

การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสู่ชุมชน The Dissemination of the Creation of Thai Folktales Animations to a Community

พจนศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์*

Potsirin Limpinan

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่เกิดจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน 2) ศึกษาความพึงพอใจของคุณครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันและ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือคุณครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 44 คน และนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามจำนวน 35 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันแบบประเมินความพึงพอใจของคุณครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทย และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชันที่มีต่อกิจกรรมการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทย สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

1. คุณครูโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ได้รับประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D.= 0.56)
2. ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่มีความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.80$, S.D.= 0.40)
3. นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันผลงานสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.29)

* อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีและสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

คำสำคัญ: ผลงานสร้างสรรค์, การ์ตูนแอนิเมชัน, นิทานพื้นบ้านไทย

Abstract

This research aims 1) to dissemination of the creation of Thai Folktales Animations in learning activities; 2) to study the satisfaction with using the Creation of Thai Folktales Animations of teachers and students at BanNongjikharae School, and 3) to study the satisfaction of the students with the dissemination activity of the Creation of Thai Folktales Animations. The respondents were divided into two groups. The first group was 44 teachers and students at BanNongjikharae School, Mahasarakham, and the second group was 35 university students majoring in Multimedia Technology and Animation at Rajabhat Maha sarakham University. The research tools were the Creation of Thai Folktales Animations and evaluation forms questionnaires. The data were analyzed using mean and standard deviation.

The finding were as follow :

1. The teachers showed the highest level of benefits in using the Creation of Thai Folktales Animations. (\bar{X} =4.59, S.D.= 0.56)
2. Teachers and students showed satisfaction with using the Creation of Thai Folktales Animations at the highest level. (\bar{X} =4.80, S.D.= 0.40)
3. The students showed satisfaction dissemination activity of the Creation of Thai Folktales Animations at the highest level. (\bar{X} =4.54, S.D.= 0.29)

Keywords : Creative Animation, Animation Cartoon, Thai Folktales

บทนำ

ผลการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้
โครงการเป็นฐานในรายวิชามัลติมีเดียและ
แอนิเมชัน 2 มิติและ3 มิติ ภาคเรียนที่ 1/2557
ส่งผลให้นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
และแอนิเมชัน ได้ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้าน

ไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 6 เรื่อง
ประกอบด้วย 1) ทำไมเต่าถึงมีกระดองลาย 2) ไม่
รู้จบ 3) พิกุลทอง 4) ผานางคอย 5) เข้าใจผิด
และ 6) หมีรู้คุณ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ
นักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างน้อยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05และนักศึกษาเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง

มีความเชื่อมั่นในตนเองและนับถือตนเอง (พจน์ศิริพันธ์ ลิ้มปิ่นนันทน์. 2557 : 41-44) ผู้วิจัยได้รวบรวมผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันบรรจุลงวีดีทัศน์จำนวน 5 เรื่อง ในชื่อผลงานการ์ตูนแอนิเมชันนิทานพื้นบ้านสุดสนุก และส่งเสริมให้ผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวได้รับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาด้วยจดลิขสิทธิ์จำนวน 5 ลิขสิทธิ์

การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญก่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนเกิดแนวความคิดให้ผลงานดังกล่าวได้รับการเผยแพร่เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่คนในชุมชนและคนที่สนใจทั่วไป และต้องการให้นักศึกษาได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชน จึงได้ดำเนินการจัดกิจกรรม "MTA ปันน้อง ครั้งที่ 1" จัดเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558 ณ โรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ ตำบลกั้ง อำเภอมือเมือง จังหวัดมหาสารคาม โดยนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน เป็นการนำผลงานสร้างสรรค์ที่ได้กิจกรรมการเรียนในชั้นเรียนออกให้บริการแก่ชุมชนในท้องถิ่นเพื่อให้คุณครูและนักเรียนในชุมชนได้ใช้เป็นส่วนเสริมในการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมแบบนี้ นอกจากนักศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในห้องเรียน นักศึกษายังได้นำความรู้และผลงานสร้างสรรค์ที่ผลิตได้ออกบริการแก่ชุมชนเป็นการให้ประโยชน์แก่ท้องถิ่น มีการเรียนรู้เกิดขึ้นกับกลุ่มคนทั้งสองฝ่าย นักศึกษาสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ชุมชนท้องถิ่นก็ได้ประโยชน์จากการเรียนของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยด้วย ดังปรัชญาของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามที่กล่าวว่า "พัฒนาบัณฑิตให้มีความรู้ คู่คุณธรรม นำชุมชนพัฒนาให้มีความเข้มแข็งอย่างยั่งยืน"

ผู้วิจัยหวังให้ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ได้เผยแพร่และสร้างประโยชน์ทั้งในการให้บริการการใช้ประโยชน์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์สร้างผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้หรือเป็นงานวิจัยเพื่อต่อยอดโครงการวิจัย

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันที่เกิดจากการเรียนการสอนในชั้นเรียน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

วิธีการศึกษา

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้
 - กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 คือ ครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ อำเภอมือเมือง

จังหวัดมหาสารคามจำนวน 44 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง จากจำนวนโรงเรียนเรียนระดับประถมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 63 โรงเรียน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต 1. 2557)

- กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 คือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามจำนวน 35 คนได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเป็นผลจากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อาศัยโครงงานเป็นฐานในรายวิชา มีเดียและแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ บรรจุลงวีซีดีจำนวน 5 เรื่อง

2.2 แบบประเมินประโยชน์การใช้ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันมีวิธีการสร้างดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินจากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 8 ข้อ

3) ตรวจสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดและปรับปรุงแก้ไข

4) จัดเตรียมแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์จำนวน 4 ชุด เพื่อนำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.3 แบบประเมินความพึงพอใจของครูและนักเรียนที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันมีวิธีการสร้างดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 6 ข้อ

3) ตรวจสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดและปรับปรุงแก้ไข

4) จัดเตรียมแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์จำนวน 44 ชุด เพื่อนำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน มีวิธีการสร้างดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ จากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง

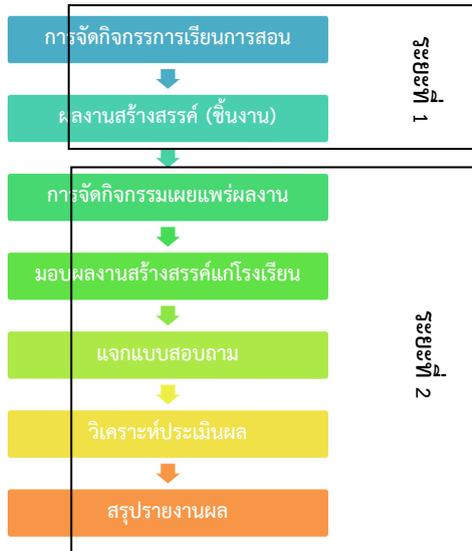
2) สร้างแบบประเมินความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 10 ข้อ

3) ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข

4) จัดเตรียมแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์จำนวน 35 ชุด เพื่อนำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการเผยแพร่ผลงาน
สร้างสรรค์

ระยะที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

1. วางแผนการเรียนการสอน โดยใช้
โครงงานเป็นฐานในรายวิชามัลติมีเดียและ
แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ

2. กำหนดรายละเอียดกิจกรรมการเรียน
การสอนใน มคอ.3 รายวิชามัลติมีเดียและ
แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ เตรียมลงสู่การเรียน
การสอน ในเทอม 1/2557

3. จัดการเรียนการสอนตามแผนที่วางไว้
กับนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและ
แอนิเมชัน



ภาพประกอบที่ 1 ตีวีดีการ์ตูนแอนิเมชันนิทาน
พื้นบ้านสุดสนุก

ระยะที่ 2 การจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงาน
สร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูน
แอนิเมชันภายใต้กิจกรรม "MTA ปันน้อง ครั้งที่ 1"
ณ โรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ ตำบลแก้ง อำเภอมือ
เมือง จังหวัดมหาสารคาม มีลำดับขั้นตอนในการ
จัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่อ ดังนี้

1. มอบผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบตีวีดี
การ์ตูน ภายในตีวีดีประกอบด้วยการ์ตูน
แอนิเมชันนิทานพื้นบ้านไทย จำนวน เรื่อง
ประกอบด้วย 1) ทำไม้เต่าถึงมีกระดองลาย 2) ไม้
รู้จบ 3) พิณฑทอง 4) ผานางคอย 5) หมี่รู้คุณ

2. นักศึกษาแนะนำการใช้ผลงาน
สร้างสรรค์แก่คุณครูและนักเรียน

3. แจกแบบประเมินความพึงพอใจแก่ครู
และนักเรียน เพื่อประเมินผล

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้มา
วิเคราะห์หาความพึงพอใจ และสรุปผล โดยหา
ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ
กำหนดการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้(บุญชม
ศรีสะอาด 2545 : 69 - 70)

คะแนน	ระดับความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	หมายถึง ดีที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง ดีมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง ดี
1.51 – 2.50	หมายถึง พอใช้
1.00 – 1.50	หมายถึง ควร

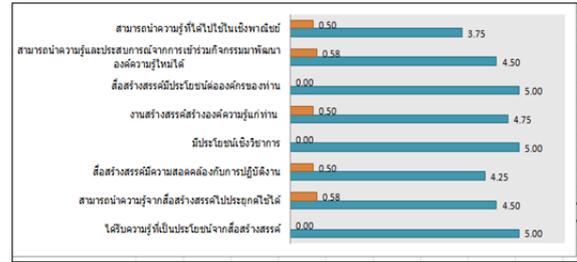
ปรับปรุง



ภาพประกอบที่ 2 ภาพกิจกรรม "MTA ปั่นน้อง
ครั้งที่ 1

ผลการศึกษา

1. การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทาน
พื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน พบผล
วิเคราะห์การได้รับประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์
นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันจาก
คุณครูโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ จำนวน 4 คน
(\bar{X} =4.59, S.D.= 0.56)



แผนภาพที่ 2 ผลวิเคราะห์การได้รับประโยชน์จาก
ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านใน
รูปแบบแอนิเมชัน

2. ผลประเมินความพึงพอใจของคุณครู
และนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่มีต่อ
ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบ
การ์ตูนแอนิเมชันดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลประเมินความพึงพอใจของคุณครู
และนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่

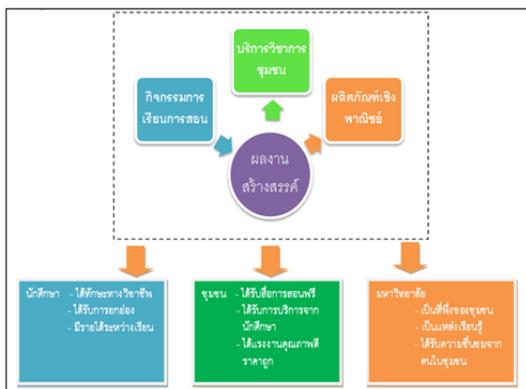
รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ พฤติกรรม
1.ผลงานที่นำมาจัดฉายมีความสนุกสนาน	4.69	0.48	มากที่สุด
2. พึงพอใจกับการจัดกิจกรรม "MTA ปั่นน้อง"	4.81	0.40	มากที่สุด
3. กิจกรรมครั้งนี้มีประโยชน์กับองค์กรของท่าน	4.75	0.45	มากที่สุด
4. ต้องการจัดกิจกรรมนี้ต่อไป	4.88	0.34	มากที่สุด
5. การ์ตูนที่จัดฉายมีความสวยงาม	4.88	0.34	มากที่สุด
6. ท่านชื่นชอบกับการ์ตูน	4.81	0.40	มากที่สุด

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ พฤติกรรม
แอนิเมชันที่จัดฉาย			
เฉลี่ยรวม	4.80	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าคุณครูและนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่มีความพึงพอใจต่อผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.80$, S.D.= 0.40)

3. ผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.54$, S.D.= 0.29)

จากการศึกษาการผลการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันสู่ชุมชน ผู้วิจัยสรุปได้ ดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 แนวทางการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

สรุปผลและอภิปรายผล

1. การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน พบผลวิเคราะห์การได้รับประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันจากคุณครูโรงเรียนบ้านหนองจิกท่าแร่ จำนวน 4 คน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.59$, S.D. = 0.56) โดยข้อคำถามที่ 1 ได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์จากสื่อสร้างสรรค์ ข้อคำถามที่ 4 มีประโยชน์เชิงวิชาการข้อคำถามที่ 6 สื่อสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อองค์กรของท่านได้รับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}=5.00$, S.D.= 0.00) เท่ากันการที่ผลงานสร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันได้รับการประเมินประโยชน์อยู่ในระดับมากที่สุด เกิดจากตัวผลงานสร้างสรรค์ที่มีความน่าสนใจ มีแนวคิด คติสอนใจ และการดำเนินเรื่องราวใช้โครงเรื่องจากนิทานพื้นบ้าน ทำให้คุณครูสามารถนำผลงานสร้างสรรค์ไปร่วมเป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียนประถมศึกษา ประถม ทำให้ให้นักเรียนได้รับความรู้มากที่สุด การที่นักศึกษาได้ลงพื้นที่จัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงานจากห้องเรียนส่งผลให้คุณครูซึ่งเป็นบุคคลในท้องถิ่นชื่นชมความสามารถนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียและแอนิเมชัน กล่าวได้ว่าผลจากการวิจัยเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์และถ่ายทอดสู่ชุมชนอย่างแท้จริงซึ่งสอดคล้องกับกนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า ที่ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้วรรณกรรมพื้นบ้าน เรื่อง “แม่ศรีวรรณทอง”

อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี กล่าวว่า เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ ถือเป็น การเผยแพร่ วรรณกรรมท้องถิ่นสามารถเข้าถึงกลุ่มเยาวชนได้ อย่างดี เหมาะกับสังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับ ที่ 10 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบบองค์โดย ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาอย่างมีดุลย ภาพ และมุ่งเน้นการพัฒนาสู่ "ความสมดุล และ ภูมิคุ้มกัน" มียุทธศาสตร์ที่สำคัญ คือ "การสร้าง สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้" เน้นการ พัฒนาค้น ทั้งในมิติของจริยธรรมและมิติของ ความรู้เพื่อนำประเทศชาติมุ่งสู่ "สังคมที่มี ความสุขอย่างยั่งยืน" (สำนักงานคณะกรรมการ พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550) รวมทั้งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 ได้จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ มีสติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม เป็นผู้ที่ไม่รู้และเรียนรู้ด้วย ตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยยึดหลักการจัดการศึกษา ตลอดชีพสำหรับประชาชนให้สังคมมีส่วนร่วมใน การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษา นอกกระบบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา แห่งชาติ. 2542) แอนิเมชันจึงเป็นสื่ออีกรูปแบบ หนึ่ง

3. ผลศึกษาความพึงพอใจของคุณครูและ นักเรียนในชุมชนที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์นิทาน พื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันพบว่า คุณครูและนักเรียนในชุมชนมีความพึงพอใจอยู่ ระดับมากที่สุด (\bar{X} =4.80, S.D.= 0.40) และ

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าสื่อสำหรับการศึกษามี ประโยชน์ต่อหน่วยงานของท่านมีระดับความพึง พอใจมากที่สุด (\bar{X} =4.80, S.D.= 0.41) จะเห็น ได้ว่าคุณครูและนักเรียนในชุมชนเห็นว่าผลงาน สร้างสรรค์นิทานพื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูน แอนิเมชันที่ได้รับนั้นมีประโยชน์ต่อพวกเขาอย่าง เห็นได้ชัดเพราะสามารถใช้เป็นบทเรียนนอกเวลา เรียนเพื่อเสริมทักษะของนักเรียนได้ อีกทั้งยังชื่นชอบกิจกรรมที่ทางผู้วิจัยและนักศึกษาได้จัดขึ้น เป็นอย่างมากอีกด้วยถือเป็น การบริการวิชาการที่ ส่งผลดีต่อโรงเรียนในชุมชนและต่อตัวนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์นิทาน พื้นบ้านไทยในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันโดยภาพ รวมอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด แสดงว่า นักศึกษาเห็นชื่นชอบและเล็งเห็นประโยชน์จากจัด กิจกรรมบริการวิชาการลงสู่ชุมชน และมีการได้รับ การชื่นชมจากคุณครูผู้ใช้ผลงานที่ตนเองได้ผลิต ก่อให้เกิดความรู้สึกดีกับการสร้างสรรค์ผลงานใน ห้องเรียนและสังคมยอมรับในผลงานนั้น นักศึกษา เกิดความภูมิใจ แปลกใหม่ กระตือรือร้น ทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และเกิดแรงผลักดันให้ ตั้งใจเรียนและแบ่งปันแก่สังคมมากขึ้นนอกจากนี้ นักศึกษามีความเห็นว่า การเรียนรู้จากห้องเรียน จนได้ผลงานสร้างสรรค์ออกมานั้น เป็นการเปิด โอกาสให้นักศึกษาได้ปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการพัฒนา การ์ตูนแอนิเมชัน นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ เรียนไปใช้ในการประกอบอาชีพสืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ แก้วเกาะสะบ้า. (2557). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้วรรณกรรม
พื้นบ้าน เรื่อง “แม่ศรีวรรณทอง” อำเภอพระแสง จังหวัดสุราษฎร์ธานี. วารสารมนุษยศาสตร์
และสังคมศาสตร์ (Journal of Humanities and Social Sciences), Vol.4 (2).
- การศึกษาแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 แก้ไข
เพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พจน์ศิริรินทร์ ลิ้มปิ่นนันทน์. (2557). การพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานในรายวิชามัลติมีเดียและ
แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ. มหาสารคาม : คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
มหาสารคาม.
- พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงานคณะกรรมการ. (2550). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม
แห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคามเขต1. (2558). สืบค้นจาก
<http://www.mkarea1.go.th/>. สืบค้นเมื่อ 16 มกราคม, 2558.