



การวิจัยและสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์เพื่อการฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง แบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

Create and research interactive cheerleading coaching method for high school students

ชำรงกุล โภคทรัพย์¹ และลักษณะ คล้ายแก้ว²

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, pwipawal@gmail.com

²อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, gaiglaw@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิจัย วิเคราะห์องค์ประกอบที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ในเรื่องการฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง และเพื่อสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่เป็นนักกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง 16 คน เป็นทีมวิทยาลัยสยามบริหารธุรกิจ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ นักกีฬา ผู้ฝึกสอน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการศึกษาเชียร์ลีดดิ้ง นำข้อมูลมาสร้างสรรค์วีดิทัศน์ลงยูทูป นำมาทดลองใช้กับนักเรียน และประเมินผลการทดสอบ ผลการวิจัย พบว่า

องค์ประกอบสำคัญของการเป็นเชียร์ลีดดิ้ง คือมีพื้นฐานยิมนาสติก เดิน ร่างกายแข็งแรง สมบูรณ์ ยืดหยุ่น ตั้งใจ ทุ่มเท สมครใจ มีทักษะต่อตัว กระโดด เชียร์และตะโกน ตีลังกา และโยน มีวิธีการสอน คือการจัดระเบียบร่างกาย ทำยิมนาสติก เชียร์ประกอบกับการทำท่าของแขน ต่อตัว การออกแบบการเดิน โยนตัว ด้านการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง คือต้องการเรียนรู้เรื่องวิธีการฝึก ท่าวอร์ม การต่อตัว การเชียร์ประกอบท่าทาง พื้นฐานยิมนาสติก การเดิน การกระโดด การเคลื่อนไหวร่างกาย การทำงานร่วมกันเป็นทีม กฎ กติกาการแข่งขัน ด้านแรงจูงใจ ให้เกิดความสนุกสนาน ทำท่าย ขอบการแข่งขัน และเป็นการออกกำลังกาย ด้านความพร้อมในการศึกษา ทำร่างกายให้แข็งแรง และยืดหยุ่น สร้างวินัยในตนเอง ศึกษา วิธีฝึกซ้อม จากผู้ที่มีความรู้ ศึกษากฎ กติกา และเปิดรับการเรียนรู้ใหม่ๆ

การสร้างสรรค์และเผยแพร่วีดิทัศน์ผ่านยูทูป จำนวน 8 เทป ความยาวเทปละ 5-10 นาที ได้แก่ การพูดคุย และแนะนำการฝึก การต่อตัว ท่าวอร์ม ทำยิมนาสติกสำหรับการกระโดด การเชียร์ประกอบกับการทำท่าของแขน และการต่อตัวแบบกลุ่ม ในการสร้างสรรค์วีดิทัศน์ มีขั้นตอนการวางแผนเตรียมผลิต คือเขียนบท วางโครงเรื่อง กำหนดประเด็น มุมกล้อง และภาพ จากนั้นมีการสำรวจสถานที่ ติดต่อสถานที่ถ่ายทำ และบุคลากรในการถ่ายทำ ขั้นตอนต่อไปคือขั้นตอนการผลิต การบันทึกภาพ และเสียง และขั้นหลังการผลิต คือการตัดต่อ จากนั้นได้นำไปประเมินผลการเรียนรู้ โดยนักเรียนสามารถปฏิบัติตามท่าเดิน เข้าใจเนื้อหาที่สอน มีการตอบโต้กลับมาเมื่อได้รับชมวีดิทัศน์ คือ ชอบ เข้าใจ ชัดเจน ให้ประโยชน์ นำไปปฏิบัติตามได้ บางคลิปมีความยาวและเนื้อหามาก อยากให้มีคลิปการโยน ยกตัวค้างกลางอากาศ มีการนำเทคนิคที่ได้รับจากคลิปไปใช้ในการฝึกซ้อม ผลการนำไปทดลองใช้ ปฏิบัติตามท่าเดินที่สอนได้ ทุกท่า การทดสอบกับทีมวิทยาลัยสยามบริหารธุรกิจ นักเรียนได้นำทักษะต่างๆ รวมทั้งนำเทคนิคมาใช้ได้อย่างถูกต้อง

คำสำคัญ: วีดิทัศน์, การฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง, ปฏิสัมพันธ์



ABSTRACT

This research is aimed at studying and analyzing the key elements used in the production of virtual learning materials for teaching Cheerleading. The study was conducted on 16 high school students from Siam Business Administration Technological College (SBAC). Data was collected by conducting in-depth interviews with expert athletes, trainers, and high school students who want to study Cheerleading. The data was then used to produce the videos for the YouTube™ channel, and test it with the students. The results are discussed in this paper.

The important elements of Cheerleading contains basic gymnastics, dance, practice, proper form, physical strengths and fitness, flexibility, dedication. The necessary skills include jumping, cheering, ability to somersault and toss, posture, gymnastics, and arm motion. The virtual classroom for Cheerleaders are aimed to teach how to practice warm-up exercises, basic gymnastics, dance, jumping, body movement, teamwork, rules of competition, generate motivation and excitement, expert views, etc. giving them the opportunity to learn new things.

The videos are produced and published in 8 clips, each 5-10 minutes long. They included introduction of practice exercises, warm-up routine, gymnastics, hand movements, and team coordination. The production process consisted of writing a storyboard, figuring the appropriate camera angles, scout and contact the recording venue and the participants for the video. Following this are recording the audio, sound production, editing the video, and finally evaluating the video.

From the data, it is seen that the student can follow through the choreographic instructions and understand the content taught. The general feedback indicates that the students like the content and are able to understand and follow through by themselves. There is also concern that some clips are long and too content rich, as well as a request for more clips about tossing and mounting techniques. The sample students were from Siam Business Administration Technological College (SBAC), and were successfully able to correctly use the techniques taught through the virtual classroom.

Keywords: media video, cheerleading coaching, interactive

1. บทนำ

กีฬาเชียร์ลีดดิ้ง เป็นกิจกรรมที่ผสมผสานรูปแบบของศิลปะการแสดงที่ผนวกศาสตร์แห่งการเต้นรำและยิมนาสติกเข้าไว้ด้วยกันอย่างกลมกลืน เป็นกีฬาที่ทำให้ทั้งความสนุกสนาน ตื่นเต้น เนื่องจากมีการใช้ดนตรีเข้ามาประกอบจังหวะ มีต้นกำเนิดมาจากดินแดนทางประเทศตะวันตกและได้แผ่ขยายเข้าสู่ประเทศไทย อาจไม่มีหลักฐานปรากฏขึ้นชัดเจน แต่สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นพร้อมกับการแข่งขันฟุตบอลประเพณีระหว่างจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (สืบสาย บุญวิรุบุตร, 2557, น. 13) ในการแสดงหรือการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้งในไทยมีระบบการแบ่งช่วงของการแสดงเป็นส่วนสำคัญๆ คือ ต่อตัว ร้องเชียร์ แสดงยิมนาสติก ที่จะมุ่งเน้นถึงระบบระเบียบในหมู่คณะของนักแสดงด้วยกัน และการเต้นรำ ซึ่งเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่ถ่ายทอดอารมณ์ระหว่างนักแสดงไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธรากร จันทนะสาโร, 2555, น. 22)



การสื่อสารเรียนรู้เรื่องเชิษฐ์ลีตดิ่งในอดีต ใช้วิธีการสื่อสารผ่านตัวบุคคลเป็นหลักในการสอน มีการเผชิญหน้ากัน มีการพูดคุยกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ในปัจจุบันเป็นยุคแห่งการเปลี่ยนแปลงเกิดเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ อย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง สามารถรองรับการจัดการสื่อสารเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย อาศัยเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพื่อพัฒนาผู้เรียน และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การสื่อสารและโทรคมนาคมสามารถเป็นเครื่องมือที่ช่วยจัดเก็บข้อมูลและถ่ายทอดเนื้อหา การสื่อสารเรียนรู้ทางไกล ผ่านทางระบบการสื่อสารและอินเทอร์เน็ตด้วย กระบวนการสอนผู้สอนจะออกแบบระบบการสื่อสารเรียนรู้ไว้โดยกำหนดกิจกรรมและสื่อนำเสนอผ่านเว็บไซต์ประจำ ผู้เรียนจะเข้าสู่เว็บไซต์และเรียนไปตามระบบการเรียนที่ผู้สอนออกแบบไว้โดยจำลองสภาพแวดล้อมต่างๆ ในลักษณะเป็นห้องเรียนเสมือน (นงลักษณ์ อันตะเดช, 2554, น. 32)

ห้องเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีวัตถุประสงค์ที่จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยสามารถเลือกเวลาและสถานที่ที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สื่อใหม่หรือสื่อยูทูป สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการจัดห้องการเรียนรู้แบบนี้ คือต้องต่างไปจากการเรียนในห้องเรียน รวมถึงการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนให้เป็นที่ไปตามวัตถุประสงค์ของการเรียน นอกจากนี้สิ่งที่การเรียนในห้องเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์หรือสังคมนระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ห้องเรียนเสมือนจะใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในการสื่อสาร โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา มีการนัดเวลาหรือไม่นัดเวลา การสื่อสารการเรียนรู้จะพร้อมกันหรือไม่พร้อมกันก็ได้ มีการใช้สื่อการสอนทั้งภาพและเสียงสามารถทำกิจกรรมได้ตลอดเวลา ผู้เรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (พรทิพย์ กิมสกุล, 2553, น.45)

ปัจจุบันการสื่อสารเรียนรู้เรื่องเชิษฐ์ลีตดิ่ง มีการใช้การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เนื่องจากความสะดวกสบายในการสื่อสาร เกิดการนิยมใช้สื่อใหม่ (New media) ที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิมผสมเข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยี ทำให้สามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อใหม่พัฒนาขึ้นหลากหลาย ที่เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น (Burnett, R. and Marshall D. P. 2003, pp. 40-41)

สื่อใหม่ประเภทยูทูป เป็นช่องทางการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้เป็นผู้ผลิตเนื้อหาและเผยแพร่เนื้อหาของบนเว็บไซต์ด้วยตนเอง โดยหากมีบัญชีผู้ใช้งาน (Account) ก็จะสามารถอัป โหลดวิดีโอขึ้นบนเว็บไซต์และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและผู้ใช้งานอื่นๆ บนเว็บไซต์ได้ แต่จากงานวิจัยบางชิ้นพบว่า ผู้ใช้ยูทูปในประเทศไทยยังคงมีพฤติกรรมในการใช้เว็บไซต์ยูทูปเช่นเดียวกับสื่อเก่า คือเป็นเพียงผู้รับสารมากกว่าจะเป็นผู้ผลิตหรือเผยแพร่สื่อด้วยตนเอง และผู้ใช้ส่วนใหญ่ไม่เห็นถึงความจำเป็นในการมีผู้ใช้งานยูทูป (YouTube account) เพื่อทำการสื่อคอนเข้าสู่ระบบส่วนผู้ที่มีบัญชีผู้ใช้งาน ส่วนใหญ่ก็ไม่มีการอัปโหลดวิดีโอหรือสร้างเครือข่ายบนเว็บไซต์ ซึ่งเหตุผลในการมีบัญชีผู้ใช้งาน อาจเนื่องมาจากความต้องการในการเข้าชมวิดีโอบางคลิปที่จำกัดอยู่ในผู้ที่มีบัญชีเท่านั้น (พรทิพย์ กิมสกุล, 2553, น. 45) ปัจจุบันสามารถใช้งานยูทูป ผ่านทางโทรศัพท์มือถือสมาร์ตโฟน (Smartphone) สามารถใช้เป็นการสอนทางไกลโดยการอัปโหลดวิดีโอเหล่านั้น ไว้บนเว็บไซต์ยูทูปเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้ข้อมูลต่างๆ ซึ่งสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เช่น การฝึกเล่นกีตาร์ การฝึกเดิน เป็นต้น (วรชญา บุญก่อเกื้อ, 2555, น. 34)

จากประสบการณ์ตรงการเป็นนักกีฬาเชิษฐ์ลีตดิ่งที่มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้ฝึกสอนกีฬาเชิษฐ์ลีตดิ่ง และแชมป์โลกการแข่งขันกีฬาเชิษฐ์ลีตดิ่งประเภท Partner Stunts ของผู้วิจัย พบว่า การสอนโดยใช้บุคคลเป็นผู้สอนมีผลในด้านการใช้ปฏิสัมพันธ์กันทันทีระหว่างผู้สอนและนักกีฬา แต่หากเป็นการสอนแบบกลุ่ม ก่อนข้างใช้เวลาในการสอน



และอธิบาย ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้สอนเกิดความเหนื่อยล้าได้ แต่หากมีการนำสื่อการเรียนรู้นอกห้องเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์มาช่วยในการสอน จะช่วยประหยัดเวลา ผู้ฝึกสอนไม่ต้องทำการสาธิตซ้ำ โดยสามารถเปิดสื่อ YouTube ให้ดูได้หลายครั้ง จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะทำการวิจัยและสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์เพื่อการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาวิจัย วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ในเรื่องการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์
- 2) เพื่อสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

3. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยและสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์เพื่อการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้มองถึงสภาพปัญหาในการสื่อสารเรียนรู้เรื่องเชิงวีดิทัศน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นการสอนแบบบรรยาย หรือการพาไปศึกษาดูงานนอกสถานที่ ก็ยังไม่ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจอย่างถูกต้อง หรือปฏิบัติตามได้ วิธีหนึ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้คือ ทำการผลิตงานสร้างสรรค์ ห้องเรียนเสมือนบนสื่อใหม่ เนื่องจากสื่อใหม่เป็นสื่อที่ให้เห็นทั้งภาพ ได้ยินทั้งเสียง มีความสมจริงสมจัง ภาพมีความเคลื่อนไหว และเหมาะสมกับผู้เรียนที่มีจำนวนมาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ 1) ข้อมูลประเภทเอกสาร 2) ข้อมูลประเภทบุคคล การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth interview) ผู้เชี่ยวชาญ นักกีฬา อาจารย์ผู้ฝึกสอน และนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ต้องการศึกษากีฬาเชิงวีดิทัศน์ และเมื่อได้ข้อมูลประเภทเอกสาร และบุคคล จึงนำไปสู่ 3) การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ลงในสื่อ YouTube ผู้วิจัยกำหนดการดำเนินการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 1) การศึกษาวิจัย วิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ในเรื่องการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ วัตถุประสงค์ข้อนี้ ผู้วิจัยมีการเก็บข้อมูลและแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก มีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ดังนี้

- 1.1) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ชำนาญการทางด้านทักษะการแสดงเชิงวีดิทัศน์ ผู้อำนวยการโรงเรียน อาจารย์ผู้ฝึกสอน นักเรียนและนักกีฬาเชิงวีดิทัศน์ในประเทศไทย มีประเด็นคำถามสัมภาษณ์ในเรื่ององค์ประกอบสำคัญในการเป็นเชิงวีดิทัศน์ การเตรียมแผนและการเรียนรู้เกี่ยวกับการเดินเชิงวีดิทัศน์ การเตรียมความพร้อมเมื่อจะเป็นเชิงวีดิทัศน์ ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นเชิงวีดิทัศน์ ทำเต็มพื้นฐานสำหรับการเป็นเชิงวีดิทัศน์ วิธีการสอนสำหรับผู้สนใจเป็นเชิงวีดิทัศน์ การออกแบบการเดินเชิงวีดิทัศน์ การฝึกซ้อมและการพัฒนาทีมเชิงวีดิทัศน์

- 1.2) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปลายที่ต้องการศึกษากีฬาเชิงวีดิทัศน์ มีประเด็นคำถามสัมภาษณ์ในเรื่องความต้องการการเรียนรู้เรื่องเชิงวีดิทัศน์ แรงจูงใจที่ต้องการศึกษากีฬาเชิงวีดิทัศน์ และความพร้อมในการศึกษากีฬาเชิงวีดิทัศน์

เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ตามวัตถุประสงค์



2) การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการสร้างสรรค์วีดิทัศน์จะมีการเผยแพร่ผ่านสื่อยูทูป จำนวน 8 เทป ความยาวประมาณเทปละ 5 - 10 นาที โดยมีขั้นตอนในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ ดังนี้

2.1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre - Production) ได้แก่ การเขียนบท โดยการวางโครงเรื่องคร่าวๆ กำหนดประเด็นที่จะนำเสนอ เรียงลำดับขั้นตอนการนำเสนอ กำหนดมุมกล้อง ภาพ ระยะเวลา และรายละเอียดอื่นๆ จากนั้นก็ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และแก้ไขจนได้บทโทรทัศน์ที่มีความสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการผลิตลงช่องยูทูป ถัดมาคือการเตรียมการผลิต ต้องทำการสำรวจสถานที่ ติดต่อสถานที่ถ่ายทำ และบุคลากรในการถ่ายทำ รวมถึงการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ

2.2) ขั้นตอนการผลิต (Production) ได้แก่ การถ่ายทำ บันทึกภาพ เสียงบุคคล และเสียงดนตรีประกอบ

2.3) ขั้นหลังการผลิต (Post - Production) ได้แก่ การตัดต่อภาพและเสียงให้ได้ตามที่ต้องการ ตรวจสอบความเรียบร้อย สมบูรณ์

จากนั้น เมื่อสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ ผู้วิจัย ได้มีการนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นนักกีฬาเชิงวีดิทัศน์ จำนวน 16 คน โดยดูจากการแสดงความคิดเห็นหลังจากการชมวีดิทัศน์บนช่องยูทูป เกี่ยวกับการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ เช่น สามารถปฏิบัติตามท่าเต้นที่สอน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนผ่านการตอบโต้ในสื่อยูทูป มีการนำไปใช้ในการฝึกเชิงวีดิทัศน์ มีการตอบสนองเมื่อได้รับการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ เป็นต้น จากนั้นดูผลการนำไปทดลอง โดยดูจากการนำไปทดลองใช้กับนักเรียนว่าสามารถทำเป็นคลิ่ววีดิทัศน์ที่แสดงให้เห็นว่าสามารถปฏิบัติตามท่าเต้นที่สอน นอกจากนี้ ยังมีการประเมินผลย่อย / การทดสอบจากการเรียนรู้จำนวนสื่อวีดิทัศน์ 8 เทป โดยทีมจากวิทยาลัยสยามบริหารธุรกิจ สามารถนำเอาทักษะที่สอนทั้งหมดมาทำรวมกันเป็น 1 รูทีน มีผู้ประเมินคือ ผู้อำนวยการ อาจารย์ผู้ฝึกสอน และผู้ทำวิจัย

4. ผลการวิจัย สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัย สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1) การศึกษาวิจัย วิเคราะห์องค์ประกอบที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ ในเรื่องการฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ ผลการวิจัย พบองค์ประกอบ ดังนี้

1.1) องค์ประกอบสำคัญของการเป็นเชิงวีดิทัศน์ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้อำนวยการ โรงเรียน อาจารย์ผู้ฝึกสอน นักเรียนและนักกีฬาเชิงวีดิทัศน์ในประเทศไทย พบว่า องค์ประกอบสำคัญผู้เล่นอาจมีพื้นฐานด้านยิมนาสติก เต็ม มีระบบการจัดการที่ดี การฝึกซ้อมต้องเคารพกฎ กติกา และมารยาทการอยู่ร่วมกัน เมื่อเข้าสู่ระดับการแข่งขันต้องมีความเป็นนักกีฬา ต้องแสดงความเป็นนักกีฬาตลอดการแข่งขัน และแสดงไปในทางที่ดี สอดคล้องกับการศึกษากระบวนการฝึกซ้อมของนักกีฬาและผู้ฝึกสอนกีฬาเชิงวีดิทัศน์ ในเรื่ององค์ประกอบการฝึกซ้อมของนักกีฬาและผู้ฝึกสอน ของศูนย์ฝึกสอนเชิงวีดิทัศน์ นานาชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต (2549) ที่กล่าวถึง องค์ประกอบสำคัญของการเป็นเชิงวีดิทัศน์ต้องมีระบบการจัดการที่ดี ต้องมีการฝึกซ้อมอย่างถูกต้องและเป็นขั้นเป็นตอน เคารพกฎ กติกา การอยู่ร่วมกัน และสอดคล้องในเรื่องความมีน้ำใจนักกีฬาที่ผู้เข้าแข่งขันต้องปฏิบัติตัวให้เป็นนักกีฬาที่ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน ให้เป็นไปตามกฎกติกา มารยาทที่ทางผู้จัดได้วางไว้



1.2) การเตรียมแผนและการเรียนรู้ พบว่า ต้องเป็นนักกีฬาที่เป็นเลิศ และเรียนให้ประสบความสำเร็จ ต้องมีการเตรียมแผนการฝึกซ้อม ต้องหารูปแบบ วิธีการหรือแนวทางการฝึกที่เหมาะสมและถูกต้องมาใช้ พัฒนานักกีฬา ต้องมีการแบ่งเวลาที่เหมาะสม สอดคล้องกับผลการศึกษางานบางส่วนของ อ้อมใจ ปาปะพัง (2559) ที่ศึกษาการออกแบบทางการสื่อสารของทีมเชียร์ลีดดิ้งมหาวิทยาลัยรังสิตเพื่อศึกษาการออกแบบทางการสื่อสารที่ทำให้เชียร์ลีดดิ้งทีมไทยแลนด์ประสบความสำเร็จในการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้งชิงแชมป์โลกครั้งที่ 8 ที่กล่าวถึง โปรแกรมการฝึกซ้อม ว่าต้องปฏิบัติตามโปรแกรมที่ตั้งไว้ และทำการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง

1.3) การเตรียมความพร้อมเมื่อจะเป็นเชียร์ลีดดิ้ง ต้องมีการเตรียมทางด้านร่างกาย คือแข็งแรง สมบูรณ์ ยืดหยุ่น ด้านจิตใจ คือ ตั้งใจ มีใจทุ่มเท และสมัครใจเล่นด้วยตนเอง มีความอดทน มีการฝึกซ้อมที่มีระเบียบ วินัยชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการฝึกซ้อมของนักกีฬาและผู้ฝึกสอนกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง ในเรื่องการประเมินความสามารถของนักกีฬา ของศูนย์ฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง มหาวิทยาลัยรังสิต (2549) ที่กล่าวว่า ผู้ฝึกสอนต้องระมัดระวังและประเมินด้วยสายตาในเบื้องต้นว่า นักกีฬานั้นมีร่างกายที่แข็งแรง มีความยืดหยุ่น อยากที่จะเล่นด้วยความสมัครใจ และพร้อมทุ่มเทในการฝึกและการแข่งขัน

1.4) ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นเชียร์ลีดดิ้ง ควรมีทักษะการต่อตัวกระโดด การวางแผน เชียร์และตะโกน ดีลิ่งกา และการโยน รวมถึงทักษะด้านการสื่อสาร นอกจากนั้น ยังมีทักษะรอง เช่น ชูต เสื้อผ้า รองเท้า การแต่งหน้าทำผม เพลง สอดคล้องกับการศึกษาเกี่ยวกับเชียร์ลีดเดอร์ ในเรื่ององค์ประกอบและหน้าที่ของเชียร์ลีดเดอร์ของ สืบสาย บุญวิบูรณ์ (2557) ที่กล่าวว่า หน้าที่ของเชียร์ลีดเดอร์คือการนำเชียร์สร้างความสนุกสนาน สร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดูในการเชียร์กีฬา ควรมีทักษะในการเดิน การตะโกน การต่อตัว การร่วมกลุ่มในการสร้างกิจกรรมของการเชียร์กีฬา ต้องทำงานร่วมกับกองเชียร์จึงจำเป็นต้องมีทักษะในการสื่อสาร ในการส่งกำลังใจ และเสียงเชียร์ให้กับการแข่งขัน

1.5) ทำเต็มพื้นฐานสำหรับการเป็นเชียร์ลีดดิ้ง ในการแข่งขันจะมีทำเต็มมาตรฐานที่เป็นพื้นฐานได้แก่ การเริ่มต้น กระโดดแยกขา เตะปลายเท้า ทำยิมนาสติก เดิน แปรแถว โยนตัวขึ้นกลางอากาศ ต่อตัวสองชั้นครึ่ง การโชว์ความแข็งแรงของร่างกาย การจบท้าย สอดคล้องกับประเภทเชียร์ลีดเดอร์ในไทย ของชานนัท ประดิษฐ (2549) ที่กล่าวว่า การแข่งขันมีทำเต็มมาตรฐาน ที่เรียกว่า ประเภทเชียร์ลีดดิ้งมิคซ์เป็นการใช้ผู้เล่น ชายและหญิงผสมกัน มีการโยนและต่อตัวเดิน ยิมนาสติกและมีความแข็งแรงมากกว่าทุกประเภท และประเภทกรีปสตันต์มิคซ์ ที่จะเป็นการต่อตัวแบบกลุ่ม และมีทำโยนตัว

1.6) วิธีการสอนสำหรับผู้สนใจเป็นเชียร์ลีดดิ้ง เริ่มต้นตั้งแต่การแนะนำวิธีการฝึก การจัดระเบียบของร่างกาย ทักษะพื้นฐานของการกระโดด ทำยิมนาสติก การฝึกกระโดด การเชียร์ประกอบกับท่า Arm motion และการต่อตัวทำพื้นฐานแบบกลุ่ม รวมถึงสอนเทคนิคในการทำโชว์ การใส่ความคิดสร้างสรรค์ จังหวะความคล่องตัว การอบอุ่นร่างกาย การเดิน บัลเลต์ แจ๊ส ฮิปฮอป การหมุน เทคนิคความหลากหลายในการต่อตัว การผสมผสานท่าเดินให้ลงตัว และปลอดภัยด้วยจังหวะความสัมพันธ์ที่ถูกต้อง วิธีควบคุมการออกเสียง ร้องเพลงเชียร์ การเสริมสร้างความมั่นใจ และการสร้างสปิริต สอดคล้องกับคู่มือการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้งชิงแชมป์ประเทศไทย ครั้งที่ 22 ประจำปี 2560 ของสมาคมกีฬาเชียร์แห่งประเทศไทย (2560) ในเรื่องการฝึกซ้อมสำหรับกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง ที่กล่าวว่า ผู้ที่สนใจเป็นเชียร์ลีดดิ้ง ต้องรู้ถึงร่างกายของตัวเอง ผู้ฝึกสอนต้องเป็นผู้จัดเตรียมและปฏิบัติเรื่องโปรแกรมความปลอดภัยทุกครั้ง นอกจากนี้ สอดคล้องกับชานนัท ประดิษฐ (2549) ที่กล่าวว่า การสอนจะเริ่มตั้งแต่การแนะนำวิธีการฝึก จากนั้นก็สอน



ทำพื้นฐาน การอบอุ่นร่างกาย เต็ม กระโดด เชียร์ วางแขน ขา ต่อตัว เทคนิคการทำโชว์ การใส่ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

1.7) การออกแบบการเต้นเชียร์ลีดดิ้งจะมีการ โยนตัว ต่อตัวแบบพีระมิด ร้องตะโกนถ้อยคำต่างๆ ที่ยกย่องสถาบันและสร้างขวัญกำลังใจให้ทีม ชุดที่ใช้เป็นกระโปรงสั้น เน้นความกระฉับกระเฉง คล่องตัวเหมาะแก่การแสดงผาดโผน ในการออกแบบท่าเต้นสามารถนำการเต้นในทุกแนวนำมาใช้เป็นทักษะเพื่อเรียกคะแนนได้ เวลาทำต้องทำพร้อมกันทั้งทีม ต้องพยายามดึงความสามารถของทุกคนในทีมออกมาให้ได้ และต้องทำให้ผู้ชมส่งพลังไปกับการเชียร์ สอดคล้องกับการศึกษาของสมาคมเชียร์ลีดเดอร์ไทย (2560) ที่กล่าวว่า ในการออกแบบท่าเชียร์จะนำการเต้นทุกๆ แนวมาผสมผสานกัน มีทั้งการกระโดด โยนตัว ต่อตัว หมุนตัว เตชะ ร้องตะโกน โดยทุกคนในทีมจะต้องมีการฝึกซ้อมเพื่อความพร้อมเพรียงกัน

2) การสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัย พบประเด็นต่างๆ ดังนี้

2.1) ความต้องการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ต้องการเรียนรู้เรื่องวิธีการฝึก การอบอุ่นร่างกาย การต่อตัว การเชียร์ประกอบท่าทาง พื้นฐานยิมนาสติก การเต้น พื้นฐานการกระโดด การเคลื่อนไหวร่างกาย การทำงานร่วมกันเป็นทีม และกฎ กติกาการแข่งขัน โดยในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อการฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง พบว่า มีการสร้างสรรค์วีดิทัศน์ 8 เทป ได้แก่ การพูดคุยและแนะนำวิธีการฝึก การต่อตัว การอบอุ่นร่างกาย ทำยิมนาสติกสำหรับการกระโดด การเชียร์ประกอบกับการทำท่าของแขน และการต่อตัวแบบกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2) แรงจูงใจที่ต้องการศึกษากีฬาเชียร์ลีดดิ้ง พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจคือ ต้องการใช้ประโยชน์ให้เกิดความสนุกสนาน ทำหาย เสี่ยงภัย และชอบการแข่งขัน และเพื่อเป็นการออกกำลังกาย

2.3) ความพร้อมในการศึกษากีฬาเชียร์ลีดดิ้ง พบว่า ในเบื้องต้นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความพร้อม โดยทำร่างกายให้แข็งแรง และยืดหยุ่น สร้างวินัยในตนเอง รวมถึงมีการศึกษา ฝึกซ้อม จากผู้ที่มีความรู้ศึกษากฎ กติกา และเปิดรับการเรียนรู้ใหม่ๆ จากแหล่งข้อมูล ทุกรูปแบบ

ผลการศึกษาข้างต้น สอดคล้องกับความหมายการเรียนรู้เสมือน ของ Kowch and Schwier (1997) ที่กล่าวว่า ชุมชนการเรียนรู้เสมือน คือการรวมตัวของกลุ่มบุคคลที่มีความต้องการและความคิดร่วมกัน และไม่ได้ขึ้นอยู่กับสถานที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ โดยการพึ่งพาเทคโนโลยี ผู้เรียนจึงสามารถรวมตัวกันได้ถึงแม้จะอยู่คนละสถานที่ สอดคล้องกับ Augar, Raitman, and Zho (2004) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์กันในสภาพแวดล้อมแบบออนไลน์ เพื่อให้ได้รับความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยผู้เรียนแต่ละคน อาจสร้างความรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนคนอื่นๆ กับผู้สอนและทรัพยากรเรียนรู้ต่างๆ และสอดคล้องกับ Kilpatrick, Barrett and Jones (n.d.) กล่าวถึงชุมชนการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ 21 ว่าเป็นหน่วยงานทางสังคมที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มคนที่มิวัตถุประสงค์ร่วมกัน กลุ่มคนเหล่านี้ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อดึงความสามารถของแต่ละบุคคลออกมา มีความเคารพในทัศนคติที่หลากหลาย ดำเนินการส่งเสริมโอกาสทางการเรียนรู้ ซึ่งในงานวิจัยนี้ จะเห็นว่านักเรียนที่ต้องการศึกษากีฬาเชียร์ลีดดิ้ง มีความต้องการการเรียนรู้ มีแรงจูงใจ มีความพร้อมในการศึกษาไปในทิศทางเดียวกัน แสดงว่าทุกคนอยู่ในชุมชนเสมือน ชุมชนการเรียนรู้เดียวกัน คือ ต้องการศึกษากีฬาเชียร์ลีดดิ้ง



เมื่อได้ข้อมูลข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์ โดยเผยแพร่ผ่านทางยูทูปของผู้วิจัย
ในชื่อ Cheerleading Tutorials มีขั้นตอนการสร้างสรรค์วีดิทัศน์ ดังนี้

2.4) ขั้นตอนการสร้างสรรค์วีดิทัศน์ มีรายละเอียด ดังนี้

(1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre - Production) คือการเขียนบท เป็นการกำหนดเนื้อเรื่องคร่าวๆ
ในแต่ละเทป สอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการผลิตสื่อใหม่ของ ปิยะพร เขตบรรณพต (2553) ที่กล่าวว่ารูปแบบเนื้อหา
แบบดิจิทัลในปัจจุบัน มีแนวโน้มว่าจะมีบทบาทสำคัญมากยิ่งขึ้นในอนาคต โดยสื่อใหม่ หนึ่งในนั้นคือเว็บไซต์ ซึ่งยู
ทูปก็ถือเป็นสื่อใหม่ชนิดหนึ่งเช่นกัน โดยในการผลิตสิ่งที่จะต้องคำนึงในลำดับแรกก็คือขั้นตอนของการผลิต คือการ
เขียนบท เป็นการวางโครงเรื่องคร่าวๆ กำหนดประเด็นที่จะนำเสนอและการเตรียมการผลิต โดยมีการตรวจสอบสถานที่
และติดต่อสถานที่ถ่ายทำ โดยใช้สถานที่ภายในบริเวณมหาวิทยาลัยรังสิต รวมทั้งการนัดหมายบุคลากร ได้แก่ ขานนท์
ประดิษฐ์ ผู้ฝึกสอนนักกีฬาเชียร์ลีดดิ้งประจำประเทศไทย และผู้ฝึกสอนนักกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง มหาวิทยาลัยรังสิต ทำ
หน้าที่เป็นพิธีกร คอยบรรยายและสอนเทคนิค และทีมตัวอย่างที่จะคอยสาธิตท่าทาง ได้แก่ ชมรมเชียร์ลีดดิ้ง
มหาวิทยาลัยรังสิต และการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ ได้แก่ กล้องวิดีโอ และอุปกรณ์บันทึกเสียง สอดคล้องกับ
ผลการศึกษางานบางส่วนของประภากร คลกิจ (2557) โดยส่วนหนึ่งของการศึกษาระบุว่า ขั้นตอนในการสร้างสรรค์สื่อ
ทุกชนิด ขั้นตอนแรกคือการเตรียมการผลิต ควรมีการตรวจสอบสถานที่ ติดต่อนัดหมายล่วงหน้าก่อนวันถ่ายทำ รวมถึง
นัดหมายบุคลากรที่ร่วมในการถ่ายทำ ทั้งตากล้อง พิธีกร และบุคลากรอื่นๆ

(2) ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนของการถ่ายทำ การบันทึกภาพ บันทึกเสียง
บุคคล และเสียงดนตรีประกอบ จากนั้นก็ตัดต่อภาพและเสียงให้ได้ตามที่ต้องการ พร้อมตรวจสอบความเรียบร้อย
สมบูรณ์ โดยแต่ละเทป มีความยาว 3 - 10 นาที มีรายละเอียดขั้นตอนการผลิตแต่ละเทป ดังนี้ เทปที่ 1 การพูดคุยและ
แนะนำวิธีการฝึก กล่าวถึงกีฬาเชียร์ลีดดิ้งในประเทศไทย ผู้เชี่ยวชาญกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง เทคนิคต่างๆ ที่ได้มาจาก
ประสบการณ์การอบรมในระดับนานาชาติ และประสบการณ์การเป็นโค้ชเทปที่ 2 แบบฝึกการต่อตัว 1 เกี่ยวกับการ
สอนท่าพื้นฐาน ได้แก่ การยกหน้าขาผู้การยกระดับอก การกระโดดขาคู่ในการต่อตัวกลุ่ม ทำเตรียมพร้อมผู้การยกคิด
อกและการลงตรงจากต่อตัวกลุ่มด้วยการลงลิฟต์เทปที่ 3 แบบฝึกการต่อตัว 2 เกี่ยวกับการสอนท่าพื้นฐาน ได้แก่ การ
จัดระเบียบร่างกายของตำแหน่งยอด และ Extension การยกกระดับสุดมือ ซึ่งมีการฝึก 3 อย่าง คือ จากติดอก ไปสู่สุดมือ
การฝึกท่าเชื่อมต่อด้วยท่าและจากการกระโดดขาคู่ ผู้การรีโหลดเทปที่ 4 แบบฝึกการต่อตัว 3 เกี่ยวกับการฝึกการต่อ
ตัวติดอก การยกสุดมือ การบินขึ้นมาอยู่สุดมือ และกลับมาอยู่ในท่าของการเตรียมความพร้อม การฝึกจากการกระโดด
ขาคู่จากท่ารีโหลด และการใช้ทักษะจากการบินมาในส่วนของยกติดอก และการยกสุดมือ ให้อยู่ในขั้นเตรียม
ความพร้อม และวิธีการตกจากการต่อตัวอย่างถูกวิธีเทปที่ 5 ท่าออร์มและทักษะพื้นฐานของการกระโดด ได้แก่ การยึด
กล้ามเนื้อและการ Exercise สำหรับการกระโดด เทปที่ 6 ท่ายิมนาสติกสำหรับการกระโดดและการฝึกกระโดดในท่า
ระดับยาก มีเนื้อหา ได้แก่ การนำท่ายิมนาสติกมาเชื่อมต่อกับการกระโดด การใช้ท่าโททัส และการแบ็คแฮนด์
สปริง อย่างต่อเนื่อง การกระโดดในการนำท่าดีลังกาเข้ามา การกระโดด 2 ครั้ง ติดต่อกัน การพับตัวและการกดตัวลง
สำหรับการกระโดด และการใช้ Spotter ในการฝึกกระโดด เทปที่ 7 แบบฝึกการเชียร์ประกอบกับท่า การท่าท่าของ
แขนเกี่ยวกับวิธีโอฝึกสอน ท่าพื้นฐานของการท่าท่าของแขน และ Basic Cheer and Chants การแข่งขันพื้นฐานทักษะ
การเคลื่อนไหวมือ การเชียร์และการร้องตะโกน เทปที่ 8 แบบฝึกการต่อตัวท่าพื้นฐานแบบกลุ่ม และการสอน Stunt
Basic over Age 12 ผลการวิจัยบางส่วนสอดคล้องกับการศึกษาของ เคนท์ เวอร์ทาม และเอียน เฟนวิกค์ (Kent



Wertime and Ian Fenwick) ในเรื่องความมีอิสระของสื่อใหม่จากข้อจำกัดด้านรูปแบบ ไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบ หรือ ลักษณะที่ตายตัว เช่น ไฟล์วิดีโอที่ถูกอัปโหลด จะมีความยาวกี่วินาที หรือมีความละเอียดของไฟล์เป็นเท่าไรก็ได้ เป็นต้น เช่นเดียวกับการผลิต วิดีทัศน์ในงานวิจัยนี้ ที่ไม่มีการกำหนดระยะเวลาแต่ละเทปชัดเจน ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่นำเสนอในแต่ละเทป นอกจากนี้ สอดคล้องกับผลการวิจัยบางส่วนของ ประภากร คลกิจ (2557) โดยส่วนหนึ่งของการวิจัยมีระบุว่า ขั้นตอนในการสร้างสรรค์สื่อยูทูป ขั้นตอนหนึ่งคือการถ่ายทำ เป็นการบันทึกภาพ บันทึกเสียงบุคคล และเสียงดนตรีประกอบ

(3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - Production) เป็นขั้นตอนการตัดต่อภาพและเสียงให้ได้ตามที่ต้องการ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมตัดต่อ Sony Vegas Pro 11 เป็นขั้นตอนการนำภาพและเสียงมารวมกัน พร้อมตรวจสอบความเรียบร้อย สมบูรณ์ สอดคล้องกับผลการวิจัยบางส่วนของ ประภากร คลกิจ (2557) โดยส่วนหนึ่งของการวิจัยระบุว่า เมื่อถ่ายทำแล้ว ขั้นตอนต่อไปในการสร้างสรรค์สื่อคือขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ก็คือขั้นตอนก็คือการตัดต่อภาพและเสียงให้ได้ตามที่ต้องการ พร้อมตรวจสอบความเรียบร้อย

จากนั้น ผู้วิจัยได้นำสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างสรรค์ และเผยแพร่ผ่านสื่อยูทูป ไปทดลองใช้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่รับชมวีดิทัศน์เป็นนักเรียนที่เป็นนักกีฬาเซียร์ลีดคิง จำนวน 16 พบประเด็นในการแสดงความคิดเห็นคือ นักเรียนส่วนใหญ่ สามารถปฏิบัติตามท่าเต้น รวมถึงเข้าใจในเนื้อหาที่สอนเมื่อได้รับชมในครั้งแรก มีบางคนที่ต้องการดูซ้ำ เนื่องจากการดูครั้งแรก เป็นการดูภาพรวม ไม่ได้เก็บรายละเอียดต่างๆ ในคลิป ด้านการประเมินผลการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ และการตอบโต้ นักเรียนทั้งหมดมีการตอบโต้กลับมาเมื่อได้รับชมวีดิทัศน์โดยมีการแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกคือ ชอบ การสอนเข้าใจง่าย อธิบายชัดเจน ให้ประโยชน์ และสามารถนำไปปฏิบัติตามได้ เชิงลบคือ บางคลิปมีความยาวและมีเนื้อหามากเกินไป ควรมีการแบ่งออกเป็นคลิปย่อยๆ การแสดงความคิดเห็นในการให้ข้อเสนอแนะ คืออยากให้มีคลิปที่สอนเกี่ยวกับการโยน การยกตัวค้างกลางอากาศ การคิดท่าทางประกอบให้มีความต่อเนื่อง และนักเรียนทั้งหมด มีการนำเทคนิคที่ได้รับจากคลิปไปใช้ในการฝึกซ้อม เช่น การจัดระเบียบของร่างกาย การอบอุ่นร่างกาย การกระโดด การฝึกการต่อตัว การลงตรงจากการต่อตัว และวิธีการตกที่ช่วยป้องกันอาการบาดเจ็บ เป็นต้น

นอกจากนี้ พบว่า นักเรียนมีการนำไปใช้ และสามารถปฏิบัติตามท่าเต้นที่สอนได้ทุกท่า สามารถทำการต่อตัว กระโดด เซียร์ประกอบกับท่า Arm motion ได้ถูกต้อง นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้มีการประเมินผลการทดสอบ โดยดูว่านักเรียน สามารถปฏิบัติตามท่าเต้นที่สอน จากการเรียนรู้จำนวน 8 เทป ซึ่งเป็นทีมวิทยาลัยสยามบริหารธุรกิจ โดยเป็นการนำเอาทักษะที่สอนทั้งหมดมาทำรวมกันเป็น 1 รูทีน พบว่า นักเรียนได้นำทักษะต่างๆ รวมทั้งเทคนิคที่ได้จากการชมคลิป ได้แก่ วิธีการฝึก ท่าวอร์ม การยกหน้าขาสู่กระดบอก การกระโดดขาคู่ในการต่อตัวกลุ่ม ท่าเตรียมพร้อมผู้การยกติดอก และการลงตรงจากต่อตัวกลุ่มด้วยการลงลิฟต์ การจัดระเบียบร่างกายของตำแหน่งยอด การยกกระดบอด มือ การต่อตัวติดอก วิธีการตกจากการต่อตัว ท่ายิมนาสติก การเซียร์ประกอบกับท่าการทำท่าของแขนและการต่อตัว ท่าพื้นฐานแบบกลุ่ม มาทำเป็น 1 รูทีน ได้อย่างถูกต้อง

จากการที่กลุ่มตัวอย่าง ได้มีการเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนเสมือนด้านกีฬาเซียร์ลีดคิง โดยมีการตอบสนองทั้งในด้านการแสดงความคิดเห็น และการนำไปใช้ สามารถปฏิบัติตามได้ แสดงให้เห็นว่า ชุมชนเสมือนเป็นแหล่งเรียนรู้ มีการเรียนรู้ร่วมกัน นักเรียนที่ศึกษาชุมชนการเรียนรู้เสมือนด้านกีฬาเซียร์ลีดคิงนี้ มีความรู้และทักษะที่ได้รับอย่างถูกต้อง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประภากร คลกิจ (2557) ที่กล่าวว่า นักศึกษากลุ่มที่เรียน โดยใช้ชุมชนการเรียนรู้



เสมือน มีความรู้และทักษะที่ได้รับหลังเรียนมาก เช่นเดียวกับผลการศึกษางานวิจัยนี้ ที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ร่วมกันในชุมชนเสมือน มีความรู้และทักษะในกีฬาเชอร์ลิตดิง และสามารถปฏิบัติตามได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้สอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการเรียนการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ สมใจ ปราบพล (2554) อรจริย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2555) สุมณฑา พรหมบุญ และอรพรรณ พร สีมา (2556) ซาราห์ โทมัส (Sarah Thomas, 2015) เจีย เซน และคณะ (Jia Shen, et. al., 2004) ที่กล่าวโดยสรุปว่าการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นการให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจเลือกบทเรียนที่ต้องการ เรียนรู้การทำกิจกรรมกลุ่ม การฝึกฝนทักษะ การแสวงหาความรู้ในรูปแบบต่างๆ ฝึกการแก้ไขปัญหาและเรียนรู้จากผู้อื่น

5. ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

- 1.1) ควรศึกษาแนวทางการพัฒนาคอนเทนต์ของสื่อยูทูปอย่างละเอียด เพื่อนำมาปรับใช้ในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ให้มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 1.2) ควรมีการวิจัยการใช้ชุมชนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนระดับมัธยมปลาย
- 1.3) ครูผู้สอนกีฬาเชอร์ลิตดิง นักกีฬาเชอร์ลิตดิง ควรนำทักษะและเทคนิคการสอนเชอร์ลิตดิงไปปรับใช้เพื่อให้การสอนกีฬาเชอร์ลิตดิงมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 1.4) ควรมีสำรวจความต้องการ ปัญหาและอุปสรรค การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์บนสื่อยูทูป เพื่อนำมาพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2) ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

- 2.1) ควรมีการวิจัยการใช้ชุมชนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนการสอนที่เน้นความรู้ และทักษะในสาขาวิชาอื่นๆ
- 2.2) การนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่เป็นนักกีฬาเชอร์ลิตดิง ในงานวิจัยนี้เก็บข้อมูลโดยการแสดงความคิดเห็นผ่านทางยูทูป งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการเก็บข้อมูลวิธีอื่นร่วมด้วย เช่น การสังเกตการณ์ การสนทนากลุ่ม หรือการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นต้น
- 2.3) การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยและสร้างสรรค์สื่อวีดิทัศน์เพื่อการฝึกสอนเชอร์ลิตดิง แบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นการสอนทำพื้นฐานในการเป็นนักกีฬาเชอร์ลิตดิง ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรมีการสอนทำในระดับที่ยากขึ้นไป
- 2.4) การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะนักเรียนที่เป็นนักกีฬาเชอร์ลิตดิง ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น นักเรียนในแต่ละระดับชั้น บุคคลทั่วไป เป็นต้น
- 2.5) การศึกษาครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะนักเรียนที่ได้รับชมคลิปวีดิทัศน์ผ่านชุมชนเรียนรู้บนสื่อยูทูป ในการศึกษาครั้งต่อไป อาจมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ใช้ชุมชนการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ด้านกีฬาเชอร์ลิตดิงเป็นแหล่งเรียนรู้กับนักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ



เอกสารอ้างอิง

- ชานนท์ ประดิษฐ์. (2549). รหัสการแต่งตัวของนักกีฬาเชียร์ลีดเดอร์ไทย ในการแข่งขันชิงแชมป์แห่งประเทศไทย. หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. คณะนิเทศศาสตร์. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ธรากร จันทนะสาโร. (2555). นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภากร ดลกิจ และคณะ. (2557). การพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้เสมือนด้านเทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. (คุณฉวีนิพนธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- ปิยะพร เขตบรรณพต. (2553). พฤติกรรมการรับการสื่อสารการตลาดผ่านสื่อใหม่ของผู้บริโภคในอำเภอเมืองเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการตลาด, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- พรทิพย์ กิมสกุล. (2553). พฤติกรรมการใช้ยูทูปและประเด็นจริยธรรมทางข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้ยูทูปในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมาคมกีฬาเชียร์แห่งประเทศไทย. (2560). คู่มือการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้งชิงแชมป์ประเทศไทย ครั้งที่ 22 ประจำปี 2560. คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สมาคมเชียร์ลีดเดอร์ไทย. (2560). คู่มือสำหรับครูฝึกและนักกีฬาเชียร์ลีดดิ้ง. กรุงเทพฯ: สมาคมเชียร์ลีดเดอร์ไทย.
- วรัชญา บุญก่อเกื้อ. (2555). การใช้ประโยชน์จากสื่อยูทูป. เข้าถึงจาก: <http://www.l3nr.org/posts/525115>.
- ศูนย์ฝึกสอนเชียร์ลีดดิ้ง นานาชาติมหาวิทยาลัยรังสิต. (2549). การฝึกสอนเชียร์ลีดเดอร์. เข้าถึงจาก <http://thaicheerleading.com/2015>.
- สมใจ ปราบพล. (2554). การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี.
- สุมนฉา พรหมบุญ และอรพรรณ พรสีมา. (2556). การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม : ต้นแบบการเรียนรู้ทางด้านหลักทฤษฎีและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง. (2555). สุดยอดพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ทบุคส์.
- อ้อมใจ ปาปะพัง. (2559). การออกแบบทางการสื่อสารของทีมเชียร์ ลีดดิ้งมหาวิทยาลัยรังสิตเพื่อศึกษาการออกแบบทางการสื่อสารที่ทำให้เชียร์ลีดดิ้งทีมไทยแลนด์ประสบความสำเร็จในการแข่งขันเชียร์ลีดดิ้งชิงแชมป์โลกครั้งที่ ๓ กรุงเบอร์ลินเยอรมนี. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต).
- Augar, N., Raitman, R., and Zhou, W. (2004). *From e – Learning to Virtual Learning Community: Bridging the Gap*. Retrieved from: www.springerlink.com/content/17m6qpuxurgkzrtb/fulltext.pdf.
- Burnett, R. and Marshall D. P..(2003). *Web Theory*. London: Routledge.
- Kowch, E. G., and Schwier, R.A. (1997). *Learning Community and Technology*. Retrieved from: www.usaask.ca/education/coursework/802papers/communities/community.PDF.



Thomas, S. (2017). *What is Participatory Learning and Action (PLA): An introduction*. Retrieved November 10, 2017, from <http://idpkey-resources.org>.

Shen, J., et.al. (2017). *Participatory learning approach: An overview*. Retrieved November 10, 2017, from <https://web.njit.edu>.