นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

เมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์

ปรียาภา วังมณี

รุ่งโรจน์ ต้นประดิษฐ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

(งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการทำวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย)

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนสนับสนุนงานวิจัยเพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ทางมหาวิทยาลัยได้มอบโอกาสในการดำเนินงานวิจัยหัวข้อ **"นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา"** พร้อมทั้งขอกราบขอบพระคุณที่ปรึกษาวิจัยและผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัยชิ้นนี้ด้วยความเอาใจใส่มาโดยตลอด จนทำให้รายงานวิจัยมีความสมบูรณ์ตามหลักวิชาการ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คณะครู เยาวชน และผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเข้าร่วมหลักสูตรและการฝึกฝนทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรมแคนวา รวมถึงการพัฒนาทักษะสองภาษา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงและเกิดผลสัมฤทธิ์อย่างเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพเยาวชนและการเผยแพร่นิทานพื้นบ้านเชียงรายในยุคดิจิทัลสืบไป

คณะผู้วิจัย

มิถุนายน 2569

ชื่อเรื่อง : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา
ชื่อผู้วิจัย : นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ และคณะ
สาขาวิชา/คณะ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยประจำปีงบประมาณ : 2568
ระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัยปี : (มิถุนายน พ.ศ. 2568 ถึง มิถุนายน พ.ศ. 2569)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย และ 2) ศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย เป็นการวิจัยเชิงผสมผสาน จำนวนเยาวชน 15-18 ปี ของเชียงราย มี 40 คน กลุ่มตัวอย่างตามสูตรทาโร่ ยามาเน่ คือ 36 คน ใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือ คือ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (IOC = 0.90) แบบสอบถามความพึงพอใจ (IOC = 0.87) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (IOC = 0.91) และแบบวิเคราะห์ชิ้นงาน (IOC = 0.89) วิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงสถิติเพื่อหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการนำเสนอผลการสังเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย ผลพบว่า คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ค่า *t*-test =8.82 มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ $P < 0.05$ และเยาวชนมีระดับพึงพอใจมากที่สุด $M = 4.54$ ($SD = 0.6$) เยาวชนมีทัศนคติเชิงบวก และผลการวิเคราะห์ชิ้นงาน $M = 4.27$ ($SD = 0.6$) ระดับคุณภาพดีมาก จึงสรุปได้ว่านวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์สามารถเสริมสร้างทักษะสองภาษาและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้านของจังหวัดเชียงรายได้

คำสำคัญ: การเล่าเรื่องดิจิทัล เยาวชนนวัตกร นิทานพื้นบ้านเชียงราย นวัตกรรมการเรียนรู้ แคนวา

Research Title: Development of a Curriculum for Cultivating Young Innovators to Enhance Storytelling Skills of Chiang Rai Folktales in Digital Format Using Canva: Enhancing Thai and English Language Skills
Author: Mesathida Vongtangswad, Preeyapha Wangmanee and Rungroj Tonpradit
Faculty: Faculty of Humanities and Social Sciences
Fiscal Year: 2025
Year of Research: (June 2025 - June 2026)

Abstract

This research aimed to 1) design a curriculum for cultivating young innovators through the use of digital media in narrating Chiang Rai folktales to local youth, and (2) To examine the effects of a curriculum for cultivating young innovators through digital storytelling using the Canva program on the development of storytelling skills in both Thai and English among youth in Chiang Rai Province. A mixed-methods research design was employed. The population consisted of 40 youths aged 15–18 years, with a sample size of 36 determined using Yamane's formula (1973) and selected through simple random sampling. Research instruments included achievement tests (IOC = 0.90), satisfaction questionnaires (IOC = 0.87), semi-structured interviews (IOC = 0.91), and work analysis forms (IOC = 0.89). Data were analyzed using both qualitative and statistical methods, including mean, standard deviation, t-test, and synthesis presented in descriptive tables. The findings revealed that post-test scores were significantly higher than pre-test scores (t = 8.82, $p < 0.05$). Youth participants reported the highest level of satisfaction (M = 4.54, SD = 0.6), demonstrated positive attitudes, and produced work of very high quality (M= 4.27, SD = 0.6). In conclusion, the innovative curriculum for cultivating young innovators effectively enhanced bilingual storytelling skills and enriched knowledge of Chiang Rai's folktales.

Keywords: Digital Storytelling, Young Innovators, Chiang Rai Folktales, Learning Innovation, Canva

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	i
บทคัดย่อ	ii
Abstract	iii
สารบัญ	iv
สารบัญตาราง	vii
สารบัญภาพ	viii
บทที่	
1 บทนำ	**1**
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาวิจัย	1
โจทย์การวิจัย	2
คำถามการวิจัย	2
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย	2
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	**5**
นวัตกร	5
โปรแกรมแคนวา	6
การเล่าเรื่อง	7
ตำนานนิทานพื้นบ้านเชียงราย	10
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
กรอบและแนวคิดการวิจัย	18
3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	**20**
ระเบียบวิธีวิจัย	20
ประชากรที่ศึกษา	20

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	ขั้นตอนการวิจัย	21
	ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการวิจัย	21
	ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร	21
	ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและเก็บข้อมูล	22
	ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	22
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	23
4	**ผลการวิจัย**	**25**
	วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย	25
	วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย	26
	ผลการทดสอบทักษะภาษาและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้าน (ก่อนและหลัง)	26
	ผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ	26
	ผลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง	28
	ผลการวิเคราะห์ชิ้นงาน	28
5	**สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ**	**32**
	สรุปและอภิปรายผล	32
	ข้อเสนอแนะ	33
	ข้อจำกัดของการวิจัย	34
	ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	34
	องค์ความรู้ที่ได้รับ	34
รายการอ้างอิง		35
ภาคผนวก		
	ภาคผนวก ก คำสั่งแต่งตั้งที่ปรึกษาโครงการวิจัย	39
	ภาคผนวก ข คำสั่งแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	40
	ภาคผนวก ข หนังสือรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์	41
	ภาคผนวก ค ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร เด็กอายุ 13 – 17 ปี	42
	ภาคผนวก ค ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป	46

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก ฆ หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ของอาสาสมัคร อายุ 13 ปี – 17 ปี (ผู้ปกครอง+เด็กลงนามร่วมกัน) 52
ภาคผนวก ง หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย อายุ 18 ปี บริบูรณ์ขึ้นไป (ลงนามด้วยตนเอง) 54
ภาคผนวก จ แบบประเมินความพึงพอใจ 56
ภาคผนวก ฉ แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย 59
ภาคผนวก ช แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 61
ภาคผนวก ฌ ผลการวิเคราะห์ค่า t-test 65
ภาคผนวก ญ สรุปผลประเมินคุณภาพเครื่องในการวิจัย (ค่า IOC) 66
ภาคผนวก ฎ ภาพกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา 67

ประวัติคณะผู้วิจัย 77

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบทักษะและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้าน (ก่อนและหลัง)	26
2	ความพึงพอใจต่อกิจกรรมอบรมหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา	26
3	ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้ตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายโดยผู้เชี่ยวชาญ	28

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบและแนวคิดการวิจัย	18

บทที่ 1
บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ปัจจุบัน สังคมไทยกำลังเข้าสู่ยุคดิจิทัล ดังที่มาตรฐานการศึกษาของชาติ พ.ศ. 2561 กล่าวไว้ว่าเด็กไทยจะต้องเป็นผู้มีทักษะทางปัญญา ทักษะศตวรรษที่ 21 ความฉลาดดิจิทัล (digital intelligence) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะข้ามวัฒนธรรม สมรรถนะ การบูรณาการข้ามศาสตร์ และมีคุณลักษณะของความเป็นผู้ประกอบการ เพื่อร่วมสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมทางเทคโนโลยีหรือสังคม เพิ่มโอกาสและมูลค่าให้กับตนเองและสังคม การเป็นนวัตกร จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจในยุคปัจจุบัน ซึ่งนวัตกร คือ ผู้ที่คิดทำ จัดทำ สร้างขึ้น แต่งขึ้นหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากความต้องการใช้งานเพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและใช้ประโยชน์ของคนในสังคม

Canva เป็นแพลตฟอร์มหนึ่งที่ได้รับความนิยมในศตวรรษที่ 21 ในการออกแบบกราฟิกออนไลน์ที่สามารถออกแบบสื่อนำเสนอหลากหลายรูปแบบ จะเห็นได้ว่าแคนวาเป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยให้เยาวชนสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะเป็น E-book, ภาพประกอบนิทาน, วิดีโอแอนิเมชัน หรือสไลด์เล่าเรื่อง ดังที่ เรืองศักดิ์ ศรีรักษา, นิตยารัตน์ คงนาลึก, เศณวี ฤกษ์มงคล, และ อนุวัฒน์ จันทสะ (2565) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมแคนวาเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่อง พลเมืองดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ พบว่า การเรียนรู้หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เพราะการใช้โปรแกรมแคนวาในการจัดการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง สื่อการสอนที่สร้างจากแคนวามีความโดดเด่นด้วยการออกแบบที่ดึงดูดใจ เนื้อหาที่เข้าใจง่าย สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกเวลา และองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สีสัน รูปภาพ เสียง และขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่อง (Storytelling) และทักษะภาษาอังกฤษ เป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับเยาวชน ดังที่ พัชรา วาณิชวศิน (2563) กล่าวว่าเทคนิคการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสอนที่มีศักยภาพ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้ในหลากหลายมิติ ทั้งการใช้เป็นเครื่องมือจัดการความรู้เพื่อถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในรายวิชาที่สอน การใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความน่าสนใจให้กับการสอนในห้องเรียน และการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่การบรรลุตามวัตถุประสงค์การสอนได้ด้วยดี โดยเฉพาะในบริบทของจังหวัดเชียงราย ทักษะการเล่า

เรื่องนิทานพื้นบ้าน เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี หากแต่ขาดการนำเสนอให้เยาวชนยุคใหม่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ง่ายและน่าสนใจ

จังหวัดเชียงรายเป็นจังหวัดที่มีนิทานพื้นบ้านที่มีคุณค่าเป็นจำนวนมาก ตำนานเหล่านี้นอกจากจะเป็นเรื่องเล่าที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจ แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ และประวัติศาสตร์ของจังหวัดเชียงรายที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน อาทิ ตำนานปลาไหลเผือก (วัดหมากหน่อ) อำเภอแม่จัน ตำนานเกี่ยวกับปลาไหลเผือก ตำนานเวียงหนองหล่ม ตำนานที่สะท้อนถึงความเชื่อในเรื่องของวิญญาณและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวเชียงราย ตำนานดอยนางนอน ภูเขาที่มีลักษณะเป็นแนวเขายาวๆ และมีรูปร่างคล้ายหญิงสาวนอนหงาย ตำนานเต่าน้อยอองคำ ตำนานเกี่ยวข้องกับเต่าศักดิ์สิทธิ์ที่มีพลังพิเศษและความเชื่อทางศาสนาของชาวบ้านในพื้นที่ ตำนานกาขาวและเวียงกาหลง ตำนานที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาและวิถีชีวิตของชาวบ้านในพื้นที่อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจนวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย และเพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

ขอบเขตของโครงการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เน้นการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบสองภาษา (ไทย-อังกฤษ) โดยใช้โปรแกรมแคนวาเป็นเครื่องมือสร้างสื่อดิจิทัล และการพัฒนาพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

2. ขอบเขตด้านประชากรที่ศึกษา

เยาวชนระดับมัธยมศึกษาหรือเยาวชนในโครงการพัฒนานวัตกรรุ่นเยาว์ (อายุ 15-18 ปี) ที่ศึกษาอยู่ในสถานศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย จำนวน 40 คน

3. ขอบเขตด้านสถานที่ศึกษา

โรงเรียนที่จัดตั้งและดำเนินการโดยหน่วยงานของรัฐบาลหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสถานศึกษาในสังกัดอุดมศึกษา ในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงราย จังหวัดเชียงราย

4. ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ศึกษา

1 มิถุนายน 2568 ถึง 31 พฤษภาคม 2569

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

การเล่าเรื่องดิจิทัล หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดเรื่องราว ข้อมูล หรือองค์ความรู้ โดยการบูรณาการการเล่าเรื่องตำนานพื้นบ้านเชียงราย เข้ากับสื่อดิจิทัลแคนวา

ทักษะสองภาษา หมายถึง ความสามารถของเยาวชนในการสื่อสาร การแปล และการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราว โดยใช้ภาษาไทยร่วมกับภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ผ่านผลงานการเล่าเรื่องดิจิทัล

เยาวชนนวัตกร หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีอายุระหว่าง 15 – 18 ปี ในพื้นที่จังหวัดเชียงรายที่มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และพัฒนาสิ่งใหม่หรือแนวทางใหม่ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างคุณค่าให้กับเรื่องเล่านิทานพื้นบ้านเชียงราย

นิทานพื้นบ้านเชียงราย หมายถึง เรื่องเล่า ตำนาน มุขปาฐะ หรือวรรณกรรมท้องถิ่นที่ถูกบอกเล่า สืบทอด และบันทึกไว้ในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงราย ซึ่งสะท้อนถึงประวัติศาสตร์ ความเชื่อ วัฒนธรรม วิถีชีวิต ค่านิยม ของคนในพื้นที่จังหวัดเชียงราย

แคนวา หมายถึง แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันออนไลน์สำเร็จรูปสำหรับออกแบบกราฟิกและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีเครื่องมือและเทมเพลตหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเอื้อให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ สื่อการเรียนรู้ วิดีโอ หรือสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ด้านผู้วิจัยและองค์ความรู้ทางวิชาการ ได้ต้นแบบหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยแคนวาเข้ากับนิทานพื้นบ้านเชียงรายและการพัฒนาภาษา ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นโมเดลต้นแบบสำหรับสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในท้องถิ่น

2. เยาวชนได้เรียนรู้นิทานพื้นบ้านจังหวัดเชียงราย และยกระดับทักษะการสื่อสารสองภาษา เช่น ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผ่านกระบวนการแปล เรียบเรียง และถ่ายทอดเรื่องราว

3. เยาวชนสามารถประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มแคนวา ในการออกแบบกราฟิกและจัดทำสื่อมัลติมีเดียได้

4. นิทานพื้นบ้านเชียงรายได้รับการเผยแพร่สู่กลุ่มผู้ชมที่หลากหลายขึ้นทั้งในระดับชาติและนานาชาติในรูปแบบที่มีความทันสมัยและน่าสนใจ

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษา เรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา ทีมผู้วิจัยศึกษาค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำเสนอรายละเอียด ดังนี้

1. นวัตกร

ในปัจจุบันมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เกิดนวัตกรรมในด้านต่าง ๆ เป็นอย่างมาก นวัตกรถือได้ว่าเป็นสมรรถนะที่สำคัญ ที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่หรือประยุกต์ใช้สิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

มารุต พัฒผล (2560) กล่าวว่า นวัตกร หมายถึง ผู้ริเริ่มสิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือพัฒนาขึ้น อาจเป็นความคิด วิธีการ หรือสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ อาจเป็นสิ่งใหม่ทั้งหมดหรือใหม่เพียงแค่บางส่วน ในบริบทใดบริบทหนึ่งหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

ปรีดา ยังสุขสถาพร (2561) กล่าวว่า นวัตกร หมายถึง ผู้ริเริ่มประดิษฐ์ คิดค้น สร้างสรรค์และสนับสนุนให้เกิดเทคนิค วิธีการ รูปแบบ เครื่องมือ กระบวนการหรือผลงานที่เป็นนวัตกรรมสำหรับใช้ในการปฏิบัติงานของตนเองหรือองค์การ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562) กล่าวว่า นวัตกร หรือ นักประดิษฐ์ คือ ผู้ที่คิดทำ จัดทำ สร้างขึ้น แต่งขึ้นหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดจากความต้องการใช้งานเพื่ออำนวยความสะดวกสบายต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและใช้ประโยชน์ของคนในสังคม

โกศล ภูศรี (2564) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของนวัตกร ไว้ว่าจะต้องเป็นผู้ที่ตามหาสิ่งใหม่ สิ่งที่แตกต่างจากเดิมอยู่เสมอ สงสัยใคร่รู้ต่อสิ่งรอบตัว คิดและมองแตกต่างกับคนส่วนใหญ่ทั่วไป มีองค์ความรู้อย่างกว้างขวาง มีความคิดสร้างสรรค์ เปิดกว้างทางความคิด คิดเชื่อมโยง สร้างเครือข่ายเพื่อขยายขอบเขตความรู้ของตนและทำให้มีมุมมองที่แตกต่าง สามารถทำงานเป็นทีม กล้าเสี่ยง มั่นใจในการตัดสินใจ ยืดหยุ่นและมองโลกในแง่ดี รู้จักตั้งคำถาม สังเกต และทดลอง

จิติมา วรรณศรี (2563) ก็ได้กล่าวถึง คุณลักษณะเบื้องต้นของนวัตกรไว้ว่า ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความคิด ประกอบด้วย คิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดยืดหยุ่น หลากหลาย คิดแก้ปัญหา 2) ด้านคุณลักษณะ ประกอบด้วย มุ่งมั่น อุตสาหะจนสำเร็จ รับฟังและให้เกียรติผู้อื่น มีภาวะผู้นำ 3) ด้านการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย มีความรอบรู้ มีทักษะผู้ประกอบการ กล้าเสี่ยง รับผิดชอบสูง มีทักษะทำงานเป็นทีม

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2561) เสนอทักษะของนวัตกร ไว้ว่า ประกอบด้วย 10 ทักษะ ได้แก่

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นทักษะที่สำคัญเพราะจะทำให้เข้าใจและรู้จักสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นอยู่อย่างละเอียด ลึกซึ้งกว้างขวาง มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. ทักษะการคิดสร้างสรรค์ มีความจำเป็นอย่างมาก ทำให้สามารถคิดสิ่งใหม่ สิ่งอื่นที่หลากหลาย ที่จะนำไปสู่นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์

3. ทักษะการคิดออกแบบ เพื่อให้สามารถคิดได้ว่าสิ่งนั้นจะเป็นอย่างไร ทำอะไรได้บ้างและจะสร้างสิ่งนั้นให้เป็นจริงได้อย่างไร และต้องสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์
4. ทักษะการคัดกรอง เป็นการใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วน เพื่อคัดเลือกสิ่งที่มีคุณค่า มีประโยชน์ มีความเหมาะสมมากที่สุด เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการออกแบบ การคัดกรองจะช่วยให้นวัตกรรม มีความหมายและมีคุณค่าอย่างแท้จริง
5. ทักษะการคิดผลิตภาพหรือผลิตผล เป็นทักษะในการจัดการและดำเนินการให้ได้ผลผลิตนำมาแปลงสู่การสร้างนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรม สามารถใช้ได้จริง
6. ทักษะการแก้ปัญหา เป็นทักษะที่ต้องมีและใช้ทักษะนี้เมื่อพบปัญหาระหว่างการผลิตหรือสร้างนวัตกรรม
7. ทักษะการประกอบการ เป็นทักษะที่จะทำให้เกิดนวัตกรรมที่สมบูรณ์ คือ การนำสิ่งที่สร้างขึ้นออกสู่การตลาดสร้างประโยชน์เชิงพาณิชย์หรือการขายจึงต้องมีทักษะของผู้ประกอบการที่สามารถจัดการด้านการตลาดได้
8. ทักษะการเป็นผู้นำ ต้องฝึกให้รู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติและสามารถปฏิบัติได้จริง เป็นทักษะที่ต้องใช้ในชีวิตจริง
9. ทักษะการรับผิดชอบ เข้าใจบทบาทหน้าที่ของตน ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข เพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์
10. ทักษะจิตสำนึกต่อสังคม

2. โปรแกรมแคนวา

โปรแกรมแคนวา เป็นโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกด้านการออกแบบสื่อนำเสนอที่เข้าถึงง่าย และสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในอีกหลายด้าน

บริษัทผู้เชี่ยวชาญด้านการให้คำแนะนำทางซอฟต์แวร์ Entro.io (2561) ได้ให้คำนิยามแคนวา ว่าเป็นแพลตฟอร์มออกแบบกราฟิกออนไลน์ที่รองรับการใช้งานผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยมีจุดประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์งานออกแบบหลากหลายประเภท อาทิ สื่อโฆษณา โปสเตอร์ งานนำเสนอ และสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำเสนอเครื่องมือและแม่แบบสำเร็จรูปที่หลากหลาย ทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างงานออกแบบที่มีคุณภาพได้โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะการออกแบบระดับสูง เช่นเดียวกับ ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2566) ได้อธิบายว่า แคนวา เป็นแอปพลิเคชันสำหรับการออกแบบสื่อนำเสนอหลากหลายรูปแบบ อาทิ งานนำเสนอ โปสเตอร์ บัตรประจำตัว ประวัติส่วนตัว ใบรับรอง และอินโฟกราฟิก โดยมีลักษณะเด่นคือ 1) มีความสะดวกในการใช้งาน โดยแคนวา มีแม่แบบสำเร็จรูปและภาพประกอบหลากหลายให้เลือกใช้ และสามารถปรับแต่งได้ตามความต้องการ 2) ความหลากหลาย โดย ผู้ใช้สามารถเลือกใช้แม่แบบสำเร็จรูปที่มีขนาดมาตรฐาน หรือกำหนดขนาดและออกแบบสื่อด้วยตนเองได้ 3) การแบ่งปัน สามารถแบ่งปันผลงานที่สร้างสรรค์ให้แก่ผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย แต่อย่างไรก็ตาม แคนวา อาจมีข้อจำกัดในด้านความละเอียดและความลึกของภาพที่ไม่คมชัดเท่ากับโปรแกรมออกแบบหรือแต่งภาพโดยเฉพาะ

Yundayani, Susilawati, and Chairunnisa (2019) อ้างถึง แคนวา ว่าเป็นเว็บไซต์เครื่องมือออกแบบกราฟิก เป็นสื่อเทคโนโลยีภาพที่มีรูปแบบการลากและวาง และให้เข้าถึงภาพถ่าย กราฟิก และฟอนต์มากกว่าล้านรายการ โดยมีภาพนับล้าน ฟิลเตอร์ภาพ ไอคอนและรูปร่างฟรี และฟอนต์หลายร้อยแบบ และแน่นอนว่าเป็นแหล่งรวมเนื้อหาของแท้ที่เข้าถึงได้ง่าย

Wijayanti (2022) กล่าวว่า แคนวาเป็นเครื่องมือที่มีความยืดหยุ่นสูงสำหรับการใช้งานในด้านการศึกษา โดยส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น และ มีประโยชน์หลายประการในการเรียนรู้ เช่น ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น สร้างแรงบันดาลใจ ดึงดูดความสนใจ ทบทวนข้อมูล ช่วยให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ และพัฒนาการเรียนรู้ นอกจากนี้แคนวา ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ซึ่งส่งผลดีต่อสมาธิ ความจำ และทัศนคติของนักเรียน โดยรวมแล้วแคนวา ช่วยให้ครูสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้มากขึ้น

Smaldino, Lowther, Mims, and Russell (2015) กล่าวว่า สื่อภาพในห้องเรียน รวมถึง Canva สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ได้หลากหลายประการ ได้แก่

1) การแปลงแนวคิดเชิงนามธรรมให้เป็นรูปธรรม
2) การกระตุ้นแรงจูงใจของผู้เรียน
3) การดึงดูดความสนใจโดยตรง
4) การทบทวนข้อมูล
5) การระลึกถึงความรู้เดิม
6) การลดภาระในการเรียนรู้

ซึ่งแคนวา ได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือที่สามารถแปลงแนวคิดเชิงนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ในเวลาอันรวดเร็ว นอกจากนี้ ยังสามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวกผ่านสิ่งอำนวยความสะดวกที่จัดเตรียมไว้ ซึ่งส่งผลต่อสมาธิ ความจำ และทัศนคติของผู้เรียน หากผู้เรียนรู้สึกเชิงบวกต่อสถานการณ์ของตน พวกเขาจะรู้สึกดีต่อสิ่งที่กำลังทำและเต็มใจที่จะมีส่วนร่วมผ่านการดึงดูดความสนใจโดยตรงในกระบวนการเรียนรู้ วิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือ ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย และสามารถระลึกถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น แคนวา ให้ประสบการณ์ร่วมแก่ผู้เรียนในการมีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อให้พวกเขาสามารถทบทวนข้อมูลผ่านการนึกถึงข้อมูลที่ได้เรียนมาก่อนหน้านั้นได้

3. การเล่าเรื่อง (Storytelling)

การเล่าเรื่องเป็นหนึ่งในทักษะการสื่อสารที่สำคัญในหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา ธุรกิจ การตลาด หรือแม้แต่การพูดในที่สาธารณะ ทักษะนี้ช่วยให้ผู้พูดสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ฟัง ถ่ายทอดข้อมูลให้น่าสนใจ และสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Storytelling เป็นรูปแบบการเล่าเรื่องแบบหนึ่ง ที่ใช้กระบวนการเล่าเหมือนนิทานหรือเรื่องราวนิยาย เรื่องเล่า ร้อยเรียงต่อกัน และสร้างอารมณ์ร่วมให้คนนั้นสนใจ ให้ความตั้งใจและจดจำเรื่องราวเหล่านั้นขึ้นมา และกล่าวว่า ทฤษฎีการเล่าเรื่องด้วยสูตร 5 Acts การตลาดผ่านการเล่าเรื่อง

เป็นเรื่องที่ทำมานานแล้ว เช่น การเล่าเรื่องของกษัตริย์อียิปต์ในชัยชนะของสงคราม ผ่านภาพวาดบนกำแพง ซึ่งเป็นการโฆษณาชวนเชื่อด้วยเรื่องราวแบบหนึ่ง(Propaganda) หรือล ลำนำวีรบุรุษสงครามในกรีซ หรือนิทานของโฮเมอร์ต่าง ๆ ก็เป็นการโฆษณาเรื่องคนผ่านการเล่าเรื่องแบบหนึ่ง การเล่าเรื่องแบบ Storytelling ทำให้ผู้บริโภคนั้นรู้สึกเหมือนได้เดินทางไปกับเรื่องเล่านั้น ทำให้คนนั้นจดจำเรื่องราวของเนื้อหานั้นได้มากกว่า และที่ส่งผลคือการทำให้คนที่บริโภคการเล่าเรื่องนั้นสามารถกลับมาดูหรือฟังใหม่ได้ ส่งต่อข้อความหรือเอาไปเล่าต่อได้ และสร้างความผูกพันเพิ่มเติม

"Storytelling" คือ เทคนิคการเล่าเรื่องที่มีที่มาที่ไป มีจุดเริ่มต้น และ จุดเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน เพื่อผูกความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องราว เพื่อสื่อสารอย่างเข้าใจ ช่วยให้เนื้อหาน่าติดตาม การเล่าเรื่องถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคม และความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ เรื่องเล่าเป็นเสมือนกับต้นแบบหรือสิ่งที่มนุษย์ถือกำเนิดมาด้วย สังเกตได้จากการที่มนุษย์ไม่ว่าจะยุคไหนสมัยไหนต่างก็บริโภคเรื่องเล่ากันมาแล้ว ทั้งนั้น เรื่องเล่าปรากฏออกมาในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นในลักษณะของภาพเขียนบนผนัง งานศิลปะ ประเภทต่างๆ มุขปาฐะและนิทานปรัมปรา เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ และไม่เว้นแม้แต่กระทั่งในความฝัน ซึ่งสิ่งที่ปรากฏในฝันนั้นก็มีลักษณะของเรื่องราวที่สามารถนำมาเล่าเป็นเรื่องได้เช่นเดียวกัน

พัชรา วาณิชวศิน (2563) กล่าวว่า เทคนิคการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสอนที่มีศักยภาพ ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ได้ในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นในมิติการใช้เป็นเครื่องมือจัดการความรู้เพื่อถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในรายวิชาที่สอน มิติการใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความน่าสนใจให้กับการสอนในห้องเรียน และมิติการใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่การบรรลุตามวัตถุประสงค์การสอนได้ด้วยดีถ้ามีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ องค์ประกอบ ประเภท ข้อดี ข้อจำกัด ขั้นตอนของเทคนิคการเล่าเรื่อง ประโยชน์ที่ได้ และแนวทางการนำไปใช้

เทคนิคการเล่าเรื่องมีข้อดี (Rooney, Lawlor & Rohan อ้างใน พัชรา วาณิชวศิน, 2563, น. 285) ดังนี้ คือ

1. เทคนิคการเล่าเรื่องสามารถถ่ายทอดความรู้ในตนได้ดีเนื่องจากเทคนิคนี้ถ่ายทอดบริบทที่เกี่ยวข้องผ่านเรื่องเล่าได้มากกว่าวิธีอื่นๆโดยเฉพาะเมื่อเรื่องเล่านั้นมีการเล่าผ่านบุคคลที่มีประสบการณ์อย่างกว้างขวางในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งส่งผลให้เรื่องเล่านั้นมีพลังในการถ่ายทอดความรู้จากประสบการณ์ได้มากยิ่งขึ้น

2. เทคนิคการเล่าเรื่องช่วยสานสายสัมพันธ์ได้ดี เพราะการเล่าเรื่องถ่ายทอดข้อมูลส่วนตัวของผู้เล่าในปริมาณมากพอผ่านเรื่องเล่า สีหน้าท่าทางขณะเล่า น้ำเสียงที่เปล่งออกไป ท่าทางที่ใช้ประกอบ เป็นต้น ซึ่งช่วยสร้างความไว้ใจระหว่างผู้เล่าและผู้ฟังบ่อยครั้งนำไปสู่การก่อตั้งกลุ่มชุมชนนักปฏิบัติที่เข้ามาแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์ความรู้ต่อเนื่องกันไป

3. เทคนิคการเล่าเรื่องสร้างความหลงใหลให้กับผู้ฟัง ส่วนที่เยี่ยมที่สุดของการเล่าเรื่องคือเรื่องเล่าสามารถเข้าถึงสมองส่วนที่เป็นเหตุเป็นผลและส่วนที่เป็นอารมณ์ได้ดี ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือเรื่องเล่านั้นสามารถเปลี่ยนกรอบแนวคิดและพฤติกรรมของคนให้แลกเปลี่ยนและสร้างสรรค์ความรู้ได้มากกว่าเดิม

4. เทคนิคการเล่าเรื่องเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นเพราะการบรรยายเรื่องเล่าให้เห็นภาพชัดเจนทำให้วิเคราะห์ตัวละครได้ง่ายและเกิดการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ของตัวเอง

5. เทคนิคการเล่าเรื่องนั้นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นอารมณ์ มีความบันเทิง และเห็นภาพชัดเจน จนทำให้ผู้เรียนสามารถเก็บรักษาเนื้อหาที่เรียนไว้ในรูปแบบเรื่องเล่าได้ นอกจากนี้เทคนิคการเล่าเรื่องยังสามารถสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนได้ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนได้พบกับเหตุการณ์ที่มีประเด็นขัดแย้งทางจริยธรรมหรือกิจกรรมการแก้ไขปัญหา

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) เป็นกรอบหรือรูปแบบที่ใช้ในการเล่าเรื่อง เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างมีลำดับเหตุการณ์และสร้างความเข้าใจให้แก่ผู้ฟังหรือผู้อ่าน การเข้าใจโครงสร้างนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถสร้างเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องและน่าสนใจ โดยทั่วไป โครงสร้างการเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ฉากเริ่มต้น (Exposition) หรือการเกริ่นนำ

เป็นส่วนแรกของเรื่องที่ทำหน้าที่แนะนำ ตัวละครหลัก, สถานที่, เวลา, และ บริบทของเรื่อง ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ สภาพแวดล้อมของเรื่องราว ก่อนที่เหตุการณ์สำคัญจะเกิดขึ้น โดยบางเรื่องอาจเริ่มต้นด้วย Hook หรือเหตุการณ์ที่กระตุ้นความสนใจเพื่อดึงดูดผู้อ่าน

ตัวอย่าง:

- พระอภัยมณี ตอนต้นเรื่องกล่าวถึง กำเนิดของพระอภัยมณีและพฤติกรรมของตัวละคร
- Romeo and Juliet มีการแนะนำตระกูลมอนตาคิวและคาปุเล็ตว่าเป็นศัตรูกัน

2. จุดเริ่มต้นของปมปัญหา (Rising Action) เป็นช่วงที่เกิด ความขัดแย้งหลัก (Conflict) หรือปัญหาที่จะเป็นแกนของเรื่อง อาจเป็น ความขัดแย้งภายใน (Internal Conflict) เช่น ความกลัว ความลังเลใจ หรือ ความขัดแย้งภายนอก (External Conflict) เช่น การต่อสู้กับศัตรู หรือปัญหาสังคม ช่วงนี้มักจะมี เหตุการณ์ที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ฟังหรือนักอ่านติดตาม

ตัวอย่าง:

- รามเกียรติ์ ตอน นนทกได้รับพรนิ้วเพชรและใช้มันแก้แค้นเทวดา
- Cinderella เมื่อ แม่เลี้ยงใจร้ายและพี่เลี้ยงกดขี่ซินเดอเรลล่า

3. จุดไคลแมกซ์ (Climax)เป็น จุดพีคของเรื่อง ซึ่งเป็นช่วงที่เหตุการณ์มาถึงจุดที่ตึงเครียดหรือสำคัญที่สุด มักเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครต้องตัดสินใจครั้งสำคัญ หรือเป็นช่วงที่มีการเผชิญหน้ากับปัญหาหลัก เป็นจุดที่สร้างอารมณ์ให้กับเรื่อง เช่น ความตื่นเต้น ความเศร้า หรือการพลิกผันของเรื่องราว

ตัวอย่าง:

- พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีต้องหาทางหนีจากนางผีเสื้อสมุทร
- The Lion King ตอนที่ ซิมบ้ากลับไปเผชิญหน้ากับสการ์เพื่อทวงคืนบัลลังก์

4. จุดคลี่คลาย (Falling Action) เป็นช่วงที่เรื่องเริ่มเข้าสู่บทสรุป ปัญหาที่เกิดขึ้นเริ่มได้รับการแก้ไข ตัวละครหลักอาจได้รับผลจากการกระทำของตนเอง อาจมีการหักมุม (**Twist**) หรือการคืนสู่สภาพปกติของเรื่อง

ตัวอย่าง:

- รามเกียรติ์ ตอน พระรามปราบทศกัณฐ์ และส่งนางสีดาเข้าพิสูจน์ตัวเอง
- Snow White ตอนที่ แม่เลี้ยงถูกลงโทษ และสโนว์ไวท์ฟื้นจากการหลับใหล

5. จุดจบหรือบทสรุป (Resolution / Denouement) เป็น ตอนจบของเรื่อง ที่ให้บทสรุปเกี่ยวกับชะตากรรมของตัวละคร อาจเป็นตอนจบแบบ Happy Ending (มีความสุข), Tragic Ending (โศกนาฏกรรม), หรือ Open Ending (เปิดให้จินตนาการต่อ) อาจมีการสอน บทเรียนหรือคติสอนใจที่แฝงอยู่ในเรื่อง

ตัวอย่าง:

- สามก๊ก สรุปด้วย ความพ่ายแพ้ของโจโฉและการล่มสลายของอาณาจักร
- The Little Mermaid ในเวอร์ชันต้นฉบับของฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน นางเงือกไม่ได้แต่งงานกับเจ้าชาย และกลายเป็นฟองคลื่น

4. ตำนานนิทานพื้นบ้านเชียงราย

ตำนาน หมายถึง เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่มีการบอกเล่าต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งมักมีลักษณะเป็นเรื่องเล่าที่มีความมหัศจรรย์หรือเป็นเรื่องที่ยากจะพิสูจน์ได้จริง ตำนานมักเกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสถานที่ที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ แม้บางครั้งอาจมีองค์ประกอบของความจริงอยู่บ้าง แต่ส่วนใหญ่จะมีการเติมแต่งให้มีความน่าสนใจหรือยิ่งใหญ่เกินจริง เพื่อให้เป็นที่จดจำและเป็นแรงบันดาลใจในการดำรงชีวิตของคนในสังคมนั้น

สำหรับตำนานของจังหวัดเชียงรายนั้น จังหวัดเชียงรายเป็นหนึ่งในจังหวัดที่มีความเป็นมาทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอันยาวนาน ซึ่งมีตำนานที่น่าสนใจหลายเรื่อง ตำนานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นเรื่องเล่าที่มีความสนุกสนานและน่าสนใจ แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ และประวัติศาสตร์ของจังหวัดเชียงรายที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ยกตัวอย่าง ดังนี้

4.1 ตำนานปลาไหลเผือก (วัดหมากหน่อ)

เป็นเรื่องเล่าที่มีความสำคัญและเป็นที่รู้จักในพื้นที่จังหวัดเชียงราย โดยเฉพาะในเขตอำเภอแม่จัน ตำนานนี้มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาและปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้นที่วัดหมากหน่อ ในตำนานเล่าว่า วัดหมากหน่อเป็นวัดเก่าแก่ที่ตั้งอยู่ริมแม่น้ำแม่จัน ซึ่งเป็นแม่น้ำที่มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของชาวบ้านในพื้นที่ วันหนึ่งมีพระภิกษุรูปหนึ่งที่มีความศรัทธาและปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัดท่านได้พบกับปลาไหลเผือกตัวหนึ่งในแม่น้ำแม่จัน ซึ่งมีลักษณะพิเศษคือมีสีขาวบริสุทธิ์และมีแสงสว่างส่องประกายออกมา เมื่อพระภิกษุได้นำปลาไหลเผือกกลับมาที่วัด ชาวบ้านในพื้นที่เริ่มสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในชีวิตของพวกเขา มีเหตุการณ์ที่เป็นปาฏิหาริย์เกิดขึ้น และชาวบ้านได้รับโชคลาภและความเจริญรุ่งเรือง ชาวบ้านจึงเริ่มเคารพบูชาปลาไหลเผือกและเชื่อว่ามันเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่นำพา

ความสุขและความสำเร็จมาให้ ชาวบ้านเริ่มมีการบูชาปลาไหลเผือกที่วัดหมากหน่อ โดยมีการจัดพิธีกรรมทางศาสนาและการทำบุญเพื่อขอพรจากปลาไหลเผือก ชาวบ้านเชื่อว่าการบูชาปลาไหลเผือกจะทำให้พวกเขามีความสุขและความเจริญรุ่งเรืองในชีวิต นอกจากนี้ยังมีการสร้างรูปปั้นปลาไหลเผือกและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับปลาไหลเผือกในวัดหมากหน่อเพื่อเป็นที่ระลึกถึงปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้น ตำนานปลาไหลเผือกที่วัดหมากหน่อไม่เพียงแต่เป็นเรื่องเล่าที่น่าสนใจและแฝงไปด้วยความเชื่อทางศาสนา แต่ยังสอนให้เห็นถึงความสำคัญของการมีจิตใจดีและการปฏิบัติธรรม นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมความสามัคคีในชุมชนและการสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป ตำนานนี้ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้คนในการดำเนินชีวิตอย่างมีจิตใจดีและเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น ปัจจุบัน วัดหมากหน่อเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและเป็นที่รู้จัก นักท่องเที่ยวสามารถไปเยี่ยมชมวัดและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับตำนานปลาไหลเผือก นอกจากนี้ยังมีการจัดงานประเพณีและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจในวัดหมากหน่อเป็นประจำ ทั้งนี้ ถิรายุส์ บำบัด และคณะ (2565) ได้ศึกษา ภูมิประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องกับบริเวณพื้นที่วัดป่าหมากหน่อ พบว่า บริเวณพื้นที่วัดป่าหมากหน่อ ตำบลจันจว้า อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงรายมีประวัติศาสตร์และตำนานพื้นถิ่นที่เกี่ยวข้องกับ “เวียงหนองล่ม”หรือ “เวียงโยนก”ตามตำนานสิงหนวัติ(สิงหนติ)ที่อยู่ระหว่างรอยต่ออำเภอแม่จันและอำเภอเชียงแสน

4.2 ตำนานเวียงหนองหล่ม

ตำนานเวียงหนองหล่ม เป็นหนึ่งในตำนานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในจังหวัดเชียงราย ตำนานนี้เกี่ยวข้องกับความเชื่อและประวัติศาสตร์ของเมืองที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรล้านนา ในตำนานเล่าว่า เวียงหนองหล่มเคยเป็นเมืองใหญ่ที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาก ตั้งอยู่ในบริเวณที่ราบลุ่มซึ่งมีแม่น้ำและหนองน้ำหลายแห่ง ทำให้พื้นที่นี้มีความอุดมสมบูรณ์และเหมาะสมสำหรับการเพาะปลูกและเลี้ยงสัตว์ เมืองนี้มีพระราชาผู้ปกครองที่มีความยุติธรรมและประชาชนอยู่กันอย่างสงบสุข วันหนึ่งมีพระราชาผู้ครองเมืองใหม่ชื่อ "พระยาลิไท" ได้เข้ามาปกครองเวียงหนองหล่ม พระยาลิไทเป็นผู้มีความเชื่อในศาสนาและปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัด เมื่อท่านได้ทราบว่าบริเวณหนองน้ำใหญ่กลางเมืองมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์อยู่ ท่านจึงสั่งให้ขุดหนองน้ำนี้เพื่อค้นหาสมบัติและสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เชื่อว่าซ่อนอยู่ใต้ดิน แต่เมื่อการขุดค้นเริ่มขึ้น มีปาฏิหาริย์เกิดขึ้น น้ำในหนองน้ำกลับเริ่มไหลทะลักออกมาอย่างรวดเร็วและท่วมท้นเมืองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ชาวเมืองไม่สามารถหยุดยั้งน้ำท่วมนี้ได้ ทำให้เมืองเวียงหนองหล่มจมอยู่ใต้น้ำกลายเป็นหนองหล่มขนาดใหญ่ ชาวเมืองที่รอดชีวิตต้องอพยพไปยังที่สูงและหาที่อยู่อาศัยใหม่ ชาวบ้านเชื่อว่าการที่เมืองเวียงหนองหล่มถูกน้ำท่วมนี้เป็นผลมาจากการกระทำที่ไม่สมควรต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์และคำสาปที่เกิดจากการขุดค้นหนองน้ำ ชาวบ้านในพื้นที่ยังคงเคารพและบูชาหนองหล่มนี้เป็นสัญลักษณ์ของสิ่งศักดิ์สิทธิ์และเตือนให้ระลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน หนองหล่มกลายเป็นแหล่งน้ำธรรมชาติที่มีความงดงามและเป็นที่รู้จัก นักท่องเที่ยวสามารถมาเยี่ยมชมหนองหล่มและสัมผัสกับความเงียบสงบของสถานที่นี้ นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมและประเพณีที่เกี่ยวข้องกับตำนานเวียงหนองหล่มเป็นประจำ ชาวบ้านในพื้นที่ยังคงรักษาและสืบสานวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นนี้อย่างต่อเนื่อง ตำนานเวียงหนองหล่มเป็นเรื่องเล่าที่น่าสนใจและแฝงไปด้วยความเชื่อทางศาสนา แต่ยังสอนให้เห็นถึงความสำคัญของการเคารพและรักษาสิ่งศักดิ์สิทธิ์

รวมถึงการระลึกถึงความผิดพลาดในอดีตและการเรียนรู้จากมัน ตำนานนี้ยังสะท้อนถึงความเชื่อในเรื่องของวิญญาณและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวเชียงราย

4.3 ตำนานดอยนางนอน

ตำนานดอยนางนอน เป็นตำนานที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในจังหวัดเชียงราย ดอยนางนอนเป็นภูเขาที่มีลักษณะเป็นแนวเขายาวๆ และมีรูปร่างคล้ายนางนอน ซึ่งตำนานนี้มีเรื่องราวที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับความเชื่อท้องถิ่น ในตำนานเล่าว่า มีเจ้าหญิงองค์หนึ่งชื่อ "นางสามผิว" ซึ่งมีความงดงามมาก นางเป็นที่รักและหวงแหนของพระราชบิดาและชาวเมือง นางสามผิวมีความรักกับเจ้าชายจากอาณาจักรหนึ่งซึ่งเป็นศัตรูกับอาณาจักรของนาง ทั้งสองได้แอบพบกันและมีความรักต่อกัน แต่เนื่องจากความขัดแย้งระหว่างสองอาณาจักร ความรักของทั้งสองจึงเป็นเรื่องต้องห้าม เจ้าหญิงสามผิวและเจ้าชายได้ตัดสินใจหนีไปอยู่ด้วยกันที่ภูเขาในคืนหนึ่ง แต่พระราชบิดาของนางสามผิวได้ทราบเรื่องและส่งทหารออกตามหานางสามผิว เจ้าหญิงสามผิวและเจ้าชายหนีไปยังดอยสูงแห่งหนึ่ง ซึ่งปัจจุบันรู้จักกันในชื่อ "ดอยนางนอน" เมื่อทหารตามมาถึง เจ้าชายได้ต่อสู้กับทหารและถูกฆ่าตาย เจ้าหญิงสามผิวรู้สึกเศร้าโศกเสียใจมากและไม่มีทางเลือกอื่น นางจึงตัดสินใจฆ่าตัวตายตามเจ้าชายที่นางรัก หลังจากที่เจ้าหญิงสามผิวเสียชีวิต ร่างของนางได้กลายเป็นภูเขาที่ยาวและมีรูปร่างคล้ายกับนางนอน ดอยนางนอนมีลักษณะเหมือนหญิงสาวนอนหงาย โดยมีส่วนหัวอยู่ทางทิศเหนือและส่วนขาอยู่ทางทิศใต้ ดอยนางนอนกลายเป็นสัญลักษณ์ของความรักที่แท้จริงและความเศร้าโศกในตำนานท้องถิ่น ชาวบ้านในพื้นที่เชื่อว่าดอยนางนอนเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์และมีวิญญาณของเจ้าหญิงสามผิวสถิตอยู่ บางคนเชื่อว่าการไปสักการะและทำบุญที่ดอยนางนอนจะทำให้พบความรักที่แท้จริงและมีความสุขในชีวิตคู่ ตำนานนี้ยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างศิลปะ วรรณกรรม และวัฒนธรรมในท้องถิ่นอีกด้วย ตำนานดอยนางนอนสอนให้เห็นถึงความรักที่มั่นคงและการเสียสละเพื่อคนที่เรารัก แม้ว่าจะต้องเผชิญกับอุปสรรคและความยากลำบาก ตำนานนี้ยังสะท้อนถึงความเชื่อในเรื่องของวิญญาณและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่มีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชาวเชียงราย

4.4 ตำนานเต่าน้อยอองคำ

ตำนานเต่าน้อยเป็นอีกหนึ่งตำนานที่มีความโดดเด่นและเป็นที่รู้จักในจังหวัดเชียงราย เรื่องราวนี้เกี่ยวข้องกับเต่าศักดิ์สิทธิ์ที่มีพลังพิเศษและความเชื่อทางศาสนาของชาวบ้านในพื้นที่ ในตำนานเล่าว่า ณ หมู่บ้านเล็ก ๆ แห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงราย มีครอบครัวชาวนาที่ดำรงชีวิตด้วยการทำนาและเลี้ยงสัตว์ ครอบครัวนี้มีลูกชายคนหนึ่งชื่อ "น้ออองคำ" ที่เป็นเด็กหนุ่มที่มีจิตใจดีและขยันขันแข็ง น้ออองคำมีความรักและห่วงใยต่อสัตว์ทุกชนิด โดยเฉพาะเต่าที่เป็นสัตว์โปรดของเขา วันหนึ่งขณะที่น้ออองคำกำลังเดินเล่นในป่า เขาได้พบกับเต่าตัวหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษคือมีสีทองอร่ามและมีแสงสว่างส่องประกายออกมา น้ออองคำรู้สึกประหลาดใจและตื่นเต้นมาก จึงรีบพาเต่าตัวนี้กลับบ้านและดูแลเป็นอย่างดี หลังจากที่น้ออองคำดูแลเต่าตัวนี้ได้ระยะหนึ่ง ชาวบ้านเริ่มสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในชีวิตของเขา น้ออองคำกลายเป็นเด็กที่มีความโชคดีและประสบความสำเร็จในทุกสิ่งที่ทำ ชาวบ้านเชื่อว่าเต่าตัวนี้เป็นเต่าศักดิ์สิทธิ์ที่นำโชคลาภและความเจริญรุ่งเรืองมาให้แก่ผู้ที่ดูแลมัน ชาวบ้านเริ่มมีการบูชาเต่าน้อยอองคำและทำบุญเพื่อขอพรจากเต่าศักดิ์สิทธิ์ มีการจัด

พิธีกรรมทางศาสนาและการถวายอาหารให้กับเต่าทุกปี ชาวบ้านเชื่อว่าการบูชาเต่าจะทำให้พวกเขามีความสุขและความเจริญรุ่งเรืองในชีวิต นอกจากนี้ยังมีการสร้างรูปปั้นเต่าและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับเต่าในหมู่บ้านเพื่อเป็นที่ระลึกถึงเต่าศักดิ์สิทธิ์นี้

ตำนานเต่าน้อยอองคำไม่เพียงแต่เป็นเรื่องเล่าที่น่าสนใจและแฝงไปด้วยความเชื่อทางศาสนา แต่ยังสอนให้เห็นถึงความสำคัญของการมีจิตใจดีและการดูแลสัตว์ รวมถึงการเชื่อมั่นในพลังของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถนำโชคลาภและความเจริญรุ่งเรืองมาให้แก่ชีวิตของผู้คน ตำนานนี้ส่งเสริมวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นของจังหวัดเชียงรายให้คงอยู่สืบไปและเป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิตอย่างมีจิตใจดีและเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น

4.5 ตำนานกาขาวและเวียงกาหลง

ตำนานกาขาวและเวียงกาหลง เป็นตำนานที่มีความสำคัญและเป็นที่รู้จักในจังหวัดเชียงรายอีกเรื่องหนึ่ง ที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนาและวิถีชีวิตของชาวบ้านในพื้นที่ โดยเฉพาะในอำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย ในตำนานเล่าว่า ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงราย มีพระภิกษุรูปหนึ่งที่มีความศรัทธาและปฏิบัติธรรมอย่างเคร่งครัด วันหนึ่งขณะที่พระภิกษุกำลังเดินทางไปปฏิบัติธรรม ท่านได้พบกับกาขาวตัวหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษคือมีสีขาวบริสุทธิ์ ซึ่งแตกต่างจากกาทั่วไปที่มักมีสีดำ พระภิกษุรู้สึกประหลาดใจและเชื่อว่ากาขาวตัวนี้เป็นนิมิตหมายที่ดีและมีความศักดิ์สิทธิ์ เมื่อพระภิกษุได้นำกาขาวกลับมาที่วัด ชาวบ้านในหมู่บ้านเริ่มสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในชีวิตของพวกเขา มีเหตุการณ์ที่เป็นปาฏิหาริย์เกิดขึ้นและชาวบ้านได้รับโชคลาภและความเจริญรุ่งเรือง ชาวบ้านจึงเริ่มเคารพบูชากาขาวและเชื่อว่ามันเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่นำพาความสุขและความสำเร็จมาให้

ในเวลาต่อมา ชาวบ้านในพื้นที่ได้ร่วมกันสร้างเมืองใหม่และตั้งชื่อว่า "เวียงกาหลง" เพื่อเป็นเกียรติแก่กาขาวและเป็นการระลึกถึงเหตุการณ์ปาฏิหาริย์ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน เมืองเวียงกาหลงกลายเป็นสถานที่ที่มีความสำคัญทางศาสนาและวัฒนธรรม ชาวบ้านมักจัดพิธีกรรมและทำบุญเพื่อบูชากาขาวในทุกปี

ตำนานกาขาวและเวียงกาหลงสอนให้เห็นถึงความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความสำคัญของการปฏิบัติธรรมและการทำบุญ นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมความสามัคคีในชุมชนและการสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่สืบไป ตำนานนี้ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้คนในการดำเนินชีวิตอย่างมีจิตใจดีและเอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น ปัจจุบัน เวียงกาหลงยังคงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีความสำคัญและเป็นที่รู้จัก นักท่องเที่ยวสามารถไปเยี่ยมชมวัดวาอารามและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับตำนานกาขาว นอกจากนี้ยังมีการจัดงานประเพณีและกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจในเวียงกาหลงเป็นประจำ

กล่าวโดยสรุปแล้ว ตำนาน หมายถึง เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่มีการบอกเล่าต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น มักมีลักษณะเป็นเรื่องเล่าที่มีความมหัศจรรย์หรือเป็นเรื่องที่ยากจะพิสูจน์ได้จริง ตำนานมักเกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสถานที่ที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ จังหวัดเชียงรายมีตำนานที่น่าสนใจหลายเรื่องซึ่งสะท้อนถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ และประวัติศาสตร์ของพื้นที่ เช่น ตำนานปลาไหลเผือก (วัดหมากหน่อ) ตำนานเวียงหนองหล่ม ตำนานดอยนางนอน ตำนานเต่า

น้อยอองคำ และ ตำนานกาขาวและเวียงกาหลง ตำนานเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นเรื่องเล่าที่น่าสนใจและแฝงไปด้วยความเชื่อทางศาสนา แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของจังหวัดเชียงราย

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โกศล ภูศรี (2564) ได้ศึกษากลยุทธ์การพัฒนาความเป็นนวัตกรของครูโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการศึกษาพบว่า องค์ประกอบและตัวบ่งชี้ความเป็นนวัตกรของครูมี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ทักษะการคิดริเริ่ม 2) ทักษะการตั้งคำถาม 3) ทักษะการสังเกต 4) ทักษะการทดลอง 5) ทักษะการสร้างเครือข่าย ประเด็นที่มีความต้องการจำเป็นสูงสุด ได้แก่ ทักษะการตั้งคำถาม ผลการนำกลยุทธ์ไปใช้พบว่า ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นนวัตกรของครูหลังรับการพัฒนาสูงกว่าก่อนรับการพัฒนา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ครูมีทักษะความเป็นนวัตกรภาพรวมอยู่ในระดับมาก ครูมีความพึงพอใจต่อการใช้กลยุทธ์ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และกลยุทธ์บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

วสันต์ สุทธาวาศ (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างศักยภาพความเป็น นวัตกรการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า คุณลักษณะความเป็นนวัตกรการศึกษามี 4 ด้าน ประกอบด้วยความสามารถ ทักษะการค้นพบ เจตคติ และพฤติกรรม รวมถึงมีหลักการทำงานที่สำคัญ 4 ประการ ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายที่เหมาะสม การบูรณาการ การสร้างคุณค่าที่แท้จริง และการส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรม โดยโปรแกรมพัฒนาจากแนวคิด ARM Model มีองค์ประกอบเชิงระบบ 3 โมดูล (3As) ได้แก่ การเพิ่มพูนความพร้อม การประยุกต์สร้างสรรค์ และการประเมินคุณค่าเชิงนวัตกรรม โดยมีภารกิจ (Task) ที่ใช้การจำลองสถานการณ์ และประยุกต์ใช้กับภาระงานจริง (Sim & Scene) เป็นตัวกระตุ้นศักยภาพ และใช้แนวคิด ARM Matrix ในการวิเคราะห์แนวโน้มศักยภาพ ทั้งนี้ผลการเสริมสร้างศักยภาพ พบว่า คุณลักษณะความเป็นนวัตกรการศึกษาหลังการพัฒนาของกลุ่มทดลองโดยรวมทุกด้าน มีค่าสูงกว่าก่อนได้รับการพัฒนา รวมถึงสูงกว่ากลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รวมถึงมีข้อค้นพบเกี่ยวกับช่วงเวลาแห่งการยอมรับนวัตกรรม (Moment in Innovation) สำหรับภาพรวมโปรแกรมนี้ได้รับการยอมรับเป็นฉันทามติเชิงนโยบาย โดยได้ค่าสัมประสิทธิ์ Cohen’s Kappa ในระดับดี (Substantial) ที่ .634

ขนิษฐา ม่วงศรีจันทร์ (2564) ได้ศึกษารูปแบบการบริหารเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกร ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการบริหารเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 ด้านปัจจัยนำเข้า ประกอบด้วย 5 ปัจจัย คือ 1.1) การกำหนดนโยบายของสถานศึกษาเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 1.2) การกำหนดค่านิยมองค์กรของสถานศึกษาเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 1.3) องค์คณะบุคคลในการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 1.4) งบประมาณ 1.5) เทคโนโลยีและสารสนเทศ องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการ ประกอบด้วย 1) การสร้างค่านิยมองค์กรและการพัฒนาครูเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 2) การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 3) การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียน 4) การบริหารแบบมีส่วนร่วม องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลผลิต ประกอบด้วย 4

คุณลักษณะ คือ 1) ทักษะการคิด 2) การทำงาน 3) บุคลิกภาพ 4) การเชื่อมโยงความรู้ และเงื่อนไขแห่งความสำเร็จประกอบด้วย 2 เงื่อนไข คือ 1) การมีปัจจัยการบริหารที่ส่งเสริมและสนับสนุนที่ครอบคลุมการพัฒนาความเป็นนวัตกรของนักเรียนที่เพียงพอ 2) การมีเครือข่ายความร่วมมือที่เข้มแข็งทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ซึ่งผลการประเมินรูปแบบมีความเป็นไปได้อยู่ในระดับมาก และมีความเป็นประโยชน์ อยู่ในระดับมากที่สุด

ในงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมแคนวาเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดิจิทัล รายวิชา วิทยาการคำนวณ ของ เรืองศักดิ์ ศรีรักษา, นิตยารัตน์ คงนาลึก, เศณวี ฤกษ์มงคล, และ อนุวัฒน์ จันทสะ (2565). ผลสัมฤทธิ์ในงานวิจัยแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เพราะการใช้โปรแกรมแคนวาในการจัดการเรียนรู้ถือเป็นแนวทางที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง สื่อการสอนที่สร้างจากแคนวามีความโดดเด่นด้วยการออกแบบที่ดึงดูดใจ เนื้อหาที่เข้าใจง่าย สามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกเวลา และองค์ประกอบต่างๆ เช่น สีสัน รูปภาพ เสียง และขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น

สุภาภรณ์ จันทร์กลม (2562) ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมโดยใช้แอปพลิเคชันแคนวา พบว่า นักเรียนชื่นชอบการเรียนรู้แบบทำงานเป็นทีมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.26 รองลงมาคือรูปแบบการเรียนรู้ที่ครูและนักเรียนร่วมกันออกแบบการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมที่แปลกใหม่ คิดเป็นร้อยละ 19.56

นฤวัต แซ่โฟ้ง และ สุมาลี สุนทรา (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่องการพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา (สมัครพลผดุง) โดยผลการวิจัยพบว่า บทเรียนออนไลน์นี้ประกอบด้วยเนื้อหา 3 หน่วย ได้แก่ ความรู้เบื้องต้นงานกราฟิก การแต่งภาพด้วยเครื่องมือต่างๆ บน Canva และการทำงานเชิงลึกของ Canva ซึ่งได้รับการประเมินคุณภาพบทเรียนจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ มากที่สุด ทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิต นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจหลังเรียนรู้ด้วยบทเรียนออนไลน์อยู่ในระดับ มาก

วิสิฐ ตั้งสถิตกุล, เกียรติภูมิ อายุวงศ์, และ ดนุรุตร์ สาระบูลย์ (2566) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การผลิตวิดีโอในระบบดิจิทัลโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) เรื่อง เส้นทางรถไฟสายมรณะ โดยผลิตวิดีโอโดยใช้กระบวนการผลิตสื่อวิดีโอในรูปแบบ 3P คือ 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต Pre – Production 2) ขั้นตอนการผลิต Production 3) ขั้นตอนหลังการผลิต Post – Production ใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) พบว่า การทำวีดีโอเส้นทางรถไฟสายมรณะโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องสามารถทำให้ผู้ชมจดจำเรื่องราวได้มากขึ้น

สุชาวลี วงศ์ศรีทา และ สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล (2566) ได้อภิปรายว่า การจัดกิจกรรมเล่าเรื่องเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงสนุกสนาน สร้างเสริมจินตนาการให้เกิดแก่ผู้เรียน กระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นวิธีที่จะพัฒนาการพูดและการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจใน หัวข้อที่จะพูด สามารถสื่อสาร ในระดับเบื้องต้นด้วยการพูดเนื้อหาที่ตรงกับ

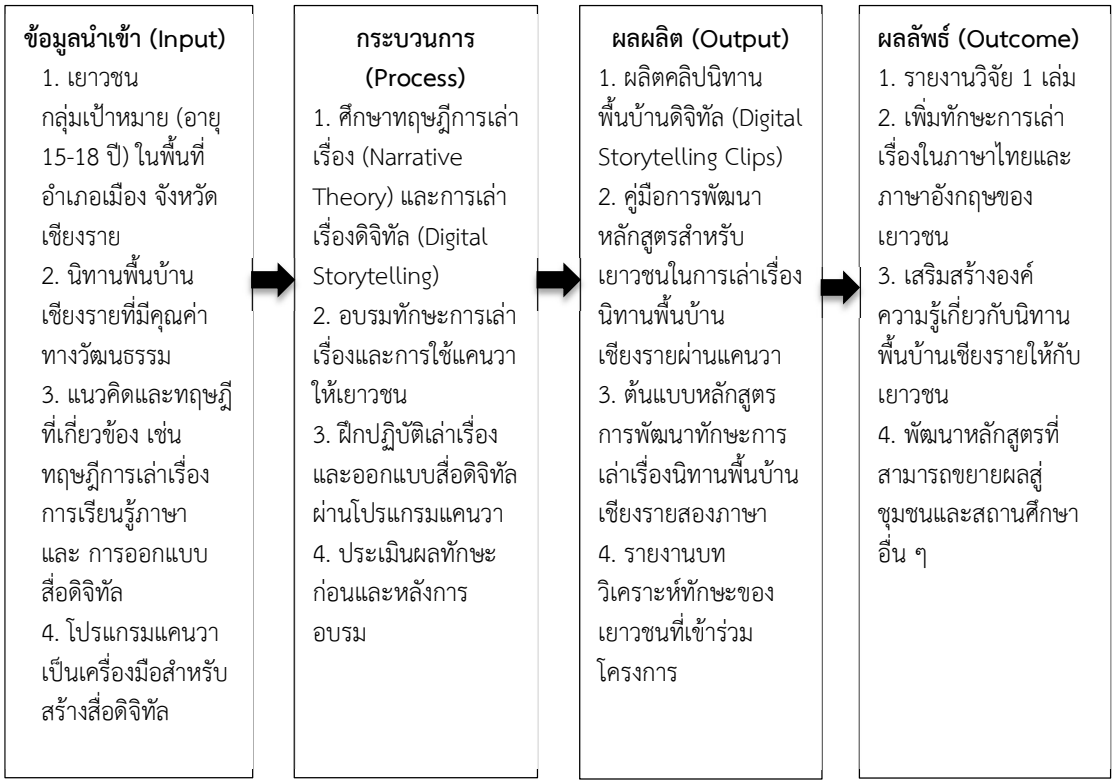
สถานการณ์ที่กำหนดไว้ หรือ เรื่องราวที่ต้องการจะเล่า โดยใช้โครงสร้างไวยากรณ์คำศัพท์และรูปประโยคพื้นฐานได้ถูกต้อง มีความคล่องแคล่วและสื่อสารได้โดยไม่หยุดชะงัก อีกทั้งสามารถเชื่อมโยงคำและกลุ่มคำได้ด้วย การแสดงการเชื่อมโยงความคิดระหว่างการสื่อสาร ระหว่างเรื่องที่จะเล่ากับผู้ฟังได้

กัลลิกา ศรีหาสาร และ ฑิฆัมพร วุฒิพรพงษ์ (2556) ได้ใช้นิทานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองของกลุ่มตัวอย่างในระดับมัธยมศึกษา ยืนยันว่าเทคนิคการเล่านิทานสามารถใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยได้ดีกว่าวิธีการท่องจำ และควรได้รับการส่งเสริมให้ใช้ในห้องเรียนมากขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนาน จากการศึกษา เทคนิคการเล่านิทานสามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าวิธีการท่องจำแบบดั้งเดิม อาจเป็นเพราะการเรียนรู้ในบริบทที่เป็นธรรมชาติ เนื่องจาก การเล่านิทานช่วยให้คำศัพท์อยู่ในบริบทที่เข้าใจง่าย นักเรียนสามารถใช้บริบทช่วยจับใจความของคำศัพท์ได้ดีกว่า นักเรียนในกลุ่มเล่านิทานได้โต้ตอบกันผ่านกิจกรรม เช่น การพูดคุยถึงเรื่องราวและการเล่าเรื่องซ้ำ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเจรจาความหมาย (Negotiation of Meaning) และจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น และผลการศึกษาที่ได้สอดคล้องกับ Output Hypothesis (Swain, 1985) ซึ่งระบุว่าการที่ผู้เรียนต้องผลิตภาษาเองผ่านการเล่าเรื่องช่วยกระตุ้นการจดจำโครงสร้างและคำศัพท์ได้ดีกว่าแค่การรับข้อมูลเฉย ๆ และที่สำคัญนักเรียนที่ใช้เทคนิคการเล่านิทานมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น รู้สึกสนุกกับการเรียน และมีความมั่นใจในการใช้ภาษา นอกจากนี้ได้เสนอแนะไว้ว่า ควรมีการออกแบบกิจกรรมเล่านิทานให้เหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน เช่น การใช้ภาพประกอบหรือการให้ผู้เรียนสร้างเรื่องเอง

วรางคณา ภู่ศิริภิญโญ (2563) ได้ศึกษาและใช้การเล่านิทานในการพัฒนาความสามารถด้านการออกเสียงภาษาอังกฤษ ผ่านการเรียนรู้และฝึกฝนโดยใช้ นิทาน 11 เรื่อง ได้อภิปรายผลไว้ว่า การเล่านิทานเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการออกเสียง เนื่องจากเป็นการเรียนรู้ผ่านบริบทที่เป็นธรรมชาติ นิทานเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและจดจำการออกเสียงได้ง่ายกว่าการเรียนแบบท่องจำ เกิดการเรียนรู้ที่สนุกและลดความเครียด นักศึกษารู้สึก สนุกและมีส่วนร่วม มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำทั่วไป สภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายช่วยให้กล้าฝึกออกเสียงมากขึ้น นอกจากการออกเสียงแล้ว นักศึกษายังได้พัฒนาทักษะการพูด การฟัง และการใช้ภาษาผ่านการเล่านิทาน ผลการวิจัยนี้สนับสนุนแนวคิดของ Krashen (1985) ในเรื่อง Input Hypothesis ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การรับข้อมูลทางภาษาในบริบทธรรมชาติ (เช่น นิทาน) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ได้มีข้อแสนอแนะว่า สำหรับการเรียนการสอนควรนำการเล่านิทาน มาใช้เป็นกิจกรรมหลักในการสอนออกเสียง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาจใช้สื่อดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างความน่าสนใจ และสำหรับการพัฒนาหลักสูตรอาจพัฒนาแนวทางฝึกออกเสียงที่มีแบบฝึกเฉพาะเรื่อง เพื่อลดปัญหาการออกเสียงที่พบในผู้เรียน และเพิ่มจำนวนชั่วโมงฝึกออกเสียงผ่านการเล่านิทาน งานวิจัยนี้ ชี้ให้เห็นว่าการนำเทคนิคการเล่านิทานไปใช้ในการสอนภาษาอังกฤษควรได้รับการส่งเสริมอย่างจริงจัง เพื่อช่วยให้นักศึกษาเรียนรู้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนาน

กิตติพงษ์ แบสิ่ว (2564) ได้นำเสนอแนวทางการประยุกต์ศาสตร์การเล่าเรื่อง (**Storytelling**) เข้าสู่การสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งแนวทางที่นำเสนอช่วยให้การสอนวรรณคดีไทยเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อวรรณคดีไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ และได้อภิปรายไว้ว่า จากการนำแนวทางการเล่าเรื่องมาประยุกต์ใช้ พบว่ามีประโยชน์สำคัญต่อการเรียนการสอนวรรณคดีไทย คือ 1) ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาวรรณคดีได้ง่ายขึ้น วรรณคดีไทยโบราณมักเต็มไปด้วยภาษาที่ยากและไกลตัวผู้เรียน การเล่าเรื่องช่วยลดช่องว่างระหว่างเนื้อหากับบริบทปัจจุบัน ทำให้นักเรียน เข้าถึงตัวบทและตีความเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น 2) สร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เทคนิคการเล่าเรื่องที่กระตุ้นการคิด เช่น การถาม-ตอบ หรือการให้ผู้เรียนได้เล่าเรื่องเอง ทำให้ ห้องเรียนมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น และช่วยให้ ผู้เรียนจดจำเนื้อหาวรรณคดีได้ดีกว่าเพียงการอ่านจากตำรา และ 3) เชื่อมโยงวรรณคดีไทยกับชีวิตจริง โดยการเล่าเรื่องผ่านการเปรียบเทียบอุปมา ช่วยให้ ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวรรณคดีไทย ผ่านการเปรียบเทียบตัวละครหรือเหตุการณ์กับบริบทในชีวิตประจำวัน และ 4) ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร กิจกรรมที่ให้นักเรียน สรุปเนื้อหาและเล่าเรื่องเอง ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การจับใจความสำคัญ และการคิดเชิงวิเคราะห์ และให้ข้อเสนอแนะด้านการออกแบบหลักสูตรไว้ว่า ควรปรับปรุงแนวทางการสอนวรรณคดีไทยให้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และลดการสอนแบบท่องจำ ควรเพิ่มกิจกรรมการเล่าเรื่องและการให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่าเรื่องเอง และควรใช้สื่อภาพและเทคโนโลยีดิจิทัลมาบูรณาการในการเล่าเรื่องเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้แนวคิด IPOO ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) มาเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนงานวิจัย ตั้งแต่การเตรียมฐานข้อมูลทางทฤษฎีและเนื้อหาต้นทุน การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติการ ตลอดจนการประเมินผลเชิงประจักษ์และการต่อยอดองค์ความรู้สู่ชุมชน ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยงของกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบและแนวคิดการวิจัย

จากภาพที่ 1 สามารถอธิบายความเชื่อมโยงของระบบการดำเนินงานวิจัยได้ดังนี้

ข้อมูลนำเข้า (Input) เป็นส่วนการกำหนดฐานข้อมูลและปัจจัยต้นทางที่ใช้ในโครงการ ประกอบด้วย กลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนอายุ 15-18 ปี ในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ทุนทางวัฒนธรรม คือ นิทานพื้นบ้านเชียงรายที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม ตลอดจนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เช่น ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทฤษฎีการเรียนรู้ภาษา การออกแบบสื่อดิจิทัล และเครื่องมือ ได้แก่ โปรแกรม Canva สำหรับสร้างสรรค์สื่อ

กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนการขับเคลื่อนงานวิจัยและการลงมือปฏิบัติ เริ่มจากการศึกษาทฤษฎีการเล่าเรื่องและการเล่าเรื่องดิจิทัล นำไปสู่การอบรมทักษะการเล่าเรื่องและการใช้โปรแกรมแคนวาให้แก่กลุ่มเป้าหมาย จากนั้นให้เยาวชนได้ฝึกปฏิบัติเล่าเรื่องและออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาจริง และทำการประเมินผลทักษะก่อนและหลังการอบรม เพื่อวัดพัฒนาการอย่างเป็นระบบ

ผลผลิต (Output) เป็นผลที่เกิดขึ้นทันทีหลังเสร็จสิ้นกระบวนการ ได้แก่ คลิปนิทานพื้นบ้านดิจิทัล (Digital Storytelling Clips) และ คู่มือการพัฒนาหลักสูตรสำหรับเยาวชนในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายผ่านแคนวา นอกจากนี้ยังได้ต้นแบบหลักสูตรการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายสองภาษา และรายงานบทวิเคราะห์ทักษะ ของเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ

ผลลัพธ์ (Outcome) เป็นผลประโยชน์หรือการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระยะยาว ประกอบด้วย รายงานวิจัยจำนวน 1 เล่ม เยาวชนมีทักษะการเล่าเรื่องในภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เกิดการเสริมสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชน และสามารถพัฒนาหลักสูตรที่สามารถขยายผลสู่ชุมชนและสถานศึกษาอื่น ๆ ได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้น กรอบแนวคิดการวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชิงระบบระหว่างปัจจัยนำเข้า กระบวนการพัฒนา ผลผลิต และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายของเยาวชนผ่านกระบวนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล โดยมุ่งส่งเสริมทั้งการใช้ภาษาและเทคโนโลยีควบคู่กันไป

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรม เรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา มีขั้นตอนและวิธีการในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเชิงผสมผสาน (Mixed-method) ซึ่งเป็นการบูรณาการกระบวนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถประเมินผลลัพธ์ของหลักสูตรได้อย่างรอบด้านและน่าเชื่อถือ

2. ประชากรที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลนี้ คือ เยาวชนระดับมัธยมศึกษา อายุระหว่าง 15 -18 ปี ที่เรียนอยู่ในสถานศึกษา ในอำเภอเมืองเชียงราย จำนวน 40 คน โดยครอบคลุมโรงเรียนที่จัดตั้งและดำเนินการโดยหน่วยงานของรัฐบาลหรือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงราย เพื่อให้มีความหลากหลายจากหลายกลุ่มที่มีความแตกต่างทางภูมิหลังและสภาพแวดล้อม และสอดคล้องกับงบประมาณ เวลา และทรัพยากรที่มีอยู่ โดยการสุ่มเลือกแบบเจาะจงอย่างง่าย (Simple random sampling) ใช้สูตร Yamane (1973) สุ่มแบบรวมทั้งหมดของจำนวนประชากร เท่ากับ 36 คน และใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย

เกณฑ์การคัดเข้า (Inclusion Criteria)

1. เป็นนักเรียน (อายุ 15-18 ปี) ที่เรียนอยู่ในสถานศึกษา ในเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2. นักเรียนต้องมีผลการเรียนรวมในภาคการศึกษาล่าสุดไม่น้อยกว่า 2.00
3. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร เกินร้อยละ 80
4. มีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์
5. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
6. อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองเชียงราย

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria)

1. ร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร ไม่ถึงร้อยละ 80 เช่น ลาพักจากอาการเจ็บป่วยและไม่สบายระหว่างโครงการวิจัยนาน
2. มีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่ครบถ้วน และไม่ตอบแบบสอบถามหรือแบบสัมภาษณ์
3. ขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัยระหว่างดำเนินการวิจัย

4. ย้ายสถานศึกษา

เกณฑ์ถอดถอน (Withdrawal criteria)

1. ผู้วิจัยขอถอนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มาเข้าร่วมกิจกรรม และไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือข้อตกลงของโครงการวิจัย เนื่องจากไม่ได้รับการเรียนรู้อย่างครบถ้วน และไม่บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ผู้ปกครองบอกให้ยุติการเข้าร่วมโครงการวิจัย

3. ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการวิจัย

1) ทบทวนวรรณกรรมและเอกสารเกี่ยวข้องด้าน การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ การพัฒนาทักษะภาษาไทย การใช้โปรแกรมออกแบบแคนวา ทักษะการเล่าเรื่อง นิทานพื้นบ้าน การสอนแบบเล่าเรื่อง (Story telling) และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดขอบเขตของการวิจัย

3) ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย 1) แบบทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ 2) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการที่มีต่อโครงการนวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อโครงการนวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา จากนั้นผู้วิจัยนำเครื่องมือในการเก็บรวบรวมทั้งหมดไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ ทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติในระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาหลักสูตร

4) ทบทวนขั้นตอนการทำหลักสูตร หลักการเล่าเรื่อง Story telling และการใช้ Canva มาสร้างสื่อประกอบในการเล่าเรื่อง

5) คัดเลือกบทนิทานพื้นบ้านที่ตรงกับบริบทท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย โดยมีเกณฑ์พิจารณาการคัดเลือก ดังนี้

5.1 เป็นเรื่องที่เป็นตำนานท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย

5.2 มีโครงเรื่องที่ชัดเจน มีจุดเริ่มต้น ปมปัญหา จุดสูงสุด และบทสรุปที่สมบูรณ์

5.3 สะท้อนแง่มุมทางวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม หรือวิถีชีวิตของชาวจังหวัดเชียงราย

6) วิพากษ์หลักสูตร โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาและปรับแก้

7) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง และความน่าเชื่อถือของเครื่องมือเก็บข้อมูลวิจัย

8) ทดลองใช้หลักสูตรกับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่มีอายุ 18 ปี จำนวน 10 คน) และปรับหลักสูตรให้เหมาะสมก่อนนำไปใช้จริง

9) ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะขอผู้เชี่ยวชาญก่อนนำเครื่องมือไปใช้

10) ยื่นขอรับพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยได้รับการรับรองโครงการวิจัย หมายเลข COA.037/2568

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและเก็บข้อมูล

11) ดำเนินการขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัยจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

12) ประกาศรับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการไปยังสถานศึกษา ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

13) ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมโครงการทราบถึงกระบวนการ และขออนุญาตเก็บข้อมูลของงานวิจัย และให้ผู้เข้าร่วมอบรมทำแบบทดสอบก่อนร่วมกิจกรรม เพื่อวัดทักษะทั้งภาษาอังกฤษ ภาษาไทย ผู้วิจัยให้กลุ่มประชากรตัวอย่าง กรอกข้อมูลในแบบตอบรับเข้าร่วมในโครงการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจถึงกระบวนการทางจริยธรรมของการดำเนินงานวิจัยที่กลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ในการถอนตัวจากการเข้าร่วมโครงการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อคะแนนในรายวิชาที่เรียนตามปกติในสถานศึกษาของตนเอง

14) จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบภาษาไทย-ภาษาอังกฤษและออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวา

15) ให้ผู้ร่วมอบรมนำเสนอผลงานสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวากับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย ที่ตนเองออกแบบ

16) ให้ผู้เข้าร่วมอบรมทำแบบทดสอบหลังร่วมกิจกรรม เพื่อวัดทักษะทั้งภาษาอังกฤษ ภาษาไทย

17) จัดกลุ่มสัมภาษณ์ในรูปแบบกลุ่ม (Focus Group) กลุ่มละ 2-5 คน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยสอบถามผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประสบการณ์ออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวากับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย โดยมีการจดบันทึกระหว่างสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ใช้เวลาประมาณ 20 นาทีต่อครั้ง ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง

18) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบสอบถามความพึงพอใจแบบไม่เปิดเผยชื่อ เพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อตรวจสอบถึงความคิดเห็นต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทักษะภาษาไทย และการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวากับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย โดยการทำแบบสอบถามใช้เวลาประมาณ 10 นาที

19) รวบรวมและนำข้อมูลผลการสอบก่อนและหลังร่วมกิจกรรม มาพิมพ์ลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์

20) รวบรวมผลการตอบแบบสอบถามมาพิมพ์ลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์

21) นำผลการสัมภาษณ์บันทึกลงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เวิร์ด

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

22) วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยโปรแกรมสำเร็จรูปเอ็กเซลเพื่อหาค่า t-test ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

23) นำเสนอผลเชิงคุณภาพจากการออบแบบหลักสูตรและการสัมภาษณ์โดยวิธีพรรณนา และผลเชิงปริมาณเชิงสถิติ จากผลการทดสอบ แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบประเมินชิ้นงาน ในรูปแบบตาราง โดยเขียนบรรยายประกอบชี้แจงผลที่นำเสนอ

24) รวบรวม วิเคราะห์ เรียบเรียงข้อมูล เพื่อนำเสนอผลในรูปแบบรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์อย่างเป็นระบบ

งานวิจัยนี้วิเคราะห์ผลเชิงคุณภาพโดยวิธีพรรณนา และผลเชิงปริมาณเปรียบเทียบโดยใช้สถิติ โดยพิจารณาวิเคราะห์จาก 1) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 2) ค่าสถิติ t-test (Dependent Samples t-test) 3) สถิติการหา IOC ค่าเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือวิจัย 4) ค่าเฉลี่ย (M) 5) การประเมิน (Likert Rating Scale) สำหรับการวิเคราะห์ผลแบบประเมินความพึงพอใจและแบบวิเคราะห์ชิ้นงาน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือวิจัยเพื่อเก็บข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการทำวิจัย ไว้ดังนี้

4.1 แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน เพื่อทดสอบทักษะภาษาอังกฤษและภาษาไทย และองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานพื้นบ้านเชียงราย ซึ่งแบบทดสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ เวลาทำ 20 นาที แบบปรนัย แบ่งเป็น 2 ตอน ข้อที่ 1-10 เป็นภาษาไทย เน้นความเข้าใจเนื้อหาและคุณค่าทางวัฒนธรรม และข้อที่ 11-20 เป็นภาษาอังกฤษ เน้นการวัดทักษะภาษาอังกฤษ โดยห้ามเปิดหนังสือหรือใช้โทรศัพท์มือถือระหว่างทำข้อสอบ

4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ ที่ผู้วิจัยออกแบบ เพื่อสอบถามความรู้สึก ความคิดเห็น และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมโครงการ โดยมีทั้งหมด 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นการระบุสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นการสอบถามระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ มีจำนวน 16 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 วิทยากร จำนวน 6 ข้อ

ด้านที่ 2 สถานที่ / ระยะเวลา / อาหาร จำนวน 4 ข้อ

ด้านที่ 3 การนำความรู้ไปใช้ จำนวน 6 ข้อ

การประเมินคำตอบใช้ Likert Scale 5 ระดับ ได้แก่

5	=	มากที่สุด
4	=	มาก
3	=	ปานกลาง
2	=	น้อย

1 = น้อยที่สุด

โดยมีการตีความหมายระดับความพึงพอใจ กำหนดเกณฑ์ 5 ระดับ ดังนี้

4.50 – 5.00	อยู่ในระดับ	มากที่สุด
3.50 – 4.49	อยู่ในระดับ	มาก
2.50 – 3.49	อยู่ในระดับ	ปานกลาง
1.50 – 2.49	อยู่ในระดับ	น้อย
0.00 – 1.49	อยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นการให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ

4.3 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อดูความคิดเห็นและความรู้สึกจากผู้เข้าร่วมโครงการ โดยมีทั้งหมด 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 ประเด็นมุมมองต่อการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้าน

ส่วนที่ 3 การใช้สื่อดิจิทัลและแคนวา

ส่วนที่ 4 การใช้ทักษะ 2 ภาษา

4.4 แบบวิเคราะห์ชิ้นงาน เพื่อดูแนวโน้มและผลลัพธ์ของหลักสูตร โดยมีการประเมินทั้งหมด 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 เนื้อหา

ด้านที่ 2 ภาษา

ด้านที่ 3 นวัตกรรมสื่อแคนวา

โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ออกแบบทุกประเภท ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบเพื่อหาค่าความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือ (IOC) หลังจากนั้นได้ทำการปรับปรุงและแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

บทที่ 4
ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจาก แบบทดสอบวัดทักษะภาษาไทยและภาษาอังกฤษและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้าน ทั้งก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม แบบประเมินความพึงพอใจ และแบบวิเคราะห์ชิ้นงาน เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้จำแนกผลการวิเคราะห์ตามหัวข้อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การทำวิจัย ในรูปแบบของตารางและสรุปรายละเอียดดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มุ่งออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย ผลพบว่า ผู้วิจัยได้พัฒนาหลักสูตรโดยอาศัยแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน และการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีของผู้ร่วมอบรม

กระบวนการพัฒนาหลักสูตรประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนและบริบทชุมชน การออกแบบโครงสร้างหลักสูตร การพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ การนำหลักสูตรไปทดลองใช้ และการประเมินผล โดยเนื้อหาหลักของหลักสูตรมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านนิทานพื้นบ้านของจังหวัดเชียงราย ทั้งหมด 5 เรื่อง ดังนี้ ตำนานดอนนางนอย ตำนานเวียงหนองหล่ม ตำนานปลาไหลเผือก ตำนานเต่าน้อยอองคำ และตำนานกาขาวและเวียงกาหลง ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์เนื้อเรื่อง สร้างสรรค์โครงเรื่อง และพัฒนาชิ้นงานสื่อดิจิทัล เช่น การนำเสนอผ่านแคนวา หรือวิดีโอเล่าเรื่อง ทั้งนี้ กิจกรรมถูกออกแบบให้สอดคล้องกับวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ได้แก่ การมีประสบการณ์ตรง การสะท้อนคิด การสรุปเป็นแนวคิด และการนำไปทดลองใช้ โดยสรุป หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีลักษณะเป็นหลักสูตรเชิงบูรณาการที่ผสมผสานระหว่างวรรณกรรมพื้นบ้าน เทคโนโลยีดิจิทัล และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

ผลการวิจัย แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลผ่านนิทานพื้นบ้าน โดยผลงานคลิปวีดีโอจากแคนวาที่สร้างขึ้น แสดงให้เห็นถึงการนำองค์ประกอบทั้งทักษะภาษาและทักษะดิจิทัล มาใช้ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดความตระหนักในคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นเชียงราย สามารถเชื่อมโยงตำนาน เข้ากับบริบทโลกดิจิทัลปัจจุบันได้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

1. ผลการทดสอบทักษะภาษาและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้าน (ก่อนและหลัง)

ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรที่เข้าร่วมกิจกรรมครบตามเกณฑ์ จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย และกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Yamane (1973) ซึ่งได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 36 คน โดยมีผลเปรียบเทียบ ดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบทักษะและองค์ความรู้ตำนานพื้นบ้าน (ก่อนและหลัง)

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	P
คะแนนก่อนเรียน	36	20	9.94	3.74	8.82	< .001
คะแนนหลังเรียน	36	20	14.11	3.69		

*p < .05 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนหลังเรียน ($\bar{x}$= 14.11, S.D. = 3.69) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($\bar{x}$= 9.94, S.D. = 3.74) เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สถิติ พบว่า คะแนนก่อนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (t = 8.82, p < .001) ผล แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมอบรมหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษาสามารถพัฒนาทักษะและองค์ความรู้ของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลจากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อกิจกรรมอบรมหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษามีผลความพึงพอใจ ดังนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมอบรมหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ความพึงพอใจต่อวิทยากร			
1. การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน	4.64	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
2. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา	4.67	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
3. การเชื่อมโยงเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.67	0.6	พึงพอใจมากที่สุด

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
4. มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม	4.64	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
5. การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้	4.75	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
6. การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม	4.50	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
ความพึงพอใจต่อสถานที่อบรม			
1. สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม	4.83	0.3	พึงพอใจมากที่สุด
2. ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์	4.67	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
3. การอบรมมีความเหมาะสม	4.56	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
4. อาหารมีความเหมาะสม	4.64	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
ความพึงพอใจต่อการรับความรู้จากการฝึกอบรม			
1. ความรู้ ความเข้าใจในการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา ก่อน การอบรม	3.94	0.7	พึงพอใจมากที่สุด
2. ความรู้และความเข้าใจในการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา หลังการอบรม	4.64	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
3. ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้	4.36	0.7	พึงพอใจมากที่สุด
4. ความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้	4.67	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
5. ความรู้สามารถนำไปเผยแพร่/ถ่ายทอดได้	4.31	0.7	พึงพอใจมากที่สุด
พัฒนาศักยภาพด้านภาษาสู่การสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา	4.28	0.7	พึงพอใจมากที่สุด
6. นักเรียนได้พัฒนาความรู้และลงมือปฏิบัติจริงในการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา	4.50	0.7	พึงพอใจมากที่สุด
7. นักเรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวาโดยใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในการนำเสนอเรื่องเล่าหรือตำนานได้	4.47	0.6	พึงพอใจมากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ย	**4.54**	**0.6**	**พึงพอใจมากที่สุด**

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.54, S.D. = 0.60) สะท้อนให้เห็นว่าหลักสูตรสามารถตอบสนองความต้องการและความสนใจของเยาวชนได้ โดยเฉพาะการบูรณาการสื่อดิจิทัลร่วมกับเนื้อหานิทานพื้นบ้านและการพัฒนาทักษะสองภาษาของตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย

3. ผลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนมีความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมรวมถึงรากเหง้าของท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้น โดยมองว่าการนำเทคโนโลยีหรือปัญญาประดิษฐ์เข้ามาใช้ จากการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมสู่รูปแบบดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชันแคนวาช่วยเพิ่มความน่าสนใจ น่าดึงดูด และช่วยในการสื่อสารจินตนาการผ่านภาพและเสียงชัดเจนขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม ผู้เข้าร่วมได้แสดงความคิดเห็นด้านอุปสรรคและข้อจำกัดของการทำสื่อนิทานว่า เนื่องจากเวอร์ชั่นที่ใช้เป็นแบบไม่มีค่าใช้จ่าย และมีข้อจำกัดด้านเวลาในการสื่อ เลยคิดว่าชิ้นงานยังไม่สมบูรณ์มากนัก แต่สามารถแก้ไขได้โดยการขอความช่วยเหลือจากวิทยากรและถามวิธีทำจากผู้เข้าร่วมวิจัยคนอื่น และคิดว่าการใช้สื่อแคนวาสามารถส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การบูรณาการทักษะสองภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ถือว่าเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมโครงการนี้ได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่และเชื่อว่าจะสามารถสื่อสารเนื้อหาทางวัฒนธรรมที่เป็นเรื่องเล่านิทานพื้นบ้านเชียงรายไปยังกลุ่มผู้สนใจในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลการวิเคราะห์ชิ้นงาน

หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย เพื่อคัดเลือกชิ้นงานของผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 8 เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 20 ของชิ้นงานทั้งหมดที่ส่งตามเงื่อนไข ซึ่งเป็นผลงานที่เยาวชนได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น จากนั้นนำชิ้นงานดังกล่าวให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินโดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ท (Likert Scale) เพื่อนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์คุณภาพของชิ้นงานในมิติต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ โดยแสดงผลดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้ตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายโดยผู้เชี่ยวชาญ

ที่	รายการประเมิน	เต่าน้อยออองคำ	ปลาไหลเผือก	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	ปลาไหลเผือก	แม่กาเผือก	$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	เรื่องที่	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**			
					การประเมินด้านเนื้อหา							
1	ความถูกต้องของเนื้อหา (ข้อมูลตำนานถูกต้องครบถ้วนสอดคล้องบริบท	3.67	4.67	4.00	4.87	3	5	5	4	**4.27**	**0.7**	มีคุณภาพระดับดีมาก

ที่	รายการประเมิน	เต่าน้อยออองคำ	ปลาไหลเผือก	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	ปลาไหลเผือก	แม่กาเผือก	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
	เรื่องที่	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**			
	ท้องถิ่นของจังหวัดเชียงราย)											
2	ความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่อง (มีโครงเรื่องชัดเจน ลำดับเหตุการณ์เหมาะสม)	4	5	3.33	4.33	2.67	5	5	5	**4.17**	**0.9**	มีคุณภาพระดับดีมาก
	การประเมินด้านภาษา											
3	การใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ถูกต้อง เหมาะสม ระดับภาษาเหมาะสม)	3.33	4.67	3.33	4	2.67	4.67	4.33	3.67	**3.83**	**0.7**	มีคุณภาพระดับดี
4	ความสอดคล้องของเนื้อหาสองภาษา (แปลตรงความหมาย สื่อสารได้ชัดเจน)	3.33	4.67	3.33	3.67	2.33	4.33	4	3.67	**3.67**	**0.7**	มีคุณภาพระดับดี
	การประเมินด้านนวัตกรรมสื่อแคนวา											
5	ความคิดสร้างสรรค์ของสื่อ (การนำเสนอแปลกใหม่ น่าสนใจ ดึงดูดผู้ชม)	4.33	5	6.67	4.67	3.67	5	4.67	4.67	**4.58**	**0.4**	มีคุณภาพระดับดีมาก
6	การออกแบบสื่อ Canva (สี ฟอนต์ Layout ความสวยงามและความเป็นระเบียบ)	4.67	5	4.67	5	3.67	5	4.33	4.67	**4.63**	**0.5**	มีคุณภาพระดับดีมาก

ที่	รายการประเมิน	เต่าน้อยออองคำ	ปลาไหลเผือก	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	คอยนางนอน	ปลาไหลเผือก	แม่กาเผือก	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
	เรื่องที่	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**			
7	การใช้สื่อประกอบ (ภาพ เสียง ไอคอน วิดีโอ เหมาะสม และช่วยเสริมความเข้าใจ)	4	5	4	5	3.67	5	4.67	4.33	**4.46**	**0.6**	มีคุณภาพระดับดีมาก
8	ความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ (สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนภาษาได้จริง)	3.67	4.33	3.33	.67	3.67	5	5	4.33	**4.25**	**0.6**	มีคุณภาพระดับดีมาก
9	ความน่าสนใจและการดึงดูดผู้เรียน	4.33	5	4	5	3.33	5	4.67	4.33	**4.46**	**0.6**	มีคุณภาพระดับดีมาก
10	คุณภาพโดยรวมของชิ้นงาน	4	5	4	4.67	3	5	4.67	4.33	**4.33**	**0.7**	มีคุณภาพระดับดีมาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	**3.93**	**4.83**	**3.87**	**4.57**	**3.17**	**4.90**	**4.63**	**4.20**	**4.27**	**0.6**	**มีคุณภาพระดับดีมาก**
	ค่า S.D.	**0.4**	**0.2**	**0.5**	**0.4**	**0.5**	**0.2**	**0.3**	**0.4**	**0.4**		

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพสื่อสร้างสรรค์ตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงราย โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในภาพรวมของชิ้นงานที่ผลิตโดยเยาวชน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{x}$= 4.27, S.D. = 0.6) ด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่ามีความถูกต้องครบถ้วนและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่นเชียงราย อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{x}$=4.27) โดยมีความสมบูรณ์ของเนื้อเรื่องและการลำดับเหตุการณ์ที่เหมาะสม ($\bar{x}$=4.17) ด้านภาษา ในส่วนของการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่มีความถูกต้องตามบริบทและระดับภาษาที่เหมาะสม ได้รับการประเมินอยู่ในระดับ

คุณภาพดี $\bar{x}$=3.83 และ $\bar{x}$=3.67 ตามลำดับ ด้านการออกแบบและเทคนิคสื่อสร้างสรรค์ พบว่ามีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอและมีการออกแบบรูปแบบที่สวยงามน่าสนใจ อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก ($\bar{x}$=4.63) ความเหมาะสมของสื่อประกอบทั้งภาพและเสียง ($\bar{x}$=4.46) ความน่าสนใจของสื่อที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ($\bar{x}$=4.46) สะท้อนให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความโดดเด่นในเชิงการออกแบบและการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยสรุปแล้ว ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าสื่อสร้างสรรค์ตำนานพื้นบ้านที่พัฒนาขึ้นผ่านโปรแกรมแคนวา มีความพร้อมและมีประสิทธิภาพในระดับดีมาก สามารถนำไปใช้เป็นนวัตกรรมแหล่งเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมเชียงรายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยในครั้งนี้พบว่า การออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านความรู้ ทักษะการสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ โดยเยาวชนสามารถพัฒนาชิ้นงานสื่อดิจิทัลและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าการบูรณาการเนื้อหาท้องถิ่นเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นแนวทางสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมในบริบทปัจจุบัน ผลการวิจัยสอดคล้องกับกอบสุข อรชร, สุธิรา ชัยรักษา เงินถาวร และพัชรี สุเมโธกุล (2567) ที่ระบุว่าการใช้ตำนานร่วมกับสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบชุดภาพเล่าเรื่องสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปะ และวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายขึ้น และสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะเมื่อบูรณาการกับระบบออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของหลักสูตรในงานวิจัยนี้ ที่ใช้สื่อดิจิทัลแคนวาเป็นเครื่องมือในการสร้างการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับจุไรรัตน์ รัตติโชติ, วรเวช ว่องศิริ และสุธี โส้ปะหลาง (2564) และ ทวัช บุญแสง (2560) ที่กล่าวว่าตำนานท้องถิ่นเป็นแหล่งเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่มีคุณค่า สามารถสร้างความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชน การนำตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายมาใช้เป็นเนื้อหาในหลักสูตรจึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงวิชาการ แต่ยังช่วยปลูกฝังจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมและความเป็นพลเมืองในตัวของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย โดยสะท้อนคุณธรรมและจริยธรรมที่สำคัญ ซึ่งปรากฏชัดในผลการวิจัยที่เยาวชนมีทัศนคติที่ดีและมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในระดับมากที่สุด ดังนั้น การออกแบบหลักสูตรที่บูรณาการตำนานท้องถิ่น สื่อดิจิทัล และการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ ถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองต่อบริบทของเยาวชนรุ่นใหม่ได้อย่างสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

สำหรับการพัฒนาทักษะทางภาษาและองค์ความรู้ด้านตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายของผู้เรียน ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหลักสูตรที่ได้ออกแบบมา สามารถพัฒนาทั้งองค์ความรู้ของเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้เยาวชนเข้าใจ และจดจำเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านได้เป็นอย่างดี และพัฒนาทักษะทางภาษาไทยและภาษาอังกฤษได้จริง สอดคล้องกับพัชรา วาณิชวศิน (2562) ที่กล่าวว่าเทคนิคการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ในหลากหลายมิติ มีศักยภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้และสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นการบูรณาการทักษะสองภาษาผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ยังทำให้เยาวชนเข้าใจทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ส่งผลให้เยาวชนเข้าถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเชียงรายได้ดียิ่งขึ้น ดังที่ส่งผลให้ชิ้นงานสื่อสร้างสรรค์ตำนานพื้นบ้านที่พัฒนาขึ้นผ่านโปรแกรมแคนวา เห็นได้จากผลประเมินคุณภาพชิ้นงานโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในระดับดีมาก สอดคล้องกับชลิตา มิ่งขวัญ (2563) ที่กล่าวว่า การปฏิบัติการในชั้นเรียนที่ได้ปฏิบัติจริงทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนก่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนด้านความพึงพอใจ เยาวชนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาสู่การสร้างสื่อดิจิทัลในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะ

ประเด็นการได้ลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เยาวชนเกิดความรู้และความเข้าใจในนิทานพื้นบ้านของจังหวัดเชียงรายได้เป็นอย่างดียิ่งขึ้น อาจเพราะเป็นเรื่องราวที่เยาวชนเคยได้ยินมาแล้วบ้าง และสอดคล้องกับ ยุพิน จันทร์เรือง และอัญชลี เท็งตระกูล (2561) ที่กล่าวว่าการใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาความเข้าใจในการอ่านและความคิดของนักศึกษาได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่สร้างเจตคติเชิงบวกจะช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านและการใช้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น การพัฒนาทักษะทางภาษาและองค์ความรู้ด้านตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายผ่านโปรแกรมแคนวาของเยาวชน จึงช่วยยกระดับความสามารถในการอ่านจับใจความและความเข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นของเชียงรายได้

นอกจากนี้ ด้านคุณภาพของชิ้นงานสื่อดิจิทัลจากแคนวา ผลการวิจัยพบว่า สื่อดิจิทัลแคนวาตำนานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายที่เยาวชนสร้างขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยเฉพาะในด้านนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ ความน่าสนใจ และการดึงดูดผู้เรียน สะท้อนให้เห็นว่าโปรแกรมแคนวาเป็นเครื่องมือและแม่แบบที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดวางองค์ประกอบศิลป์ได้อย่างสวยงามและเป็นระบบ สอดคล้องกับงานของ Saputra, Rahmawati, Andrew, & Amri (2022) ที่กล่าวว่าแอปพลิเคชันแคนวามีคุณลักษณะเด่นหลายประการที่ตอบสนองต่อการใช้งานด้านการศึกษาและการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ได้แก่ แม่แบบสำเร็จรูป ไอคอน ภาพประกอบ ข้อความ พื้นหลัง เทคนิค และแนวทางการใช้แอปพลิเคชัน ฟังก์ชันแอนิเมชัน และการทำซ้ำ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ ทำให้แคนวาเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการออกแบบสื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ Wijayanti (2022) ที่ชี้ว่าแคนวาเป็นเครื่องมือที่เหมาะสำหรับการศึกษา และมีประโยชน์หลายด้าน เช่น ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมได้ง่ายขึ้น สร้างแรงบันดาลใจ ดึงดูดความสนใจ ทบทวนข้อมูล เสริมการจดจำ และพัฒนาการเรียนรู้โดยรวม นอกจากนี้ ผลการประเมินด้านการประเมินเนื้อหาพบว่าอยู่ในระดับดีมาก แต่อย่างไรก็ตาม พบว่าผลการประเมินในด้านภาษาทั้งการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ (ถูกต้องเหมาะสม ระดับภาษาเหมาะสม) และความสอดคล้องของเนื้อหาสองภาษา (แปลตรงความหมาย สื่อสารได้ชัดเจน) มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ซึ่งแสดงคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่นๆ ซึ่งอาจเกิดจากหลายปัจจัย คือ 1) ระยะเวลาในการจัดอบรม 2) ข้อจำกัดในทักษะการแปล ทำให้ความสอดคล้องทั้งสองภาษาเป็นจุดที่ควรพัฒนา

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดอบรมและการผลิตสื่อ หรือ แบ่งเนื้อหาอบรมเป็นหลายช่วงเวลา จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนซ้ำและสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง การเพิ่มระยะเวลาและการจัดอบรมที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและมีความมั่นใจมากขึ้น อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองสร้างสื่อดิจิทัลที่ซับซ้อนและมีคุณภาพสูงขึ้น ซึ่งจะส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพของนวัตกรรมสื่อโดยรวม

2. ควรเน้นการพัฒนาทักษะภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น การฝึกแปลข้อความจากภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษและกลับกัน การเขียนบทเล่าเรื่องสองภาษาโดยมีการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา รวมถึงการใช้เครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยตรวจสอบไวยากรณ์และการใช้คำศัพท์อย่างเหมาะสม การพัฒนาทักษะภาษาในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสื่อที่มี

คุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและภาษา และสามารถสื่อสารเนื้อหาทางวัฒนธรรมไปยังผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ประชากรจำนวน 40 คน ซึ่งเป็นกลุ่มขนาดเล็กและอยู่ในบริบทเฉพาะ อาจส่งผลต่อการอ้างอิงผลการวิจัยไปยังประชากรในวงกว้างได้อย่างจำกัด รวมถึงการประชาสัมพันธ์และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกิจกรรมอาจยังไม่ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบางส่วนอาจไม่ได้รับข้อมูลอย่างทั่วถึง และอาจมีผลต่อจำนวนและความหลากหลายของผู้เข้าร่วม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายโดยมีทักษะทางภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เช่น จีน พม่า ญี่ปุ่น เป็นต้น

2. ควรเพิ่มจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมเยาวชนในพื้นที่อื่น ๆ ของจังหวัดเชียงราย หรือในบริบททางการศึกษาที่หลากหลายขึ้น

องค์ความรู้ที่ได้รับ

จากการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ได้รับองค์ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย ทักษะการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวา ทักษะการเล่าเรื่องภาษาไทย และทักษะการเล่าเรื่องภาษาอังกฤษ ที่ทำให้เกิดความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ของชุมชน

รายการอ้างอิง

กอบสุข อรชร, สุธิรา ชัยรักษา เงินถาวร และพัชรี สุเมโธกุล. (2567). ตำนานเมืองนครศรีธรรมราช: ชุดภาพเล่าเรื่องสื่อสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ศิลปะและวัฒนธรรม. *วารสารนาคบุตรปริทรรศน์.* 17(3), 111-119

กิตติพงษ์ แบสิ่ว. (2564). แนวทางการประยุกต์ศาสตร์การเล่าเรื่อง สู่การสอนวรรณคดีไทยในระดับมัธยมศึกษา. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 6(1), 198–210. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jmbr/article/view/247326

กัลลิกา ศรีหาสาร และ ฑิฆัมพร วุฒิพรพงษ์. (2556). การใช้เทคนิคการสอนโดยการเล่านิทานเพื่อช่วยกันเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ในภาษาที่ 2 กรณี ศึกษาของโรงเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.* 9(2). 283-315. https://so03.tci-thaijo.org/
index.php/jla_ubu/article/ view/94496

โกศล ภูศรี. (2564). *กลยุทธ์การพัฒนาความเป็นนวัตกรของครูโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.* วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม.

ขนิษฐา ม่วงศรีจันทร์. (2564). *รูปแบบการบริหารเพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นนวัตกรของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา.* วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยนเรศวร. พิษณุโลก.

จิติมา วรรณศรี. (2563). *นวัตกรรมสู่การพัฒนาสถานศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3).* พิษณุโลก: รัตนสุวรรณการพิมพ์.

จุไรรัตน์ รัตติโชติ, วรเวช ว่องศิริ และสุธี โส้ปะหลาง. (2564). อัตลักษณ์ มรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เรื่องเล่าตำนาน อำเภอลานศรัทธา จังหวัดนครศรีธรรมราช. *Silpakorn University e-journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)*. 44 (2), 47-58.

ชลิตา มิ่งขวัญ. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบเว็บสำหรับการฝึกอบรมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทวัช บุญแสง. (2560). ตำนานและนิทานพื้นบ้านกับกระบวนการขัดเกลาเยาวชนภาคใต้. *วารสารวิจัยราชภัฏธนบุรี รับใช้สังคม. 3(2),* 93-119.

นฤวัต แซ่โฟ้ง และ สุมาลี สุนทรา (2566). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การออกแบบงานกราฟิก ด้วยโปรแกรม Canva ร่วมกับการ จัดการเรียนรู้แบบนาตนเอง สาหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 วัดเสนหา (สมัครพลผดุง). *The 15th NPRU National Academic Conference Nakhon Pathom Rajabhat University.* https://publication.npru.ac.th/jspui/handle/ 123456789/1941

บริษัทผู้เชี่ยวชาญด้านการให้คำแนะนำทางซอฟต์แวร์ Entro.io. (2561). *คำแนะนำและรีวิวซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์*. https://entro.io/canva-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD/

ปิยนันต์ คล้ายจันทร. (2563). *รูปแบบการเสริมสร้างความเป็นนวัตกรสำหรับหลักสูตรระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเอกชนในประเทศไทย.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรังสิต. ปทุมธานี.

ปรีดา ยังสุขสถาพร. (2561). *นวัตกร 4 แบบ.* กรุงเทพฯ : สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.

พัชรา วาณิชวศิน. (2563). เทคนิคการเล่าเรื่อง: เครื่องมือสอนที่มีศักยภาพ. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 18(3),* 281–291. https://ph01.tcithaijo.org/index.php/JIE/article/view/180159

พัชรา วาณิชวศิน. (2562). เทคนิคการเล่าเรื่อง: เรื่องมือสอนที่มีศักยภาพ. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 18(3)*, 281-291.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2561). *การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา.* กรุงเทพ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มารุต พัฒผล. (2560). *กระบวนทัศน์การโค้ชเพื่อเสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม.* กรุงเทพฯ : จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์

ยุพิน จันทร์เรือง และอัญชลี เท็งตระกูล. (2561). การใช้นิทานพื้นบ้านของไทย-จีน สร้างแบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักศึกษาจีนที่เรียนภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. 11(1),* 15-24.

เรืองศักดิ์ ศรีรักษา, นิตยารัตน์ คงนาลึก, เศณวี ฤกษ์มงคล, และ อนุวัฒน์ จันทสะ (2565). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดิจิทัล รายวิชา วิทยาการคำนวณ. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, 1(1),* 51–58. https://so16.tci-thaijo.org/index.php/EJ-NSTRU/article/view/476

วรางคณา ภู่ศิริภิญโญ. (2563). ผลการใช้การเล่านิทานในการพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักศึกษาวิชาชีพครู สาขาภาษาอังกฤษ. *วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร. 40(5).* 45-58. https://doi.org/10.14456/sujthai.2020.38

วิสิฐ ตั้งสถิตกุล, เกียรติภูมิ อายุวงศ์, และ ดนุรุตร์ สาระบูลย์. (2566), เกียรติภูมิ อายุวงศ์, และ ดนุรุตร์ สาระบูลย์. (2566). การผลิตวิดีโอในระบบดิจิทัลโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) เรื่อง เส้นทางรถไฟสายมรณะ. *วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ, 5(1),* 55–67. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/larts-journal/article/view/261872

วสันต์ สุทธาวาศ. (2558). *การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างศักยภาพความเป็นนวัตกรการศึกษา. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต.* มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพมหานคร.

สุชาวลี วงศ์ศรีทา และ สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล. (2566). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ และความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา. 6(19).* 17-28. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/etcedumsujournal/article/view/263110

สุภาภรณ์ จันทร์กลม. (2562). *การศึกษาพฤติกรรมความชอบที่มีต่อรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการสอนของครู โดยใช้แอปพลิเคชันแคนวา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านฉางกาญจนกุลวิทยา*. https://www.kroobannok.com/board_view.php?b_id =179240&bcat_id=16

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนักประดิษฐ์จากบทเรียนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สร้างนักประดิษฐ์.* กรุงเทพฯ : เอ็น 60 รัตนเทรดดิง.

ศูนย์นวัตกรรมการสอนและการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2566). *คู่มือการใช้งาน Canva for Education.* https://docs.tlic.cmu.ac.th/canva-for-education

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning*. NY: Pearson.

Saputra, A.G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. Scientechno: *Journal of Science and Technology. 1 (1),* 46-57. https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4

Wijayanti, E. (2022).Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice.*ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education, 6(2)*, 411-428.

Yundayani, A., Susilawati, S., & Chairunnisa, C. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education, 7(2),* 169-176. doi: 10.25134/erjee.v7i2.1800.

Yamane, T. (1973). *Statistics: an introductory analysis*. New York: New York: Harper& Row.

ภาคผนวก ก
คำสั่งแต่งตั้งที่ปรึกษาโครงการวิจัย

คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ที่ ๔๘๑๗ / ๒๕๖๘
เรื่อง แต่งตั้งที่ปรึกษาโครงการวิจัย

ตามที่ อาจารย์เมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พร้อมด้วยคณะดำเนินงานวิจัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย เรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา นั้น เพื่อให้การดำเนินงานวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์และเกิดประโยชน์สูงสุด

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงแต่งตั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์จำเริญ ฐานันดร เป็นที่ปรึกษาโครงการวิจัย

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ด้วงนคร)
รองอธิการบดี รักษาราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ภาคผนวก ข
คำสั่งแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
ที่ ๔๘๒๒/๒๕๖๘
เรื่อง แต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เพื่อให้การดำเนินการวิจัยและการตรวจเครื่องมือเพื่อการทำวิจัย ของ อาจารย์เมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ พร้อมด้วยคณะดำเนินงานวิจัย เรื่อง "นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา" เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ (๒) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ จึงแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ดังต่อไปนี้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรรณิการ์ คันทมาศ
๒. อาจารย์ ดร.อาภิสรา พลนรัตน์
๓. อาจารย์ธิษณา ศรัทธารัตน์ธนา

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๐ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ต้วงนคร)
รองอธิการบดี รักษาราชการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ภาคผนวก ข
หนังสือรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

สำนักงานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
80 หมู่ 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 57100
เบอร์โทรศัพท์ 053-776000 ต่อ 1906

เอกสารรับรองโครงการวิจัยครั้งแรก

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ดำเนินการให้การรับรองพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ที่เป็นมาตรฐานสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

หมายเลขใบรับรอง : COA.037/2568
เลขที่โครงการวิจัย : 037-2568-Exp
ชื่อโครงการ : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา
ผู้วิจัยหลัก : อาจารย์เมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์
สังกัดหน่วยงาน : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
วิธีทบทวน : แบบเร่งรัด (Expedited Protocol)
รายงานความก้าวหน้า : รายงานความก้าวหน้า 6 เดือน และ รายงานฉบับสมบูรณ์
เอกสารรับรอง :
1) เอกสารการยื่นขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ฉบับวันที่ 26 พฤศจิกายน 2568
2) ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร ฉบับวันที่ 26 พฤศจิกายน 2568
3) หนังสือแสดงความยินยอมสำหรับอาสาสมัครผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ฉบับวันที่ 26 พฤศจิกายน 2568

ลงนาม :

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ลี้ตระกูล)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

วันที่ให้การรับรอง : วันที่ 8 เดือนธันวาคม พ.ศ.2568
วันหมดอายุใบรับรอง : วันที่ 8 เดือนธันวาคม พ.ศ.2569

ทั้งนี้ การรับรองมีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)

ภาคผนวก ค
ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร เด็กอายุ 13 – 17 ปี

	คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ **มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย** Chiang Rai Rajabhat University Institutional Review Board	**ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร** (Information sheet) **เด็กอายุ 13 – 17 ปี**

ชื่อโครงการวิจัย (ไทย) : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

ชื่อภาษาอังกฤษ (English) : Development of a Curriculum for Cultivating Young Innovators to Enhance Storytelling Skills of Chiang Rai Folktales in Digital Format Using Canva: Enhancing Thai and English Language Skills

ผู้สนับสนุนการวิจัย : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

หัวหน้าโครงการวิจัยชื่อ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์

สังกัด โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย **โทรศัพท์** 053-776-000

ที่อยู่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย **โทรศัพท์** 091-939-1639

E-mail: mesathida.von@crru.ac.th

โครงการวิจัย ขอให้น้องเข้าร่วมในการวิจัยนี้ เนื่องจากน้องเป็นกลุ่มประชากรศึกษา ขอให้น้องให้เวลาเพื่ออ่านและปรึกษากับพี่นักวิจัย ผู้ปกครอง เครือญาติ หรือน้องสามารถถามเจ้าหน้าที่ในโครงการในส่วนที่น้องไม่เข้าใจ หรือ ต้องการรู้เพิ่มเติม

1. โครงการนี้คืออะไร

งานวิจัยนี้ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างนวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย ในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย ให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย และเพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการ (Objective)

1. เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

2. เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

2. ทำไมจึงเกิดการศึกษาวิจัยในโครงการนี้

พี่ชื่อ เมษา พี่ชวนน้องเข้าร่วมโครงการนี้เพราะว่าน้องมีอายุระหว่าง 15-17 ปี และน้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์คัดเข้าเพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง นอกจากนั้น น้องอยู่ในช่วงวัยเรียนที่มีการใช้ภาษาและเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการเรียน การสื่อสาร และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นบริบทหลักของการศึกษาครั้งนี้ อีกทั้งยังช่วยให้พี่ในฐานะผู้วิจัย ได้เข้าใจแนวโน้มและผลกระทบต่อการเรียนรู้ของกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-17 ปี ในอนาคต

3. น้องต้องทำอะไรบ้าง ถ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้

ถ้าน้องยินดีร่วมโครงการนี้ น้องจะได้รับการปฏิบัติดังนี้

1. อบรมเชิงปฏิบัติการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา ตามวันเวลาที่พี่ ในฐานะผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา)..... เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา ในบริบทของเยาวชน

2. ทำแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม เพื่อวัดทักษะและความรู้ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ตามวันเวลาที่พี่ ในฐานะผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา).....

3. ได้รับการสัมภาษณ์ในรูปแบบกลุ่ม (Focus Group) กลุ่มละ 2-5 คน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยสอบถามน้องเกี่ยวกับประสบการณ์ออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวากับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย ซึ่งระหว่างสัมภาษณ์ พี่จะมีการจดบันทึก มีการบันทึกภาพ เสียงและวิดีโอ โดยใช้เวลาประมาณ 20 นาทีต่อครั้ง ในบรรยากาศที่เป็นกันเอง ตามวันเวลาที่พี่ ในฐานะผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา).....

4. ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยให้น้องทำแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบไม่เปิดเผยชื่อ เพื่อสอบถามถึงความคิดเห็นของน้อง ต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวา โดยน้องมีเวลาในการทำแบบสอบถามประมาณ 10 นาที ตามวันเวลาที่พี่ ในฐานะผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา).....

โดยตลอดระยะเวลาในการทำกิจกรรม พี่จะมีการบันทึกภาพ เสียง และวิดิโอ ทั้งนี้เป็นไปโดยความสมัครใจและได้รับการยินยอมจากน้องก่อนทุกครั้ง

4. ประโยชน์และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นของการเข้าร่วมโครงการวิจัย

น้องอาจยังไม่เข้าใจในด้านต่าง ๆ เช่น ความเข้าใจเกี่ยวกับการเข้าร่วมโครงการวิจัย คะแนนในการทำแบบทดสอบ หรืออาจมีความเสี่ยงทางด้านจิตใจ เช่น น้องอาจเกิดความเครียดใน

การตีความเนื้อเรื่อง และเกิดความไม่สบายใจใด ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม น้องสามารถขอถอนตัวจากโครงการได้ทันที โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลให้ทราบ โดยน้องสามารถแจ้งพี่ได้ตลอดระยะเวลาที่เข้าร่วมโครงการวิจัย

ประโยชน์ที่เกิดขึ้นต่อน้อง ที่เข้าร่วมการวิจัย

1. ส่งเสริมให้น้องมีทักษะการเล่าเรื่องสองภาษา ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการศึกษาต่อและการทำงานในอนาคต
2. สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ผ่านนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัล
3. ส่งเสริมการอนุรักษ์และเผยแพร่วรรณกรรมพื้นบ้านให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่าย

ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น

เนื่องจากน้องยังอยู่ในวัยเรียนอาจจะส่งผลกระทบต่อการเรียนในสถานศึกษาที่เป็นวันจันทร์-ศุกร์ ดังนั้น วัน-เวลาในการอบรมจึงจัดขึ้นในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์หรืออาทิตย์) ซึ่งการอบรมและเก็บข้อมูลของน้องจะจัดขึ้นเพียง 1 วัน โดยใช้เวลา 6 ชั่วโมง เท่านั้น เพื่อจะได้ไม่กระทบต่อการทำการบ้านในวิชาเรียนหรือภาระงานบ้านที่ทางผู้ปกครองมอบหมาย และจะสอบถามความพร้อมของน้องทุกครั้งก่อนการเก็บข้อมูล

5. การรักษาความลับ

ข้อมูลทุกอย่างของน้องที่พี่ๆ ได้เก็บรวบรวมจะถูกเก็บเป็นความลับ ทางโครงการจะใช้เพียงหมายเลขรหัสแทนชื่อของน้อง จะไม่มีการใช้ชื่อจริงในการวิจัยนี้ รวมถึงข้อมูลที่อาจนำไปสู่การเปิดเผยตัวตนของน้อง จะได้รับการปกปิด และจะไม่เปิดเผยแก่สาธารณชน ในกรณีที่ผลการวิจัยได้รับการตีพิมพ์ ชื่อและที่อยู่ของน้องจะต้องได้รับการปกปิดอยู่เสมอ โดยจะใช้เฉพาะรหัสประจำโครงการวิจัยของน้อง ทั้งนี้ ข้อมูลของน้องจะถูกจัดเก็บ 1 ปี สถานที่เก็บข้อมูล คือ Google Drive โดยบัญชีอีเมลของพี่เมษาและจำกัดการเข้าถึงเฉพาะทีมงานวิจัยของพี่เท่านั้น และ คอมพิวเตอร์ส่วนตัวของพี่เมษา โดยมีการป้องกันข้อมูลของน้อง ๆ ทุกไฟล์ด้วยรหัสผ่านและจะถูกทำลายภายใน 1 ปี หลังจากครบระยะเวลาจัดเก็บ

6. การเข้าร่วมและการสิ้นสุดโครงการวิจัย

การตัดสินใจเข้าร่วมโครงการนี้ขึ้นอยู่กับตัวน้องและครอบครัว น้องมีสิทธิ์ตัดสินใจ ไม่เข้าร่วมในโครงการนี้ได้ และหากน้องเข้าร่วมโครงการแล้ว น้องก็มีสิทธิ์ที่จะถอนตัวเมื่อใดก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องให้เหตุผลใด ๆ พี่ๆ ผู้ดูแลน้องจะยังคงให้การดูแลน้องตามปกติ อย่างไรก็ตามพี่จะมีจดหมายขอบคุณที่น้องแสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ และ มีเอกสารข้อมูลในโครงการอบรมมอบให้หากน้องต้องการ โดยพี่ขออธิบายเกณฑ์การคัดเข้าและการคัดออก ดังนี้

เกณฑ์การคัดเข้า

1. เป็นนักเรียน (อายุ 15-18 ปี) ที่เรียนอยู่ในสถานศึกษา ในเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2. นักเรียนต้องมีผลการเรียนรวมในภาคการศึกษาล่าสุดไม่น้อยกว่า 2.00
3. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร เกินร้อยละ 80
4. มีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์
5. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
6. อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองเชียงราย

เกณฑ์การคัดออก

1. ร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร ไม่ถึงร้อยละ 80 เช่น ลาพักจากอาการเจ็บป่วยและไม่สบาย ระหว่าง

โครงการวิจัยนาน

2. มีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่ครบถ้วน และไม่ตอบแบบสอบถามหรือแบบสัมภาษณ์
3. ขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัยระหว่างดำเนินการวิจัย
4. ย้ายสถานศึกษา

เกณฑ์การถอดถอน

1. พี่เมษาขอถอนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มาเข้าร่วมกิจกรรม และไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือข้อตกลงของ

โครงการวิจัย เนื่องจากไม่ได้รับการเรียนรู้อย่างครบถ้วน และไม่บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. ผู้ปกครองของน้องบอกให้หยุดการเข้าร่วมโครงการวิจัย

ในระหว่างการเข้าร่วมโครงการนี้ พี่จะคอยดูแลน้องอย่างดี ไม่ให้น้องเหนื่อยเกินไป แต่ถ้าน้องรู้สึกไม่สบายใจ อึดอัด ไม่อยากเข้าร่วมในโครงการนี้ น้องสามารถบอกพี่ได้ตลอดเวลา และถ้าน้องหรือผู้ปกครองมีเรื่องสงสัยประการ ใด หรือมีผลกระทบเกิดขึ้น น้องสามารถสอบถาม สามารถติดต่อพี่เมษาได้ที่เบอร์โทรศัพท์มือถือ 091-939-1639 กรณีฉุกเฉิน 24 ชั่วโมง

หากน้องไม่ได้รับการชดเชยอันควรต่อการบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการวิจัย หรือน้องไม่ได้รับการปฏิบัติตามที่ปรากฏในเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในการวิจัย น้องสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย หมายเลขโทรศัพท์ 053776000 ต่อ 1906 ในเวลาราชการ

ลงนาม.....

(นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์)

หัวหน้าโครงการวิจัย / ผู้ให้ข้อมูล

วันที่.....

ภาคผนวก ฅ
ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป

	คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ **มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย** Chiang Rai Rajabhat University Institutional Review Board	**ข้อมูลคำอธิบายสำหรับอาสาสมัคร** (Information sheet) **อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป**

ชื่อโครงการวิจัย (ไทย) : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

ชื่อภาษาอังกฤษ (English) : Development of a Curriculum for Cultivating Young Innovators to Enhance Storytelling Skills of Chiang Rai Folktales in Digital Format Using Canva: Enhancing Thai and English Language Skills

ผู้สนับสนุนการวิจัย : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

หัวหน้าโครงการวิจัยชื่อ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์

สังกัด โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย **โทรศัพท์** 053-776-000

ที่อยู่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย **โทรศัพท์** 091-939-1639

E-mail: mesathida.von@crru.ac.th

เรียน ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยทุกท่าน

ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ เนื่องจากท่านเป็นกลุ่มประชากรศึกษา ก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการศึกษาวิจัยดังกล่าว ขอให้ท่านอ่านเอกสารฉบับนี้อย่างถี่ถ้วน เพื่อให้ท่านได้ทราบถึงเหตุผลและรายละเอียดของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ หากท่านมีข้อสงสัยใด ๆ เพิ่มเติม กรุณาซักถามผู้วิจัยซึ่งจะเป็นผู้สามารถตอบคำถามและให้ความกระจ่างแก่ท่านได้

ท่านสามารถขอคำแนะนำในการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้จากครอบครัว หรือเพื่อนของท่านได้ ท่านมีเวลาอย่างเพียงพอในการตัดสินใจโดยอิสระ หากท่านตัดสินใจว่าจะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ขอให้ท่านลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของโครงการวิจัยนี้

<u>เหตุผลความเป็นมา</u>

งานวิจัยนี้ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างนวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย และเพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่ม

เพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะทางภาษาต่อไป

<u>วัตถุประสงค์ของการศึกษา</u>

วัตถุประสงค์หลักจากการศึกษาในครั้งนี้คือ

1. เพื่อออกแบบหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการใช้สื่อดิจิทัลในการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายให้กับเยาวชนในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาผลของหลักสูตรบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวาต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

จำนวนผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย คือ ..40.. คน

<u>วิธีการที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย</u>

หลังจากท่านให้ความยินยอมที่จะเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ และท่านมีคุณสมบัติตามเกณฑ์คัดเข้า คือ

1. เป็นนักเรียน (อายุ 15-18 ปี) ที่เรียนอยู่ในสถานศึกษา ในเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2. นักเรียนต้องมีผลการเรียนรวมในภาคการศึกษาล่าสุดไม่น้อยกว่า 2.00
3. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร เกินร้อยละ 80

ท่านจะได้รับเชิญให้มา

1. อบรมเชิงปฏิบัติการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา ตามวันเวลาที่ผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา)..... เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ด้านการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา ในบริบทของเยาวชน

2. ทำแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม ตามวันเวลาที่ผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา).... เพื่อวัดทักษะและความรู้ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3. สัมภาษณ์ในรูปแบบกลุ่ม ตามวันเวลาที่ผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ ..... (วัน/เวลา)..... เพื่อสอบถามผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับประสบการณ์ออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวากับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงราย

4. ทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ตามวันเวลาที่ผู้ทำวิจัยนัดหมาย คือ .....(วัน/เวลา)..... เพื่อตรวจสอบถึงความคิดเห็นต่อการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในการออกแบบสื่อดิจิทัลผ่านโปรแกรมแคนวา

โดยตลอดระยะเวลาที่ท่านอยู่ในโครงการวิจัย คือ 1 วัน และ มาพบผู้วิจัยหรือผู้ร่วมทำวิจัยทั้งสิ้น 1 ครั้ง

<u>ความรับผิดชอบของอาสาสมัครผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย</u>

เพื่อให้งานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จ ผู้ทำวิจัยใคร่ขอความความร่วมมือจากท่านเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร เกินร้อยละ 80 โดยการดำเนินการครั้งนี้ไม่เกิดผลกระทบใดด้านสุขภาพกาย สุขภาพใจ

เพื่อความปลอดภัย ปกป้องสิทธิของท่าน ทั้งนี้ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นข้อมูลส่วนรวม ผู้มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เท่านั้น

<u>ความเสี่ยงหรือผลกระทบที่อาจได้รับ</u>

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ท่านอาจจะได้รับผลกระทบในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ (เสาร์หรืออาทิตย์)อย่างไรก็ตาม การอบรมและเก็บข้อมูลของท่านจะจัดขึ้นเพียง 1 วัน โดยใช้เวลา 6 ชั่วโมงเท่านั้น เพื่อจะได้ไม่กระทบต่อการทำการบ้านในวิชาเรียนหรือภาระงานบ้านที่ทางผู้ปกครองมอบหมาย และหากท่านมีข้อสงสัยใด ๆ เกี่ยวกับความเสี่ยงที่อาจได้รับจากการเข้าร่วมในโครงการวิจัย ท่านสามารถสอบถามจากผู้ทำวิจัยได้ตลอดเวลา

ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสุขภาพกาย สุขภาพใจ ความไม่สะดวกของท่าน ระหว่างที่อยู่ในโครงการวิจัย ท่านอาจเกิดอาการข้างเคียง หรือความไม่สบาย นอกเหนือจากที่ได้แสดงในเอกสารฉบับนี้ ซึ่งอาการข้างเคียงเหล่านี้เป็นอาการที่ไม่เคยพบมาก่อน เพื่อความปลอดภัยของท่าน ควรแจ้งผู้ทำวิจัยให้ทราบทันทีเมื่อเกิดความผิดปกติใด ๆ เกิดขึ้น ขอให้ท่านรายงานให้ผู้ทำวิจัยทราบโดยเร็ว

หากมีการค้นพบข้อมูลใหม่ ๆ ที่อาจมีผลต่อความปลอดภัยของท่าน/ มีผลต่อท่าน ในระหว่างที่ท่านเข้าร่วมในโครงการวิจัย ผู้ทำวิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบทันที เพื่อให้ท่านตัดสินใจว่าจะอยู่ในโครงการวิจัยต่อไปหรือจะขอถอนตัวออกจากการวิจัย

<u>ประโยชน์ที่อาจได้รับ</u>

ท่านจะได้รับการเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและได้รับการเสริมทักษะสองภาษาไทยและภาษาอังกฤษ การเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้อาจจะทำให้ท่านรู้จัก และเข้าใจนิทานพื้นบ้านจังหวัดเชียงรายมากขึ้น

<u>ข้อปฏิบัติของท่านขณะที่ร่วมในโครงการวิจัย</u>

ขอให้ท่านปฏิบัติดังนี้

- ขอให้ท่านให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัยด้วยความสัตย์จริง
- ขอให้ท่านแจ้งให้ผู้ทำวิจัยทราบความไม่สบายใจที่เกิดขึ้นระหว่างที่ท่านร่วมในโครงการวิจัย
- ขอให้ท่านเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร

<u>อันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมในโครงการวิจัยและความรับผิดชอบของผู้ทำวิจัย/ผู้สนับสนุนการวิจัย</u>

หากพบอันตรายที่เกิดขึ้นจากการวิจัย ท่านจะได้รับการรักษาอย่างเหมาะสมทันที และท่านปฏิบัติตามคำแนะนำของทีมผู้ทำวิจัยแล้ว ผู้ทำวิจัย/ผู้สนับสนุนการวิจัยยินดีจะรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลของท่าน และการลงนามในเอกสารให้ความยินยอม ไม่ได้หมายความว่าท่านได้สละสิทธิ์ทางกฎหมายตามปกติที่ท่านพึงมี

ในกรณีที่ท่านได้รับอันตรายใด ๆ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย ท่านสามารถติดต่อกับผู้ทำวิจัยคือ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ และเบอร์โทรศัพท์ 091-939-1639 ได้ตลอด 24 ชั่วโมง

<u>ค่าใช้จ่ายของท่านในการเข้าร่วมการวิจัย</u>

ผู้วิจัยจะสนับสนุนพาหนะในการเดินทางไป-กลับ อาหารกลางวัน และอาหารว่าง ให้ผู้เข้าร่วมการวิจัย

<u>การเข้าร่วมและการสิ้นสุดการเข้าร่วมโครงการวิจัย</u>

การเข้าร่วมในโครงการวิจัยครั้งนี้เป็นไปโดยความสมัครใจ หากท่านไม่สมัครใจจะเข้าร่วมการศึกษาแล้ว ท่านสามารถถอนตัวได้ตลอดเวลา การขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัยจะไม่มีผลต่อท่านแต่อย่างใด อย่างไรก็ตามจะมีจดหมายขอบคุณที่ท่านแสดงความสนใจเข้าร่วมโครงการ และ มีเอกสารข้อมูลในโครงการอบรมมอบให้หากท่านต้องการ โดยเกณฑ์การคัดเข้าและการคัดออก มีดังนี้

เกณฑ์การคัดเข้า

1. เป็นนักเรียน (อายุ 15-18 ปี) ที่เรียนอยู่ในสถานศึกษา ในเขตพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2. นักเรียนต้องมีผลการเรียนรวมในภาคการศึกษาล่าสุดไม่น้อยกว่า 2.00
3. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร เกินร้อยละ 80
4. มีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์
5. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง
6. อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองเชียงราย

เกณฑ์การคัดออก

1. ร่วมกิจกรรมตลอดหลักสูตร ไม่ถึงร้อยละ 80 เช่น ลาพักจากอาการเจ็บป่วยและไม่สบายระหว่างโครงการวิจัยนาน
2. มีคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนไม่ครบถ้วน และไม่ตอบแบบสอบถามหรือแบบสัมภาษณ์
3. ขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัยระหว่างดำเนินการวิจัย
4. ย้ายสถานศึกษา

เกณฑ์ถอดถอน

1. ผู้วิจัยขอถอนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มาเข้าร่วมกิจกรรม และไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือข้อตกลงของโครงการวิจัย เนื่องจากไม่ได้รับการเรียนรู้อย่างครบถ้วน และไม่บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. ผู้ปกครองบอกให้ยุติการเข้าร่วมโครงการวิจัย

<u>การปกป้องรักษาข้อมูลความลับของอาสาสมัคร</u>

ข้อมูลที่อาจนำไปสู่การเปิดเผยตัวท่าน จะได้รับการปกปิดและจะไม่เปิดเผยแก่สาธารณชน ในกรณีที่ผลการวิจัยได้รับการตีพิมพ์ ชื่อและที่อยู่ของท่านจะต้องได้รับการปกปิดอยู่เสมอ โดยจะใช้เฉพาะรหัสประจำโครงการวิจัยของท่าน ทั้งนี้ ข้อมูลของท่านจะถูกจัดเก็บ 1 ปี สถานที่เก็บข้อมูล คือ Google Drive โดยบัญชีอีเมลของหัวหน้าโครงการวิจัยและจำกัดการเข้าถึงเฉพาะผู้ร่วมวิจัยเท่านั้น และ คอมพิวเตอร์ส่วนตัวของหัวหน้าโครงการวิจัย ที่มีการป้องกันข้อมูลทุกไฟล์ด้วยรหัสผ่าน และจะทำลายภายใน 1 ปี หลังจากครบระยะเวลาจัดเก็บโดยใช้โปรแกรมลบข้อมูลถาวร

จากการลงนามยินยอมของท่าน ผู้ทำวิจัยและผู้สนับสนุนการวิจัยสามารถเข้าไปตรวจสอบบันทึกข้อมูลของท่านได้แม้จะสิ้นสุดโครงการวิจัยแล้วก็ตาม หากท่านต้องการยกเลิกการให้สิทธิ์ดังกล่าว ท่านสามารถแจ้ง หรือเขียนบันทึกขอยกเลิกการให้คำยินยอม โดยส่งไปที่ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 80 หมู่ 9 ต. บ้านดู่ อ. เมือง จ. เชียงราย 57100

หากท่านขอยกเลิกการให้คำยินยอมหลังจากที่ท่านได้เข้าร่วมโครงการวิจัยแล้ว ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกบันทึกเพิ่มเติม อย่างไรก็ตามข้อมูลอื่น ๆ ของท่านอาจถูกนำมาใช้เพื่อประเมินผลการวิจัย และท่านจะไม่สามารถกลับมาเข้าร่วมในโครงการนี้ได้อีก ทั้งนี้เนื่องจากข้อมูลของท่านที่จำเป็นสำหรับใช้เพื่อการวิจัยไม่ได้ถูกบันทึก

<u>สิทธิ์ของผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย</u>

ในฐานะที่ท่านเป็นผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย ท่านจะมีสิทธิ์ดังต่อไปนี้

1. ท่านจะได้รับทราบถึงลักษณะและวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้
2. ท่านจะได้รับการอธิบายเกี่ยวกับระเบียบวิธีการของการวิจัย
3. ท่านจะได้รับการอธิบายถึงความเสี่ยงและความไม่สบายที่จะได้รับจากการวิจัย
4. ท่านจะได้รับการอธิบายถึงประโยชน์ที่ท่านอาจจะได้รับจากการวิจัย
5. ท่านจะมีโอกาสได้ซักถามเกี่ยวกับงานวิจัยหรือขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
6. ท่านจะได้รับทราบว่าการยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้ ท่านสามารถขอถอนตัวจากโครงการเมื่อไรก็ได้ โดยผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัยสามารถขอถอนตัวจากโครงการโดยไม่ได้รับผลกระทบใด ๆ ทั้งสิ้น
7. ท่านจะ<u>ได้รับเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัยและสำเนาเอกสารใบยินยอมที่มีทั้งลายเซ็นและวันที่</u>

8. ท่านมีสิทธิ์ในการตัดสินใจว่าจะเข้าร่วมในโครงการวิจัยหรือไม่ก็ได้ โดยปราศจากการใช้อิทธิพลบังคับข่มขู่ หรือการหลอกลวง

ในกรณีที่ท่านได้รับอันตรายใด ๆ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจัย ท่านสามารถติดต่อกับผู้ทำวิจัยคือ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์ หมายเลขโทรศัพท์ 091-939-1639 โดยสามารถติดต่อได้ 24 ชั่วโมง

หากท่านไม่ได้รับการชดเชยอันควรต่อการบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการวิจัย หรือท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามที่ปรากฏในเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในการวิจัย ท่านสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย หมายเลขโทรศัพท์ 053776000 ต่อ 1906 ในเวลาราชการ

ขอขอบคุณในการร่วมมือของท่านมา ณ ที่นี้

ลงนาม.....

(นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์)

หัวหน้าโครงการวิจัย / ผู้ให้ข้อมูล

วันที่.....

ภาคผนวก ฆ

หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย ของอาสาสมัคร อายุ 13 ปี – 17 ปี

(ผู้ปกครอง+เด็กลงนามร่วมกัน)

	คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ **มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย** Chiang Rai Rajabhat University Institutional Review Board	**หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วม** **โครงการวิจัย (Informed Consent Form)** **ของอาสาสมัคร อายุ 13 ปี – 17 ปี** **(ผู้ปกครอง+เด็กลงนามร่วมกัน)**

ชื่อโครงการวิจัย (ไทย) : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

ชื่อภาษาอังกฤษ (English) : Development of a Curriculum for Cultivating Young Innovators to Enhance Storytelling Skills of Chiang Rai Folktales in Digital Format Using Canva: Enhancing Thai and English Language Skills

ผู้สนับสนุนการวิจัย : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

หัวหน้าโครงการวิจัยชื่อ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์

สังกัด โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย **โทรศัพท์** 053-776-000

ที่อยู่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย **โทรศัพท์** 091-939-1639

E-mail: mesathida.von@crru.ac.th

วันให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

น้องชื่อ.....ที่อยู่.....

ได้อ่านรายละเอียดจากเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยที่แนบมาฉบับวันที่..... และยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยโดยสมัครใจ

น้องและผู้ปกครองได้รับสำเนาเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยที่น้องได้ลงนาม และ วันที่ พร้อมด้วยเอกสารข้อมูลสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ทั้งนี้ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้

น้องและผู้ปกครองได้อ่านเอกสารและปรึกษากับพี่ๆนักวิจัย หรือผู้ปกครอง หรือญาติ และเจ้าหน้าที่ในโครงการในส่วนที่น้องไม่เข้าใจ และต้องการรู้เพิ่มเติมจนมีความเข้าใจอย่างดีแล้ว โดยพี่ๆนักวิจัย หรือผู้ปกครอง หรือญาติ และเจ้าหน้าที่ได้ตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนหนูพอใจ

น้องและผู้ปกครองได้อ่านและทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับโครงการวิจัย มีความเข้าใจในผลประโยชน์และผลกระทบที่อาจได้รับจากการเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้และมีสิทธิ์ที่จะถอนตัวออกจากโครงการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อน้องในภายหลัง

น้องและผู้ปกครองทราบจากพี่ๆนักวิจัยและเจ้าหน้าที่ว่าจะไม่มีการเก็บข้อมูลใด ๆ ของน้องเพิ่มเติม หลังจากที่น้องและผู้ปกครองขอยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยจะมีการทำลายเอกสารข้อมูล และ/หรือ ตัวอย่างที่ใช้ตรวจสอบทั้งหมดที่สามารถสืบค้นถึงตัวน้องได้

.....ลงนาม อาสาสมัครเด็กอายุ 13 -17 ปี

(.....) ชื่อของอาสาสมัครเด็ก (ตัวบรรจง)

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....
(ชื่อ-นามสกุล ผู้ปกครอง/ ผู้แทนโดยชอบธรรม) ที่อยู่.....
ซึ่งมีความสัมพันธ์เป็น .....ของ ด.ช./ด.ญ/นาย/นางสาว.....
(ชื่อ-นามสกุล ของผู้เข้าร่วมการวิจัย) ได้อ่านรายละเอียดจากเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยที่แนบมาฉบับวันที่..... แล้วข้าพเจ้ายินยอมให้ ด.ช./ด.ญ/นาย/นางสาว.....(ชื่อ-นามสกุล ของผู้เข้าร่วมวิจัย) เข้าร่วมในโครงการวิจัยโดยสมัครใจ

..... ลงนามผู้ปกครอง/ผู้แทนโดยชอบธรรม

(.....) ชื่อของผู้ปกครอง/ผู้แทนโดยชอบธรรม

(ตัวบรรจง)

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

หากน้องไม่ได้รับการชดเชยอันควรต่อการบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการวิจัย หรือ ไม่ได้รับการปฏิบัติตามที่ปรากฏในเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในการวิจัย น้องและผู้ปกครองสามารถร้องเรียน ได้ที่ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย หมายเลขโทรศัพท์ 053776000 ต่อ 1906 ในเวลาราชการ

ผู้วิจัยได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย อันตราย หรืออาการไม่พึงประสงค์ หรือความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัย รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียด ให้เข้าร่วมในโครงการวิจัยตามนามข้างต้นได้ทราบและมีความเข้าใจดีแล้ว พร้อมลงนามลงในเอกสารแสดงความยินยอมด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....

(นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์)

หัวหน้าโครงการวิจัย / ผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอม

วันที่.....

ลงนาม.....

(.....)

พยาน

วันที่.....

ภาคผนวก ง
หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป
(ลงนามด้วยตนเอง)

	คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ **มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย** Chiang Rai Rajabhat University Institutional Review Board	**หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วม** **โครงการวิจัย (Informed Consent Form)** **อายุ 18 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป** **(ลงนามด้วยตนเอง)**

ชื่อโครงการวิจัย (ไทย) : นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

ชื่อภาษาอังกฤษ (English) : Development of a Curriculum for Cultivating Young Innovators to Enhance Storytelling Skills of Chiang Rai Folktales in Digital Format Using Canva: Enhancing Thai and English Language Skills

ผู้สนับสนุนการวิจัย : สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

หัวหน้าโครงการวิจัยชื่อ นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์

สังกัด โปรแกรมวิชาภาษาตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย **โทรศัพท์** 053-776-000

ที่อยู่ 80 หมู่ 9 ต.บ้านดู่ อ.เมือง จ.เชียงราย **โทรศัพท์** 091-939-1639

E-mail: mesathida.von@crru.ac.th

วันให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว.....

ที่อยู่.....

ได้อ่านรายละเอียดจากเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยที่แนบมาฉบับวันที่ ..... และข้าพเจ้ายินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยโดยสมัครใจ

ข้าพเจ้าได้รับสำเนาเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยที่ข้าพเจ้าได้ลงนาม และ วันที่ พร้อมด้วยเอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย ทั้งนี้ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมเข้าร่วมในการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าและผู้เข้าร่วมการวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ระยะเวลาของการทำวิจัย วิธีการวิจัย อันตรายหรืออาการที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัยหรือจากยาที่ใช้รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยและ/หรือ แนวทางรักษาโดยวิธีอื่นอย่างละเอียด ข้าพเจ้าและผู้เข้าร่วมการวิจัยมีเวลาและโอกาสเพียงพอในการซักถามข้อสงสัยทั้งหมดจนมีความเข้าใจอย่างดีแล้ว โดยผู้วิจัยได้ตอบคำถามต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าและผู้เข้าร่วมการวิจัย สงสัยด้วยความเต็มใจไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนข้าพเจ้าและผู้เข้าร่วมการวิจัยพอใจ

ข้าพเจ้าเข้าใจถึงสิทธิที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัย เมื่อใดก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งเหตุผลและการบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนี้ จะไม่มีผลต่อการรักษาโรคหรือสิทธิอื่น ๆ ที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยจะพึงได้รับต่อไป

ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะเมื่อได้รับการยินยอมจากข้าพเจ้าเท่านั้น บุคคลอื่น ในนามของบริษัทผู้สนับสนุนการวิจัย คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาอาจจะได้รับอนุญาตให้เข้ามาตรวจและประมวลข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัย ทั้งนี้จะต้องกระทำไปเพื่อวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเท่านั้น โดยการตกลงที่จะเข้าร่วมการศึกษาวิจัยนี้ข้าพเจ้าได้ให้ความยินยอมที่จะให้มีการตรวจสอบข้อมูลประวัติทางการแพทย์ของผู้เข้าร่วมการวิจัยได้ผู้วิจัยรับรองว่าจะไม่มีการเก็บข้อมูลใด ๆ ของผู้เข้าร่วมการวิจัย เพิ่มเติม หลังจากที่ข้าพเจ้าขอยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยและต้องการให้ทำลายเอกสารและ/หรือตัวอย่างที่ใช้ตรวจสอบทั้งหมดที่สามารถสืบค้นถึงตัวผู้เข้าร่วมการวิจัย

ข้าพเจ้าเข้าใจว่า ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะตรวจสอบหรือแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้าและสามารถยกเลิกการให้สิทธิในการใช้ข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้าได้ โดยต้องแจ้งให้ผู้วิจัยรับทราบ

ข้าพเจ้าได้ตระหนักว่าข้อมูลในการวิจัย รวมถึงข้อมูลทางการแพทย์ที่ไม่มีการเปิดเผยชื่อของผู้เข้าร่วมการวิจัย จะผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การเก็บข้อมูล การบันทึกข้อมูลในแบบบันทึกและในคอมพิวเตอร์ การตรวจสอบ การวิเคราะห์ และการรายงานข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ รวมทั้งการใช้ข้อมูลทางการแพทย์ในอนาคตหรือการวิจัยทางด้านเภสัชภัณฑ์ เท่านั้น

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นและมีความเข้าใจดีทุกประการแล้ว ยินดีเข้าร่วมในการวิจัยด้วยความเต็มใจ จึงได้ลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมนี้

.....ลงนามผู้ให้ความยินยอม

(.....) ชื่อยินยอม ตัวบรรจง

วันที่ .....เดือน.....พ.ศ.....

ข้าพเจ้าได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย อันตราย อาการไม่พึงประสงค์หรือความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากการวิจัย หรือจากยาที่ใช้รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียดให้ผู้แทนโดยชอบธรรม/ผู้ปกครองของผู้เข้าร่วมการวิจัยตามนามข้างต้นได้ทราบและมีความเข้าใจดีแล้ว พร้อมลงนามลงในเอกสารแสดงความยินยอมด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....

(นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์)

หัวหน้าโครงการวิจัย / ผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอม

วันที่.....

ลงนาม.....

(.....)

พยาน

วันที่.....

ภาคผนวก จ
แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจ
นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทาน
พื้นบ้านเชียงราย
ในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา
วันที่ .....
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

<u>คำอธิบาย</u> แบบประเมินฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน ขอให้ผู้ตอบแบบประเมินตอบให้ครบทั้ง 3 ตอน เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

<u>ตอนที่ 1</u> สถานภาพทั่วไป
<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความ
1. เพศ
☐ หญิง ☐ ชาย

<u>ตอนที่ 2</u> ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมโครงการ
<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ของท่านเพียงระดับเดียว

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำความรู้ไปใช้				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านวิทยากร					
1. การถ่ายทอดความรู้ของวิทยากรมีความชัดเจน					
2. ความสามารถในการอธิบายเนื้อหา					
3. การเชื่อมโยงเนื้อหาในการฝึกอบรม					
4. มีความครบถ้วนของเนื้อหาในการฝึกอบรม					
5. การใช้เวลาตามที่กำหนดไว้					
6. การตอบข้อซักถามในการฝึกอบรม					
ด้านสถานที่ / ระยะเวลา / อาหาร					
1. สถานที่สะอาดและมีความเหมาะสม					

2. ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์					
3. ระยะเวลาในการอบรมมีความเหมาะสม					
4. อาหาร มีความเหมาะสม					
ประเด็นความคิดเห็น	**ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำความรู้ไปใช้**				
	มากที่สุด 5	**มาก 4**	**ปานกลาง 3**	**น้อย 2**	**น้อยที่สุด 1**
ด้านความรู้ความเข้าใจ					
1. ความรู้ ความเข้าใจในการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา **ก่อน** การอบรม					
2. ความรู้ ความเข้าใจในการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา **หลัง** การอบรม					
ด้านการนำความรู้ไปใช้					
1. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้					
2. มีความมั่นใจและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ได้					
3. สามารถนำความรู้ไปเผยแพร่/ถ่ายทอดได้					
4. นักเรียนได้รับความรู้และแรงบันดาลใจในการพัฒนาศักยภาพด้านภาษาสู่การสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา					
5. นักเรียนได้พัฒนาความรู้และลงมือปฏิบัติจริงในการใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยเพื่อสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา					
6. นักเรียนสามารถสร้างสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวาโดยใช้ภาษาอังกฤษและภาษาไทยในการนำเสนอเรื่องเล่าหรือตำนานได้					

สรุปประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการฝึกอบรม

.....

.....

.....

<u>ตอนที่ 3</u> ข้อเสนอแนะอื่นๆ

1. ข้อเสนอแนะ ติ ชม ในการอบรมครั้งนี้

.....

.....

.....

2. หัวข้อที่ท่านอยากให้จัดอบรมครั้งต่อไป

.....

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครับ/ค่ะ

ภาคผนวก ฉ
แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวา
และการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

รหัสผู้ให้ข้อมูล .....
วันที่..... เวลา ..... สถานที่ .....

ประเด็นคำถาม/คำตอบ	ความรู้สึก/ข้อคิดเห็นส่วนตัว (ผู้สัมภาษณ์สังเกตเพิ่มเติมขณะสัมภาษณ์)
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	
1.1 กรุณาเล่าถึงประสบการณ์ของคุณเกี่ยวกับการเรียน/การสอน หรือการทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน **<u>บันทึกคำตอบ</u>** ..... 1.2 คุณเคยใช้สื่อดิจิทัลหรือ Canva ในการทำงานหรือเรียนมาก่อนหรือไม่ **<u>บันทึกคำตอบ</u>**	
ส่วนที่ 2 ประเด็นมุมมองต่อการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้าน	
2.1 คุณคิดว่านิทานพื้นบ้านเชียงรายมีคุณค่าและความสำคัญต่อเยาวชนอย่างไร **<u>บันทึกคำตอบ</u>**	
2.2 อะไรคือองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านให้สนุกและน่าสนใจ **<u>บันทึกคำตอบ</u>**	
2.3 คุณคิดว่าการเล่าเรื่องในรูปแบบดิจิทัลแตกต่างจากการเล่าแบบดั้งเดิมอย่างไร **<u>บันทึกคำตอบ</u>**	

ส่วนที่ 3: การใช้สื่อดิจิทัลและ Canva	
3.1 คุณรู้สึกอย่างไรกับการใช้ Canva ในการสร้างสื่อเล่าเรื่อง **<u>บันทึกคำตอบ</u>** …… 3.2 ระหว่างทำโครงการ มีปัญหา/อุปสรรคอะไรในการใช้ Canva และคุณแก้ไขอย่างไร **<u>บันทึกคำตอบ</u>** …… 3.3 Canva ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์หรือความน่าสนใจให้กับเนื้อเรื่องอย่างไรบ้าง **<u>บันทึกคำตอบ</u>** ……	
ส่วนที่ 4: การใช้ทักษะสองภาษา	
4.1 คุณรู้สึกอย่างไรกับการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ **<u>บันทึกคำตอบ</u>** …… 4.2 คุณคิดว่าการใช้สองภาษามีประโยชน์ต่อผู้ฟัง/ผู้ชมอย่างไร **<u>บันทึกคำตอบ</u>** ……	
ส่วนที่ 5: ความเห็นและข้อเสนอแนะ	

บันทึกโดย

……

ภาคผนวก ช
แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบมีทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน:
   - ตอนที่ 1 ข้อ 1–10 เป็นภาษาไทย
   - ตอนที่ 2 ข้อ 11–20 เป็นภาษาอังกฤษ
2. แต่ละข้อมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก ให้เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว
3. ใช้ดินสอหรือปากกาเขียนกากบาท (X) หรือวงกลม (◯) ล้อมรอบตัวเลือกที่เลือก
4. ทำข้อสอบให้ครบทุกข้อ ภายในเวลาทำ 20 นาที
5. ห้ามเปิดหนังสือหรือใช้โทรศัพท์มือถือระหว่างทำข้อสอบ

ตอนที่ 1 ภาษาไทย (เน้นความเข้าใจเนื้อหาและคุณค่าทางวัฒนธรรม)

ข้อที่ 1 วรรณกรรมพื้นบ้านมีลักษณะสำคัญแตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่นอย่างไร

ก. เป็นเรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงโดยไม่เกี่ยวกับวัฒนธรรม
ข. เป็นวรรณกรรมที่เขียนโดยนักเขียนสมัยใหม่
ค. เป็นเรื่องเล่าที่ถ่ายทอดด้วยมุขปาฐะจากรุ่นสู่รุ่น
ง. เป็นนิยายที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อสะท้อนสังคมปัจจุบัน

ข้อที่ 2 “ตำนานปลาไหลเผือก” สะท้อนความเชื่อของชาวบ้านในเรื่องใด

ก. ความรักของคนกับสัตว์
ข. พญานาคกับการแปลงกาย
ค. การบูชาวิญญาณปู่ย่าตายาย
ง. การแต่งตั้งผู้นำหมู่บ้าน

ข้อที่ 3 ลักษณะภูเขาที่ชื่อว่า "ดอยนางนอน" มีลักษณะเด่นคืออะไร

ก. เป็นภูเขาที่มีหิมะตกตลอดปี
ข. เป็นแนวเขาที่ดูคล้ายหญิงสาวนอนหงาย
ค. เป็นภูเขาที่มีถ้ำลึกมากที่สุดในประเทศไทย
ง. เป็นภูเขาที่มีลักษณะคล้ายปลายหอก

ข้อที่ 4 ข้อใดกล่าวถึง “ตำนานเต่าน้อยอองคำ” ได้ถูกต้อง

ก. เต่าตัวหนึ่งเดินทางไปตามหาพระพุทธรูปทองคำ
ข. เต่าน้อยแสดงความกตัญญูจนได้รับพรจากเทวดา

ค. เต่าน้อยกลายร่างเป็นพญานาคเพื่อช่วยชาวบ้าน
ง. เต่าถูกสาปให้กลายเป็นหินเพราะลบหลู่ครูบา

ข้อที่ 5 "ตำนานกาขาว" มีความแตกต่างจากกาปกติทั่วไปในด้านใด

ก. สีขาวบริสุทธิ์ สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์
ข. เป็นกาเจ้าปัญญา ชอบตอบคำถาม
ค. เป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้
ง. มีขนาดใหญ่ผิดธรรมชาติ

ข้อที่ 6 "เวียงกาหลง" ในตำนาน มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งใดมากที่สุด

ก. เมืองที่มีต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ขึ้นกลางเวียง
ข. เมืองเก่าที่มีการค้นพบเครื่องปั้นดินเผา
ค. เวียงโบราณที่กษัตริย์ลัวะใช้ปกครอง
ง. เมืองลับแลที่ไม่มีผู้ใดเข้าถึงได้

ข้อที่ 7 ตำนานปลาไหลเผือก ณ วัดหมากหน่อ อำเภอแม่จัน มีความเชื่อเกี่ยวข้องกับสิ่งใดมากที่สุด

ก. เทวดาที่จำแลงกายเป็นปลา
ข. พญานาคผู้แปลงกายเป็นปลาไหล
ค. การทดสอบศรัทธาของชาวบ้าน
ง. ความอุดมสมบูรณ์ของลำน้ำแม่คำ

ข้อที่ 8 ความรู้หรือคติสอนใจจาก "ตำนานดอยนางนอน" คือข้อใด

ก. อย่าหลงเชื่อคำคนง่าย ๆ
ข. ความรักและความเสียสละ
ค. อย่าพึ่งพิงธรรมชาติ
ง. การแสวงหาความมั่งคั่ง

ข้อที่ 9 ตำนานเต่าน้อยออองคำส่งเสริมคุณธรรมข้อใดมากที่สุด

ก. ความเชื่อมั่นในตนเอง
ข. ความซื่อสัตย์
ค. ความเสียสละเพื่อสังคม
ง. ความกตัญญูกตเวที

ข้อที่ 10 ข้อใดคือจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้วรรณกรรมพื้นบ้าน

ก. เพื่อเตรียมสอบแข่งขันทางวรรณคดี

ข. เพื่อเข้าใจโครงสร้างทางวรรณศิลป์

ค. เพื่อศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่นและคุณค่าทางวัฒนธรรม

ง. เพื่อเปรียบเทียบกับนิยายแปลจากต่างประเทศ

ตอนที่ 2 ข้อสอบวัดทักษะภาษาอังกฤษ

ข้อที่ 11 What does the word "blessing" mean?

A) A lucky or helpful gift from a god

B) A large house

C) A small group of people

D) A song or poem

ข้อที่ 12 What does the word "unity" mean?

A) Being alone

B) Telling a story

C) Working together as one group

D) Having a lot of money

ข้อที่ 13 What does the word "sacred" mean?

A) A part of a house

B) Very old and broken

C) A type of animal

D) Very special for religion or belief

ข้อที่ 14 What does the word "curse" mean?

A) Words that bring bad luck

B) A kind of blessing

C) A rule of the country

D) A traditional song

ข้อที่ 15 What does the word "plain" mean in geography?

A) A forest

B) A high mountain

C) A deep river

D) A flat area of land

ข้อที่ 16 What is a Naga in Thai and Southeast Asian legends?

A) A large bird that can talk

B) A giant snake or serpent

C) A small fish in the river

D) A mountain spirit

ข้อที่ 17 What does the word "crow" mean?

A) A black bird with a loud call

B) A large fish

C) A kind of snake

D) A type of tree

ข้อที่ 18 What is "Wiang Kalong" in the legend most closely associated with?

A) A city with a sacred tree growing in its center

B) An ancient city where pottery was discovered

C) An ancient city ruled by the Lua king

D) A mystical city inaccessible to outsiders

ข้อที่ 19 What does the word "legend" mean?

A) A very old city

B) An old traditional story

C) A famous person

D) A special kind of book

ข้อที่ 20 What does the word "gratitude" mean?

A) A thankful feeling

B) A big mountain

C) An animal from a story

D) A type of food

ภาคผนวก ฌ
ผลการวิเคราะห์ค่า t-test

การทดสอบสมมติฐานด้วยการทดสอบทีแบบกลุ่มไม่อิสระ (Dependent Samples)

เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลสอบ

ที่	อาสาสมัคร	ก่อนเรียน (20คะแนน)	หลังเรียน 20 คะแนน)		D		D^2
1	A	9.00	16.00		7.00		49.00
2	B	6.00	14.00		8.00		64.00
3	C	9.00	13.00		4.00		16.00
4	D	14.00	18.00		4.00		16.00
5	E	11.00	10.00		-1.00		1.00
6	F	7.00	16.00		9.00		81.00
7	G	6.00	13.00		7.00		49.00
8	H	6.00	14.00		8.00		64.00
9	I	10.00	15.00		5.00		25.00
10	J	12.00	13.00		1.00		1.00
11	K	6.00	10.00		4.00		16.00
12	L	3.00	6.00		3.00		9.00
13	M	7.00	11.00		4.00		16.00
14	N	10.00	14.00		4.00		16.00
15	O	9.00	10.00		1.00		1.00
16	P	10.00	10.00		0.00		0.00
17	Q	10.00	16.00		6.00		36.00
18	R	14.00	18.00		4.00		16.00
19	S	17.00	20.00		3.00		9.00
20	T	10.00	18.00		8.00		64.00
21	U	18.00	15.00		-3.00		9.00
22	V	13.00	16.00		3.00		9.00
23	W	6.00	10.00		4.00		16.00
24	X	19.00	19.00		0.00		0.00
25	Y	10.00	17.00		7.00		49.00
26	Z	13.00	16.00		3.00		9.00
27	AA	11.00	17.00		6.00		36.00
28	AB	7.00	10.00		3.00		9.00
29	AC	14.00	17.00		3.00		9.00
30	AD	10.00	12.00		2.00		4.00
31	AE	4.00	10.00		6.00		36.00
32	AF	9.00	13.00		4.00		16.00
33	AG	14.00	18.00		4.00		16.00
34	AH	11.00	14.00		3.00		9.00
35	AI	7.00	16.00		9.00		81.00
36	AJ	6.00	13.00		7.00		49.00
37	AK	6.00	14.00		8.00		64.00
38	AL	10.00	15.00		5.00		25.00
39	AM	12.00	13.00		1.00		1.00
40	AN	11.00	17.00		6.00		36.00
		รวม	397.00	567.00	$\sum D$	170.00	$\sum D^2$ 1032.00
		เฉลี่ย	9.93	14.18	$(\sum D)^2$	28900.00	
		S.D.	3.62	3.09			
		n	40				

คำนวณค่า t จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

แทนค่าในสูตรจะได้

$$t = \frac{170.00}{\sqrt{\frac{41280 - 28900.00}{39}}}$$

$$t = \frac{170.00}{17.82}$$

$$t = 9.54$$

ค่า t จากตารางแจกแจง t เท่ากับ 1.68

การตัดสินใจทางสถิติ

9.54 มากกว่า 1.68

ดังนั้น คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปเป็นตารางดังนี้

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t - test
ก่อนเรียน	40	20	9.93	3.62	9.54
หลังเรียน	40	20	14.18	3.09	

ภาคผนวก ญ
สรุปผลประเมินคุณภาพเครื่องในการวิจัย (ค่า IOC)

สรุปผลประเมินคุณภาพเครื่องในการวิจัย (IOC)

1. หลักสูตรหลักการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา ทำการคัดเลือกบทนิทานพื้นบ้านที่ตรงกับบริบทท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย หลังจากนั้น วิพากษ์หลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาและปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ซึ่งผล IOC คือ 0.90 (IOC ≥ 0.50)

2. แบบทดสอบทักษะภาษาไทยและภาษาอังกฤษก่อนและหลังเข้ารับการอบรม เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะทางภาษาและองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานพื้นบ้านเชียงราย โดยนำแบบให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ซึ่งผล IOC คือ 0.90 (IOC ≥ 0.50) และนำไปทดลองแบบกลุ่มเล็กที่ประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของเครื่องมือและปรับให้เหมาะกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนนำไปทดลองใช้จริง หลังจากนั้นจัดทำแบบทดสอบในรูปแบบออนไลน์กูเกิ้ลฟอร์มแบบไม่ระบุชื่อ เพื่อสะดวกต่อการเก็บข้อมูล

3. แบบประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรหลักการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา ในรูปแบบออนไลน์กูเกิ้ลฟอร์มแบบไม่ระบุชื่อ ประเมินแบบลิคเกรอ์ท (Rating Scale) ในระดับที่ต่างกันจาก 1 (เห็นด้วยน้อยที่สุด) ถึง 5 (เห็นด้วยมากที่สุด) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ ซึ่งผล IOC คือ 0.87 (IOC ≥ 0.50)

4. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ ซึ่งผล IOC คือ 0.91 (IOC ≥ 0.50) หมายความว่า สามารถนำเครื่องมือไปใช้เก็บข้อมูลได้

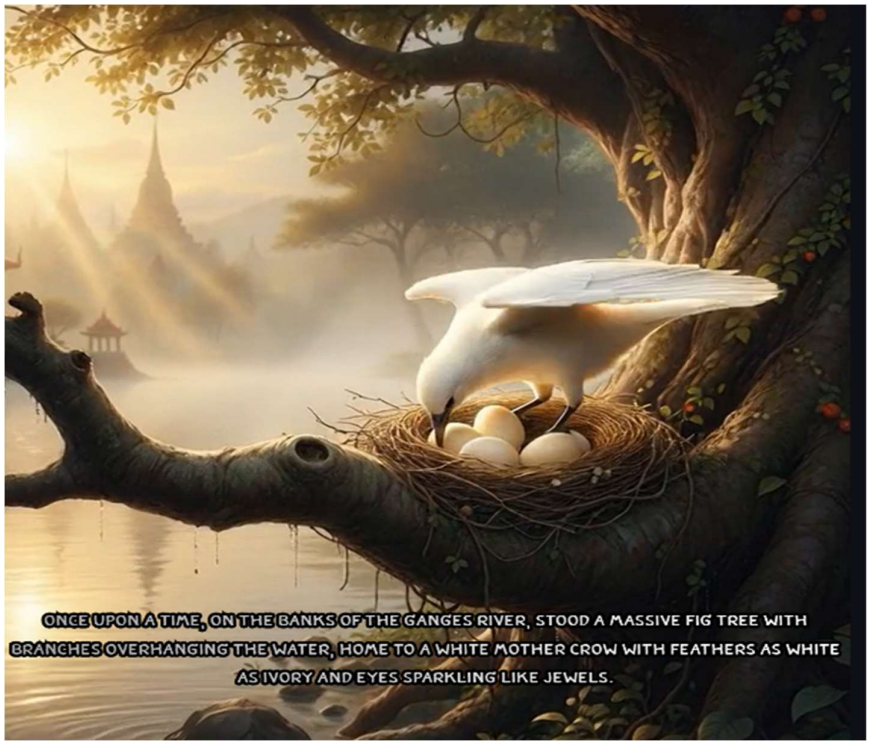
5. แบบการวิเคราะห์ชิ้นงานที่ได้จากการหลักการบ่มเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบ ซึ่งผล IOC คือ 0.89 (IOC ≥ 0.50)

ภาคผนวก ฎ
ภาพกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา

ภาพกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเล่าเรื่องภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
ผ่านสื่อดิจิทัลโปรแกรมแคนวา
วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2569
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

กิจกรรม WORKSHOP
CANVA
การออกแบบ
กับการเล่า
รับเพียง 40 คนเท่านั้น
FREE!
2 ภาษา

Google


ONCE UPON A TIME, ON THE BANKS OF THE GANGES RIVER, STOOD A MASSIVE FIG TREE WITH BRANCHES OVERHANGING THE WATER, HOME TO A WHITE MOTHER CROW WITH FEATHERS AS WHITE AS IVORY AND EYES SPARKLING LIKE JEWELS.

UPON LEARNING THE TRUTH, THE HERMITS FELT GREAT SORROW AND WISHED TO DO SOMETHING TO REPAY

FREE!
กิจกรรม WORKSHOP
การออกแบบ CANVA
กับการเล่า
นิทานพื้นบ้านเชียงราย
2 ภาษา
รับเพียง 40 คนเท่านั้น
14 กุมภาพันธ์ 2569
ณ อาคารเรียน 79 ห้อง 7913
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
เปิดโลกแห่งความคิดสร้างสรรค์ ผสมผสานศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น
ผ่านการออกแบบสื่อดิจิทัลสุดเก๋!
สำหรับเยาวชน นักเรียน อายุ 13-18 ปี
เรียนรู้การเล่าเรื่อง 2 ภาษา – ไทยและอังกฤษ
พบกับตำนานเชียงราย
บรรยากาศสนุกสนาน
เต่าน้อยอองคำ
เวียงหนองหล่ม
ดอยนางนอน
กาขาวและเวียงกาหลง
ทีมวิทยากร
ผศ. จำเริญ ฐานันดร
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาและตำนานพื้นบ้าน
ผศ.ธัญลักษณ์ ศุภพลธร
ประธานโปรแกรม
สื่อศิลปและการออกแบบ
คณะเทคโนโลยีดิจิทัล
สมัครได้ที่
ภายใต้โครงการวิจัย เรื่อง นวัตกรรมการพัฒนาหลักสูตรการปั่นเพาะนวัตกรรุ่นเยาว์เพื่อเสริมทักษะการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเชียงรายในรูปแบบดิจิทัลด้วยแคนวาและการเสริมสร้างทักษะสองภาษา

ประวัติคณะผู้วิจัย

ประวัตินักวิจัย คนที่ 1 หัวหน้าโครงการ (40%)

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางเมษธิดา วงศ์ทางสวัสดิ์
   ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mrs. Mesathida Vongtangswad
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1579900199859
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
   (e-mail)

   คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
   80 หมู่ 9 ต. บ้านดู่ อ. เมือง จ. เชียงราย 57100
   E-mail: mesathida.von@crru.ac.th
5. ประวัติการศึกษา

   ศศ.ม. (ภาษาอังกฤษเป็นภาษานานาชาติ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พ.ศ. 2558
   ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง พ.ศ. 2553
6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชา

   การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม English for Specific Purposes
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละผลงานวิจัย

   1) วิจัย เรื่อง ภาษาภาพพจน์ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่จำเพาะในบทละครชุดบริดเจอร์ตัน ซีซั่น 2: ไวเคาต์ที่รักฉัน
   การเผยแพร่วิวิธวรรณสาร ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม 2566) หน้า 147-160
   แหล่งทุน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ปีงบประมาณ 2566)
   สถานะโครงการ หัวหน้าโครงการวิจัย (เสร็จสิ้น)

   2) วิจัย เรื่อง การศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อการฝึกประสบการณ์วิชาชีพของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
   การเผยแพร่ วารสารฟ้าเหนือ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2565) หน้า 77-96.
   แหล่งทุน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ปีงบประมาณ 2564)
   สถานะโครงการ หัวหน้าโครงการวิจัย (เสร็จสิ้น)

ประวัตินักวิจัย คนที่ 2 (30%)

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวปรียาภา วังมณี
   ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss Preeyapha Wangmanee
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 3570100886035
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
   คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 80 หมู่ 9 ต. บ้านดู่ อ. เมือง จ. เชียงราย 57100 Email: preeyapha.bis@crru.ac.th
5. ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2567 ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยพะเยา จังหวัดพะเยา

พ.ศ. 2554 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จังหวัดเชียงราย

พ.ศ. 2545 ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชา
   วรรณคดีอังกฤษ, English as Medium Instruction,English for Specific Purposes
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศโดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละผลงานวิจัย

1. วิจัย เรื่อง การใช้สถานการณ์จำลองและบทบาทสมมุติในการพัฒนาความสามารถการฟัง พูดภาษาอังกฤษในบริบทการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ของนักศึกษาหลักสูตรภาษาอังกฤษศึกษา (หลักสูตรนานาชาติ) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (ปีงบประมาณ 2560) หัวหน้าโครงการวิจัย

2. วิจัย เรื่อง การพัฒนาคู่มือมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงรายโดยใช้องค์ความรู้ทางภาษา วัฒนธรรม และภูมิปัญญา (ปีงบประมาณ 2561) ผู้ร่วมวิจัย

3. วิจัย เรื่อง การใช้สื่ออินโฟกราฟิกตำนานท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างทักษะความเข้าใจภาษาอังกฤษและความตระหนักถึงความสำคัญของตำนานท้องถิ่นของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย (ปีงบประมาณ 2562) หัวหน้าโครงการวิจัย

4. วิจัย เรื่อง การพัฒนาคู่มือภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสำหรับผู้สูงวัยในศตวรรษที่ 21 ในเขตพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย (ปีงบประมาณ 2563) หัวหน้าโครงการวิจัย

5. วิจัย เรื่อง การพัฒนาเกมกระดานอาชีพของฉันเพื่อพัฒนาศักยภาพทักษะภาษาอังกฤษ (ปีงบประมาณ 2564) หัวหน้าโครงการวิจัย

7. วิจัย เรื่อง การใช้การเรียนการสอนที่เน้นการเล่าเรื่องจากเทพปกรณัมกรีกและโรมัน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักศึกษาสาขาภาษาอังกฤษ (ปีงบประมาณ 2565) หัวหน้าโครงการวิจัย

8. วิจัย เรื่อง ภาษาภาพพจน์ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่จำเพาะในบทละครชุดบริดเจอร์ตัน ซีซั่น 2: ไวเคาต์ที่รักฉัน (ปีงบประมาณ 2566) ผู้ร่วมวิจัย

9. วิจัย เรื่อง การบูรณาการเนื้อหาและภาษาในห้องเรียนวรรณคดีสำหรับเด็กเพื่อเสริมทักษะภาษาอังกฤษและทักษะซอฟท์สกิล ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี (ปีงบประมาณ 2566) หัวหน้าโครงการวิจัย

10. วิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้วงจรวรรณกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณในห้องเรียนวรรณคดีอังกฤษของนักศึกษาชาวไทยและชาวต่างชาติ (ปีงบประมาณ 2567) หัวหน้าโครงการวิจัย

ประวัตินักวิจัย คนที่ 3 (30%)

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นายรุ่งโรจน์ ต้นประดิษฐ
   ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr. Rungroj Tonpradit
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 3570501242511
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก โปรแกรมวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 57100 มือถือ 091-8525315 E-mail rungrawai@hotmail.com
5. ประวัติการศึกษา
   ปริญญาเอก ปร.ด. (ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยพะเยา (2568)
   ปริญญาโท ศศ.ม. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) การสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (2558)
   ปริญญาตรี ศษ.บ. (ศึกษาศาสตรบัณฑิต) ภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2544)
6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
   การพูดในที่ประชุมชน หลักภาษาไทย การสอนภาษาไทยแก่นักศึกษาต่างชาติ
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละผลงานวิจัย
   1) งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาคู่มือมัคคุเทศก์ท้องถิ่นเพื่อเสริมสร้างการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนตำบลป่าตึง อำเภอแม่จัน จังหวัดเชียงรายโดยใช้องค์ความรู้ทางภาษา วัฒนธรรม และภูมิปัญญา
   แหล่งทุน งบประมาณกองทุนสนับสนุนงานวิจัยเพื่อการพัฒนาประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561
   สถานะโครงการ ผู้ร่วมวิจัย (เสร็จสิ้น)

2) งานวิจัย เรื่อง ข้อบกพร่องในการเขียนภาษาไทยของนักศึกษาจีนจากมหาวิทยาลัยครูยวี่ซีนอร์มอลที่ศึกษาในมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
   การเผยแพร่ พิฆเนศวร์สาร ปีที่ 16 ฉบับที่ 2 (2020): กรกฎาคม-ธันวาคม 2563, หน้า 75–85.
   แหล่งทุน งบประมาณกองทุนสนับสนุนงานวิจัยเพื่อการพัฒนาประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561
   สถานะโครงการ ผู้ร่วมวิจัย (เสร็จสิ้น)

3) งานวิจัย เรื่อง ศึกษาพลวัตทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์อาข่า ดอยผาหมี : การท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรม
   การเผยแพร่ วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 (2564) หน้า 29-48.
   แหล่งทุน สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) งบประมาณปี พ.ศ. 2563
   สถานะโครงการ ผู้ร่วมวิจัย (เสร็จสิ้น)

4) งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวของเยาวชนในชุมชนหมู่บ้านดอยช้าง ต.วาวี อ.แม่สรวย จ.เชียงราย
   แหล่งทุน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย งบประมาณปี พ.ศ. 2563
   สถานะโครงการ หัวหน้าโครงการวิจัย (เสร็จสิ้น)

5) งานวิจัย เรื่อง การวิเคราะห์การเชื่อมโยงความในวรรณกรรมเรื่อง เด็กบ้านดอย ของมาลา คำจันทร์
การเผยแพร่ วารสารฟ้าเหนือ ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2565 หน้า 79-98.
แหล่งทุน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย งบประมาณปี พ.ศ. 2565
สถานะโครงการ หัวหน้าโครงการวิจัย (เสร็จสิ้น)