Academic Journal of Local Development : Vol. 3 No. 2 (2024) : July-December
วารสารวิชาการเพื่อพัฒนาท้องถิ่น : ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 (2567) : กรกฎาคม-ธันวาคม ISSN 3057-0735 (Online)

การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สังกัดเทศบาลนครพิษณุโลก

The Curriculum for Developing the "Creating Dream Stories Through AI" is Based on Storyline Learning for Year 6 Rome Students Under the Jurisdiction of Phitsanulok Municipality

พิชญาภา ยวงสร้อย[1*], และพีรเดช บุญรอด[2]

Pichayapa Yaungsoi[1*], and Peeradech Boonrod[2]

[1-2]คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร; Faculty of Education, Prince of Naresuan University, Thailand.

*Corresponding Author; e-mail : khunnueng09@gmail.com

Received : October 29, 2024; **Revised :** December 2, 2024; **Accepted :** December 5, 2024

บทคัดย่อ (Abstract)

ผลการประของ PISA ประจำปี 2022 พบว่า นักเรียนทั่วโลกเกือบ 80% มีความคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับพื้นฐาน โดยสำหรับนักเรียนไทยประเทศไทยนักเรียนมากกว่าครึ่ง ประสบปัญหาการทำคะแนนเชิงความคิดสร้างสรรค์ระดับพื้นฐาน ทำให้ประเทศไทยได้คะแนนการคิดสร้างสรรค์อยู่ที่อันดับที่ 54 จาก 64 ประเทศ ดังนั้นหน่วยงานทางการศึกษาของประเทศไทยจำเป็นต้องหันมามองปัญหาและร่วมกันพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและผู้เรียนโดยการใช้วิธีการสอนและนวัตกรรมต่างๆ ที่จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากเหตุและผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนใจที่ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สังกัดเทศบาลนครพิษณุโลก โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. สร้างและหาคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ 2. ทดลองใช้และศึกษาผลการใช้หลักสูตรฝึกอบรมที่สร้างขึ้น ดังนี้ 2.1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ภายหลังการฝึกอบรม กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2.2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ปีการศึกษา 1/2567 จำนวน 70 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้วิธีการจับฉลาก โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1.หลักสูตรฝึกอบรมฯ 2.แผนการจัดกิจกรรม 3.แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ 4.แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย $\bar{x}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test one sample

ผลการวิจัย พบว่า 1. หลักสูตรฝึกอบรมฯ มีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระ 3) กิจกรรมการฝึกอบรม และ 4) การประเมิน โดยหลักสูตรฝึกอบรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด 2. ผลการใช้หลักสูตรฝึกอบรมฯ พบว่า 2.1 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนสูง

กว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมฯ พบว่า ในภาพรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก

สรุปผลการวิจัย หลักสูตรที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ (Keywords) : หลักสูตรฝึกอบรม, นิทาน, การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์, ปัญญาประดิษฐ์, ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

The 2022 PISA results found that nearly 80% of students worldwide have basic creativity. For Thai students, more than half of them struggle to score at a basic creativity level. This resulted in Thailand being ranked 54th out of 64 countries in terms of creativity. Therefore, Thai educational agencies need to look at the problem and work together to develop creativity in children and learners by using various teaching methods and innovations that will help develop creativity. From the above reasons and results, the researcher is interested in conducting research to develop creativity in Grade 6 students of Phitsanulok Municipality. The objectives for this research were 1) To develop and evaluate the quality of a training curriculum titled "Creating Dream Stories through AI" using the storyline learning activity model for Grade 6 students under Phitsanulok Municipality. 2) To implement and study the effects of using the developed training curriculum, specifically: 2.1) Comparing the students' creativity after the training with the criterion of 75%. 2.2) Studying the satisfaction of the trainees towards the training activities. The sample group consisted of 70 Grade 6 students in the academic year 1/2567, selected through simple random sampling by drawing lots, with schools as the sampling units. The research tools used were: the training curriculum, activity plans, a creativity assessment form, and 4) Aasatisfaction questionnaire. The data analysis employed percentage, mean $\bar{X}$, standard deviation (S.D.), and a t-test one sample method. The findings were as follows: 1. The training curriculum consists of four components including curriculum objectives, content, training activities, and evaluation. The quality of the training curriculum was rated at the highest level. 2. The result of implementation training curriculum found as follow: 2.1 Score creativity after learning is significantly higher than the 75% with the criterion at a significance level of .05 2.2 The students' overall satisfaction with the training activities was rated at a high level.

Keywords : Training Courses, Stories, Story Line Learning, Artificial Intelligence, Creativity

บทนำ (Introduction)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความท้าทายที่ดูเหมือนจะเป็นเรื่องยากสำหรับผู้เรียนที่จะคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาเพราะผู้เรียนต้องใช้ทักษะการรู้คิดทั้งหมดของตนเองออกมาใช้งาน อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการพัฒนาเช่นกันการจัดการเรียนรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับโลกนวัตกรรมในอนาคต จำเป็นต้องพัฒนาให้มีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นรากฐานของทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม (วิจัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล, 2564)

การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ถูกนำมาประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Programme for International Student Assessment หรือ PISA) ประจำปี 2022 ผลการประเมินพบว่า นักเรียนทั่วโลก ประมาณ 78% มีความคิดเชิงสร้างสรรค์ในระดับพื้นฐาน กล่าวคือ นักเรียนสามารถริเริ่มไอเดีย เสนอแนวคิดพื้นฐานเพื่อแก้ไขปัญหาที่คุ้นเคยได้ อย่างไรก็ตาม ในประเทศที่มีระดับผลิตภาพทางเศรษฐกิจในระดับต่ำ 20 ประเทศ ซึ่งรวมถึงประเทศไทยด้วย นักเรียนมากกว่าครึ่งหนึ่ง ประสบปัญหาการทำคะแนนเชิงความคิดสร้างสรรค์ระดับพื้นฐาน (ณิชา พิทยาพงศกร, 2024)

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นับว่าเป็นเรื่องที่สำคัญเนื่องจากความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนท้าท้ายกับสมมติฐานของตัวเอง ค้นพบสิ่งใหม่ ๆ เกี่ยวกับตัวเองและมุมมองของตัวเอง รักษาปัญญาให้เฉียบแหลม และมองโลกในแง่ดีมากขึ้น ทักษะความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนแก้ปัญหาได้ดีขึ้นไม่ว่าจะในการทำงานและชีวิตส่วนตัว (TruePlookpanya, 2566)

หนึ่งในวิธีการที่มักจะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน คือ นิทาน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยต่างๆ เช่น สุพพัต สกุลดี (2561) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน และ Koukpurikos et al. (2014) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง เรื่องราวสร้างสรรค์: เกมเล่าเรื่องที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และ Phillips (2018) การเล่าเรื่อง - เมล็ดพันธุ์แห่งความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก จากเอกสารและงานวิจัยข้างต้นจะเห็นว่านิทานมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

การจัดการเรียนรู้ที่นิยมนำมาใช้ร่วมกับการเล่านิทานคือ การจัดการเรียนรู้แบบสตอ-รีไลน์ ซึ่งมีเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากมายที่วิชาการและนักการศึกษาได้ใช้การจัดการเรียนรู้แแบบสตอรีไลน์มาใช้ร่วมกับนิทานโดยเมื่อนำไปใช้ร่วมกันแล้วสามารถนำความสำเร็จมาสู่ผู้วิจัย เช่นงานวิจัยของ พิชามนญ์ ผิวอ่อนดี และวชิระ จันทราช (2566) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิค Storyline และนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้เทคนิค Storyline และนิทานพื้นบ้าน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ โสพิศ กันยะและ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ประกอบนิทานภาพ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดของเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ผลการวิจัย พบว่า

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ประกอบ นิทานภาพมีความสามารถด้านการฟังและพูดหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียน

จากการพูดคุยสอบถามกับสำนักการศึกษาเทศบาลนครพิษณุโลกถึงสภาพและความต้องการในการพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด โดยทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้เรียนนวัตกร ซึ่งปัจจุบันพบว่านักเรียนยังไม่กล้าคิด ไม่กล้าทำสิ่งต่างๆ ที่แปลกใหม่ เป็นผลให้การเป็นวัตกรของผู้เรียนยังไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายเท่าที่ควร ซึ่งการไม่บรรลุจุดมุ่งหมายดังกล่าวนี้มีส่วนสำคัญมาจากการขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ด้วยเหตุและผลดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสนในที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยหลักสูตรการสร้างนิทานร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีทักษะการการใช้เทคโนโลยี จึงสนใจที่จะนำปัญญาประดิษฐ์หรือ AI มาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพประกอบนิทานในงานวิจัยครั้งนี้ด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อสร้างและหาคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในสังกัดเทศบาลนครพิษณุโลก
2. เพื่อทดลองใช้และศึกษาผลการใช้หลักสูตรที่สร้างขึ้น ดังนี้
   2.1 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ภายหลังการฝึกอบรมกับเกณฑ์ร้อยละ 75
   2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรม

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมที่เหมาะสมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยได้เริ่มศึกษาตั้งแต่องค์ประกอบของหลักสูตรซึ่ง Taba (1962) ; Tylor (1971) เสนอไปในทิศทางเดียวกันว่าหลักสูตรควรมีองค์ประกอบพื้นฐานที่ขาดไม่ได้ 4 อย่าง คือ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระ กิจกรรมการฝึกอบรมและการประเมิน จากนั้นจึงได้ศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมที่เหมาะสมกับเนื้อหาคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ซึ่งประกอบไปด้วยด้วยขั้นตอนการสอนทั้ง 4 ขั้น (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2544) คือ 1. ขั้นนำ 2. ขั้นกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วยขั้นย่อย 5 ขั้น คือ 2.1 สร้างฉาก 2.2 สร้างตัวละคร 2.3 สร้างการดำเนินชีวิต 2.4 สร้างเหตุการณ์ 2.5 สร้างภาพจาก AI 3. ขั้นอภิปราย และ 4. ขั้นสรุป จากนอกนี้ผู้วิจัยได้เลือกประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถในการคิดริเริ่มสิ่งใหม่ คิดอย่างกว้างไกล คิดหลากหลาย มีความคิดนอกกรอบเดิม ๆ และเห็นความเชื่อมโยงกันของวัตถุรอบตัว ทำให้สามารถแก้ปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวันได้ โดยความคิด

สร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ได้คัดเลือกองค์ประกอบตามแนวคิดของ Torrance (1974) ซึ่งมี 4 องค์ประกอบ คือ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดคล่องแคล่ว 4) ความคิดละเอียดลออ ตลอดจนการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการวิจัยซึ่งมีดังนี้

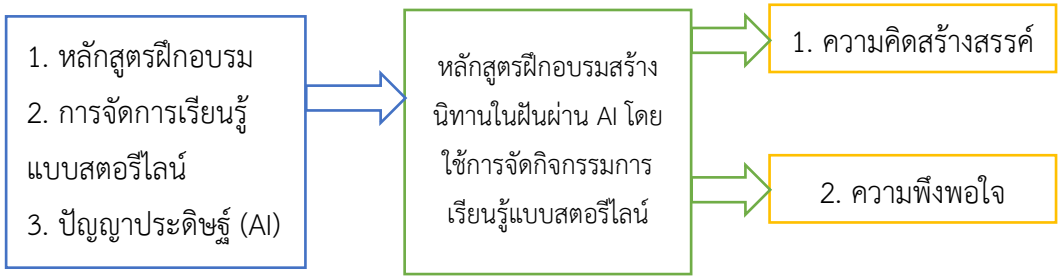
พิชามนญ์ ผิวอ่อนดี และวชิระ จันทราช (2566) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิค Storyline และนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้เทคนิค Storyline และนิทานพื้นบ้าน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โสพิศ กันยะและ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ประกอบนิทานภาพ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดของเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ประกอบ นิทานภาพมีความสามารถด้านการฟังและพูดหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์การเรียน

Koukpurikos et al. (2014) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง เรื่องราวสร้างสรรค์: เกมเล่าเรื่องที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยงานวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษากระบวนการเทคนิคในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการนำแนวคิดเชิงทฤษฎีที่ไปใช้ในกิจกรรมการศึกษา เช่น ทฤษฎีการรับรู้และจิตวิทยา นอกจากนี้ยังได้ศึกษาการวัดผลกระทบของกิจกรรมต่างๆ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ที่ยังเป็นประเด็นที่ท้าทายและยังไม่ได้รับการตรวจสอบอย่างละเอียดถี่ถ้วน ในบทความนี้ต้องการเสนอการคิดเชิงความหมายเพื่อเป็นทางเลือกในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมการศึกษาด้านการเล่าเรื่อง และได้อธิบายชุดเครื่องมือที่นำเทคนิคการคิดเชิงความหมายมาใช้กับเรื่องราว และนำเสนอ Creative Stories ซึ่งเป็นเกมการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลที่รวมเอาเครื่องมือไว้ด้วยกัน และยังเสนอมาตรวัดความคิดสร้างสรรค์ภายในเกม ซึ่งนำไปสู่การประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงในเรื่องราวที่สร้างขึ้นภายในเกมโดยสัมพันธ์กับการใช้สิ่งเร้าการคิดเชิงความหมายโดยเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกัน

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

รูปแบบของการวิจัย

แบบแผนการทดลองใช้หลักสูตรฝึกอบรมฯ เป็นการดำเนินการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หลักสูตรฝึกอบรมหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดเทศบาลนครพิษณุโลก มีวิธีการพัฒนาโดยใช้กระบวนการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของทาบา ซึ่งจากนั้นนำข้อมูลที่ได้ไปจัดทำเอกสารหลักสูตรและแผนการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมฯ จำนวน 2 แผน โดยมีการหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่าเอกสารหลักสูตรมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.80, S.D.=0.40) และแผนการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.91, S.D.=0.37) จากนั้นนำไปทดลองกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out) เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ นำผลการทดลองใช้มาปรับปรุงจากก่อนนำไปใช้จริง

2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการสร้างโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยได้คัดเลือกองค์ประกอบของของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Torrance ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดคล่องแคล่ว 4) ความคิดละเอียดลออ จากนั้นเขียนนิยามเชิงปฏิบัติการตามคุณลักษณะที่ต้องการวัด ให้ครอบคลุมเนื้อหา วัตถุประสงค์การเรียนรู้และองค์ประกอบของทักษะฯ ที่จะวัดทั้ง 4 ด้าน ด้านละ 3 ข้อย่อย รวมจำนวน 12 ข้อ คะแนนเต็ม 60 คะแนน จากนั้นนำแบบประเมินฯ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงและความถูกต้องของเนื้อหา โดยผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มากกว่า 0.5 มาใช้ ซึ่งมีจำนวน 12 ข้อ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบด้านภาษาและหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินทั้งฉบับ (Cronbach Alpha) พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.91 จากนั้นพิมพ์เป็นแบบประเมินฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริงจากกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการทดลองต่อไป

3. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมฯ โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้แบบสอบถาม โดยได้ปรับข้อความบางข้อให้มีความชัดเจนมากขึ้น

โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผลคะแนนความดึงพอใจ โดยเทียบเกณฑ์ดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2533)

4.50 - 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด
3.50 - 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก
2.50 - 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1.00 - 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. อธิบายชี้แจงการดำเนินกิจกรรมการฝึกอบรมแต่ละขั้นตอนให้ผู้เข้าอบรมทราบ

2. ผู้เข้าอบรมทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการฝึกอบรมที่ได้ออกแบบไว้

3. ระหว่างการทำกาแฟกิจกรรมการฝึกอบรมฯ ทำการสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานของผู้เข้ารับการฝึกอบรม เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นระยะ ๆ

4. เมื่อจบกิจกรรมการฝึกอบรมให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมทำตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกินกรรมการฝึกอบรมฯ

ภาพที่ 2 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ภาพที่ 3 ผลงานนิทานที่สร้างด้วย AI

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าเฉลี่ยร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ทดสอบสมมตติฐานได้แก่ การทดสอบที t-test one sample

ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการสร้างและหาคุณภาพหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์

ได้หลักสูตรฝึกอบรมที่มีองค์ประกอบ 4 ประการได้แก่ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระ กิจกรรมการฝึกอบรม และการประเมิน โดยแต่ละองค์ประกอบมีรายละเอียดดังนี้

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

1. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการเล่านิทาน
2. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างนิทาน
3. เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความสุขกับการเรียน

เนื้อหาสาระ

1. จุดประสงค์ของการเล่านิทาน
2. ประเภทของนิทาน
3. หลักการเล่านิทาน
4. การสรุปความในนิทาน
5. การสร้างนิทาน ด้วย AI

กิจกรรมการฝึกอบรม

การฝึกอบรมได้ใช้วิธีการสอนแบบสตอรีไลน์ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนและประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิค 5w1H ดังภาพในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นเตรียม
   1.1 ทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม โดยการปรบมือตามจำนวนขาสัตว์
   1.2 แนะนำการทำกิจกรรมการสร้างนิทานด้วย AI
   1.3 บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับการเล่าและสร้างนิทาน
   1.4 และบรรยายการใช้ AI มาใช้ในการสร้างนิทาน
2. ขั้นปฏิบัติทำกิจกรรม
   2.1 ให้นักเรียนจับกลุ่มกลุ่มละ 7-8 คน จากนั้นส่งตัวแทนออกมารับตุ๊กตาสัตว์กลุ่มละ 2 ตัว เพื่อนำไปเป็นตัวละคร (Who) ในนิทาน จากนั้นให้นักเรียนตั้งชื่อนิทาน (What) และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบฉาก (Scene) ในนิทานของตนเอง และ
   2.2 ให้แต่ละกลุ่มออกแบบการดำเนินชีวิต (Progression) ของตัวละครแต่ละตัว
   2.3 ให้แต่ละกลุ่มกำหนดเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความน่าสนใจในนิทาน
   2.4 นำข้อมูลที่ได้ออกแบบไว้มาสร้างเป็นภาพแต่ละตอน โดยใช้ AI ด้วยโปรแกรม Copilot
3. อภิปราย
   3.1 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอนิทานหน้าชั้นเรียน
4. สรุป
   4.1 นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ว่าภาพที่สร้างจาก AI กับการดำเนินเรื่องของนิทานสอดคล้องกันหรือไท่
   4.2 นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปการดำเนินเรื่องของนิทานและข้อคิดที่ได้จากนิทาน

การประเมิน

โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านหลักสูตรฝึกอบรมฯ 2 ข้อ คือ

1. มีผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ไม่น้อยกว่า 75 %

2. มีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมการฝึกอบรมไม่น้อยกว่า 80%

2. ผลการทดลองใช้และศึกษาผลการใช้หลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI ฯ

2.1 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ภายหลังการฝึกอบรมกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ความคิดสร้างสรรค์	df	μ_0	MS	s	t
1. ความคิดริเริ่ม	9	37.5	41.67	0.75	1.7647*
2. ความคิดยืดหยุ่น	9	37.5	37.97	0.57	0.0927*
3. ความคิดคล่องแคล่ว	9	37.5	37.67	0.63	0.0842*
4. ความคิดละเอียดลออ	9	37.5	38.34	0.83	0.3160*
ในภาพรวมทั้ง 4 ด้าน	9	45	46.60	0.71	0.5920*

*P<0.05

จากตารางที่ 1 ผลการทดสอบค่าสถิติ t-test one sample กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 46.60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.67 เมื่อนำไปเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 หรือ 45 คะแนน พบว่ามีค่าเฉลี่ยสูงเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ .05 และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าทุกด้านมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ .05

2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมฯ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมฯ

ประเด็นการสอบถาม	$(\bar{X})$	S.D.	แปลผล
1. การประชาสัมพันธ์ในการจัดกิจกรรม	4.09	0.91	มาก
2. ความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม	4.51	0.70	มากที่สุด
3. ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสถานที่จัดกิจกรรม	4.31	0.77	มาก
4. การบรรยายของวิทยากรในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.27	0.84	มาก
5. วิทยากรมีเทคนิคและกระบวนการในการจัดกิจกรรมประกอบการอบรม	4.26	0.74	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ประเด็นการสอบถาม	($\bar{X}$)	S.D.	แปลผล
6. การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงความคิดเห็นและเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ	4.24	0.86	มาก
7. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการเรียนได้	4.09	0.83	มาก
8. ความรู้ที่ได้รับในกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.09	0.94	มาก
9. สามารถนำความรู้ที่ได้รับในกิจกรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.04	0.95	มาก
10. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.43	0.73	มาก
ภาพรวม	4.23	0.84	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ ในภาพรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.23, S.D.=0.84) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีค่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.51, S.D.=0.70)

อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

1. ผลการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สังกัดเทศบาลนครพิษณุโลก พบว่า หลักสูตรมีองค์ประกอบ 4 อย่าง คือ 1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2. เนื้อหาสาระ 3. กิจกรรมการฝึกอบรม และ 4. การประเมิน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ Taba (1962) ; Tylor (1971) ที่กล่าวว่าหลักสูตรควรมีองค์ประกอบพื้นฐาน 4 อย่าง คือ จุดมุ่งหมายของหลักสูตร เนื้อหาสาระ กิจกรรมการฝึกอบรม และการประเมิน ซึ่งเมื่อนำหลักสูตรฯ ไปตรวจสอบกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ผลของการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรมฯ ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.80, S.D.=0.40) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากระบวนการจัดทำและพัฒนาหลักสูตรมีการดำเนินงานอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนการพัฒนาที่ชัดเจน โดยการประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรของทาบา (Taba, 1962) ทั้ง 7 ขั้นตอนมาเป็นกระบวนการในพัฒนาหลักสูตรซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1.การวิเคราะห์ความต้องการ โดยสอบถามกับครูและนักเรียนถึงความต้องการในการนำ AI มาประยุกย์ใช้ในการเรียนรู้ 2.การกำหนดวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ตามความต้องของครูและนักเรียน 3.การคัดเลือกเนื้อหา วิเคราะห์จุดประสงค์การเรียนรู้/ตัวชี้วัด และสืบค้นเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และ 4.การจัดเรียงเนื้อ ตามที่ได้คัดเลือก

ให้สอดคล้องกัน 5.การคัดเลือกประสบการเรียนรู้ โดยวิเคราะห์วิธีการจัดกิจกรรมการฝึกอบรมที่สอดคล้องกับการเล่านิทาน 6.การจัดประสบการเรียนรู้ โดยจัดเรียงลำดับการสร้างนิทานแต่ละตอน 7.การประเมิน โดยกำหนดวิธีการวัดและประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรสอดคล้องกับพีรเดช บุญรอด (2565) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมหัตถากาแฟ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งหลักสูตรฝึกอบรมได้พัฒนาตามกระบวนการของของทาบา (Taba) ทั้ง 7 ขั้นตอน ส่งผลให้คุณภาพของหลักสูตรมีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$=4.85, S.D.=0.23) และนอกจากนี้ก่อนการนำหลักสูตรไปทดลองใช้จริง ผู้วิจัยยังได้ทำการทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out) เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ของการนำหลักสูตรไปใช้ และเพื่อนำข้อสังเกตที่ควรปรับปรุงนำมาพัฒนาแก้ไขหลักสูตรอีกครั้งก่อนนำไปใช้จริง จากเหตุผลดังกล่าวอาจเป็นผลให้หลักสูตรฝึกอบรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการใช้หลักสูตรฝึกอบรมฯ

2.1 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ภายหลังการฝึกอบรมกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 85.04 และเมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีระดับนัยสำคัญที่ .05 ที่ผลการวิจัยปรากฏเช่นนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดขึ้นได้ออกแบบมาให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างอิสระ สนุกมีความสุข โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมแบบสตอรีไลน์ที่มีการขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติร่วมกันคิดร่วมกันทำ ร่วมกันวางแผนเพื่อสร้างนิทานตามองค์ประกอบต่าง ๆ ผ่านคำถามสำคัญ 6 คำถาม คือ 5W1H เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับบัญญัติ เศรษฐฐิติ และคณะ (2566) ที่เสนอว่าวิธีสอนแบบสตอรีไลน์เป็นวิธีที่นิยมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยจะมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์ เรียกว่า การกำหนดเส้นทางเดินเรื่อง โดยใช้คำถามหลักเป็นตัวนำ สู่การให้ผู้เรียนทำกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนตามสภาพจริง สอดคล้องกับโสพิศ กันยะและวิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2563) การจัดกิจกรรการเรียนรู้แบบสตอไลน์ประกอบนิทานเป็นวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการผูกโยงเรื่องแต่ละตอนให้มีความเกี่ยวเนื่องกันเป็นลำดับๆ หรือที่เรียกอีกอย่างว่าเส้นทางการเดินเรื่อง ที่มีองค์ประกอบชัดเจน ตั้งแต่ฉาก ตัวละคร การดำเนินชีวิตของตัวละครแต่ละตัว และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยการใช้คำถามหลักเป็นตัวนำไปสู่การให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะเมื่อผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผ่านการออกแบบนิทานตามองค์ประกอบของสตอรีไลน์ดังกล่าวแล้ว ผู้เรียนจะได้สร้างภาพนิทานโดยการใช้ AI หรือปัญญาประดิษฐ์ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและตื่นตัวเป็นอย่างมาก ผู้เรียนสามารถออกแบบภาพตามฉากนิทานของกลุ่มตนเองได้อย่างอิสระ ตามคำสั่งที่สั่งในการสร้างภาพด้วย AI ผู้เรียนรู้สึกชอบและทดลองสั่งงานด้วยคำสั่งที่หลากหลายตามจินตนาการ เป็นผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยเฉพาะเป็นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นประเด็นที่มีค่ามากที่สุด ทั้งนี้เพราะว่าผู้เรียนได้เริ่มทดลองสร้างนิทานตามความคิดของตนเองและได้สร้างภาพฉากของนิทานด้วยตนเองอย่างไม่มีข้อจำกัด สามารถลองผิดลองถูกได้

อย่างอิสระ นอกจากนี้ AI ยังช่วยขยายขอบเขตความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวผู้เรียนทุกทนอีกด้วย สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563) AI ส่งเสริมความสามารถที่มีอยู่ และ AI จะช่วยเน้นไปที่ความสำคัญของพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ที่มุ่งให้เกิดขึ้น

โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถสร้างเรื่องราวในนิทานที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ จนได้รับการโหวตอย่างเป็นเอกฉันว่าเป็นกลุ่มที่สร้างเรื่องราวนิทาน และสามารถใช้ AI ในการสร้างภาพได้สอดคล้องเป็นเรื่องเดียวทั้งเนื้อเรื่องและภาพที่สร้าง จนได้รับรางวัลผลชนะเลิศในการประกวดนิทานสร้างสรรของห้องเรียนในครั้งนี้ จากผลการวิจัยที่ปรากฏนี้เป็นเครื่องยืนยันได้อย่างหนึ่งว่าการใช้การจัดการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์

2.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมตามหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI ฯ พบว่าในภาพรวมมีค่าอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$=4.74, S.D.=0.14) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเรื่องแปลกใหม่ และอยู่ในข่ายของความสนใจ ประกอบกับกิจกรรมได้ให้ความเป็นอิสระทางความคิดในการออกแบบเรื่องราวนิทานของกลุ่มตนเอง ประกอบกับทีมวิทยากรที่จำนวนเพียงพอต่อการเดินตรวจสอบการทำกิจกรรมของนักเรียนและมีความพร้อมในการให้คำแนะนำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีนักเรียนที่มีความสนใจจะเรียกให้คณะวิทยากรมาตรวจสอบการปฏิบัติกิจกรรมอยู่เป็นระยะ ๆ ทั้งนี้เป็นจะเป็นเพราะคณะวิทยากรให้ความเป็นกันเองกับผู้เรียน และคอยสอดส่องพร้อมให้คำแนะนำนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ โดยด้านที่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความพึงพอใจมากที่สุดคือ ด้านความเหมาะสมของสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรม ($\bar{x}$=4.85, S.D.=0.08) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมเป็นห้องประชุมขนาดใหญ่ อากาศเย็นสบาย เมื่อต้องทำกิจกรรมกลุ่มก็สะดวกต่อการรวมกลุ่ม และนอกจากนี้ผู้เรียนมีความเข้าใจว่าทุกครั้งที่ได้มาทำกิจกรรมที่ห้องประชุมใหญ่นี้ นักเรียนจะได้รับขนมและอาหารว่าง และได้เจอเพื่อนๆ ต่างห้องเรียน เป็นผลให้ผู้เรียนให้ด้านสถานที่ที่ใช้จัดกิจกรรมมีค่ามากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับพีรเดช บุญรอด (2565) ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความพึงพอใจในด้านอาคารสถานที่และระยะเวลามีค่าอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x}$=4.69, S.D.=0.16)

ความรู้ใหม่ (New Knowledge)

การวิจัยและพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสร้างนิทานในฝันผ่าน AI โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสตอรีไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 สังกัดเทศบาลนครพิษณุโลกทำให้ได้หลักสูตรฝึกอบรมฯ มีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) จุดมุ่งหมายของหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระ 3) กิจกรรมการฝึกอบรม ประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติทำกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นย่อย คือ 2.1 สร้างฉาก 2.2 สร้างตัวละคร 2.3 ออกแบบการดำเนินชีวิตของตัวละคร 2.4 กำหนดสถานการณ์ 2.5 สร้างนิทานด้วย AI ขั้นที่ 3 อภิปราย และขั้นที่ 4 สรุป และ4) การประเมิน โดยขั้นการปฏิบัติกิจกรรมแสดงดังภาพที่ 4

ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนปฏิบัติกิจกรรมการฝึกอบรม

ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรใช้ปัญญาประดิษฐ์ AI ที่สามารถสร้างภาพบนโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนหรือเทปเล็ต

1.2 ควรมีตัวละครสัตว์ที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้เลือกนำไปใช้เป็นตัวละครหลักในการสร้างนิทาน

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาหรือพัฒนาตัวแปรอื่นๆ เช่น ทักษะการทำงานเป็นทีม ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการอ่าน เป็นต้น

2.2 ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้อื่นๆ มาร่วมกับการสร้างนิทานด้วย AI เช่น การจัดการเรียนรู้แบบบทบาทสมมติ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง (References)

ณิชา พิทยาพงศกร. (2567, 21 มิถุนายน). *อย่าแปลกใจ ทำไม ? เด็กไทย...ไม่สร้างสรรค์.* https://theactive.net/read/thai-childrens-creativity/

บัญญัติ เศรษฐฐิติ, สุทัศน์ สุรวาณิช, อาทิตย์ พงษ์ทิพย์, ประณต มณีอินทร์, ธนกร พรมโคตรค้า, และ ธนัชยา เกณฑ์ขุนทด. (2566). *เทคนิคการจัดการเรียนการสอนแบบ Story Line สไตล์ นวัตกรรมเกษตร.* https://rkms.rsu.ac.th/outstanding66-1-4/.

พีรเดช บุญรอด. (2565). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมหัตถากาแฟ สำหรับนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

พิชามนญ์ ผิวอ่อนดี, และ วชิระ จันทราช. (2566). *การใช้เทคนิค Storyline และนิทานพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, *21*(2), 261-277.

พิมพ์พันธ์ เดชะ. (2544). *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิคการสอน.* กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.

วิชัย วงษ์ใหญ่, และ มารุต พัฒผล. (2564). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน Developing Creativity in Students*. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *AI เพื่อพัฒนาการเรียนรู้.* สำนักพิมพ์พริกหวานกราฟฟิค จำกัด: กรุงเทพฯ.

สุพพัต สกุลดี. (2561). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน.* [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

โสพิศ กันยะ, และ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2563). การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบสตอรี่ไลน์ประกอบนิทานภาพ เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการฟังและด้านการพูดของเด็กปฐมวัยที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง. *บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 13*(2), 47-62.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2533). เทคโนโลยีการศึกษา : ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Koukourikos, A., Karampiperis, P., & Panagopoulos, G. (2014). *CREATIVE STORIES: A STORYTELLING GAME FOSTERING CREATIVITY.* 11th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age. 135-142 ISBN: 978-989-8533-23-4

Phillips, L, G. (2018). *Storytelling-The Seeds of Children's Creativity.* September 2000Australasian Journal of Early Childhood, *25*(3), 1-5. DOI:10.1177/183693910002500302

Taba, H. (1962). *Curriculum Development: Theory and Practice*. New York: Harcourt Brace Jovanovic.

Torrance, E.P. (1974). *Torrance tests of creative thinking.* Bensenville, IL: Scholastic Testing Service, Inc.

TruePlookpanya. (2566). *ทักษะความคิดสร้างสรรค์.* https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/93420-careeroverview-careerdevelopment-#google_vignette

Tyler, R. W. (1949). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago:The university of Chicago press.