

## การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน สำหรับเยาวชน : กรณีศึกษา เรื่องเล่า “คัทธนกุมารชาดก”

โสเมจาย บุญญานันต์ และสุชาติ อิมสำราญ\*

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

\*Corresponding author: suchart\_imsamraan@hotmail.com

### บทคัดย่อ

การเรียนรู้การสอนและการเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านในรูปแบบดั้งเดิมได้ลดความนิยมลงและไม่เป็นที่น่าสนใจ ทั้งที่นิทานพื้นบ้านนั้นมีคุณค่าและประโยชน์ต่อเยาวชน การศึกษาวิจัยเรื่องนี้จึงมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้านสำหรับเยาวชน 2) เพื่อศึกษาวิธีการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านสำหรับนำมาออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน และ 3) เพื่อพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน “คัทธนกุมารชาดก” สำหรับเยาวชน ขั้นตอนในการวิจัย ประกอบด้วย ระยะที่ 1 ศึกษาค้นคว้านิทานพื้นบ้าน และระยะที่ 2 พัฒาต้นแบบชุดกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนและแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา นิทานพื้นบ้าน ผลการวิจัย พบว่า 1) แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน มีทั้งหมด 8 ขั้นตอน ได้แก่ Content Research, Analysis, Theme, Design Activity, Prototype, Test and Feedback, Develop and Revise และ Classroom ซึ่งจะสกัดเอาคุณค่า อนุภาคนิทาน และกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านที่ปรากฏในเนื้อเรื่องมาออกแบบชุดกิจกรรมต้นแบบ ทดลองใช้ พัฒนาและปรับปรุงให้เหมาะสมกับผู้ร่วมกิจกรรมก่อนการนำไปใช้จริง 2) นิทานพื้นบ้าน เรื่อง “คัทธนกุมารชาดก” ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน เป็นนิทานศาสนาเล่าสืบต่อกันมา มีกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของ เอกเชล โอลริค เช่น กฎของการเริ่มเรื่องและการจบเรื่อง กฎของโครงเรื่องเชิงเดี่ยว กฎแห่งการซ้ำ กฎของฝาแฝด เป็นต้น มีคุณค่าด้านประวัติศาสตร์การให้ความรู้และด้านวัฒนธรรมการขัดเกลาสังคม 3) ชุดกิจกรรมต้นแบบ “เล่าขานตำนาน คัทธนกุมารชาดก” ประกอบด้วย แนวคิด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกระบวนการจัดกิจกรรมผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีทั้งชั้นเรียนรู้ และชั้นปฏิบัติกิจกรรม ผลที่ได้จากการศึกษาจะสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงคุณค่าและเห็นความสำคัญของนิทานพื้นบ้าน อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์นิทานพื้นบ้าน เรื่อง “คัทธนกุมารชาดก” ต่อไป

คำสำคัญ : 1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน 2. นิทานพื้นบ้าน 3. คัทธนกุมารชาดก

**Design of teaching and learning activities based on folktale knowledge for youth:  
A case study of the “Khat Tha Na Khu Marn Allegory”**

Soamshine Boonyananta and Suchart Imsamraan\*

*Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok 10330, Thailand*

*\*Corresponding author: suchart\_imsamraan@hotmail.com*

**Abstract**

Despite their values and benefits to young people, traditional teaching and telling of folktales have declined in popularity. This research aims to 1) investigate the model of instructional activities based on folk tales for youth, 2) study methods of analyzing folktales in order to design teaching and learning activities, and 3) develop a prototype of teaching and learning activities based on “Khat Tha Na Khu Marn Allegory” for youth. The research was divided into two phases: a study of folktales and the development of an activity prototype. The research tools were an interview form for experts in designing teaching and learning activities and a folktale content analysis form. The findings were as follows: 1) there were 8 guidelines for designing instructional activities based on folktales which are Content Research, Analysis, Theme, Design Activity, Prototype, Test and Feedback, Develop and Revise, and Classroom. The folktale values, content, and rules were analyzed to design a prototype activity, which was then tried out, developed, and improved before actual implementation; 2) the folktale about the “Khat Tha Na Khu Marn Allegory”, which appeared in the murals of Wat Phumin in Nan Province, was a religious tale. There were Axel Olrik’s epic laws of folk narrative such as the laws of opening and closing, single strand, repetition, and twins which had historical and cultural values for society; 3) the prototype activity set of “Telling the Khat Tha Na Khu Marn Allegory” consists of concepts, learning objectives, content, learning materials, measurement and evaluation, as well as the process of designing activities that incorporate a variety of learning styles. The results of the study make participants aware of the value and importance of folktales which lead to the preservation of “Khat Tha Na Khu Marn Allegory”.

**Keywords:** 1. Teaching and learning activities 2. Folk tales 3. Khat Tha Na Khu Marn Allegory

## บทนำ

“ทุกสังคมมีการเล่านิทานและมีผู้กระหายอยากฟังนิทานเสมอ เรื่องที่เล่าสู่กันฟังอาจมีลักษณะเป็นเรื่องของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อไม่นานนัก หรืออาจมีลักษณะเป็นตำนาน เรื่องราวดึกดำบรรพ์ ผู้ฟังนิทานชายหญิงต่างพอใจที่จะฟังเรื่องเล่าทุกชนิด เพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนาน เพื่อชื่นชมในวีรกรรมของตัวละคร เพื่อเป็นการฟังพระธรรมทางศาสนา หรือเพื่อผ่อนคลายความเบื่อหน่ายจำเจในชีวิตประจำวัน การเล่านิทานเล่ากันได้ทุกแห่ง มีในสังคมทุกระดับ ตั้งแต่ในราชสำนัก ในบ้านขุนนาง ในศาสนสถาน ในบ้านชาวนาชาวสวน จนถึงบ้านกรรมกรผู้ยากไร้” (Thompson, 1946 as cited in Nimmanhaemin, 2008: 1) นิทานพื้นบ้านเป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น ที่ด้วยวิธีการเล่าแบบมุขปาฐะหรือมีการเขียนขึ้นตามการบอกเล่า ซึ่งนิทานพื้นบ้านนั้น นอกจากจะเป็นมรดกของชาติแล้ว ยังทำให้ทราบสภาพชีวิตท้องถิ่นในอดีตและการเปลี่ยนแปลงสู่ปัจจุบัน เป็นเครื่องมือในการขัดเกลาสังคมและให้ความรู้ พร้อมกับความเพลิดเพลินบันเทิงใจ และเป็นการเสริมสร้างจินตนาการแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะประเภทต่าง ๆ นิทานพื้นบ้านปรากฏในจิตรกรรมฝาผนัง การจดบันทึก และตำนานเล่าขานหรือมุขปาฐะอยู่ทั่วประเทศไทย นิทานเหล่านี้มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้เรียนที่เป็นเยาวชน เพราะนอกจากจะสนุกไปกับตัวเรื่องนิทานแล้ว ยังได้ข้อคิด คติสอนใจ และความรู้ที่อ้างอิงจากสถานที่ของแหล่งกำเนิดนิทาน โดยแต่เดิมการเรียนการสอนจะใช้การอ่าน การท่องจำ หรือการสอนแบบทางเดียว (passive learning) ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย งานวิจัยของ Jeennoon (2018: 85) กล่าวว่าทิศทางการวิจัยวรรณกรรมท้องถิ่นค่อนข้างล่าช้าอยู่กับที่ เนื่องจากมุ่งวิจัยเอกสารมากกว่ามุ่งวิจัยเชิงคุณภาพหรืออื่น ๆ และเนื่องจากเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดด รวมไปถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน อย่างการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส การใช้สื่อในการจัดการเรียนการสอนอย่างใดอย่างหนึ่งไม่อาจทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ที่ดีที่สุด ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษารูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้านสำหรับผู้เรียนที่เป็นเยาวชน อายุระหว่าง 15-18 ปี และพัฒนาด้านแบบชุดกิจกรรมดังกล่าวให้บรรยากาศการเรียนรู้พื้นบ้านเป็นไปด้วยความสนุกสนาน เข้าถึงได้ง่าย ส่งผลถึงการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ตระหนักถึงความสำคัญและเกิดการเห็นคุณค่านำไปสู่การอนุรักษ์นิทานพื้นบ้านในท้องถิ่นตนเอง

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้านสำหรับเยาวชน
2. เพื่อศึกษาวิธีการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านสำหรับนำมาออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอน
3. เพื่อพัฒนาด้านแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้าน “คัทรณกุมารชาดก” สำหรับเยาวชน

## คำถามวิจัย

1. รูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้านสำหรับเยาวชนควรเป็นอย่างไร
2. การศึกษาวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านสำหรับนำมาออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนควรมีประเด็นใดบ้าง

## คำจำกัดความในการศึกษา

ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้าน “คัทรณกุมารชาดก” หมายถึง ชุดกิจกรรมสำหรับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมวัยเยาวชนอายุ 15-18 ปี ประกอบด้วย กระบวนการจัดการเรียนรู้ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ ประเภทต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในนิทานพื้นบ้านที่เป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น ที่ด้วยวิธีการเล่าแบบมุขปาฐะหรือเขียนขึ้นตามการบอกเล่า โดยต้องมีคุณค่า ตัวอย่างเช่น ทำให้ทราบสภาพชีวิตท้องถิ่นในอดีต เป็นเครื่องมือในการขัดเกลาสังคม ให้ความรู้ ความเข้าใจ เสริมสร้างจินตนาการ เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะประเภทต่าง ๆ พร้อมกับความเพลิดเพลินบันเทิงเป็นต้น โดย “คัทรณกุมารชาดก” นั้น เป็นนิทานพื้นบ้านและชาดกนอกนิบาต ปรากฏเป็นภาพวาดในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ซึ่งเป็นวัดที่มีความสำคัญในด้านศิลปะและสถาปัตยกรรม ตั้งอยู่ที่ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน เล่าเรื่องราวของพระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็น “คัทรณกุมาร” มาผจญภัยขจัดทุกข์เข็ญให้มวลมนุษยชาติเพื่อสั่งสมบารมี (Imsamraan, & Boonyananta, 2021: 134)

## การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดการวิจัย

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

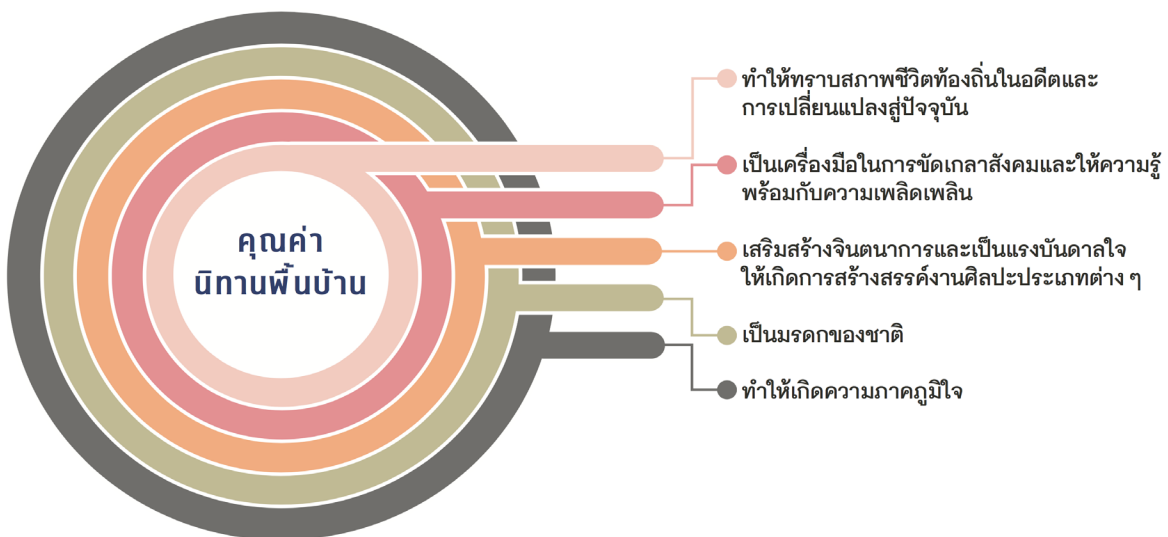
คติชน (folklore) คือ เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชาวบ้าน มีการสืบทอดสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ในรูปแบบคติความเชื่อ

ประเพณี นิทาน เพลงภาษิต ศิลปะ สถาปัตยกรรม เป็นต้น Praiwan (2010: 8) ได้แบ่งประเภทข้อมูลทางคติชนเป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ 1) ข้อมูลมุขปาฐะหรือข้อมูลที่เป็นถ้อยคำ 2) ข้อมูลมุขปาฐะหรือข้อมูลที่ไม่ใช่ถ้อยคำ และ 3) ข้อมูลผสมระหว่างข้อมูลมุขปาฐะและข้อมูลอมมุขปาฐะ โดยวรรณกรรมพื้นบ้านเป็นคติชนประเภทมุขปาฐะที่ถ่ายทอดอยู่ในวิถีชีวิตชาวบ้าน ครอบคลุมทั้งวรรณกรรมที่ถ่ายทอดด้วยวิธีการบอกเล่าและที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร แบ่งเป็นตำนานพื้นบ้านและนิทานพื้นบ้าน (Department of Cultural Promotion, 2016: 2)

นิทานพื้นบ้าน มีลักษณะเป็นเรื่องเล่าที่แต่แรกใช้การเล่าต่อกันมาด้วยวิธีมุขปาฐะมาก่อน เมื่อการเขียนเจริญขึ้น ก็อาจมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรตามเค้าโครงเดิมที่เคยเล่ากันมา ใช้ภาษาธรรมดาเรียบง่ายแบบกันเอง ไม่ปรากฏว่าผู้เล่าดั้งเดิมเป็นใคร และเป็นที่นิยมแพร่หลายทั่วไปในทุกหนทุกแห่ง ในหมู่ชนทุกชั้น (Mallikamas, 1975: 99-100; Ketprathum, 2000: 1-3) นิทานพื้นบ้านสามารถแบ่งได้หลายแบบ ดังนี้ 1) แบ่งตามพื้นที่หรือนิทานประจำถิ่น เป็นนิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อ เหตุการณ์ความเป็นมา วิบุลย ที่เชื่อมโยงกับท้องถิ่นนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรือสิ่งปลูกสร้าง 2) แบ่งตามรูปแบบนิทาน เช่น นิทานปรัมปรา นิทานศาสนา นิทานชาดก นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ

นิทานคติสอนใจ 3) แบ่งตามสารัตถะ เป็นการแบ่งเพื่อจัดหมวดหมู่ จัดระเบียบของนิทานให้ชัดเจนเพื่อสะดวกแก่การสอบสวนค้นคว้าและเปรียบเทียบนิทาน ได้แก่ ตัวละครสำคัญที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากตัวละครอื่น ต้นเหตุให้เรื่องนิทานนั้นเกิดขึ้นและดำเนินไป การแบ่งเป็นสารัตถะจะให้ความสำคัญเฉพาะจุดของเรื่องหรือธาตุแท้ของเรื่องในนิทาน ไม่ได้สนใจรูปแบบของนิทาน (Mallikamas, 1975: 113-114)

นิทานพื้นบ้านมีคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่ง นอกจากจะทำให้เข้าใจสภาพชีวิตท้องถิ่นในอดีตและการเปลี่ยนแปลงสู่ปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ประเพณี รวมไปถึงความรู้สึกนึกคิดของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ แล้ว (Patrachai, 2000: 2) ยังเป็นเครื่องมือในการขัดเกลาด้วยคติสอนใจและให้ความรู้ที่แฝงอยู่ในนิทาน พร้อมกับความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผ่อนคลายความเครียด เสริมสร้างจินตนาการและแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะประเภทต่าง ๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ละคร เป็นต้น รวมไปถึงเป็นมรดกของชาติในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาของคนในแต่ละชาติ ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนเอง คุณค่าของนิทานพื้นบ้านมีหลากหลายมิติ ตั้งแต่ระดับบุคคล ท้องถิ่น สังคม และประเทศชาติ ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 คุณค่าของนิทานพื้นบ้าน (ที่มา : Soamshine Boonyananta, & Suchart Imsamraan)

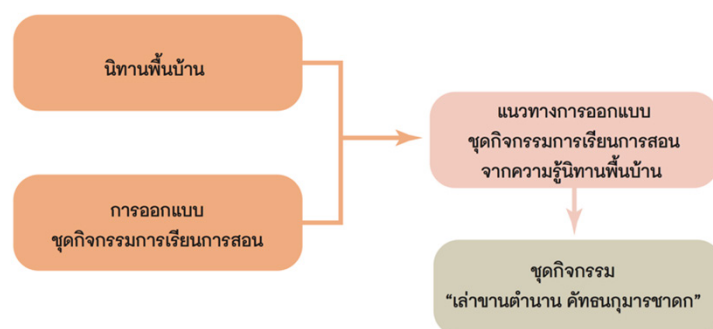
การศึกษานิทานพื้นบ้าน สามารถทำได้โดยการวิเคราะห์ และศึกษาสิ่งที่ปรากฏในเนื้อเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงประวัติ ต่าง ๆ การตั้งถิ่นฐาน ระบบครอบครัว สภาพเศรษฐกิจ ความเชื่อ ประเพณีและค่านิยม คติสอนใจ และการศึกษาจาก อนุภาคนิทาน ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุด ซึ่งพบได้เสมอ ในนิทานพื้นบ้าน อันเป็นสิ่งที่โดดเด่น มีความพิเศษหรือ แปลกและสะดุดตา จำนวน 3 ด้าน คือ ตัวละคร วัตถุหรือ สิ่งของ เหตุการณ์หรือพฤติกรรม (Ketprathum, 2000: 13-17) แล้วยังมีนักคติชนวิทยาชาวเดนมาร์ก เอกเซล โอลริก (Olrík, 1908 as cited in Nimmanhaemin, 2008: 42-48) เป็นผู้เสนอข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษานิทานพื้นบ้าน เรียกว่า กฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน เพื่อนำมาจัดหมวดหมู่ นิทานพื้นบ้าน ตัวอย่างเช่น กฎของการเริ่มเรื่องและจบเรื่อง กฎแห่งการซ้ำและการสร้างแบบแผน กฎของตัวละคร 2 ตัว ต่อ 1 จาก กฎแห่งความแตกต่างแบบตรงกันข้าม กฎของ ผาแฝด กฎของโครงเรื่องเชิงเดี่ยว การเพ่งจุดสนใจไปที่ ตัวละครเอกเพียงจุดเดียว เพื่อให้เกิดเอกภาพของโครงเรื่อง กฎของการสร้างแบบสร้าง เรื่องของความสมเหตุสมผล เป็นต้น ดังนั้น การทำการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อเรื่องนิทาน พื้นบ้านที่ต้องการนำมาออกแบบเป็นชุดกิจกรรมการเรียน การสอนสำหรับเยาวชนนั้น จำเป็นที่จะต้องศึกษาทั้ง สิ่งสะท้อนในเนื้อเรื่อง อนุภาคของนิทาน และกฎนิทานพื้นบ้าน เพื่อให้สามารถระบุถึงเอกลักษณ์ ความแตกต่าง จุดแข็งหรือ จุดเด่นของนิทานพื้นบ้านเรื่องนั้น ๆ ได้

กิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับเยาวชน จุดมุ่งหมายของ กิจกรรมเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และแสดงออกอย่างเสรี รู้จักนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาเป็นประโยชน์ รู้จักนำวิชา ศิลปศึกษาไปใช้สัมพันธ์กับศาสตร์อื่น สามารถนำความรู้ ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันและสังคม และมีอารมณ์

เฟลิดเฟลิน รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยรูปแบบ กิจกรรมจะเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตามความสนใจและ ความต้องการของผู้เรียน เชื่อมโยงสถานการณ์และประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้ ลักษณะสื่อที่ใช้ในกิจกรรม จะเป็นคู่มือ การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีจุดเด่น คือ มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย ช่วยให้ผู้ที่ไม่เคยใช้มาก่อนสามารถเข้าใจและ นำไปใช้ได้ทันที อย่างไรก็ตามการรู้ต้องมียุทธศาสตร์หลาย ประเภท มีความสวยงามและน่าสนใจ เพื่อให้เหมาะสมกับ ธรรมชาติของวัยรุ่นที่ชอบความสวยงามและความแปลกใหม่ ส่วนการประเมินผลจะใช้เครื่องมือ เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบ แบบสอบถาม แฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น ดังนั้น การออกแบบกิจกรรม การเรียนการสอนสำหรับเยาวชน ประกอบด้วย วิธีการจัด การเรียนรู้ที่ใช้ในชุดกิจกรรม จุดมุ่งหมายของกิจกรรม เนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม องค์ประกอบและสื่อการเรียนรู้ ในชุดกิจกรรม และการวัดและประเมินผล

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย เรื่อง การออกแบบชุดกิจกรรม การเรียนการสอนจากความรู้ในพื้นบ้านสำหรับเยาวชน : กรณีศึกษา เรื่องเล่า “คัทธนกุมารชาดก” นี้ คือ การนำ เนื้อเรื่องนิทานพื้นบ้านมาทำการศึกษาวิเคราะห์ บูรณาการ ร่วมกับหลักการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับเยาวชนเพื่อทำให้เกิดแนวทางการออกแบบ ชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้ในพื้นบ้าน แล้วจึงนำมาพัฒนาต้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอน จากความรู้ในพื้นบ้านสำหรับเยาวชน คือ ชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทธนกุมารชาดก” เรียนรู้เนื้อเรื่อง คัทธนกุมารชาดกในกิจกรรมผาผนังวัดภูมินทร์ ซึ่ง กรอบแนวคิดการวิจัย แสดงดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย (ที่มา : Soamshine Boonyananta, & Suchart Imsamraan)

## วิธีดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 ระยะค้นคว้า ลงพื้นที่ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนและแบบวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาเพื่อศึกษาการออกแบบชุดกิจกรรมและองค์ประกอบนิทานพื้นบ้านจากเอกสารงานวิจัย และผู้เชี่ยวชาญท้องถิ่นที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นเนื้อเรื่องดั้งเดิม จุดเด่นและอัตลักษณ์ของนิทานพื้นบ้านเพื่อนำไปสู่การออกแบบชุดกิจกรรม

ระยะที่ 2 พัฒนาค้นแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ แผนการจัดกิจกรรม เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

## ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้านสำหรับเยาวชน : กรณีศึกษา เรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 หัวข้อตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ 1) แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน 2) การศึกษาวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน และ 3) ชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” เรียนรู้เนื้อเรื่องคัทรณกุมารชาดกในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ มีรายละเอียด ดังนี้

1. แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน ได้พัฒนาจากพื้นฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) 5 ขั้นตอนเป็นกระบวนการทำความเข้าใจปัญหา นำเสนอทางแก้ไขปัญหามาแบบใหม่ที่ยังไม่เคยคิดมาก่อน เพื่อหาแนวคิดที่หลากหลายนำไปสู่การสร้างต้นแบบ ประกอบด้วย การเข้าใจปัญหา (empathize) การกำหนดปัญหาให้ชัดเจน (define) การระดมความคิด (ideate) การสร้างต้นแบบ (prototype) และการทดสอบ (test) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างนวัตกรรมอย่างหนึ่ง (Tiger, 2021) แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้นำเสนอนี้ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ซึ่งได้พัฒนาจากพื้นฐานกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) Content Research การคัดเลือกนิทานพื้นบ้านที่เห็นว่าสมควรแก่การเรียนรู้ เช่น ปรากฏในสถานที่สำคัญในท้องถิ่น เนื้อเรื่องอ้างอิงสถานที่จริงที่สำคัญ มีการเล่าสืบต่อกันมาช้านาน เป็นต้น 2) Analysis การวิเคราะห์และศึกษาคุณค่าจากสิ่งที่ปรากฏ อนุภาคนิทาน กฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านในเนื้อเรื่องนิทานที่คัดเลือกมา เพื่อนำไปเป็น

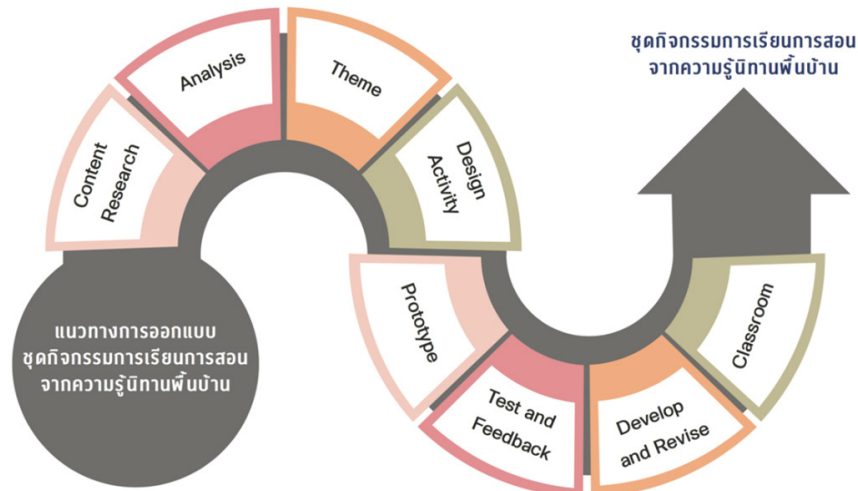
ข้อมูลในการออกแบบชุดกิจกรรม 3) Theme การกำหนดว่าจะสอดแทรกสาระอะไรไปในชุดกิจกรรม และมีวิธีการนำเสนออย่างไร กระบวนการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนรู้และชั้นปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างไร โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ เช่น การจัดการเรียนรู้แบบใช้คำถาม การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน วิธีสอนแบบโครงงาน การเรียนรู้แบบใช้เกม การเรียนรู้แบบร่วมมือ วิธีสอนแบบผสมผสาน เป็นต้น 4) Design Activity การออกแบบชุดกิจกรรมที่มีองค์ประกอบ คือ แนวคิด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และกระบวนการจัดกิจกรรม 5) Prototype การสร้างต้นแบบชุดกิจกรรม 6) Test and Feedback การทดลองใช้ชุดกิจกรรมและสรุปผลการประเมินการใช้ชุดกิจกรรม 7) Develop and Revise การพัฒนาและปรับปรุงชุดกิจกรรมตามผลการทดลองใช้ และ 8) Classroom การนำชุดกิจกรรมไปใช้จริงในห้องเรียนหรือใช้จัดกิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก ดังแสดงในภาพที่ 3

## 2. การศึกษาวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน

2.1 นิทานพื้นบ้าน เรื่อง คัทรณกุมารชาดก ปรากฏเป็นเนื้อเรื่องในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ วัดที่มีความสำคัญในด้านศิลปะและสถาปัตยกรรม ตั้งอยู่ที่ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน เรื่องเล่าโดยย่อว่า คัทรณกุมารเป็นบุตรที่เกิดจากหญิงหม้าย ซึ่งได้ดื่มน้ำจากรอยเท้าพญาช้างเผือก (พระอินทร์แปลงกายลงมา) พอเติบโตขึ้น คัทรณกุมารได้ออกตามหาบิดาของตน เมื่อเดินทางผ่านเมืองอินทปัฐนครได้ชายไม่ร่ายกอลและชายเกวียนร่ายเล่มเป็นสหายร่วมเดินทาง และได้ปราบยักษ์จนได้ของวิเศษ คือไม้เท้าตันชีตายปลาชี่เป็นและพิณสามสาย ต่อมาคัทรณกุมารได้ปราบงูพางที่พญาแถนส่งลงมากินชาวเมืองขวางทะเลบุรี พร้อมทั้งช่วยชุบชีวิตชาวเมืองทุกคน เจ้าเมืองเลยยกธิดาและเมืองให้ แต่หลังจากนั้นได้มอบให้ชายไม่ร่ายกอลแทน จากนั้นเดินทางถึงเมืองชาวทวดได้ปราบนกยักษ์และช่วยชาวเมืองไว้ เจ้าเมืองเลยยกธิดาและเมืองให้อีกเช่นเคย แต่หลังจากนั้นได้มอบให้ชายเกวียนร่ายเล่ม เมื่อเดินทางถึงเมืองจำปานครได้พบรักกับนางสีวโหญิงสาวงามประจำเมือง มีบุตรด้วยกันชื่อ “คัทรณตร” และนางสีดาธิดาเจ้าเมือง ให้กำเนิดพระโอรสนามว่า “คัทรณจัน” สุดท้ายได้ออกเดินทางต่อจนพบบิดาที่เป็นพญาช้างเผือก พร้อมกับได้งาช้างวิเศษที่สามารถเหาะได้ เจ้าเมืองตักสิลาอยากได้ จึงออกอุบายล่อลวงคัทรณกุมารออกมาทำให้กลายเป็นแท่งทองคำ กระทั่งบุตรทั้งสองได้เติบโตขึ้น คัทรณจันจึงออกเดินทางไปช่วยคัทรณกุมารผู้เป็นบิดาและได้

งาช้างวิเศษเป็นรางวัล คัทฉะเนตรเกิดความริษยาเลยทำสู้รบกัน  
สุดท้ายพญาแสนมงคลมกระดังหลวงมาตัดคอทั้งสองคน  
คัทฉะเนตรคอขาดตาย ส่วนคัทฉะจันเป็นผู้มีบุญจึงไม่ตาย

พระอินทร์รับไปอยู่บนสวรรค์ หลังจากนั้นบ้านเมืองทั้งหลาย  
มีความสงบสุขตลอดมา



ภาพที่ 3 แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้ในพื้นบ้าน (ที่มา : Soamshine Boonyananta, & Suchart Imsamraan)

คัทฉะนุกรมารชาดกได้รับอิทธิพลมาจากปัญญาสชาดก หรือชาดกนอกนิบาต ที่แพร่หลายอยู่ในล้านนาและ ล้านช้าง สันนิษฐานว่าโครงเรื่องพัฒนามาจากนิทานพื้นบ้าน (Ongwuthivage, & Yangrot, 2012: 13; Arvorn, 2020: 250) จึงถือเป็นนิทานพื้นบ้านประจำถิ่นในแถบภาคเหนือ มีการเล่า กันมาปากต่อปาก (มุขปาฐะ) ภายหลังมีการบันทึกในคัมภีร์ เก็บไว้เพื่อการเทศนาของพระสงฆ์ด้วย แต่หากแบ่งตาม รูปแบบนิทานพื้นบ้านจะเป็นนิทานศาสนา (religious tale) เนื่องจากเป็นนิทานเกี่ยวกับศาสนาพุทธที่พระโพธิสัตว์ เสวยชาติเป็น “คัทฉะนุกรมาร” มาผจญภัยขจัดทุกข์เข็ญให้ มวลมนุษย์เพื่อสั่งสมบารมี มีตัวละครสำคัญ คือ คัทฉะนุกรมาร และมีสาเหตุที่ทำให้เรื่องดำเนินไป คือ ความต้องการตามหาบิดา ผู้เป็นพระอินทร์แปลงกายลงมาเป็นพญาช้างเผือก วิเคราะห์ ตามอนุภาคนิทาน ยังมีตัวละครอื่น ๆ เช่น หญิงหม้าย เหล่าเจ้าเมืองและพระธิดา ชายไม้ร้อยกอ ชายเกวียนร้อยเล่ม ยักษ์ นางสีดา นางสีไว คัทฉะเนตร คัทฉะจัน มีของวิเศษ ที่ปรากฏในเรื่องมากมายอย่างไม่เท่าต้นชีตตายปลาย ชีเป็น พิณสามสายซุบชีวิต งาช้างเหาะได้ คนโททิพย์ ที่ดื่มในนั้นแล้วจะกลายเป็นหนุ่มสาว

2.2 ตามกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของ Axccl Olrik คัทฉะนุกรมารชาดก จะประกอบด้วยกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน ดังนี้ การที่คัทฉะนุกรมารเกิดมาและเติบโตในหมู่บ้าน พอโตขึ้น

คิดจะตามหาบิดา จึงออกเดินทางผจญภัยปราบสัตว์ร้าย ยังเมืองต่าง ๆ จนได้พบบิดา และได้มีลูกกับสองสตรี ซึ่งต่อมา เกิดการสู้รบระหว่างลูก ๆ และเมื่อสงครามสงบสุข บ้านเมืองก็ กลับมาร่มเย็นเหมือนเดิม ตรงกับ 1) กฎของการเริ่มเรื่อง และกฎของการจบเรื่อง โดยเนื้อเรื่องจะเริ่มจากภาวะที่สงบ ไปสู่เหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรคต่าง ๆ มีการต่อสู้และแก้ปัญหา สุดท้ายตอนจบเรื่องนั้น เหตุการณ์จะคลี่คลายไปสู่ภาวะปกติ 2) กฎของโครงเรื่องเชิงเดี่ยว ที่โครงเรื่องสำคัญคือ เล่าเกี่ยวกับ คัทฉะนุกรมารออกเดินทางตามหาบิดา ทำให้เกิด 3) การเพ่ง จุดสนใจไปที่ตัวละครเอกเพียงจุดเดียว เพื่อให้เกิดเอกภาพ ของโครงเรื่อง การไปแล้วปราบยักษ์ นกยักษ์ ภูในแต่ละเมือง แล้วได้รับรางวัลเป็นการตอบแทน คือ 4) กฎแห่งการซ้ำ นิยมยัดจำนวนซ้ำเป็นสาม เช่น คัทฉะนุกรมารปราบสัตว์ร้าย และยักษ์สามครั้ง การได้เมืองมาครอบครองสามเมือง เป็นต้น 5) กฎของฝาแฝด จากการที่ชายไม้ร้อยกอและ ชายเกวียนร้อยเล่มเป็นสหายร่วมเดินทางของคัทฉะนุกรมาร ทั้งสองเป็นชายที่มีกำลังมหาศาลทั้งคู่ 6) กฎแห่งการ แตกต่างแบบตรงกันข้าม คือ คัทฉะจันที่เป็นโอรสของธิดา เจ้าเมืองและคัทฉะเนตรบุตรของหญิงสาวชาวบ้าน ทั้งสอง เป็นลูกชายของคัทฉะนุกรมารและเป็นชายเหมือนกัน หากแต่ คัทฉะจันมีความกตัญญูรู้คุณ ส่วนคัทฉะเนตรมีความริษยา เห็นแก่ตัว

2.3 คุณค่าจากสิ่งที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้าน “คัทรณกุมารชาดก” ได้แก่ 1) ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ อิทธิพลการเลือกเรื่อง สะท้อนให้เห็นถึงสถานการณ์ทางการเมืองในสมัยนั้น ที่เมืองน่านต้องเป็นเมืองประเทศราช ขึ้นกับเมืองใหญ่ที่มีอำนาจสูงกว่า สุดท้ายก็ตกอยู่ภายใต้การปกครองของสยามประเทศ (Prabripu, 2009: 54-55) อดีต “คัทรณกุมาร” เป็นชาดกที่ได้รับความนิยมในทางตอนเหนือของประเทศไทยและลาว จึงทำให้มีชื่อของเมืองในเนื้อเรื่องที่ใกล้เคียงกับชื่อเมืองในประเทศลาว อีกทั้งการกล่าวถึงสภาพของเมืองทั้งบ้านเรือนและผู้คนในเรื่อง เป็นการแสดงถึงการเข้ามาของชาวต่างชาติในเมืองน่านขณะนั้น (Dejwongya, 2003) ส่วนการบรรยายถึงลักษณะบ้านเรือนและกำแพงเมือง ก็คล้ายกับพระราชวังในกรุงเทพมหานครสมัยนั้น ด้านสภาพสังคม วิถีชีวิต และศิลปหัตถกรรม สะท้อนสังคมน่านในอดีตที่ยังเป็นสังคมเกษตรกรรมจากการทำอาชีพปลูกข้าว งานหัตถกรรม ทอผ้า การใช้เกวียนเป็นยานพาหนะ การหาบน้ำเพื่อนำไปใช้อุปโภค อย่างไรก็ตาม ในเนื้อเรื่องก็ยังบ่งบอกถึงการมีชนชั้นปกครอง เมื่อมีงานมงคลก็จะเฉลิมฉลองด้วยการประโคมดนตรีอย่างสนุกสนาน 2) ด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม ด้านศาสนาและความเชื่อ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิดและการสั่งสมบุญมีของพระโพธิสัตว์ การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ธรรมะชนะอธรรม และความกตัญญูรู้จักการตอบแทนคุณ (Imsamraan, & Boonyananta, 2020: 240)

จากการวิเคราะห์ลักษณะรูปแบบเนื้อเรื่อง คุณค่าจากสิ่งที่ปรากฏ อนุภาคนิทาน และกฎเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านจากคัทรณกุมารชาดกแล้ว นำมาสู่การออกแบบแนวคิดชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” ดังแสดงในภาพที่ 4 ซึ่งมีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน สำหรับผู้ร่วมกิจกรรมในด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม แสดงให้เห็นถึงผลของการวิเคราะห์ นำไปสู่กระบวนการออกแบบกิจกรรม โดยกิจกรรมจะเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง “คัทรณกุมารชาดก” และคติความเชื่อที่อยู่ในเนื้อเรื่อง มีการผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนผสมผสานกับการเรียนรู้แบบออนไลน์หรือการใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี ด้วยวิธีการสอนที่หลากหลายของกิจกรรมนี้ จะส่งผลให้ผู้ร่วมกิจกรรมหรือเยาวชนตระหนักถึงความสำคัญและเกิดการเห็นคุณค่า การวัดและประเมินผลด้วยใบงาน แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจในกิจกรรม นำไปสู่การอนุรักษ์นิทานพื้นบ้าน เรื่อง คัทรณกุมารชาดก ของจังหวัดน่าน

**3. ชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก”**  
**เรียนรู้เนื้อเรื่องคัทรณกุมารชาดกในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์** ได้ดำเนินการถึงขั้นที่ 5 คือ การสร้างต้นแบบชุดกิจกรรม (prototype) ในแนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้นิทานพื้นบ้าน ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 ชั่วโมง มีจุดประสงค์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน สำหรับผู้ร่วมกิจกรรมในด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม เนื้อหาสาระ ประกอบด้วย เรื่อง “คัทรณกุมาร” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ และคติความเชื่อที่อยู่ในเนื้อเรื่อง สื่อการเรียนรู้ภายในชุดกิจกรรม ได้แก่ 1) ชุดบอร์ดเกม “Puzzle Telling คัทรณกุมารชาดก” การนำอัตลักษณ์ของนิทานมาออกแบบภาพประกอบให้น่ารัก สวยงาม มีวิธีการเล่นไม่ยากจนเกินไป มีภาพประกอบจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ ที่นำมาออกแบบจัดวางใหม่ให้สามารถเล่าเรื่องคัทรณกุมารชาดกได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องภายในภาพเดียว เกิดจากการรวมกันของเกมจิกซอร์ (jigsaw puzzles) และเกมเศรษฐี (monopoly) 2) หนังสือนิทานคัทรณกุมารชาดก เป็นหนังสือนิทานภาพประกอบที่มีเนื้อเรื่องของคัทรณกุมารชาดกอยู่ในรูปแบบรูปเล่มและหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถอ่านได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ตามช่วงเวลาที่เหมาะสม เป็นการสร้างความสนใจและกระตุ้นการอยากเรียนรู้ของผู้เรียน และ 3) ใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว” ออกแบบผู้มีพลังวิเศษและของวิเศษของผู้ร่วมกิจกรรมเอง พร้อมทั้งภารกิจที่ต้องพิชิต มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องคัทรณกุมารชาดกที่เป็นผู้มีกำลังมาก และมีของวิเศษในการผจญภัยเพื่อตามหาบิดา (ตามกฎหมายเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านของ Axel Olrik) โดยสื่อมีทั้งรูปแบบพิมพ์ออกมาสามารถทำกิจกรรมโดยไม่ต้องใช้ระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการเข้าถึง และรูปแบบออนไลน์เข้าถึงได้จากการสแกน QR Code สำหรับผู้ร่วมกิจกรรมมีการวัดและประเมินผลจากผลงานใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว” แบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม แบบประเมินการเห็นคุณค่าในเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ก่อนและหลังทำกิจกรรม การประเมินการจัดกิจกรรมจากแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรม และแบบสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ร่วมกิจกรรมแบบผสมผสาน



ภาพที่ 4 แนวคิดชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” (ที่มา : Soamshine Boonyananta, & Suchart Imsamraan)

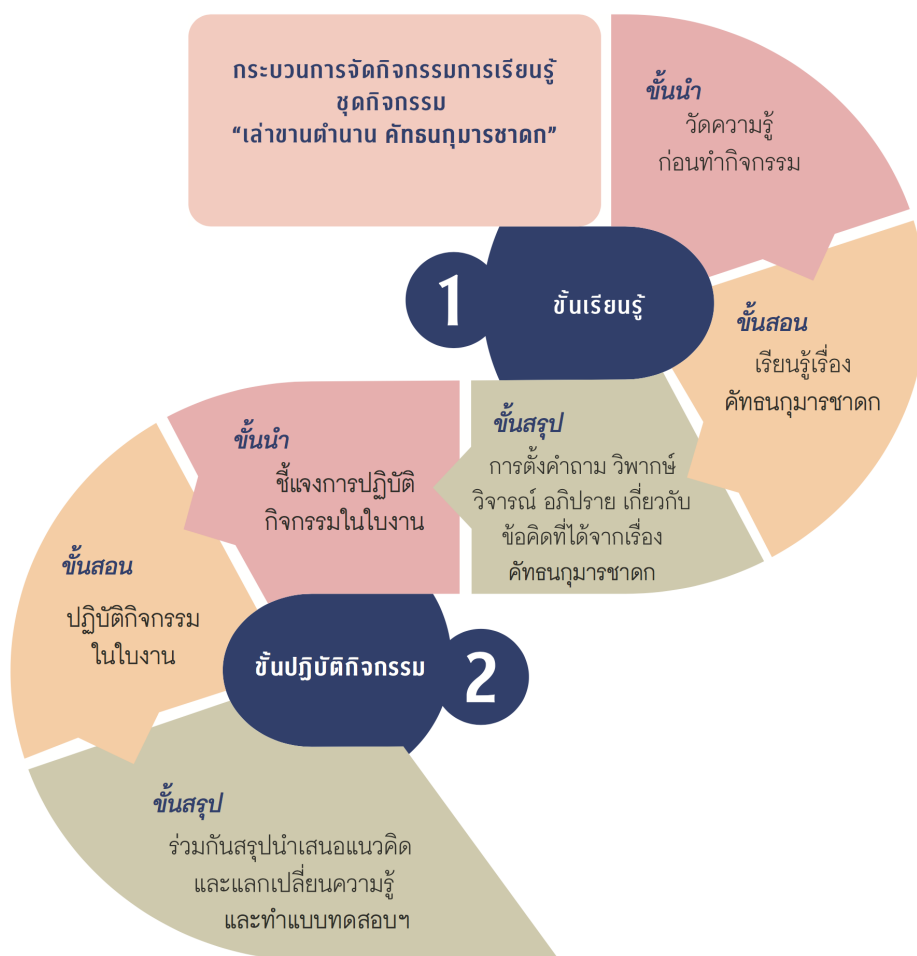
กระบวนการจัดกิจกรรมแบ่งเป็นขั้นเรียนรู้และขั้นปฏิบัติกิจกรรม ดังแสดงในภาพที่ 5 โดยในแต่ละขั้นจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป ดังนี้

1) ขั้นเรียนรู้ มีขั้นตอน คือ 1.1) ขั้นนำ จุดประสงค์เพื่อวัดความรู้ก่อนทำกิจกรรม เริ่มจากการกล่าวนำถึงคัทรณกุมารชาดกถามตอบความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับคัทรณกุมารชาดกเพื่อเป็นการวัดความรู้เดิมก่อนการทำกิจกรรม ด้วยแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรม หรือใช้วิธีช่วยกันบอก Keyword เกี่ยวกับสิ่งที่ทราบในนิทานเรื่องนี้ ต่อมาเป็นการประเมินการเห็นคุณค่าในเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ของผู้ร่วมกิจกรรมจากแบบประเมินฯ 1.2) ขั้นสอน จุดประสงค์เพื่อเรียนรู้เรื่องราว

คัทรณกุมารชาดก จากการเรียนรู้ในหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ด้วยการทายเนื้อเรื่องใน Jigsaw แต่ละตอน และเรียนรู้เกี่ยวกับรายละเอียดและข้อมูลของจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ใน “เว็บไซต์งามล้ำ จิตรกรรมวัดภูมินทร์” 1.3) ขั้นสรุป การตั้งคำถาม วิพากษ์ วิจารณ์ อภิปรายเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จากเรื่องคัทรณกุมารชาดก 2) ขั้นปฏิบัติกิจกรรม มีขั้นตอน คือ 2.1) ขั้นนำ มีการชี้แจงการทำใบงาน “สร้างเรื่อง แป้งราว” ให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม โดยใช้ใบชี้แจงการทำใบงาน “สร้างเรื่อง แป้งราว” 2.2) ขั้นสอน ผู้ร่วมกิจกรรมทำใบงาน “สร้างเรื่อง แป้งราว” ออกแบบผู้มีพลังวิเศษและของวิเศษของผู้ร่วมกิจกรรมเอง พร้อมทั้งภารกิจ

ที่ต้องพิชิต 2.3) ขั้นสรุป ผู้ร่วมกิจกรรมอภิปราย พูดคุย นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องราวและผู้มีพลังพิเศษที่คิดขึ้น ในใบงานของตนเอง และความรู้ที่ได้รับในการทำกิจกรรม ครั้งนี้ เพื่อส่งเสริมการตระหนักในการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัทธณกุมารชาดก” ในกิจกรรมผ่านงานวัฒนธรรม จังหวัดน่าน ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม มีการวัดความรู้หลังทำกิจกรรมด้วย แบบทดสอบหลังทำกิจกรรมในประเด็นความรู้ที่ได้จาก กิจกรรม และแบบประเมินการเห็นคุณค่าฯ หลังทำกิจกรรม

โดยประเมินจากภาวะการเห็นคุณค่าร่วมกันระหว่างพุทธิพิสัย และจิตพิสัย เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ ทะนง และผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ ดูแล รักษา ทะนุถนอม อนุรักษ์ ซ่อมแซม และสะสม เป็นต้น ในด้านการประเมิน กิจกรรมเพื่อนำผลไปปรับปรุงพัฒนาด้วยแบบสอบถาม ความพึงพอใจและการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกลุ่มในเวลาสั้น ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับหลังจากการทำกิจกรรมในขั้นความเข้าใจ และขั้นการเห็นคุณค่า พร้อมทั้งข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



ภาพที่ 5 กระบวนการจัดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทธณกุมารชาดก” (ที่มา : Soamshine Boonyananta, & Suchartlmsamraan)

### อภิปรายผลการวิจัย

จากแนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน จากความรู้ในท้องถิ่น ในขั้นกำหนด Theme จะนำ กระบวนการจัดกิจกรรมหรือใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ แบบใดนั้น ในปัจจุบันการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

โดยการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนนิทานพื้นบ้าน ผสมผสานกับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ เช่น วิชาสังคมศึกษา วิชาศิลปะ วิชาภาษาไทย ที่เกี่ยวกับวรรณคดีพื้นบ้านและ ประวัติศาสตร์ ดังที่ Kottong, & Chattiwat (2015: 2255)

ได้ใช้นิทานอาเซียนบูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษ ผลปรากฏว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น และยังสามารถใช้นิทานธรรมชาติ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการถาม (ปูจนา) ด้านการฟัง (สุตะ) และด้านการจดบันทึก (ลิขิต) ให้สูงขึ้น ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านหนังสือในรูปแบบนิทานด้วยการอ่านมากกว่าเดิม อีกทั้งยังได้รับความสนุก เพลิดเพลิน และได้ความรู้จากหนังสือนิทานคุณธรรมที่มีคุณธรรมด้านต่าง ๆ อีกด้วย (Jitpongsai, & Puekbuakhaw, 2021: 150; Chunsard, & Jiraro, 2021: 95) ในขณะที่ Thammachot (2018: 40) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบ PBBL ประกอบนิทานเชิงคณิตศาสตร์ คือ การใช้นิทานร้อยแก้วหรือร้อยกรองง่าย ๆ ที่มีเนื้อหาสอดแทรกคณิตศาสตร์ไม่ซับซ้อน สามารถส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 3 ให้สูงขึ้น นักเรียนตั้งใจฟังและติดตามโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย ตื่นเต้นกับปัญหาใหม่ ๆ และได้มีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น

ในส่วนของชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” สิ่งที่จะช่วยให้เรียนรู้เรื่องนี้ได้ดียิ่งขึ้น คือ ภาพประกอบที่นำมาจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ซึ่งเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เดียวที่วาดภาพ เรื่อง คัทรณกุมารชาดก ปรากฏอยู่ในส่วนของชุดบอร์ดเกม “Puzzle Telling คัทรณกุมารชาดก” เหมือนเป็นการบันทึกเนื้อเรื่องด้วยภาพวาดแทนตัวอักษร Pojanapakorn (1999: 40) กล่าวว่า ในภาพเขียนเหล่านี้ นอกจากจะได้เห็นวัฒนธรรมของการแต่งกายแล้ว ยังมีภาพที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในยุคหนึ่งอีกด้วย มีตั้งแต่ภาพของหนุ่มสาวเกี้ยวพาราสี ชายหญิงทะเลาะกันถึงขั้นลงไม้ลงมือ ภาพของแม่ดูลูกหรือภาพเจ้ากำลังจะออกเดินทาง ขณะเดียวกันในแม่น้ำสายนี้ก็มีภาพชาวเมือง ซึ่งเป็นการทำให้เข้าใจบรรยากาศภายในเนื้อเรื่องได้ดียิ่งขึ้น ตรงกับนิยามของ Digital Story Telling หรือการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล คือ การนำเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องแบ่งปันกัน ไม่ว่าจะประกอบด้วยภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง แอนิเมชัน ดนตรี และเสียงบรรยาย (Chettasantikun, 2017) ในชุดกิจกรรมปรากฏในส่วนหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ “คัทรณกุมารชาดก” ซึ่ง Suanpradit, Wongthongcharoen, & Taweepon (2021: 121) ได้ใช้วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย ส่งผลให้ระดับพฤติกรรมการความสนใจในการเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด การเล่านิทานประกอบจะดึงดูดความสนใจในการเรียน ทำให้มีความ

กระตือรือร้นในการที่จะเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลนั้น ยังใช้ได้ผลดีกับห้องเรียนร่วมระหว่างเด็กพิเศษและเด็กปกติ ส่งผลกระตุ้นให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์และทางสังคม เกิดความเท่าเทียมและปฏิสัมพันธ์กัน (Bratitsis, & Ziannas, 2015: 231) ดังที่ Tzima, Styliaras, Bassounas, & Tzima (2020) เสริมแนวคิดนี้ว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถสร้างประโยชน์หลายประการทั้งต่อนักเรียนและครู เนื่องจากการใช้สื่อใหม่มาผลิต ถ่ายทอด นำเสนอเรื่องราวที่ได้ความรู้ควบคู่กับแรงจูงใจในการเรียน

ชุดบอร์ดเกม “Puzzle Telling คัทรณกุมารชาดก” เป็นการใช่วิธีการสอนแบบ Gamification โดยใช้บอร์ดเกม เนื่องจากมีวิธีการเล่นที่หลากหลาย และเล่นได้หลายโอกาส ทำให้เป็นที่นิยมเพิ่มขึ้น บอร์ดเกมยังมีข้อแตกต่างจากเกมประเภทอื่นคือ เล่นได้ทุกวัย สามารถเล่นได้ตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป และจับต้องได้ในโลกแห่งความจริง (Longtunman, 2018: 246) ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางสังคม การอยู่ร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อ กล้าพูด กล้าทำ กล้าคิด การตัดสินใจแก้ปัญหาและการสังเกตเพิ่มไปด้วย หากแต่ต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เหมาะสมกับวัย ใช้เวลาไม่มากและมีวิธีเล่นไม่ซับซ้อนเกินไป (Starfish Labz, 2020)

ชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” นี้จะทำให้ นักเรียนหรือผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความตระหนักในคุณค่า เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ ส่วนผลที่เกิดจากการเห็นคุณค่า ได้แก่ ดูแล รักษา ทะนุถนอม และอนุรักษ์ จากสื่อการเรียนการสอนทั้งหมดในชุดกิจกรรม ดังที่ Izzati, & Syarif (2020: 574) ได้ผลิตสื่อการสอนการอ่านออกเขียนได้โดยใช้ นิทานพื้นบ้าน เรื่อง “Minangkabau” ผลพบว่า สามารถปรับปรุงทัศนคติที่ดีของนักเรียนในทิศทางที่ดีขึ้น อีกทั้ง Kongwijit, Koolsriroj, & Sumalee (2019: 62) ได้พัฒนาหนังสือนิทานพื้นบ้านอาเซียน ทำให้นักเรียนมีเจตคติต่อ วัฒนธรรมสูงก่อนการทดลอง สามารถใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้วัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษาได้เพราะว่า เรื่องราวเกี่ยวกับความเป็นมาของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในพื้นดินนั้น ๆ การเรียนการสอนวรรณคดีไทยในโรงเรียน นอกจากจะมุ่งเน้นให้นักเรียนมองเห็นคุณค่าและช่วยกันสร้างไว้ ซึ่งเอกลักษณ์ไทยแล้ว การสอนวรรณคดีไทยยังช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิด พฤติกรรม ค่านิยมของผู้คนในยุคสมัยนั้น ว่าเป็นอย่างไร ข้อคิดคำสอนตลอดจนอุปมาอุปไมยที่ได้จากวรรณคดี ล้วนเป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่า

(Ploysawas, Chanruang, & Khamkhong, 2016: 69) อย่างไรก็ตาม การเห็นคุณค่าและเจตคติเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล ซึ่งกิจกรรมในครั้งนี้ หากนำไปใช้จัดกิจกรรมในชั้นเรียน การวัดการเห็นคุณค่าก่อนและหลังร่วมกิจกรรมจะเป็นการสังเกตถึงพฤติกรรมการเห็นคุณค่าเท่านั้น ไม่ควรนำมาเป็นคะแนนในการประเมินผลการเรียนในการจัดการเรียนการสอนได้ ควรใช้การประเมินจากใบงาน ผลงานที่เกิดจากความตั้งใจ ความสะอาด ความตรงต่อเวลา และความเข้าใจในเรื่อง

### ข้อเสนอแนะและข้อจำกัดในการวิจัย

1. จากผลการออกแบบและพัฒนาชุดกิจกรรม “เล่าขานตำนาน คัทรณกุมารชาดก” ที่ประกอบด้วยชั้นเรียนรู้และชั้นปฏิบัติกิจกรรม มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย จึงควรนำชุดกิจกรรมดังกล่าวไปทดลองจัดการเรียนการสอนกับผู้ร่วมกิจกรรมที่เป็นเยาวชน เพื่อประเมินและปรับปรุงชุดกิจกรรมในลำดับต่อไป

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า แนวทางการออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนจากความรู้พื้นบ้านมีทั้งหมด 8 ขั้นตอน จึงควรมีการนำนิทานพื้นบ้านที่มีลักษณะเนื้อเรื่องโดดเด่น มีคุณค่าในแต่ละท้องที่ มาออกแบบชุดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้ร่วมกิจกรรม มีการใช้สื่อการเรียนรู้ การวัดและการประเมินผลที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการอนุรักษ์นิทานพื้นบ้านอย่างมีประสิทธิภาพ

### กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม ภายใต้โครงการ Invention to Business (I-2B) จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2564

### References

Arvorn, Chankhanit. (2020). **Lanna Painting, Buddha History, Thotsachat, and Allegory** (จิตรกรรมล้านนาพุทธประวัติ ทศชาติ ชาดกนอกนิบาต). Nonthaburi: Museum Press.

Bratitsis, T., & Ziannas, P. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. **Procedia Computer Science**, 67: 231-240.

Chettasantikun, Chet. (2017). **Digital Storytelling (การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล)**. SAMSUNG Smart Learning Center. [Online]. Retrieved February 23, 2022 from <https://www.samsungslc.org/article/digital-storytelling/>

Chunsaard, Chonticha, & Jiraro, Pongthep (2021). The development of reading comprehension skills for Ggrade-5 students using moral book stories (การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการสอนด้วยหนังสือนิทานคุณธรรม). **RTNA Journal of Social Sciences, Humanities and Education**, 8(1): 95-102.

Dejwongya, Jirasak. (2003). Mural paintings of Wat Phumin in Nan: A recent study (จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน: การศึกษาล่าสุด). **Muang Boran Journal**, 29(4): 10-25.

Department of Cultural Promotion. (2016). **Folk Literature : National Intangible Cultural Heritage (วรรณกรรมพื้นบ้าน: มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ)**. Bangkok: The War Veterans Organization of Thailand Printing.

Imsamraan, Suchart, & Boonyananta, Soamshine. (2020). A study of “Khat-ta-na-ku-marn”: The narrative in the murals of Phumin temple, Nan province (การศึกษาเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน). **Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts**, 8(1-2): 224-243.

Imsamraan, Suchart, & Boonyananta, Soamshine. (2021). Inspiration from murals at “Wat Phu Min” temple to innovations for educate and promote tourism in Nan (แรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สู่นวัตกรรมเพื่อให้ความรู้และส่งเสริมการท่องเที่ยว). **Journal of Social Communication Innovation**, 9(2): 132-141.

Izzati, T., & Syarif, M. I. (2020). Using Indonesia folklore to improve good attitudes in elementary school students. **International Journal of Innovation, Creativity and Change**, 12(10): 574-591.

Jeennoon, Phatchalin. (2018). Research directions on the south regional literature in 2 decades (2540-2560) (ทิศทางการทำวิจัยวรรณกรรมท้องถิ่นภาคใต้ ในรอบ

- สองทศวรรษ (พ.ศ. 2540-2560)). **Inthaninthaksin Journal**, 13(3): 83-111.
- Jitpongsai, Phrapaladpatchaya, & Puekbuakhaw, Wipawane. (2021). The guidelines for the development of learning skills in the 21<sup>st</sup> century of Mathayom Suksa 1 students with the Dhamma stories in Kongkaram school, Muang district, Phetchaburi province (แนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ด้วยนิทานธรรมบท ในโรงเรียนคลองคาราม อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี). **Journal of Humanities and Social Sciences Review**, 23(1): 150-162.
- Ketprathum, Wichian. (2000). **Folk Tales Latest Update (นิทานพื้นบ้าน ฉบับปรับปรุงล่าสุด)**. Bangkok: Pattana Suksa Publishing.
- Kongwijit, Pinpon, Koolsriroj, Udomluk, & Sumalee, Sitthikorn. (2019). Development of ASEAN's folktale book to promote the multi – cultural attitudes of secondary school students (การพัฒนาหนังสือนิทานพื้นบ้านอาเซียนเพื่อส่งเสริมเจตคติต่อพหุวัฒนธรรมของนักเรียนมัธยมศึกษา). **Journal of Yala Rajabhat University**, 14(1): 62-72.
- Kottong, Kamonwan, & Chattiwat, Wisa. (2015). The development of English reading exercises based on Asian folktales through the storyline method for Prathomsuksa six students of Banpao (Samran chaiwittaya) school, Chaiyaphumi province (การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจากนิทานอาเซียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ Storyline สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านเป้า (สำราญไชยวิทยา) จังหวัดชัยภูมิ). **Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts)**, 8(2): 2255-2270.
- Longtunman. (2018). **Longtunman 8.0 (ลงทุนแมน 8.0)**. Bangkok: LTMan.
- Mallikamas, Kularb. (1975). **Folklore (คติชาวบ้าน)**. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Nimmanhaemin, Prakong. (2008). **Folk Tales Study (นิทานพื้นบ้านศึกษา)** (3<sup>rd</sup> ed.). Bangkok: Academic Publishing Project, Faculty of Arts, Chulalongkorn University.
- Ongwuthivage, Thawatchai, & Yangrot, Wilairat. (2012). **Paintings Telling Stories, Immortal Literature (จิตรกรรมเล่าเรื่อง วรรณคดีอมตะ)**. Nonthaburi: Museum Press.
- Patrachai, Sukanya. (2000). **Local Literature (วรรณคดีท้องถิ่นพินิจ)** (2<sup>nd</sup> ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Ploysawas, Bongkot, Chanruang, Pramote, & Khamkhong, Tippawan. (2016). A comparison of learning management on fables of Thai language learning for Prathomsuksa 4 between CIPPA model and cooperative teaching model (การเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้เรื่องนิทานคติธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนตามรูปแบบซีปปากับการสอนแบบร่วมมือ). **Sikkha Journal of Education**, 3(2): 68-79.
- Pojanapakorn, Kanokwalee. (1999). Looking at the past of Nan Passing the murals of Wat Phumin and Wat Nong Bua (มองอดีตเมืองน่าน ผ่านจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์และวัดหนองบัว). **Skulthai**, 45: 40-59.
- Prabripu, Vinai. (2009). The influence of the form of faith following the artist Nan Bua Phan from Wat Phumin to Wat Pho (อิทธิพลรูปแบบความศรัทธาตามรอยศิลปินหนานบัวผัน จากวัดภูมินทร์ถึงวัดโพธิ์). In C. Saksingha et al. (Eds.), **Art and Culture Magazine, Vol. 30 No. 9 (ศิลปวัฒนธรรม ปีที่ 30 ฉบับที่ 9)**, (pp. 54-65). Bangkok: Matichon Book.
- Praiwan, Rayrai. (2010). **Folklore and Thai Wisdom (คติชนและภูมิปัญญาไทย)**. Bangkok: Dhonburi Rajabhat University.
- Starfish Labz. (2020). **How important are educational games to children? (เกมการศึกษาสำคัญอย่างไรกับเด็ก?)**. [Online]. Retrieved February 23, 2022 from <https://www.starfishlabz.com/คอร์ส/44-เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย>
- Suanpradit, Anon, Wongthongcharoen, Banphot, & Taweepon, Wiangping. (2021). The effect of using blended teaching method of story-telling with the multimedia to study learning interest behavior levels of Prathomsuksa 3, demonstration school, Buriram Rajabhat university (ผลของการใช้

วิธีการสอนแบบผสมผสานการเล่านิทานร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมความสนใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์). **Journal of Arts and Science Rajabhat Chaiyaphum University**, 8(1): 120-134.

Thammachot, Sunanta. (2018). Development of a PBBL-based learning model for mathematical talents to promote basic mathematical skills for children in kindergarten year 3 (การพัฒนาแบบแผนการเรียนรู้แบบ PBBL ประกอบนิทานเชิงคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 3).

**Journal of Education Thaksin University**, 18(2): 40-50.

Tiger. (2021). **What is Design Thinking? Design Thinking in 5 Steps (Design Thinking คืออะไร? การคิดเชิงออกแบบใน 5 ขั้นตอน)**. ThaiWinner. [Online]. Retrieved February 23, 2022 from <https://thaiwinner.com/design-thinking/>

Tzima, S., Styliaras, G., Bassounas, A., & Tzima, M. (2020). Harnessing the potential of storytelling and mobile technology in intangible cultural heritage: A case study in early childhood education in sustainability. **Sustainability**, 12(22): 9416.