

# การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง

## The Development of Knowledge and Appreciation in Lanna Dancing Art among Students in Provincial Secondary School in Lamphun and Lampang Province

อุดมการณ์ ฉางข้าวคำ  
นรินทร์ชัย พัฒนพงศา  
มหาวิทยาลัยธนอร์ท เชียงใหม่

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปางกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 คือ การขอประชุมระดมความคิดเห็นอย่างมีส่วนร่วมของผู้สอนนาฏศิลป์ล้านนาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ล้านนา ปราชญ์ชาวบ้าน และนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง จำนวน 20 คน ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา จำแนกเป็นปัจจัยภายใน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจ และปัจจัยภายนอก ได้แก่ การสนับสนุนทางสังคม การได้รับตัวแบบที่เหมาะสม อิทธิพลของสื่อ/เทคโนโลยี ซึ่งจากผลการศึกษาในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นรูปแบบการพัฒนา และออกแบบกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

ระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อนำรูปแบบไปทดลองใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบด้วยนักเรียนมัธยมศึกษา จำนวน 160 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุม 80 คน ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนกลุ่มทดลอง ทั้งก่อนและหลังการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกล่าวคือ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีความรู้และความซาบซึ้งสูงขึ้น และสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา สามารถพัฒนาได้ด้วยรูปแบบและกิจกรรมการพัฒนาที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

**คำสำคัญ:** การพัฒนา ความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา นักเรียนระดับมัธยมศึกษา

### **Abstract**

This research was divided into two phases: the survey and the quasi - experimental research.

Phase 1 was the survey research which aimed at generating a model for developing knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art among students in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces. The number of samples employed in this phase was 20 participants; including dancing art teachers in provincial secondary schools, Lanna Dancing artists, local scholars, and students in provincial secondary school. These participants were invited to attend the participative meeting to brainstorm the factors which hindered the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art. The findings of the study showed that there were two factors which affected the knowledge and the appreciation in Lanna Dancing Art; namely, internal factor (i.e. motivation) and external factors (i.e. social support, appropriate role models, media and technology influences). The findings of this phase were employed to generate a model for the development of knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art.

Phase 2 was the quasi - experimental research which aimed at the experimentation of the model derived from the first phase of the study. The number of samples used in this Phase were 160 students in provincial secondary school in Lamphun and Lampang Provinces, which divided into two groups, namely, 80 students for experimental group and 80 students for controlled group. The findings reveal that the mean scores of the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art of the students in the experimental group prior to and after the experiment were statistically significant different. That is the level of knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art of the students who participated in the development activities were higher than those who did not to participate in such activities. Therefore, it can be concluded that the knowledge and appreciation in Lanna Dancing Art can be developed by the model of the development which is presented in this study.

**Keywords:** development, knowledge and appreciation, Lanna dancing art, secondary school students.

### **บทนำ**

นาฏศิลป์ล้านนา เป็นมรดกของชาวล้านนาที่สืบทอดต่อกันมาระยะเวลาอันยาวนาน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน มีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นเป็นกระบวนการถ่ายทอดที่สั่งสมทางภูมิปัญญาท้องถิ่น ในรูปแบบของการแสดงที่มีลีลาท่าทางอ่อนช้อย งดงาม บ่งบอกถึงความประณีตที่แฝงด้วยจินตนาการ ศิลปะอันละเอียดอ่อนของคนล้านนา จนกลายเป็นอัตลักษณ์และถือว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของคนล้านนา

ศิลปะทางด้านการแสดงนาฏศิลป์ล้านนามีลักษณะเฉพาะและมีแบบแผน ดังที่ ชีรยุทธ ยวงศิริ (2540: 60 - 62) ได้กล่าวถึง ความเป็นมาของฟ็อนล้านนาว่ามีมานานเกิน 500 ปี การฟ็อนของชาวล้านนา

ในอดีต ประกอบไปด้วยลิลาทาทางที่เลียนแบบหรือดัดแปลงมาจากธรรมชาติในท้องถิ่นมีลักษณะกล่าวคือ เชื่องช้า แขมข้อย สวยงาม ไม่มีลิลาทารำซบซ้อนยุ่งยาก เป็นกระบวนการที่ง่ายๆ สั้นๆ เพราะเกิดจากภูมิปัญญาชาวบ้าน ต่อมาสมัยเจ้าอินทวิชยานนท์ เจ้าผู้ครองนครเชียงใหม่องค์ที่ 7 มีการเปลี่ยนแปลงการฟ้อนเมืองขึ้น โดยอิทธิพลการดนตรีและการละครในราชสำนักกรุงเทพฯ ได้แผ่มาสู่ดินแดนล้านนา สอดคล้องกับ สุรพล คำริห์กุล (2542: 266 - 269) กล่าวว่า นับแต่นั้นมาในคัมของเจ้าดารารัศมีพระราชชายาในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว การฟ้อนของล้านนาเริ่มมีแบบแผนมากขึ้น มีลักษณะเป็นการแสดงแบบมหรสพอย่างแท้จริง เรียกว่า “ฟ้อนเมือง” ซึ่งในสมัยก่อนฟ้อนเมืองหาดูได้ยาก ถ้าจะดูการฟ้อนที่อ่อนช้อยสวยงาม ต้องเป็นช่างฟ้อนจากคุ้มหลวง

ภายใต้การอนุรักษ์และการสืบทอดในพระราชชายาเจ้าดารารัศมี นางเยาว์ กาญจนจรี (2533: 100) กล่าวว่า พระราชชายาเจ้าดารารัศมี ทรงสนพระทัยในศิลปวัฒนธรรมของล้านนา สิ่งไหนเห็นควรค่าที่จะอนุรักษ์ ก็โปรดฟื้นฟูให้เป็นศิลปะเชิดหน้าชูตาของชาวภาคเหนือ ส่วนศิลปะการฟ้อนเมืองทางเหนือ นั้น ทรงเอาพระทัยใส่เป็นอย่างมาก ได้ทรงฝึกหัดลูกหลานของเจ้านายฝ่ายเหนือที่เข้ามาถวายตัวกับพระองค์ท่าน ทรงให้เป็นช่างฟ้อนประจำคุ้ม ถึงแม้ว่าจะอยู่คุ้มเจ้านายอื่นหรือเป็นลูกหลานของมหาดเล็กและข้าหลวง หากทรงเห็นว่ามีความดีจะมีรับสั่งให้เข้ามาซ้อม และออกแสดงในเวลาว่างงานเฉลิมฉลองต่างๆ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ ทรงมีพระราชโบายในการพัฒนาประเทศไปพร้อมๆ กับการรักษาศิลปวัฒนธรรมไทย โปรดเกล้าฯ สนับสนุนให้มีการพัฒนา อนุรักษ์ สืบทอด โดยคงรักษาสัจนิยมของไทยที่สืบทอดมาแต่อดีตไว้ให้เป็นเอกลักษณ์ศักดิ์ศรี เพื่อให้คนไทยได้สำนึกและหวงแหนศิลปวัฒนธรรมไทย อันเป็นมรดกของชาติ และความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เช่น ศิลปะการแสดงฟ้อนเมือง หรือที่เรียกในปัจจุบันว่านาฏศิลป์ล้านนา ด้วยเหตุที่ว่าประเทศไทยกำลังจะก้าวสู่ประชาคมอาเซียน ตามที่ สุรินทร์ พิศสุวรรณ (2556 : 127 - 131) กล่าวถึง กลุ่มสมาชิกอาเซียนที่จะช่วยเหลือหลอมทุกประเทศสมาชิกอาเซียนให้มีความเป็นหนึ่งเดียวแบ่งแยกออกเป็น 3 ประชาคมย่อยหรือเรียกว่า 3 เสาหลักอาเซียน ซึ่งมีการกำหนดไว้แล้วเสร็จภายในปีพ.ศ. 2558 ประกอบด้วย

1. ประชาคมการเมืองความมั่นคงอาเซียน (ASEAN POLITICAL-SECURITY COMMUNITY หรือ APSC)

2. ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN ECONOMIC COMMUNITY หรือ AEC)

3. สังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY หรือ ASCC)

นาฏศิลป์ล้านนา จึงถือเป็นส่วนหนึ่งในสามเสาหลักที่จะแสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง และเข้มแข็ง สามารถแข่งขันกับภูมิภาคอื่นได้ สอดคล้องกับการกำหนดแนวทางการดำเนินงาน ด้านการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมของกระทรวงวัฒนธรรม โดยมีสำนักงานกรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ทำหน้าที่ส่งเสริมบำรุงรักษาฟื้นฟูวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนส่งเสริมหน่วยงานของภาครัฐ และเอกชนทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ สำหรับในส่วนของการกระทรวงศึกษาธิการ เป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาปลูกฝังวัฒนธรรมให้กับเยาวชนในสถานศึกษา โดยกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเน้นให้โรงเรียนปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นไทยมีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมให้กับผู้เรียน ตลอดจนรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง

ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว กระแสโลกาภิวัตน์ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทย และได้รับความนิยมมากขึ้นตามกาลเวลา ดังเห็นได้จากหนุ่มสาวสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกมีการซึมซับทางวัฒนธรรมข้ามชาติมากขึ้น ส่งผลทำให้науศิลป์ด้านนาฏศิลปะเลย จนไม่สามารถสร้างความเหมาะสมให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคมได้ ซึ่งเป็นบริบทใหม่ของสังคมไทยในการหิยืม หรือนำวัฒนธรรมของผู้อื่นมาใช้ บางครั้งนำมาใช้อย่างสมบูรณ์ โดยลืมรากหรือแก่นแท้ของตนเอง สอดคล้องกับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 29 - 34) ได้ให้ความหมายการถ่ายโยงทางวัฒนธรรมไว้ว่าเป็นการปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรม กระบวนการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่บุคคลต่างวัฒนธรรมมีการติดต่อโดยตรงต่อเนื่องกัน ยังผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในแบบอย่างวัฒนธรรมดั้งเดิมของกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือทั้งสองกลุ่ม อย่างไรก็ดีแต่ละกลุ่มก็คงดำรงวิถีชีวิตตามแบบอย่างวัฒนธรรมส่วนใหญ่ของตนอยู่ ไม่ได้ถูกทำให้กลืนกันเข้าไปในอีกกลุ่มหนึ่งทีเดียว

นอกจากนี้ แนวคิดของนักวิชาการมุ่งให้ความสำคัญกับบทบาททางศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น และมีความคิดว่าจะรักษาอัตลักษณ์ (Identity) ของกลุ่มคนในท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ John Naisbitt (1994: 304) ซึ่งให้เห็นว่า ในขณะนี้กระแสโลกาภิวัตน์เป็นปัจจัยที่ทำให้คนในโลกได้รับอิทธิพลจากภายนอกสังคมมากขึ้นและส่งผลให้วัฒนธรรมในกลุ่มของตนลดลง ซึ่งก็ยังมีนักวิชาการอีกจำนวนหนึ่งในหลายๆ สังคมที่เห็นว่า สังคมของตนคงจะต้องพยายามสร้างลักษณะเด่นเฉพาะ หรือที่เรียกว่าอัตลักษณ์ (Identity) ของสังคมของตนไว้ (John Naisbitt, Global Paradox) เช่นเดียวกับแนวคิดของผู้วิจัย ซึ่งต้องการรักษาวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ด้านนาไว้ในท่ามกลางกระแสของโลกาภิวัตน์

ท่ามกลางกระแสดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของผู้วิจัยจะพบว่า การแสดงนาฏศิลป์ด้านนาปัจจุบันจะหาชมได้ยาก หากแต่จะได้ดูการฟ้อนหรือการแสดงที่เป็นอัตลักษณ์ของชาวล้านนาจริงๆ นั้นสามารถจะพบเห็นได้จากการแสดงในงานเทศกาลวันสำคัญ พิธีกรรมในบางโอกาสเท่านั้น ส่วนใหญ่ที่พบเห็นจะเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะการแสดงนาฏศิลป์ด้านนา เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้แสดงออกทางพฤติกรรมที่แตกต่างออกไป เช่น การนำเอาศิลปะทางตะวันตกหรือทางตะวันออกเฉียงใต้คือ การเต้นสมัยใหม่ ประกอบทั้งลีลาท่าทางการเดิน การแต่งกายที่อาจจะหล่อแหลมไม่เหมาะสมได้นำมาปรับประยุกต์ใช้ทำให้ผิดเพี้ยนไป โดยการรับอิทธิพลจากสื่อและทางเทคโนโลยีต่าง ๆ สอดคล้องกับงานวิจัย อังถึงในชัชภา อ้อพงษ์ (2555: 1) ได้กล่าวถึงระบายนิยมของวัฒนธรรมเกาหลีที่เกิดขึ้นนั้นเริ่มมาจากสื่อสำคัญ 2 ประเภท คือ ละคร โทรทัศน์ และเพลงป๊อป (K-Pop) ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเนื้อหาสาระความเป็นเกาหลีในด้านละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เพลงป๊อป และคนมีชื่อเสียงในสังคมเกาหลี ได้รับความนิยมและความสนใจเป็นวงกว้างในประเทศจีน ไต้หวัน ฮองกง และประเทศอื่นในเอเชียตะวันออกและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สื่อสิ่งพิมพ์และนิตยสารต่างๆ ให้การยอมรับในกระแสความนิยมของวัฒนธรรมเกาหลีที่พุ่งสูง โดยได้ขนานนามปรากฏการณ์นี้ว่า “คลื่นวัฒนธรรมเกาหลี” หรือ Hallyu ในภาษาเกาหลี จากวัฒนธรรมของเกาหลี ไม่ว่าจะเป็นละครเกาหลี ดารายอดนิยมเกาหลี นักร้องเกาหลี การแต่งตัวสไตล์เกาหลี อาหารการกิน หรือการใช้สิ่งของต่างๆ ที่ผลิตจากประเทศเกาหลี ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่คนไทยให้ความสนใจมากในปัจจุบัน ทั้งทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มของ “วัยรุ่น” จากความนิยมดังกล่าว เด็กรุ่นใหม่ของไทยได้รับอิทธิพล

ตามกระแสสังคม หรือมีค่านิยมที่เปลี่ยนไป ได้นำเอาศิลปะทางวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ล้านนา นำมาปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และนำมาผสมผสานกับการแสดงของทางภาคเหนือ จึงเป็นมูลเหตุทำให้ วัฒนธรรมด้านการแสดงนาฏศิลป์ล้านนาถูกกลืนไม่หลงเหลือความเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่น และวัฒนธรรม ของคนล้านนาอย่างแท้จริง เช่น ได้มีการนำเอาการเต้น ท่าทางที่ย้วยวนไม่เหมาะสม มักจะพบเห็นใน ช่วงเทศกาลสงกรานต์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งมั่นและตั้งใจที่จะปลูกฝังเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะกลุ่ม เด็กและเยาวชนในวัยเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติได้เข้ามามี ส่วนร่วมในการที่จะอนุรักษ์และสืบสานศิลปะทางวัฒนธรรมด้านนาฏศิลป์ล้านนา เพื่อให้เกิดความ ตระหนักความรู้และความซาบซึ้งในมรดกทางวัฒนธรรมของคนล้านนา อันที่จะสร้างอัตลักษณ์ ของคนล้านนาให้คงอยู่สืบต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง
2. เพื่อพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง

### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งใน นาฏศิลป์ล้านนา มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมกิจกรรม แตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้ และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา
2. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งใน นาฏศิลป์ล้านนา มีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้และความซาบซึ้ง สูงกว่า นักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์ จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ตลอด โครงการจะเป็นผู้ที่มีความพร้อมในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมล้านนาอย่างยั่งยืน และพร้อมที่จะถ่ายทอด ศิลปวัฒนธรรมล้านนาสู่อนุชนรุ่นหลังต่อไป ได้เป็นอย่างดี อันเนื่องมาจากความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ ล้านนา
2. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของโรงเรียน ที่เข้าร่วมโครงการจะส่งผลต่อการสร้างความภาคภูมิใจ นำมาซึ่งพฤติกรรมอนุรักษ์นาฏศิลป์ล้านนาและ โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการสามารถนำแนวคิดไปใช้ในการเปิดห้องเรียนอัจฉริยะด้านนาฏศิลป์ล้านนาให้ กับนักเรียน และนำไปใช้ในการพัฒนาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในโรงเรียนประจำจังหวัดอื่นๆ ได้

## วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ระยะที่ 2 เพื่อทดสอบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนมัธยมศึกษาประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง ตามระยะที่ 1

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกโรงเรียนที่มีชุมชนนาฏศิลป์ล้านนา โรงเรียนมัธยมศึกษาประจำจังหวัดลำพูน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ลำพูน จำนวน 55 คน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน จำนวน 60 คน และโรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี จำนวน 90 คน และโรงเรียน บุญวาทย์วิทยาลัย จำนวน 47 คน รวมประชากรทั้งสิ้น 252 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่าง อย่างง่าย โดยสุ่มตัวอย่างจำนวนนักเรียนโรงเรียนละ 40 คน รวมเป็น 160 คน เพื่อเป็นกลุ่มทดลอง 80 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 40 คน โดยผู้วิจัยใช้โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน ได้แก่ โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทรจังหวัดลำพูน เป็นกลุ่มทดลอง ส่วนโรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณีและโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัยที่เป็นกลุ่มควบคุม

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (Research Instrument) ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความรู้มีลักษณะเป็นแบบตัวเลือก 4 ตัวเลือกโดยมีเกณฑ์การให้คะแนนคือ ถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน และถ้าตอบผิด ได้ 0 คะแนน จำนวน 20 ข้อ และแบบวัดความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา เป็นแบบสอบถาม การประเมินค่าของลิเคอร์ท (Likert) ปลายปิดแบบ 5 ตัวเลือก คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 20 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นแบบอัลฟา (Alpha-Reliability Coefficients) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงแบบอัลฟา รายงานอยู่ระหว่าง .760 -.864 แสดงว่าเครื่องมือนี้มีคุณภาพที่เหมาะสมสำหรับการวิจัยในครั้งนี้

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการในแต่ละระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา โดยผู้วิจัยได้ทำการสำรวจปัญหาการเดินทางไปของนาฏศิลป์ล้านนาจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ และจากการสังเกตและสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นได้เชิญอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ผู้ควบคุมประจำชุมชนนาฏศิลป์ล้านนา ของโรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน จากจังหวัดลำพูน โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัยจากจังหวัดลำปาง ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ล้านนา ปราชญ์ชาวบ้าน และนักเรียนที่อยู่

ในชุมชนนาเกลือป่้านนา รวมจำนวนทั้งสิ้น 20 คน ประชุมระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วม เพื่อสร้างเป็นรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาเกลือป่้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง

ระยะที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental) ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อน (Pretest) ในด้านความรู้และความซาบซึ้งทั้งโรงเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ได้แก่ โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน ส่วนโรงเรียนที่เป็นกลุ่มควบคุม ได้แก่ โรงเรียนประจำจังหวัดลำปาง ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย และทำการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแต่ละโรงเรียนเพื่อให้แน่ใจว่าก่อนดำเนินการทดลอง โรงเรียนกลุ่มทดลองและโรงเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยทั้งในด้านความรู้และความซาบซึ้งไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมการพัฒนาตามแนวคิดการรณรงค์อย่างมีส่วนร่วม เป็นเวลา 1 เดือนสำหรับกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นทำการทดสอบภายหลัง (Posttest) ทำกิจกรรมแล้วเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยของทั้งสองกลุ่มตามสมมติฐานการวิจัย

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อใช้ในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น และในการทดสอบสมมติฐานของการทดลองผู้วิจัยใช้ T - test แบบ Independent และแบบ Paired Sample Test

#### สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้สำรวจปัญหาการเลือนหายไปของนาเกลือป่้านนาจากข้อมูลทุกขุม และจากการสังเกต สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นได้ประชุมระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วม ระหว่าง ผู้เชี่ยวชาญด้านนาเกลือป่้านนา ครูผู้สอนและผู้ควบคุม ประชาชนชาวบ้าน นักวิชาการ และนักเรียน รวมถึงการได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากเอกสารหลักฐานและทฤษฎีการพัฒนา ทำให้ผู้วิจัยได้ตกผลึกความคิด เป็นรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาเกลือป่้านนาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง โดยในการพัฒนาจะต้องอาศัยองค์ประกอบที่เป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ดังนี้

ปัจจัยภายใน ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้น กับบุคคลต่างๆ ได้แก่ ครูผู้สอน พ่อแม่ นักเรียน โรงเรียน ผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนชุมชน

ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การสนับสนุนทางสังคม จากครอบครัว โรงเรียน องค์กรของรัฐหรือเอกชน ที่เห็นความสำคัญ การได้รับตัวแบบที่เหมาะสม เช่น ครู พ่อแม่ ประชาชนชาวบ้าน และอิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยี เป็นต้น

จากรูปแบบและกิจกรรมที่ได้จากการประชุมระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วมดังกล่าว ผู้วิจัยนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาเกลือป่้านนาของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปางดังนี้

## 1. กิจกรรมเพื่อพัฒนาความรู้ ได้แก่

1.1. การทำแผ่นพับให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา ในประเด็นที่นักเรียนได้คะแนนในระดับต่ำ

1.2. ออกรายการวิทยุ ตั้งแต่วันจันทร์ ถึง วันศุกร์ เวลา 16.00 - 18.00 น. รายการลำพูนบ้านเฮา ข่าวก่อนคนเมือง ทั้งนี้ ได้เชิญนักเรียนเป็นผู้ให้สัมภาษณ์

1.3. จัดนิทรรศการในโรงเรียนเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา

1.4. ร่วมกิจกรรมในห้องเรียน โดยให้ความรู้ ทายปัญหา และให้รางวัลผู้ที่ทายถูกในชั้นเรียน

1.5. การให้ปราชญ์ชาวบ้าน ได้ทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างเด็กนักเรียนและปราชญ์ชาวบ้าน โดยการทำให้เห็นเป็นแบบอย่าง

## 2. กิจกรรมเพื่อพัฒนาความซาบซึ้ง ได้แก่

2.1. การพื่อนำหน้าขบวนงานประเพณียี่เป็ง (งานลอยกระทง)

2.2. กิจกรรมการแสดงบนเวที โดยร่วมกับทางเทศบาลเมืองลำพูน องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน และจังหวัดลำพูน ซึ่งมีการจัดงานการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ภาค 5 ครั้งที่ 31 “หริภุญไชยเกมส์” ระหว่างในวันที่ 21 - 30 พฤศจิกายน 2557 ณ สนามกีฬากลาง องค์การบริหารส่วนจังหวัดลำพูน โดยผู้วิจัยได้ร่วมกับครูสนับสนุนนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ทั้ง 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนสวนบุญโญปถัมภ์ลำพูน และโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน ได้ทำกิจกรรมการพื่อนาฏศิลป์ล้านนา กลางสนามและบนเวที

3. ได้เชิญนักแสดงอาวุโส คือ คุณวาสนา สิทธิเวช ซึ่งเป็นนักเรียนศิษย์เก่าวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ เป็นผู้ที่มีบทบาทด้านการแสดงภาพยนตร์เรื่อง ครูบ้านนอก มาร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นเป็นแบบอย่างจากดารานักแสดงและมีการเล่าถึงประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับนาฏศิลป์ล้านนา

4. กิจกรรมบนถนนคนเดิน โดยใช้ชื่อว่า พื่อนเปิดหมวก โดยนำนักเรียนพื่อนบนถนนแล้วเปิดหมวก เพื่อรับบริจาคเป็นทุนการศึกษา

5. กิจกรรมการสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนไปทำการแสดงที่เวทีต่างประเทศ

ผลการวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานการวิจัย โดยได้ตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนามีคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้ง ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

2. นักเรียนที่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนา มีคะแนนเฉลี่ยความรู้และความซาบซึ้ง สูงกว่า นักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา



ผลการทดลอง พบว่า

1. นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ มีคะแนนเฉลี่ยทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ แตกต่างจากหลังเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นสมมติฐาน 1 ได้รับการยอมรับ

2. ภายหลังจากที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้เข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯแล้ว พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้ง แตกต่างจากนักเรียนกลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้รับประสบการณ์การเข้าร่วมกิจกรรมการพัฒนาฯ โดยนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้งสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้นสมมติฐาน 2 ได้รับการยอมรับ

### อภิปรายผล

ผู้วิจัยอภิปรายในแต่ละระยะตามลำดับ ดังนี้

ระยะที่ 1 การสร้างรูปแบบการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

1. แรงจูงใจที่มีผลต่อการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

ผู้วิจัย ได้วางแผนการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กได้ทำการสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก ให้เด็กได้รับการยอมรับจากสังคมโดย ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่อไป คือ การพื่อนนำหน้าขบวนต่างๆ เช่น งานประเพณียี่เป็ง กิจกรรมการแสดงบนเวที และกิจกรรมบนถนนคนเดินโดยใช้ชื่อว่า พื่อนเปิดหมวก

ในการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า เด็กได้รับการยอมรับจากสังคม ซึ่งส่งผลกระทบต่อความภาคภูมิใจให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และโรงเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป ดังที่ Ormrod (1999 : 39) ได้สรุปไว้ว่า แรงจูงใจส่งผลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน อย่างน้อย 4 ประการ คือ

1. แรงจูงใจช่วยเพิ่มพลังและกระตุ้นระดับการเข้าร่วมทำกิจกรรมของบุคคลแรงจูงใจส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มในการทำกิจกรรมนั้นๆ อย่างหนัก และทุ่มเทร่างกาย แรงใจในการทำงาน

2. แรงจูงใจจะเป็นตัวชี้นำทิศทางให้บุคคลไปสู่เป้าหมายที่ตั้งไว้ เมื่อบุคคลทุ่มเทความพยายามเพื่อเป้าหมายใด ก็จะไม่หันเหความสนใจไปยังเป้าหมายอื่น

3. แรงจูงใจสร้างให้เกิดการริเริ่มกิจกรรมใหม่ และทำกิจกรรมนั้นต่อไปเรื่อยๆ โดยไม่ท้อถอย ถึงแม้จะมีอุปสรรคหรือเกิดปัญหายุ่งยาก บุคคลอาจหยุดชะงักไประยะหนึ่งแล้วเริ่มลุกขึ้นสู้ใหม่

4. แรงจูงใจส่งผลกระทบต่อกลยุทธ์ในการเรียนรู้และกระบวนการรู้ การคิดซึ่งบุคคลนำมาใช้ แรงจูงใจทำให้บุคคลเพิ่มความสนใจ ใส่ใจ กับสิ่งที่เรียน หรือกำลังทำอยู่ พยายามฝึกปฏิบัติหรือพยายามหาทางเรียนรู้ให้ได้ ซึ่งรวมถึงการขอคำแนะนำหรือขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเมื่อประสบกับสถานการณ์ที่สำคัญ

การสร้างแรงจูงใจดังกล่าวจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลให้เด็กพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป

2. การสนับสนุนทางสังคม

ผู้วิจัยในฐานะผู้ทำงานในองค์กรภาคเอกชน ได้ทำกิจกรรมที่เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับ

การพัฒนาตนเอง โดยจัดหาเวทีการแสดงออกทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น การนำนักเรียนไปแลกเปลี่ยนศิลปวัฒนธรรมกับประเทศญี่ปุ่นและประเทศจีน ซึ่งทางประเทศญี่ปุ่นได้ให้การสนับสนุนปัจจัยด้านการเงินส่วนหนึ่งด้วย นอกจากนี้ ทางประเทศญี่ปุ่นได้มีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกับประเทศไทย ซึ่งการสนับสนุนดังกล่าว นอกจากส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองทั้งด้านความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาแล้ว ยังเป็นการให้โอกาสนักเรียนได้แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ซึ่งส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในทางที่ดี และเกิดรายได้เศรษฐกิจชุมชนตามมาด้วย เพราะชาวญี่ปุ่นได้สนใจชุดแต่งกายพื้นเมืองล้านนาของจังหวัดลำพูน และผู้วิจัยได้นำกลุ่มชาวญี่ปุ่นเยี่ยมชมการผลิตเสื้อผ้าพื้นเมืองล้านนาที่อำเภอเมืองลำพูน และอำเภอป่าซาง จึงก่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชนตามมา

จากหลักการดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิด Gottlieb (1985 : 129) ที่ให้ความหมายว่า การสนับสนุนทางสังคม หมายถึง กระบวนการในการปฏิสัมพันธ์ การสร้างความสัมพันธ์ และการรวมตัวกันเป็นกลุ่มทางสังคมเพื่อให้เกิดความช่วยเหลือกันในการเผชิญกับปัญหา สนับสนุนให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ความรู้สึกมั่นคง และศักยภาพของตนเอง ซึ่งอาจได้รับในรูปแบบของการสนับสนุนทางด้านวัตถุหรือทางด้านจิตใจและแนวคิดของ Kahn (1979: 72) ได้กล่าวว่า การสนับสนุนทางสังคมเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างมีจุดหมาย ซึ่งรวมถึงสิ่งต่อไปนี้ได้อย่างใดอย่างหนึ่งหรือมากกว่า คือ การแสดงออกถึงความพึงพอใจของบุคคลหนึ่งกับอีกบุคคลหนึ่ง การยืนยันรับรองพฤติกรรมของบุคคล อาจโดยการรับรู้หรือการแสดงออกถึงการยอมรับ การให้ความช่วยเหลือในด้านสิ่งของ เงินทอง หรือสิ่งอื่นๆตลอดจนแนวคิดของ Cobb (1976: 97) ซึ่งได้ให้แนวคิดว่าการสนับสนุนทางสังคม คือ การที่บุคคลได้รับข้อมูลที่ทำให้ตัวเองเชื่อว่ามีบุคคลให้ความรัก ความเอาใจใส่ เห็นคุณค่ายกย่องเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีความผูกพันซึ่งกันและกันในฐานะที่เป็นเครือข่ายของการติดต่อสื่อสาร และหน้าที่ที่มีต่อกัน

จะเห็นได้ว่า การสนับสนุนทางสังคมมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน กล่าวคือ การที่นักเรียนได้รับการสนับสนุนจากสังคม ทั้งในเรื่องโอกาสเงินทอง การยกย่องให้เห็นคุณค่า ตลอดจนการยอมรับให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นส่วนที่ส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา และยังส่งผลสืบทอดความเป็นนาฏศิลป์ล้านนาต่ออนุชนรุ่นหลังต่อไป

### 3. การได้รับต้นแบบที่เหมาะสม

ผู้วิจัยได้แสดงทัศนคติต่อครูผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน โดยให้แต่งกายชุดล้านนาในช่วงที่มีการสอนนาฏศิลป์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากตัวแบบ โดยมีครูและปราชญ์ชาวบ้านเป็นแบบอย่างที่เหมาะสม ทั้งในเรื่องของการแต่งกายและท่าทางการฟ้อน การแสดง อันนำไปสู่ความรู้สึกซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา และส่งผลต่อความยั่งยืน ซึ่งกลายเป็นบุคลิกภาพในที่สุด ดังอธิบายได้จากทฤษฎีเซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron Theory)

ทฤษฎีเซลล์กระจกเงา (อูคม เพชรสังหาร, 2551) เป็นทฤษฎีที่ค้นพบใหม่ หลังปี ค.ศ. 2000 โดยนักวิทยาศาสตร์ 3 ท่าน จาก University of Parma คือ Dr. Vittorio Gallese, Dr. Leonardo Fogassi และ Dr. Giacomo Rizzolatti ค้นพบว่า ในสมองของมนุษย์ มีเซลล์ชนิดหนึ่งที่ทำหน้าที่เหมือนกระจกเงา คือ สะท้อนทุกอย่างที่ส่งผ่านประสาทการรับรู้ไปยังเซลล์อื่นๆ ในสมอง ส่งผลให้เกิดการกระทำเหมือน

กับสิ่งที่ได้รับรู้ โดยมีเงื่อนไขสำคัญ คือ ขณะที่ได้รับนั้นๆ ผู้รับมีความรู้สึกร่วม ซึ่งการค้นพบนี้ ทำให้เข้าใจธรรมชาติการทำงานของสมองมนุษย์มากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการเรียนรู้ สติปัญญา และที่สำคัญ คือ กระบวนการปลูกฝังวัฒนธรรมให้กับเด็กและเยาวชน โดยมุ่งให้ความสำคัญกับการมีต้นแบบ มีความใกล้ชิด สื่อสารได้ เพื่อให้เกิดการรับรู้ของเซลล์กระจกเงาอยู่เสมอ ผ่านการทำต้นแบบให้เห็นและให้เกิดความประทับใจความรู้สึกมีส่วนร่วม ในขณะที่เดียวกันก็ต้องมีการได้ทดลองทำด้วยตนเองเพื่อให้เกิดทักษะ และความเข้าใจในระดับจิตใจ จนมีผลต่อพฤติกรรมในอนาคต

จากทฤษฎีดังกล่าว อธิบายได้ว่า เมื่อนักเรียนเห็นตัวแบบที่เหมาะสมซึ่งอาจเป็นครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือปราชญ์ชาวบ้าน เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งก่อให้เกิดทักษะและความเข้าใจและกลายเป็นความซาบซึ้ง เด็กจะเรียนรู้ถึงการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งทำให้เกิดเหตุผลเชิงจริยธรรมอันได้แก่ การเข้าใจถึงเหตุผลว่า ทำไมจึงจำเป็นต้องรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมและความเป็นล้านนา จากความเข้าใจถึงเหตุผลที่ถูกต้องดังกล่าว จะส่งผลให้เด็กมีบุคลิกภาพของความเป็นล้านนาโดยสมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคาดหวังว่า ครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง ดารา นักร้องนักแสดงและปราชญ์ชาวบ้าน น่าจะเป็นตัวแบบที่เหมาะสมให้กับนักเรียนได้ ทั้งในด้านการพูด การแต่งกาย สีลาท่ารำ การฟ้อน และความเป็นล้านนา เพื่อให้นักเรียนได้เลียนแบบจนเกิดความซาบซึ้ง และกลายเป็นบุคลิกภาพในที่สุด

#### 4. อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยี

ผู้วิจัยได้ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการเพิ่มความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา โดยนำนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มหนึ่งมาให้ความรู้เกี่ยวกับนาฏศิลป์ ออกอากาศทางสถานีวิทยุ อสมท. ลำพูน และอีกกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ฟังวิทยุ รายการนี้ซึ่งเป็นรายการสดในชั้นเรียน และมีการถาม - ตอบเกี่ยวกับนาฏศิลป์ ล้านนา ถ้าตอบถูก มีการแจกของรางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจ สร้างความประทับใจก่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาให้กับทั้งนักเรียนที่ออกอากาศ และนักเรียนที่ตอบคำถามซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2542: 54) ซึ่งกล่าวถึง เหตุผลที่ต้องใช้สื่อในการรณรงค์ไว้คือช่วยให้คุณภาพของการเรียนรู้ดีขึ้น กล่าวคือ ผู้ฟังรับรู้ได้ดี นอกจากนี้ยังแสดงถึงความจริงจัง และการเตรียมตัวของผู้ส่งสารช่วยให้เรียนรู้ในปริมาณมากขึ้น ในเวลารวดเร็ว ช่วยให้อจดจำได้ดีขึ้นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่ยาก ได้ง่ายขึ้นช่วยให้สามารถเรียนรู้ในสิ่งซึ่งไม่อาจศึกษา หรือสังเกตจริง ได้ง่ายหรือไม่อาจไปเห็นเหตุการณ์จริงได้

ดังกล่าวนี้นี้ จึงเป็นเหตุผลให้ผู้วิจัยใช้สื่อเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียน

#### ระยะที่ 2 การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนา

จากผลการวิจัยที่สนับสนุนสมมติฐานการวิจัย ทั้ง 2 ข้อ จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนประจำจังหวัดจันทบุรีและจังหวัดลำปาง สามารถพัฒนาได้โดยใช้กิจกรรมการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งตามรูปแบบการพัฒนาฯ ซึ่งการที่คะแนนความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของกลุ่มทดลองสูงขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสาเหตุที่ผู้วิจัยได้ใช้ คือ การใช้วิธีการ การรณรงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่เน้นการมีส่วนร่วมและเจาะจงกลุ่ม เป็นแนวทางสำคัญ (นรินทร์ชัย พัฒนพงศา, 2542: 26 - 30) กล่าวคือ เน้นการมีส่วนร่วม (Participating Oriented) ทั้งทางตรง ทางอ้อม คำนึงถึงทุกปัจจัยและเป็นระบบ (System Approach)

จากการเน้นอย่างจริงจังในประเด็นดังกล่าว การรณรงค์เชิงยุทธศาสตร์ที่เน้นการมีส่วนร่วมนี้ จึงมีส่วนที่ทำให้การพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปางประสบความสำเร็จ

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้

#### 1.1 เกี่ยวกับพ่อแม่/ผู้ปกครอง/ครู

จากผลการวิจัยที่พบว่ากิจกรรมต่างๆ ที่สามารถใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนได้จริงนั้น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ควรสนับสนุนให้นักเรียน หรือลูกหลานของตน เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ทั้งที่ทางจังหวัดหรือโรงเรียนเป็นผู้จัด ซึ่งจะส่งผลให้ทั้งตัวนักเรียน พ่อแม่ ครู และโรงเรียน เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาต่อไป และสามารถสร้างความเป็นอัตลักษณ์ของความเป็นล้านนาต่อไปได้อย่างยั่งยืน

#### 1.2 เกี่ยวกับชุมชน/ท้องถิ่น

ชุมชน หรือท้องถิ่นซึ่งได้แก่ผู้นำชุมชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน นายกองค้ำการบริหารส่วนตำบล ควรสนับสนุนกิจกรรมของนักเรียนในด้านนาฏศิลป์ล้านนาในชุมชนของตนเอง โดยให้ความสำคัญและผลักดันให้นักเรียนได้แสดงออกบนเวทีในระดับชุมชน เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นของตนเอง และคงไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

#### 1.3 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา ในระดับจังหวัด

ได้แก่ ผู้ว่าราชการจังหวัด นายกองค้ำการบริหารส่วนจังหวัด ผู้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจังหวัด ควรมีวาระการพัฒนาการเรียนการสอนนาฏศิลป์ โดยบรรจุไว้ในแผนพัฒนาของทางจังหวัด ทั้งนี้ ผู้ว่าราชการจังหวัดมีส่วนช่วยในการผลักดันโรงเรียนให้เกิดการขับเคลื่อนศิลปวัฒนธรรมในด้านนาฏศิลป์ล้านนาได้อย่างเป็นรูปธรรม

### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษากับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วมชุมนุม นาฏศิลป์ล้านนาหรือไม่ได้มีความสนใจในนาฏศิลป์ล้านนา เพื่อหาสาเหตุของการไม่เข้าร่วมอันนำไปสู่การผลักดันให้นักเรียนที่ไม่สนใจ ให้เกิดความสนใจเข้าร่วมมากขึ้น

2.2 ควรศึกษาตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการถ่ายทอดนาฏศิลป์ล้านนา โดยให้ผู้ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมล้านนา นอกจากจะเป็นผู้ที่มีความรู้และความซาบซึ้งอย่างลึกซึ้งแล้ว ควรมีความสามารถในการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมล้านนาให้แก่อนุชนรุ่นหลังต่อไป

2.3 จากการศึกษาพบว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความรู้และความซาบซึ้งในนาฏศิลป์ล้านนาของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนประจำจังหวัดลำพูนและจังหวัดลำปาง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ นำไปใช้ในการพัฒนาสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาในโรงเรียนประจำจังหวัดอื่นๆ ได้ซึ่งอยู่ในเขตภาคเหนือตอนบนต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- ชัชภา อ้อพงษ์. (2555). อิทธิพลของภาษาและวัฒนธรรมเกาหลีในหมู่ผู้ใช้เว็บไซต์ป๊อบคอร์นพอร์ทัล  
ดอทคอม.วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาและการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม  
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีรยุทธ ขวงศรี. (2540). การดนตรี การขับ การฟ้อน ล้านนา. เชียงใหม่: สุริวงศ์บุ๊คเซ็นเตอร์.
- นางเยาว์ กาญจนจारी. (2533). ดารารัศมี. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ตรีดีการพิมพ์.
- นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2542). การสื่อสารรณรงค์เชิงยุทธศาสตร์เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมมนุษย์เน้น  
การเจาะจงกลุ่ม. กรุงเทพฯ: ไร่เขียว
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- สุรพล คำรหัสกุล. (2542). ล้านนา สิ่งแวดล้อม สังคมและวัฒนธรรมโครงการสืบสานมรดก  
วัฒนธรรม. กรุงเทพฯ :คอมแพคซรินท์ จำกัด.
- สุรินทร์ พิศสุวรรณ.(2556). อาเซียน รู้ไว้ได้เปรียบแน่. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.
- อุดม เพชรสังหาร. (2551). การค้นพบทางประสาทวิทยาศาสตร์นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ :  
กระทรวงศึกษาธิการ สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้.
- Cobb, S. (1976). Social Support as a Moderator of Life Stress. **Psychosomatic Medicine**.38(5),  
77-78, 300-314.
- Gottlieb, B. H. (1985). Social Support as a Moderator of Life Stress. **Psychosomatic Medicine**.  
38 (3), 300 - 313
- John Naisbitt. (1994). **Global Paradox by John Naisbitt**. William Morrow & Co.
- Kahn, R. (1979). **Aging and social support**. In M. W. Riley, Aging from Birth to Death : an  
Interdisciplinary Perspective (pp.72-92). Boulder, Co: Westview.
- Ormrod, J. E. (1999). **Human Learning**. 3rd Edition .New Jersey: Prentice - Hall.