



วารสารบรรณศาสตร์ มศว.

Library and Information Science Srinakharinwirot University

วารสารบรรณศาสตร์ มศว

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 : กรกฎาคม – ธันวาคม 2568

Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University

Vol. 18 No. 2 July - December 2025

ISBN: 0125- 2836

E-ISBN: 2651-0707

JLIS SWU



กองบรรณาธิการวารสารบรรณศาสตร์ มศว

ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 : กรกฎาคม – ธันวาคม 2568 ISSN: 0125-2836 E-ISSN: 2651-0707

ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัญชลี จันทร์เสม คณบดีคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนา วงษ์ไทย รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
บรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุสิต สีสั่งคำ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	อาจารย์โชติมา วัฒนนะ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
กองบรรณาธิการ	ศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ท้วมสุข, มหาวิทยาลัยขอนแก่น ศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ วัฒนารงค์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ ศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ วิภาวิน, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑารัตน์ ศรีวณะ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ รองศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา วิริยเวชกุล, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง รองศาสตราจารย์ ดร.ประภาส พาวินันท์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงพันธ์ เจริญประสงค์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพัทธ์ จงสวัสดิ์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภีมศักดิ์ เอ็งฉ้วน, มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัย นิ่มน้อย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัชมา วิเชียรปัญญา, มหาวิทยาลัยรังสิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชร จตุพร, มหาวิทยาลัยพะเยา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภากร วัฒนสินธุ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.ศุภรชตรา แสนวา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ฝ่ายพิสูจน์อักษร	อาจารย์ ดร.ดิษฐ์ สุทธิวงศ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.ฐิติ อติชาติชยากร, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ ดร.โชคธำรงค์ จงจอหอ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ฝ่ายจัดการวารสาร	นางสาวบุญญา ยงศรีปัญญาฤทธิ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นางสาวญาณิศา ลาภกุล, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
กำหนดเผยแพร่	2 ฉบับต่อปี (เดือนมกราคม-มิถุนายน และเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม)
การเผยแพร่	เผยแพร่ทางออนไลน์ที่เว็บไซต์วารสาร มอบให้ห้องสมุดของสถาบันการศึกษาในประเทศ
ข้อมูลการติดต่อ	กองบรรณาธิการวารสารบรรณศาสตร์ มศว คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 114 ถนนสุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110 โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 16033 E-mail: swujlis@gmail.com



เว็บไซต์วารสาร

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ในฐานข้อมูลวารสาร ThaiJO ของ TCI
https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU

ผู้จัดพิมพ์

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานกองบรรณาธิการ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นโยบายการจัดพิมพ์

วารสารบรรณศาสตร์ มศว จัดทำโดยคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นวารสารวิชาการ ราย 6 เดือน 2 ฉบับต่อปี ฉบับที่ 1 (เดือนมกราคม-มิถุนายน) และ ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม) จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนคณาจารย์ บรรณารักษ์ นิสิต/นักศึกษา ข้าราชการ และนักวิจัย/นักวิชาการทั่วไปในการนำเสนอผลงานวิชาการทางสาขابรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องด้านสารสนเทศศึกษา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กระบวนการพิจารณาบทความ

วารสารใช้กระบวนการประเมินบทความแบบผู้ทรงคุณวุฒิปกปิดสองทาง (Double-Blind Peer Review) โดยปกปิดข้อมูลผู้เขียนและผู้ประเมินระหว่างกัน บทความทุกเรื่องจะได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญตรงกับสาขาของบทความ มาจากหลากหลายสถาบัน และไม่สังกัดเดียวกับผู้เขียน การตัดสินใจตีพิมพ์ขึ้นอยู่กับผลการประเมินและดุลยพินิจของกองบรรณาธิการ

นโยบายการตรวจสอบการคัดลอกผลงาน

บทความทุกเรื่องจะได้รับการตรวจสอบการคัดลอกผลงานด้วยโปรแกรมตรวจสอบความซ้ำซ้อนก่อนเข้าสู่กระบวนการพิจารณา หากพบการคัดลอก การอ้างอิงไม่ถูกต้อง หรือความซ้ำซ้อนเกินเกณฑ์ วารสารจะปฏิเสธหรือส่งคืนให้ปรับปรุงตามความเหมาะสม

จริยธรรมการตีพิมพ์

วารสารยึดมั่นในหลักจริยธรรมและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ผู้เขียนต้องรับรองว่าบทความเป็นผลงานต้นฉบับ ไม่เคยตีพิมพ์มาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่น

หน้าที่ของผู้เขียน

ผู้เขียนต้องรับผิดชอบต่อความถูกต้อง ความเป็นต้นฉบับ การอ้างอิง และการเปิดเผยผลประโยชน์ทับซ้อน (ถ้ามี)

หน้าที่ของผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิต้องประเมินบทความอย่างเป็นกลาง รักษาความลับ และแจ้งผลประโยชน์ทับซ้อนที่อาจมีผลต่อการพิจารณา

หน้าที่ของบรรณาธิการ

บรรณาธิการตัดสินใจตีพิมพ์บนพื้นฐานคุณภาพทางวิชาการ คุณค่าความเป็นธรรม ความลับ และจริยธรรมในทุกขั้นตอน

เกณฑ์การรับพิจารณาบทความ

1. ผู้นิพนธ์สามารถส่งผลงานทางวิชาการเพื่อเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์ได้ตลอดทั้งปี หรือตามระยะเวลาที่วารสารกำหนดทางระบบวารสารออนไลน์
2. ผลงานทางวิชาการที่นำเสนอต้องอยู่ในรูปแบบของบทความวิชาการ (Academic article) บทความวิจัย (Research article) หรือ บทวิจารณ์หนังสือ (Book review)
3. วารสารบรรณศาสตร์ มศว ขอรับพิจารณาเฉพาะบทความที่ปฏิบัติตามแนวทางหรือเงื่อนไขที่วารสารกำหนดเท่านั้น
4. บทความทุกเรื่องที่ได้รับการตีพิมพ์จะต้องผ่านการประเมินความถูกต้องทางวิชาการ (Peer reviewed) จากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 3 ท่าน โดยเป็นการประเมินแบบปกปิดข้อมูลทั้งสองทาง (Double – blinded) และได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ
5. ผู้นิพนธ์ต้องรับรองว่าบทความที่ส่งมาพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารบรรณศาสตร์ มศว ต้องเป็นต้นฉบับที่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารใดมาก่อน รวมทั้งไม่อยู่ในระหว่างการพิจารณาของวารสารอื่น และหากบทความของผู้นิพนธ์ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสาร ผู้นิพนธ์ต้องรับรองว่าจะไม่นำบทความไปตีพิมพ์เผยแพร่ที่อื่นได้อีก และหากมีความเสียหายใด ๆ เกิดขึ้นผู้นิพนธ์ยินยอรับผิดชอบความเสียหายนั้น และผู้นิพนธ์ยินยอมให้บรรณาธิการแก้ไขบทความเพื่อความสมบูรณ์ได้ในขั้นตอนสุดท้ายก่อนเผยแพร่
6. กรณีที่ผลงานเป็นการศึกษาวิจัยและทำการทดลองในคนหรือสัตว์ทดลอง โดยการทดลองในคนอาจส่งผลกระทบต่อศักดิ์ศรี สิทธิ ความเป็นส่วนตัว และสุขภาพของคน ขอให้แนบหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์หรือสัตว์ทดลอง ทั้งนี้ การอนุมัติให้ลงตีพิมพ์ขึ้นอยู่กับพิจารณาจากกองบรรณาธิการวารสารฯ ถือเป็นที่สุด

เกี่ยวกับลิขสิทธิ์

ลิขสิทธิ์ของบทความที่ปรากฏในวารสารบรรณศาสตร์ มศว เป็นของผู้นิพนธ์และคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งนี้ บทความทุกเรื่องผ่านการตรวจสอบความถูกต้องทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ ข้อความ และข้อมูลของบทความในวารสารฯ เป็นแนวคิดของผู้นิพนธ์ มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการและมีใช้ความรับผิดชอบของคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไม่สงวนลิขสิทธิ์การนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการ แต่ต้องอ้างอิงแหล่งที่มาและที่อยู่ในขอบเขตของกฎหมายลิขสิทธิ์

บทความต้นฉบับ

ผู้นิพนธ์สามารถศึกษาคำแนะนำในการจัดเตรียมต้นฉบับและการส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ รวมถึงตัวอย่างการเขียนเอกสารอ้างอิง และรูปแบบการนำเสนอ ตาราง และภาพประกอบ ได้จาก [แนวทางการเตรียมบทความต้นฉบับและการส่งบทความเพื่อพิจารณาตีพิมพ์](#) ซึ่งเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของวารสารในเมนู Download



Editorial Board: Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University

Vol. 18 No. 2 (July– December 2024) ISSN: 0125-2836 E-ISSN: 2651-0707

Consulting Editors	Assistant Professor Dr. Anchalee Jansem, Dean, Faculty of Humanities Srinakharinwirot University Associate Professor Dr. Nuntana Wongthai, Associate Dean for Academic Affairs and research, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University
Editor-in-Chief	Assistant Professor Dr. Dussadee Seewungkum, Srinakharinwirot University
Editorial Board	Professor Dr. Kulthida Tuamsuk, Khon Kaen University Professor Dr. Krismant Whattananarong, King Mongkut's University of Technology North Bangkok Professor Dr. Namtip Wipawin, Sukhothai Thammathirat University Associate Professor Dr. Chutarat Sarawanawong, Kasetsart University Associate Professor Dr. Chantana Viriyavejakul, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang Associate Professor Dr. Prapat Pawinun, Ramkhamhaeng University Associate Professor Dr. Songphan Choemprayong, Chulalongkorn University Assistant Professor Dr. Nipat Jongsawat, Rajamangala University of Technology Thanyaburi Assistant Professor Dr. Peemasak Angchun, Ramkhamhaeng University Assistant Professor Dr. Ruethai Nimnoi, Mahasarakham University Assistant Professor Dr. Jiracha Vicheanpanya, Rangsit University Assistant Professor Dr. Watchara Jatuporn, University of Phayao Assistant Professor Dr. Sasipimon Prapinongsakorn, Srinakharinwirot University Assistant Professor Dr. Vipakorn Wattanasin, Srinakharinwirot University Dr. Sumattra Saenwa, Srinakharinwirot University
Editing Department	Dr. Dit Sutthiwong, Srinakharinwirot University Dr. Thiti Atichartchayakorn, Srinakharinwirot University Dr. Chokthamrong Chongchorhor, Srinakharinwirot University Miss Chotima Wattana, Srinakharinwirot University
Managing	Miss Punyisa Yongsripanyarit, Srinakharinwirot University Miss Yanisa Lakool, Srinakharinwirot University
Publication	Bi-annually (January - June and July – December)
Distribution	Free distribution to a selected list of libraries in Thailand and on the website
Contact	Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University 114 Sukhumvit 23 Road, Wattana District, Bangkok 10110 Tel. 662-649-5000 ext. 16033 E-mail: swujlis@gmail.com
Website	ThaiJO TCI: https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JLIS_SWU



Publisher Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

Editorial Office Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

Publication Policy

Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University is published by the Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. It is a biannual academic journal, issuing two numbers per year: Issue 1 (January–June) and Issue 2 (July–December). The journal aims to support faculty members, librarians, undergraduate and graduate students, civil servants, and researchers/scholars in disseminating academic works in the fields of Library and Information Science, Information Studies, Information Technology, Educational Technology and Innovation, and other related areas of information studies. Manuscripts are accepted in both Thai and English.

Peer Review Process

The journal employs a double-blind peer review process, in which the identities of authors and reviewers are concealed. Each manuscript is reviewed by three qualified external reviewers with expertise relevant to the manuscript. Reviewers are affiliated with diverse institutions and are not from the same institution as the author(s). Editorial decisions are based on reviewers' recommendations and academic standards.

Plagiarism Screening Policy

All submitted manuscripts are screened for plagiarism using plagiarism detection software prior to peer review. Manuscripts with plagiarism, excessive similarity, or improper citation will be rejected or returned for revision, depending on severity.

Publication Ethics

The journal adheres to high standards of publication ethics. Authors must ensure originality and confirm that manuscripts have not been previously published or submitted elsewhere. Academic misconduct is not tolerated.

Responsibilities of Authors

Authors are responsible for the accuracy, originality, proper citation, and disclosure of any conflicts of interest.

Responsibilities of Reviewers

Reviewers must conduct evaluations objectively, confidentially, and disclose any conflicts of interest.

Responsibilities of Editors

Editors are responsible for publication decisions based on academic merit, ensuring fairness, confidentiality, and ethical standards.

Author Eligibility and Submission Criteria

1. Authors may submit manuscripts for consideration throughout the year or during the submission periods specified by the journal via the online journal system.
2. The journal accepts Academic Articles, Research Articles, and Book Reviews.
3. Only manuscripts that strictly comply with the journal's submission guidelines and requirements will be considered for review.
4. All manuscripts undergo academic peer review by three experts in relevant fields through a double-blind peer review process and must be approved by the editorial board.
5. Authors must certify that the manuscript is original, has not been previously published, and is not under consideration elsewhere. Once published, the manuscript may not be republished. Authors agree that the editorial board may make editorial revisions for clarity and consistency prior to publication.
6. For studies involving human participants or animals, authors must submit ethical approval from the relevant ethics committee. Final publication approval rests with the editorial board.

Copyright Policy

Copyright of articles published in the Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University is jointly held by the authors and the Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. All articles are peer reviewed. The views expressed are those of the authors and do not necessarily reflect those of the editorial board or the Faculty. The journal permits academic use and redistribution with proper citation in accordance with copyright laws.

Manuscripts

Author can see guidelines for preparing manuscripts and submitting articles for publication and reference writing examples and table/ illustration presentations. Can be at the journal website ([Author Guidelines](#) menu)

Copyright Notice

Copyright of articles in the journal of Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University is the author's and the Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University. All articles submitted for publication will be assessed by a group of distinguished reviewers. The Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University and the editorial board claim no responsibility for the contents or views expressed by the authors of Individual articles. Copying is allowed freely, provided acknowledgement is made thereof, and within the scope of copyright law.



บทบรรณาธิการ

วารสารบรรณศาสตร์ มศว ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม – ธันวาคม 2568 ฉบับนี้ นำเสนอผลงานวิชาการที่มีคุณภาพและความเข้มข้นทางวิชาการ ครอบคลุมประเด็นสำคัญในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ สารนิเทศศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา ตลอดจนศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งสะท้อนพัฒนาการขององค์ความรู้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และแนวโน้มการวิจัยที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมและการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล เนื้อหาในฉบับนี้ประกอบด้วยบทความวิจัยจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ 1) เรื่อง การพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดี ด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยผ่านแอปพลิเคชัน TikTok และ 2) เรื่อง การสำรวจการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง นอกจากนี้ วารสารฉบับนี้ยังประกอบด้วยบทความวิชาการ เรื่อง หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์: รูปแบบสารสนเทศที่เหมาะสมในการให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งนำเสนอแนวคิดและรูปแบบการสื่อสารสารสนเทศที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กเล็กได้อย่างมีคุณค่า

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารบรรณศาสตร์ มศว ฉบับนี้จะเป็นแหล่งเผยแพร่องค์ความรู้ทางวิชาการที่มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษ การวิจัย และการประยุกต์ใช้ในเชิงวิชาชีพของผู้อ่านทุกท่าน ทั้งนี้ กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้เกียรติเป็นผู้ประเมินบทความ และมีส่วนสำคัญในการรักษามาตรฐานทางวิชาการและคุณภาพของวารสารอย่างต่อเนื่อง

วารสารบรรณศาสตร์ มศว ขอเชิญชวนคณาจารย์ บรรณารักษ์ นักวิจัย นักวิชาการ นิสิตและนักศึกษา ตลอดจนผู้สนใจ เสนอบทความเข้ารับการพิจารณาถ้อยแถลงตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะและเกิดประโยชน์ต่อสังคมต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภี สีวังคำ

บรรณาธิการ



สารบัญ/TABLE OF CONTENTS

หน้า/PAGE

บทความวิจัย

- การพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดี ด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย
ผ่านแอปพลิเคชัน TikTok 1-9
Development of Contemporary Radio Drama Programs to Promote Healthy Aging Through Nutrition
Education Delivered via the TikTok Application
กุลกนิษฐ์ ทองเงา (Kullkanit Thangngao), วิษณุพร อรุณลักษณ์ (Wisunuporn Aroonluck)
ภัทราภรณ์ แท้มสุวรรณ (Pattarporn Thamsuwan)
- การสำรวจการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง 10-20
Exploring the Use of Artificial Intelligence to Enhance Creativity in Transforming Ideas into Images
and Sounds among Grade 8 Students at Cha Nok Rong School
พัทธนศักดิ์ เรืองน้อย (Patanasak Ruangnoi), พิพัฒน์ พลคำมาก (Pipat Phonkhammak)
ณัฐชนน แยมศิริ (Natchanon Yaemsiri), อัครานูวัฒน์ ชาวตร (Ackaranuwat Chawdon)
ราชการ สังขวดี (Ratchakan Sungkawadee), ภาสกร เรืองรอง (Passakorn Rueangrong)
พิชญภา ยวงสร้อย (pichayapha yuangsoi), กฤติกา สังขวดี (Krittika Sungkawadee)

บทความวิชาการ

- หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์: 21-32
รูปแบบสารสนเทศที่เหมาะสมในการให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย
Fictionalised Non-fiction Picturebooks: An Appropriate Information Format for Imparting Knowledge
and Developing Critical Thinking Skills in Early Childhood
ฉันทยา พิทยาพิทักษ์ (Tanya Pittayapitak)

การพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดี ด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงอายุ
ผ่านแอปพลิเคชัน TikTok
**Development of Contemporary Radio Drama Programs to Promote
Healthy Aging Through Nutrition Education Delivered via the TikTok Application**

กุลกนิษฐ์ ทองเงา (Kullkanit Thangngao)¹
วิษณุพร อรุณลักษณ์ (Wisanuporn Aroonluck)²
ภัทราภรณ์ แท้มสุวรรณ (Pattarporn Thamsuwan)³

วันที่รับบทความ: 1 กรกฎาคม 2568
วันแก้ไขบทความ: 6 ธันวาคม 2568
วันตอบรับบทความ: 25 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงอายุผ่านแอปพลิเคชัน TikTok 2) ศึกษาผลความรู้ก่อนและหลังการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุ กลุ่มตัวอย่างคือผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 60-70 ปี เลือกแบบเจาะจง จำนวน 75 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองการพัฒนาสื่อละครวิทยุ จำนวน 45 คน และกลุ่มวัดความพึงพอใจต่อการรับฟังสื่อ จำนวน 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติค่าที่ ผลการวิจัย พบว่า 1) ละครวิทยุร่วมสมัยที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยรวมมีคุณภาพระดับเหมาะสมมากที่สุด 2) ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้การดูแลสุขภาพที่ดี สำหรับผู้สูงอายุ หลังรับฟังสูงกว่าก่อนรับฟังละครวิทยุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุร่วมสมัยที่พัฒนาขึ้นโดยภาพรวมผู้รับฟังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ละครวิทยุร่วมสมัย, โภชนาการ, ผู้สูงอายุ, แอปพลิเคชัน TikTok

Abstract

This study aimed to 1) develop a contemporary radio drama series on the TikTok platform designed to promote nutritional well-being among older adults; 2) compare participants' health knowledge before and after exposure to the developed media; and 3) assess listener satisfaction with the radio drama. The study employed purposive sampling to select 75 older adults, aged 60–70, residing in the Bangkok metropolitan area. Participants were stratified into two distinct groups: an experimental group for media development trials (n=45) and a group designated for satisfaction assessment (n=30). Data were analysed

¹รองศาสตราจารย์ประจำ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี : (Lecturer, Faculty of Mass Communication Technology) E-mail: kullkanit_t@rmutt.ac.th

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี : (Lecturer, Faculty of Mass Communication Technology) E-mail: wisanuporn_a@rmutt.ac.th

³อาจารย์ประจำ คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง : (Lecturer, School of Agricultural Technology, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang) E-mail: pattarporn.th@kmitl.ac.th

using Mean, Standard Deviation, and t-tests. The research findings indicated that: 1) The developed contemporary radio drama received a quality assessment from five experts, rating its overall quality at the "highest" level of appropriateness. 2) A comparative analysis revealed that participants' knowledge scores regarding nutritional health were significantly higher after listening to the drama compared to their pre-exposure scores, with statistical significance at the 0.05 level. 3) Overall, the participants reported the highest level of satisfaction with the contemporary radio drama regarding nutritional promotion on TikTok.

Keyword: Contemporary radio drama, Nutrition, Older adults, TikTok

บทนำ

ปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี อันเป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองโลก มีผลทำให้ประเทศต่าง ๆ ในโลกต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และมีความเชื่อมโยงระหว่างกันมากขึ้น ถึงแม้ว่าโลกจะมีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ แต่ยังมีปัญหาด้านสุขภาพ โดยเฉพาะสุขภาพของผู้สูงอายุซึ่งปัญหาที่พบบ่อยแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ กลุ่มแรกคือ กลุ่มโรคสามัญทั่วไปที่เป็นได้แม้ยังไม่เข้าสู่ผู้สูงอายุ เช่น เบาหวาน ความดัน หัวใจ ไต ซึ่งเกิดได้กับคนทุกวัย แต่พออายุมากขึ้น ก็ยังมีโอกาสเป็นมากขึ้น ส่วนกลุ่มที่สองเป็นกลุ่มอาการที่เกิดเฉพาะกับผู้สูงอายุ คือเกิดจากความชราภาพของร่างกายหรือจากผลข้างเคียงจากโรคที่มารุมเร้าทำให้การดูแลตนเองถดถอยลง (Chaisomphong, 2021) ปัญหาของผู้สูงอายุในเรื่องอาหารการกิน จึงมีปัญหาทั้งกินไม่ได้และกินไม่พอ จนทำให้เกิดภาวะขาดสารอาหาร เช่น การขาดแร่ธาตุแคลเซียมและเหล็กและขาดวิตามินต่างๆ และถ้าผู้สูงอายุได้อาหารบางอย่างมากเกินไปไม่ถูกส่วน หรือได้ไม่ครบ 5 หมู่ ก็อาจเกิดปัญหาโรคเรื้อรัง เช่น โรคอ้วน เบาหวาน ไขมันอุดตันในหลอดเลือด ความดันโลหิตสูง เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะชะลอหรือป้องกันได้ถ้าผู้ที่อยู่ใกล้ชิดหรือมีความเกี่ยวข้องต่างๆ ให้ความเอาใจใส่ แนะนำเกี่ยวกับเรื่องการบริโภคอาหาร (Rueangritchankun, 2023)

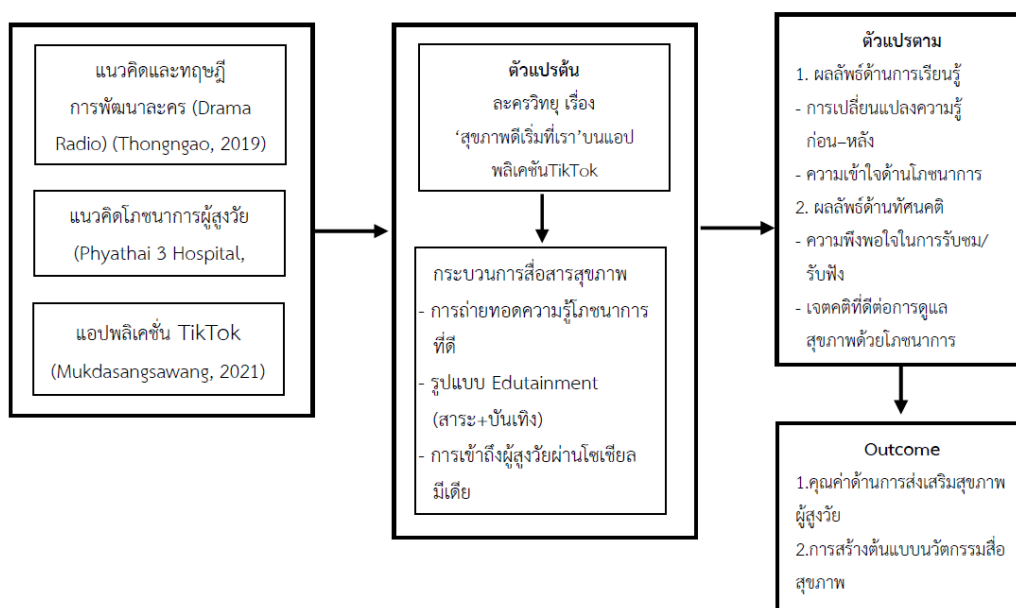
ดังนั้น หลายองค์กรทั้งในและต่างประเทศได้ตื่นตัวในการดูแลส่งเสริมสุขภาพแนวใหม่ คือ แนวทางที่มองสุขภาพในเชิงบวก ประกอบด้วยความสุข ทั้งทางกาย ทางใจ และทางสังคม แนวทางที่มุ่งสร้างสุขภาพให้ดีขึ้น แทนการรอให้เจ็บป่วยเสียหายแล้วถึงรักษาซ่อมแซม เป็นแนวทางที่สามารถลดการพึ่งพิงยา โดยแนวคิดการดูแลสุขภาพดังกล่าวอาจไม่ใช่อำนาจบทบาท หน้าที่ของบุคลากร และหน่วยงานด้านการแพทย์ และสาธารณสุข อย่างเดียวอีกต่อไป แต่การดูแลส่งเสริมสุขภาพของคนผู้สูงอายุแนวใหม่ จะต้องเป็นภาระ หน้าที่ และความร่วมมือของคนในสังคม และหน่วยงานต่างๆ ที่จะต้องเข้ามามีร่วมสร้างค่านิยมที่ถูกต้อง เกี่ยวกับสุขภาพ สร้างสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัย และเอื้อต่อการมีสุขภาพดี ร่วมสร้างวัฒนธรรมของการดำเนินชีวิตที่ไม่เบียดเบียนตนเอง และผู้อื่น และร่วมกันสร้างสังคม ที่อยู่ร่วมกันอย่างมีสันติสุข

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาละครวิทยุแบบร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงอายุผ่านแอปพลิเคชัน TikTok ซึ่งเป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในต่างประเทศมีผู้สูงอายุที่เริ่มเล่นและกลายเป็น Creator บนแอปพลิเคชัน TikTok กันอย่างเต็มตัวตั้งแต่อายุ 60 ปีขึ้นไป โดยสิ่งที่แอปพลิเคชัน TikTok ตั้งใจคือการเพิ่มเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ (Mukdasangsawang, 2521) และในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2568 เป็นต้นมา Tiktok ถือเป็นแพลตฟอร์ม (Platform) ที่ได้รับความนิยมใช้งาน โดย TikTok สามารถเข้าถึงประชากรคนไทยที่ 57.8% สูงกว่าทั่วโลกที่เข้าถึงเพียง 27.9% และพบว่าคนไทยใช้เวลากับ TikTok ผ่านแอปฯ บนมือถืออยู่ที่ 37.40 ชั่วโมงต่อปี สูงกว่าระยะเวลาที่ทั่วโลกใช้ 34.56 ชั่วโมงต่อปี (Marketing Oops, 2568) ทั้งนี้การพัฒนาสื่อดังกล่าวเพื่อกระตุ้นให้ผู้สูงอายุหันมาตระหนักและใส่ใจการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการที่ถูกต้องเหมาะสม เป็นการนำความบันเทิงผสานเข้ากับการให้ความรู้ที่มีประโยชน์ นับเป็นการเตรียมความพร้อมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงวัยในประเทศไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยผ่านแอปพลิเคชัน TikTok
2. เพื่อศึกษาผลความรู้ก่อนและหลังการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้สูงวัยที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุตั้งแต่ 60-70 ปี (พระราชบัญญัติผู้สูงอายุปี 2546 โดยกฎหมายนี้ได้กำหนดนิยามไว้อย่างชัดเจนว่า "ผู้สูงอายุ" หรือ "ผู้สูงวัย" หมายถึงบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้สูงวัยที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 60-70 ปี จากการเลือกแบบเจาะจง (Purpose Sampling) จำนวน 75 คน โดยผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองการพัฒนาสื่อละครวิทยุ จำนวน 45 คน และกลุ่มวัดความพึงพอใจต่อการรับฟังสื่อละครวิทยุ จำนวน 30 คน

1.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sample) คือ ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในการพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา ได้แก่ นักวิชาการทางด้านโภชนาการ จำนวน 5 คน ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของการผลิตละคร ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิหรือนักวิชาการด้านสื่อสารมวลชน ด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นทั้งหมด 4 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ปิ้ง ปิ้ง บำรุงสายตาสูง ตอนที่ 2 กินอย่างไรรับมือน้ำท่วม ตอนที่ 3 วิธี กินไข่ไก่ของผู้สูงวัย และตอนที่ 4 เลี่ยงเค็ม ทอด กะทิ ลดความดันสูง โดยมีเครื่องมือวิจัยดังนี้

2.1 แบบประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา โดยการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาเพื่อนำมาผลิตละครแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความถูกต้องและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ด้านการใช้ภาษาและรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งเป็นคำถามแบบปลายเปิด

2.2 แบบประเมินคุณภาพการผลิตละครวิทยุ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านองค์ประกอบของเสียง ด้านดนตรีประกอบ และด้านเทคนิคการตัดต่อ ซึ่งเป็นคำถามในรูปแบบของมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2.3 แบบวัดความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย จำนวนข้อคำถามทั้งหมด 12 ข้อ ในรูปแบบของมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2.4 แบบวัดความพึงพอใจ ผู้สูงวัยที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร หลังการรับฟังละครวิทยุผ่านแอปพลิเคชัน TikTok เป็นคำถามในรูปแบบของมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาวิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์เนื้อหาที่จะนำมาสู่ขั้นตอนผลิตละครวิทยุร่วมสมัย โดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

3.2 ประเมินคุณภาพของละครวิทยุร่วมสมัย โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน

3.3 นำละครวิทยุร่วมสมัยที่พัฒนาขึ้นไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัย ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 60-70 ปี จำนวน 45 คน โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

1) ทดลองครั้งที่ 1 กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คน เพื่อหาคุณภาพเบื้องต้นตรวจสอบความเข้าใจของเนื้อหา การสื่อความหมาย ความชัดเจนของเสียง ดนตรีประกอบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงผลการทดลอง พบว่า เนื้อหาของละครวิทยุ มีความกระชับอธิบายเข้าใจง่ายและเพื่ออรรถรสควรต้องปรับด้านลีลาการใช้เสียงของนักแสดงให้เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตัวละครแต่ละตัวมากขึ้น

2) ทดลองครั้งที่ 2 ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน โดยการทำแบบทดสอบความรู้โภชนาการสำหรับผู้สูงวัย (pretest) และให้รับฟังละครวิทยุร่วมสมัย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จากนั้นให้ทำแบบทดสอบวัดความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการอีกครั้ง (posttest) พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการรับฟังละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย เรื่องสุขภาพดีเริ่มที่เราทั้ง 4 ตอน สูงกว่าก่อนการรับฟัง แสดงว่าละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพสามารถนำไปใช้ทดลองในขั้นตอนต่อไปตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3) ทดลองครั้งที่ 3 ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยการทำแบบทดสอบวัดความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการก่อนการรับฟังละคร (pretest) และให้รับฟังละครวิทยุร่วมสมัยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นผ่านแอปพลิเคชัน TikTok จากนั้นให้ทำแบบทดสอบวัดความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการอีกครั้ง (posttest) เพื่อศึกษาผลการเปรียบเทียบ พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการรับฟังละครสูงกว่าก่อนการรับฟัง 3.4 เก็บรวบรวมแบบประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างผู้สูงวัยในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 60-70 ปี จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาผลจากการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อดำเนินการเก็บแบบสอบถามพร้อมตรวจสอบความสมบูรณ์เรียบร้อยแล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) สถิติค่าที (t-test dependent)

2) วิเคราะห์ระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามต่อความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามวิธีของ ไลเคิร์ท (Likert) (Saiyot, L & Saiyot, A., 1995) ดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

เมื่อได้ผลคะแนนจากการวัดความพึงพอใจหลังจากกลุ่มทดลองรับฟังละครวิทยุแล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD) ของความคิดเห็นในแต่ละข้อ พิจารณาค่าของความพึงพอใจโดยเทียบกับเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในแต่ละข้อคำถาม ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.51-5.00 คือ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.51-4.50 คือ มีความพึงพอใจระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.51-3.50 คือ มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.51-2.50 คือ มีความพึงพอใจระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 คือ มีความพึงพอใจระดับน้อยมาก

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นผ่านแอปพลิเคชันTikTok ประกอบด้วย 4 ตอน ตอนที่ 1 ปิ้ง ปิ้ง บำรุงสายตาสูง ตอนที่ 2 กินอย่างไรรับมือวัยทอง ตอนที่ 3 วิธีกินไข่ไก่ของผู้สูงวัย และตอนที่ 4 เลี่ยงเค็ม ทอด กะทิ ลดความดันสูง พบว่าผู้เชี่ยวชาญ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพความเหมาะสมของละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย มีค่าเฉลี่ยโดยภาพรวม เท่ากับ 4.71 อยู่ในระดับคุณภาพเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, SD =.10) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าคุณภาพของเนื้อหาคุณภาพองค์ประกอบของเสียงประกอบ (Sound effects) คุณภาพเทคนิคการตัดต่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.71, S.D. =0.1)

สามารถสรุปได้ว่าละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมีคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพเนื้อหา คุณภาพขององค์ประกอบของเสียง เสียงประกอบ (Sound effects) และด้านคุณภาพ ด้านเทคนิคการตัดต่อ ซึ่งสามารถนำไปสู่กระบวนการทดลองศึกษาผลในการรับฟังต่อไป

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการของผู้สูงวัย ก่อนการรับฟังและหลังการรับฟังละครวิทยุร่วมสมัย

ตาราง 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ก่อนการรับฟังและหลังการรับฟังละครวิทยุร่วมสมัย (ภาพรวม)

แบบวัดความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วย โภชนาการสำหรับผู้สูงวัย	N	ก่อนรับฟัง		หลังรับฟัง		t-test	Sig. (2-tailed)
		$\bar{X}_1$	S ₁	$\bar{X}_2$	S ₂		
คะแนนความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วย โภชนาการสำหรับผู้สูงวัย	30	31.53	1.43	48.13	2.72	-32.921	.000

จากตาราง 1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้การดูแลสภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยหลังการรับฟังสูงกว่าก่อนการรับฟัง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 แสดงว่าละครวิทยุร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการดูแลสภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่พัฒนาขึ้นผ่านแอปพลิเคชัน TikTok สามารถส่งเสริมความรู้การดูแลสภาพที่ดีด้วยโภชนาการให้กับผู้สูงวัยได้

3. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุที่พัฒนาขึ้น

ตาราง 2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้รับฟังละครวิทยุร่วมสมัย เรื่องสุขภาพดีเริ่มที่เรฯ ทั้งหมด 4 ตอน (ภาพรวม)

รายการประเมินความพึงพอใจ	ระดับความคิดเห็น		ระดับความพึงพอใจ
	$\bar{X}$	SD	
1. ท่านมีความพึงพอใจต่อสื่อละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ”	4.72	.45	พึงพอใจมากที่สุด
2. การนำเสนอข้อมูลความรู้เกี่ยวกับโภชนาการรูปแบบละครวิทยุผ่านแอปพลิเคชันTikTok มีความน่าสนใจ ชวนติดตาม	4.90	.30	พึงพอใจมากที่สุด
3. ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” นำเสนอเรื่องราวที่เป็นพฤติกรรมของผู้สูงวัยที่เคยพบเจอในชีวิตประจำวัน	4.82	.39	พึงพอใจมากที่สุด
4. ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ทำให้ท่านได้รับทราบข้อมูลการดูแลสภาพที่ไม่เคยทราบมาก่อน	4.78	.42	พึงพอใจมากที่สุด
5. ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ช่วยให้ท่านเข้าใจข้อมูลการดูแลสภาพได้ง่ายขึ้น	4.80	.40	พึงพอใจมากที่สุด
6. ท่านสามารถจดจำเนื้อหาสาระการดูแลสภาพที่สอดแทรกในละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ได้	4.86	.35	พึงพอใจมากที่สุด
7. การรับฟังละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ส่งผลให้ท่านได้ตระหนักและได้ทบทวนการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง	4.76	.43	พึงพอใจมากที่สุด
8. ท่านมีความคิดที่จะนำความรู้ในการดูแลสภาพจากการรับฟังละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน	4.84	.37	พึงพอใจมากที่สุด
9. ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” มีการนำเสนอสาระความรู้ที่เป็นการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่สังคมผู้สูงวัย	4.86	.35	พึงพอใจมากที่สุด
10. ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรฯ” ทำให้ท่านรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินในการรับฟัง	4.78	.42	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจต่อการรับฟัง	4.81	.05	พึงพอใจมากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่าผู้รับฟังละครวิทยุร่วมสมัยที่พัฒนาขึ้นผ่านแอปพลิเคชัน TikTok ทั้ง 4 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ปิง ปิง บำรุงสายตาสูง ตอนที่ 2 กินอย่างไรรับมือวัยทอง ตอนที่ 3 วิธีกินไข่ไก่ของผู้สูงวัย และตอนที่ 4 เลี่ยงเค็มทอด กะทิ ลดความดันสูง เพื่อส่งเสริมความรู้การดูแลสภาพที่ดีด้วยโภชนาการผู้สูงวัย โดยภาพรวมผู้รับฟังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$, S.D. =.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การนำเสนอข้อมูลความรู้เกี่ยวกับโภชนาการ

รูปแบบละครวิทยุผ่านแอปพลิเคชันTikTok มีความน่าสนใจ ชวนติดตาม ได้ระดับพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือผู้รับฟังสามารถจดจำเนื้อหาสาระการดูแลสุขภาพที่สอดแทรกในละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรา” ได้ และ ละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดี เริ่มที่เรา” มีการนำเสนอสาระความรู้ที่เป็นการเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ในระดับความพึงพอใจเท่ากัน และ ผู้รับฟังมีความคิดที่จะนำความรู้ในการดูแลสุขภาพจากการรับฟังละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรา” ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ตามลำดับ

สรุปได้ว่าค่าคุณภาพความเหมาะสมของละครสร้างสรรค์ เรื่อง สุขภาพดีเริ่มที่เรา ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 4 ตอน เพื่อส่งเสริมความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ที่พัฒนาขึ้นผู้รับฟังมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่ให้แก่ผู้สูงอายุและประชาชนในประเทศรับฟังได้ในหลากหลายแพลตฟอร์ม

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยผ่านแอปพลิเคชัน TikTok กลุ่มผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความเหมาะสมของเนื้อหา องค์ประกอบของเสียง ดนตรีประกอบ และเทคนิคการตัดต่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 ตอน ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ปิง ปิง บำรุงสายตาสูง ตอนที่ 2 กินอย่างไรรับมือวัยทอง ตอนที่ 3 วิธีกินไข่ไก่ของผู้สูงวัย และตอนที่ 4 เลี่ยงเค็ม ทอด กะทิ ลดความดันสูง พบว่า การประเมินความเหมาะสมทั้งสามด้าน มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด โดยกระบวนการผลิตละครประกอบด้วยหลายขั้นตอนสำคัญ ตั้งแต่การพัฒนาเนื้อหาไปจนถึงการเผยแพร่สู่ผู้ชมสำหรับการพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัย ใช้ขั้นตอนหลัก 3P ได้แก่ ขั้นเตรียมการก่อนผลิต (Pre-Production) ขั้นผลิต (Production) และหลังการผลิต (Post-Production) ซึ่งต้องมีผู้เชี่ยวชาญเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพในทุกขั้นตอน (Kraipiyaset et al., 2024) ซึ่งการพัฒนาละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัย ในงานวิจัยครั้งนี้ได้รับการประเมินความเหมาะสมของเนื้อหาในแง่ประโยชน์และคุณค่าจากเนื้อหาที่ได้รับ ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับการกำหนดของ The British Broadcasting Corporation (BBC) ได้กำหนดคุณค่าในเนื้อหารายการโทรทัศน์ที่จำเป็นจะต้องให้การสนับสนุนและส่งเสริมให้มีรายการของตนเองไว้ 5 ข้อ ในข้อที่ 3 คุณค่าด้านการศึกษา (Educational Value) หมายถึง รายการที่มีเนื้อหาที่สนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทักษะและปัญญาด้วยข้อมูลความรู้ที่มีคุณค่าเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์นำไปใช้ประโยชน์ได้ในการดำเนินชีวิตโดยมีทั้งสาระและความบันเทิง

จากผลการศึกษาผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้การดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการของผู้สูงวัยของผู้รับฟังละครวิทยุ ก่อนรับฟังและหลังรับฟังของกลุ่มทดลอง ทั้ง 4 ตอน ผู้วิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ตอนปิง ปิง บำรุงสายตาสูงวัย ตอนนี้นำเนื้อหาเน้นหนักไปที่การเลือกรับประทานอาหาร ที่อุดมไปด้วยวิตามินเอช่วยบำรุงสายตา ได้แก่ ฟักทอง แครอท ตำลึง ผักบุ้ง เสาวรส มะม่วง เป็นต้น เบต้าแคโรทีนช่วยชะลอความเสื่อมของเลนส์ตา ได้แก่ มันเทศหวาน แคนตาลูป ใบขี้เหล็ก คื่นห่าน เป็นต้น และโอเมก้า 3 ที่จำเป็นต่อสมองและจอประสาทตา สอดคล้องกับ (Khwanpradit, 2016) พบว่าผู้สูงอายุที่มีอายุยืน ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมบริโภค ผักบุ้ง ผักกาดขาว และบวบเป็นประจำ ทั้งนี้ อาจเนื่องจากว่า ผู้สูงอายุรับประทานได้ง่าย เพราะเป็นพืชเศรษฐกิจ ซึ่งมีหลากหลายชนิดหาบริโภคได้ตลอดทั้งปี มีราคาถูก อีกทั้งเป็นผักพื้นบ้าน สามารถปลูกหรือหาได้จากแหล่งธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยบำรุงสุขภาพ ทำให้อวัยวะต่างๆ ทำงานปกติ บำรุงสุขภาพผิวหนัง นัยตาดู เหงือกและฟัน ช่วยป้องกัน และต้านทานโรค

2. ตอนกินอย่างไรรับมือวัยทอง จากผลการศึกษาขั้นต้นพบว่าปัญหาวัยทอง หรือวัยหมดประจำเดือน เกิดจากสารเคมีในร่างกายไม่สมดุลด้วยสาเหตุจากรังไข่หยุดทำงาน ทำให้ฮอร์โมนเอสโตรเจน และโปรเจสเตอโรนลดลง จนส่งผลถึงสุขภาพร่างกายภายนอก หากผู้หญิงคนไหนมีอาการร้อนวูบวาบ เหงื่อออกในเวลากลางคืน นอนไม่หลับหรือหลับยาก อารมณ์แปรปรวน หงุดหงิดง่าย หลงลืมง่ายละก็ อาการเหล่านี้เป็นอาการเบื้องต้นที่มีเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนโดยตรง ดังนั้น การกินอาหารที่ประกอบด้วยสารอาหารที่ร่างกายต้องการใช้อย่างเอสโตรเจน ก็สามารถช่วยเสริมฮอร์โมนส่วนที่ขาดได้เช่นกัน (Thananankun, 2024) ให้ข้อมูลว่าหากสตรีวัยทองมีพฤติกรรมสุขภาพในการป้องกัน จากอาการและ

ผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงของภาวะหมดประจำเดือน มีการเตรียมตัวปฏิบัติตามกิจกรรมการดำเนินชีวิตที่ดีตั้งแต่อ่อนหมดประจำเดือน และการรักษาสุขภาพภายหลังการหมดประจำเดือน เกี่ยวกับการบริโภคอาหารที่ดีเพียงพอ เหมาะสมตามหลักโภชนาการการออกกำลังกาย การตรวจสุขภาพเป็นประจำการมีสุขภาพจิตที่ดี

3. ความรู้ในตอน วิธีการใช้ไถ่ของผู้สูงวัย เนื่องจากผู้สูงอายุส่วนใหญ่บริโภคใช้ไถ่เป็นประจำอยู่แล้ว ทั้งนี้เนื่องจากเป็นอาหารที่หาซื้อได้ง่ายมีราคาถูกอีกทั้งผู้สูงอายุที่มีอายุยืน ส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับฟันโยก ไม่มีฟัน หรือผู้สูงอายุบางรายใส่ฟันปลอมทดแทนฟันที่หมดสภาพไป ทำให้มีการยากลำบากในการเคี้ยวอาหาร เพียงแต่อาจมีบางคนสับสนกับจำนวนในการทานว่าสามารถทานได้กี่ฟองต่อวันกันแน่แต่เมื่อมาฟังละคร โดยเนื้อหาที่มีความชัดเจนฟังง่ายจึงส่งผลทำให้ผู้สูงอายุจดจำได้ เนื่องจากละครวิทยุ เรื่อง “สุขภาพดีเริ่มที่เรา” เป็นกระบวนการผลิตละครโดยการนำเสนอละครสอดแทรกความรู้เป็นวิธีการนำเสนอเรื่องราวที่สามารถผสมผสานการเรียนรู้และสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมและผู้ฟังได้ โดยใช้ตัวละครและเหตุการณ์ในละครเป็นตัวนำเสนอข้อมูลและความรู้ต่างๆ โดยไม่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกถูกยัดเยียดข้อมูลมากเกินไป (Aristotle, as cited in Phanthumkomon, 2001) ได้กล่าวถึงบ่อเกิดของละคร ไว้ในหนังสือ Poetics เป็นใจความว่า ละครเกิดจากสัญชาตญาณการเลียนแบบของมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์มีความสามารถเหนือสัตว์โลกทั้งปวง และสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในชีวิตได้ จึงกล่าวได้ว่าละครสามารถให้ได้ทั้งความบันเทิง กระตุ้นเร้าความคิด ให้การศึกษา ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและสอนบทเรียน

4. ตอนเลี้ยงเค็ม ทอด กะทิ ลดความดันสูง เป็นตอนที่เน้นการให้ความรู้ถึงสาเหตุหลักของการเป็นโรคความดันสูง คือ การรับประทานอาหารประเภททอด เค็ม กะทิ และแนะนำการทานอาหารที่มีโพแทสเซียมกับแมกนีเซียมสามารถช่วยควบคุมความดันได้ เช่น ผักใบเขียว คენหอยวุ้น หริกหยวกแดง ขึ้นฉ่าย ธัญพืช แบบไม่อบเกลือ กีวี่ อะโวคาโด เป็นต้น จากการศึกษาวิจัยทางการแพทย์ในหลายประเทศแสดงให้เห็นชัดว่าการรับประทานเค็มมากๆ จะส่งผลให้ความดันโลหิตเพิ่มขึ้น หรือมีความเสี่ยงต่อการเกิดโรคความดันโลหิตสูงได้ นอกจากนี้การรับประทานเค็มยังทำให้อัตราการเสียชีวิตจากโรคหัวใจและหลอดเลือดเพิ่มขึ้นตามลำดับ (Siriraj Piyamaharajkarun Hospital, 2025) สอดคล้องกับข้อมูลของ (Robantisuk, 2025) กล่าวว่า การกินเค็มนอกจากจะทำให้ความดันโลหิตสูงขึ้นแล้ว ยังเกิดความเสี่ยงต่อการเสียชีวิตด้วยโรคหัวใจและหลอดเลือดเพิ่มขึ้น ผู้ที่มีอายุมากกว่า 40 ปี ควรตรวจวัดความดันโลหิตเป็นประจำ นอกเหนือจากการลดกินเค็มแล้วผู้ที่เป้นโรคความดันโลหิตสูง ควรหลีกเลี่ยงอาหารที่มีไขมันอิ่มตัว และโคเลสเตอรอลสูง เช่น เนย กะทิ ขนมหัก มั่นฝรั่งทอด ไข่ปลา หนัหมู หนังกุ้ง หอยนางรม กุ้ง ปลาหมึก อาหารประเภททอดทั้งหลาย

ผลการวิเคราะห์ ความพึงพอใจต่อการรับฟังละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยผ่านแอปพลิเคชันTikTok ที่พัฒนาขึ้น ผลการรับฟังในภาพรวมมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ากลุ่มผู้ฟังให้ความพึงพอใจ ด้านเทคนิคการติดต่ออยู่ในระดับมากที่สุด และจากการแสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามปลายเปิด สรุปได้ว่า การนำเสนอในแต่ละตอนน่าสนใจติดตามเพราะเล่าเรื่องได้กระชับ เนื้อหาเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งน้ำเสียงของตัวละครน่าฟังทำให้เพิ่มความสนใจได้มาก นอกจากนี้การนำเสนอเป็นคลิปละครสั้นผ่าน TikTok ทำให้ข้อมูลที่นำเสนอมีสีสันน่าสนใจไม่น่าเบื่อมีความสร้างสรรค์และง่ายต่อการจดจำ

จากผลของความรู้และความพึงพอใจของกลุ่มทดลองข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ารูปแบบการนำเสนอละครวิทยุร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการดูแลสุขภาพที่ดีด้วยโภชนาการสำหรับผู้สูงวัยผ่านแอปพลิเคชันTikTok มีความสะดวก ทันสมัย การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ตอบสนองต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันที่คนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ เพื่อหาความรู้เพิ่มเติม ผักทักษะต่างๆ และเพื่อความบันเทิง เป็นต้น อย่างไรก็ตามการผลิตละครวิทยุร่วมสมัยที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นเพียงต้นแบบนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมและกระตุ้นทัศนคติของผู้สูงวัยให้ใส่ใจและตระหนักรู้เกี่ยวกับการเลือกรับประทานอาหารที่ดีและมีคุณค่าตามหลักโภชนาการเพื่อสุขภาพของตนเองเป็นการเตรียมความพร้อมของประเทศที่จะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

เนื่องจากการนำเสนอสื่อละครเสนอผ่าน TikTok ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันโซเชียลมีเดียที่เน้นการสร้างวิดีโอสั้นๆ มีเสียงเพลงประกอบ และมีฟีเจอร์ต่างๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์คอนเทนต์ได้หลากหลาย ดังนั้น ควรใช้อินโฟกราฟิกเข้ามาอธิบายเนื้อหาในละครเพราะด้วยแผนภาพสวย ๆ ในอินโฟกราฟิกผ่านการสรุป เรียบเรียงให้สั้น กระชับ เข้าใจง่าย สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา นำเสนอข้อมูลปริมาณมาก ๆ ด้วยแผนภาพภาพเดียวได้ประกอบกับเรื่องราวของตัวละครสามารถเพิ่มความเข้าใจเนื้อหาสาระที่ต้องการสื่อได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารในแต่ละประเภทของผู้สูงอายุเพื่อนำข้อมูลมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ดีขึ้นสำหรับผู้สูงอายุ

2.2 ควรมีการศึกษาร่วมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มผู้สูงอายุทั้งในกรุงเทพฯ และภูมิภาคต่างๆ เพื่อจะได้ศึกษาพฤติกรรมการรับข้อมูลข่าวสารและสภาพแวดล้อม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของผู้สูงอายุ

อ้างอิง

- Chaisomphong, L. (2021, March 3). *The elderly and health problems*. Department of Older Persons. <https://www.dop.go.th/th/known/15/415> (In Thai)
- Khwanpradit, S. (2016). *Food consumption behaviors of long-lived elderly in ThaPhi Liang Subdistrict, Mueang District, Suphanburi Province* (Master's thesis). Rajamangala University of Technology Phra Nakhon, Bangkok. (In Thai)
- Kraipiyaset, P., Butsabong, A., Nakphet, T., & Sansiri, T. (2024). Development of Radio Drama Podcasts Titled Little Hope. *Journal of Mass Communication Technology, RMUTP*, 9(1), 117-132. (In Thai)
- Marketing Oops!. (2025). *Summary of Digital 2025 statistics from both around the world and in Thailand*. <https://www.marketingoops.com/reports/media-stat/digital-2025-global-overview-report/> (In Thai)
- Mukdasangsawang, C. (2021). *Behavior and satisfaction in using TikTok application among the elderly* (Unpublished master's thesis). Mahidol University, Nakhon Pathom. (In Thai)
- Phanthumkamon, S. (2001). *Introduction to Drama*. Bangkok: Kurusapha Ladprao Press. (In Thai)
- Rueangritchankun, S. (2023, July 27). *When elderly people lose their appetite*. Samitivej Hospital. <https://www.samitivejhospitals.com/th/article/detail/loss-of-appetite-in-elderly> (In Thai)
- Robsanitsuk, W. (2025). *Reduce salt to conquer the silent threat*. Thai Hypertension Society. http://www.thaihypertension.org/files/237_1.LowSalt.pdf (In Thai)
- Saiyot, L, & Saiyot, A. (1995). *Educational research techniques* (4th ed.). Bangkok: Suweerivasarn. (In Thai)
- Siriraj Piyamaharajkarun Hospital. (2025). Hypertension and salty food consumption. <https://www.siphospital.com/tv/news/article/> (In Thai)
- Thananankun, M. (2024, March 28). *Female hormones, throughout all ages and during menopause*. Samitivej Hospital. <https://www.samitivejhospitals.com/th/article/detail/female-sex-hormones> (In Thai)
- Thongngao, K. (2019). *Radio program production* (3rd ed.). Bangkok: Triple Education. (In Thai)

การสำรวจการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง
**Exploring the Use of Artificial Intelligence to Enhance Creativity in Transforming Ideas
into Images and Sounds among Grade 8 Students at Cha Nok Rong School**

พัทธศักดิ์ เรืองน้อย (Patanasak Ruangnoi)¹, พิพัฒน์ พลคำมาก (Pipat Phonkhammak)²
ณัฐชนน แยมศิริ (Natchanon Yaemsiri)³, อัครานูวัฒน์ ชาวตร (Ackaranuwat Chawdon)⁴
ราชการ สังขวดี (Ratchakan Sungkawadee)⁵, ภาสกร เรืองรอง (Passakorn Rueangrong)⁶
พิชญาภา ยวงสร้อย (pichayapha yuangsoi)⁷, กฤติกา สังขวดี (Krittika Sungkawadee)⁸

วันที่รับบทความ: 2 ตุลาคม 2568

วันแก้ไขบทความ: 21 พฤศจิกายน 2568

วันตอบรับบทความ: 18 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษารูปแบบและลักษณะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (2) ศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (3) วิเคราะห์แนวทางและเสนอข้อเสนอแนะ การดำเนินการวิจัยเป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้น ม.2 โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการเจาะจง ระยะเวลาแทรกการทดลองคือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 คาบ (คาบละ 50 นาที) เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ AI และแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สำหรับตรวจวัดการใช้งาน การสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ คุณภาพผลงาน (ภาพและเสียง) และทัศนคติ (ประสบการณ์เรียนรู้ เจตนาการใช้งานต่อ และจริยธรรมดิจิทัล) เครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC = 0.75) ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 60 เป็นเพศชาย ร้อยละ 80 มีอายุ 14 ปี และร้อยละ 66.67 ใช้สมาร์ตโฟนเป็นอุปกรณ์หลัก ในด้านการใช้งาน ค่าเฉลี่ยรวม = 3.57

¹ นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Undergraduate Student, Computer Education Program, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail : patanasakr65@nu.ac.th

² นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Undergraduate Student, Computer Education Program, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail : pipatp65@nu.ac.th

³ นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Undergraduate Student, Computer Education Program, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail : natchanony65@nu.ac.th

⁴ นิสิตหลักสูตรการศึกษาด้านจิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Undergraduate Student, Computer Education Program, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail : ackaranuwatc65@nu.ac.th

⁵ อาจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Lecturer, Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail: s.ratchakan@gmail.com

⁶ รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Associate Professor Dr., Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail: ccpasskn@hotmail.com

⁷ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Assistant Professor Dr., Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail: pichayaphay@nu.ac.th

⁸ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : Assistant Professor Dr., Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Naresuan University, E-mail: Krittikasungnu@gmail.com

(ระดับ “มาก”) ด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยรวม = 3.8 (ระดับ “มาก”) คุณภาพผลงานภาพมีค่าเฉลี่ยรวม = 3.6 (ระดับ “มาก”) ขณะที่คุณภาพผลงานเสียงมีค่าเฉลี่ยรวม = 3.3 (ระดับ “ปานกลาง”) และทัศนคติด้านประสบการณ์/เจตนาการใช้งานต่อ/จริยธรรมดิจิทัล ค่าเฉลี่ยรวม = 3.87 (ระดับ “มาก”) ผู้เรียนมีแนวโน้มจะใช้ AI ต่อและตระหนักเรื่องจริยธรรมการใช้เทคโนโลยี

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์ , ความคิดสร้างสรรค์ , ระดับความคิดสร้างสรรค์

Abstract

This study aimed to (1) examine patterns and characteristics of Artificial Intelligence (AI) use to promote creativity in converting ideas into images and sounds, (2) assess users' satisfaction with AI as a creativity-support tool, and (3) analyze strategies and propose recommendations for applying AI in school-based learning. The research employed Research & Development (R&D) design. Data were collected from a purposive sample of 30 Grade 8 students at Cha Nok Rong School during the second semester of academic year 2568 (2025). The intervention comprised eight 50-minute sessions. Instruments included an AI-integrated instructional plan and a 5-point Likert questionnaire measuring usability, creativity support, product quality (image and audio), and attitudes (learning experience, intention to continue use, and digital ethics). Content validity was established (IOC = 0.75). Key findings indicated that 60.00% of participants were male, 80.00% were 14 years old, and 66.67% accessed AI via smartphones. Usability yielded an overall mean of 3.57 (interpreted as “high”), creativity support mean = 3.80 (“high”), image quality mean = 3.60 (“high”), and audio quality mean = 3.30 (“moderate”). Attitudinal measures (learning experience, continued-use intention, and digital ethics awareness) averaged 3.87 (“high”), suggesting students' readiness to continue using AI and an increased awareness of ethical considerations.

Keyword: Artificial Intelligence (AI), Creativity, Creativity Level

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อระบบการศึกษาในระดับโลก เนื่องจากสามารถช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นเป็นรายบุคคล และเปิดกว้างต่อการสร้างสรรค์มากขึ้น (UNESCO, 2023) โดย AI ทำหน้าที่ทั้งเป็นเครื่องมือในการสร้างสื่อการเรียนรู้ ผู้ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้เรียน และเป็นแพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง สร้าง และพัฒนาผลงานรูปแบบใหม่ด้วยตนเอง (Resnick, 2017) รายงานของ UNESCO (2023) เรื่อง Guidance for Generative AI in Education and Research ชี้ว่า Generative AI เช่น Text-to-Image, Text-to-Speech, ระบบสร้างสคริปต์อัตโนมัติ และเครื่องมือผลิตสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ได้เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจาก “ผู้รับความรู้” ไปสู่ “ผู้สร้างความรู้” อย่างแท้จริง โดยช่วยให้ผู้เรียนแปลงไอเดียเป็นภาพ เสียง วิดีโอ หรือข้อมูลเชิงความรู้ได้ทันที ลดข้อจำกัดด้านทักษะ เช่น การวาดภาพ การตัดต่อ หรือการออกแบบเสียง ทำให้สามารถมุ่งเน้นการคิดเชิงสร้างสรรค์ การทดลอง และการแก้ปัญหาได้มากขึ้น

นอกจากนี้ OECD (2020) ในรายงาน Trustworthy AI in Education ก็เน้นว่า AI ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ แต่ยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการให้ข้อเสนอแนะทันที (real-time feedback) และการออกแบบงานเฉพาะบุคคล (personalised tasks) ที่ช่วยให้ผู้เรียนลองปรับเปลี่ยนแนวคิด ทดลองวิธีการใหม่ และเห็นผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรมโดยไม่ต้องพึ่งทักษะเฉพาะด้านมากนัก งานวิจัยจำนวนมากยังชี้ว่าเครื่องมือ AI ที่สร้างภาพ เสียง หรือสื่อดิจิทัล สามารถเพิ่มแรงจูงใจและทำให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของผลงานมากขึ้น (Kim et al., 2022) ส่งผลให้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เกิดขึ้นได้ง่ายขึ้นและต่อเนื่องผ่านการลองผิดลองถูกแบบไม่จำกัดทรัพยากร

จึงกล่าวได้ว่า AI มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนระบบการศึกษาไปสู่การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านการเข้าถึง การทดลองสร้างสรรค์ และการพัฒนานวัตกรรมของผู้เรียนอย่างยิ่ง

นอกจากรายงานเชิงนโยบายแล้ว งานวิจัยเชิงประจักษ์จำนวนหนึ่งได้รายงานผลการค้นพบที่สนับสนุนบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างชัดเจน โดย Kim et al. (2022) พบว่า การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพและเสียง ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาแนวคิดใหม่ ปรับปรุงคุณภาพผลงาน และแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม นอกจากนี้ Holmes et al. (2019) ระบุว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะทางเทคนิค และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการออกแบบ การทดลอง และการปรับปรุงแนวคิดอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยของ Luckin et al. (2016) ยังชี้ให้เห็นว่า การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการเรียนรู้ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงลึกผ่านการได้รับข้อมูลป้อนกลับอย่างรวดเร็ว ซึ่งผลการค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา

สำหรับบริบทโรงเรียนไทย รายงานจากสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา 2562 ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถูกระบุว่าเป็นทักษะจำเป็นสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดริเริ่ม สร้างสรรค์ชิ้นงาน และนำเสนอแนวคิดด้วยวิธีที่หลากหลาย (Office of the Education Council, 2019) ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนไทยอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนระดับ ม.2 ที่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีและสามารถใช้เครื่องมือ AI ในการสร้างภาพ วาดแบบจำลอง ออกแบบงานนำเสนอ หรือสร้างเสียงบรรยายประกอบสื่อการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง AI จึงทำหน้าที่เสมือนเป็นผู้ช่วยสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ผู้เรียนแปลงจินตนาการเป็นสื่อดิจิทัลได้ทันที ขยายขอบเขตการเรียนรู้จากการรับเนื้อหาไปสู่การสร้างผลงานจริง เด็กนักเรียนสามารถทดลองปรับแต่งไอเดีย ลองผิดลองถูก และพัฒนาผลงานได้อย่างอิสระโดยไม่ถูกจำกัดด้วยทักษะด้านศิลปะหรือเทคนิคการผลิตสื่อ นอกจากนี้ การใช้ AI ยังสะท้อนความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้เรียน ความตื่นตัวต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ รวมถึงอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น เช่น ความเหลื่อมล้ำด้านอุปกรณ์ ความเข้าใจผิดเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือ AI หรือความจำเป็นในการมีครูผู้ดูแลให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ดิจิทัลที่ตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของนักเรียนไทยในยุค AI

ดังนั้น การวิจัยเรื่อง “การสำรวจการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง ” จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ เพราะนอกจากจะช่วยเพิ่มองค์ความรู้ทางการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของ AI ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังช่วยสนับสนุนให้โรงเรียนและครูผู้สอนมีแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการบูรณาการ AI เข้ากับการจัดการเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อโลกยุคดิจิทัลในอนาคต

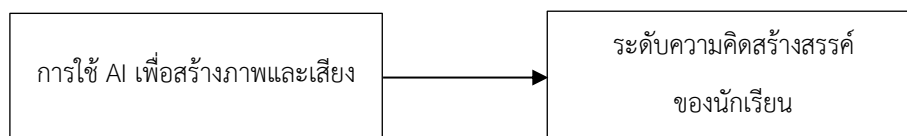
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบและลักษณะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง
3. เพื่อวิเคราะห์แนวทางและเสนอข้อเสนอแนะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น	ได้แก่	การใช้ AI เพื่อสร้างภาพและเสียง
ตัวแปรตาม	ได้แก่	ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development R&D) โดยมุ่งเน้นการสำรวจและศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียของนักเรียน ม.2 โรงเรียนจ่านกร้องให้เป็นผลงานภาพและเสียง โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มประชากรที่เป็น นักเรียนชั้น ม.2 โรงเรียนจ่านกร้อง พื้นที่ที่ทำการศึกษาคือ โรงเรียนจ่านกร้อง กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นไปตามคุณสมบัติตัวอย่างที่ผู้วิจัยกำหนดเพิ่มเติม คือ เป็นผู้ที่ใช้จักการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) สร้างไอเดียให้เป็นผลงานภาพและเสียง

2. ตัวแปรที่ใช้ศึกษา มีดังนี้ ตัวแปรต้น คือ การใช้ AI เพื่อสร้างภาพและเสียง และตัวแปรตาม คือ ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

3. ระยะเวลาในการดำเนินการคือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 คาบละ 50 นาที จำนวน 8 คาบ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยการสำรวจและศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียของนักเรียน ม.2 โรงเรียนจ่านกร้อง ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1) เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่เป็นไปตามการกำหนดของกระทรวงศึกษาธิการ

2) แบบสอบถามความพึงพอใจของการสำรวจและศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียของนักเรียน ม.2 โรงเรียนจ่านกร้อง ที่มีต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับซึ่งแบบออกเป็นระดับแบบแบ่งส่วน

ความหมายของแบบสอบถาม

มีความพึงพอใจมากที่สุด หมายถึง 5 คะแนน

มีความพึงพอใจมาก หมายถึง 4 คะแนน

มีความพึงพอใจปานกลาง หมายถึง 3 คะแนน

มีความพึงพอใจน้อย หมายถึง 2 คะแนน

มีความพึงพอใจน้อยที่สุด หมายถึง 1 คะแนน

5. การหาคุณภาพเครื่องมือ

1) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการพัฒนา AI เพื่อการเรียนรู้ และครูผู้สอนและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในการใช้เนื้อหาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำข้อมูลจากการประเมินมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยประเมินความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับจุดประสงค์ มีค่าระดับความ คิดเห็นคือ -1, 0, +1 ซึ่งมีความหมายดังนี้

คะแนน -1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์

คะแนน +1 หมายถึง ถ้าแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์

2) นำผลการพิจารณาไปวิเคราะห์เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.75 ถือว่าสอดคล้องในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ และสามารถนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลได้

3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ (สื่อ) และแบบสอบถามความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้วิจัยดำเนินการแจกจ่ายแบบสอบถามไปยังกลุ่มประชากร โดยขอความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่าง คือ การสำรวจและศึกษาการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียของนักเรียน ม.2 โรงเรียนจ่านกร้อง

2) ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดที่ได้ และสังเกตและบันทึกกระบวนการสร้างผลงานนำมาดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัยต่อไป

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

1) เปรียบเทียบระดับความพึงพอใจ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) – แสดงสัดส่วนความคิดเห็นหรือรูปแบบการใช้ AI ค่าเฉลี่ย (Mean) – ประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) – แสดงความแปรปรวนของข้อมูล และ Content Analysis – วิเคราะห์ข้อเสนอแนะและแนวทางปรับปรุงการใช้ AI

สรุปผลการวิจัย

การศึกษารูปแบบและลักษณะการใช้ปัญญาประดิษฐ์

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 30 คน เพื่อสำรวจการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพและเสียง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างมีดังนี้

จากข้อมูลเพศ พบว่า นักเรียนชายมีจำนวน 18 คน (60.00%) และนักเรียนหญิง 12 คน (40.00%) ส่วนอายุของผู้ตอบส่วนใหญ่คือ 14 ปี จำนวน 24 คน (80.00%) และมี 6 คน (20.00%) อายุ 13 ปีสำหรับอุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึง AI พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟน 20 คน (66.67%) รองลงมาเป็นคอมพิวเตอร์ 5 คน (16.67%) แท็บเล็ต 3 คน (10.00%) และอุปกรณ์อื่น ๆ 2 คน (6.67%) ในด้านประสบการณ์การใช้ AI พบว่า มีนักเรียน 8 คน (26.67%) เคยใช้งานมาก่อน ส่วนอีก 22 คน (73.33%) ไม่เคยใช้งาน

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวแปร	หมวดหมู่	n	ร้อยละ (%)
เพศ	ชาย	18	60
	หญิง	12	40
อายุ (ปี)	13	6	20

กลุ่มตัวแปร	หมวดหมู่	n	ร้อยละ (%)
	14	24	80
อุปกรณ์ที่ใช้	สมาร์ทโฟน	20	66.67
	คอมพิวเตอร์	5	16.67
	แท็บเล็ต	3	10
	อื่น ๆ	2	6.67
ประสบการณ์ AI	เคยใช้งาน	8	26.67
	ไม่เคยใช้งาน	22	73.33

จากตารางข้างต้น สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 14 ปี และมีประสบการณ์การใช้งาน AI น้อยกว่า 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการรับรู้และการใช้ประโยชน์จาก AI อาจแตกต่างกันไปตามประสบการณ์เดิมของนักเรียนเพื่อประเมินความง่ายในการใช้งานและความเข้าใจในฟังก์ชันของ AI นักเรียนตอบแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (1 = น้อยที่สุด ถึง 5 = มากที่สุด) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแสดงดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินด้านการใช้งานเครื่องมือ AI (Usability)

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. AI ใช้งานง่าย เข้าใจสะดวก	3.4	0.65	ปานกลาง
2. อินเทอร์เฟซและเมนูชัดเจน เป็นมิตรต่อผู้ใช้	3.7	0.6	มาก
3. ระบบช่วยเหลือ (Help/Guide) ช่วยอธิบายการใช้งานดี	3.6	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.57	0.6	มาก

จากผลการประเมิน พบว่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.40–3.70 ซึ่งอยู่ในระดับ “มาก” (ตามเกณฑ์ Likert 3.50–4.49) นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่า AI ใช้งานได้สะดวก เมนูชัดเจน และระบบช่วยเหลือมีประโยชน์ โดยมีความคิดเห็นค่อนข้างสอดคล้องกัน (S.D. ต่ำ)

การศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการใช้อยูญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง

เพื่อสำรวจว่าการใช้ AI ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้มากน้อยเพียงใด นักเรียนตอบแบบสอบถามด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ข้อ ผลการวิเคราะห์ดังตาราง 3

ตาราง 3 ผลการประเมินด้านการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์จาก AI

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. AI ช่วยให้เกิดไอเดียใหม่ๆ	3.8	0.5	มาก
2. AI กระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	3.9	0.45	มาก
3. ผลงานจาก AI ทำให้รู้สึกทำงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น	3.7	0.6	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.8	0.52	มาก

จากตารางพบว่า คะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.70–3.90 อยู่ในระดับ “มาก” นักเรียนเห็นว่า AI มีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และทำให้ผลงานสมบูรณ์ขึ้น ความเห็นมีความสอดคล้องกันสูง

การวิเคราะห์แนวทางและเสนอข้อเสนอแนะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง

3.1 การวิเคราะห์แนวทางเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียง ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง

การประเมินคุณภาพของผลงานแบ่งเป็น 2 หมวด คือ ภาพ และ เสียง โดยใช้มาตราส่วน 5 ระดับ

ตาราง 4 คุณภาพของผลงานภาพที่สร้างด้วย AI

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ภาพมีความละเอียดคมชัด	3.6	0.6	มาก
2. สีเส้นและองค์ประกอบตรงตามจินตนาการ	3.5	0.65	มาก
3. ผลลัพธ์ตรงตามความต้องการ (Prompt)	3.7	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.6	0.6	มาก

ตาราง 5 คุณภาพของผลงานเสียงที่สร้างด้วย AI

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. เสียงชัดเจนได้ยินอย่างชัด	3.3	0.7	ปานกลาง

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
2. คุณภาพเสียงเหมาะสมกับเนื้อหา	3.2	0.75	ปานกลาง
3. การใช้เสียงทำให้ผลงานน่าสนใจ	3.4	0.65	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.3	0.7	ปานกลาง

สรุป ภาพที่สร้างด้วย AI มีคุณภาพอยู่ในระดับ “มาก” ส่วนเสียงอยู่ในระดับ “ปานกลางถึงมาก” แสดงว่าภาพตอบสนองความคาดหวังของนักเรียนได้ค่อนข้างดี ขณะที่เสียงยังมีช่องว่างให้ปรับปรุง

ประสบการณ์เรียนรู้ เจตนาการใช้งานต่อ และจริยธรรมดิจิทัล

เพื่อประเมินทัศนคติหลังการใช้งาน AI นักเรียนตอบแบบสอบถาม 3 ข้อ ได้แก่ ประสบการณ์เรียนรู้, เจตนาการใช้งานต่อ, และการตระหนักด้านจริยธรรมดิจิทัล

ตาราง 6 ผลการประเมินด้านประสบการณ์เรียนรู้ เจตนาการใช้งานต่อ และจริยธรรมดิจิทัล

ข้อคำถาม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. AI ทำให้มีประสบการณ์เรียนรู้ใหม่	3.7	0.55	มาก
2. มีแนวโน้มจะใช้ AI ต่อไป	4	0.5	มาก
3. การใช้งานช่วยให้ตระหนักด้านจริยธรรมดิจิทัล	3.9	0.45	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	0.5	มาก

ค่าเฉลี่ยทั้งหมดอยู่ระหว่าง 3.70–4.00 อยู่ในระดับ “มาก” นักเรียนส่วนใหญ่มีแนวโน้มจะใช้ AI ต่อไปและตระหนักถึงจริยธรรมดิจิทัล ความเห็นมีความสอดคล้องกันสูง (S.D. ต่ำสุด 0.45)

3.2 ข้อเสนอแนะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนไอเดียให้เป็นภาพและเสียงของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง

1. ด้านการสร้างภาพด้วย AI

1.1 ครูสามารถบูรณาการการใช้ AI สร้างภาพเข้ากับการเรียนรู้เชิงโครงการ (Project-Based Learning) เช่น ให้ผู้เรียนออกแบบโปสเตอร์หรือการ์ตูนดิจิทัล

1.2 ควรสอนให้ผู้เรียนฝึกการเขียน Prompt ที่ชัดเจน ตรงประเด็น เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงตามความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด

1.3 ใช้ผลงานภาพที่สร้างจาก AI เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นจินตนาการและการมีส่วนร่วม

2. ด้านการสร้างเสียงด้วย AI

2.1 เนื่องจากคุณภาพเสียงที่ได้ยังอยู่ในระดับปานกลาง ควรเสริมการใช้ เครื่องมือปรับแต่งเสียง (เช่น โปรแกรมแก้ไขเสียงพื้นฐาน) เพื่อยกระดับคุณภาพผลงาน

2.2 แนะนำให้ผู้เรียนทดลองเลือกเสียงที่หลากหลาย เช่น น้ำเสียงจริงจัง สนุกสนาน หรือเล่าเรื่อง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของผลงาน

2.3 ครูควรเน้นการใช้เสียง AI ในลักษณะ ประกอบการนำเสนอ มากกว่าการแทนเสียงจริง เพื่อคงความเป็นธรรมชาติและลดข้อจำกัดเรื่องคุณภาพ

3. ด้านประสบการณ์เรียนรู้และเจตคติต่อ AI

3.1 ควรออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ เปรียบเทียบผลงานจาก AI กับผลงานที่ทำเอง เพื่อให้เข้าใจข้อดีข้อเสียของแต่ละวิธี

3.2 สอดแทรกเนื้อหาเรื่อง จริยธรรมดิจิทัล เช่น การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ การอ้างอิงแหล่งข้อมูล และการใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ

3.3 ครูควรสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น ให้ผู้เรียนอภิปรายว่า “AI ช่วยหรือจำกัดความคิดสร้างสรรค์อย่างไร” เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์

4. ด้านการประยุกต์ใช้ในอนาคต

4.1 โรงเรียนสามารถจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ให้ครูและนักเรียนรู้จักเครื่องมือ AI ที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการเลือกใช้งาน

4.2 ควรมีการพัฒนา หลักสูตรเสริม หรือกิจกรรมพิเศษที่เน้นการใช้ AI สร้างสรรค์สื่อ (ภาพ-เสียง-วิดีโอ) เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

4.3 แนะนำให้สร้าง ชุมชนการเรียนรู้ (Learning Community) ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง เพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนจ่านกร้อง เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kim et al. (2022) ซึ่งรายงานว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสื่อภาพและเสียงสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการพัฒนาแนวคิดและการปรับปรุงคุณภาพผลงานอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ Holmes et al. (2019) อธิบายว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยช่วยลดภาระด้านทักษะทางเทคนิค และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมุ่งเน้นการออกแบบและการทดลองแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยครั้งนี้ที่พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจและการรับรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์จากการใช้ AI อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการดำเนินการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ และสามารถนำมาอภิปรายผลในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษารูปแบบและลักษณะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของนักเรียน

ผลการศึกษารูปแบบและลักษณะการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของนักเรียนของผู้เรียนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีอายุ 14 ปี และมีประสบการณ์การใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์น้อยกว่า 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง ขณะเดียวกัน อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงระบบ AI ส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบสมาร์ทโฟน สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบกิจกรรมที่ใช้ AI ควรคำนึงถึงความเหมาะสมต่อผู้ใช้ที่มีประสบการณ์ในระดับเริ่มต้น และต้องสามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์พกพา

ผลการประเมินด้านความง่ายในการใช้งานของ AI พบว่า นักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับ “มาก” โดยเฉพาะด้าน อินเทอร์เฟซที่มีความชัดเจนและระบบช่วยเหลือที่ใช้งานได้จริง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า AI เป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ไม่เป็น

อุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้มือใหม่ ทั้งนี้แม้นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์มาก่อน แต่ก็สามารถเรียนรู้และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของเทคโนโลยี AI ที่มุ่งให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างรวดเร็ว

2. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผลการสำรวจระดับความพึงพอใจด้านความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักเรียนประเมินว่า AI ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ และทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับ “มาก” สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องมือ AI มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงแนวคิดและถ่ายทอดความคิดออกมาในรูปแบบภาพและเสียงได้อย่างชัดเจนและรวดเร็ว ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล

เมื่อพิจารณาคุณภาพผลงานด้านภาพและเสียง พบว่าภาพที่สร้างด้วย AI ได้รับการประเมินในระดับ “มาก” ขณะที่เสียงอยู่ในระดับ “ปานกลางถึงมาก” แสดงให้เห็นว่า AI ด้านภาพสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ดี ในขณะที่การสร้างเสียงยังต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม อาจเกิดจากความคุ้นเคยของนักเรียนที่มากกว่าในสื่อภาพหรือคุณลักษณะของโมเดลเสียงที่มีข้อจำกัดบางประการ

ผลการประเมินทัศนคติต่อการใช้งาน AI ระบุว่า ผู้เรียนมีแนวโน้มใช้งาน AI ต่อไป และมีความตระหนักด้านจริยธรรมดิจิทัลมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้ AI ไม่เพียงสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังช่วยส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างรอบด้าน

3. ผลการวิเคราะห์แนวทางและข้อเสนอแนะในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จากผลการวิเคราะห์แนวทางและข้อเสนอแนะพบว่า การใช้ AI ในการสร้างภาพมีประสิทธิภาพสูงและสามารถนำมาบูรณาการกับกิจกรรมการเรียนรู้ได้ เช่น การทำโครงงานด้านศิลปะสื่อดิจิทัล การออกแบบสื่อ หรือการสร้างสรรค์เนื้อหาในรายวิชาต่าง ๆ ทั้งนี้ การฝึกผู้เรียนให้เขียน Prompt อย่างถูกต้องและชัดเจนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับคะแนนคุณภาพภาพในระดับ “มาก”

ด้านเสียง แม้คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง แต่ยังสามารถใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของผลงานได้ โดยควรสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้เครื่องมือเสริม เช่น โปรแกรมปรับแต่งเสียง หรือฝึกเลือกโทนเสียงที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของผลงาน

ด้านการพัฒนาทักษะของผู้เรียน พบว่า AI ช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ใหม่และส่งเสริมให้เกิดการตระหนักรู้เรื่องจริยธรรมดิจิทัล เช่น การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ การอ้างอิงแหล่งข้อมูล และการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ ดังนั้น ครูควรสอดแทรกการอภิปรายเชิงวิพากษ์ เช่น การเปรียบเทียบผลงานที่สร้างด้วย AI และผลงานที่สร้างขึ้นด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจข้อดี-ข้อจำกัดของแต่ละวิธี และพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง

ผลการวิจัยยังชี้ว่าโรงเรียนสามารถต่อยอดด้วยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการหรือสร้างชุมชนการเรียนรู้ด้าน AI เพื่อสนับสนุนให้ทั้งครูและนักเรียนมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และการเรียนรู้แบบดิจิทัล

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1.1 สำหรับครูผู้สอน ควรบูรณาการ AI เข้ากับการจัดการเรียนการสอน เช่น ใช้ในการทำโครงงาน การสร้างสื่อประกอบการนำเสนอ หรือกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างผลงานด้วยตนเอง

1.2 สำหรับนักเรียน ควรใช้ AI อย่างมีจริยธรรม มีความรับผิดชอบ และไม่พึ่งพิงเครื่องมือมากเกินไป โดยควรใช้ AI เป็นตัวช่วยต่อยอดความคิด มากกว่าที่จะเป็นการทำงานแทน

1.3 สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ควรสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น เช่น คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย อินเทอร์เน็ตที่มีเสถียรภาพ และจัดอบรมการใช้ AI สำหรับครูและนักเรียน เพื่อสร้างความพร้อมในการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังระดับชั้นอื่นๆ หรือโรงเรียนประเภทต่างๆ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้ AI

2.2 ควรทำการวิจัยเชิงทดลอง โดยออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้ AI ในรูปแบบควบคุม เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์และผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.3 ควรศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้ AI เช่น ความสามารถในการประยุกต์ใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในสถานการณ์จริง หรือผลกระทบด้านทัศนคติและพฤติกรรมของผู้เรียน

อ้างอิง

- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. United States of America: Center for Curriculum Redesign.
- Kim, J., Park, H., & Lee, S. (2022). Exploring students' creativity through AI-generated multimedia projects. *Computers & Education*, 182, 104463. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. London: Pearson Education.
- OECD. (2020). *Trustworthy artificial intelligence in education: Promises and challenges*. OECD Publishing.
- Office of the Education Council. (2019). *National education plan B.E. 2560–2579 (2017–2036)*. Office of the Education Council. (In Thai)
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>

หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์:

รูปแบบสารสนเทศที่เหมาะสมในการให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัย
**Fictionalised Non-fiction Picturebooks: An Appropriate Information Format for
Imparting Knowledge and Developing Critical Thinking Skills in Early Childhood**

ธัญญา พิทยาพิทักษ์ (Tanya Pittayapitak) ¹

วันที่รับบทความ: 12 พฤษภาคม 2568

วันแก้ไขบทความ: 24 ธันวาคม 2568

วันที่ตอบรับบทความ: 26 ธันวาคม 2568

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอการสังเคราะห์แนวคิดในเชิงวิเคราะห์จากงานวิจัยและทฤษฎีด้านวรรณกรรมสำหรับเด็ก จิตวิทยาพัฒนาการ การรู้สารสนเทศ และการศึกษาปฐมวัย เพื่ออธิบายสถานะของหนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ในฐานะรูปแบบสารสนเทศที่มีลักษณะเฉพาะและเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย แทนการมองข้อเท็จจริงและจินตนาการเป็นขั้วตรงข้าม บทความเสนอว่าการบูรณาการสาระความรู้เข้ากับการเล่าเรื่องเชิงจินตนาการสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของเด็กวัย 3-7 ปี

การสังเคราะห์งานวิจัยว่าด้วยการแยกแยะโลกแห่งความจริงและจินตนาการ การเข้าใจเรื่องเล่า และการเรียนรู้ผ่านสื่อหลายรูปแบบ บทความชี้ให้เห็นว่า หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ทำหน้าที่เป็นพื้นที่กึ่งกลางที่ช่วยให้เด็กสร้างความหมายจากสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผ่านการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และโครงสร้างการเล่าเรื่อง ซึ่งเอื้อต่อการรับรู้ความรู้และการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสารสนเทศในระยะยาว นอกจากนี้ บทความยังอภิปรายถึงนัยสำคัญต่อการออกแบบและการผลิตหนังสือภาพสำหรับเด็กในบริบทการศึกษาร่วมสมัย

คำสำคัญ: หนังสือภาพสำหรับเด็ก, สารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์, การรู้สารสนเทศ, การคิดวิเคราะห์, พัฒนาการปฐมวัย

Abstract

This article presents an analytical conceptual synthesis of research and theoretical perspectives in children's literature, developmental psychology, information literacy, and early childhood education to examine the status of fictionalised non-fiction picturebooks as a distinct informational form appropriate for young children. Rather than positioning factual information and imagination as opposing modes, the article argues that integrating factual knowledge with imaginative narrative aligns with the cognitive and emotional development of children aged three to seven.

Drawing on research concerning children's fantasy-reality distinctions, narrative comprehension, and multimodal learning, the synthesis demonstrates that fictionalised non-fiction picturebooks function as an intermediary space in which children construct meaning from life-related information through emotional engagement and narrative structure. This process supports both knowledge acquisition and the gradual development of analytical thinking and information literacy over time. The article further discusses implications for the design and production of children's picturebooks within contemporary educational

¹ ค.ด., อาจารย์ ประจำสาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Lecturer, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University) E-mail : tanya@g.swu.ac.th

contexts.

Keywords: Children's Picturebooks, Fictionalised Non-fiction, Information Literacy, Critical Thinking, Early Childhood Development

บทนำ

ในยุคสมัยแห่งสารสนเทศที่เด็กสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างง่ายดายและหลากหลายช่องทาง หนึ่งในทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 คือ “การรู้สารสนเทศ” (Information Literacy) หรือความสามารถในการเข้าถึง ประเมิน วิเคราะห์ และใช้สารสนเทศต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพและมีวิจารณญาณ ซึ่งทักษะอันสำคัญนี้จำเป็นต้องได้รับการปลูกฝังและพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี) จิตวิทยาพัฒนาการแสดงให้เห็นว่าเด็กเล็กเรียนรู้โดยการผสมผสานโลกแห่งความจริงและโลกจินตนาการเข้าด้วยกัน (Harris, 2000; Woolley & Ghossainy, 2013) ดังนั้นวิธีการที่เหมาะสมในการนำเสนอ “สารสนเทศ” ซึ่งโดยธรรมชาติมีลักษณะเป็นข้อมูลเชิงข้อเท็จจริงที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมให้เหมาะสมกับแก็ดเด็กวัยนี้จำเป็นต้องมีการผสมผสานเรื่องราวจากจินตนาการเนื่องจากเด็กวัยนี้ยังต้องพึ่งพาการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม และโลกแห่งจินตนาการเป็นหลัก เพื่อให้สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

หนังสือภาพ (Picturebook) ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะสื่อกลางทางการศึกษาที่ทรงพลังชนิดหนึ่งในการเชื่อมโยงโลกภายในของเด็กเข้ากับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ หนังสือภาพสามารถแบ่งได้หลายประเภท ตั้งแต่หนังสือภาพบันเทิงคดี (Fictional Picturebook) ซึ่งโดยส่วนใหญ่เรียกว่านิทานภาพ ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังจินตนาการและการพัฒนาทางอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Learning) ไปจนถึงหนังสือภาพสารคดี (Non-fiction Picturebook) ที่มีเป้าหมายหลักอยู่ที่การนำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับโลกกายภาพอย่างตรงไปตรงมา หนังสือภาพบันเทิงคดีอาจให้ความสำคัญกับความถูกต้องเชิงข้อเท็จจริงน้อยกว่าเมื่อเทียบกับการขับเคลื่อนเรื่องราวผ่านจินตนาการ ส่วนหนังสือภาพสารคดีแบบดั้งเดิม ถึงแม้จะอัดแน่นไปด้วยข้อมูลความจริงที่สำคัญ แต่มักขาดความน่าสนใจชวนติดตามและขาดแรงดึงดูดทางอารมณ์ที่จะชักชวนให้เด็กๆ มีส่วนร่วมกับเนื้อหาอย่างแท้จริง

ช่องว่างระหว่างการนำเสนอสารสนเทศสองข้อดังกล่าวทำให้มีหนังสือภาพประเภทใหม่ คือ “หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์” (Fictionalised Non-fiction Picturebook) ถือกำเนิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อการเรียนรู้โดยเฉพาะหนังสือประเภทนี้ใช้กลวิธีทางวรรณศิลป์และศิลปะการเล่าเรื่อง เช่น การสร้างตัวละครที่มีมิติ การออกแบบโครงเรื่องที่มีการดำเนินเหตุการณ์ และการใช้บทสนทนาเพื่อสร้างความบันเทิงและความผูกพันทางอารมณ์ ซึ่งทำหน้าที่เสมือนการ “ห่อหุ้ม” ข้อมูลสารสนเทศและข้อเท็จจริงเอาไว้ภายในชั้นของเรื่องราวที่สนุกสนาน ทำให้กระบวนการการเรียนรู้ความจริงที่สำคัญกลายเป็นกิจกรรมที่มีความหมายและน่าตื่นเต้นสำหรับเด็ก การนำเสนอข้อมูลผ่านโครงสร้างเรื่องเล่าที่สอดคล้องกับพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัยมากกว่า หลักฐานเชิงประจักษ์ยืนยันว่าเรื่องเล่าแบบผสมผสานและสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มความอยากรู้อยากเห็น ทำให้สามารถเข้าใจได้ลึกซึ้ง และพัฒนาการจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น (Backman, 2024; Bintz & Ciecierski, 2017; Ganea et al., 2014) นอกจากนี้กระบวนการเล่าเรื่องทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมให้เด็กสามารถเข้าถึงแนวคิดเชิงนามธรรมและประเด็นระดับโลก เช่น การดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม ผ่านการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Colomer et al., 2020; Jang & Kang, 2024) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ เพื่อตอบคำถามหลักสองประการ ได้แก่

1. หนังสือภาพทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการนำเสนอสารสนเทศแก่เด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างไร
2. หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะใดที่ทำให้มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ข้อเท็จจริงและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับเด็กปฐมวัยที่แตกต่างจากหนังสือภาพประเภทอื่นๆ

บทความจะนำเสนอข้อโต้แย้งหลักว่า หนังสือภาพประเภทผสมผสานนี้มีได้เป็นเพียงเครื่องมือสำหรับ “การถ่ายโอนความรู้” (Knowledge Transfer) แบบเชิงรับ แต่เป็นเครื่องมือเชิงรุกที่ “กระตุ้นกระบวนการคิด” (Stimulates Cognitive Processes) ให้เด็กได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ ฝึกตั้งคำถามกับสิ่งที่รับรู้ และสร้างการเชื่อมโยงระหว่างความรู้ในโลกของหนังสือกับโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งล้วนเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

บทความวิชาการเชิงสังเคราะห์นี้จัดระเบียบองค์ความรู้และนำเสนอกรอบแนวคิดใหม่ในการทำความเข้าใจสารคดี แต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การบูรณาการองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรู้สารสนเทศ จิตวิทยาพัฒนาการ วรรณกรรมสำหรับเด็กและการศึกษาปฐมวัยเพื่ออธิบายความสำคัญของหนังสือภาพประเภทนี้ที่มีต่อการให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์แก่เด็กปฐมวัย ผู้เขียนเชื่อมโยงแต่ละศาสตร์เพื่ออธิบายรายละเอียดซึ่งชี้ให้เห็นว่าหนังสือภาพสำหรับเด็กประเภทนี้เป็นวิธีนำเสนอสารสนเทศที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ซึ่งควรมีการศึกษาและพัฒนาเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในบริบทประเทศไทย

หนังสือภาพ: การนำเสนอสารสนเทศ (Information) สำหรับเด็กปฐมวัย

“สารสนเทศ” (Information) โดยทั่วไปหมายถึง “ข้อมูล (Data) ที่ผ่านการประมวลผล จัดระบบ และตีความแล้ว เพื่อให้เกิดความหมายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในบริบทต่างๆ” (Zins, 2007) ด้วยนิยามนี้ สารสนเทศจึงมีลักษณะที่เป็นนามธรรมและมีโครงสร้างที่ซับซ้อนในตัวเอง อย่างไรก็ตาม สำหรับกลุ่มเป้าหมายเด็กปฐมวัย (อายุ 3-6 ปี) ซึ่งพัฒนาการทางสติปัญญาอยู่ในระยะก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ตามทฤษฎีของ Piaget (1952) ความสามารถในการทำความเข้าใจแนวคิดที่เป็นนามธรรม (Abstract concepts) ยังมีข้อจำกัดอย่างมาก เด็กในวัยนี้จะเรียนรู้และเข้าใจโลกรอบตัวได้ดีที่สุดผ่านสิ่งที่จับต้องได้และเป็นรูปธรรม (Concrete) ผ่านการใช้งานประสาทสัมผัส (Sensory) หลายทางร่วมกัน และผ่านสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวันของพวกเขา (Relevant) (Woolley & Ghossainy, 2013)

ดังนั้น กระบวนการ “นำเสนอสารสนเทศ” แก่เด็กปฐมวัย จึงไม่สามารถทำได้โดยการส่งผ่านข้อมูลดิบหรือข้อเท็จจริงเชิงนามธรรมโดยตรง หากแต่ต้องเป็นกระบวนการ “แปลสาร” (Translation) และ “ปรับระดับ” (Scaffolding) ข้อมูลที่มีความซับซ้อนและเปลี่ยนสารสนเทศนั้นให้กลายเป็นสิ่งที่เด็กสามารถเข้าถึง รับรู้ และทำความเข้าใจได้โดยง่าย กล่าวโดยสรุป สารสนเทศที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยควรมีลักษณะเฉพาะดังต่อไปนี้:

1. มีความเป็นรูปธรรมและเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัส (Concrete and Sensory) เนื่องจากเด็กเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัวผ่านการมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การได้กลิ่น และการลิ้มรสเป็นหลัก สารสนเทศที่ดีสำหรับเด็กจึงควรถูกนำเสนอผ่านภาพที่ชัดเจน สีสดที่ดึงดูด เสียงอ่านหรือบทกลอนที่ไพเราะ หรือคำอธิบายที่สามารถกระตุ้นจินตนาการทางประสาทสัมผัสได้
2. มีความเกี่ยวข้องกับโลกของเด็ก (Relevant) เนื่องจากเด็กปฐมวัยยังมีประสบการณ์ชีวิตและโลกความเข้าใจที่จำกัด เด็กจะให้ความสนใจและจดจำสารสนเทศที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ดีกว่า เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน สัตว์เลี้ยง ของเล่น อาหาร หรือธรรมชาติในสนามเด็กเล่น
3. มีบริบทของเรื่องเล่า (Narrative-based) เนื่องจากการนำเสนอข้อมูลผ่านโครงสร้างของเรื่องเล่า (Narrative structure) ที่มีตัวละครสำคัญ มีจุดเริ่มต้น ช่วงกลางที่มีความขัดแย้งหรือการผจญภัย และจุดจบ ที่ช่วยให้เด็กสามารถจัดระบบข้อมูลที่ได้รับอย่างเป็นขั้นเป็นตอนและจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น (Harris, 2000)
4. มีข้อมูลสนับสนุนด้วยภาพ (Visually Supported) เนื่องจากเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ยังอ่านหนังสือไม่ออก (Pre-readers) หรือเพิ่งเริ่มหัดอ่าน (Early readers) ภาพประกอบในหนังสือภาพจึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียง “ส่วนประกอบหรือประดับ” เท่านั้น แต่คือ “ตัวสารสนเทศหลัก” ที่เด็กๆ จะใช้ “อ่าน” และตีความจากภาพที่เห็น (Visual Literacy) ก่อนที่จะสามารถอ่านข้อความตัวหนังสือได้ (BookTrust, 2024)

ด้วยเหตุผลทั้งหมดข้างต้น “หนังสือภาพ” (Picturebook) จึงได้รับการยอมรับว่าเป็นเครื่องมือหรือสื่อที่เหมาะสมที่สุดรูปแบบหนึ่งในการนำเสนอสารสนเทศที่มีลักษณะเฉพาะตามที่กำหนดไว้แล้วนี้แก่เด็กปฐมวัย

หนังสือภาพ: สะพานเชื่อมระหว่างประสบการณ์รูปธรรมและแนวคิดนามธรรม

หนังสือภาพทำหน้าที่เสมือน “สะพาน” (Bridge) เชิงพัฒนาการที่สำคัญ ในการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เด็กสามารถสัมผัสและประสบพบเจอได้โดยตรงในโลกแห่งความเป็นจริง (ประสบการณ์รูปธรรม) เข้ากับแนวคิด ความรู้ และข้อเท็จจริงใหม่ๆ ที่อาจยังเป็นนามธรรมเกินกว่าที่เด็กจะเข้าใจได้ ในเบื้องต้นกลไกสำคัญที่ทำให้หนังสือภาพมีความทรงพลังและมีประสิทธิภาพก็คือ “การช่วยเหลือทางภาพ” (Visual Scaffolding) (Arizpe & Styles, 2016; Edutopia, 2024) ภาพประกอบในหนังสือภาพไม่ได้มีหน้าที่เพื่อความสวยงามเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่ที่ซับซ้อนหลายประการในเวลาเดียวกัน ได้แก่

1. การเป็นตัวชี้ความหมาย (Decoding Cues) สำหรับเด็กที่ยังอ่านข้อความไม่ออก ภาพจะเป็นตัวบอกเล่าเรื่องราวทั้งหมดได้โดยพื้นฐาน ช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจโครงเรื่อง คำศัพท์ใหม่ และแนวคิดที่ผู้อ่านออกเสียงให้ฟังได้โดยไม่ต้องพึ่งพาตัวหนังสือ

2. การขยายคลังคำศัพท์และแนวคิด (Vocabulary and Concept Scaffolding) เมื่อเด็กได้เห็นภาพของ “หนอนผีเสื้อ” พร้อมกับได้ยินคำว่า “หนอน” หรือได้เห็นภาพลำดับขั้นของ “การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง” ภาพเหล่านี้จะทำหน้าที่เป็นตัวยึดโยงความหมายของคำศัพท์หรือแนวคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็นสิ่งที่ป็นรูปธรรมและจับต้องได้ในจิตใจของเด็ก

3. การสร้างความผูกพันทางอารมณ์ (Emotional Engagement) ภาพประกอบที่มีสีสัน ลายเส้น การจัดองค์ประกอบ และการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครที่มีชีวิตชีวา ช่วยดึงดูดความสนใจและสร้างความรู้สึกร่วม ความเห็นอกเห็นใจ หรือสะท้อนอารมณ์ไปกับเรื่องราว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้มีความลึกซึ้งและติดตรึงอยู่ยาวนาน

นอกจากนี้ “ทฤษฎีการเข้ารหัสแบบคู่” (Dual Coding Theory) โดย Allan Paivio (1971) อธิบายว่า มนุษย์ประมวลผลและจดจำข้อมูลผ่าน สองระบบรหัสทางปัญญา (cognitive codes) ที่ทำงานร่วมกัน คือ ระบบทางวจนภาษา (verbal system) โดยใช้รหัสคำพูด ตัวอักษร หรือภาษาสัญลักษณ์ และระบบทางภาพ (non-verbal / imagery system) โดยใช้รหัสภาพ รูปแบบ หรือจินตภาพ เมื่อข้อมูลได้รับการเข้ารหัสทั้งสองระบบพร้อมกัน เช่น ภาพประกอบพร้อมข้อความอธิบาย ผู้รับสารจะสามารถเข้าใจและจดจำได้ดีกว่าการใช้ระบบใดระบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว ซึ่งช่วยอธิบายเหตุผลที่การนำเสนอสารสนเทศด้วยหนังสือภาพทำให้เด็กเกิดการประมวลผลข้อมูลทางภาพและภาษาไปพร้อมกันทำให้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก

การวิเคราะห์หนังสือภาพประเภทต่างๆ และหน้าที่ในการนำเสนอสารสนเทศ

หนังสือภาพสำหรับเด็ก แบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ บันเทิงคดี (fiction) และ สารคดี (non-fiction) ซึ่งจากการสังเคราะห์งานวิจัยพบว่าแต่ละประเภทมีคุณค่าในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันบันเทิงคดีเน้นการสร้างอารมณ์ และจินตนาการ ขณะที่สารคดีเน้นการถ่ายทอดข้อมูลความจริง (Sipe, 2008) แม้ว่าหนังสือภาพทุกประเภทจะล้วนแต่มีคุณค่าในตัวเองทั้งสิ้น แต่ละประเภทก็มีจุดเน้น วัตถุประสงค์ และระดับประสิทธิภาพในการ “นำเสนอสารสนเทศ” ที่แตกต่างกันออกไปสามารถแบ่งประเภทหลักเพื่อทำความเข้าใจหน้าที่เฉพาะของหนังสือภาพแต่ละประเภทได้ ดังนี้

1. หนังสือภาพบันเทิงคดี (Fictional Picturebooks)

หนังสือภาพประเภทนี้มุ่งเน้นการเล่าเรื่องราวที่ถูกสมมติขึ้น (Fiction) เป็นหลัก โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อความบันเทิง การพัฒนาทักษะทางภาษา และที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ากันคือ การพัฒนาด้านอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Learning - SEL)

เนื่องจากเด็กสนุกสนานกับหนังสือประเภทบันเทิงคดีหนังสือประเภทนี้จึงได้รับความนิยมและใช้อย่างแพร่หลายในบริบทการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนตะวันตกและประเทศในเอเชียเช่น ญี่ปุ่น นักวิชาการทางการศึกษาดังประเด็นให้เห็นว่า เด็กเล็กมีประสบการณ์น้อยทำให้เด็กจะเลือกเชื่อสิ่งต่างๆ ในหนังสือภาพ ดังนั้นการที่เด็กได้อ่านหนังสือภาพประเภทที่นำเสนอความรู้ความจริง จะเป็นประโยชน์ต่อตัวเด็กในการเชื่อมโยงความจริงที่อ่านจากหนังสือภาพ สู่โลกแห่งความจริงรอบตัวเด็กซึ่งทำให้มีหนังสือภาพสารคดีเป็นประเภทต่อมา

2. หนังสือภาพสารคดี (Non-fiction Picturebooks)

หนังสือประเภทนี้มีเป้าหมายชัดเจนในการนำเสนอ “ข้อเท็จจริง” (Factual Information) ที่ถูกต้องเกี่ยวกับโลกแห่งความเป็นจริง โดยให้ความสำคัญกับความถูกต้องแม่นยำเป็นอันดับหนึ่ง

Mantzicopoulos และ Patrick (2011) แสดงให้เห็นผ่านงานวิจัยว่า การอ่านหนังสือภาพสารคดีเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามและพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลได้ เนื้อเรื่องและสาระข้อเท็จจริงในหนังสือเหล่านี้จะช่วยเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมของเด็ก ทำให้เด็กสามารถใช้จินตนาการในการทำความเข้าใจแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อนได้ แม้หนังสือภาพสารคดีจะมีประโยชน์ในการนำเสนอความรู้ความจริงแต่ Duke (2000) พบว่า หนังสือภาพสารคดีมีสัดส่วนที่น้อยมากในห้องเรียนระดับปฐมวัย ทั้งที่ความเป็นจริงแล้วหนังสือประเภทนี้เป็นแหล่งสำคัญในการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโลก การนำหนังสือภาพสารคดีมาใช้อย่างแพร่หลายและเหมาะสมจึงช่วยสร้าง

สมดุลระหว่างวรรณกรรมแนวนันทึ่งคดีและสารคดี และเสริมสร้างพัฒนาการด้านการรู้สารสนเทศเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กในโลกตามความเป็นจริงให้แข็งแกร่งตั้งแต่ปฐมวัย

แนวโน้มของการผลิตหนังสือสารคดีสำหรับเด็กในยุคปัจจุบันได้เปลี่ยนโฉมไปจากการนำเสนอหนังสือรูปแบบดั้งเดิมที่คล้ายกับตำราเรียนที่เต็มไปด้วยข้อความและข้อเท็จจริงเป็นรูปแบบที่ Gill (2009) เรียกว่า “New Non-fiction” ซึ่งเป็นหนังสือที่ “รุ่มรวยไปด้วยภาพ” (Visually Rich) หนังสือสารคดีสำหรับเด็กยุคใหม่ (Gill, 2009) มักใช้การออกแบบที่สร้างสรรค์เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กและทำให้ข้อมูลที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงได้อย่างง่ายและเป็นระบบ ผ่านการออกแบบทางศิลปะที่สวยงาม ใช้ภาพถ่ายจริงที่มีคุณภาพสูง อินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย และแผนผังที่น่าสนใจ เพื่อทำให้ข้อเท็จจริงและแนวคิดที่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้อ่านรุ่นเยาว์

อย่างไรก็ตาม เด็กปฐมวัยมีข้อจำกัดด้านประสบการณ์ชีวิตเนื่องจากประสบการณ์ในโลกความเป็นจริงที่น้อยในการทำทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ (O'Neill et al., 2004) การนำเสนอสารคดีในรูปแบบเนื้อหาวิชาการเต็มไปด้วยข้อมูลความรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตของเด็กได้อย่างจำกัด จึงไม่สามารถกระตุ้นความสนใจเด็กได้เท่าที่ควร

ในทางตรงกันข้าม หนังสือภาพบันเทิงคดี (fiction picturebooks) ซึ่งมีโครงเรื่อง ตัวละคร และจินตนาการกลับช่วยพัฒนาอารมณ์ ภาษา และการตีความเชิงสัญลักษณ์ของเด็กได้ดีกว่า (Stephens, 1992; Arizpe & Styles, 2016) แต่ขาดความรู้เชิงเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงโดยตรง ตามทฤษฎีของ Piaget (1952) เด็กวัย 3–7 ปี อยู่ในช่วง Pre-operational Stage ซึ่งยังไม่สามารถแยกสิ่งสมมติออกจากความจริงได้อย่างสมบูรณ์ Woolley และ Ghossainy (2013) อธิบายว่า การไม่แยกโลกแห่งจินตนาการออกจากความจริง มีข้อบกพร่อง แต่เป็นกลไกตามธรรมชาติที่ช่วยให้เด็กสร้างความเข้าใจต่อโลก เด็กเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าและภาพ ซึ่งเชื่อมโยงทั้งความรู้และอารมณ์ (Harris, 2000) สารคดีที่ให้ความรู้ตามความเป็นจริงในรูปแบบที่เชื่อมโยงทั้งความรู้และอารมณ์ให้เด็ก จึงมีความสำคัญและนำไปสู่การนำเสนอสารสนเทศในรูปแบบที่แต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์

ดังนั้น การสร้างสมดุลระหว่างความรู้และความเพลิดเพลินจึงนำไปสู่แนวทางการพัฒนา “หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์” ซึ่งได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในระดับสากล (Backman, 2024; Jang & Kang, 2024)

3. หนังสือภาพสารคดีที่แต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ (Fictionalised Non-fiction Picturebooks)

หนังสือภาพสารคดีสมัยใหม่มักใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบนิยายเพื่อเพิ่มความน่าสนใจโดยไม่ละทิ้งข้อเท็จจริง (Kersten, 2015) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของ “หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์” (fictionalised nonfiction picturebooks)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีการใช้คำและความหมายการนำเสนอสื่อในรูปแบบผสมผสานแตกต่างกัน ซึ่งแต่ละรูปแบบมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ในบทความนี้เป็นกรนำเสนอสื่อในรูปแบบผสมผสานซึ่งมีรายละเอียดที่แตกต่างจากรูปแบบอื่นตามตารางที่ 1

ตาราง 1 สรุปการใช้คำและความหมายที่แตกต่างกันในการนำเสนอสื่อในรูปแบบผสมผสาน

คำศัพท์ (Term)	แหล่งอ้างอิงที่เกี่ยวข้อง	ความหมายและลักษณะ
เรื่องราวแนวผสมผสาน (Hybrid text)	Sipe (2008); Kümmerling-Meibauer & Meibauer (2013)	เป็นคำที่มีความหมายกว้างกว่า ครอบคลุมงานเขียนทุกประเภทที่ผสมผสานองค์ประกอบของเรื่องแต่งและสารคดีเข้าด้วยกัน อาจมีลักษณะเด่นด้านจินตนาการมากกว่า หรือให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริงน้อยกว่า fictionalised non-fiction
สารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ (Fictionalised non-fiction)	Backman (2024); Stewart (2018)	งานเขียนที่มี “ข้อเท็จจริงเป็นแกนหลัก” แต่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องแบบบันเทิงคดี เช่น ตัวละคร ฉาก และอารมณ์ เพื่อให้เด็กเข้าใจเนื้อหาและรู้สึกใกล้ชิดกับข้อมูลความจริงมากขึ้น ถือเป็นส่วนย่อยของเรื่องราวแนวผสมผสาน เพราะเรื่องราวแนวผสมผสานอาจเป็นงานที่แกนสารข้อเท็จจริงไม่เด่นชัด หรือเน้นด้านจินตนาการมากกว่า

คำศัพท์ (Term)	แหล่งอ้างอิงที่เกี่ยวข้อง	ความหมายและลักษณะ
สารคดีเชิงเรื่องเล่า (Narrative nonfiction)	Gutkind (2012); Stewart (2018)	ไม่ได้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบจินตนาการหรือแต่งเติมเรื่องสมมติ เพียงแต่ “ข้อเท็จจริงถูกเล่าในลักษณะของเรื่องเล่า” มีตัวละครและลำดับเหตุการณ์เหมือนวรรณกรรม แต่อาจไม่มีส่วนแต่งเติมจินตนาการ เป็น “ข้อเท็จจริงที่เล่าอย่างมีศิลปะ”
วรรณกรรมเชิงอธิบาย สร้างสรรค์ (Expository literature)	Duke & Tower (2004); Stewart (2018)	งานเขียนเชิงอธิบายที่มุ่งให้ข้อมูลข้อเท็จจริงในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ ไม่เน้นการแต่งเติมเชิงจินตนาการ และไม่ได้มุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างเรื่องแต่งกับข้อเท็จจริง แต่เน้นการนำเสนอข้อเท็จจริงในรูปแบบที่ดึงดูดและเข้าใจง่าย มีลักษณะทางศิลปะของภาษาและโครงสร้าง

โดยสรุปสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ที่นำเสนอ “ข้อเท็จจริงเป็นแก่นหลัก” แต่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องแบบบันเทิงคดี ซึ่งการนำเสนอลักษณะนี้แม้มีข้อจำกัดในการนำเสนอข้อเท็จจริงในบางส่วน แต่ Ganea et al. (2014) พบว่าแม้การใช้ภาพตัวละครสัตว์ที่มีพฤติกรรมเหมือนคนอาจไม่ตรงกับข้อเท็จจริง หากมีการชี้แนะที่เหมาะสม เด็กจะสามารถถ่ายโอนความรู้จากเรื่องราวไปสู่ความเข้าใจในโลกจริงได้ ซึ่งความสามารถดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยการสะสมจึงจะเกิดขึ้น และเด็กจำเป็นต้องใช้ทักษะดังกล่าวในการเรียนรู้สื่อต่างๆ เมื่อเติบโตขึ้น หนังสือภาพสารคดีรูปแบบนี้จึงมีความสำคัญในการนำเสนอให้เด็กเรียนรู้และให้ประโยชน์ในระยะยาวกับเด็กมากกว่าการอ่านสารคดีซึ่งนำเสนอแต่ข้อมูลที่เป็นความรู้ความจริง นอกจากนี้ Woolley & Ghossainy (2013) ยืนยันว่าเด็กสามารถแยกแยะโลกจินตนาการออกจากความเป็นจริงได้หากมีบริบทช่วยชี้แนะ นอกจากนี้ โครงสร้างของหนังสือภาพที่ใช้ “เรื่องเล่า” (Narrative) เป็นแกนกลาง ยังสอดคล้องกับวิธีที่สมองมนุษย์ประมวลผลข้อมูล โครงสร้างเรื่องเล่าที่ประกอบด้วย “ต้น-กลาง-จบ” (Beginning-Middle-End) ช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่อง “ลำดับเหตุการณ์” (Sequence) และ “ความเป็นเหตุเป็นผล” (Causality) (Kole, 2018) เมื่อเด็กติดตามเรื่องราว พวกเขาจะเริ่มเข้าใจว่าสิ่งนี้เกิดขึ้น “เพราะว่า” สิ่งนั้นเกิดขึ้นก่อนหน้า ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการคิดวิเคราะห์ หนังสือประเภทนี้ คือรูปแบบสารสนเทศที่ “เหมาะสม” ที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะเคารพธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กที่ต้องอาศัยเรื่องเล่าและอารมณ์ความรู้สึก แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ละทิ้งความมุ่งมั่นในการให้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง

หนังสือที่นำเสนอแบบผสมผสาน ซึ่งเป็นหัวใจหลักของบทความนี้ พยายามผสมผสานจุดแข็งของหนังสือทั้งสองประเภทด้วยกันอย่างชาญฉลาด โดยการนำเสนอแก่นของข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง (Non-fiction Core) แต่ใช้วิธีการเล่าเรื่องและกลวิธีทางวรรณกรรมแบบบันเทิงคดี (Fictional Narrative Shell) เป็นเปลือกหุ้ม

ตัวอย่าง ข้อดี และข้อจำกัดของหนังสือภาพแต่ละประเภท

จากการสังเคราะห์งานวิจัย พบว่า งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือภาพประเภทต่าง ๆ มักเลือกใช้ตัวอย่างหนังสือภาพที่เป็นที่รู้จักภายในบริบททางวัฒนธรรมของประเทศผู้วิจัย เช่น จีน เกาหลี และสวีเดน ด้วยเหตุนี้ ผู้เขียนบทความจึงเลือกหนังสือภาพจากต่างประเทศที่เป็นที่รู้จักในประเทศไทยมาใช้เป็นกรณีศึกษาและนำมาวิเคราะห์ตามกรอบการแบ่งประเภทที่นำเสนอข้างต้นพร้อมทั้งสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ประกอบการยกตัวอย่างและวิเคราะห์ลักษณะเด่นของหนังสือภาพแต่ละประเภทในลำดับถัดไป

1. ตัวอย่างหนังสือภาพบันเทิงคดีที่ชัดเจน: หนังสือเรื่อง *Good Night, Gorilla* (Rathmann, 1994) หนังสือเล่มนี้มีข้อความตัวหนังสือน้อยมากเล่าเรื่องราวของกอริลล่าซึ่งขโมยกุญแจจากยามสวนสัตว์แล้วตามปล่อยสัตว์ต่างๆ ออกมาจากกรงในยามค่ำคืน แก่นกลางของเรื่องเป็นเรื่องสมมติที่เต็มไปด้วยจินตนาการและอารมณ์ขัน (กอริลล่าไม่สามารถปลดล็อกกรงและเดินตามยามสวนสัตว์กลับบ้านได้ในชีวิตจริง) อย่างไรก็ตาม หนังสือเล่มนี้ให้ “สารสนเทศ” ที่มีค่าหลายประการแก่เด็กปฐมวัย นั่นคือการสอนเกี่ยวกับ “สัตว์ต่างๆ ในสวนสัตว์” (เช่น กอริลล่า ช้าง สิงโต ยีราฟ) และการดำเนินกิจวัตร “การบอกกล่าวราตรีสวัสดิ์” (Bedtime Routine) ผ่านภาพประกอบที่เต็มไปด้วยรายละเอียดและอารมณ์ขัน (Rathmann, 1994) เป็นหนังสือที่ยอดเยี่ยมสำหรับการสอนการตั้งข้อสังเกตจากภาพและการตีความเรื่องราวโดยแทบจะไม่ต้องพึ่งพาตัวหนังสือ

ข้อดีของหนังสือภาพบันทึกคือ คือ ความสามารถในการสร้างความผูกพันทางอารมณ์กับผู้อ่านได้ในระดับสูง การส่งเสริมจินตนาการอย่างไม่มีขีดจำกัด และความเหมาะสมสำหรับการสอนแนวคิดนามธรรม เช่น ความดี ความรัก และทักษะทางสังคมและอารมณ์ เช่น การอยู่ร่วมกัน การรู้จักแยกแยะและทำความเข้าใจอารมณ์ของตนเอง

ข้อจำกัดในการนำเสนอสารสนเทศเชิงข้อเท็จจริง: ข้อเท็จจริงมักถูกทำให้เรียบง่าย บิดเบือน หรือตัดทอนเพื่อให้รับใช้การเล่าเรื่อง (เช่น พฤติกรรมของสัตว์ในเรื่องไม่เป็นไปตามธรรมชาติ) และอาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดทางวิทยาศาสตร์ได้หากเด็กไม่ได้รับคำชี้แนะหรือคำอธิบายเพิ่มเติมที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ และเรื่องราวที่สนุกสนานเน้นจินตนาการโดยส่วนใหญ่ ไม่ได้คำนึงถึงความเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริง จึงมีทั้งสิ่งมีชีวิตในเทพนิยายหรือพฤติกรรมของสัตว์ที่เหนือจริงปรากฏในหนังสือภาพ

2. ตัวอย่างที่ชัดเจนของหนังสือภาพสารคดี: หนังสือเรื่อง *Actual Size* (Jenkins, 2004) เป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์แบบของหนังสือสารคดีเชิงแนวคิด หนังสือเล่มนี้ไม่ใช่เรื่องเล่าหรือตัวละครใดๆ แต่มีเป้าหมายเดียวคือการนำเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ "ขนาดที่แท้จริง" ของสัตว์ต่างๆ ทั่วโลกผ่านภาพตัดปะ (collage) ที่ตัดกระดาษอย่างประณีตและสวยงาม หน้าหนึ่งอาจแสดงเพียงตีนกบยักษ์ของกบโกโลธัส อีกหน้าหนึ่งแสดงความยาวของหนวดปลาหมึกยักษ์ (Jenkins, 2004) ข้อมูลข้อเท็จจริง (เช่น ชื่อสัตว์และถิ่นที่อยู่) จะถูกระบุไว้อย่างกระชับ แต่พลังในการนำเสนอเนื้อหาหลักของหนังสืออยู่ที่ การให้ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสโดยตรง เกี่ยวกับขนาดผ่านภาพ ซึ่งเป็นกลยุทธ์การนำเสนอสารสนเทศที่ทรงพลังและเป็นรูปธรรมสำหรับเด็ก

ข้อดีของหนังสือภาพสารคดี: การให้ข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือสูง ความเหมาะสมสำหรับการใช้อ้างอิงและตอบคำถามเฉพาะที่เด็กสงสัย และการช่วยสร้างคลังความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโลกอย่างเป็นระบบ สิ่ง que เด็กเรียนรู้สามารถนำไปเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริงได้

ข้อจำกัดในการนำเสนอสารสนเทศ: การนำเสนอเรื่องราวที่เด็กไม่เคยรู้จักให้เด็กสนใจและเห็นความสำคัญทำได้ยากสำหรับเด็กบางคน อาจขาดแรงดึงดูดทางอารมณ์จากเรื่องเล่าและตัวละคร พลังในการนำเสนอรวมทั้งกลวิธีที่โน้มน้าวใจให้เด็กสนใจ หรือการนำเสนอข้อมูลที่ส่งผลให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหลังได้รับความรู้ที่ถูกต้องทำได้ยาก และอาจให้ข้อมูลเฉพาะจุดโดยขาดบริบทเชิงระบบนิเวศที่สมบูรณ์ เช่น แสดงขนาดแต่ไม่ได้มีข้อมูลโดยอ้อมที่นำเสนอบริบทซึ่งอธิบายพฤติกรรมหรือที่อยู่อาศัย

3. ตัวอย่างที่ชัดเจนของหนังสือสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์: หนังสือเรื่อง *Me...Jane* (McDonnell, 2011) เป็นตัวอย่างที่สมบูรณ์แบบของหนังสือภาพประเภทนี้ หนังสือเล่มนี้บอกเล่าเรื่องราวในวัยเด็กของ ดร. เจน กูดอลล์ (Jane Goodall) นักมานวิทยาซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ โดยมีแก่นเป็น ข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์และชีวประวัติ ที่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนใช้กลวิธีทางวรรณกรรมและศิลปะในการเล่าเรื่อง เช่น

1. การสร้างอารมณ์ร่วม: เล่าเรื่องจากมุมมองของเด็กหญิงตัวน้อยที่มีความหลงใหลและความฝัน
2. การใช้สัญลักษณ์: การมีตุ๊กตาลิงชิมแปนซีชื่อจูบิลี (Jubilee) ตลอดเรื่อง เป็นสัญลักษณ์ของความฝันที่อยู่ด้วยเสมอจนกระทั่งเจนค่อยๆ เติบโต
3. ศิลปะการวาดภาพ: ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย นุ่มนวล คล้ายภาพวาดในสมุดบันทึกของเด็ก พร้อมสอดแทรกภาพวาดและลายเส้นทางวิทยาศาสตร์จริงๆ จากสมุดบันทึกของเจน กูดอลล์ ในวัยเด็ก
4. โครงเรื่องเชิงอารมณ์: สร้างโครงเรื่องโดยมีจุดเริ่มต้นที่ความสงสัยใคร่รู้ ช่วงกลางมีการสำรวจและเรียนรู้ และจุดจบที่ทรงพลังในการบรรลุความฝัน

การผสมผสานนี้ทำให้เด็กๆ ไม่เพียงแต่ได้เรียนรู้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับชีวิตในวัยเด็กของเจน กูดอลล์เท่านั้น แต่ยังได้สัมผัสถึงความมหัศจรรย์ของการค้นคว้าเชิงวิทยาศาสตร์ ความสงสัยใคร่รู้ ความอดทน และพลังของความฝัน หนังสือใช้เรื่องเล่าและอารมณ์เป็นตัวหล่อหลอมข้อเท็จจริงทางชีวประวัติ ทำให้นวนเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับชีวประวัติของบุคคลสำคัญกลายเป็นเรื่องราวที่ใกล้ชิดและสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กๆ (McDonnell, 2011)

ข้อดีของหนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์: การให้ข้อมูลที่ถูกต้องโดยยังคงความสนุกสนานในการอ่านจากเรื่องราว และสิ่งที่จินตนาการขึ้น มีความบันเทิงมากกว่าสารคดี ทำให้เด็กเข้าใจและสนุกกับเรื่องความรู้ และเห็นความสำคัญของสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ง่ายกว่าการนำเสนอความรู้เพียงอย่างเดียว เมื่อใช้โดยมีขั้นตอนที่ชัดเจน สามารถช่วย

ส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะที่สำคัญ ซึ่งในบริบทการพัฒนาเด็กไทย แนวทางนี้สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ที่เน้นให้เด็กมีทักษะการคิดวิเคราะห์ และจินตนาการสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการอ่านและการเล่าเรื่อง

ข้อจำกัดในการนำเสนอสารสนเทศ: หากไม่ได้รับการแนะนำ เด็กอาจสับสนว่าส่วนใดคือความจริงส่วนใดคือจินตนาการ และอาจเข้าใจว่าเรื่องจินตนาการคือเรื่องจริง ซึ่งจำเป็นต้องได้รับประสบการณ์หรือเรียนรู้เรื่องนั้นจึงเข้าใจว่าเป็นจินตนาการหรือเป็นความจริง

รายละเอียดของตัวอย่าง ข้อดี และข้อจำกัดของหนังสือภาพแต่ละประเภทแสดงให้เห็นว่าหนังสือทั้งสามประเภทมีความสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในมิติที่ต่างกัน ทั้งนี้ผู้เขียนบทความเลือกให้ความสำคัญในการอธิบายความสำคัญของสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์โดยใช้องค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการเด็กในการอธิบายความเกี่ยวข้องระหว่างหนังสือภาพประเภทดังกล่าวกับทักษะการคิดวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศซึ่งเป็นทักษะจำเป็นและต้องใช้เวลาในการพัฒนา

กลไกการพัฒนา "การคิดวิเคราะห์" ผ่านหนังสือภาพที่มีรูปแบบผสมผสาน

คุณค่าที่สำคัญที่สุดของหนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ มิได้หยุดอยู่แค่การ “ให้ความรู้” (Information Transfer) เท่านั้น แต่ยังขยายไปถึงการ “พัฒนาทักษะการคิด” (Thinking Skills) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “การคิดวิเคราะห์” (Critical Thinking) ซึ่งเป็นทักษะระดับสูง ในขณะที่เด็กปฐมวัยยังคงอยู่ในกระบวนการเรียนรู้ที่จะแยกแยะระหว่างความจริงและจินตนาการ (Woolley & Ghossainy, 2013) การได้เผชิญหน้ากับหนังสือที่ผสมผสานสองสิ่งนี้เข้าด้วยกันอย่างแนบเนียน จะสร้างสภาวะที่ท้าทายทางปัญญา (Cognitive Challenge) โดยธรรมชาติ ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นสำคัญที่ทำให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์

1. การท้าทายการแยกแยะระหว่างความจริงและจินตนาการ

งานวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าบริบทและลักษณะการนำเสนอข้อมูลมีผลกระทบอย่างมากต่อการเรียนรู้และการถ่ายโอนความรู้ของเด็ก Ganea et al. (2014) พบว่า เด็กที่อ่านหนังสือภาพที่มีการใช้ “การให้คุณลักษณะของมนุษย์แก่สัตว์หรือสิ่งของ” (Anthropomorphism) ในระดับสูง อาจมีความสามารถในการถ่ายโอนความรู้ทางชีววิทยาที่ได้จากหนังสือไปสู่สัตว์ในชีวิตจริงได้น้อยลง เนื่องจากเด็กอาจรับรู้ว่ามีชีวิตในหนังสือเป็นส่วนหนึ่งของ “เรื่องแต่ง” เท่านั้น

ในทางตรงกันข้าม Strouse et al. (2018) ได้แย้งว่าลักษณะเฉพาะของหนังสือ (Book Features) บางประการ เช่น การใช้ภาพถ่ายจริง (เมื่อเทียบกับภาพวาด) และการนำเสนอเนื้อหาที่สมจริงกว่า จะช่วยให้เด็กสามารถถ่ายโอนข้อมูลจากหนังสือไปสู่โลกแห่งความเป็นจริงได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวฯ ตั้งอยู่บนจุดกึ่งกลางระหว่างสองขั้วความคิดนี้ หนังสืออาจใช้ภาพวาดที่สวยงามเหมือนในหนังสือบันเทิงคดี แต่สอดแทรกเนื้อหาข้อเท็จจริงแบบหนังสือสารคดี หรืออาจใช้ตัวละครสัตว์ที่พูดได้ (องค์ประกอบเรื่องแต่ง) เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติหรือกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ (องค์ประกอบสารคดี) การที่เด็กได้เผชิญกับความคลุมเครือและความซับซ้อนในการจัดประเภทนี้ ภายใต้การชี้แนะและอำนวยความสะดวกโดยผู้ใหญ่ เช่น ผ่านเทคนิค “การอ่านเชิงโต้ตอบ” (Dialogic Reading) จะกระตุ้นให้เด็กต้อง “วิเคราะห์” สิ่งที่เขาหรือเธอรับรู้อยู่ตลอดเวลา (Backman, 2024, p. 385) โดยผู้ใหญ่อาจชวนเด็กคิดด้วยคำถามต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น

“ส่วนไหนในเรื่องนี้ที่คิดว่ามันเป็นเรื่องจริงที่เกิดขึ้นได้”

“ส่วนไหนที่คนเขียนอาจต้องแต่งขึ้นมาเล็กน้อยเพื่อให้เรื่องน่าสนใจและสนุกขึ้น”

“สัตว์ในชีวิตจริงพูดได้เหมือนในเรื่องไหม ทำไมคนเขียนถึงให้สัตว์ในเรื่องนี้พูดได้”

Backman (2024, 2025) สังเกตว่าในระหว่างการอ่านหนังสือผสมผสาน เด็กๆ มักจะแสดง “การตอบสนองต่อโครงสร้างจินตนาการ” (Responses to Imaginary Constructs) ผ่านการตั้งคำถามและการถกเถียงกับผู้ใหญ่เกี่ยวกับความสมจริงของเหตุการณ์ในหนังสือ กระบวนการของการตั้งคำถาม การสงสัย และการแสวงหาคำตอบนี้เอง ที่คือหัวใจสำคัญของทักษะการคิดวิเคราะห์ ส่งเสริมให้เด็กตั้งสมมติฐาน ตรวจสอบข้อเท็จจริง และสร้างความหมายด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีความยืดหยุ่นทางการรู้คิด (Cognitive Flexibility Theory) (Spiro et al., 1988) ที่มองว่าการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบหลากหลายช่วยให้เด็กพัฒนาโครงสร้างความรู้ที่ยืดหยุ่นและลึกซึ้งขึ้น

2. การฝึกประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ

ในขณะที่หนังสือภาพสารคดี (Pure Non-fiction) มักถูกนำเสนอและได้รับการยอมรับในฐานะ “ความจริง” ที่สมบูรณ์แบบไร้ที่ติ และหนังสือบันเทิงคดี (Pure Fiction) ก็ถูกเข้าใจในฐานะ “เรื่องสมมติ” ที่สมบูรณ์ หนังสือที่ผสมผสานทั้งสองแนวทางนี้กลับสอนบทเรียนที่ลึกซึ้งกว่าให้กับเด็กๆ นั่นคือ สารสนเทศสามารถ “นำเสนอ” (Represented) และ “ประกอบสร้าง” (Constructed) ได้ในหลายรูปแบบและหลายระดับ การอ่านหนังสือประเภทนี้ช่วยให้เด็กเริ่มพัฒนาทักษะพื้นฐานที่สุดของการรู้สารสนเทศ นั่นคือ “การประเมินแหล่งที่มา” (Evaluating Sources) และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แม้จะอยู่ในระดับที่ง่ายและเหมาะสมกับวัยก็ตาม เด็กจะเริ่มเรียนรู้ว่า ไม่ใช่ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในหนังสือที่ถูกจัดประเภทเป็น “สารคดี” จะเป็นความจริงทั้งหมดร้อยเปอร์เซ็นต์ เช่น หากหนังสือสารคดีมีตัวละครสัตว์ที่พูดได้ และในทางกลับกัน ก็ไม่ใช่ทุกสิ่งใน “นิทาน” จะเป็นเรื่องราวสาระไม่เกี่ยวข้องกับความจริง เช่น หนังสือ Goodnight Gorilla ก็ยังสามารถสอนเรื่องการนับเลขและชื่อสัตว์ต่างๆ ได้ นี่คือทักษะในการใช้ชีวิตที่สำคัญอย่างยิ่งในโลกยุคดิจิทัลปัจจุบัน ที่เด็กๆ จะต้องเผชิญกับ “ข่าวปลอม” (Fake News) และข้อมูลบิดเบือนจำนวนมากที่ผสมปนเปกันระหว่างข้อเท็จจริงและความคิดเห็น การได้ฝึกให้เด็กปฐมวัยคุ้นเคยกับธรรมชาติของสื่อ รู้จักตั้งคำถามกับสิ่งที่พวกเขาอ่านและเห็น ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและน่าสนใจ อย่างหนังสือภาพที่มีการผสมผสาน จึงเปรียบเสมือนการ “สร้างภูมิคุ้มกัน” (Inoculation) ทางปัญญา เพื่อเตรียมพร้อมให้มีพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เมื่อพวกเขาเติบโตขึ้นในอนาคต

แนวทางการพัฒนาหนังสือภาพเพื่อนำเสนอสารคดีสำหรับเด็กในบริบทไทย

หนังสือภาพสำหรับเด็กในประเทศไทยได้รับความนิยมมากขึ้น และไม่มีมีการแบ่งประเภทระหว่าง “หนังสือบันเทิงคดี” กับ “หนังสือสารคดี” ตามเกณฑ์การประกวดของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Office of the Basic Education Commission, 2025) ซึ่งเอื้อต่อการพัฒนาหนังสือภาพสำหรับเด็กที่แต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ หนังสือที่นำเสนอความรู้สารคดีแบบดั้งเดิม สามารถพัฒนาตามแนวทางนี้โดยใช้เนื้อหาสิ่งแวดล้อมและชุมชนไทยเป็นฐาน สอดคล้องกับงาน Jang & Kang (2024) ที่พบว่าหนังสือสารคดีแบบมีเรื่องเล่าช่วยสร้างความผูกพันทางอารมณ์ และจิตสำนึกสิ่งแวดล้อมได้ ดีกว่าการนำเสนอข้อเท็จจริงล้วน แต่หนังสือภาพสำหรับเด็กส่วนใหญ่ยังไม่ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาความรู้ความจริงที่ตอบสนองต่อการต้องการเรียนรู้ของเด็ก ผู้เขียนจึงเห็นว่าการพัฒนา “หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์” ในบริบทไทย ควรมุ่งเน้นการบูรณาการ 3 มิติ ได้แก่

1. มิติความรู้ (Knowledge) – ใช้เรื่องเล่าเพื่อถ่ายทอดข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม หรือประวัติบุคคลอย่างถูกต้อง
2. มิติจินตนาการ (Imagination) – ใช้ภาษาร้อยกรองและภาพประกอบสร้างความรู้สึกลึกซึ้งเชื่อมโยงทางอารมณ์ในการนำเสนอความรู้ความจริง
3. มิติวัฒนธรรมไทย (Cultural Context) – สอดแทรกคุณค่าท้องถิ่นและภูมิปัญญาไทย เพื่อสร้างอัตลักษณ์การเรียนรู้ของเด็กไทยในเรื่องราวที่สร้างความบันเทิง

ในเชิงปฏิบัติ ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถบูรณาการเนื้อหาสารคดีเข้ากับโครงเรื่องบันเทิงคดีคลาสสิกที่เด็กมีความคุ้นเคย (classic narratives) เช่น หนูน้อยหมวกแดง ลูกหมูสามตัว เจ้าหญิงนิทรา หรือ แม่ไก่แดงแสนขยัน เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการนำเสนอข้อเท็จจริงในลักษณะที่มีชีวิตชีวาและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก

ตัวอย่างเชิงปฏิบัติ ได้แก่ การปรับโครงเรื่อง “หนูน้อยหมวกแดง” เพื่อสอดแทรกการเรียนรู้เรื่องพืชผักสวนครัวโดยตั้งชื่อเรื่องเป็น “หนูน้อยหมวกแดงกับผักสวนครัว” และปรับเหตุการณ์จากการที่หนูน้อยหมวกแดงแวะเก็บดอกไม้ตามคำแนะนำของหมาป่าเป็นการขึ้นชมและเลือกเก็บผักสวนครัวริมรั้วเพื่อนำไปฝากคุณยาย เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้คุณยายปรุงอาหารจากผักซึ่งมีกลิ่นหอมจนทำให้หมาป่าขอเข้ามาร่วมกินอาหารด้วย

ในการนำไปใช้จัดกิจกรรมเพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ครูอาจสร้างพื้นฐานความรู้ให้เด็กผ่านการนำผักสวนครัวของจริงมาให้เด็กได้สัมผัส ดมกลิ่น และสังเกตลักษณะทางกายภาพ รวมทั้งทดลองชิมอาหารจากผักควบคู่กับการเล่าเรื่อง วิธีการดังกล่าวช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และเอื้อต่อการตั้งคำถามเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในลำดับถัดไป (critical thinking questions) นอกจากนี้ ครูอาจให้เด็กอ่านนิทานที่มีตัวละครหมาป่าในลักษณะที่

หลากหลาย เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับภาพแทนของตัวละครหมาป่าในวรรณกรรมสำหรับเด็ก ควบคู่กับการเรียนรู้เกี่ยวกับหมาป่าในโลกความเป็นจริง ก่อนนำไปสู่การตั้งคำถามที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์

ตัวอย่างคำถามที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการคิดวิเคราะห์ ได้แก่ “ในโลกแห่งความเป็นจริง หมาป่ากินผักหรือไม่” และ “ทำไมในนิทานเรื่องนี้หมาป่าจึงเลือกกินผัก” คำถามลักษณะนี้ช่วยให้เด็กเรียนรู้การจำแนกข้อเท็จจริงและเรื่องแต่ง (fact versus fiction) รวมทั้งทำความเข้าใจความแตกต่างระหว่างการใช้บุคคลิธิฐาน (personification) ในนิทานกับลักษณะทางชีวภาพของหมาป่าในความเป็นจริง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดวิเคราะห์ที่สอดคล้องกับระดับพัฒนาการของเด็ก และสามารถต่อยอดไปสู่การคิดวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเมื่อเด็กเติบโตและมีประสบการณ์มากขึ้น

นอกจากนี้ ผู้เขียนเห็นว่าการส่งเสริมให้ครูและนักเขียนไทยเข้าใจแนวคิดการสร้างสรรคและการอ่านหนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ ยังเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้าง soft power ทางวัฒนธรรม และเป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสือภาพของไทยให้สามารถตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุป

บทความนี้ได้นำเสนอการสังเคราะห์เชิงแนวคิดจากงานวิจัยสาขาด้านวรรณกรรมสำหรับเด็ก จิตวิทยาพัฒนาการ และการรู้สารสนเทศ เพื่ออธิบายบทบาทของหนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ในฐานะรูปแบบสารสนเทศที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย การสังเคราะห์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การผสมผสานระหว่างข้อเท็จจริงและเรื่องเล่าเชิงจินตนาการมิได้เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ หากแต่เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้เด็กสร้างความหมาย ตีความ และตั้งคำถามต่อสารสนเทศที่ได้รับ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสารสนเทศในระยะยาว

หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ได้รับการยืนยันจากทั้งทฤษฎีและงานวิจัยว่าเป็นรูปแบบสารสนเทศที่ทรงพลังและเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการให้ความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ข้อเสนอแนะนี้มีเหตุผลสนับสนุนที่สำคัญสามประการ ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับพัฒนาการตามธรรมชาติ หนังสือประเภทนี้ให้ความเคารพต่อธรรมชาติและวิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งต้องการสารสนเทศที่เป็นรูปธรรม เกี่ยวข้องกับชีวิตตนเอง และที่สำคัญที่สุดคือ ถูกนำเสนอผ่านโครงสร้างของ “เรื่องเล่า” (Narrative) ที่สามารถสร้างความผูกพันทางอารมณ์ได้ลึกซึ้ง
2. การทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมความรู้ หนังสือประเภทนี้ทำหน้าที่เป็นสะพานหรือตัวกลางที่เชื่อมต่อระหว่างโลกแห่งจินตนาการและบันทึงคิดที่เด็กคุ้นเคยและรัก กับโลกแห่งข้อเท็จจริงและสารคดีที่เด็กจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องและศิลปะทางภาพเพื่อ “ห่อหุ้ม” สารสนเทศที่ซับซ้อนให้กลายเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ย่อยง่ายและน่าตื่นเต้น
3. การกระตุ้นการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นธรรมชาติ การผสมผสานระหว่างความรู้เชิงข้อเท็จจริงและเรื่องเล่าเชิงจินตนาการของหนังสือประเภทนี้ สร้างสภาวะท้าทายทางปัญญา (Cognitive Challenge) ที่กระตุ้นให้เด็กต้องตั้งคำถาม ครุ่นคิด และแสวงหาเส้นแบ่งระหว่างความจริงและจินตนาการ (Ganea et al., 2014; Woolley & Ghossainy, 2013) อย่างต่อเนื่อง อันเป็นรากฐานที่สำคัญของการคิดวิเคราะห์และการประเมินสารสนเทศ ในขณะที่หนังสือภาพบันทึงคิดยังคงมีบทบาทสำคัญที่ไม่สามารถแทนที่ได้ในการพัฒนาจินตนาการและทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Harris, 2000) และหนังสือภาพสารคดีรูปแบบดั้งเดิมก็ยังคงมีความจำเป็นในการให้ข้อเท็จจริงที่แม่นยำและน่าเชื่อถือ (Gill, 2009; Strouse et al., 2018) หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์ก็คือเครื่องมือทางการศึกษาที่ผนวกรวมจุดแข็งของทั้งสองเข้าไว้ด้วยกันอย่างชาญฉลาด โดยการใช้ “พลังของเรื่องเล่า” เป็นตัวขับเคลื่อนเพื่อนำเสนอ “ความถูกต้องของข้อเท็จจริง” (Backman, 2024)

เมื่อพิจารณาในบริบทของสังคมร่วมสมัยที่ข้อมูล ข่าวสาร และปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน การปลูกฝังทักษะการคิดวิเคราะห์ตั้งแต่วัยเด็กจึงมีความสำคัญมากกว่าการถ่ายทอดข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียว หนังสือภาพสารคดีแต่งเติมเรื่องราวเชิงสร้างสรรค์จึงทำหน้าที่เป็น “พื้นที่กลาง” ระหว่างจินตนาการและความจริง ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกใช้กระบวนการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ทางอารมณ์อย่างเหมาะสมตามวัย ดังนั้น นักการศึกษา บรรณารักษ์นักสารสนเทศ และผู้ปกครอง ควรสร้างความเข้าใจต่อความสำคัญ คุณค่าและศักยภาพของหนังสือประเภทนี้ เนื่องจากการ “แต่งเติมเรื่องราว” แม้จะทำให้เด็กไม่ได้เรียนรู้เรื่องราวความจริงโดยไม่ต้องพิจารณา แต่ไม่ได้ลดทอนคุณค่าความในการนำเสนอความรู้ความจริงในรูปแบบที่ลึกซึ้งขึ้น เนื่องจากการนำเสนอสารสนเทศลักษณะนี้เป็นกลยุทธ์ทางการศึกษาที่ชาญฉลาดในการนำเสนอสารสนเทศ “มีชีวิตชีวา” และ “มีความหมาย” ต่อชีวิตของเด็กปฐมวัย การส่งเสริมให้

เด็กได้มีโอกาสอ่านหนังสือผสมผสานเหล่านี้อย่างหลากหลาย ควบคู่ไปกับการสนทนาและการตั้งคำถามเชิงโต้ตอบ (Dialogic Reading) อย่างสม่ำเสมอจากผู้ใหญ่ ถือเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับทักษะการรู้สารสนเทศ (Information Literacy) และการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ที่เด็กๆ จะต้องใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทความนี้หวังว่าจะเป็นกรอบแนวคิดหนึ่งในการทำความเข้าใจและพัฒนาการผลิตหนังสือภาพสำหรับเด็กในประเทศไทย ทั้งในเชิงการศึกษา วรรณกรรม และนโยบายด้านการรู้สารสนเทศ เพื่อส่งเสริมให้เด็กเติบโตเป็นผู้อ่านที่มีจินตนาการ รู้เท่าทันข้อมูล และสามารถใช้การคิดวิเคราะห์อย่างสร้างสรรค์ในโลกที่ซับซ้อนมากขึ้นในอนาคต

อ้างอิง

- Arizpe, E., & Styles, M. (2016). *Children reading picturebooks: Interpreting visual texts* (2nd ed.). England: Routledge.
- Backman, A. (2024). Fictionalised non-fiction picturebooks for preschoolers: Children's responses to imaginary constructs in designed reading activities. *Children's Literature in Education*, 55(3), 377–398. <https://doi.org/10.1007/s10583-022-09510-y>
- Backman, A. (2025). 'But dragons don't exist, do they?' Preschoolers' focus in determining whether a picturebook is a non-fiction or not. *Journal of Early Childhood Literacy*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/14687984231161115>
- Bintz, W. P., & Ciecierski, L. M. (2017). Hybrid text: An engaging genre to teach content area material across the curriculum. *The Reading Teacher*, 71(1), 61–69. <https://doi.org/10.1002/trtr.1560>
- BookTrust. (2024). *Visual literacy: The importance of pictures in reading for pleasure*. <https://www.booktrust.org.uk/resources/find-resources/visual-literacy-the-importance-of-pictures-in-reading-for-pleasure/>
- Colomer, T., Kümmerling-Meibauer, B., & Silva-Díaz, C. (Eds.). (2020). *New directions in picturebook research*. England: Routledge.
- Duke, N. K. (2000). 3.6 minutes per day: The scarcity of informational texts in first grade. *Reading Research Quarterly*, 35(2), 202–224. <https://doi.org/10.1598/RRQ.35.2.1>
- Duke, N. K., & Tower, C. (2004). *Nonfiction literacy development in the early grades: Helping children read and write informational text*. New York: Guilford Press.
- Edutopia. (2024). *Visual literacy in early childhood education*. <https://www.edutopia.org/article/visual-literacy-early-childhood-education>
- Ganea, P. A., Canfield, C. F., Simons-Ghafari, K., & Chou, T. (2014). Do cavies talk? The effect of anthropomorphic picture books on children's knowledge about animals. *Frontiers in Psychology*, 5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00283>
- Gill, S. R. (2009). What teachers need to know about the "new" nonfiction. *The Reading Teacher*, 63(4), 260–267. <https://doi.org/10.1598/RT.63.4.1>
- Gutkind, L. (2012). *You can't make this stuff up: The complete guide to writing creative nonfiction*. New York: Da Capo Press.
- Harris, P. L. (2000). *The work of the imagination*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.
- Jang, S. H., & Kang, T. T. (2024). A comparative analysis of Chinese and Korean picturebooks for early childhood climate change education. *Early Childhood Education Journal*, 52(10), 1643–1653. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01556-x>
- Jenkins, S. (2004). *Actual size*. United States: Houghton Mifflin Company.

- Kersten, S. (2015). The "new" nonfiction: Blurring the boundaries between fiction and nonfiction in twentieth-century literature. *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, 48(1), 69–85.
- Kole, M. (2018, July 10). *Picture book story structure: The ultimate guide*. Mary Kole Editorial. <https://marykole.com/picture-book-story-structure>
- Kümmerling-Meibauer, B., & Meibauer, J. (2013). Toward a cognitive theory of picturebooks. *International Research in Children's Literature*, 6(2), 143–159. <https://doi.org/10.3366/ircl.2013.0096>
- McDonnell, P. (2011). *Me...Jane*. New York City: Little, Brown and Company.
- Mantzicopoulos, P., & Patrick, H. (2011). Reading picture books and learning science: Engaging young children with informational text. *Theory into Practice*, 50(4), 269–276. <https://doi.org/10.1080/00405841.2011.607372>
- Office of the Basic Education Commission. (2025). *Announcement of criteria for the outstanding book competition for the year 2026*. Ministry of Education. (In Thai)
- O'Neill, D. K., Pearce, M. J., & Pick, J. L. (2004). Early childhood practitioners' use of language facilitation strategies during informational book reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 19(3), 429–446. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2004.07.003>
- Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. Holt, Rinehart & Winston.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Rathmann, P. (1994). *Good night, gorilla*. New York: G.P. Putnam's Sons.
- Sipe, L. (2008). *Storytime: Young children's literary understanding in the classroom*. New York: Teachers College Press.
- Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jacobson, M. J., & Coulson, R. L. (1988). Cognitive flexibility theory: Advanced knowledge acquisition in ill-structured domains. *Proceedings of the Cognitive Science Society*, 375–383.
- Stephens, J. (1992). *Language and ideology in children's fiction*. London, New York: Longman.
- Stewart, M. (2018). Understanding and teaching five kinds of nonfiction. *The Reading Teacher*, 72(2), 139–146.
- Strouse, G. A., Nyhout, A., & Ganea, P. A. (2018). The role of book features in young children's transfer of information from picture books to real-world contexts. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 50. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00050>
- Woolley, J. D., & Ghossainy, M. E. (2013). Revisiting the fantasy–reality distinction: Young children's developing beliefs about fictional and fantastical entities. *Child Development*, 84(5), 1496–1510. <https://doi.org/10.1111/cdev.12083>
- Zins, C. (2007). Conceptual approaches for defining data, information, and knowledge. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 58(4), 479–493. <https://doi.org/10.1002/asi.20508>

JLISSWU

ISBN: 0125- 2836

E-ISBN: 2651-0707

