ 2. วอร์มร่างกาย 3. สร้างบทสนทนาจากโครงเรื่อง
8	16 มีนาคม 2560	เพื่อฝึกฝนทักษะการแสดงเบื้องต้น เพื่อฝึกการพัฒนาบทสนทนา และ การออกแบบจากและอุปกรณ์ ประกอบจาก	1. เดินสมาธิ 2. วอร์มร่างกาย 3. ฝึกซ้อมการแสดงและ พัฒนาบทสนทนา 4. ออกแบบจากและ

			อุปกรณ์ประจำจากจาก วัสดุที่กำหนดให้
9	23 มีนาคม 2560	เพื่อให้เกิดความชำนาญในการ แสดง	1. เดินสมາธิ 2. วอร์มร่างกาย 3. ฝึกซ้อมการแสดง
10	24 มีนาคม 2560		นำเสนอผลงาน

จากการวางแผนการอบรมเชิงปฏิบัติการในตารางที่ 4.1 นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 14 คน เป็นชาย 2 คน เป็นหญิง 12 คน โดยผู้เข้าร่วม กิจกรรมทุกคนได้เข้าร่วมกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการทุกครั้ง มีผลของการอบรมเชิงปฏิบัติการดังนี้

### การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1

#### กิจกรรมที่ 1 เดินสมາธิ

กิจกรรมเดินสมາธิจะเริ่มต้นจากการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยืนในท่าสมุด (เท้าสองข้าง หันออกหน้านอกไปทางด้านหลัง) ผู้วิจัยจะให้สัญญาณให้ผู้ร่วมกิจกรรมเริ่มเดินในจังหวะเดินปกติของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตการเคลื่อนไหวของตนเองว่ามีความรู้สึกอย่างไร ระหว่างเดิน และไม่ให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนอื่น หลังจากนั้นผู้วิจัยจะให้สัญญาณ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเปลี่ยนจังหวะเดินให้เร็วขึ้นหรือช้าลงสลับกันไปจนกว่าจะเห็นว่าผู้เข้าร่วม กิจกรรมมีความสงบ มีสมาธิอยู่กับตนเอง

ผลของการทำกิจกรรมพบว่าในช่วงแรกของการทำกิจกรรมผู้ร่วมกิจกรรมยังมีความ ประหม่า และยังไม่มีสมาธิอยู่กับตนเอง โดยจะมีการเหลือบดูผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นเป็นระยะ แต่เมื่อ เวลาผ่านไปสักครู่ผู้ร่วมกิจกรรมมีความคุ้นเคยกับสถานที่ และรูปแบบกิจกรรมมากขึ้น ก็พบว่าผู้ร่วม กิจกรรมมีความผ่อนคลายมากและมีสมาธิอยู่กับตนเองมากขึ้น



**ภาพที่ 4.1 กิจกรรมเดินสามขา  
ที่นาครัชยา viercaron**

**กิจกรรมที่ 2 เปี้ยงทยา**

กิจกรรมนี้เพื่อสร้างความตื่นตัวให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม ที่ยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยละลาย พฤติกรรม และสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเริ่มจากการให้ผู้ร่วมกิจกรรมยืนเป็น วงกลม และแนะนำชื่อ หลังจากนั้นผู้จัดจะเป็นผู้เริ่มกิจกรรมโดยการประกับมือเป็นรูปเป็นและซึ่ไปทางคนใดคนหนึ่งในวงพร้อมพูดคำว่า “เปี้ยง” ตามด้วยชื่อบุคคลนั้น เช่น เปี้ยงเกนส์ (ชื่อ) จากนั้นคน ที่ขับข้างบุคคลที่โดนเปี้ยงจะต้องย่อตัวลงพร้อมยกมือแล้วพูดว่า “ไอ้ทยา” ส่วนผู้ที่โดนเปี้ยงนั้นจะ เป็นผู้เปี้ยงคนอื่นต่อไป หากผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำผิด ก็จะโดนลงโทษโดยการป้ายสีที่แขนเพื่อ提醒 ไม่ให้ทำต่อไป

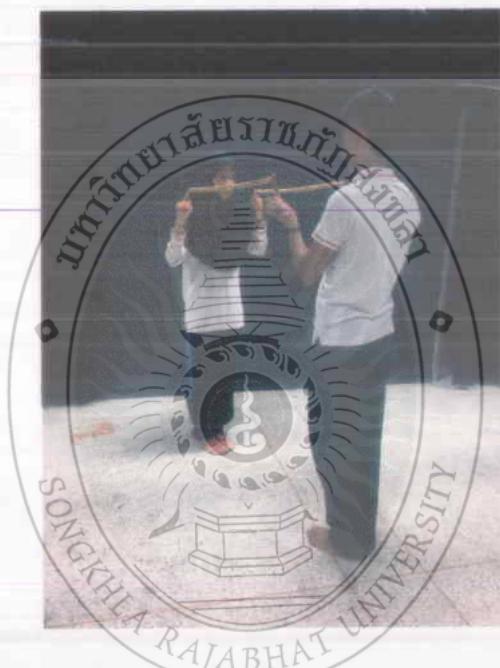
เนื่องจากกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน และทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมี ปฏิสัมพันธ์กัน หลังการทำกิจกรรมจึงพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความผ่อนคลายและมีความคุ้นเคยกัน มากขึ้น รวมถึงมีความตื่นตัวพร้อมสำหรับการทำกิจกรรมต่อไป

**กิจกรรมที่ 3 ไม้ไผ่สามัคคี**

กิจกรรมนี้มีอุปกรณ์คือแท่งไม้ไผ่เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 2 ซม. ความยาว 45 ซม. กิจกรรมนี้เริ่มต้นโดยการให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนประคองไม้ไผ่ไว้ด้วยนิ้วซี่ และค่อยๆ เคลื่อนไหว

ข้าฯ จันเมื่อสามารถประคงไม้ไผ่ได้แล้วจึงค่อยๆ เคลื่อนไหวเร็วขึ้นตามลำดับ หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับคู่กัน โดย 1 คู่จะใช้มีไฟ 1 หòn ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนจะต้องใช้นิ้วชี้ของตนประคงไม้ไผ่เอาไว้ใน 1 ด้านไม่ให้ตกลงมา ในขณะเดียวกันผู้ร่วมกิจกรรมก็จะต้องเคลื่อนไหวไปด้วยโดยการเคลื่อนไหวจะต้องดูให้สัมพันธ์กับคู่ของตน

หลังจากทำกิจกรรมนี้ผู้ร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความรู้สึกว่าผู้ร่วมกิจกรรมรู้สึกถึงภาวะที่มีสมาธิแล้วจิตใจจะจ่อกับกิจกรรมที่กำลังทำอยู่ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ต้องสร้างความสมดุลกับคู่ของตนเองเพื่อที่จะได้ช่วยกันประคงไม้ไผ่ไม่ให้หล่นลงกับพื้น



ภาพที่ 4.2 กิจกรรมไม้ไผ่สามัคคี  
ที่มา รัชยา วีรการณ์

#### กิจกรรมที่ 4 ระดมความคิด

กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกทักษะทางด้านการคิดวิเคราะห์โดยผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ว่าปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างเร่งด่วนในมหาวิทยาลัยในความเห็นของแต่ละกลุ่มคืออะไร สาเหตุของปัญหา

นั้นๆคืออะไร และจะสามารถแก้ไขได้อย่างไรบ้าง จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ โดยการนำเสนอของแต่ละกลุ่มในกิจกรรมระดมความคิดมีดังนี้

### กลุ่มที่ 1

ปัญหา นักศึกษาไม่ได้มากันนือคในมหาวิทยาลัย  
สาเหตุ นักศึกษาไม่ตระหนักรถึงผลที่เกิดขึ้นจากการไม่สวมหมวกกันนือค<sup>2</sup>  
แนวทางแก้ไข รณรงค์ให้นักศึกษาเห็นผลของการไม่สวมหมวกกันนือค

### กลุ่มที่ 2

ปัญหา ระบบลงทะเบียนวิชาศึกษาทั่วไปที่ไม่เปิดให้นักศึกษาลงทะเบียนพร้อมกัน ทำให้คนที่มีสิทธิลงทะเบียนไม่สามารถลงทะเบียนได้

สาเหตุ ระบบบริหารจัดการของมหาวิทยาลัย<sup>3</sup>  
แนวทางแก้ไข ร้องเรียนไปยังหน่วยงานที่รับผิดชอบ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาจะได้มีการแก้ไข

### กลุ่มที่ 3

ปัญหา ยาเสพติดในมหาวิทยาลัย  
สาเหตุ สิ่งเร้าต่างๆ เช่น สีอ่อน สถานบันเทิง เพื่อน และการเข้าถึงยาเสพติด<sup>4</sup>  
ได้轻易  
แนวทางแก้ไข ชี้ให้เห็นถึงโทษของยาเสพติด รวมถึงวิธีการแก้ไขหากพลาดพลังติดยาเสพติดไปแล้ว

ในช่วงระหว่างการทำกิจกรรมระดมความคิดเห็นนี้ ผู้ศึกษาสังเกตว่ากลุ่มผู้ร่วมกิจกรรม มีความเป็นกันเองมากขึ้น กล้าที่จะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และช่วยกันสรุปหาความคิดร่วมของกลุ่ม

## การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 2

### กิจกรรมที่ 1 เดินສมาริ

ลักษณะของกิจกรรมนี้จะเป็นไปในรูปแบบเดียวกับการอบรมปฏิบัติการครั้งที่ 1 ผู้วิจัยต้องการทำข้า เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำพัฒนาตนเองจากการเดินສมาริในครั้งก่อน

ผลของการทำข้าในครั้งนี้พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าสู่สมาธิได้เร็ว มีความ นิ่ง มีสมาธิจดจ่ออยู่กับตนเองมากขึ้น และนานขึ้น จะเห็นได้ว่ากิจกรรมเดินສมารินั้นหากให้ผู้ร่วม กิจกรรมได้ทำข้า จะทำให้เห็นผลของกิจกรรมได้เร็วและชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เริ่มกิจกรรมทุกครั้งด้วยการเดินສมาริ

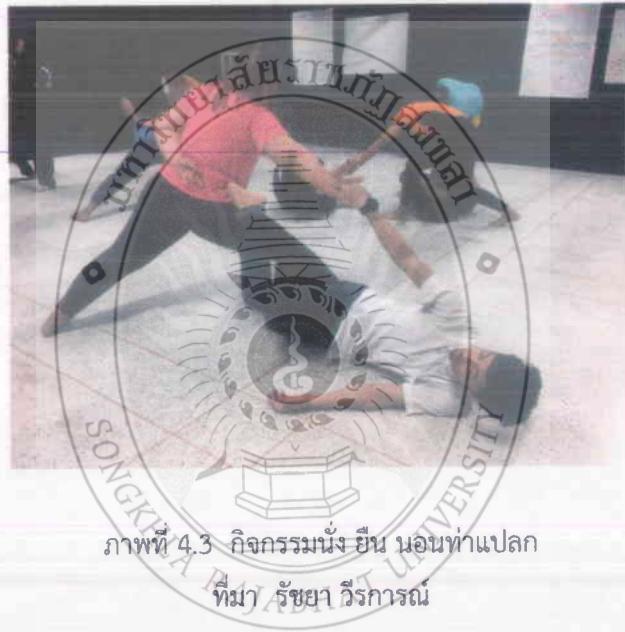
### กิจกรรมที่ 2 อบอุ่นร่างกาย

กิจกรรมนี้วัดถูกประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกายให้แก่ผู้เข้าร่วม กิจกรรม โดยผู้วิจัยจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกมานำวอร์มร่างกายคละ 1 ท่า วนกันไปjonครบทุกคน ผลของการทำกิจกรรมนี้จะเห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนุกสนาน และมีการ หายใจลื้อผู้ร่วมกิจกรรมอื่นๆอย่างสนิทสนมมากขึ้น ซึ่งเป็นผลดีต่อกิจกรรม นอกจากนี้ผู้ร่วมกิจกรรม ยังมีความตื่นตัวด้านร่างกายพร้อมสำหรับกิจกรรมอื่นๆในครั้งนี้

### กิจกรรมที่ 3 นั่ง ยืน นอน ท่าแปลง

กิจกรรมนี้วัดถูกประสงค์เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ทดลองใช้ส่วนต่างๆของร่างกายใน รูปแบบที่ไม่คุ้นเคย เพื่อให้รู้ถึงศักยภาพของตนเอง เพราะในการแสดงละครนั้นร่างกายนับเป็น เครื่องมือสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสาร อีกทั้งยังเป็นการฝึกเรื่องของการจัดองค์ประกอบของ ภาพบนเวทีอีกด้วย โดยรูปแบบกิจกรรมจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเดินไปทั่วๆห้องในทิศทางของตนเอง จากนั้นผู้นำกิจกรรมจะให้จังหวะและให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำท่านั่ง ยืน หรือนอนที่มีท่าทางแปลงที่สุด ครั้งละ 1 ท่า หลังจากนั้นก็จะให้ไปเชื่อมต่อท่าทางกับผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ ตั้งแต่ 2 คน 3 คน 5 คน 7 คน และร่วมกันทุกคน โดยมีข้อแม้ว่าจะต้องมีทั้งท่านั่ง ยืน และนอนรวมอยู่

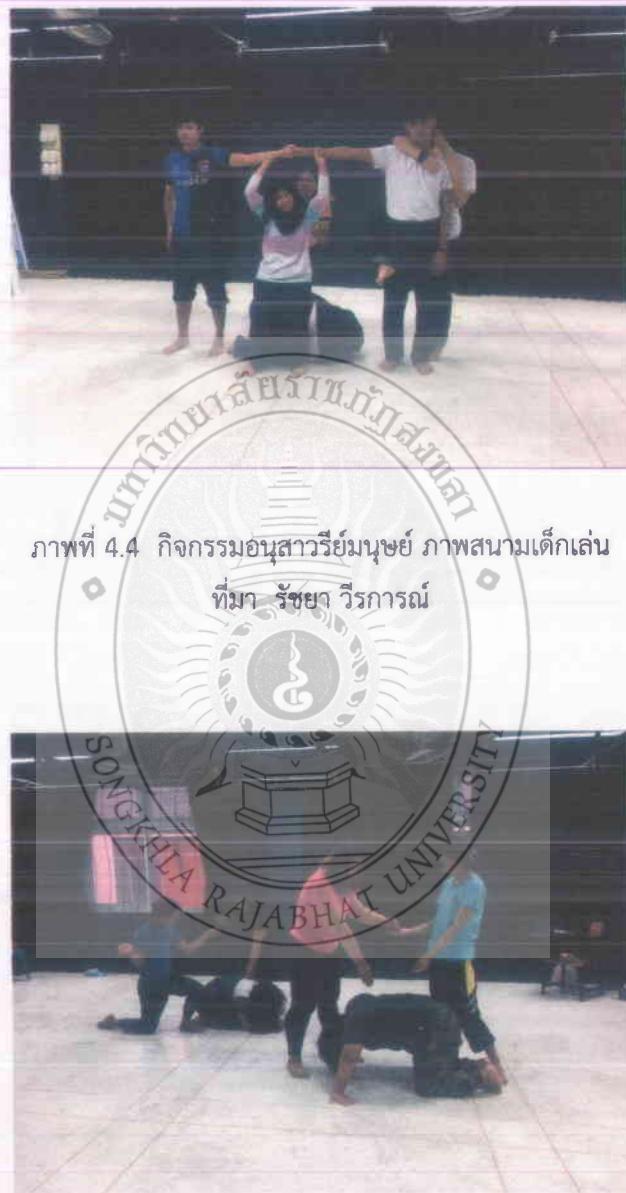
ผลของการทำกิจกรรมนี้พบว่าในช่วงต้นของการทำกิจกรรมผู้ร่วมกิจกรรมยังมีความขัดเขิน ไม่ค่อยกล้าแสดงท่าทางมากนัก ผู้วิจัย (ผู้นำกิจกรรม) จึงใช้วิธีพูดกระตุนผู้ร่วมกิจกรรมจึงมีความผ่อนคลายมากขึ้น และกล้าที่จะแสดงท่าทางอกรมา หลังจากทำกิจกรรมเสร็จผู้ร่วมกิจกรรมได้แสดงความเห็นว่าในระหว่างทำกิจกรรมนี้ ในตอนแรกไม่กล้าที่จะแสดงท่าทางอกรมามากนัก เนื่องจากกลัวตนเองจะดูต่อกัน แต่เมื่อได้รับแรงกระตุนทั้งจากผู้นำกิจกรรมและเวลาที่กระชั้นขึ้นในระหว่างการเปลี่ยนท่าแต่ละท่า ผู้ร่วมกิจกรรมจึงปล่อยวาง และจะจ่อ กับโจทย์ที่ได้รับ ยิ่งเมื่อต้องมาเข้ากลุ่มร่วมกันหลายคนก็ยิ่งต้องจัดระเบียบกลุ่มให้เดิมตามโจทย์ที่ได้รับ ทำให้ใจดีอยู่กับการแสดงท่าทางอกรมาให้ตรงกับโจทย์มากที่สุด มากกว่าจะมาห่วงหล่อห่วงสวย



#### กิจกรรมที่ 4 อนุสาวรีย์มนุษย์

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากกิจกรรมนั่ง ยืน นอนท่าแบลก โดยผู้วิจัย (ผู้นำกิจกรรม) จะให้ผู้ร่วมกิจกรรมแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้โจทย์ที่เป็นสถานที่ต่างๆ แก่แต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นก็ให้แต่ละกลุ่มใช้ร่างกายของตนเองสร้างเป็นภาพนั่งหรืออนุสาวรีย์เพื่อสื่อถึงสถานที่นั้นา

ในระหว่างการทำงานของแต่ละกลุ่ม ผู้วิจัยได้สังเกตการณ์และพบว่าสมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานค่อนข้างดี ไม่มีผู้ร่วมกิจกรรมคนไหนที่หลุดออกจากกิจกรรม และทุกคนมีความพยายามที่จะช่วยกันพัฒนาผลงานของกลุ่มตนเองให้ออกมาดีที่สุด



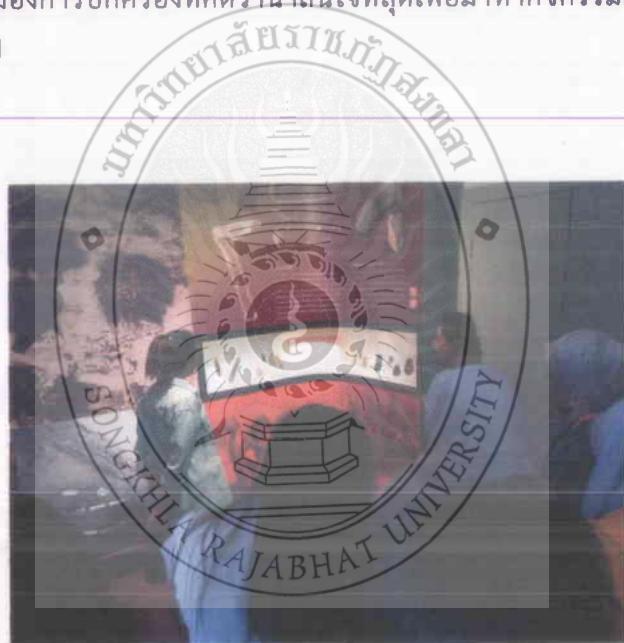
ภาพที่ 4.4 กิจกรรมอนุสาวรีย์มนุษย์ ภาพสนามเด็กเล่น  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

ภาพที่ 4.5 กิจกรรมอนุสาวรีย์มนุษย์ ภาพตลาด  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

### การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 3

สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 3 นั้น เป็นการลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติจังหวัดสงขลา เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองสงขลา เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำไปใช้เป็นตัวคุณภาพในการเรียนรู้ต่อไป

การลงพื้นที่ในครั้งนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฟังบรรยายสรุปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เมืองสงขลาจากวิทยากร และชมนิทรรศการที่อยู่ภายในพิพิธภัณฑ์ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ให้ผู้ร่วมกิจกรรมระดมความเห็น และอภิปรายสรุปเกี่ยวกับภาพรวมของประวัติศาสตร์เมืองสงขลา และให้ผู้ร่วมกิจกรรมแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มเลือกช่วงของประวัติศาสตร์เมืองโดยเน้นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการเมืองการปกครองที่คิดว่า่น่าสนใจที่สุดเพื่อนำมาทำกิจกรรมต่อในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งต่อไป



ภาพที่ 4.6 ลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ

ที่มา รัชยา วีรการณ์

## การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 4

### กิจกรรมที่ 1 เดินทำsmith

สำหรับกิจกรรมเดินทำsmithในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่าผู้ร่วมกิจกรรมสามารถเข้าสู่ smith ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถจัดการกับตนเองได้ โดยผู้วิจัยแทบไม่ต้องกระตุนเลย

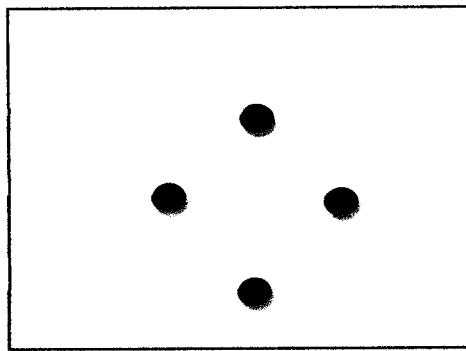
### กิจกรรมที่ 2 จินตนาการ

ผู้วิจัย (ผู้นำกิจกรรม) บอกให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนอนลงบนพื้นห้อง และให้หลับตาลง หลังจากนั้นผู้วิจัยก็เปิดเพลงบรรเลงคลื่นไปกับการทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยจะพูดบรรยายแล้วให้ผู้ร่วมกิจกรรมจินตนาการภาพตาม หลังจากนั้นผู้วิจัยก็จะให้โจทย์โดยกำหนดให้ผู้ร่วมกิจกรรมจินตนาการว่าตัวเองเป็นเม็ดพันธุ์ที่ฝังอยู่ในต้น แล้วค่อยๆ เจริญงอกงามขึ้น โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระไปตามจินตนาการของตนเอง

ในการทำกิจกรรมนี้ผู้วิจัยสังเกตว่าในช่วงแรกของการทำกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวนหนึ่งยังไม่กล้าที่จะเคลื่อนไหวตามโจทย์ที่ผู้วิจัยให้ แต่เมื่อผู้วิจัยได้ทำการกระตุนโดยการซี้แจงว่าในการทำกิจกรรมจะไม่มีคำว่าถูกหรือผิด เพราะทุกอย่างเกิดจากจินตนาการของผู้ร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นจะเห็นได้ว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีความกล้าที่จะแสดงท่าทางออกมากขึ้น

### กิจกรรมที่ 3 โรงเรียนปลา

กิจกรรมโรงเรียนปลา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม โดยผู้วิจัย (ผู้นำกิจกรรม) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับกลุ่มกลุ่มละ 4 คน ยืนคนละทิศตามแผนผังด้านล่าง



#### ภาพที่ 4.7 แผนผังการยืนในกิจกรรมโรงเรียนปลา

ทีมา รัชยา วีรภารณ์

เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมยืนตามแผนผังข้างต้น ก็จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่ 1 นำท่าทางแบบใดก็ได้สักระยะหนึ่ง แล้วค่อยหันเพื่อย้ายทิศเปลี่ยนผู้นำ คือหันไปฝั่งใด คราวเป็นผู้ที่ยืนหน้าสุดจะต้องเป็นผู้นำ

หลังจากทำกิจกรรมนี้แล้ว ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความรู้สึกว่าในช่วงขณะที่ทำกิจกรรมนั้นรู้สึกมีสมาธิดีกับกิจกรรม เวลาตนเป็นผู้ตามก็จะต้องตั้งใจดูท่าทางตามผู้นำ และทำตามให้ได้เหมือนมากที่สุด แต่หากตนเองเป็นผู้นำนักจากจะต้องค่อยคิดท่าแล้ว ยังต้องค่อยระวังว่าทำท่าที่ตนทำไปนั้นเพื่อนๆในกลุ่มจะสามารถทำความได้หรือไม่ ถ้าคิดว่าเพื่อนไม่สามารถทำความได้ก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนเป็นท่าที่ทุกคนสามารถทำความได้

#### กิจกรรมที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่

ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้ากลุ่มตามที่แบ่งกันไว้จากการลงพื้นที่ และได้ให้แต่ละกลุ่มเลือกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการเมืองการปกครองที่กลุ่มของตนสนใจ หลังจากนั้นก็ให้ช่วยกันหาข้อมูลว่าเหตุการณ์นั้นๆ อยู่ในประวัติศาสตร์ช่วงใดของเมืองสงขลา และทำเป็นข้อมูลสรุปเพื่อใช้เป็นวัสดุดีในการทำโครงเรื่องต่อไป

## การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 5

### กิจกรรมที่ 1 เดินทำสมาธิ

### กิจกรรมที่ 2 วอร์มร่างกาย

ในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้เริ่มกิจกรรมด้วยการเดินสมาริและวอร์มร่างกายเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ สังเกตได้ว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีความพร้อม และมีความคุ้นเคยกับการทำกิจกรรมมากขึ้น

### กิจกรรมที่ 3 สร้างภาพนิ่งประวัติศาสตร์ 5 ภาพ

กิจกรรมสร้างภาพนิ่งประวัติศาสตร์ 5 ภาพนี้เป็นวิธีการสร้างโครงเรื่องอย่างง่าย การสร้างภาพนิ่งสามารถทำได้โดยใช้ร่างกายของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นเครื่องมือสื่อสารลักษณะเดียวกัน กิจกรรมอนุสานรีบิยมนุษย์ โดยผู้วิจัยได้พัฒนาวิธีการนี้มาจากการ 5 ภาพปัญหาชุมชนของมูลนิธิ สื่อชาวบ้าน โดยในการทำกิจกรรม 5 ภาพปัญหาชุมชนนั้น ผู้ร่วมกิจกรรมจะต้องศึกษาประเด็น ปัญหาในชุมชนแล้วนำมายิเคราะห์ตามหัวข้อ หลังจากนั้นก็นำมาทำเป็นภาพนิ่ง 5 ภาพที่ เปรียบเสมือนโครงเรื่องของละคร ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีการนี้จะสามารถนำมาใช้กับการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ได้ จึงได้นำมาพัฒนาปรับเปลี่ยนโจทย์หัวข้อดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 เปรียบเทียบกิจกรรม 5 ภาพปัญหาชุมชน กับภาพนิ่งประวัติศาสตร์ 5 ภาพ

ภาพที่	5 ภาพปัญหาชุมชน	ภาพนิ่งประวัติศาสตร์ 5 ภาพ
1	สาเหตุ	สาเหตุในการสร้างสถานที่นั้น
2	ปัญหา	บทบาทที่สถานที่นั้นมีต่อชุมชน
3	ผลกระทบ	เหตุการณ์ที่ทำให้ล้มลุก
4	แนวทางแก้ไข	ผลกระทบจากการณ์
5	ภาพผืน	สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเหตุการณ์นั้น

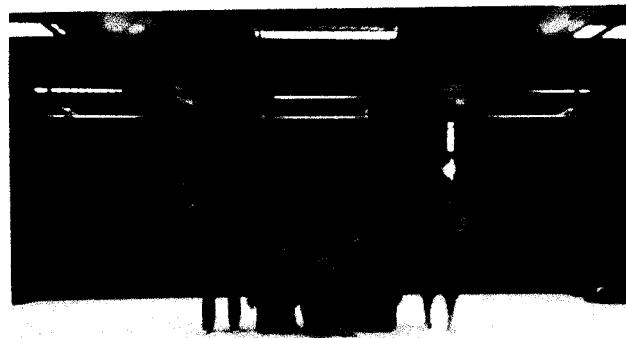
ผู้จัดจะมอบโจทย์ให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ลงทะเบียน โดยจะเริ่มจากการทำภาพที่ 1 คือภาพความรุ่งเรืองของสถานที่ทางประวัติศาสตร์ที่แต่กลุ่มเลือกมา ก่อน เพื่อให้เกิดความชัดเจนว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะใช้สถานที่ใดเป็นหลักในการวางแผนโครงเรื่อง หลังจากนั้นก็ทำการที่ 2 คือบทบาทที่สถานที่นั้นมีต่อชุมชน ตามด้วยภาพที่ 3 เหตุการณ์ที่ทำให้สถานที่นั้นล่มสลาย ภาพที่ 4 ผลจากเหตุการณ์นั้น และภาพสุดท้ายคือสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเหตุการณ์นั้น โดยผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 กลุ่มได้ระดมความเห็นกัน และหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์เพิ่มเติม และสร้างภาพออกแบบกลุ่มละ 5 ภาพ ตั้งต่อไปนี้

### กลุ่มที่ 1 กลุ่มป้อมปราการฝั่งหัวเขาแดง



ภาพที่ 4.8 สาเหตุการสร้างป้อมปราการ  
ที่มา รัชยา วีรการณ์

จากภาพกลุ่มที่ 1 ได้ทำการวิเคราะห์สาเหตุของการสร้างป้อมปราการฝั่งหัวเขาแดง ว่าเนื่องจากมีการตั้งเมืองใหม่ ทางเจ้าเมืองสงขลาในสมัยนั้นจึงได้มีคำริให้สร้างป้อมปราการเพื่อ เอาไว้ในการป้องกันบ้านเมืองจากการรุกรานของหัวเมืองอื่นๆ



ภาพที่ 4.9 บทบาทที่ป้อมปราการมีต่อชุมชน

ที่มา รัชยา วีรภารณ์

ในภาพที่ 2 นี้ ผู้ร่วมกิจกรรมได้สร้างเป็นภาพของป้อมปราการขึ้น เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมมีความเห็นว่าบทบาทของป้อมปราการนั้นคือการป้องกันบ้านเมืองจากการรุกราน



ภาพที่ 4.10 เทฤตภารณ์ที่ทำให้ป้อมปราการล่มสลาย

ที่มา รัชยา วีรภารณ์

สำหรับในหัวข้อนี้ผู้ร่วมกิจกรรมได้วิเคราะห์ว่าสาเหตุที่ทำให้ป้อมปราการล่มสลายนั้นมากจากการที่เมืองสองข้างเดินทางนั้นโคนโจนตีจากเมืองอยุธยา



ภาพที่ 4.11 ผลกระทบการณ์

ที่มา รัชยา วีรภรณ์

ทางกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำการวิเคราะห์ผลกระทบการณ์โดยอุธิยาเข้าใจดีนี้  
คือป้อมปราการแตก มีผู้คนล้มตาย และเมืองสงขลาถูกเป็นเมืองขึ้นของอยุธยาในที่สุด  
ในส่วนของภาพที่ 5 ภาพสิงที่ได้เรียนรู้จากเหตุการณ์นั้น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมี  
ความเห็นว่านำเสนอออกมาเป็นภาพนิ่งได้ยกจึงจะขอนำบทสรุปนี้ไปใส่ในขั้นตอนการนำเสนอละคร

กลุ่มที่ 2 กลุ่มถนนคนออก



ภาพที่ 4.12 สาเหตุในการสร้างถนนคนออก  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

ในภาพที่ 1 ของกลุ่มถนนคนออกนั้น ได้มีการระดมความเห็นและศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมว่าการสร้างถนนคนออกนั้นเกิดขึ้นจากการที่มีการย้ายเมืองหลวงของเมืองสงขลาจากฝั่งหัวเข้าแดงมาอยังฝั่งแหลมสูนและบ่ออย่าง ทำให้เก็บบริเวณถนนคนออกกลายมาเป็นย่านการค้าที่เจริญรุ่งเรือง



ภาพที่ 4.13 บทบาทของถนนนcronอกที่มีต่อชุมชน  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

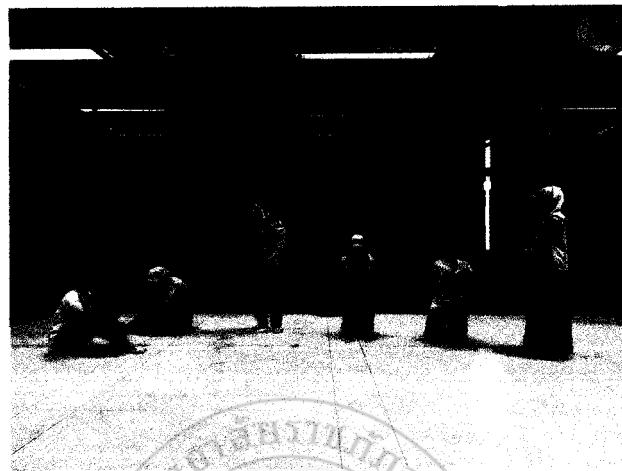
ในส่วนของบทบาทนี้ทางกลุ่มได้เห็นว่าถนนนcronอกมีบทบาทต่อการค้าของชุมชน  
เนื่องจากเป็นศูนย์กลางในการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าทั้งภายในและภายนอกเมือง



ภาพที่ 4.14 เหตุการณ์ที่ทำให้ถนนนcronอกล่มสถาบัน  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

สำหรับในภาพที่ 3 นั้น ทางกลุ่มได้ระดมความคิดและข้อมูลแล้วจึงสรุปว่าสาเหตุที่  
ทำให้ถนนนcronอกล่มสถาบันหรือเสื่อมความรุ่งเรืองลงนั้นเป็นเพราะการคมนาคมที่หลากหลาย มีการ

เปลี่ยนมาใช้การคุณความทางบอกแทนการคุณความทางน้ำ ทำให้ถนนคร่อนอกที่เป็นท่าเรือหลักของเมืองสงขลาเสื่อมความเจริญลง



ภาพที่ 4.15 ผลกระทบเหตุการณ์  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

ในภาพที่ 4 ทางกลุ่มได้วิเคราะห์ว่าหลังจากที่ถนนคร่อนอกเสื่อมความนิยมลง สภาพทางการค้าของถนนนี้ก็จะมีความเงียบเหงา ไม่คึกคักเหมือนในอดีต

หลังจากทำกิจกรรมในครั้งนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความรู้สึกว่าในช่วงแรกของการสร้างถนนนั้นยังมีความไม่เข้าใจอยู่บ้าง แต่เมื่อได้รับคำแนะนำจากผู้วิจัยและได้ทำภาพอื่นๆ เพิ่มเติมจึงมีความเข้าใจประเด็นมากขึ้น และผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเห็นว่าการเรียนรู้โดยวิธีนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น เนื่องจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเลือกหัวข้อที่สนใจได้ และเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ไม่ใช่การเรียนรู้จากการบรรยาย

### การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 6

สำหรับในการอบรมปฏิบัติการครั้งที่ 6 นี้จะเป็นการพัฒนาโครงเรื่องต่อจากการทำภาพนิ่ง 5 ภาพในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 5 โดยในช่วงเริ่มกิจกรรมนั้นผู้วิจัย (ผู้นำกิจกรรม) ได้เริ่มกิจกรรมด้วยการเดินสมารธ และการоворมร่างกาย เช่นเดียวกับทุกครั้ง โดยสิ่งที่น่าสนใจ การเริ่มกิจกรรมในวันนี้คือผู้ร่วมกิจกรรมมีการนำท่าоворมร่างกายที่มีความแปรปักษ์ มีความคิด

สร้างสรรค์มากขึ้น โดยไม่ห่วงว่าหากทำท่าแบบนี้แล้วจะดูติด หรือดูไม่ได้ และผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆที่ให้ความร่วมมือกันเป็นอย่างดี เมื่อผู้จัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนผลการกิจกรรมก็พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกว่าในกลุ่มนั้นมีความสนิทสนมกันมากขึ้นจากการทำกิจกรรมกลุ่มต่างๆ รวมถึงกิจกรรมระดมความเห็นที่ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีโอกาสพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เหมือนเป็นการเปิดใจ เลยทำให้กล้าทดลองทำอะไรใหม่ๆมากขึ้น

กิจกรรมต่อไปคือการนำภาพนิ่งทั้ง 4 ภาพจากการอบรมปฏิบัติการครั้งที่ 5 มาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว นั่นคือใส่ชีวิตให้แก่ตัวละครในภาพ และเชื่อมต่อเรื่องราวจากชาหนึ่งไปอีกชาหนึ่ง โดยผู้จัดได้ให้เทคนิคในลักษณะเพิ่มเติมแก่ผู้ร่วมกิจกรรมไปด้วย ดังนี้

1. การใช้พื้นที่บนเวทีให้ทั่วถึง
2. การเปิดตัวของนักแสดงให้คุณดูเห็นอย่างทั่วถึง ไม่ควรหันหลังให้คนดู
3. สร้างความสมดุลให้กับภาพบนเวที
4. สร้างจุดเด่นเพื่อสื่อสารกับคนดูว่าขณะนั้นเรื่องให้ความสำคัญกับใคร
5. การสร้างความเคลื่อนไหวบนเวที
6. มีการจัดระดับภาพบนเวทีให้มีความสูงต่ำน่าสนใจ
8. มีมิติ คือมีระดับหน้าหลัง

ในการใส่เทคนิคต่างๆให้แก่เรื่องนั้น ผู้จัดจะใช้วิธีให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มไปพัฒนาผลงาน จากนั้นให้มานำเสนอ และจะเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมกิจกรรมอีกกลุ่มแสดงความคิดเห็นทั้งในส่วนที่ดี และส่วนที่น่าจะต้องปรับปรุงแก้ไข หลังจากนั้นผู้จัดก็จะให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้ร่วมทำกิจกรรม เพื่อนำไปปรับปรุงงานอีกครั้งหนึ่ง

หลังจากทำกิจกรรมในครั้งนี้ ผู้ร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความคิดเห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจเรื่องของลักษณะมากขึ้น แต่ยังมีการติดขัดเกี่ยวกับงานทำงานในกลุ่มบ้าง เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนไม่มีประสบการณ์ทางด้านลักษณะ ก็จึงเกิดการถกเถียงกันบ้างในกลุ่ม แต่ในท้ายที่สุดก็สามารถหาข้อสรุปร่วมกันได้

## การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 7

การอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้เริ่มต้นด้วยการเดินສมาธิและวอร์มร่างกาย เช่นเดียวกับทุกครั้ง หลังจากนั้นผู้วิจัยก็ให้ผู้ร่วมกิจกรรมทบทวนภาพเคลื่อนไหวที่ได้ทำไว้ในครั้งที่แล้ว หลังจากทบทวนแล้วผู้วิจัยจึงให้ผู้ร่วมกิจกรรมใส่บทสนทนาลงไปในเรื่อง และเนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมไม่มีพื้นฐานทางด้านลักษณะนัก ผู้วิจัยจึงให้เทคนิคอย่างง่ายแก่ผู้ร่วมกิจกรรมนั้นคือให้ผู้ร่วมกิจกรรมสร้างเรื่องไปให้กับตัวละคร แล้วให้ผู้ร่วมการแสดงแสดงเป็นตัวเองที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขของตัวละครนั้นๆ ซึ่งทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังมีการหาข้อมูลเพิ่มเติม เช่น คนในยุคนั้น่าจะมีวิถีการพูดอย่างไร หรือการหาข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดอื่นๆ เช่น ในยุคนั้ناวุธที่ใช้ในการสู้รบมีอะไรบ้าง หรือ yanพาหนะที่ใช้ในยุคนั้นคืออะไร โดยที่ผู้วิจัยไม่ต้องดึงคำถามกระตุนเลย

หลังจากที่ผู้ร่วมกิจกรรมได้ใส่บทสนทนาลงในในละครแล้วนั้น ผู้วิจัยก็ได้ให้แต่ละกลุ่มออกแบบนำเสนอ และได้ให้ผู้ร่วมกิจกรรมอีกกลุ่มแสดงความคิดเห็น หรือช่วยปรับเปลี่ยนบทสนทนาที่เห็นว่า yangไม่สมบูรณ์ ความนำเสนอของกระบวนการนี้คือผู้ร่วมกระบวนการยินยอมที่จะฟังความคิดเห็นของอีกกลุ่มโดยปราศจากอคติ และหากเห็นด้วยก็ยอมปรับเปลี่ยน แต่หากไม่เห็นด้วยก็จะอ้างเหตุผลมาขัดแย้งว่าทำไมกลุ่มถึงเลือกทำแบบนั้น โดยกระบวนการนี้เป็นไปโดยที่ผู้วิจัยแทบทะไม่ได้เข้าไปดำเนินกระบวนการเลย ซึ่งเมื่อหลังจากจบกิจกรรมแล้วผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ได้สะท้อนความรู้สึกว่าชอบการทำงานที่ทำงานเป็นกระบวนการที่ได้แยกเปลี่ยนความคิดเห็นกันแบบนี้ เนื่องจากบางครั้งในการทำงานในกลุ่มของตนเองก็คิดไม่ออก แต่เมื่อได้ฟังแนวคิดจากกลุ่มอื่นๆ ก็ได้แนวทางในการพัฒนาและปรับปรุง รวมถึงการที่กลุ่มผู้ร่วมกิจกรรมได้ผ่านการทำกิจกรรมด้านลักษณะนัก่อนทำให้เกิดความคุ้นเคย และเปิดใจในการแลกเปลี่ยนมากขึ้น

## การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 8

ในการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 8 เริ่มต้นเช่นเดียวกับครั้งอื่นๆ คือการเดินສมาธิ และการวอร์มร่างกาย หลังจากนั้นในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มได้เลือกใช้อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมตามความต้องการของแต่ละกลุ่ม โดยผู้ร่วมกิจกรรมทั้งสองกลุ่มทดลองกันว่าจะใช้เพียงอุปกรณ์ที่มีอยู่ภายในห้องแล้วเท่านั้น ส่วนเสื้อผ้าก็จะใส่เสื้อสีดำและการเก็บวรรมเหมือนกัน เนื่องจากลักษณะที่สร้างสรรค์ขึ้นมาันนั้นจดอยู่ในประเภทครัวเรือน และเพื่อที่จะได้ไม่เกิดความยุ่งยาก

หากต้องออกไปจัดแสดงในที่อื่นๆ หลังจากนั้นจึงให้แต่ละกลุ่มทำการฝึกซ้อม โดยผู้วิจัยเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

จากการสังเกตการณ์ฝึกซ้อมการแสดงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความตั้งใจในการฝึกซ้อม และพัฒนาผลงานของตัวเอง มีการช่วยกันแสดงความคิดเห็นในการปรับเปลี่ยนหรือพัฒนาการแสดง รวมถึงมีความกล้าคิดกล้าทำมากขึ้น นอกจากนี้ยังเห็นว่ามีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และมีการช่วยเหลือกันระหว่างกลุ่มอีกด้วย

### การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 9

สำหรับการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ทำการฝึกซ้อมอย่างอิสระ พบร่วมกิจกรรมยังเลือกที่จะเดินทำsmith และوار์มร่างกายเหมือนเช่นทุกครั้ง โดยผู้ร่วมกิจกรรมให้เหตุผลว่ามีความคุ้นชินกับการทำหั้งสองกิจกรรมนี้ก่อนเริ่มกิจกรรม หลังจากนั้นก็ได้แยกย้ายกันไปฝึกซ้อมกันประจำกลุ่มของตน โดยผู้วิจัยยังคงทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

จากการสังเกตการณ์พบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความตั้งใจและมีความจริงจังในการซ้อมมาก มีความสามัคคิร่วมมือกัน และการฝึกซ้อมในวันนี้ดูทุกอย่างจะมีความลื่นไหลมากขึ้น เพราะผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่จะบทและบล็อกกิ้งของตนเองได้แล้ว แต่ก็มีที่ยังผิดพลาดอยู่บ้างโดยผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ ก็จะคอยช่วยบอก



ภาพที่ 4.16 การฝึกซ้อม 1  
ทีมฯ รัชยา วีรภารณ์



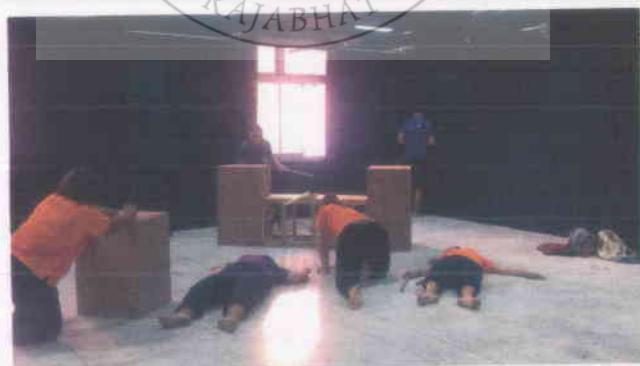
ภาพที่ 4.17 การฝึกซ้อม 2

ทีมฯ รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.18 การฝึกซ้อม 3

ทีมฯ รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.19 การฝึกซ้อม 4

ทีมฯ รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.20 การฝึกซ้อม 5

ทีมฯ รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.21 การฝึกซ้อม 6

ทีมฯ รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.22 การฝึกซ้อม 7

ที่มา รัชยา วีรภรณ์

หลังจากเสร็จกิจกรรมผู้ร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความรู้สึกว่าสำหรับการซ้อมในวันนี้  
ทุกคนมีความมั่นใจในการแสดงมากขึ้น และมีความพร้อมค่อนข้างสูงในการทำการแสดง

#### การอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 10

สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการในครั้งที่ 10 นี้เป็นการนำเสนอผลงานโดยมีผู้ชมคือ  
นักศึกษาจากโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษและการแสดง จำนวน 20 คน โดยการจัดแสดงมีผลตั้งต่อไปนี้

#### เรื่องที่ 1 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา



ภาพที่ 4.23 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 1

ที่มา รัชยา วีรภรณ์



ภาพที่ 4.23 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 2  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.24 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 3  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.25 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 4  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.26 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 5  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.27 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 6  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.28 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 7  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ 4.29 ประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา 8  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์

### บทละครประวัติศาสตร์ป้อมปราการเมืองสงขลา

#### ฉากที่ 1.

เจ้าเมืองสงขลา : ที่ข้าเรียกเจ้ามา ข้าต้องการที่จะให้เจ้านำกองทัพรไปสร้างป้อมปราการเพื่อป้องกันการรุกรานของข้าศึก

ทหารสงขลา : รับด้วยเกล้าพะยะคะ! ข้าพเจ้าจะรับนำทหารไปสร้างป้อมปราการตามคำพระบัญชาของข้าพเจ้าสุดต้าน สุลัยมาน พะยะคะ!

#### ฉากที่ 2

ทหารสงขลา : ถวายบังคมพะยะคะ!

เจ้าเมืองสงขลา : ที่ข้าสั่งเจ้าให้นำกองทัพรไปสร้างป้อมปราการตอนนี้เป็นอย่างไรบ้าง? เจ้าจะต้องสร้างป้อมปราการให้มีความแข็งแรงทนทาน เนื่องจากข้าได้ส่งทหารไปสอดส่องดูความเคลื่อนไหวของข้าศึกจากกรุงศรีอยุธยา นำทัพโดยสมเด็จพระนราภัยณ์ซึ่งเป็นเจ้าเมืองของกรุงศรีอยุธยาและพร้อมด้วยอาวุธที่รุนแรงในการทำศึกในครั้งนี้

ทหารสงขลา : ข้าพเจ้าได้นำกองทัพรสร้างป้อมปราการจนเสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบความแข็งแรง ทนทานของป้อมแล้ว ข้าศึกยกทัพมาจากกรุงศรีอยุธยาจะไม่สามารถเข้ามาครุกรานได้โดยง่าย

เจ้าเมืองสงขลา : เมื่อเจ้าพูดเยี่ยงนี้แล้ว ข้าก็เบาใจ

ทหารสงขลา : พะยะคะ !

### ออกที่ 3

#### -ข้าศึก

พระนารายณ์: ข้าได้ส่งทหารไปเป็นพวกรของพระเจ้าสุลต่าน สุลัยมาน เพื่อต้องการสอดแนม จนได้ความว่า พระเจ้าสุลต่าน สุลัยมาน ได้สร้างป้อมปราการที่มีความทันทานพร้อมด้วยทหารที่มี ฝีมือดีในการสู้รบ

ข้าศึก: ข้าพเจ้าคิดว่ากำลังกองทหารของข้าพเจ้าและอาชญาที่นำมาทำศึกในครั้งนี้จะสามารถตี เมืองสงขลาได้สำเร็จ

พระนารายณ์: ข้าได้ส่งทหารที่ไปสอดแนมนี้อ้าศึกของข้าได้ประชิดกรุงแล้วทหารของข้านั้น จะต้องเปิดประตูเมืองเพื่อให้กองกำลังทหารเราเข้าไป

ข้าศึก: ข้าพเจ้าเห็นสมควรเป็นอย่างยิ่งว่าศึกในครั้งนี้จะสามารถตีเมืองสงขลาที่มีพระเจ้า สุลต่าน สุลัยมานเป็นเจ้าเมืองจนแตกสิ้นอำนาจเป็นนาย

พระนารายณ์: เตรียมกำลังทหารให้พร้อมจะมีการทำศึกในวันพรุ่ง

ข้าศึก: รับด้วยเกล้าพระเจ้าค่ะ!

### ออกที่ 4

#### -เจ้าเมือง

ทหารสงขลา : ถวายบังคมพระเจ้าค่ะ!

เจ้าเมืองสงขลา : ที่ข้าได้บอกเจ้าว่าข้าได้ส่งทหารไปสอดส่องดูความเคลื่อนไหวของข้าศึกกรุง ศรีอยุธยา นำศึกโดยพระนาราย พระนารายได้มีการนำกำลังทหารและอาชญาที่นำมาทำศึกในครั้งนี้ ณ บัดนี้ ข้าศึกได้นำกำลังกองทหารมาประชิดเมืองเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ข้าจึงอยากรู้เจ้าไปเตรียมกองกำลัง ทหารเพื่อทำศึกในครั้งนี้

ท่านรองฯ: รับด้วยเกล้าพระเจ้าค่ะ! ข้าพเจ้าจะไปเตรียมกองกำลังทหารให้พร้อมออกศึกในครั้งนี้ทหาร! เตรียมตัวให้พร้อมตอนนี้ข้าศึกจากกรุงศรีอยุธยาได้มาประชิดเมืองเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ข้อยากให้ทหารทุกคนสู้ต่อไปด้วยกัน

เจ้าเมืองสองขลาก: พร้อมแล้วให้มีบทหารทุกคน! ในการทำศึกกับกรุงศรีอยุธยาครั้งนี้เราจะต้องสู้ให้สุดความสามารถเพื่อให้บ้านเมืองรอดจากศึกในครั้งนี้

ท่านรองฯ: ประตูเมืองเปิด

เจ้าเมืองสองขลาก: ข้ามัน

ท่านรองฯ, ท่าน: ย่าาาาาาาลุย!!!!

### หากที่ 5

ข้าศึก, กบฏ : เย้ ! ชนะแล้ว

ประธานรายณ์ : ใช่ ศึกในครั้งนี้ เราเป็นฝ่ายชนะ เราตีเมืองสองขลากที่มีพระเจ้าสุลต่านสุลัยманเป็นเจ้าเมืองได้สำเร็จ

ข้าศึก, กบฏ : ข้าดีใจที่ศึกครั้งนี้เราเป็นฝ่ายชนะ

ประธานรายณ์: ศึกครั้งนี้จะสำเร็จไม่ได้ถ้าไม่มีทหารนายนี้เข้าไปสอดแนมดูกความเคลื่อนไหวของพระเจ้าสุลต่านสุลัยمان ที่เป็นเจ้าเมืองสองขลาก เราต้องยกความดีความชอบให้แก่ทหารผู้นี้

หลังจากจบการแสดงผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกมาพูดคุยกับผู้ชมในประเด็นของภาพนิ่งที่ 5 นั้น คือเราได้เรียนรู้อะไรจากการเหตุการณ์นี้บ้าง สรุปได้ดังนี้

1. ไม่ควรชะล่าใจ ไม่ว่าตนเองจะมีความแข็งแกร่งสักเพียงใดก็ตาม
2. การศึกสงครามมีแต่จะสร้างความสูญเสีย แม้ตัวเองจะเป็นฝ่ายชนะก็ตาม

เรื่องที่ 2 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก



ภาพที่ 4.30 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 1

ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.31 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 2

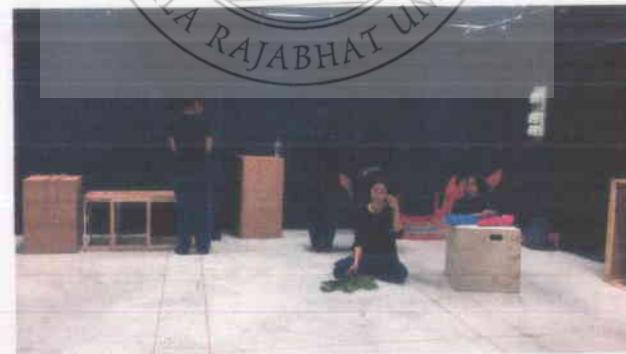
ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.32 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 3  
ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.33 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 4  
ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.34 ประวัติศาสตร์ถนนนครอก 5  
ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ 4.34 ประวัติศาสตร์ถนนนครนอก 6

ที่มา รัชยา วีรภารณ์

บทละครประวัติศาสตร์ถนนนครนอก

#### ฉากที่ 1 การอพยพ

#### ณ ฝั่งหัวเขายอด

น้อง : บังฯ เมืองเราแตกแล้ว เราชะย้ายไปอยู่ไหนกัน

บัง : บัง กำลังพายเรือไปฝั่งแหลมสันกัน ที่นั่นมีผู้คนมากมายและการค้าขายดี

น้อง : อีกนานใหม่ค่ะ บัง กว่าจะถึง

บัง : ไม่ไกลแล้วน้อง อีกนิดเดียวก็จะถึงแล้ว

#### ณ ฝั่งแหลมสัน

แม่ค้าคนที่ 1 : ผักใหม่ค่ะ ผักสดๆ ค่ะ

แม่ค้าคนที่ 2 : น้ำใหม่ค่ะ ชาดำ โอลีเย่ ชาเย็น ค่ะ

ชาวบ้าน : ฝั่งโน้นเกิดอะไร ทำวุ่นวายกัน

คนอพยพ : เห้อ.....กว่าจะถึง

ชาวบ้าน : มาจากไหนกันคะ

คนอพยพ : พากเรามาจากฝั่งหัวเขาแดง โน้น.....

ชาวบ้าน : เกิดอะไรขึ้น ทำวุ่นวายกัน

คนอพยพ : เมืองเราโคนข้าศึกโใจตี เมืองแตก

ชาวบ้าน : อ่าฯ จันขึ้นมาดื่มน้ำกินข้าวกันก่อน

คนอพยพ : ได้เจ้า

ชาวบ้าน : นี้ก็เป็นฝั่งแหนมสนที่มีผู้คนมากมาย ทั้งจัน พุทธและอิสลาม นาอาศัยกัน คนແກ່ນີ້ສ່ວນໃຫຍ່ຈະປະກອບາຊີພາກຮ້າຂາຍແລະຍັງເປັນທ່າເທິຍບເຮືອກຮົບສ່ວນສິນຄ້າທາງນ້ຳອີກດ້ວຍ ຈັນເດີຍວາ ເຮົາຈະພາໄປຫາທີ່ພັກແລະທໍາຄວາມຮູ້ຈັກແຄວນີ້

คนอพยพ : គ່າງ ขอบໃຈນະ

### ອາກທີ 2 ການຮົບສ່ວນສິນຄ້າ

ณ ທ່າເທິຍບເຮືອ

ຕີ : ໂທນໍາ ເຮືອສິນຄ້າມາເທິຍບທ່າແລ້ວ ໄປຮັບຂອງກັນເຂອະ !

ໂທນ : ໄປໆ

ຄົນສ່ວນສິນຄ້າ : ຂອງທີ່ສ້າງມາສ່າງແລ້ວກ່າວ

ຄົນຮັບສ່ວນສິນຄ້າ : ຂອທາງໜ່ອຍຄຣັບ ຂອງໜັກຄຣັບ

### ອາກທີ 3 ປັນຍາ

ณ ຕລາດແໜລັນສົນ

ชาวบ้าน : ເຫຼວ..... ທໍາໄນວັນນີ້ມີຜູ້ຄົນເລຍ ຕລາດກີເຈີຍບ ດັກກີໄມ່ຄ່ອຍມີໄປໃຫນກັນທຸນນະ

ອາບັງຫາຍນໍ້າ : ເຫຼວ..... ຫາຍຂອງໄມ້ໄດ້ເລຍ.... ວັນນີ້

### ອາກທີ 4 ຄວາມເຈົ້າຢູ່ເຮືອ

## ณ ฝั่งบ่ออย่าง

คนขี้สามล้อ : รถพลุกพล่าน การจราจรติดขัด พอบ้านเมืองเจริญขึ้น

แม่ค้าขายผลไม้ : เธอๆ ตั้งแต่เราย้ายมาทำการค้าขายฝั่งบ่ออย่าง อะไรก็ดี ขายของก็หมดทุกวันเลย

แม่ค้าขายผัก : ใจๆ

แม่ค้าขายผลไม้ : ผลไม้ใหม่หมด อุ่นๆ กล้วย ส้ม ใหม่หมด

แม่ค้าขายผัก : ผักใหม่หมด ผักบุ้งค่ะ

ชาวบ้าน : ขายยังไงคะ

แม่ค้าขายผัก : มีดละ 25 สตางค์ค่ะ อ้าว เธอนี่เอง เอาผักอะไรตีเข้า เลือกเลย

ชาวบ้าน : เอาผักบุ้ง 2 มัดค่ะ

แม่ค้าขายผัก : ค่ะๆ ได้ๆ

ชาวบ้าน : ทั้งหมดเท่าไรคะ

แม่ค้าขายผัก : ไม่เป็นไรจ้า นี่เป็นน้ำใจเลิกงานอยาๆ ที่เธอช่วยหาที่อยู่ให้เราวนนั้น ถ้าไม่ได้ เธอ เราคงไม่ได้มาขายของอยู่ที่นี่

ชาวบ้าน : จ้า ขอบใจนะ

แม่ค้าขายผัก : จ้า

ชาวบ้าน : ไปก่อนนะ ไว้จะมาอุดหนุนใหม่นะ

แม่ค้าขายผัก : จ้า

หลังจากจบการแสดงผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกมาพูดคุยกับผู้ชมในประเด็นของภาพนิ่งที่ 5 นั้นคือเราได้เรียนรู้อะไรจากการเหตุการณ์นี้บ้าง สรุปได้ดังนี้

1. ทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงเสมอ
2. การปรับตัวจะช่วยให้เราสามารถอยู่รอดได้
3. การช่วยเหลือเกื้อกูลกันจะทำให้สังคมน่าอยู่
4. เท็งถึงความยากลำบากในการดำเนินชีวิตของผู้คนในยุคนี้

นอกจากนี้ผู้ชุมยังให้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ผ่านละครนั้น ทำให้เข้าใจได้ง่าย เพราะผู้ชมสามารถเห็นภาพได้ชัดเจน รวมทั้งยังมีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ

ในส่วนของผู้ร่วมกิจกรรมทั้งสองกลุ่มนี้ หลังจากทำการแสดงเสร็จ ผู้วิจัยได้ให้แต่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและคน爽ท้อนความรู้สึกในการเข้าร่วมกระบวนการตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้ร่วมกิจกรรมมีความเห็นว่าหลังเข้าร่วมกิจกรรม ตนเองมีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์เมืองสงขลาเพิ่มมากขึ้น รวมถึงมีความรู้ในเรื่องของการทำละครโดยการใช้วิธีการวางแผนโครงเรื่องอย่างง่าย (5 ภาพ) รวมถึงในกระบวนการทำงานทำให้ได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม เรียนรู้ที่จะรับมือและจัดการกับคนที่มีความหลากหลาย ได้ใช้ความรู้สร้างสรรค์ และยังรู้สึกว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบนี้ดีกว่าการนั่งฟังบรรยายหรืออ่านจากในหนังสือ

#### 4.2 รูปแบบการเรียนรู้ของเยาวชนผ่านกระบวนการละคร

จากการสัมภาษณ์แบบเฉพาะกลุ่ม และการใช้แบบสอบถามแบบปลายเปิด ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเภทการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการละครของผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

##### 4.2.1 การเรียนรู้ความรู้ด้านเนื้อหา

จากการศึกษาผู้วิจัยสรุปได้ว่าในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการละครนั้น ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับความรู้ในด้านเนื้อหาในประเด็นที่ถูกกำหนดเป็นโจทย์ และกระบวนการเรียนรู้นั้นยังมีความน่าสนใจสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียนได้ และที่สำคัญคือทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้นอกเหนือจากโจทย์เริ่มต้นด้วย

##### 4.2.2 การเรียนรู้ด้านศิลปะการละคร

จากผลการศึกษาจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ด้านศิลปะการละครเพิ่มมากขึ้น ทั้งในด้านการแสดง การวางแผนเรื่องอย่างง่าย และการสร้างบทสนทนา รวมถึงผู้ร่วมกิจกรรมยังเกิดความเชื่อมโยงในการนำศิลปะการละครไปประยุกต์ใช้กับการเรียนในแขนงวิชาอื่นๆ

#### 4.2.3 การเรียนรู้ด้านทักษะสังคม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งด้านการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกัน การทำงานร่วมกัน การรู้จักยอมรับและประเมินกัน การสร้างความสามัคคีภายในกลุ่มเพื่อให้งานประสบความสำเร็จ ความมีน้ำใจช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น นอกจากนี้ผู้ร่วมกิจกรรมยังได้เรียนรู้ข้อคิดในการใช้ชีวิตในสังคม จากเนื้อหาในละครอีกด้วย

#### สรุปบท

จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสอง lakhong เยาวชน” ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ เยาวชนอายุ 18-20 ปี จำนวน 14 คน โดยทุกคนไม่เคยมีพื้นฐานทางด้านศิลปะการละครมาก่อน เมื่อกลุ่มตัวอย่างมาเข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการพบว่ากิจกรรมละครสามารถถ่ายทอดถึงความคุ้นเคยกันมากขึ้น ทำให้มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้หลักผู้เข้าร่วมกิจกรรมจึงสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ ส่วนการนำวิธีการวางแผนเรื่องละครอย่างง่ายมาใช้ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์นั้นทำให้การเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีความน่าสนใจขึ้น เพราะผู้เรียนได้ลงมือค้นคว้าหาความรู้มา自行 เนื่องจากนี้แล้วการใช้กระบวนการละครในการเรียนยังช่วยพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ เช่นการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ความมีน้ำใจ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้อีกด้วย

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ลักษณะเครื่องที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสองข้างเยาวชน” ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

#### 5.1 กระบวนการสร้างสรรค์ลักษณะเครื่องที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสองข้างเยาวชน

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้คือกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี จำนวน 14 คน โดยแบ่งเป็นชาย 2 คน และหญิง 14 คน ทุกคนกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี และเป็นผู้ที่ไม่เคยมีพื้นฐานด้านการแสดงมาก่อนเลย

ในการศึกษา ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นการการอบรมเชิงปฏิบัติการจำนวน 10 ครั้ง โดยครั้งที่ 1-9 จะเป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการ ส่วนครั้งที่ 10 จะเป็นการนำเสนอผลงาน เนื้อหาของ การอบรมเชิงปฏิบัติการนั้นจะมีตั้งแต่เรื่องพื้นฐานด้านการแสดง การฝึกลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลหรือ วัดถูกต้องมาสร้างเป็นละคร การฝึกวางแผนอย่างง่าย การเขียนบทละคร การออกแบบสำหรับ การแสดง และการฝึกซ้อมการแสดง โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้นำกิจกรรม และกลุ่มตัวอย่างหรือผู้เข้าร่วม กิจกรรมจะเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองทั้งหมด

จากการศึกษาพบว่าในช่วงแรกของการอบรมเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วม กิจกรรมยังมีอาการเกร็ง หรือเขินอายอยู่บ้าง เนื่องจากต้องมาทำกิจกรรมที่ไม่คุ้นเคย แต่หลังจากที่ ผู้วิจัยในฐานะของผู้นำกิจกรรมได้นำกิจกรรมที่ใช้เพื่อลดลายพหุติกรรม เช่น กิจกรรมปีpong – หยา กีทำ ให้กลุ่มตัวอย่างมีความผ่อนคลายมากขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเน้นให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ในกลุ่ม รวมถึงการสะท้อนความรู้สึกในการทำกิจกรรมอยู่อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมี ความคุ้นเคย รวมถึงมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้นอีกด้วย สำหรับในช่วงของ กระบวนการสร้างสรรค์ลักษณะนี้ พบร่วกกลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มีการให้ ข้อเสนอแนะ และมีการจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มอย่างเหมาะสม และมีการเรียนรู้ เรื่องราวของประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการในการทำละคร โดยผู้วิจัยสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างมีความ

กระตือรือร้นที่จะหาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์เพิ่มเติมนอกเหนือจากโจทย์ที่ได้รับ โดยที่ผู้วิจัยไม่ต้องทำการกระตุนใดๆเลย

ในช่วงการนำเสนอครั้นนี้ ได้มีการนำเสนอครบท่อหน้าผู้ชมที่เป็นนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หลังจากผู้ชมได้แสดงความเห็นว่าการเรียนรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ ผ่านกระบวนการกระตุนในรูปแบบนี้นั้นมีความน่าสนใจกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย หรือการอ่านหนังสือด้วยตนเอง เพราะเห็นภาพเป็นรูปธรรม และมีความสนุกสนานในระหว่างการเรียนรู้ ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในฐานะผู้ร่วมกระบวนการและผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการกระตุนว่าช่วยกระตุนให้ผู้เรียนมีความสนใจเนื้อหามากขึ้น เนื่องจากผู้นำกิจกรรมเพียงกำหนดโจทย์ไว้ตามไป แล้วให้ผู้ร่วมกิจกรรมเลือกทำหัวข้อที่ตนเห็นว่า่น่าสนใจมาพัฒนาเป็นละคร ซึ่งในระหว่างการทำละครนั้น ผู้ร่วมกิจกรรมก็ต้องลงพื้นที่ เพื่อหาข้อมูลเพิ่มเติมทำให้ได้ความรู้เพิ่มมากขึ้น และน่าสนใจกว่าการฟังบรรยายในห้องเรียน อีกทั้งยังได้เรียนรู้ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

## 5.2 รูปแบบการเรียนรู้

ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบการเรียนรู้จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้าน การเมืองการปกครองเมืองสองข้างของเยาวชน” ได้ดังนี้

1) การเรียนรู้ด้านเนื้อหา คือในระหว่างกระบวนการกลุ่มตัวอย่างจะได้เรียนรู้เนื้อหาไปประจำระหว่างการทำกระบวนการด้วย ซึ่งวิธีการเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้โดยใช้ความสนใจของกลุ่มตัวอย่างเป็นศูนย์กลาง ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

2) การเรียนรู้ด้านศิลปะการละคร คือกลุ่มตัวอย่างจะต้องมีความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะการละคร ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงได้เรียนรู้ทางด้านศิลปะการละครในระหว่างการเรียนรู้ ซึ่งนอกจากจะนำมาใช้ในกระบวนการแล้ว กลุ่มตัวอย่างยังสามารถเชื่อมโยงในการนำศิลปะการละครไปใช้ในการเรียนรู้ด้านอื่นๆอีกด้วย

3) การเรียนรู้ด้านทักษะสังคม คือในระหว่างการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกระตุนนี้ กลุ่มตัวอย่างได้เรียนรู้ทักษะทางด้านสังคมอื่นๆ เนื่องจากกระบวนการกระตุนนี้ ผู้เข้าร่วมจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม นั่นคือการทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดการด้านเวลา ความรับผิดชอบ การจัดการความขัดแย้ง เป็นต้น

## อภิรายผล

จากการศึกษาเรื่อง “กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที่เพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองเมืองสองข้างของเยาวชน” ผู้จัดสามารถอภิรายผลการวิจัยดังนี้

การนำกระบวนการละครบใช้ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทางด้านการเมืองการปกครองนั้น จะเห็นได้ว่าส่งผลต่อการเรียนรู้ของเยาวชนได้อย่างชัดเจน ซึ่งโดยปกติแล้วเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์นั้นมักไม่เป็นที่สนใจของเยาวชน เนื่องจากถูกมองว่ามีเนื้อหาที่น่าเบื่อ ไม่น่าสนใจ และเมื่อนำกระบวนการละครบมีการเปิดกว้างในเรื่องของการเรียนรู้แก่ผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนมีความสนใจเนื้อหา

กระบวนการในการนำกระบวนการละครบมาใช้ในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ทางด้านการเมืองการปกครองนั้น เริ่มจากการนำกิจกรรมพื้นฐานของศิลปะการละครบมาใช้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำพื้นฐานทางด้านศิลปะการละครบแก่กลุ่มตัวอย่าง และกิจกรรมบางกิจกรรมสามารถใช้ละลายพฤติกรรม และสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมได้ สาเหตุที่ต้องมีการละลายพฤติกรรมเนื่องจากเมื่อผู้เรียนมีความคุ้นเคยและมีความไว้วางใจซึ่งกันและกันแล้ว จะทำให้เกิดการเปิดใจในการเรียนรู้ การเรียนรู้จะเป็นไปอย่างสนุกสนาน หลังจากนั้นก็จะนำเข้าสู่เนื้อหา โดยการแนะนำเนื้อหา กิจกรรม ให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม หลังจากนั้นก็ให้ผู้ร่วมกิจกรรมเลือกเนื้อหาที่ตนเองสนใจ หรือรับในด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อผู้ร่วมกิจกรรมเป็นผู้เลือกเนื้อหาที่จะเรียนรู้เอง ก็จะทำให้มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น หลังจากนั้นก็จะนำความรู้ที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ในการวางแผนเรื่อง การสร้างบทละคร การทำงานทีม การออกแบบสำหรับละคร ผู้ร่วมกิจกรรมก็จะต้องมีการหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาทางด้านประวัติศาสตร์อีกด้วย และนอกจากการเรียนรู้ทางด้านเนื้อหาประวัติศาสตร์แล้วนั้น ผู้ร่วมกระบวนการยังได้เรียนรู้ทักษะสังคมอื่นๆ จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านกระบวนการละครนั้นจะช่วยให้ผู้ร่วมกระบวนการได้เรียนรู้อย่างรอบด้าน

### ข้อเสนอแนะ

1. การใช้กระบวนการละครบในการเรียนรู้ควรเป็นไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกระบวนการได้ใช้ทักษะต่างๆอย่างต่อเนื่อง
2. ระยะเวลาที่ใช้ต้องมีความยาวนานกว่าในกระบวนการการทำวิจัย เช่น 1 ภาคการศึกษา

3. สนับสนุนให้มีการจัดอบรม หรือให้ความรู้แก่ครูหรืออาจารย์ในการนำกระบวนการผลกระทบไปใช้ในการเรียนการสอน

4. ความมีการศึกษาวิจัยในลักษณะเดียวกันนี้กับเด็กและเยาวชนในช่วงวัยที่แตกต่างกัน



## บรรณานุกรม

กุสุมา เทพรักษ์. กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ละครเพื่อพัฒนาวิถีประชาธิปไตยของเยาวชน. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนาศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555

คงลิต มีคำ. กระบวนการสร้างสรรค์ละครนเรซัตในชุมชนมุสลิม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553

นพมาศ แวงวงศ์. บริบทศิลปะการละคร. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ประชาติ จีรวัฒนาภรณ์. ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพ วิชาการ, 2547.

พรรัตน์ คำรุ่ง. การละครสำหรับเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พรรัตน์ คำรุ่ง. ละครประยุกต์. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

ศรีสมร ศรีเบญจพลางกูร. ประวัติศาสตร์เมืองสงขลา. สงขลา: หจก.ภาพพิมพ์, 2544.

สุดใส พันธุ์มโนคล. ศิลปะของการแสดง(ละครสมัยใหม่). พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุกัญญา สมไฟบูลย์. ละครชุมชน. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: โครงการวิจัยสิทธิเสรีภาพในการสื่อสาร, 2553.

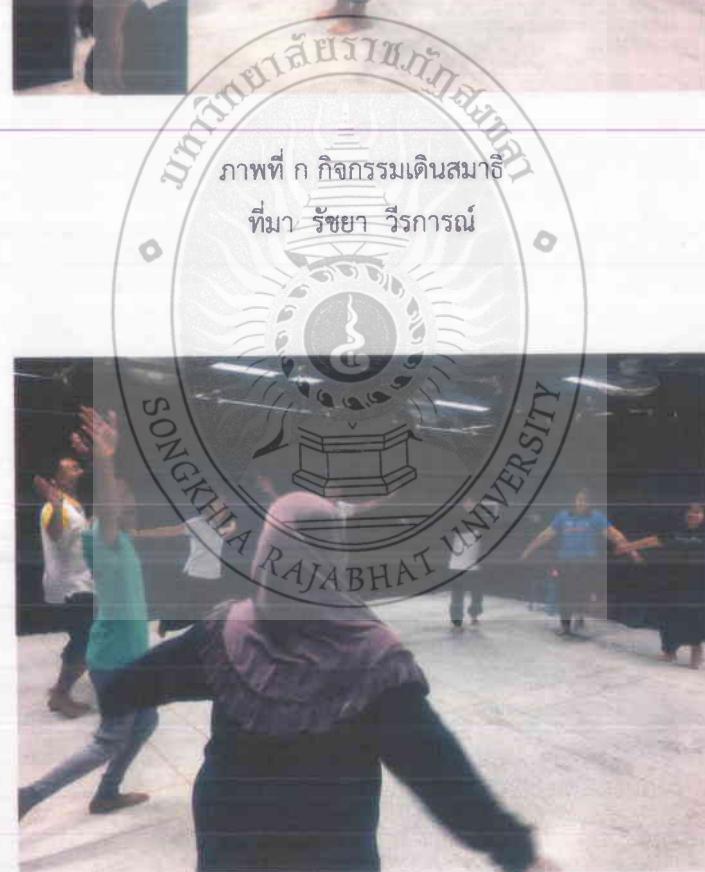
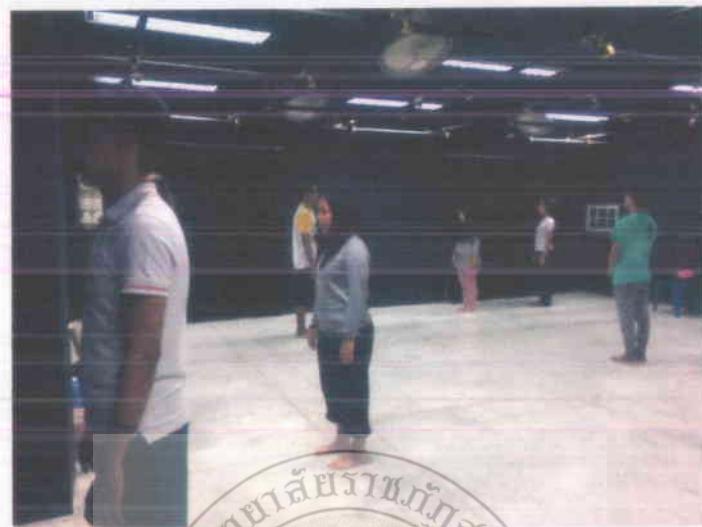
สำนักงานจังหวัดสงขลา. ประวัติจังหวัดสงขลา. {ออนไลน์}. 2555. แหล่งที่มา <http://www.songkhla.go.th/history>

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1. นางสาวลุตพียะท์ สามมาะ
2. นางสาวสุชาติพย์ วันเพ็ง
3. นางสาวอดิศา แก้วขุนทอง
4. นางสาวนาชียะท์ ปานแม่มี
5. นายอันนัส กาเจ
6. นางสาวนุจญ์ลัน ชาชະ
7. นางสาวตรีรัตน์ นครังค์
8. นางสาวนูรฟีรดา ดือเราะ
9. นางสาวกุชกร สงขุ
10. นางสาวทรัยขวัญ จาวิสูตร
11. นางสาวนุชจรี ไชยลาก
12. นางสาวเบญจวรรณ ดีสสถาพร
13. นายอุฒิชัย มณีโชค
14. นางสาวยาบีบีช หวานคำ

ภาคผนวก ข



ภาพที่ ข กิจกรรมเดินスマอี้

ที่มา รัชยา วีรการณ์

ภาพที่ ข กิจกรรมวอร์มร่างกาย

ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ ๔ กิจกรรมปีง-หยา  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ ๕ กิจกรรมระدمความคิด  
ที่มา รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ ๑ กิจกรรมนั่ง ยืน นอนท่าแปลก ๑

ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ ๒ กิจกรรมนั่ง ยืน นอนท่าแปลก ๒

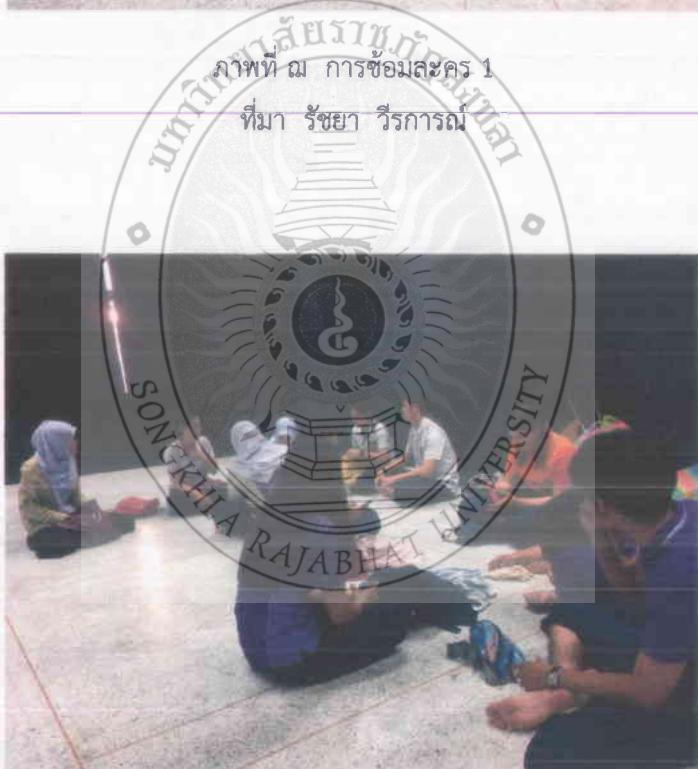
ที่มา รัชยา วีรการณ์



ภาพที่ ๗ กิจกรรมนั่ง ยืน อนุสั�ารีย์มบุษย์ ๑  
ทีมฯ รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ ๘ กิจกรรมนั่ง ยืน อนุสัধารีย์มบุษย์ ๒  
ทีมฯ รัชยา วีรภารณ์



ภาพที่ ๗ การซ้อมละคร ๑  
ทีมฯ รัชยา วีรภารณ์

### ประวัติผู้วิจัย

#### ประวัติส่วนตัว

นางสาวรัชยา วีรการณ์

19 ธันวาคม พ.ศ.2525

2/21 หมู่ 3 ต.เขารูปช้าง อ.เมือง จ.สงขลา 90000

โทรศัพท์ : 081-346-6936

E-mail : ratchaya.we@skru.ac.th

#### ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิ	ปี พ.ศ. ที่จบ	ชื่อสถานศึกษาและประเทศไทย
การจัดการมหาบัณฑิต (การตลาด)	๒๕๕๑	มหาวิทยาลัยมหิดล
อักษรศาสตรบัณฑิต (ศิลปกรรมศาสตร)	๒๕๔๘	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ประวัติการทำงาน

พ.ศ.2560 – ปัจจุบัน	ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิเทศน์สัมพันธ์และสื่อสารองค์กร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ.2554 – ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาอังกฤษและการแสดง คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
พ.ศ.2552 - 2554	Creative และผู้จัดการฝ่ายการตลาดลูกค้าสู่ต่อไป
พ.ศ.2550 – 2552	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ ทักษิณ
มหาวิทยาลัย	
พ.ศ.2548 – 2551	เขียนบทละครโทรทัศน์ (รับจ้างอิสระ)

#### ผลงานทางวิชาการ

##### ผลงานวิจัย

รัชยา วีรการณ์. กระบวนการสร้างสรรค์ละครเพื่อให้ความรู้ด้านสุขภาวะทางเพศแก่เยาวชน ในพื้นที่ อ.เมือง จ.สงขลา. ๒๕๕๗. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, ๑๖๙ หน้า. (ทุนของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา)

รัชยา วีรการณ์. กระบวนการสร้างสรรค์คลื่นความที่เพื่อเรียนรู้ประวัติศาสตร์ด้านการเมืองการปกครองของสงขลาของเยาวชน. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, 120 หน้า. (ทุนของกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา)

**การเผยแพร่** Ratchaya Weerakarn. "Learning Songkhla Province History by using Drama Process" International Conference on Performing and Visual Arts (ICPVA 2018). University of Malaya ประเทศไทย เว็บที่ ๙ – ๑๑ มกราคม ๒๕๖๑.

#### ผลงานเผยแพร่

รัชยา วีรการณ์ และบุณณิช เพชรสุวรรณ. รำโน้นสหิงพระ. งานประชุมวิชาการระดับชาติมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา วันที่ ๑๕- ๑๖ สิงหาคม ๒๕๕๘.

#### เอกสารประกอบการสอน

รัชยา วีรการณ์. เอกสารประกอบการสอนวิชา ๒๐๗๖๔๑๙ วิเคราะห์วรรณกรรมละครสากล.๒๕๖๐. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, ๙๙ หน้า.

รัชยา วีรการณ์. เอกสารประกอบการสอนวิชา ๒๐๗๖๖๐๔ ธุรกิจนาฏศิลป์. ๒๕๕๘. สงขลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา, ๑๒๘ หน้า.