

การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ

ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง

Development of Analytical Thinking Skills for the 5th grade students

Using the Literary Variation Technique Integrated with Animation on

Rachathirat: The Birth of Makatho Based on Storytelling Theory

อโรชา ดุกขุนทด¹ และ ประทุมเพชร แซ่อ่อง²

Arocha Dukkunthot¹ and Pratumpet Sae Ong²

Corresponding Author E-mail: pratumpet.s@psru.ac.th

Received: 2026-05-05; Revised: 2026-06-01; Accepted: 2026-06-15

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง 2) เปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดมหวานาราม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัย พบว่า 1) แอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น มีความยาว 12:14 นาที และสอดคล้องตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ดังนี้ 1) การเริ่มเรื่อง 2) การพัฒนาเหตุการณ์ 3) ขั้วภาวะวิกฤต 4) ขั้วภาวะคลี่คลาย และ 5) ขั้วยุติเรื่องราว โดยมีผลการคุณภาพของนวัตกรรมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ ดีมาก ค่าเฉลี่ย (M) ที่ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ที่ 0.00 2) นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.82 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ที่ 0.44

¹ นักศึกษา, สาขาวิชาเอกภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

² อาจารย์, สาขาวิชาเอกภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

¹ Student, Thai Language Major, Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University

² Lecturer, Thai Language Major, Faculty of Education, Pibulsongkram Rajabhat University

คำสำคัญ: ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์, เทคนิคแปรผันวรรณคดี, แอนิเมชัน, หลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง

Abstract

The purposes of this research were to: 1) develop an animation entitled "Rajadhiraj: The Birth of Makatho" based on storytelling structure theories; 2) compare the analytical thinking skills of the 5th grade students after learning through the literary variation technique combined with the developed animation against the 70% criterion; and 3) study the students' satisfaction with the learning management using the literary variation technique combined with the animation. The target group consisted of 20 the 5th grade students at Wat Mahawanaram School during the first semester of the 2025 academic year. The research instruments included the animation "Rajadhiraj: The Birth of Makatho," an analytical thinking skills test, and a satisfaction evaluation form. The research findings revealed that 1) the animation was 12:14 minutes long and aligned with the storytelling theory comprising 1) beginning, 2) development, 3) crisis, 4) resolution, and 5) conclusion, with the innovation quality assessment yielding a mean (M) of 5.00 and a standard deviation (SD) of 0.00 2) the students' analytical thinking skills after the intervention were significantly higher than the 70% criterion at a .05 level of significance; and 3) the students' satisfaction after using the literary variation technique combined with the animation was at the highest level (M = 4.82, SD = 0.44)

Keywords: analytical thinking skills, literary variation technique, animation, storytelling theory

บทนำ

“วรรณกรรมกับสังคมมีความเกี่ยวข้องกันหลายลักษณะ กล่าวคือ วรรณกรรมจะสะท้อนสังคมให้เราทราบว่าเกิดสิ่งใด ๆ ขึ้นในสังคมขณะนั้น” (อิงอร สุพันธุ์วนิช, 2547) ด้วยเพราะวรรณคดีและวรรณกรรมไทยนั้น ไม่ได้เป็นเพียงงานประพันธ์เพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันจับต้องไม่ได้ที่สะท้อนค่านิยม ความคิด ความเชื่อตลอดจนวิถีชีวิตของคนไทยในแต่ละยุคสมัย การศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมไทยจึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้คนในแต่ละยุคเข้าใจรากฐานของสังคมและวัฒนธรรม จึงทำให้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กำหนดสาระ การเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีวรรณกรรมไว้ในสาระที่ 5 วรรณคดีวรรณกรรม มาตรฐาน ท 5.1 ความเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อย่างไรก็ตามแม้ว่าวรรณคดีนั้นจะมีความสำคัญต่อการพัฒนานักเรียน แต่การจัดการเรียนรู้วรรณคดียังประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์ และการเห็นคุณค่าของวรรณคดี

แม้หลักสูตรฯ จะกำหนดให้นักเรียนได้ศึกษาวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเห็นคุณค่า แต่การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบัน ส่วนใหญ่ไม่ได้ให้ความสำคัญที่ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์กลับให้

ความสำคัญกับการท่องจำเนื้อเรื่องมากกว่า ทำให้นักเรียนไม่สามารถเข้าใจวรรณคดีไทยได้ถึงแก่นแท้ อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 อย่างทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ที่ไปโดยปริยาย ซึ่งสอดคล้องกับ ดวงมน จิตรจันทน์ (2536, อ้างถึงใน เมธี อนันต์, 2567) ที่กล่าวว่า การที่นักเรียนขาดทักษะวิจารณ์ (Lack of Critical Thinking Skills) เนื่องมาจากการเรียนการสอนที่เน้นการท่องจำมากกว่าการวิเคราะห์และการคิดเชิงวิพากษ์ ทำให้นักเรียนขาดทักษะในการตีความและวิจารณ์วรรณคดีอย่างลึกซึ้งและด้วยเหตุที่นักเรียนรู้สึกว่าการวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว เนื้อหาไม่มีความซับซ้อน ไม่ตรงกับบริบทในปัจจุบันสอดคล้องกับ กุสุมา รักษมณี (2547, อ้างถึงใน เมธี อนันต์, 2567) ที่ได้กล่าวถึงปัญหาของการสอนวรรณคดี ไว้ว่า ปัญหาที่ต้องเผชิญนั้น คือ การขาดความสนใจจากนักเรียน (Lack of Student Engagement) นักเรียนหลายคนรู้สึกว่าการเรียนวรรณคดีไทยไม่สอดคล้องกับความสนใจหรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน จากการสังเกตการณ์ตอบคำถามในช่วงโครงการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนวัดมหาวนาราม พบว่านักเรียนบางส่วน มักจะตอบตามข้อความในหนังสือโดยตรง โดยไม่มีการยกตัวอย่าง อธิบาย หรือให้เหตุผลประกอบเพิ่มเติม สอดคล้องกับชาติรี ฝ่ายคำตา และคณะ (2567) ได้ระบุปัญหาที่พบในชั้นเรียน โดยกล่าวว่า “ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถที่จะเชื่อมโยงลักษณะเด่นจากวรรณกรรม ไปสู่วิถีชีวิตและบริบทสังคมได้อย่างชัดเจน เพราะขาดทักษะการวิพากษ์ สังเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ จากวรรณคดีมาใช้งาน ไม่สามารถระบุข้อดีและข้อเสียจากประเด็นใดประเด็นหนึ่งได้อย่างรอบด้าน รวมทั้งไม่สามารถวิพากษ์ความหมายหรือคุณค่าของวรรณคดีที่ได้รับคัดเลือกมาให้เรียนในแต่ละระดับชั้น ประกอบกับเรื่องราวในวรรณคดีหลายเรื่องในบทเรียนนั้นมีบริบทที่แตกต่างกับยุคปัจจุบัน จึงอาจเป็นเพราะนักเรียนไม่รู้ลึกถึงการมีส่วนร่วม หรือไม่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ ในบทเรียนไปสู่แนวคิดหรือแนวทางต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้” สอดคล้องกับแนวคิดของ OECD (2023, อ้างถึงใน สุทธิพงษ์ พงษ์วร, 2567) ที่กล่าวถึงรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่า “รูปแบบการศึกษาแบบดั้งเดิมมักเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาและการทดสอบมาตรฐาน น่าจะไม่สามารถทำให้ประเทศของเราเตรียมนักเรียนให้พร้อมรับกับความซับซ้อนของตลาดแรงงานในศตวรรษที่ 21 นี้ได้ การเน้นการท่องจำ และผลการเรียนทางวิชาการ แม้จะมีคุณค่าในบางบริบท แต่ก็ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการปรับตัว”

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาเทคนิคแปรผันวรรณคดีของกิตติพงษ์ แบลัว และยงยุทธ อังศัญญลักษณ์ (2566) ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนวรรณคดีที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมความคิด และทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผ่านกระบวนการคิดค้นแปลงวิธีการ ปรับรูปแบบหรือหาวิธีทดแทนในแนวทางใหม่ ซึ่งแตกต่างไปจากของเดิม โดยมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการวิเคราะห์และการคิดอย่างสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามกระบวนการของการแปรผันวรรณคดีจำเป็นต้องอาศัยสื่อที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหา และเหตุการณ์ต่าง ๆ ในวรรณคดีให้นักเรียนเข้าใจได้อย่างชัดเจนและช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ การแปรูปวรรณคดี ซึ่งเป็นลักษณะของการนำวรรณกรรมไปสร้างสรรค์ ต่อยอดและนำเสนอในรูปแบบใหม่ สอดคล้องกับแนวคิดการต่อยอดวรรณกรรมของกรมทรัพย์สินทางปัญญา (2562, อ้างถึงใน จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2563) ที่ส่งเสริมการนำวรรณกรรมไปสร้างสรรค์ต่อยอด และเผยแพร่ผ่านรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้แอนิเมชันจึงเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหา ตัวละคร และเหตุการณ์ได้เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน โดยงานวิจัยของอนุวัฒน์ เปาพathy (2565) พบว่าการใช้แอนิเมชันสามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบกับในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์หรือ AI (Artificial Intelligence) ได้มีบทบาทต่อการพัฒนาสื่อการเรียนรู่มากขึ้น ประกอบกับการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการจัดการเรียนรู้พบว่า นักเรียนให้

ความสนใจกับสื่อที่ใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอข้อมูล ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้ AI เป็นเครื่องมือในการพัฒนาแอนิเมชันประกอบการสอนวรรณคดี เพื่อสร้างสรรค์และเพิ่มคุณภาพของภาพเคลื่อนไหวและเสียงให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

เพื่อให้การนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีผ่านสื่อแอนิเมชันให้มีประสิทธิภาพและเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรียน ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของกาญจนา แก้วเทพ (2547, อ้างถึงใน ลภัสรดา รักมนุษย์, 2566) ซึ่งประกอบไปด้วย การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) ขึ้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และขึ้นยุติเรื่องราว (Ending) มาใช้เป็นกรอบในการออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหา เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ช่วยจัดลำดับเหตุการณ์และถ่ายทอดเรื่องราวอย่างเป็นระบบ ทำให้นักเรียนสามารถติดตามและทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาณิศา เคหะรักษ์ (2563) ซึ่งนำเทคนิคการเล่าเรื่อง ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ รวมทั้งสามารถจดจำเนื้อหาที่สำคัญได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ดังนั้น ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยพัฒนาแอนิเมชันประกอบการเรียนรู้ตัวบทวรรณคดีในครั้งนี้

ประกอบกับเทคนิคแปรผันวรรณคดีเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้วิเคราะห์เนื้อหา เหตุการณ์ ตัวละครและคุณค่าที่ปรากฏในวรรณคดี ก่อนนำไปสู่การดัดแปลงหรือสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้นี้ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นตามทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง จึงเป็นแนวทางที่จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังสามารถช่วยให้นักเรียนวิเคราะห์เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

จากเหตุผลดังกล่าว จึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาผลของการใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันที่สร้างขึ้นตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผ่านวรรณคดีเรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กรอบแนวคิดการวิจัยจากการทบทวนวรรณกรรมจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ดังนี้

การคิดเชิงวิเคราะห์ คือ กระบวนการคิดแยกแยะข้อมูลหรือองค์ประกอบต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลและความเชื่อมโยงระหว่างกัน โดยเกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2549)

และสุวิทย์ มูลคำ (2550) กล่าวว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการจำแนกแจกแจงส่วนประกอบ เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสาเหตุที่แท้จริง ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2551) ได้นิยามความหมายของการคิดเชิงวิเคราะห์ดังนี้ การคิดเชิงวิเคราะห์ คือ การจำแนกแยกแยะข้อมูล องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อค้นหาความจริง แก่นแท้ องค์ประกอบหรือหลักการของเรื่องนั้น ๆ ทั้งที่ปรากฏชัดเจนและแฝงอยู่ เพื่อเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร อาศัยหลักการใด เพื่อนำไปสู่การสรุปข้อมูลและการประยุกต์ใช้ การทำนาย หรือคาดการณ์ สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังที่ Anderson and Krathwohl (2001) ได้ปรับปรุง Bloom's Taxonomy ให้สอดคล้องกับการเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยกล่าวไว้ว่า การวิเคราะห์ เป็นความสามารถ ที่นักเรียนสามารถคิด หรือแยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ดังนั้น ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน ดังนั้นการจัด การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ จึงมีเป้าหมายสำคัญ คือ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และจำแนก ข้อมูลได้ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ โดยในมิติด้านกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processes) ของ Bloom's Taxonomy ฉบับปรับปรุงนี้ได้แบ่งระดับการวิเคราะห์เป็น 3 ระดับ ดังนี้ 1) การจำแนกแยกแยะ 2) การจัดระบบ การจัดองค์ประกอบได้ 3) การให้ความเห็นให้เหตุผลได้ ซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับแนวคิดของทิสนา แคมมณี (2554) ที่ระบุ ไว้ว่า การเรียนรู้ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ เป็นการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจถึงสาเหตุหรือแรงจูงใจเบื้องหลังปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง อันจะนำไปสู่ความเข้าใจได้อย่างชัดเจน ซึ่งกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์ของบุคคลนั้นลำดับ ขั้นตอนโดยบุคคล จะเรียนรู้จากการจำ การเข้าใจ การประยุกต์ใช้ เพื่อนำไปสู่กระบวนการของการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าข้อมูลที่ได้รับ

เทคนิคแปรผันวรรณคดี กิตติพงษ์ แบลว และยงยุทธ อังคสัญลักษณ์ (2566) กล่าวถึงที่มาของเทคนิคนี้ ไว้ว่า เป็นเทคนิคการสอนที่มีพื้นฐานมาจากแนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบ Examples of Change ของ F.E. Williams และการประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคกราฟฟิตี (Graffiti) ซึ่งเทคนิค การแปรผันวรรณคดี จะส่งผลให้นักเรียนได้ระดมความคิดและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อร่วมกันค้นหาคำตอบได้ ตรงเป้าหมาย วัตถุประสงค์สำคัญของเทคนิคแปรผันวรรณคดี คือ นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และ ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือหาแนวทางที่แตกต่างไปจากเรื่องเดิม เพื่อให้เกิดความเข้าใจเนื้อหา หรือตัวบทวรรณกรรม ยิ่งขึ้น โดยวิธีการดังกล่าวจะส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกใช้ทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการคิดสร้างสรรค์ ผ่านการปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขเหตุการณ์สำคัญที่มีผลกระทบต่อโครงเรื่องหรือเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งนักเรียนที่ได้เรียน วรรณคดีหรือวรรณกรรมด้วยเทคนิคนี้ จะได้ร่วมกันระดมความคิดผ่านกระบวนการกลุ่ม ทำให้เกิดความเข้าใจใน ชีวิตและตัวละครซึ่งยิ่งขึ้นจากการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์และมีเหตุผลประกอบ

ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นกรอบแนวคิดสำคัญที่สามารถนำมาใช้ ในการถ่ายทอดเนื้อหาลำดับ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการสื่อสาร โดยกาญจนา แก้วเทพ (2547, อ้างถึง ใน ลภัสสรดา รักมณูชัย, 2566) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นในเรื่องอย่างมีจุดหมาย ปลายทาง มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ การวางโครงเรื่องจึงเป็นการกำหนดเส้นทางของตัวละครแต่ละตัวว่า จะทำอะไร ที่ไหน อย่างไร พบเจอกับอุปสรรคแบบไหน และมีวิธีจัดการกับปัญหานั้นอย่างไร ซึ่งทฤษฎีโครงสร้าง

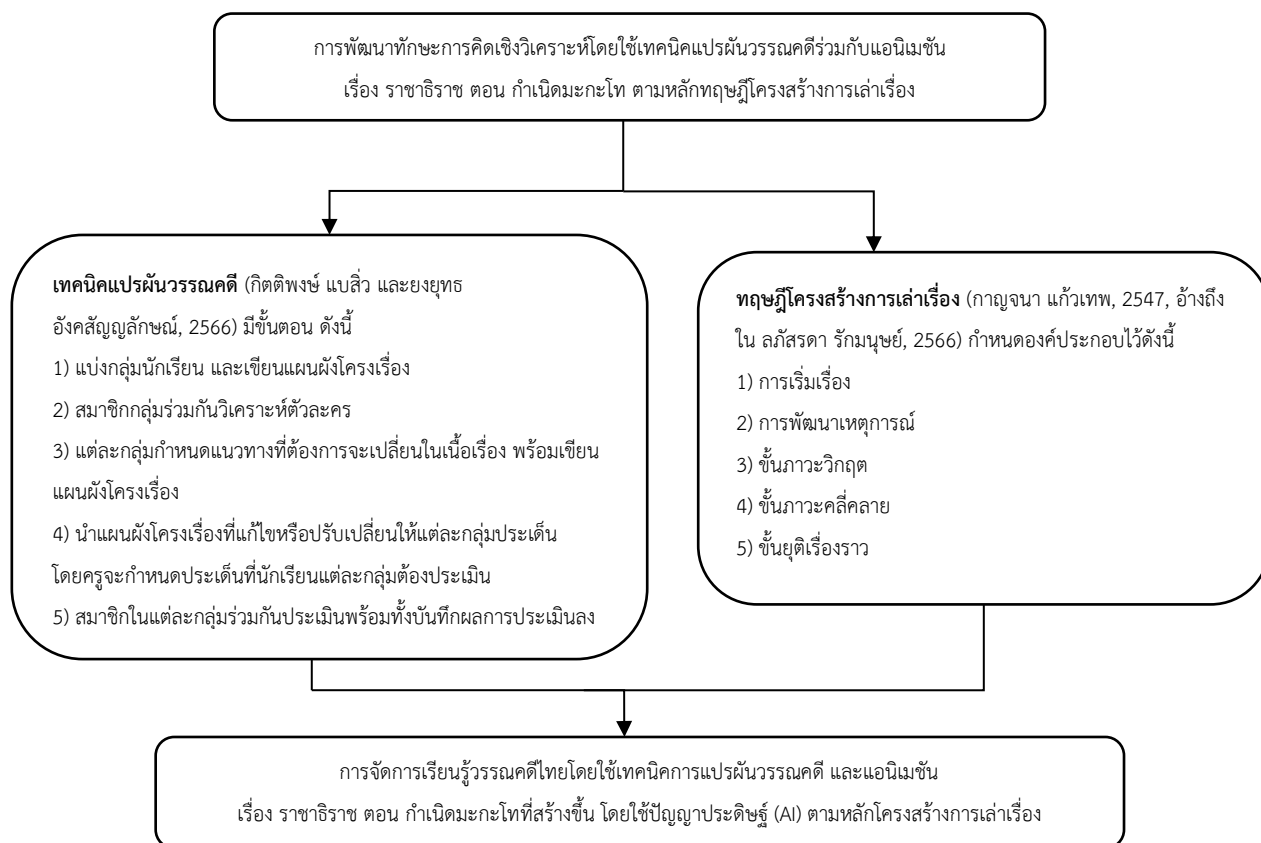
การเล่าเรื่องนี้เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้รับสารให้ติดตามเนื้อหา ตั้งแต่ต้นจนจบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบสำคัญการเล่าเรื่องตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ กาญจนา แก้วเทพ (2547, อ้างถึงใน ลภัสรดา รักมณูชัย, 2566) มีดังนี้ 1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) 3) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) 4) ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และ 5) ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)

จากแนวคิดกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี และแนวทางการสร้างแอนิเมชันตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์สำหรับนักเรียนนั้น ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาแอนิเมชันเรื่อง ราชอิธราข ตอน กำเนิดมะกะโท โดยมีองค์ประกอบ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นภาวะวิกฤต ขั้นภาวะคลี่คลาย และขั้นยุติเรื่องราว ซึ่งจะช่วยให้การถ่ายทอดวรรณคดีที่มีความซับซ้อน มีความเป็นลำดับขั้นตอน และเข้าใจได้อย่างชัดเจน

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถนำมากำหนดกรอบแนวคิดของงานวิจัยในครั้งนี้ ดังภาพ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้การวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลัง (One group posttest only design)

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดมหวานาราม จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 2 ห้องเรียน รวมนักเรียน 74 คน

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนวัดมหวานาราม จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 20 คน ซึ่งได้มาด้วยการเลือกแบบเจาะจง จากนักเรียนที่มีทักษะการอ่าน และการเขียนที่คล่องพิจารณาจากผลการประเมินของผู้สอน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พ่อค้าจากเมืองเมะตะมะ จำนวน 3 แผน ซึ่งมีการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 ชั่วโมง 2) แอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอนกำเนิดมะกะโท โดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง 3) แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ แบบอัตนัย 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เครื่องมือทุกชนิดได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทย จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความเหมาะสมของเครื่องมือก่อนนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พ่อค้าจากเมืองเมะตะมะ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเพื่อประกอบบทเรียนวรรณคดี เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ซึ่งพัฒนาขึ้นตามแนวคิดเทคนิคแปดนวรรณคดีร่วมกับสื่อแอนิเมชัน โดยแผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินพบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้

2.2 แอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ที่พัฒนาขึ้นตามทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ได้รับการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินพบว่า แอนิเมชันที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($M = 5.00$, $SD = 0.00$) ทั้งด้านเนื้อหา องค์ประกอบของสื่อ การประยุกต์ใช้ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง และด้านความเหมาะสม ความทันสมัยในการนำไปใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้



ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท

การดู 6.5 พัน ครั้ง 6 เดือนที่แล้ว ...เพิ่มเติม



ภาพที่ 2 ตัวอย่างแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท

2.3 แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ แบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็ม 16 คะแนน ครอบคลุมองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ได้แก่ การอธิบาย การจำแนกความสัมพันธ์ และการให้เหตุผลประกอบ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก 4 ระดับ โดยผู้วิจัยได้นำข้อคำถามในแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ ผลการประเมินพบว่า แบบทดสอบวัดทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์แบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 เมื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบเป็นรายข้อพบว่าแบบทดสอบฉบับนี้ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.46 – 0.65 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.30 – 0.93 แสดงให้เห็นว่าแบบทดสอบฉบับนี้มีความยากในระดับที่เหมาะสมและสามารถจำแนกความแตกต่างของนักเรียนได้

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบไปด้วยการประเมินด้านบรรยากาศการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน โดยได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการประเมินพบว่า แบบประเมินความพึงพอใจฉบับนี้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 แสดงว่าแบบประเมินมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้

3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบหลัง (One group posttest only design) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยมีลำดับขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ชี้แจงจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ เกณฑ์การวัดประเมินผล วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี และวิธีการใช้สื่อแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโทให้กับนักเรียน

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้น ประกอบไปด้วย แผนการจัดการเรียนรู้รวมเวลา 5 ชั่วโมง จำแนกเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ 2 ชั่วโมง 2 แผน และ 1 ชั่วโมง 1 แผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการประเมินทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนไว้ที่ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในการวิจัย

3.3 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนดรวม 5 ชั่วโมง จึงทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) ด้วยแบบทดสอบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ในรูปแบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ โดยกำหนดระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ 1 ชั่วโมง และให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่สร้างขึ้นไปทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 คน โดยกำหนดระยะเวลา 5 ชั่วโมง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลการทดลอง ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1. วิเคราะห์คะแนนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบ One-sample t-test

4.2. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง

ตอนที่ 1 ผลของการสร้างแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ได้แอนิเมชัน เรื่อง ราชอิราษ ตอน กำเนิดมะกะโท ความยาว 12.14 นาที และเป็นไปตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ดังนี้ 1) การเริ่มเรื่อง โดยเริ่มต้นจากการบรรยายตัวละครหลักอย่าง “มะกะโท” โดยมีการกล่าวถึงภูมิหลังตัวละคร ครอบคลุม ถิ่นกำเนิด 2) การพัฒนาเหตุการณ์ กล่าวถึงปมปัญหาแรก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ตัวละครหลักต้องดิ้นรนต่อสู้ นั่นก็คือ มะปะนาย ผู้เป็นบิดาเสียชีวิต ทำให้ตัวละครหลักต้องเป็นหัวหน้าครอบครัวและสานต่อกิจการต่อจากบิดา 3) ขั้วภาวะวิกฤต นำเสนอเหตุการณ์ฟ้าผ่า ซึ่งนำไปสู่จุดที่ตัวละครหลักต้องตัดสินใจครั้งสำคัญในการเลือกเส้นทางชีวิต 4) ขั้วภาวะคลี่คลาย หลังจากตัวละครหลักเลือกเส้นทางชีวิตใหม่ด้วยความขยัน ผนวกกับความเฉลียวฉลาดและมีปฏิภาณไหวพริบของตัวละครหลัก ทำให้ตัวละครหลักได้รับการสนับสนุนจากผู้มีอำนาจ 5) จุดจบของเรื่อง เป็นการจบแบบมีความสุขสมหวัง (Happy Ending) โดยตัวละครหลักได้รับการเลื่อนตำแหน่ง ซึ่งถือว่าเป็นหน้าที่การงานที่มั่นคง และมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นจากเดิมเป็นอย่างมาก โดยแอนิเมชันดังกล่าว ผ่านเกณฑ์การประเมินคุณภาพนวัตกรรมจากผู้เชี่ยวชาญ อยู่ในระดับ ดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย (M) ที่ 5.00 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ที่ 0.00

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยใช้สถิติทดสอบ One sample t-test ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	คะแนนเกณฑ์	M	SD	t-test	% of Mean	Sig (1-tailed)
หลังเรียน	20	16	11	11.95	1.15	3.05	74.69	0.0033

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 11.95 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.69 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์ร้อยละ 70 กับคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียน พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียน 2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3. ด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน รวมข้อรายการประเมินทั้งสิ้น 12 ข้อ รายการ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง การเล่าเรื่อง โดยพิจารณาเป็นรายด้าน

ข้อรายการ	M	SD	แปลผล
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียน	4.84	0.40	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.76	0.76	มากที่สุด
ด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชัน	4.88	0.26	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่สร้างขึ้น โดยรวมมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย (M) เท่ากับ 4.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) เท่ากับ 0.37 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผลการประเมินจากนักเรียนทั้ง 3 ด้านมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยนักเรียนมีความพึงพอใจต่อด้านคุณภาพของสื่อแอนิเมชันมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ย (M) 4.88 และส่วน

เบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.26 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียนค่าเฉลี่ย (M) 4.84, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.40 และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย (M) 4.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) 0.76

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้านพบว่า มี 11 ข้อรายการที่นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ 1 ข้อรายการอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่นักเรียนมีความพอใจเป็นอันดับหนึ่ง คือ สื่อแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิธราช ตอน กำเนิดมะกะโท มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 5.00, SD = 0.00) ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสอง คือ ภาพกราฟิก และการออกแบบที่ใช้มีความชัดเจนเหมาะสม สวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.95, SD = 0.22) ข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจเป็นอันดับสาม คือ บรรยากาศ ในการเรียนรู้มีความสุขสนุกสนานและกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และความคิดอย่างอิสระ อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.90, SD = 0.31) และข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน อยู่ในระดับมาก (M = 4.50, SD = 0.69)

อภิปรายผล

จากการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดี ร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิธราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลของการสร้างแอนิเมชัน เรื่อง ราชอิธราช ตอน กำเนิดมะกะโท ผู้วิจัยได้สร้างแอนิเมชัน ที่มีความยาว 12:14 นาที และมีองค์ประกอบตามแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ของกาญจนา แก้วเทพ (2547, อ้างถึงใน ลภัสตรา รักมณูชัย, 2566) ทั้ง 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต จุดคลี่คลาย และการยุติเรื่อง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเล่าเรื่องตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ช่วยจัดลำดับเหตุการณ์ของเรื่องเล่าให้มีความต่อเนื่อง เป็นขั้นตอน และวางจุดขัดแย้งหรือจุดคลี่คลายบางประเด็นของเรื่องไว้อย่างชัดเจน ส่งผลให้เรื่องเล่าเหล่านั้นมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น ประกอบกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการนำเสนอจากเอกสารเรื่องเล่า เป็นสื่อแอนิเมชันที่มีการนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียงจะเป็นส่วนช่วยให้นักเรียนตีความภาษาในวรรณคดีที่ซับซ้อนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ส่งเสริมการเข้าใจสาระสำคัญของวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการแปรรูปวรรณกรรมของ จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา (2563) ที่กล่าวว่า การปรับเปลี่ยนรูปแบบวิธีการนำเสนอวรรณกรรมจากรูปแบบเดิมให้มีรูปแบบใหม่ที่เป็นสื่อคนละครบ่งบอกลักษณะนั้น จะช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงวรรณกรรมได้มากขึ้น โดยเฉพาะในการแปรรูปจากตัวหนังสือไปสู่สื่อที่มีทั้งภาพและเสียง ซึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้อ่านหรือผู้รับสารเข้าใจสาระสำคัญของวรรณกรรมได้ชัดเจนขึ้นกว่าการรับสารผ่านตัวอักษรเพียงอย่างเดียว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอวรรณคดี เรื่อง ราชอิธราช ตอน กำเนิดมะกะโท จากการอ่านตัวบทอักษรมาเป็นการนำเสนอผ่านแอนิเมชันที่สร้างขึ้นตามหลักทฤษฎีโครงสร้าง การเล่าเรื่อง เป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยทำให้เนื้อหาของวรรณคดีมีความเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการนำเสนอจากตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญผ่านภาพเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นภาพได้ชัดเจน อันเป็นการลดข้อจำกัดในการทำความเข้าใจและการตีความเนื้อหาวรรณคดี เนื่องจากนักเรียนจะได้รับสารผ่านทั้งภาพเคลื่อนไหว เสียง

และการดำเนินเรื่องที่เป็นลำดับขั้นตอน ส่งผลให้การนำเสนอเนื้อหาของวรรณคดีมีความน่าสนใจ และเอื้อต่อการทำความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักสูตรฯ โครงสร้าง การเล่าเรื่อง พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์เฉลี่ยร้อยละ 74.69 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทั้งนี้ผลการวิจัยดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า เทคนิคแปรผันวรรณคดีเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันพิจารณา อภิปราย เนื้อหา เหตุการณ์ ตัวละคร และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในวรรณคดี เพื่อนำไปสู่การตัดแปลงหรือสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ตามแนวคิดของนักเรียนเอง จึงต้องพิจารณาสาเหตุ ผลกระทบ และความเป็นไปได้ของการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่อง โดยอาศัยการระดมสมองระหว่างกันในกลุ่ม ซึ่งนักเรียนจะได้ร่วมกันอภิปรายและให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐานจากตัวบทวรรณคดีเดิม

แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Anderson and Krathwohl (2001) ที่อธิบายว่า การคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการจำแนกองค์ประกอบของข้อมูล จัดระบบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ และให้เหตุผลเกี่ยวกับข้อมูลหรือสถานการณ์ที่ศึกษา ด้วยเหตุนี้ในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนจึงต้องร่วมกับวิเคราะห์และอภิปรายเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์หรือจุดจบของเรื่องราวในรูปแบบใหม่ อันเป็นกระบวนการหนึ่งที่สะท้อนพฤติกรรมความคิดเชิงวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกับแนวคิดของทิตนา แชมมณี (2554) ที่กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์นั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนมองเห็นสาเหตุ และความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ต่าง ๆ อันนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น ดังนั้น การที่นักเรียนได้ร่วมกันพิจารณาประเด็นต่าง ๆ นั้นจะช่วยให้เกิดความเข้าใจตัวบทวรรณคดีอย่างชัดเจน เป็นระบบ พร้อมทั้งยังได้พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ควบคู่ไปกับการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของเทคนิคแปรผันวรรณคดีของกิตติพงษ์ แบล้ว และ ยงยุทธ อังคสัญลักษณ์ (2566) ที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนสามารถอ่านตีความ วิเคราะห์ และต่อยอดความคิดสร้างสรรค์จากวรรณคดีได้

อีกทั้งแอนิเมชันที่สร้างขึ้นตามหลักสูตรฯ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ยังเป็นส่วนสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ โดยทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราว ตัวละคร และเหตุการณ์ให้มีความเป็นรูปธรรมและเข้าใจได้ง่ายขึ้น สามารถติดตามลำดับเหตุการณ์ ความเชื่อมโยงของเหตุและผลภายในเรื่องได้ชัดเจน ส่งผลให้การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกันการใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียงพากย์ และองค์ประกอบของสื่อที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนตลอดกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของทิพย์สุตา ไพรงาม (2565) ที่พบว่า แอนิเมชันเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มประสิทธิภาพทางการเรียนของนักเรียนได้ ดังนั้น การบูรณาการเทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันตามหลักสูตรฯ โครงสร้างการเล่าเรื่องจึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค แปรผันวรรณคดีร่วมกับ แอนิเมชัน เรื่อง ราชาริราช ตอน กำเนิดมะกะโท ตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($M = 4.82$, $SD = 0.44$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม ทั้งในด้าน บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านคุณภาพของสื่อประกอบการเรียนรู้ โดยบรรยากาศของการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนานในการเรียนรู้ ขณะเดียวกันแอนิเมชันที่สร้างขึ้นมีการออกแบบทั้งภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ โดยอาศัยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาวรรณคดีมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้

นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคแปรผันวรรณคดียังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกัน วิเคราะห์ตัวละคร เหตุการณ์ เพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่อง ผ่านกระบวนการอภิปรายและการร่วมกันระดม ความคิด ส่งผลให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงเหตุผลควบคู่กันไป ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดเชิงวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่ากระบวนการของเทคนิคแปรผันวรรณคดีนั้นจะมีความซับซ้อนและท้าทายสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เนื่องจากนักเรียนต้องคิดเชิงวิเคราะห์ในหลายมิติ แต่การจัดกิจกรรมในลักษณะการทำงาน ร่วมกันเป็นกลุ่ม จะช่วยลดความซับซ้อนของกิจกรรม ช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกันพิจารณา ปัญหาและช่วยเหลือกันในการวิเคราะห์และสร้างคำตอบ ซึ่งเป็นผลให้นักเรียนไม่รู้สึกกดดันต่อการเรียน ลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ของทิสนา แชมมณี (2545) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบร่วมมือมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจร่วมกันผ่านการทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนจะต้องพึ่งพาและเกื้อกูลกัน ประกอบกับการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคนจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ และการบรรลุเป้าหมายทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดการแปรรูปวรรณกรรมของ จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา (2563) ที่กล่าวว่า การปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอรูปแบบของวรรณกรรมนั้นจะช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหา วรรณกรรมหรือวรรณคดีได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ประกอบกับแนวคิดของทิพย์สุตา ไพรงาม (2565) ที่มีข้อค้นพบว่า แอนิเมชัน เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงอาจกล่าวได้ว่าผลความพึงพอใจของนักเรียนที่เกิดขึ้นนั้นเป็นผลมาจากการผสมผสานของทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บรรยากาศของการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ได้คิด วิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงาน และคุณภาพของสื่อที่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ จะช่วยกันส่งเสริมให้นักเรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกและมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับ มากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันสามารถส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ครูผู้สอนควรนำเทคนิคดังกล่าวไปใช้หลังจากที่นักเรียนได้เรียนเนื้อหาของวรรณคดีหรือวรรณกรรมอย่างครบถ้วนตามองค์ประกอบแล้ว เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้เดิมมาวิเคราะห์ อภิปราย และต่อยอดเนื้อหาที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ได้อย่างสมเหตุสมผลและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

1.2 เนื่องจากกิจกรรมตามเทคนิคแปรผันวรรณคดีอาศัยการวิเคราะห์เหตุการณ์ ตัวละคร และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ ดังนั้นวิธีการบางขั้นตอนอาจมีความซับซ้อนและท้าทายสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครูผู้สอนจึงควรปรับลดความซับซ้อนของกิจกรรม รวมทั้งอาจกำหนดประเด็นในการวิเคราะห์และต่อยอดให้สอดคล้องกับวัยและศักยภาพของนักเรียน

1.3 การจัดกิจกรรมตามเทคนิคแปรผันวรรณคดีควรจัดสรรเวลาให้เหมาะสมโดยเฉพาะในขั้นตอนการอภิปราย การระดมความคิด และการสร้างสรรค์หรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาส่วนร่วมกันของนักเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนและอภิปรายร่วมกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องกับวรรณคดีหรือวรรณกรรมเรื่องอื่นที่มีลักษณะเนื้อหาซับซ้อน มีตัวละครหลากหลาย และมีความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องอย่างชัดเจน เช่น ขุนช้างขุนแผน พระอภัยมณี หรือสามก๊ก เพื่อศึกษาความเหมาะสมและประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ในบริบทของเนื้อหาที่แตกต่างกัน

2.2 ควรปรับปรุงแบบของการวิจัยให้มีการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบพัฒนาการของทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคแปรผันวรรณคดีร่วมกับแอนิเมชันที่สร้างขึ้นตามหลักทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง ระหว่างกลุ่มควบคุม (ใช้วิธีการเรียนรู้แบบปกติ) และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อยืนยันประสิทธิผลของนวัตกรรม

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กิตติพงษ์ แบสัว และยงยุทธ อังคสัญลักษณ์. (2566). **เทคนิคการสอนวรรณคดีไทยโดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก: แนวปฏิบัติสู่การพัฒนาการคิด**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 21(1). 60 – 72.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). **การคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking)**. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.

- จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2563). การแปรรูปวรรณกรรม. [เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์] คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชาตรี ฝ่ายคำตา ธาตุพร ประสพลาภ กรกนก เลิศเดชาภัทร และพงศธร ปัญญาณุกิจ. (2567). ผืนผ้าใบเพื่อการค้นหาและกำหนดคำถามวิจัยในทุกชั้นเรียน (Action Research Canvas to Setting the Research Question in Every Classrooms). นิตยสารสสวท. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 52(249), 18-23.
- ทิพย์สุดา ไพรงาม. (2565). การพัฒนาบทเรียนการตูนแอนิเมชันโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิตินา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตินา แคมมณี. (2554). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2551). การพัฒนาการคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: 9119 เทคนิคพรินต์.
- ปาณิสรา เคระรักษ์. (2563). การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์โดยใช้เทคนิคการเล่านิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกรรณสูตศึกษาลัย จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารศาสตร์การศึกษาและการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 4(2), 1 – 14.
- เมธี อนันต์. (2567). การสอนวรรณคดีและวรรณกรรมไทยด้วยแนวคิดทางคติชน: สมรรถนะวรรณคดี และวรรณกรรม. วารสารครุพิบูล, 11(2), 142 – 158.
- ภักธรา รักมณุษย์. (2566). การวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องเล่าในรายการเดอะโกลด์เรดิโอ (The Ghost Radio). การค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการบริหารสื่อและเนื้อหา). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2023/TU_2023_6507010186_19301_28977.pdf
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). กลยุทธ์การสอนคิด. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- สุทธิพงษ์ พงษ์วร. (2567). บทบาทของครูในยุค AI: จากผู้ถ่ายทอดเนื้อหา สู่ผู้สร้างนักคิด. นิตยสารสสวท. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 52(259), 36-41.
- อนุวัฒน์ เปาพathy. (2565). การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 7(1), 46 – 57.
- อิงอร สุพันธุ์วนิช. (2547). เลื่อมลายสายรุ้ง ภาพสะท้อนสังคมในนวนิยายปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://doi.org/10.58837/CHULA.RES.2004.87>
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (2001). A Taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives. (Complete edition). New York: Longman.