

การวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน

ART-BASED RESEARCH FOR DEVELOPING DIGITAL COMMUNICATION SKILLS OF GRADE 10 STUDENTS THROUGH CREATIVE LEARNING MANAGEMENT USING PHANANGKHOI CAVE AS A LEARNING BASE

มณฑณี ไชยประสิทธิ์¹, อัจฉรา ศรีพันธ์²

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Montanee Chaiprasit¹, Atchara Sriphan²

Faculty of Education, Naresuan University

Corresponding Author E-mail :montanee67@nu.ac.th¹ atcharas@nu.ac.th²

(Received : March 13, 2026; Edit : March 28, 2026; accepted : March 29, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน โดยยึดแนวความคิดการวิจัยเชิงศิลปะร่วมกับแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาเชิงตีความเป็นกรอบในการศึกษา การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน โดยผู้ให้ข้อมูล 5 กลุ่ม ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก และระยะที่ 2 การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 37 คน ใช้การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบสะท้อนคิด และการสังเกตวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและการสังเคราะห์เชิงตีความตามแนวคิดของ Leonard กระบวนการวิจัยเชิงศิลปะประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การรับรู้และตีความประสบการณ์เชิงสุนทรียะจากพื้นที่จริง (2) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลเพื่อแปลงประสบการณ์เป็นสัญลักษณ์ และ (3) การสะท้อนคิดเพื่อก่อรูปความหมาย ซึ่งแตกต่างจากการวิจัยเชิงคุณภาพทั่วไป โดยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนใช้จินตภาพและการตีความส่วนบุคคลในการสร้างองค์ความรู้ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ การใช้ศิลปะสร้างสื่อ การสร้างสรรค์เนื้อหา การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ภายหลังการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ เช่น คลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์ถ้ำผานางคอย และผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ ซึ่งเชื่อมโยงประสบการณ์จริงกับการตีความเชิงวัฒนธรรม นอกจากนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมผู้เรียนให้ก้าวจากการเป็นผู้ผลิตสื่อไปสู่การเป็นผู้สร้างความหมายเชิงวัฒนธรรมในบริบทดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบ

คำสำคัญ : การวิจัยเชิงศิลปะ ทักษะนักสื่อสารดิจิทัล การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ถ้ำผานางคอย การเรียนรู้โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน การสร้างความหมายเชิงประสบการณ์ ทูทางวัฒนธรรม

Abstract

This qualitative study aimed to: (1) examine the current state of art-based research in developing digital communication skills among Grade 10 students, and (2) develop students' digital communication skills through creative learning based on Pha Nang Khoi Cave. The study was grounded in the framework of Art-Based Research (ABR) in conjunction with interpretive phenomenology. The research was conducted in two phases. Phase 1 explored the current conditions through in-depth interviews with five groups of informants: teachers, students, cave staff, social media administrators, and local folklore experts. Phase 2 focused on the development of students' digital communication skills, involving 37 Grade 10 students. Data were collected through semi-structured interviews, reflective journals, and observations. Data analysis was conducted using content analysis and interpretive synthesis based on Leonard's phenomenological approach. The art-based research process consisted of three stages: (1) experiencing and interpreting aesthetic experiences from the real context, (2) creating digital artworks to transform experiences into symbolic representations, and (3) reflecting to construct meaning. This process differs from conventional qualitative research by emphasizing imagination, emotion, and personal interpretation as key mechanisms for knowledge construction. The findings revealed that students' digital communication skills comprised five dimensions: artistic digital media creation, creative content production, digital communication, data analysis and evaluation, and adaptability and lifelong learning. After the learning process, students were able to produce various digital outputs, such as promotional video clips about Pha Nang Khoi Cave and creative products reflecting local identity, which integrated real-world experiences with cultural interpretation. Furthermore, the developed creative learning model based on Pha Nang Khoi Cave and the art-based research process functioned as a systematic mechanism for enhancing students' digital communication skills. It enabled students to move beyond being media producers toward becoming meaningful communicators capable of constructing cultural meaning in a contemporary digital context.

Keywords: Art-Based Research; Digital Communication Skills; Creative-Based Learning; Place-Based Learning; Experiential Meaning-Making; Cultural Capital; Phanang Khoi Cave

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกมิติของชีวิต ทักษะการสื่อสารดิจิทัลจึงกลายเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทักษะดังกล่าวในบริบทของการศึกษายังคงมุ่งเน้นการใช้เครื่องมือและเทคนิคเป็นหลัก ขณะที่การส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ “สื่อสารความหมาย” ผ่านประสบการณ์และบริบททางวัฒนธรรมยังมีอยู่อย่างจำกัด ส่งผลให้ผู้เรียนแม้จะสามารถใช้สื่อดิจิทัลได้ แต่ยังไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและคุณค่าของท้องถิ่นได้อย่างลุ่มลึก อีกทั้งผู้เรียนในยุคดิจิทัลจำนวนไม่น้อยยังมองข้ามแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น ถ้ำผานางคอย อำเภอร่องวาง จังหวัดแพร่ ที่มีตำนานความรักการรอคอย (ฤกษ์กร, 2549) เป็นการแสดงความโดดเด่นศิลปะในเชิงอารมณ์ ความรู้สึก ทำให้การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจหรือสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายได้อย่างเพียงพอ ในบริบทนี้ “ศิลปะ” จึงมีบทบาทสำคัญในฐานะกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถตีความประสบการณ์ (Leavy, 2020) ทั้งในด้านการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการสร้างโอกาสในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและการท่องเที่ยว ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวมีความสำคัญต่อประเทศไทยอย่างยิ่ง ทั้งในแง่รายได้และการจ้างงาน อย่างไรก็ตาม รายได้จากการท่องเที่ยวยังคงกระจุกตัวอยู่ในเมืองท่องเที่ยวหลัก ขณะที่แหล่งท่องเที่ยวในเมืองรองจำนวนมาก แม้จะมีศักยภาพด้านธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม แต่ยังขาดการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพและขาดการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัลที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้เต็มศักยภาพ และทำให้โอกาสทางเศรษฐกิจของชุมชนยังถูกจำกัด (พิมพ์วิภา ตราชวนิช และณัฐพงษ์ พันธุ์น้อย, 2565; สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ความจำเป็นดังกล่าวสอดคล้องกับแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 พ.ศ. 2566–2570 ที่มุ่งเน้นการกระจายรายได้จากการท่องเที่ยวสู่เมืองรอง การยกระดับคุณภาพการท่องเที่ยว และการส่งเสริมความยั่งยืนในทุกมิติ รวมทั้งสอดคล้องกับแนวนโยบายการพัฒนาเมืองรองของประเทศไทย ซึ่งเห็นความสำคัญของจังหวัดที่มีทรัพยากรทางวัฒนธรรมและธรรมชาติอันโดดเด่น แต่ยังคงได้รับการพัฒนาด้านการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์อย่างสร้างสรรค์ผ่านช่องทางร่วมสมัย (คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ, 2566; นาสิริรักษ์ ศิริวรรณ, 2567)

ในด้านการศึกษา สังคมดิจิทัลได้ก่อให้เกิดความท้าทายใหม่ต่อการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างรู้เท่าทัน สร้างสรรค์ และมีความรับผิดชอบ ทักษะการสื่อสารดิจิทัลจึงไม่ได้หมายถึงเพียงความสามารถในการใช้เครื่องมือดิจิทัลเท่านั้น หากยังครอบคลุมถึงการรู้เท่าทันกระบวนการสื่อสาร การเข้าใจความหมายของการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม และการประเมินผลกระทบของการสื่อสารในสังคมดิจิทัล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566) งานศึกษาหลายชิ้นสะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาพลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องเชื่อมโยงทั้งมิติความสามารถทางดิจิทัล มิติการคิดเชิงวิพากษ์ และมิติความรับผิดชอบต่อสังคม (Kenner & Lange, 2019; Fernández-Prados et al., 2021; ปาจริย์ ดีตติเรศ และศรัณย์ พิมพ์ทอง, 2566) ขณะเดียวกัน การพัฒนาสมรรถนะครูในยุคดิจิทัลก็มีความสำคัญต่อการยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างชัดเจน (วิจิตรสา สำแดงไชย และคณะ, 2567)

เมื่อพิจารณาในบริบทของจังหวัดแพร่ ซึ่งเป็นจังหวัดเมืองรองที่มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม พบว่าจังหวัดแพร่มีนโยบายชัดเจนในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน รวมทั้งการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการท่องเที่ยวและการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย (องค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่, 2561; คณะกรรมการสถิติระดับจังหวัดแพร่, 2566) หนึ่งในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดคือ “ถ้ำผานางคอย” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีคุณค่าหลายมิติ ทั้งด้านภูมิทัศน์ทางธรรมชาติ ความงดงามของหินงอกหินย้อย ตำนานพื้นบ้าน ความเชื่อของชุมชน ตลอดจนคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และศาสนา ถ้ำผานางคอยจึงมิใช่เพียงสถานที่ท่องเที่ยว หากยังเป็นแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่มีศักยภาพสูงในการนำมาใช้จัดการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน แนวคิดท้องถิ่นศึกษา การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน ล้วนชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการนำบริบทจริงของชุมชนมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย (พรหมพิริยะ อ้อยคำ และปัทมยา ชันธราชกูร์, 2567; วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา, 2563; ประติมา อ้นบุญรัตน์ตระกูล, 2561) โดยเฉพาะในงานที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวชุมชน งานวิจัยก่อนหน้านี้พบว่า ปัญหาสำคัญคือการขาดทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง การขาดการบูรณาการข้อมูล และการมีส่วนร่วมของคนรุ่นใหม่ยังไม่เพียงพอ จึงจำเป็นต้องพัฒนาการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับชุมชนอย่างแท้จริง (วิสูตร ประกอบ, 2564) นอกจากนี้ แนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะยังเป็นแนวทางที่เหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียนในบริบทนี้ เพราะศิลปะไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นผลผลิตของการเรียนรู้ แต่ยังเป็นทั้งกระบวนการเรียนรู้

และวิธีการวิจัยที่ช่วยให้ผู้เรียนสำรวจ ตีความ และสร้างความหมายจากประสบการณ์จริงได้อย่างลึกซึ้ง (Leavy, 2020) การบูรณาการศิลปะเข้ากับการสร้างสื่อดิจิทัลจึงเอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การออกแบบสื่อ และการทำงานร่วมกัน ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและคุณค่าของพื้นที่ผ่านรูปแบบร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

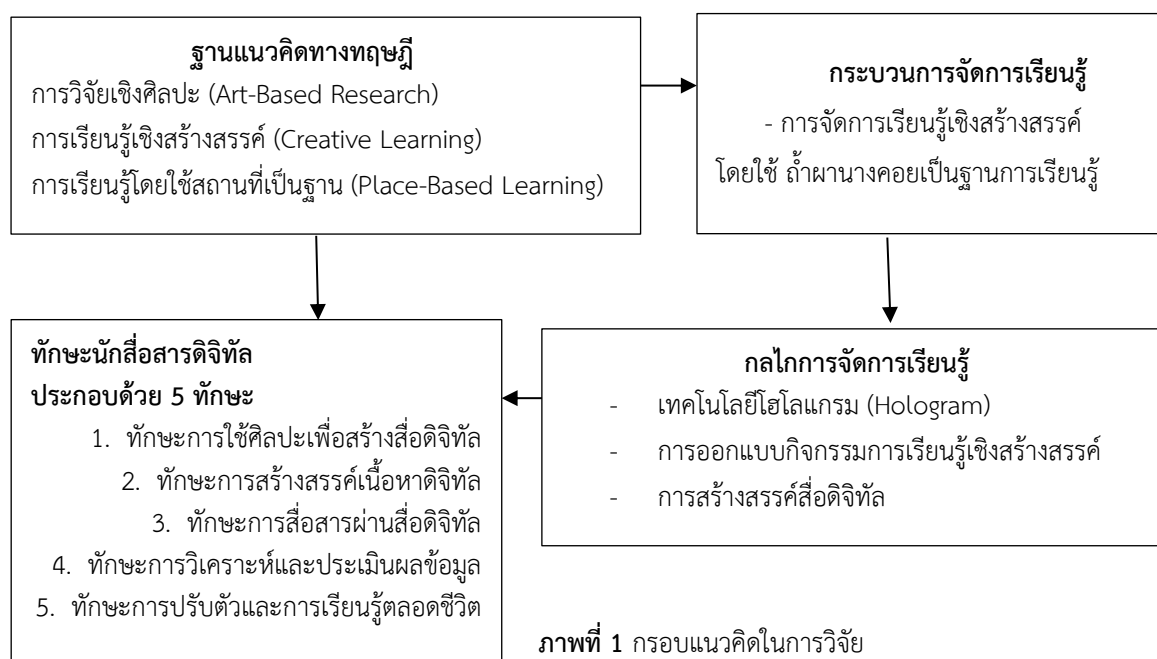
จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบริบทจริงของท้องถิ่น สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลจากเรื่องราวและคุณค่าของพื้นที่ และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัลร่วมสมัย อันจะนำไปสู่การส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ควบคู่กับการสร้างโอกาสในการเผยแพร่คุณค่าของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นสู่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ และยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน มีกรอบแนวคิดการวิจัย ที่ประกอบด้วยหลักการต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ให้ข้อมูลได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์การวิจัยเป็น 2 ระยะ ดังนี้
ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบัน ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 14 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย ครูผู้สอน 6 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน เจ้าหน้าที่องค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่ผู้ดูแลแหล่งท่องเที่ยวถ้าผานางคอย 2 คน กลุ่มผู้ดูแลสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 2 คน และผู้รู้เกี่ยวกับตำนานถ้าผานางคอย 1 คน

ระยะที่ 2 การพัฒนา ผู้ให้ข้อมูลเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนร่องกางอนุสรณ์ จังหวัดแพร่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 37 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐานร่วมกับนวัตกรรมไฮโลแกรม

ตัวแปรตาม คือ ทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งประกอบด้วย 5 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล 2) ทักษะการสร้างสรรคเนื้อหาดิจิทัล 3) ทักษะการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล 4) ทักษะการวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และ 5) ทักษะการปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เครื่องมือสำหรับศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้ในระยนี้ คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อใช้เก็บข้อมูลจากครูผู้สอน นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องกัแหล่งเรียนรู้และการสื่อสารการท่องเียวในพื้นที่จังหวัดแพร่ โดยมีงศึกษาสภาพปัจจุบันของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในบริบทของการจัดการเรียนรู้และการใช้ทรัพยากรท้องถิ่นเป็นฐาน แนวคำถามในการสัมภาษณ์ครอบคลุมประเด็นสำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล 2) ทักษะการสร้างสรรคเนื้อหาดิจิทัล 3) ทักษะการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล 4) ทักษะการวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และ 5) ทักษะการปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แบบสัมภาษณ์ดังกล่าวได้รับการออกแบบให้เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนมุมมอง ประสบการณ์ และข้อเสนอแนะอย่างลุ่มลึกและเป็นอิสระ อันจะนำไปสู่การทำความเข้าใจสภาพการณ์จริงของการจัดการเรียนรู้และระดับทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนในบริบทปัจจุบัน

ตอนที่ 2 เครื่องมือสำหรับพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในระยพัฒนา ประกอบด้วยทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการพัฒนา ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน

ใช้เป็นกรอบในการออกแบบและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยบูรณาการแนวความคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เข้ากับบริบทของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น เพื่อมุ่งส่งเสริมการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

2. นวัตกรรมเทคโนโลยีไฮโลแกรม จำนวน 13 จุด พร้อมคู่มือประกอบการเรียนรู้

ใช้เป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับถ้าผานางคอย เพื่อกระตุ้นการรับรู้ การสำรวจ และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้จากพื้นที่จริงในมิติทางธรรมชาติ วัฒนธรรม และตำนานท้องถิ่น อันนำไปสู่การตีความและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของผู้เรียน

3. แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง

ใช้สัมภาษณ์นักเรียนภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสะท้อนความเข้าใจ ประสบการณ์การเรียนรู้ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้ของผู้เรียนที่มีต่อการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลผ่านกิจกรรมที่ดำเนินการ

4. แบบประเมินผลงานศิลปะดิจิทัล

ใช้ประเมินคุณภาพของผลงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้น ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ การใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนความสามารถในการถ่ายทอดความหมายของพื้นที่ผ่านผลงาน

5. แบบประเมินทักษะนักสื่อสารดิจิทัล

ใช้ประเมินระดับการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนใน 5 ด้าน ได้แก่ การใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

6. แบบบันทึกสะท้อนคิด

ใช้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบันทึกความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ และการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยมุ่งเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความหมาย การเรียนรู้จากประสบการณ์ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน

7. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

ใช้สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นประเด็นด้านการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกัน การใช้เครื่องมือดิจิทัล การตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสารระหว่างกระบวนการสร้างผลงาน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการอย่างเป็นระบบตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 2 ระยะ ได้แก่ ระยะศึกษาสภาพปัจจุบัน และระยะพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของ

ผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเชิงศิลปะ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การเรียนรู้โดยใช้สถานที่เป็นฐาน ทักษะนักสื่อสารดิจิทัล และบริบทของถ้ำผานางคอย เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการกำหนดองค์ประกอบของเครื่องมือ

2. ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการเก็บข้อมูลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยระยะที่ 1 ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้างสำหรับครู นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ ส่วนระยะที่ 2 ใช้เครื่องมือในการจัดกิจกรรมและประเมินผล ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ นวัตกรรมเทคโนโลยีโฮโลแกรมพร้อมคู่มือ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบประเมินผลงานศิลปะดิจิทัล แบบประเมินทักษะนักสื่อสารดิจิทัล แบบบันทึกสะท้อนคิด และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

3. ผู้วิจัยสร้างร่างเครื่องมือให้สอดคล้องกับลักษณะข้อมูลที่ต้องการศึกษา โดยแบบสัมภาษณ์ใช้คำถามปลายเปิดเพื่อสะท้อนประสบการณ์เชิงลึก ครอบคลุมทักษะนักสื่อสารดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ การใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่วนเครื่องมือประเมินสะท้อนคิด และสังเกตพฤติกรรม ออกแบบเพื่อเก็บข้อมูลทั้งกระบวนการเรียนรู้และผลลัพธ์

4. ผู้วิจัยนำร่างเครื่องมือเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของโครงสร้าง และความชัดเจนของภาษา ก่อนปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์

5. ผู้วิจัยทดลองใช้เครื่องมือบางส่วนกับกลุ่มขนาดเล็กที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ ความชัดเจนของภาษา และความเป็นไปได้ในการเก็บข้อมูล ก่อนปรับปรุงเป็นเครื่องมือฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะศึกษาสภาพปัจจุบัน และระยะพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน

ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured In-depth Interview) จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งประกอบด้วยครูผู้สอน นักเรียน และผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้และการสื่อสารการท่องเที่ยวในพื้นที่จังหวัดแพร่ ก่อนการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ประสานงานเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้ข้อมูล พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการดำเนินงาน และการใช้ข้อมูลเพื่อการศึกษา

การสัมภาษณ์ดำเนินการตามประเด็นคำถามที่กำหนดไว้ล่วงหน้า โดยเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลสามารถอธิบายและสะท้อนประสบการณ์ได้อย่างอิสระ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ขออนุญาตบันทึกเสียงและจดบันทึกข้อมูลภาคสนามระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียน

ระยะที่ 2 การพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน

ในระยะนี้ ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน ร่วมกับการใช้สื่อ นวัตกรรมเทคโนโลยีโฮโลแกรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มเป้าหมายจำนวน 37 คน

ระหว่างดำเนินการกิจกรรม ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายแหล่ง ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การประเมินผลงานศิลปะดิจิทัลที่ผู้เรียนสร้างขึ้น การประเมินทักษะนักสื่อสารดิจิทัล การบันทึกสะท้อนคิดของผู้เรียน และการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างภายหลังการจัดกิจกรรม ทั้งนี้ การเก็บข้อมูลจากหลายแหล่งช่วยให้สามารถสะท้อนกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยยึดตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อทำความเข้าใจทั้งสภาพปัจจุบัน และพัฒนาการของทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนในบริบทการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ระยะ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ 1 และการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ 2 โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ การสะท้อนคิด การสังเกตพฤติกรรม ผลงานศิลปะดิจิทัล และผลการประเมินผลงาน เพื่อให้ข้อค้นพบมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ 1

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยนำ

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกมาถอดความอย่างเป็นระบบ และตรวจสอบความครบถ้วนรวมทั้งความสอดคล้องของข้อมูลก่อนเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ จากนั้นผู้วิจัยอ่านทบทวนข้อมูลหลายรอบเพื่อทำความเข้าใจสาระสำคัญ รูปแบบ และแนวโน้มของข้อมูลโดยภาพรวม แล้วจึงจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามกรอบทักษะนักสื่อสารดิจิทัล 5 ด้าน ได้แก่ การใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ภายหลังการจัดหมวดหมู่ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการสังเคราะห์เชิงตีความภายใต้กรอบปรากฏการณ์วิทยาตามแนวคิดของ Leonard เพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ การให้ความหมาย และมุมมองของผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัล ก่อนสรุปข้อค้นพบในลักษณะเชิงพรรณนาและเชิงมิติของสภาพปัจจุบัน

2. การวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ 2

เพื่อพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางค้อยเป็นฐาน ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากผลงานศิลปะดิจิทัล การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกสะท้อนคิด แบบสังเกตพฤติกรรม และผลการประเมินผลงาน แล้วนำมาวิเคราะห์ร่วมกันภายใต้กรอบการวิจัยเชิงศิลปะ (Leavy, 2020) โดยใช้การตีความเชิงศิลปะร่วมกับการเข้ารหัสข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ การให้ความหมายต่อประสบการณ์ทางวัฒนธรรม และพัฒนาการของทักษะนักสื่อสารดิจิทัลที่เกิดขึ้นภายหลังการจัดการเรียนรู้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสะท้อนคิด ผู้วิจัยใช้แนวทางการเข้ารหัสข้อมูลภายในแหล่งข้อมูล เพื่อรักษาความหมายเฉพาะของข้อมูลจากแต่ละแหล่งก่อนการสังเคราะห์ในภาพรวม จากนั้นใช้ตารางรหัสข้อมูล (Coding Matrix) เป็นเครื่องมือในการจัดระบบรหัสและจำแนกข้อค้นพบออกเป็นมิติสำคัญที่สัมพันธ์กับทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียน แล้วจึงสังเคราะห์ความหมายเชิงตีความเพื่ออธิบายลักษณะการก่อรูปความรู้เชิงศิลปะที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ (Leonard, อ้างถึงใน อัญญา ปลดเปลื้อง, 2556)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังวิเคราะห์บทบาทของนวัตกรรมไฮโลแกรมในฐานะสื่อกลางของการเรียนรู้เชิงพื้นที่ เพื่ออธิบายการเชื่อมโยงความเข้าใจด้านภูมิศาสตร์ ตำนาน และคุณค่าทางวัฒนธรรมของถ้าผานางค้อยกับการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของผู้เรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อค้นพบด้วยการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า โดยเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง ได้แก่ การสัมภาษณ์ แบบบันทึกสะท้อนคิด การสังเกตพฤติกรรม ผลงานศิลปะดิจิทัล และผลการประเมินผลงาน เพื่อให้ข้อค้นพบมีความสอดคล้องและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางค้อยเป็นฐาน มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางค้อยเป็นฐาน ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง การสังเกตพฤติกรรม แบบบันทึกสะท้อนคิด และการประเมินผลงานศิลปะดิจิทัล จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและสังเคราะห์เชิงตีความภายใต้กรอบการวิจัยเชิงศิลปะร่วมกับการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยาตามแนวคิดของ Leonard (อ้างถึงใน ชัชวาล วงศ์สารี, 2563)

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนมิได้เกิดขึ้นอย่างแยกส่วน หากแต่เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงระหว่างสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้กับการพัฒนาที่เกิดขึ้นภายหลังการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่ 1 สะท้อนฐานสภาพการณ์ จุดแข็ง และข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้ในบริบทจริง ขณะที่ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ที่ 2 แสดงให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียนภายหลังการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางค้อยเป็นฐาน

เพื่อให้เห็นลำดับของข้อค้นพบอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 14 คน ประกอบด้วยครูผู้สอน นักเรียน เจ้าหน้าที่ดูแลแหล่งท่องเที่ยวถ้าผานางค้อย ผู้ดูแลสื่อสังคมออนไลน์ และผู้รู้เกี่ยวกับตำนานถ้าผานางค้อย พบว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีลักษณะของการบูรณาการศิลปะ เทคโนโลยีดิจิทัล และบริบทท้องถิ่นในระดับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แต่ยังไม่ปรากฏอย่างชัดเจนในรูปของกระบวนการวิจัยเชิงศิลปะที่มีโครงสร้างต่อเนื่องในระดับระบบการเรียนรู้

เมื่อสังเคราะห์ข้อมูลตามกรอบทักษะนักสื่อสารดิจิทัล พบว่าข้อค้นพบสามารถจำแนกได้เป็น 5 มิติสำคัญ ได้แก่ การใช้

ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในมิติของการใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล พบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่มองศิลปะในฐานะเครื่องมือสำคัญในการสร้างความหมาย มากกว่าการเป็นองค์ประกอบเพื่อความสวยงามเพียงอย่างเดียว ศิลปะช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และเรื่องราวท้องถิ่นผ่านภาพ สี เสียง และองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างมีพลัง การสร้างสื่อดิจิทัลจึงเป็นทั้งกระบวนการตีความและการแปลงเนื้อหาวัฒนธรรมให้เป็นรูปแบบที่ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการออกแบบสื่อด้วยตนเอง โดยเฉพาะผู้ที่มองว่าตนไม่มีพื้นฐานทางศิลปะเพียงพอ ส่งผลให้การใช้ศิลปะในกระบวนการสื่อสารยังไม่พัฒนาได้เต็มศักยภาพ

ในมิติของการสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล พบว่า การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอ และสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการสืบค้น วิเคราะห์ สังเคราะห์ และจัดระเบียบเนื้อหาให้เหมาะสมกับการสื่อสาร ข้อค้นพบสะท้อนว่ากระบวนการดังกล่าวมีศักยภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทท้องถิ่น แต่ลักษณะการดำเนินงานยังคงอยู่ในระดับกิจกรรมรายวิชาเป็นส่วนใหญ่ และยังขาดการออกแบบเชิงระบบที่เชื่อมโยงการสร้างเนื้อหาดิจิทัลกับกรอบการวิจัยเชิงศิลปะอย่างชัดเจน

ในมิติของการสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้เรียนมีความคล่องแคล่วในการใช้แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลต่าง ๆ เช่น TikTok, Canva และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสร้างและเผยแพร่ผลงานของตนเอง แต่เมื่อพิจารณาเชิงลึกพบว่า ความสามารถดังกล่าวยังเด่นในระดับเชิงปฏิบัติการ กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มได้ดี ขณะที่มิติของการวางแผนโครงสร้างการสื่อสาร การกำหนดเป้าหมายของสาร และการคำนึงถึงบริบทของผู้รับสารยังต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม โดยเฉพาะในด้านความถูกต้องของข้อมูล ความเหมาะสมของภาษา และความไวต่อบริบททางวัฒนธรรมและจริยธรรมในการสื่อสารสาธารณะ

ในมิติของการวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล พบว่า ครูผู้สอนบางส่วนเริ่มนำข้อมูลจากแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น ยอดเข้าชม ความคิดเห็น การแชร์ และการตอบสนองของผู้ชม มาใช้เป็นฐานในการสะท้อนคิดและปรับปรุงผลงานของผู้เรียน ข้อมูลดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบสื่อกับผลตอบรับจากผู้รับสารจริง อย่างไรก็ตาม กระบวนการประเมินผลข้อมูลยังอยู่ในระยะเริ่มต้น และยังขาดเครื่องมือหรือกรอบการวิเคราะห์ที่เป็นระบบในการเปลี่ยนข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพให้กลายเป็นองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง

ในมิติของการปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต พบว่า ทั้งครูและผู้เรียนมีลักษณะของการเรียนรู้ร่วมกันและเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ โดยครูบางส่วนปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้ออกแบบการเรียนรู้ ขณะที่ผู้เรียนมีบทบาทในการสืบค้น ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดที่ส่งผลต่อการพัฒนาอย่างเต็มที่ ได้แก่ เวลาในการจัดกิจกรรม ความพร้อมด้านอุปกรณ์ และความแตกต่างของประสบการณ์เดิมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียนและครูแต่ละคน

โดยสรุป ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ 1 สะท้อนให้เห็นว่า สภาพปัจจุบันของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีฐานของการปฏิบัติจริงอยู่แล้วในบริบทห้องเรียน ผ่านการบูรณาการศิลปะ สื่อดิจิทัล และเนื้อหาท้องถิ่น แต่ยังคงอยู่ในลักษณะของการประยุกต์ใช้เป็นรายกิจกรรมมากกว่าการจัดวางเป็นกระบวนการวิจัยเชิงศิลปะอย่างเป็นระบบ จุดแข็งสำคัญคือความพร้อมของผู้เรียนในด้านการใช้เทคโนโลยีและศักยภาพของศิลปะในการสร้างความหมาย ขณะที่ประเด็นที่ยังต้องพัฒนาต่อ ได้แก่ การเสริมสร้างความมั่นใจด้านการสร้างสรรค์ การยกระดับการสื่อสารเชิงวิพากษ์ การพัฒนาระบบการวิเคราะห์ข้อมูล และการออกแบบโครงสร้างการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงศิลปะกับการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลอย่างต่อเนื่องและชัดเจนยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อพัฒนาการวิจัยเชิงศิลปะ เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในวัตถุประสงค์ที่ 2 สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผานางคอยเป็นฐานร่วมกับนวัตกรรมไฮโลแกรม สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ โดยข้อค้นพบมีได้จำกัดอยู่เพียงการพัฒนาทักษะเชิงเทคนิคในการผลิตสื่อเท่านั้น หากยังแสดงให้เห็นถึงการก่อรูปความรู้เชิงศิลปะผ่านกระบวนการตีความ ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม การออกแบบสัญลักษณ์ และการสื่อสารความหมายของพื้นที่ผ่านสื่อดิจิทัลและผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่มองศิลปะเป็นกระบวนการสร้างความหมายตามมุมมองของ Leonard (อ้างอิงใน ชัชวาล วงศ์สารี, 2563) และสอดคล้องกับแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะที่มองศิลปะเป็นทั้งวิธีการและพื้นที่สร้างความรู้ (Leavy, 2020)

เมื่อพิจารณาตามกรอบทักษะนักสื่อสารดิจิทัล 5 ด้าน พบว่า ผู้เรียนเกิดพัฒนาการอย่างชัดเจนทั้งในด้านการใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ในมิติของ การใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้เรียนสามารถนำองค์ประกอบทางศิลปะมาใช้ในการออกแบบคลิปและผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีความหมายมากขึ้น ทั้งในด้านการจัดองค์ประกอบภาพ การใช้สี แสง เสียง และจังหวะการนำเสนอเพื่อสร้างอารมณ์และก่อกำการรับรู้ของผู้ชม ผู้เรียนมิได้ใช้ศิลปะเพียงเพื่อเพิ่มความสวยงามให้กับสื่อ หากเริ่มเข้าใจว่าศิลปะเป็นโครงสร้างสำคัญของการสื่อสารที่ช่วยให้เรื่องราวของถ้ำผานางคอยปรากฏอย่างเด่นชัดและมีพลังทางความหมาย ขณะเดียวกัน ในการออกแบบสินค้า ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความงาม สัญลักษณ์ และการใช้งานจริงเข้าด้วยกัน โดยใช้รูปทรง สี ลวดลาย และบรรจุภัณฑ์เป็นตัวแทนของเรื่องเล่าและบริบทของพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนว่าศิลปะทำหน้าที่ที่มากกว่าการตกแต่ง แต่เป็นกลไกของการสร้างความหมายผ่านการปฏิบัติการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับฐานคิดของการวิจัยเชิงศิลปะ (Leavy, 2020)

ในมิติของ การสร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัล พบว่า ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการออกแบบโครงสร้างของสารอย่างมีเจตนา โดยสามารถเลือกประเด็นสำคัญของเรื่องเล่า จัดลำดับการนำเสนอ และกำหนดแนวทางการเล่าเรื่องให้เหมาะสมกับผู้ชมและบริบทของสื่อ ผู้เรียนจำนวนมากเลือกใช้ตำนานความรักและการรอคอยของถ้ำผานางคอยเป็นแกนกลางของการสื่อสาร และพยายามออกแบบเนื้อหาให้เข้าถึงได้ทั้งในเชิงอารมณ์และเชิงข้อมูล เช่น การใช้ภาพบรรยากาศจริง การนำเสนอจุดสำคัญภายในถ้ำ และการออกแบบสินค้าให้เป็นของที่ระลึกที่เชื่อมโยงกับเรื่องเล่าของพื้นที่ ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนว่าผู้เรียนเริ่มเข้าใจการสร้างสรรค์เนื้อหาในฐานะกระบวนการเชื่อมโยงสื่อ ความหมาย ผู้รับสาร และบริบทท้องถิ่นเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดรู้ผ่านการสร้าง (knowing-through-making) ซึ่งมองว่าความรู้เกิดขึ้นระหว่างการลงมือสร้างสรรค์ มิใช่เกิดขึ้นก่อนการปฏิบัติเท่านั้น (Leavy, 2020)

ในมิติของ การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล พบว่า ผู้เรียนสามารถเลือกใช้รูปแบบสื่อและช่องทางการสื่อสารได้เหมาะสมมากขึ้น โดยมองว่าคลิปวิดีโอมีจุดเด่นด้านการเล่าเรื่อง การสร้างบรรยากาศ และการเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ขณะที่สินค้ามีจุดเด่นด้านความเป็นรูปธรรม การจับต้องได้ และการทำหน้าที่เป็นวัตถุแห่งความทรงจำ ผู้เรียนบางกลุ่มสามารถเชื่อมโยงคลิปและผลิตภัณฑ์เข้าด้วยกัน เช่น การใช้รหัสคิวอาร์เพื่อเชื่อมสินค้าไปยังสื่อดิจิทัล ซึ่งสะท้อนความเข้าใจเชิงระบบเกี่ยวกับการสื่อสารในบริบทดิจิทัล นอกจากนี้ ผู้เรียนยังตระหนักถึงความสำคัญของการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การปรับรูปแบบสารให้สอดคล้องกับผู้รับสาร และการทำงานร่วมกันภายในทีมเพื่อให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในมิติของ การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล พบว่า ผู้เรียนเริ่มพัฒนาความสามารถในการใช้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อปรับปรุงผลงานของตนเอง ทั้งจากข้อเสนอแนะของครูและเพื่อน การประเมินตนเอง และการสังเกตผลตอบรับของผู้ชม กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนไม่หยุดอยู่เพียงการผลิตสื่อ แต่เริ่มเข้าสู่การพิจารณาคุณภาพของการสื่อสารอย่างมีเหตุผลมากขึ้น ผู้เรียนหลายกลุ่มมีการปรับแก้คลิปหรือสินค้าอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านโครงสร้างเนื้อหา คุณภาพของภาพและเสียง รายละเอียดของผลิตภัณฑ์ และความสอดคล้องกับเรื่องเล่าของถ้ำผานางคอย ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนเริ่มพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดแบบวนกลับ ซึ่งทำให้การสร้างสื่อกลายเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงการสร้าง การประเมิน และการปรับปรุงเข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่อง และสอดคล้องกับการวิจัยเชิงศิลปะที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างสรรค์ในฐานะพื้นที่ของการทดลองและการพัฒนาความรู้ (Leavy, 2020)

ในมิติของ การปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต พบว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ทักษะใหม่จากสถานการณ์จริง ทั้งด้านการผลิตสื่อดิจิทัล การออกแบบผลิตภัณฑ์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ผู้เรียนต้องเผชิญกับข้อจำกัดจริงของพื้นที่และกระบวนการทำงาน เช่น ปัญหาแสง เสียง อุปกรณ์ การเดินทาง และข้อจำกัดด้านเวลา แต่กลับใช้เงื่อนไขเหล่านี้เป็นโอกาสในการเรียนรู้และปรับตัวอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสะท้อนว่าทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในอนาคต ทั้งในด้านการสร้างสื่อออนไลน์ การออกแบบสินค้า การพัฒนาอาชีพ และการสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นในบริบทที่กว้างขึ้น

นอกเหนือจากการพัฒนาทักษะทั้งห้าด้านแล้ว ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นถึงบทบาทของ นวัตกรรมไฮโลแกรม ในฐานะสื่อกลางสำคัญของการเรียนรู้เชิงพื้นที่ ผู้เรียนสะท้อนว่าไฮโลแกรมช่วยให้สามารถเข้าใจลักษณะทางภูมิศาสตร์ของถ้ำผานางคอยได้ชัดเจนขึ้น ทำให้มองเห็นโครงสร้างภายในถ้ำ ความลึก ความสูง และลักษณะของหินงอกหินย้อยได้ในลักษณะที่ภาพนิ่งหรือคำอธิบายทั่วไปไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมบูรณ์ ขณะเดียวกัน ไฮโลแกรมยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงตำนานกับพื้นที่จริงได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยใช้ภาพสามมิติเป็นฐานในการตีความจุดต่าง ๆ ภายในถ้ำในเชิงวัฒนธรรมและเรื่องเล่า ส่งผลให้ผู้เรียนเปลี่ยนมุมมองต่อถ้ำผานางคอยจากการเป็นเพียงสถานที่ท่องเที่ยวไปสู่การเป็นพื้นที่ที่มีคุณค่าทางภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์สามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนตีความประสบการณ์และสร้างความเข้าใจใหม่ต่อสถานที่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับฐานคิดของการวิจัยเชิงศิลปะที่มองการเรียนรู้เป็นกระบวนการสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์เชิงสุนทรีย์และการตีความ (Leavy, 2020)

โดยสรุป ผลการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ 2 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐานร่วมกับนวัตกรรมโฮโลแกรม ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการใช้ศิลปะเพื่อสร้างสื่อ การสร้างสรรค์เนื้อหา การสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัล การวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูล และการปรับตัวเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต กระบวนการดังกล่าวยังทำให้ผู้เรียนก้าวจากการเป็นผู้ผลิตสื่อไปสู่การเป็นผู้สร้างความหมายที่สามารถตีความและถ่ายทอดคุณค่าของพื้นที่ท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีพลังและมีความหมาย

อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยครั้งนี้มุ่งอธิบายความหมายของข้อค้นพบที่เกิดขึ้นจากการศึกษาทั้งในระยะเวลาการศึกษาสภาพปัจจุบันและระยะการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน โดยพิจารณาผลการวิจัยร่วมกับกรอบแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะและบริบทของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในฐานะพื้นที่ของการสร้างความหมาย ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1 ทำให้เห็นโครงสร้างของสภาพปัจจุบัน จุดเด่น และข้อจำกัดของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลในบริบทดังกล่าว ขณะที่ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2 แสดงให้เห็นว่า เมื่อกระบวนการเรียนรู้ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรมและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงอภิปรายผลตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้เห็นความต่อเนื่องระหว่างสภาพปัจจุบัน กระบวนการพัฒนา และข้อค้นพบเชิงความหมายที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านศิลปะและประสบการณ์เชิงพื้นที่

1. อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันของการวิจัยเชิงศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนในบริบทการเรียนรู้ที่ใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐาน มิได้เกิดจากการฝึกใช้เทคโนโลยีหรือเครื่องมือดิจิทัลเพียงอย่างเดียว หากเกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนต้องตีความประสบการณ์ จัดระเบียบความหมายของเนื้อหา และออกแบบการสื่อสารให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้อย่างมีความหมาย ข้อค้นพบดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ศิลปะทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนกับการสื่อสารในโลกดิจิทัล มากกว่าการเป็นเพียงองค์ประกอบตกแต่งของสื่อ

ประเด็นสำคัญประการแรก คือ บทบาทของศิลปะในฐานะกระบวนการจัดระเบียบประสบการณ์และออกแบบความหมาย เมื่อผู้เรียนต้องนำเรื่องราวของถ้ำผานางคอยมาถ่ายทอดผ่านภาพ เสียง การเล่าเรื่อง และสัญลักษณ์เชิงการออกแบบ ผู้เรียนมิได้เพียงผลิตสื่อ หากกำลังแปรประสบการณ์เชิงพื้นที่และความรู้เชิงวัฒนธรรมให้กลายเป็นรูปแบบการรับรู้ใหม่ที่ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ในบริบทดิจิทัล ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Leonard ที่มองศิลปะเป็นกระบวนการสร้างความหมายและการทำความเข้าใจโลกผ่านประสบการณ์ Leonard (อ้างถึงใน ชัชวาล วงศ์สารี, 2563) กล่าวอีกนัยหนึ่ง การสร้างสื่อดิจิทัลในบริบทนี้มีใช่เพียงกิจกรรมเชิงเทคนิค แต่เป็นกระบวนการแปรประสบการณ์ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อสารความหมายได้

ประเด็นสำคัญประการที่สอง คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ส่งผลให้ความรู้ของผู้เรียนค่อย ๆ ก่อรูปขึ้นอย่างลึกซึ้งและเป็นระบบ โดยเฉพาะในมิติของการเลือกสาระ การออกแบบการเล่าเรื่อง และการตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ในการสื่อสารความหมายของพื้นที่ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะของ Leavy (2020) ที่มองว่าศิลปะเป็นทั้งวิธีการและพื้นที่ของการสร้างความรู้ กล่าวคือ ความเข้าใจของผู้เรียนมิได้เกิดขึ้นก่อนการปฏิบัติ หากค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นผ่านการทดลอง การสะท้อนคิด และการปรับปรุงการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง

ประเด็นสำคัญประการที่สาม คือ ศักยภาพของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นในฐานะฐานของการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัล เมื่อการเรียนรู้เชื่อมโยงกับพื้นที่จริง ผู้เรียนมิได้เพียงรับข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ แต่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับความหมายของพื้นที่อย่างลึกซึ้ง การใช้ถ้ำผานางคอยเป็นฐานจึงทำให้การสื่อสารดิจิทัลมีรากฐานทางความหมายที่ชัดเจน และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาคุณค่าของพื้นที่ และกลุ่มผู้รับสารเข้าด้วยกันได้อย่างเป็นรูปธรรม

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยยังสะท้อนข้อจำกัดสำคัญของสภาพปัจจุบัน กล่าวคือ แม้ผู้เรียนจะมีความคล่องแคล่วในการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลและสามารถผลิตสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ แต่กระบวนการเรียนรู้อยู่ยังขาดกรอบแนวทางที่เป็นระบบในการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ชม และความตระหนักด้านจริยธรรมในการสื่อสารออนไลน์ ประเด็นดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลในบริบทการศึกษาควรยกระดับจากการฝึกใช้เครื่องมือหรือการผลิตเนื้อหา ไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนักสื่อสารที่สามารถออกแบบความหมาย วิเคราะห์ผลกระทบของสาร และรับผิดชอบต่อการสื่อสารของตนเองในพื้นที่สาธารณะได้อย่างมีวิจารณญาณ

2. อภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2

เพื่อพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้ำผานาง

คอยเป็นฐาน การอธิบายผลการวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนมิได้เกิดจากการฝึกใช้เครื่องมือหรือเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้เชิงลำดับที่เชื่อมโยงประสบการณ์ การสร้างสรรค์ และการสะท้อนคิดเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยสามารถอธิบายได้ผ่าน 3 ระยะสำคัญ ได้แก่ (1) การรับรู้และตีความประสบการณ์จากพื้นที่จริง (2) การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลเพื่อแปลงประสบการณ์เป็นรูปแบบการสื่อสาร และ (3) การสะท้อนคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและก่อรูปความหมาย กระบวนการดังกล่าวทำหน้าที่เป็นกลไกหลักในการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนในลักษณะเชิงระบบ

ในระยะแรก ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ถ้าผ่านางคอยเพื่อรับรู้และตีความประสบการณ์จากบริบทจริง ผ่านการสังเกต การเรียนรู้ ตำนาน และการมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ กระบวนการนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถระบุ “แก่นความหมาย” ของเรื่องเล่าได้อย่างชัดเจน เช่น ความรัก ความรอคอย และความสูญเสีย ซึ่งทำหน้าที่เป็นสารตั้งต้นสำหรับการออกแบบการสื่อสารในขั้นถัดไป ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาเชิงตีความของ Leonard ที่อธิบายว่าความเข้าใจของมนุษย์เกิดจากการตีความประสบการณ์ ไม่ใช่เพียงการรับข้อมูลโดยตรง

ในระยะที่สอง ผู้เรียนได้นำแก่นความหมายที่ตีความได้ไปแปลงเป็นผลงานศิลปะดิจิทัลและผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ โดยพบว่าผู้เรียนสามารถแปลงตำนานให้เป็น “ภาษาของสื่อดิจิทัลร่วมสมัย” ได้อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การใช้โทนสีและแสงเพื่อสื่ออารมณ์ของการรอคอย การใช้จังหวะการตัดต่อและเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกร่วม และการออกแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ชมในแพลตฟอร์มดิจิทัล กระบวนการดังกล่าวสะท้อนว่าผู้เรียนมิได้เพียงถ่ายทอดเนื้อหา แต่สามารถแปลความหมายทางวัฒนธรรมให้เป็นรูปแบบการสื่อสารที่เข้าถึงผู้ชมร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในระยะที่สาม ผู้เรียนได้สะท้อนคิดและปรับปรุงผลงานของตนเองจากข้อเสนอแนะและผลตอบรับของผู้ชม กระบวนการนี้ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และประเมินผลข้อมูลควบคู่กับการปรับปรุงการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบสื่อกับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง เช่น ความสนใจของผู้ชม ความเข้าใจของผู้รับสาร และประสิทธิภาพของการสื่อสาร ทำให้การสร้างสื่อกลายเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบวนรอบที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

เมื่อพิจารณาในภาพรวม กระบวนการทั้งสามระยะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะของ Leavy (2020) ที่มองว่าการสร้างความรู้เกิดขึ้นผ่านการลงมือสร้างสรรค์ กล่าวคือ ความเข้าใจของผู้เรียนไม่ได้เกิดขึ้นก่อนการปฏิบัติ หากค่อย ๆ พัฒนาขึ้นระหว่างการสร้างผลงาน การทดลอง และการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า ทักษะนักสื่อสารดิจิทัลทั้ง 5 ด้านมิได้เกิดขึ้นอย่างแยกส่วน หากเชื่อมโยงกันเป็นระบบ กล่าวคือ การตีความประสบการณ์ช่วยพัฒนาทักษะการสร้างเนื้อหา การใช้ศิลปะช่วยยกระดับคุณภาพของการสื่อสาร การสะท้อนคิดช่วยเสริมทักษะการวิเคราะห์ข้อมูล และการทำงานในสถานการณ์จริงช่วยพัฒนาการปรับตัวและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพควรเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกัน มากกว่าการฝึกทักษะแบบแยกส่วน

โดยสรุป การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ถ้าผ่านางคอยเป็นฐานร่วมกับกระบวนการวิจัยเชิงศิลปะ สามารถพัฒนาผู้เรียนจากการเป็นผู้ใช้เครื่องมือดิจิทัล ไปสู่การเป็นผู้ที่สามารถตีความและสื่อสารความหมายทางวัฒนธรรมได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นมิติสำคัญของการพัฒนานักสื่อสารดิจิทัลในบริบทสังคมร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) การพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลควรออกแบบบนฐานของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นร่วมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ศิลปะเป็นกลไกในการตีความและถ่ายทอดความหมายของเนื้อหา มากกว่าการมุ่งพัฒนาทักษะเชิงเทคนิคเพียงลำพัง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์กับบริบททางวัฒนธรรมและสื่อสารได้อย่างมีความหมาย

2) ครูผู้สอนและสถานศึกษาควรส่งเสริมกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างสื่อดิจิทัล ทดลอง ปรับปรุงผลงาน และสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการวิเคราะห์ผลการสื่อสารอย่างเป็นระบบ โดยควรออกแบบกิจกรรมให้มีลักษณะเป็นวงจร (cycle) ที่เชื่อมโยงการสร้าง-การประเมิน-การปรับปรุงเข้าด้วยกัน

3) การใช้สื่อสร้างสรรค์เชิงพื้นที่ เช่น โฮโลแกรม หรือสื่อดิจิทัลลักษณะใกล้เคียงกัน ควรได้รับการพัฒนาและประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภูมิศาสตร์ เรื่องเล่าทางวัฒนธรรม และคุณค่าของสถานที่ได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถนำความเข้าใจดังกล่าวไปใช้ในการออกแบบการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

4) สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ชม การประเมินผลการสื่อสาร และ

ความตระหนักด้านจริยธรรมการใช้สื่อดิจิทัล เพื่อยกระดับผู้เรียนจากการเป็นผู้ผลิตสื่อไปสู่การเป็นนักสื่อสารดิจิทัลที่สามารถสื่อสารอย่างมีความหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคม

5) ในระดับพื้นที่ ควรมีการขยายผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปยังแหล่งท่องเที่ยวอื่นในจังหวัดแพร่ที่มีศักยภาพทางวัฒนธรรมและภูมิศาสตร์ เช่น แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต หรือภูมิทัศน์ธรรมชาติ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากบริบทที่หลากหลาย และร่วมกันสร้างสื่อดิจิทัลที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ในมิติต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชนอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

6) หน่วยงานทางการศึกษาและองค์กรในพื้นที่ควรสนับสนุนการพัฒนา “เครือข่ายนักสื่อสารดิจิทัลรุ่นใหม่” ในระดับโรงเรียนหรือระดับจังหวัด โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนจากหลายสถานศึกษาได้แลกเปลี่ยนผลงาน ร่วมกันผลิตสื่อ และพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง เครือข่ายดังกล่าวสามารถทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเผยแพร่คุณค่าของแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นสู่สาธารณะผ่านสื่อดิจิทัลในระยะยาว

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรขยายการศึกษาไปยังระดับชั้นและบริบทสถานศึกษาที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบผลของกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย และเพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทที่หลากหลาย

2) ควรศึกษาต่อยอดในแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นอื่นที่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือภูมิศาสตร์แตกต่างกัน ทั้งในจังหวัดแพร่และพื้นที่อื่น เพื่อประเมินศักยภาพของการวิจัยเชิงศิลปะในการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัลในบริบทพื้นที่ที่หลากหลาย

3) ควรศึกษาผลของการใช้สื่อสร้างสรรค์หรือเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบอื่น เช่น สื่อความจริงเสริม (AR) สื่อเสมือนจริง (VR) หรือสื่ออินเทอร์เน็ตออฟทิงส์ ต่อการพัฒนาทักษะนักสื่อสารดิจิทัล เพื่อเปรียบเทียบศักยภาพของนวัตกรรมแต่ละประเภทในการสนับสนุนการเรียนรู้เชิงพื้นที่และการสร้างความหมาย

4) ควรศึกษาต่อยอดในมิติของการคิดเชิงวิพากษ์ จริยธรรมการสื่อสารดิจิทัล และการใช้ข้อมูลจากผู้ชมอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะการวิเคราะห์ผลตอบรับจากสื่อจริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่การเป็นนักสื่อสารดิจิทัลที่มีทั้งความสามารถเชิงสร้างสรรค์และความรับผิดชอบต่อสังคม

5) ควรมีการศึกษาระดับระบบเกี่ยวกับการพัฒนา “เครือข่ายนักสื่อสารดิจิทัลรุ่นใหม่” ในฐานะกลไกการเรียนรู้และการสื่อสารเชิงพื้นที่ โดยพิจารณาบทบาทของโรงเรียน ชุมชน และหน่วยงานท้องถิ่นในการร่วมกันขับเคลื่อนการสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวชุมชนอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กฤษกร เพชรนอก. (2555). **นิทานพื้นบ้าน (ภาคเหนือ)**. ปทุมธานี: สกายบุ๊ก.
- คณะกรรมการนโยบายการท่องเที่ยวแห่งชาติ. (2566). **แผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566–2570)**. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- คณะกรรมการสถิติระดับจังหวัดแพร่. (2566). **แผนพัฒนาสถิติระดับจังหวัดแพร่ (พ.ศ. 2566–2570) ฉบับทบทวน พ.ศ. 2566**. สำนักงานสถิติจังหวัดแพร่.
- ชัชวาล วงศ์สารี. (2563). **การออกแบบวิจัยเชิงคุณภาพและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปรากฏการณ์วิทยา: สาขาพยาบาลศาสตร์**. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 10(1), 1–14.
- นาสิริภัสร์ ศิริวรรณ. (2567, เมษายน). **การพัฒนาการท่องเที่ยวเมืองรอง**. วิจัยปริทัศน์, ฉบับที่ 45. กลุ่มงานวิจัยและพัฒนา สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร.
- ปาจริย์ ตัวลิขเรศ และศรัณย์ พิมพ์ทอง. (2566). **พลเมืองดิจิทัล: บทสังเคราะห์องค์ประกอบของพฤติกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัล**. วารสารบูรณาการสังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 12(5), 459–472.
- ประติมา อัญบุรณ์ตระกูล. (2561). **การพัฒนาหลักสูตรศิลปศึกษาโดยใช้สถานที่เป็นฐานเพื่อสร้างนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรมชุมชนชนเมือง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์วิภา ตราชูวนิช และณัฐพงศ์ พันธุ์น้อย. (2565). **ปริทัศน์บทความวิจัยเรื่อง: พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวคุณภาพในบริบทประเทศไทย**. สารศาสตร์, 5(3), 497–508.
- มารุต พัฒนาผล และวิชัย วงษ์ใหญ่. (2563). **การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative learning)**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วิจิตรา สำแดงไชย, ศิกานต์ เพียรธัญญกรณ์ และไชยา ภาวะบุตร. (2567). **การพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือเพื่อพัฒนาสมรรถนะในการจัดการเรียนรู้ของครูในยุคดิจิทัล โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายการศึกษาที่ 19 สังกัด สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2**. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 8(1), 67–76.
- วิสูตร ประกอบ. (2564). **การสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยวชุมชนบ้านท่าข้ามควาย จังหวัดสตูล**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). **แนวทางการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัย: กรณีศึกษาของต่างประเทศและประเทศไทย (สิ่งพิมพ์ สกศ. อันดับที่ 32/2566)**. สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้.
- องค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่. (2561). **แผนส่งเสริมการท่องเที่ยวองค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่ ประจำปี 2561**. องค์การบริหารส่วนจังหวัดแพร่.
- อ้อยคำ พรหมพิริยะ และปัทมยา ชันธราษฎร์. (2567). **ท้องถิ่นศึกษา: แนวคิดและกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับแหล่งวิทยาการเรียนรู้**. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, 1(1), 23–42.
- Fernández-Prados, J. S., Lozano-Díaz, A., & Ainz-Galende, A. (2021). **Measuring digital citizenship: A comparative analysis**. Informatics. [Online]. 8(1). Available: <https://doi.org/10.3390/informatics8010018>. [2026, March 12].
- Kenner, S., & Lange, D. (2020). **Digital citizenship education: Challenge and opportunity**. Scuola Democratica: Learning for Democracy, 10(4), 47–55.
- Leavy, P. (2020). **Methods meets art: Arts-based research practice**. 3rd ed. New York: The Guilford Press.