

การพัฒนา นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง
เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้
และนวัตกรรมสำหรับผู้่านนิยายสนทนาออนไลน์
DEVELOPMENT OF AN ONLINE CHAT NOVEL USING STORYTELLING
TECHNIQUE TO ENHANCE THE AWARENESS OF LEARNING AND
INNOVATION SKILLS FOR ONLINE CHAT NOVEL READERS

ศิริทิพย์ ยอดเสนาหา

Sirinthip Yodsaneha

พัชรา วาณิชวสิน

Patchara Vanichvasin

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Kasetsart University, Thailand

E-mail: pasuree.y@ku.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนา นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง 2) เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนิยายสนทนาออนไลน์ กลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มผู้อ่านที่ลงทะเบียนเข้าอ่านนิยายสนทนาออนไลน์ จำนวน 30 คน โดยเครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง 2) แบบประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์ 3) แบบวัดความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนิยายสนทนาออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ การวิเคราะห์เนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนา นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เลือกหัวข้อเรื่อง 2) วางโครงเรื่อง 3) วางตัวละครและกำหนดคุณลักษณะให้เหมาะสมกับสถานการณ์ 4) เขียนเล่าเรื่องในรูปแบบนิยายสนทนาออนไลน์ 5) เผยแพร่นิยายสนทนาออนไลน์ไปยังกลุ่มผู้อ่าน มีจำนวนทั้งหมด 11 ตอน ผลการประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$) และได้แนะนำให้ปรับบทสนทนาให้กระชับ ปรับเปลี่ยนข้อความไม่ให้เป็นเชิงวิชาการ และเพิ่มเติมบทบรรยายเพื่อแบ่งตอนให้ชัดเจน ผลการ

* Received 17 May 2021; Revised 15 June 2021; Accepted 1 July 2021



เปรียบเทียบความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมพบว่า หลังอ่านมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนิยายสนทนาออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.68$) โดยผู้อ่านมีความคิดเห็นว่า นิยายสนทนาออนไลน์เป็นสื่อนำเสนอความรู้แปลกใหม่ ได้รับความบันเทิงควบคู่ความรู้ และสามารถอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา

คำสำคัญ : นิยายสนทนาออนไลน์, เทคนิคการเล่าเรื่อง, ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

Abstract

The research purposes were 1) to develop an online chat novel using storytelling technique, 2) to compare the awareness of learning and innovation skills before and after reading the online chat novel, 3) to study satisfaction of the online chat novel. The target group was 30 readers, who registered in the online chat novel platform. The research instruments included 1) an online chat novel using storytelling technique, 2) an assessment form 3) an awareness of learning and innovation skills assessment questionnaire, 4) a satisfaction questionnaire. The data were analyzed by content analysis, mean, standard deviation, and t-test. The results were: the online chat novel using storytelling technique consisted of 5 elements, 1) choose a topic 2) create a plot 3) create characters and their characteristics according to the selected situations 4) write an online chat novel 5) publish an online chat novel in the platform. There were 11 episodes. The quality of the developed online chat novel using storytelling technique was appropriate at a high level according to experts' opinion ($\bar{X}=4.21$) with suggestions to use simple and brief conversation, adjust words to be less academic and insert narrations to clearly divide each chapter. The level of awareness of learning and innovation skills of readers after reading the online chat novel was significantly higher than the level of awareness before reading the online chat novel at 0.05 level of significance. The level of satisfaction towards the online chat novel using storytelling technique to enhance the awareness of learning and innovation skills was at the highest level ($\bar{X}=4.68$). The readers thought that the online chat novel was a new media that educated and entertained readers at the same time. It also could be read anywhere and anytime.



Keywords: Online Chat Novel, Storytelling, Learning and Innovation Skills

บทนำ

ทักษะในศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะสำคัญและจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในโลกปัจจุบันที่มีบริบทแตกต่างจากเดิม ซึ่งผู้เรียนต้องเรียนรู้ทักษะเหล่านี้เพื่อให้ประสบความสำเร็จในโลกยุคใหม่และสามารถดำรงชีวิตอย่างมีความสุข (พิชชากรณ์ เฟงพิศ, 2561); (จรียา พิชัยคำ, 2559); (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 2557) โดยเฉพาะทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานในการทำงานในอนาคตที่ทุกคนต้องเรียนรู้ เพราะโลกจะยิ่งเปลี่ยนแปลงรวดเร็วขึ้น และมีความซับซ้อนมากขึ้น คนที่อ่อนแอในทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมจะกลายเป็นคนตามโลกไม่ทัน (วิจารณ์ พานิช, 2555) นอกจากนี้ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมยังได้รับการพิจารณาอีกด้วยว่า เป็นทักษะที่ช่วยในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการทำงานในระบบเศรษฐกิจที่มีความซับซ้อนและมีเทคโนโลยีเข้ามาทำงานแทน (Partnership for 21st Century Learning, 2011)

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมก้าวสู่ชีวิตและสภาพแวดล้อมในการทำงานที่สลับซับซ้อนในอนาคต (จรียา พิชัยคำ, 2559); (ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์, 2555) ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบย่อย ได้แก่ ความสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Partnership for 21st Century Learning, 2011) ซึ่งผู้ที่มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจะเป็นผู้ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ดีกว่าผู้ที่ไม่ตระหนักรู้ เนื่องจากความตระหนักรู้เป็นความรู้ที่ลึกกว่า จำเป็นต้องทำ เห็นด้วย หรือคล้อยตามจนแสดงออกมาในลักษณะการปฏิบัติ ถ้าไม่มีความตระหนักรู้ จะทำให้จัดการกับตนเองไม่ถูกต้อง และไม่สามารถผลักดันตนเองไปข้างหน้าได้ ยิ่งมีความตระหนักรู้มากเท่าไรยิ่งช่วยให้ชีวิตมีความสุขและประสบความสำเร็จตามที่หวัง (อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2544) มากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สื่อเทคโนโลยีกลายเป็นสื่อที่เร้าความสนใจผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย (สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2560) เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ให้ความรู้ สื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ อย่างรวดเร็วและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัด (ณมล บุญส่ง, 2561) ซึ่งเทคโนโลยีโซเชียลมีเดียสร้างความตระหนักรู้ได้เนื่องจากช่วยกระตุ้นการรับรู้สู่ความเข้าใจและการเรียนรู้ โดยเฉพาะการรับรู้ผ่านประสาทตาด้วยการอ่าน ซึ่งนับเป็นการรับรู้หลักของมนุษย์เมื่อสัมผัสกับสิ่งเร้าต่าง ๆ อีกทั้งเทคโนโลยีเกี่ยวกับภาพและเสียงสามารถสร้างการรับรู้ได้ดีกว่าเดิมเนื่องจากพัฒนาก้าวหน้ามากกว่าเทคโนโลยีอื่น ๆ (ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์, 2560) ในปัจจุบันการอ่านสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่และทุกเวลาผ่านแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียส่งเสริมการอ่านที่หลากหลาย (ชีพธรรม คำวิเศษณ์, 2560) สำหรับประเทศไทยนั้น แอปพลิเคชันการ



อ่านนับเป็นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียที่ช่วยส่งเสริมการอ่านที่แปลกใหม่ เนื่องจากเป็นแหล่งรวมนิยายออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านมุมมองการสนทนาแบบออนไลน์ (รัชชานนท์ จิตรธีรสรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์, 2562) มีการปรับเนื้อหาการนำเสนอตามเทคโนโลยีในปัจจุบัน (วิภาดา แหวนเพชร, 2560) ใช้รูปแบบการเล่าเรื่องเฉพาะตัว คิดค้นสิ่งใหม่ตามยุคสมัย และสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป (กัตติกา (นามแฝง), 2562) รวมถึงใช้ข้อความสั้น ๆ ให้อ่านสะดวก และเข้าใจง่าย (วอยซ์ ทีวี (Voice TV), 2560) ด้วยเหตุนี้ การเล่าเรื่องผ่านการใช้นิยายจึงช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเพิ่มแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้เนื่องจากเป็นสื่อการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ สนุก น่าสนใจ และสร้างผลลัพธ์ทางบวกให้กับผู้เรียน (พัชรา วาณิชวดีน, 2560)

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีความพยายามในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมด้วยแนวทางการพัฒนาอย่างหลากหลาย (ชนกฤตา แจ่มดวง, 2560); (พิชญา ติมิ และเอื้อมพร หลินเจริญ, 2560) และมีการประยุกต์ใช้นิยายผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาการเรียนรู้มากมายหลายรูปแบบ (พัชรา วาณิชวดีน, 2560); (สิริวรรณ โพธิ์ทอง และวนิดา อัญชลีวิทยกุล, 2561) แต่ยังไม่พบการพัฒนาการใช้นิยายผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องในรูปแบบการสนทนาออนไลน์โดยใช้เทคโนโลยีโซเชียลมีเดียมาก่อน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสำหรับผู้อ่านนิยายสนทนาออนไลน์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา และทักษะการสื่อสารและการร่วมมือ โดยคาดหวังว่าจะสามารถประยุกต์ใช้นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งนับเป็นทักษะสำคัญในการใช้ชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง
2. เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อนิยายสนทนาออนไลน์ในการเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มผู้อ่านที่ลงทะเบียนเข้าอ่านนิยายออนไลน์ จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเฉพาะเจาะจงผู้อ่านที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปและแสดงความประสงค์เข้าร่วมการวิจัยเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม



2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

2.1. นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม โดยผู้วิจัยได้พัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นวิเคราะห์และสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาได้ 5 ขั้นตอนสำคัญดังนี้ 1) เลือกหัวข้อเรื่อง 2) วางโครงเรื่อง 3) วางตัวละครและกำหนดคุณลักษณะให้เหมาะสมกับสถานการณ์ 4) เขียนเล่าเรื่องในรูปแบบนิยายสนทนาออนไลน์ 5) เผยแพร่นิยายสนทนาออนไลน์ไปยังกลุ่มผู้อ่าน

2.2. แบบประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์ โดยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ โดยแบ่งเป็นด้านเนื้อหา 4 ข้อ ด้านโครงสร้าง 3 ข้อ และด้านการนำเสนอ 5 ข้อ และข้อคำถามปลายเปิดจำนวน 1 ข้อเพื่อขอข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

2.3. แบบวัดความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยทักษะย่อย 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา และทักษะการสื่อสารและการร่วมมือ จำนวน 23 ข้อ โดยด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมี 8 ข้อ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา 8 ข้อ และด้านการสื่อสารและการร่วมมือมี 7 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้องรายฉบับอยู่ในช่วง 0.67 ถึง 1.00 และค่าความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.96

2.4. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อนิยายสนทนาออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม จำนวน 14 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ เนื้อหาของนิยายสนทนาออนไลน์ 4 ข้อ การแนะนำนิยายสนทนาออนไลน์ 3 ข้อ การใช้งานนิยายสนทนาออนไลน์ 3 ข้อ และประโยชน์ที่ได้รับจากนิยายสนทนาออนไลน์ 4 ข้อ ค่าดัชนีความสอดคล้องรายฉบับอยู่ในช่วง 0.67 ถึง 1.00 และค่าความเชื่อมั่นด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.92

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้ คือ 1) จัดทำเอกสารขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญในตรวจเครื่องมือวิจัยและประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์ 2) จัดทำเอกสารแนะนำวัตถุประสงค์ของการใช้นิยายสนทนาออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมแก่ผู้เรียน 3) นำนิยายสนทนาออนไลน์และเอกสารแนะนำวัตถุประสงค์ขึ้นระบบออนไลน์ให้กลุ่มตัวอย่างอ่าน 4) ใช้แบบวัดความตระหนักรู้ที่มีต่อทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมก่อนและหลังการใช้นิยายสนทนาออนไลน์เพื่อวัดว่า ผู้อ่านมีความตระหนักรู้ในระดับใด และมีการเปลี่ยนแปลงความตระหนักรู้หรือไม่ ในระดับใด และ 5) ประเมินความพึงพอใจ

4. การวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดังนี้ คือ 1) ตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมา 2) วิเคราะห์คุณภาพของนิตยสารนิตยสารออนไลน์ด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา 3) วิเคราะห์ระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้และนวัตกรรมด้วยการทดสอบที โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 4) วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อนิตยสารนิตยสารออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้และนวัตกรรมด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม มีจำนวนทั้งหมด 9 บท 11 ตอน รวมบทนำและบทส่งท้าย ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งสามารถแสดงได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพนิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่อง

รายการประเมินคุณภาพ	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
ด้านเนื้อหา	4.08	0.42	มาก
ด้านโครงสร้าง	4.22	0.38	มาก
ด้านการนำเสนอ	4.33	0.33	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.21	0.38	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า คุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมมีคุณภาพอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$, S.D.=0.38) โดยด้านการนำเสนอเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}=4.33$, S.D.=0.33) รองลงมาคือด้านโครงสร้าง ($\bar{X}=4.22$, S.D.=0.38) และด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.08$, S.D.=0.42) ตามลำดับ และผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านเสนอแนะให้ปรับบทสนทนาให้สั้นและกระชับ ปรับเปลี่ยนข้อความไม่ให้เป็นเชิงวิชาการ และเพิ่มเติมบทบรรยายเพื่อแบ่งตอนให้ชัดเจน

2. ผลการเปรียบเทียบความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมก่อนและหลังอ่าน สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

ความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนอ่าน	30	5	3.24	0.64	14.01	.000
หลังอ่าน	30	5	4.43	0.28		

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ระดับความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมหลังอ่านมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05



3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิยายสนทนาออนไลน์ในการเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิยายสนทนาออนไลน์ในการเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

รายการประเมินความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหากระตุ้นความตระหนักรู้	4.63	0.56	มากที่สุด
2. เนื้อหาสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	4.87	0.35	มากที่สุด
3. เนื้อหาอ่านเข้าใจง่าย	4.50	0.63	มากที่สุด
4. เนื้อหาไม่สั้นและไม่ยาวจนเกินไป	4.20	0.66	มาก
เฉลี่ย	4.58	0.41	มากที่สุด
ด้านการนำเสนอ			
1. รูปแบบเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน	4.87	0.43	มากที่สุด
2. รูปแบบเหมาะสมกับเนื้อหา	4.70	0.60	มากที่สุด
3. เลือกใช้เทคโนโลยีเหมาะสมถ่ายทอดเรื่องราว	4.87	0.35	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.81	0.38	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน			
1. อ่านได้ทุกที่ทุกเวลาและทุกช่องทางออนไลน์	4.47	0.51	มาก
2. ใช้งานได้จากหลากหลายอุปกรณ์	4.43	0.50	มาก
3. เปิดโอกาสให้มีการโต้ตอบกับผู้อ่านได้	4.70	0.47	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.52	0.36	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
1. นำเสนอเนื้อหาที่เป็นประโยชน์	4.90	0.31	มากที่สุด
2. กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้	4.83	0.38	มากที่สุด
3. ช่วยให้ความบันเทิง เพลิดเพลินและสนุกสนาน	4.57	0.68	มากที่สุด
4. ช่วยให้เกิดความเข้าใจ	4.80	0.41	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.79	0.29	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.68	0.36	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้อ่านมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.68$, S.D.=0.36) เมื่อพิจารณาด้านย่อย พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการนำเสนอ ($\bar{X}=4.81$, S.D.=0.38) รองลงมาเป็นด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{X}=4.79$, S.D.=0.29) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.58$, S.D.=0.41) และด้านการใช้งาน ($\bar{X}=4.52$, S.D.=0.36) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม พบว่า การพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เลือกหัวข้อเรื่อง 2) วางโครงเรื่อง 3) วางตัวละคร



และกำหนดคุณลักษณะให้เหมาะสมกับสถานการณ์ 4) เขียนเล่าเรื่องในรูปแบบนิยายสนทนาออนไลน์ 5) เผยแพร่นิยายสนทนาออนไลน์ไปยังกลุ่มผู้อ่าน โดยมีจำนวน 9 บท 11 ตอน รวมบทนำและบทส่งท้าย ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือ ผลการประเมินคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.21$) ด้านการนำเสนอเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.33$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้อ่านสามารถอ่านนิยายสนทนาออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลาจากอุปกรณ์ที่สะดวกที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการอ่านเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลาเนื่องจากมีแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียช่วยส่งเสริมการอ่านที่หลากหลาย (ซีพีธรรม คำวิเศษณ์, 2560) ด้านโครงสร้างเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{X}=4.22$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคโนโลยีถ่ายทอดเรื่องราวอย่างเหมาะสมเพราะเป็นเทคโนโลยีที่ส่งเสริมการอ่านโดยเฉพาะโดยนิยายสนทนาออนไลน์มีลักษณะเฉพาะในการเน้นบทสนทนาเป็นส่วนใหญ่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ (สิริกร ทองมาตร, 2561) และการเล่าเรื่องเป็นการสร้างอารมณ์ในการอ่านที่แตกต่างจากสื่อวรรณกรรมรูปแบบอื่นที่ตอบสนองต่อผู้อ่านรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี (ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ, 2561) ด้านเนื้อหาเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{X}=4.08$) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้สอดแทรกเนื้อหาของทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมอย่างสอดคล้องและสัมพันธ์กันตามแนวทางการพัฒนานิยาย 5 ชั้นตอน และพบว่าเทคนิคการเล่าเรื่องผ่านนิยายเป็นสื่อที่น่าสนใจในการถ่ายทอดความรู้ที่ต้องการได้ (Vanichvasin, P., 2017)

2. ผลการเปรียบเทียบความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมทั้งก่อนและหลังอ่านพบว่า ความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมหลังอ่านมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผู้วิจัยได้ใช้นิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือเสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งสอดคล้องกับการใช้การสอนแบบเล่าเรื่องช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (สิริวรรณ โพธิ์ทอง และวนิดา อัญชลีวิทย์กุล, 2561) และพบว่านิยายเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการพัฒนาการเรียนรู้ด้านจินตนาการ (วิทยากร เชียงกุล, 2559) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษาครูสาขาวิชาคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่เพิ่มขึ้นหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้ศึกษาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมจากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบและนำเสนอสาระสำคัญสอดแทรกไว้ในนิยายสนทนาออนไลน์ในลักษณะบันเทิงมากกว่าวิชาการเพื่อให้ผู้อ่านเข้าถึงเนื้อหาความรู้ที่สอดแทรกง่ายขึ้น ส่งผลให้เกิดความตระหนักรู้ที่ดีขึ้น โดยความตระหนักรู้ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านการสื่อสารและความร่วมมือ ($\bar{X}=4.47$) ทั้งนี้เนื่องจากนิยายสนทนาออนไลน์นำเสนอการเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่เรียนสาขาวิชาแตกต่างกันแต่มีความสัมพันธ์อันดีต่อกันในการทำงาน



ส่งผลให้ผู้อ่านมองเห็นภาพการทำงานเป็นทีมท่ามกลางความแตกต่างได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาปัจจัยด้านความสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมงานนั้นส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมในระดับมาก (กรวิภา งามวุฒิมังค์, 2559) ในขณะที่ความตระหนักด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไข ($\bar{X}=4.27$) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนิยายสนทนาออนไลน์ไม่ได้แสดงเนื้อหาให้เห็นถึงกระบวนการคิดภายในสมองที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมนัก เพราะกระบวนการคิดเป็นกระบวนการทำงานภายในสมองก่อนจะสื่อสารหรือแสดงออกมาทางคำพูด ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์และเวลาในการวิเคราะห์คำพูดหรือสังเกตการแสดงออกเพื่อให้เห็นถึงกระบวนการคิด

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อนิยายสนทนาออนไลน์ในการเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม พบว่า ผู้อ่านมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ในภาพรวม ($\bar{X}=4.68$) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาความพึงพอใจของผู้ที่เรียนผ่านนิยายโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องอยู่ในระดับมาก (Vanichvasin, P., 2018) และสอดคล้องกับการเรียนการสอนแบบการเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษที่พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (สิริวรรณ โพธิ์ทอง และวนิดา อัญชลีวิทยกุล, 2561) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนิยายสนทนาออนไลน์มีความแปลกใหม่ โดยเฉพาะวิธีการนำเสนอ ซึ่งเล่าเรื่องราวผ่านข้อความสนทนาด้วยแอปพลิเคชันสนทนาออนไลน์ที่พบเห็นได้ในปัจจุบันอย่างแอปพลิเคชัน Line หรือ Messenger ส่งผลให้ผู้อ่านมีความรู้สึกว่ามีส่วนร่วมในเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเรื่องเล่าจนทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และก่อให้เกิดทักษะไปพร้อม ๆ กับตัวละคร อีกทั้งนิยายสนทนาออนไลน์ยังมีความสะดวกต่อการเข้าถึงเนื้อหาเนื่องจากสามารถอ่านผ่านทางแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ได้ เพราะนิยายสนทนาออนไลน์เน้นใช้บทสนทนาพูดคุยผ่านทางข้อความในโซเชียลมีเดียของนิยาย โดยเน้นให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการผ่านบทสนทนาว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร มากกว่าให้ผู้เขียนบรรยายภาพและบรรยากาศ และพบว่านิยายสนทนาออนไลน์มีลักษณะเฉพาะในการสร้างประสบการณ์ของการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย โดยเน้นการใช้บทสนทนาเป็นส่วนใหญ่ทำให้เกิดการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ (สิริกร ทองมาตร, 2561) และการเล่าเรื่องเป็นการสร้างอารมณ์ในการอ่านที่แตกต่างจากสื่อวรรณกรรมรูปแบบอื่นและสามารถตอบสนองต่อผู้อ่านรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี (ชญานี ฉลาดธัญญกิจ, 2561) ในขณะที่ความพึงพอใจด้านที่อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ด้านการนำเสนอ ($\bar{X}=4.81$) ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าเรื่องเหมาะสมกับเนื้อหาและรูปแบบของผู้เรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีเหมาะสมในการถ่ายทอดเรื่องราว ในขณะที่ความพึงพอใจด้านที่น้อยที่สุด คือ ด้านการใช้งาน ทั้งนี้เนื่องจากนิยายสนทนาออนไลน์ต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการอ่าน รวมไปถึงการเปิดใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ที่มีคุณสมบัติต่ำกว่าที่กำหนดไว้ อาจทำให้หน้านิยายสนทนาออนไลน์ไม่แสดงผลหรือแสดงผลได้ช้า นอกจากนี้ผู้อ่านยังมีความคิดเห็นว่า นิยายสนทนาออนไลน์เป็นสื่อแปลกใหม่ มีการเรียบเรียงที่สั้น กระชับ เข้าใจง่าย และใช้ภาษาที่ค่อนข้างเป็นภาษาพูดทำให้ง่าย



ต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่อ่านนิยายสนทนาออนไลน์เป็นประจำอยู่แล้ว จึงทำให้เข้าใจขั้นตอนและวิธีการอ่านนิยายสนทนาออนไลน์

สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลวิจัยสามารถสรุปได้ว่า การพัฒนานิยายสนทนาออนไลน์ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เลือกหัวข้อเรื่อง 2) วางโครงเรื่อง 3) วางตัวละครและกำหนดคุณลักษณะให้เหมาะสมกับสถานการณ์ 4) เขียนเล่าเรื่องในรูปแบบนิยายสนทนาออนไลน์ 5) เผยแพร่นิยายสนทนาออนไลน์ไปยังกลุ่มผู้อ่าน นิยายสนทนาออนไลน์มีจำนวน 9 บท 11 ตอน รวมบทนำและบทส่งท้าย ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือ โดยคุณภาพของนิยายสนทนาออนไลน์อยู่ในระดับมาก เมื่อปรับแก้นิยายสนทนาออนไลน์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผลการใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างจริง และทดลองใช้จริงพบว่า สามารถช่วยให้ผู้อ่านมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนอ่าน รวมทั้งมีสร้างแรงบันดาลใจต่อนิยายสนทนาออนไลน์อยู่ในระดับมากที่สุด ข้อเสนอแนะจากการวิจัย 1) การเชื่อมโยงเนื้อหาของนิยายสนทนาออนไลน์กับการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมมีบางช่วงที่เมื่อนำมาทำเป็นบทสนทนาในชีวิตประจำวันแล้วติดขัดทำให้เนื้อเรื่องไม่ลื่นไหลเท่าที่ควร ซึ่งควรวางโครงเรื่องและหาจังหวะในการสอดแทรกความรู้ให้มีความกลมกลืนกับนิยายสนทนาออนไลน์มากขึ้นกว่านี้ 2) การปรับเปลี่ยนคุณลักษณะของตัวละครให้เหมาะสมกับยุคสมัยและดึงดูดความสนใจยิ่งขึ้น และนำรูปศิลปินมาแทนรูปตัวละคร รวมทั้งใส่ภาพประกอบอื่น ๆ เพื่อสร้างความน่าสนใจและความน่าอ่านให้มากยิ่งขึ้น 3) การเปิดใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ที่มีคุณสมบัติต่ำกว่าที่กำหนด อาจทำให้หน้านิยายสนทนาออนไลน์ไม่แสดงผลหรือแสดงผลช้า ควรเพิ่มทางเลือกการเข้าถึงนิยายสนทนาออนไลน์โดยไม่กระทบต่อการแสดงผล 4) ควรเพิ่มช่องทางการเลือกอ่านนิยายสนทนาออนไลน์ให้หลากหลายช่องทางมากยิ่งขึ้นทั้งผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าถึงนิยายได้จากหลายช่องทาง ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป 1) ควรขยายผลการศึกษาเกี่ยวกับความตระหนักรู้ด้วยหัวข้อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 อื่น ๆ นอกเหนือจากทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ควรดัดแปลงรูปแบบนิยายสนทนาออนไลน์ โดยคงไว้ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมเพื่อนำไปลงในหมวดหมู่อื่น ๆ เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านจากหลากหลายหมวดหมู่และศึกษาผลการเปรียบเทียบ 3) ควรศึกษาพฤติกรรมของผู้อ่านในเชิงลึกเกี่ยวกับการอ่านนิยายสนทนาออนไลน์ร่วมด้วยเพื่อให้สามารถปรับปรุงรูปแบบการเขียนที่ส่งต่อความรู้ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้สอดคล้องกับความต้องการอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กรวิภา งามวุฒิมวงค์. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานเป็นทีมภายในสำนักอำนวยการ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. ใน วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขา บริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะสำหรับนักบริหาร. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กัตติกา (นามแฝง). (2562). นิยายแซทจากจอยลดา. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2562 จาก <https://www.allmagazineonline.com/นิยายแซทจากจอยลดา>
- ขจรศักดิ์ บัวระพันธ์. (2555). การประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21. จุลสารนวัตกรรม, 7(26), 5-8.
- จริยา พิชัยคำ. (2559). ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมพัฒนาได้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ โครงงานเป็นฐาน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, 11(1), 1-12.
- ชญาณี ฉลาดธัญญกิจ. (2561). จอยลดา แอปพลิเคชันนิยายแซทออนไลน์ โฉมหน้าใหม่ของ วรรณกรรมไทย. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์, 14(23), 59-65.
- ชีพรธรรม คำวิเศษณ์. (2560). อ่านดิจิทัล อ่านสไตล์โซเชียลมีเดีย อ่านผ่านแอป. เรียกใช้เมื่อ 16 เมษายน 2563 จาก <https://columnist.smartsme.co.th/tri333/1374>
- ธนภฤตา แจ่มดวง. (2560). แนวทางการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากรตามนโยบายประเทศไทย 4.0. Journal of Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University, 5(2), 146-160.
- นฤมล บุญส่ง. (2561). สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. Veridian E-Journal, Silapakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 11(1), 2873-2885.
- พัชรา วาณิชวสิน. (2560). การพัฒนานิยายโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือจัดการ ความรู้ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนในรายวิชาการจัดการความรู้. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, 18(2), 281-292.
- พิชญา ตีมี และเอื้อมพร หลินเจริญ. (2560). การพัฒนาแนวทางการประเมินทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมของผู้เรียน ตามแนวคิดการประเมินผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. Journal of Community Development Research (Humanities and Social Sciences), 10(2), 139-153.
- พิชากรณ์ เฟ่งพิศ. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. ใน วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพรัตน์ พงศ์พานิชย์. (2560). “แฮปปิค ทัช” เทคโนโลยีแห่งสัมผัส. เรียกใช้เมื่อ 9 มีนาคม 2563 จาก https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_415000



- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. (2557). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ประกันคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- รัชชานนท์ จิตริสรรพ และนรุตม์ คุปต์ธนโรจน์. (2562). อนาคตและแบบเรื่องของเรื่องเล่า สยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา. ใน งานประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562 (1707-1718). มหาวิทยาลัยรังสิต.
- วอยซ์ ทีวี (Voice TV). (2560). เปิดจักรวาลของ 'จอยลดา' แอปฯ นิยายแชตแหกขนบที่มีมิลเลเนียลไทยอ่านกันสนั่นเมือง. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2562 จาก <https://www.voicetv.co.th/read/536854>
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์.
- วิทยากร เชียงกุล. (2559). การอ่านหนังสือนวนิยาย สำคัญต่อการพัฒนามนุษย์อย่างไร. เรียกใช้เมื่อ 20 เมษายน 2563 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/639430>
- วิภาดา แหวนเพชร. (2560). Joylada แชตกับผู้ออกแบบแอปพลิเคชันอ่านนิยายแชตเจ้าแรกของไทยที่มาแรงแซงทุกโค้งในกลุ่มวัยรุ่น. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2562 จาก <https://readthecloud.co/scoop-25/>
- สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560. กรุงเทพมหานคร: สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สิริกกร ทองมาตร. (2561). อ่าน "พิค" บนสื่อดิจิทัล:ชาติพันธุ์วรรณนาของแฟนอิคซ์นิลปินเกาหลี. ใน วิทยานิพนธ์สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขา มานุษยวิทยา.
- สิริวรรณ โพธิ์ทอง และวนิดา อัญชลีวิทยกุล. (2561). การใช้การสอนแบบเล่าเรื่องเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต, 14 (2), 145-154.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). สร้าง EQ ให้ลูกคุณ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัวจำกัด.
- Partnership for 21st Century Learning. (2011). Framework for 21st Century Learning. Retrieved 30 March, 2020, from http://www.p21.org/storage/documents/1._p21_framework_2-pager.pdf

- Vanichvasin, P. (2017). The Development of a Novel using Storytelling Technique as a Knowledge Management Tool to Promote Student Learning in Knowledge Management Subject. *Journal of Education: Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 18 (2), 281-292.
- Vanichvasin, P. (2018). The development of a novel using storytelling technique as a learning tool in promoting student engagement and satisfaction. In *Proceedings of ACE2018: The Asian (243-249) Conference on Education. Japan.*