

การพัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Development of Project-based Learning Activities Integrated with Digital Storytelling Techniques through Online Learning to Enhance Advertising Media Creation Skills of Grade 12 Students

อนุพันธ์ ฉลุทอง*¹ นัฐพล รำไพ² สุกานดา จงเสริมตระกูล³
Anuphan Chaluthong*¹ Nattaphon Rampai² Sukanda Jongsermtrakoon³

Anuphan.c@ku.th*

ส่งบทความ 24 พฤษภาคม 2568 แก้ไข 16 มิถุนายน 2568 ตอรับ 17 มิถุนายน 2568
Received: May 24, 2025 Revised: June 16, 2025 Accepted: June 17, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ 2) ศึกษาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาหลังการใช้กิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนอัสสัมชัญ จำนวน 43 คน ที่ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการสอนเรื่องการสร้างสื่อโฆษณา จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ 6 ชั่วโมง 2) สื่อการสอนเรื่อง การสร้างสื่อโฆษณา และ 3) แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา ได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที t-test one sample

ผลการวิจัยพบว่า

1) การพัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการสอนครอบคลุมระยะเวลา 6 สัปดาห์ และ 8 หัวข้อเนื้อหา โดยใช้หลักการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง การวางแผน การดำเนินงาน การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลงาน แผนการสอนมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนอย่างครอบคลุมทั้งการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และจัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิดและการผลิตผลงาน การกำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ และการประเมินผล และปรับปรุง พร้อมทั้งมีผลผลิตที่เป็นรูปธรรมและวัดผลได้ในแต่ละขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

*ผู้ประพันธ์รับทราบ (corresponding author)

¹⁻³ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹⁻³ Faculty of Education Kasetsart University

- 2) ความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนหลังการใช้กิจกรรมการสอนที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=18.70$, S.D.=1.92) จากคะแนนเต็ม 24 คะแนน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05
- 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสอนที่พัฒนาขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, S.D.= 0.27)

คำสำคัญ: การสอนแบบโครงงานเป็นฐาน, การเล่าเรื่องดิจิทัล, การสร้างสื่อโฆษณา

Abstract

The objectives of this research were to: 1) The development of project-based learning activities combined with digital storytelling techniques through online teaching media. The researcher developed a teaching plan covering a 6-week period and 8 content topics, using project-based learning principles divided into 5 main stages: thinking and topic selection, planning, implementation, report writing, and presentation of work. The teaching plan features continuous and interconnected activities from the first stage to the final stage, comprehensively promoting learners' abilities including data collection, data analysis and management, concept development and product creation, goal setting and strategy formulation, and evaluation and improvement. Each stage includes concrete and measurable outputs, enabling learners to systematically and effectively develop their ability to create advertising media, 2) study the ability to create advertising media after using project-based teaching activities combined with digital storytelling techniques through online teaching media, and 3) study learners' satisfaction with project-based teaching activities combined with digital storytelling techniques through online teaching media. The sample consisted of 43 students from Grade 12/6 at Assumption College, selected through simple random sampling. The research instruments included: 1) lesson plans on creating advertising media, consisting of 1 learning unit with 6 hours, 2) teaching media on creating advertising media, and 3) an assessment form for advertising media creation ability. Content validity was verified by experts. Data were analyzed using basic statistics, mean, standard deviation, and one-sample t-test.

The research findings revealed that:

1) The development of project-based teaching activities combined with digital storytelling techniques through online teaching media The researcher developed a six-week instructional plan covering eight content topics by employing a project-based learning (PBL) approach integrated with digital storytelling techniques. The PBL process was organized into five key stages: topic selection and idea generation, planning, implementation, report writing, and presentation. The instructional plan consisted of a series of interconnected and continuous activities that spanned from the initial to the final stage, aiming to comprehensively enhance learners' capabilities. These include information gathering, data analysis and management, idea development and production, goal setting and strategy formulation, as well as evaluation and improvement. The plan featured measurable and tangible outputs at each stage, enabling students to systematically and effectively develop their skills in creating advertising media.

2) Students' ability to create advertising media after using the developed teaching activities was at a good level ($\bar{X}=18.70$, S.D.=1.92) out of a total score of 24 points, significantly higher than the 75% criterion at the .05 statistical significance level.

3) Learners' overall satisfaction with the developed teaching activities was at the highest level ($\bar{X}=4.92$, S.D.=0.27).

Keyword: Project-based Learning, Digital Storytelling, Advertising Media Creation

บทนำ

สื่อโฆษณาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารของยุคดิจิทัล ทั้งองค์กรภาครัฐและเอกชนต่างใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ข้อมูลและสร้างการรับรู้ ความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาที่มีประสิทธิภาพจึงกลายเป็นทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องเตรียมพร้อมเพื่อก้าวเข้าสู่สังคมและตลาดแรงงานในอนาคต

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบันยังขาดทักษะการสร้างสื่อโฆษณาที่มีคุณภาพ จากการสำรวจความต้องการของนักเรียนโรงเรียนอัสสัมชัญ พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้การสร้างสื่อโฆษณา แต่ขาดแนวทางและเครื่องมือที่เหมาะสมในการพัฒนาทักษะดังกล่าว ปัญหาที่ส่งผลต่อความพร้อมของผู้เรียนในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงและสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม (ปงกรณ์ บุตรศรี และเอกนถน บางท่าไม้, 2564) ขณะที่เทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) ช่วยในการผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ เช่น ภาพ เสียง และข้อความให้เกิดเป็นสื่อที่มีพลังในการสื่อสาร (นริศรา พรหมริน และสรณดินทร์ ประสารทรัพย์, 2565) การนำทั้งสองแนวทางมาผสานกันจึงมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อโฆษณาของผู้เรียน

เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด การจัดทำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์เป็นทางเลือกที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนยุคปัจจุบัน สื่อออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ตลอดเวลาผ่านอุปกรณ์ต่าง ๆ และสนับสนุนการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ (คณวัฒน์ พรสุริยโรจน์, 2559)

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ที่ผสมผสานการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล สำหรับส่งเสริมความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมดิจิทัล

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาหลังการใช้กิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัสสัมชัญ แขวงบางรัก เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร ที่เรียนในรายวิชาโครงงานนวัตกรรมจำนวน 4 ห้อง จำนวนนักเรียน 152 คนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 จำนวน 43 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ด้วยวิธีจับสลากใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ทั้งนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทุกห้องมีการจัดชั้นเรียนแบบความสามารถ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปัจจัยพื้นฐานที่ไม่แตกต่างกัน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ตัวแปรต้น (Independent Variables)

1. กิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์

ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

1. ความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา
2. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการสอนเรื่อง การสร้างสื่อโฆษณา จำนวน 1 หนึ่งหน่วยการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 6 ชั่วโมง

2. สื่อการสอนเรื่องการสร้างสื่อโฆษณาจำนวน 1 สื่อ ประกอบไปด้วย 8 หัวข้อดังนี้ การคิดค้นแนวคิด การเขียนสคริปต์ การรวบรวมข้อมูล การสร้างสื่อ การตัดต่อ การเผยแพร่ การประเมินผล และการสะท้อนผล

การสร้างแผนการสอน และสื่อการสอน เรื่องการสร้างสื่อโฆษณา ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างโดยใช้แนวคิดของ ADDIE Model (Seels and Glasgow, 1998 อ้างถึงในณัฐพล รำไพ (2561) ซึ่งมี 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ (Analysis)

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ยังขาดทักษะในการสร้างสื่อโฆษณา ที่ดึงดูดความสนใจกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถกระตุ้นแนวคิดและวิธีการสร้างที่ดี ทำให้งานสื่อโฆษณาขาดความน่าสนใจและความแปลกใหม่เพื่อแก้ปัญหานี้ แนวทางการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) ได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้การสร้างสื่อโฆษณาผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยให้นักเรียนได้ค้นคว้าข้อมูล สร้างเรื่องราวที่สื่อสารได้อย่างมีพลัง และนำเสนอในรูปแบบที่น่าดึงดูด การใช้การเล่าเรื่องดิจิทัลจะช่วยให้นักเรียนมีความหมาย อีกทั้งยังกระตุ้นความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา ได้อย่างน่าสนใจและประสิทธิภาพ

ในกระบวนการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและหลักการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ นอกจากนี้ได้ ศึกษาหลักสูตรและคำอธิบายรายวิชา ว30283 โครงงานนวัตกรรมเพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการกำหนดกรอบและทิศทางของการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของรายวิชา

สำหรับการวิเคราะห์ในการพัฒนาสื่อการสอน ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอน รวมถึงเป้าหมายและแนวทางของการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ตลอดจนทักษะด้านเทคโนโลยีเบื้องต้นของผู้เรียน โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 5 ส่วนสำคัญ ได้แก่

ตัวอย่างวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนอัสสัมชัญ

ความสามารถที่ต้องการพัฒนาในผู้เรียน ได้แก่ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิด การผลิตผลงาน การกำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ รวมถึงการประเมินผลและปรับปรุงผลงาน

เนื้อหาของบทเรียน ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้สำคัญ เช่น การคิดค้นแนวคิด การเขียนสคริปต์ การรวบรวมข้อมูล การสร้างสื่อ การตัดต่อ การเผยแพร่ การประเมินผล และการสะท้อนผล

แนวทางการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน ครอบคลุมขั้นตอน ได้แก่ การคิดและเลือกหัวข้อ การวางแผน การดำเนินงาน การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลงาน

2. การออกแบบ (Design)

ออกแบบแผนการสอนโดยการวางโครงสร้างหลักสูตรที่มีความชัดเจนและเหมาะสมกับผู้เรียน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาการเล่าเรื่องดิจิทัล กำหนดจุดประสงค์และเนื้อหา เพื่อให้มีความชัดเจนในเนื้อหาที่จะนำมาใช้สอน และสามารถกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการสร้างสื่อโฆษณาที่มีประสิทธิภาพ การวิเคราะห์เนื้อหาการเล่าเรื่องดิจิทัลนี้จะช่วยให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและตรงตามเป้าหมายที่ต้องการ

สำหรับสื่อการสอน ผู้วิจัยได้วางแผนโครงสร้างบทเรียน ให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและเส้นทางการเรียนได้อย่างเป็นระบบ และจัดทำผังการทำงานของบทเรียน เพื่อแสดงการเชื่อมโยงและลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ อีกทั้งกำหนดภาพรวมของหน้าตาและเนื้อหาแต่ละหน้าในบทเรียนเพื่อให้มีความสอดคล้องและน่าสนใจ จากนั้นนำเสนอผลงานที่ออกแบบ ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ พร้อมทั้งปรับปรุงตามคำแนะนำ

3. การพัฒนา (Development)

3.1 พัฒนาแผนการสอน และสื่อการสอนตามวัตถุประสงค์และเนื้อหาที่ได้ทำการวิเคราะห์ไว้ แบ่งออกเป็น 6 สัปดาห์ และ 8 เนื้อหา ผู้วิจัยได้ ศึกษาหลักการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานโดยมี เป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องและมีการดำเนินงาน ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นสุดท้ายมีทั้งหมด 5 ขั้นตอนดังนี้ 1) การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง 2) การวางแผน 3) การดำเนินงาน 4) การเขียนรายงาน 5) การนำเสนอผลงาน

ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการพัฒนาแผนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน การกำหนดขั้นตอนที่ชัดเจนนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีกรอบในการทำงานและสามารถดำเนินโครงงานได้อย่างเป็นระบบ เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 1

สัปดาห์ที่ (ขั้นตอนการเรียนการสอนแบบ โครงงานเป็นฐาน)	เรื่องที่สอน (ขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัล)	ผลผลิต	ความสามารถ ในการสร้างสื่อโฆษณา
1 การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง	1 การคิดค้นแนวคิด	หัวข้อและแนวคิดสำหรับ โฆษณา	การรวบรวมข้อมูล
2 การวางแผน	2 การเขียนสคริปต์ 3 การรวบรวมข้อมูล	สคริปต์และสตอรี่บอร์ด	การวิเคราะห์และจัดการ ข้อมูล
3-4 การดำเนินงาน	4 การสร้างสื่อ 5 การตัดต่อ	สื่อโฆษณา	การพัฒนาแนวคิด การผลิตผลงาน
5 การเขียนรายงาน	6 การประเมินผล	รายงานโครงการที่แสดง ถึงการประเมินผลและการ เรียนรู้	เป้าหมายและกลยุทธ์
6 การนำเสนอผลงาน	7 การเผยแพร่ 8 การสะท้อนผล	นำเสนอผลงาน และวิเคราะห์ การทำงานอย่างมีเหตุผล	การประเมินผลและ ปรับปรุง

ภาพที่ 1 สัปดาห์และเรื่องในการจัดการเรียนรู้

3.2 การตรวจสอบคุณภาพแผนการสอนและสื่อการสอนโดยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ จากนั้นนำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อดำเนินการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการสอนและสื่อการสอน

ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของแผนการสอนได้รับค่าเฉลี่ย 4.48 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 มีความเหมาะสมในระดับดีมาก สำหรับสื่อการสอนได้รับค่าเฉลี่ย 4.83 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.06 มีความเหมาะสมในระดับดีเยี่ยม

ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาและดำเนินการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมก่อนที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจริง

4. การดำเนินการ (Implement)

นำแผนการสอนและสื่อการสอนเรื่อง que ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนอัสสัมชัญในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง)

5. การประเมินผล (Evaluation)

หลังจากที่ผู้เรียนได้ผ่านขั้นตอนการเรียน

แล้วให้ผู้เรียนสร้างสื่อโฆษณา โดยใช้วิธีที่เรียนดังกล่าวโดยมีแบบประเมินชิ้นงานการให้คะแนนและนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติต่อไป

3. แบบประเมินความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา

3.1. ออกแบบเกณฑ์การประเมินความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา โดยใช้วิธีการประเมินแบบรูบริค (Scoring Rubric) ในระดับคะแนน 4, 3, 2 และ 1 ซึ่งหัวข้อที่ใช้ในการประเมินความสามารถประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิด การผลิตผลงาน เป้าหมายและกลยุทธ์ และการประเมินผลและปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาตามแบบประเมินรูบริคมีดังนี้

คะแนน 21-24 = ระดับ 4 (ดีมาก)

คะแนน 18-20 = ระดับ 3 (ดี)

คะแนน 15-17 = ระดับ 2 (พอใช้)

คะแนน 0-14 = ระดับ 1 (ต้องปรับปรุง)

การพิจารณาว่านักเรียนผ่านเกณฑ์หรือไม่จะใช้ระดับคะแนนตั้งแต่ 3 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

3.2. นำแบบประเมินผลงานเสนอขอข้อเสนอ

แนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน

5 ท่านตรวจสอบเพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เกณฑ์การประเมินอิงตามดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งค่าที่ต้องการคือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป

3.3. นำผลการประเมินที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไข

4. การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและหลักการในการพัฒนาแบบประเมินความพึงพอใจของการจัดการเรียนรู้

4.2 วิเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่ต้องนำมาประเมินความพึงพอใจ และจัดทำเป็นคำถามในแบบประเมินในแต่ละด้านประกอบด้วย ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านกระบวนการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ด้านการใช้สื่อการสอนเพื่อการศึกษา

4.3 จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจ แบบมาตราส่วนการประเมินค่า (Rating Scale) จำนวน 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 5 หมายถึง มากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง มาก ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง น้อย และระดับ 1 หมายถึง น้อยที่สุด สำหรับการสรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนจะดำเนินการโดยการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินของผู้เรียนทั้งหมด (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

4.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะ ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินด้านเนื้อหา ตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามเพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และการใช้ภาษา จากนั้นนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence:

IOC) โดยกำหนดเกณฑ์มากกว่า 0.50 ขึ้นไป ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.89

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมอุปกรณ์ที่จำเป็น สื่อการเรียนการสอน และคู่มือที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นทดลอง

การวิจัยเป็นการทดลองแบบกลุ่มเดียว ที่ไม่มีการวัดความสามารถก่อนเรียน โดยดำเนินการกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 โรงเรียนอัสสัมชัญ จำนวน 43 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยมีระยะเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 6 ชั่วโมง โดยใช้สื่อการสอน เรื่อง การสร้างสื่อโฆษณา

3. ขั้นหลังการทดลอง

3.1 ผู้เรียนส่งผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นหลังจากได้เรียนเรื่องการสร้างสื่อโฆษณา

3.2 ผู้เรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนหลังเรียน เรื่อง การสร้างสื่อโฆษณา โดยดำเนินการ 2 ขั้นตอน คือ วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา หาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณา และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติ One-Sample t-test เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนด (75%) เพื่อทดสอบว่านักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาตามเกณฑ์ที่ต้องการหรือไม่

4.2 การวิเคราะห์ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนการสอน

ผลการวิจัย

ผลการพัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ ผู้วิจัยได้แผนการสอนครอบคลุมระยะเวลา 6 สัปดาห์ และ 8 หัวข้อเนื้อหา โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การคิด และเลือกหัวข้อเรื่อง การวางแผน การดำเนินงาน การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลงาน แผนการสอนมีลักษณะเป็น กิจกรรมที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียน อย่างครอบคลุมทั้งการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิดและการผลิตผลงาน การกำหนด เป้าหมายและกลยุทธ์ และการประเมินผลและปรับปรุง พร้อมทั้งมีผลผลิตที่เป็นรูปธรรมและวัดผลได้ในแต่ละขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 1 ผลคะแนนความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียน

ทำการวิเคราะห์ด้วย One-Sample t-test เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยกับค่าคะแนนเกณฑ์ที่กำหนด 75%

การทดสอบ	n	k	$\bar{X}$	S.D.	(75%)	t	p-value
หลังการทดสอบ	43	24	18.7	1.92	18	2.38	*0.011

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำอธิบายสัญลักษณ์

n = 43 คือ จำนวนตัวอย่าง หมายถึงนักเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยทั้งหมด 43 คน

k = 24 คือ คะแนนเต็ม หมายถึงคะแนนสูงสุดที่นักเรียนสามารถได้รับได้คือ 24 คะแนน

75% คือ เกณฑ์คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ที่วัดได้จากความสามารถในการสร้างสื่อของนักเรียน

หมายถึงนักเรียนต้องได้คะแนนเฉลี่ยอย่างน้อย 18 คะแนน (จาก 24 คะแนนเต็ม)

จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับดี ($\bar{X}=18.70$, $S.D.=1.92$) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 75) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p = 0.011$)

ตารางที่ 2 คะแนนความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยแยกแต่ละรายการด้านการประเมินเทียบกับคะแนนเฉลี่ย

ด้านการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การรวบรวมข้อมูล	4.00	0.00	ดีมาก
การประเมินผลและปรับปรุง	4.00	0.00	ดีมาก
การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล	2.79	0.83	ดี
เป้าหมายและกลยุทธ์	2.74	0.66	ดี
การพัฒนาแนวคิด	2.63	0.66	ดี
การผลิตผลงาน	2.53	0.80	ดี
รวม (n=43)	3.12	0.39	ดี

จากตารางที่ 2 คะแนนความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนกับเกณฑ์เกณฑ์ 75% ในภาพรวมพบว่าอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.12$, $S.D.=0.39$) เมื่อพิจารณาแต่ละรายการพบว่ารายการที่ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือการรวบรวมข้อมูล และการประเมินผลและปรับปรุง ($\bar{X}=4.00$, $S.D.=0.00$) อยู่ในระดับดีมาก รายการรองลงมา คือ การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล ($\bar{X}=2.79$, $S.D.=0.83$) อยู่ในระดับดี และเป้าหมายและกลยุทธ์ ($\bar{X}=2.74$, $S.D.=0.66$) อยู่ในระดับดี ถัดมาคือ การพัฒนาแนวคิด ($\bar{X}=2.63$, $S.D.=0.66$) อยู่ในระดับดี และการผลิตผลงาน ($\bar{X}=2.53$, $S.D.=0.80$) อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 3 ผลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

รายการการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการใช้สื่อการสอนเพื่อการศึกษา	4.97	0.13	มากที่สุด
ด้านกระบวนการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน	4.92	0.30	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา	4.92	0.31	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.88	0.35	มากที่สุด
รวม (n=43)	4.92	0.27	มากที่สุด

ผลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.27$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการใช้สื่อการสอนเพื่อการศึกษา ($\bar{X}=4.97$, $S.D.=0.13$) ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านกระบวนการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.30$) ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.31$) ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}=4.88$, $S.D.=0.35$) ความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

อภิปรายผล

1. การพัฒนากิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ ผู้วิจัยได้พัฒนาแผนการสอนครอบคลุมระยะเวลา 6 สัปดาห์ และ 8 หัวข้อเนื้อหา โดยใช้หลักการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่แบ่งเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง การวางแผน การดำเนินงาน การเขียนรายงาน และการนำเสนอผลงาน แผนการสอนมีลักษณะเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้าย ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนอย่างครอบคลุมทั้งการรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิดและการผลิตผลงาน การกำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ และการประเมินผลและปรับปรุง พร้อมทั้งมีผลผลิตที่เป็นรูปธรรมและวัดผลได้ในแต่ละขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ แสดงว่ารูปแบบมีความเหมาะสมในการนำ

ไปใช้ ซึ่งอาจเป็นเพราะว่า มีกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้ในการสร้างสื่อโฆษณาด้วยตนเอง นักเรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติมากกว่าการนั่งฟังครูสอนเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับแนวทางที่ทิศนา ขัมมณี (2556) กล่าวถึงนิยามของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นหลักไว้ว่า เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนร่วมกันเลือกทำโครงงานที่ตนเองสนใจโดยร่วมกัน สำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่ตนสนใจวางแผนในการทำโครงงานร่วมกันศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็นและลงมือปฏิบัติงานตามที่วางแผนไว้จนค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณชน และนำเสนอประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อความคิดเห็น และสรุปผลการเรียนรู้ที่รับจากประสบการณ์ทั้งหมด

2. ความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาของนักเรียนที่ใช้กิจกรรมการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิค

การเล่าเรื่องดิจิทัลผ่านสื่อการสอนออนไลน์ นักเรียนมีความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เนื่องจากการพัฒนาความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาเป็นการสร้างความรู้จากการจัดกิจกรรมการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า และหาคำตอบด้วยการลงมือปฏิบัติอย่างเป็นระบบ โดยความสามารถในการสร้างสื่อโฆษณาประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน คือ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล/จัดการข้อมูล การพัฒนาแนวคิด/การใช้ความคิด การผลิตผลงาน เป้าหมาย และกลยุทธ์ และการประเมินผลและปรับปรุง โดยแต่ละองค์ประกอบผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง เป็นขั้นตอนในการให้ความรู้พื้นฐานในการกำหนดวัตถุประสงค์และปัญหา ในขั้นตอนเริ่มต้นของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโครงงาน เป็นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านที่ 1 การรวบรวมข้อมูล ผู้เรียนจะได้ฝึกการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมหรือบริการที่สนใจอย่างครบถ้วนสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย และวิเคราะห์เปรียบเทียบสื่อโฆษณาอย่างละเอียด สอดคล้องกับดุซงญอ (2557) ได้ให้ความหมายของการสอนแบบโครงงานเป็นฐานไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นให้เกิดความสนใจจากตัวนักเรียน เพื่อนำมาใช้ในการทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเพิ่มพูนความรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง การฟัง และการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม อันจะนำไปสู่การสรุปองค์ความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำโครงงานอย่างเป็นระบบ และสามารถสร้างผลลัพธ์ของกิจกรรมออกมาเป็นผลงานในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม

2) การวางแผน เมื่อได้ประเด็นหรือปัญหาที่ต้องการศึกษาแล้ว ผู้เรียนจะเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการวางแผน และออกแบบแนวทางการดำเนินโครงงาน เพื่อพัฒนา

ความสามารถในด้านที่ 2 การวิเคราะห์และจัดการข้อมูล ซึ่งมุ่งเน้นให้ข้อมูลถูกจัดหมวดหมู่อย่างเป็นระบบ มีความชัดเจน และถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อวางกลยุทธ์โฆษณาที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ในทำนองเดียวกัน วิศิษฐ์ศรี วิยะรัตน์ และคณะ (2567) เน้นว่า การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยเฉพาะการวางแผนการทำงาน การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

3) ขั้นตอนการตามแผนโครงงาน ขั้นตอนนี้เป็นการลงมือปฏิบัติจริงตามแผนที่วางไว้ โดยนักเรียนเริ่มรวบรวมข้อมูล ทดลอง ออกแบบ และพัฒนาเนื้อหาหรือชิ้นงานตามบทบาทของตนเองที่ได้รับมอบหมายเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านที่ 3 การพัฒนาแนวคิด ซึ่งมุ่งเน้นการกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายชัดเจน มีแนวคิดสร้างสรรค์โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ และสามารถสื่อสารจุดขายเกี่ยวกับกิจกรรมหรือบริการที่สนใจได้อย่างชัดเจน รวมถึงด้านที่ 4 การผลิตผลงาน ที่มีการวางแผนขั้นตอนการสร้างสื่ออย่างละเอียด จัดทำสตอรี่บอร์ดที่สมบูรณ์ การตัดต่อมีความประณีต องค์ประกอบด้านภาพและเสียงมีความสอดคล้องกลมกลืนกับเนื้อหา และนำเสนอผลงานได้อย่างมีอาชีพ สอดคล้องกับยุทธ โกยวรรณ (2544) กล่าวว่า โครงงาน หมายถึง กิจกรรมที่เน้นกระบวนการโดยผู้เรียนเป็นผู้คิดค้น วางแผน และลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ โดยอาศัยเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติเพื่อให้โครงงานสำเร็จลุล่วง ภายใต้คำแนะนำ การกระตุ้นความคิด และการส่งเสริมการทำงานจากครูหรือผู้เชี่ยวชาญ ครูผู้สอนวิชาโครงงานจะทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการทำงาน ชี้แนะ และช่วยแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นตลอดกระบวนการ ตลอดจนติดตาม วัดผล และประเมินผลการดำเนินโครงงานด้วย

4) การเขียนรายงาน ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการที่นักเรียนสรุปผลการดำเนินโครงงานอย่างเป็นระบบ ผ่านการจัดทำรายงานโครงงานที่สะท้อนถึงแนวคิด แผนงาน กระบวนการ และผลลัพธ์ของการดำเนินกิจกรรม เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านที่ 5 เป้าหมายและกลยุทธ์ ที่มุ่งเน้นให้เนื้อหาและรูปแบบมีความสอดคล้องกัน สามารถกระตุ้นทั้งเหตุผลและอารมณ์ได้อย่างลงตัว และ

ตำแหน่งของกิจกรรมหรือบริการที่สนใจมีความชัดเจน โดดเด่น โดยนักเรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อเรียบเรียงข้อมูลอย่างมีลำดับขั้นตอน อ้างอิงจากการปฏิบัติจริง พร้อมทั้งวิเคราะห์และประเมินคุณภาพของผลงานตนเองและของกลุ่ม ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ โดยแนะนำโครงสร้างรายงาน นำเสนอตัวอย่างที่ชัดเจน และให้ข้อเสนอแนะแก่นักเรียนอย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดรวบยอดได้อย่างชัดเจน และมีตรรกะ

5) การนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หลังจากดำเนินโครงการเสร็จสิ้น ผู้เรียนจะได้มีโอกาส นำเสนอผลงานของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้น โดยอาจเป็นการนำเสนอในรูปแบบวิดีโอ พรีเซนเทชัน หรือโปสเตอร์ นิทรรศการ แล้วแต่ลักษณะของโครงการ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตั้งคำถาม และการให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านที่ 6 การประเมินผลและปรับปรุง ที่มีการจัดทำแบบสอบถามหรือรับคำวิจารณ์จากกลุ่มเป้าหมายอย่างเป็นระบบ และมีการวิเคราะห์ความสำเร็จโดยเปรียบเทียบกับเป้าหมายอย่างชัดเจน พร้อมทั้งมีแผนปรับปรุงที่เป็นรูปธรรม ผู้วิจัยส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศของการเรียนรู้ร่วมกัน ไม่เน้นการแข่งขัน แต่ส่งเสริมการสะท้อนคิด และการเรียนรู้จากข้อผิดพลาด ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การฟัง และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนได้อย่างชัดเจนทั้งนี้ สอดคล้องกับ เวนานิตย์ สงคราม (2554) ที่เสนอว่า “การนำเสนอและประเมินผล” เป็นหนึ่งในขั้นตอนสำคัญของกระบวนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยการนำเสนอผลงานผ่านสื่อหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นวิธีหนึ่งในการตรวจสอบว่าเรื่องเล่าดิจิทัลสามารถตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ของผู้สร้าง และดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้หรือไม่ พร้อมทั้งมีการประเมินโดยใช้เกณฑ์รูบริกส์ เพื่อสะท้อนความคิดเห็น และข้อเสนอแนะจากทั้งผู้สอนและผู้ชมทั่วไป ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการปรับปรุงตนเองอย่างเป็นระบบ

3. การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน สามารถอธิบายได้ว่า ด้านเนื้อหาการสอนผู้เรียนให้ความคิดเห็น

ว่าเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.31$) เป็นเพราะว่า นักเรียนได้รับความรู้และเทคนิคในการสร้างสื่อโฆษณาได้ในระดับที่ตัวผู้เรียนมีความพึงพอใจ สามารถสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้ภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยไม่มีประสบการณ์เดิมทางด้านการสร้างสื่อโฆษณามาก่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของไพศาล สิมาลาเตา และ กฤษสินชนะกุล (2562) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแผนการสอนฐานสมรรถนะ ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้โครงงานเป็นฐาน พบว่าการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในหัวข้อการพัฒนาโปรแกรมเว็บด้วยภาษา PHP มีประสิทธิภาพสูงและได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในระดับดีมาก จึงสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการใช้กระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง โดยกระบวนการดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะของผู้เรียนและเสริมสร้างความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนพึงพอใจกับกิจกรรมที่นำมาใช้ในชั้นเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.88$, $S.D.=0.35$) เนื่องจากมีการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของวรารพร บุญมี (2564) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการสอนในการเชื่อมโยงระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจึงถือได้ว่ากิจกรรมการเรียนการสอนและสื่อการสอนเป็นสองปัจจัยที่ทำงานร่วมกันในการพัฒนาทักษะและความรู้ของผู้เรียนอย่างดี

ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนพึงพอใจกับกระบวนการสอนนี้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.30$) เนื่องจากเป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของวรวิชัย สุขรวาท และคณะ (2567) ที่ระบุว่ากระบวนการที่ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความปรารถนาที่จะสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อแสวงหาคำตอบของปัญหาต่าง ๆ ผ่านประสบการณ์ตรง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะของตนเองได้ตามความสนใจและความถนัดในระดับที่เหมาะสมกับตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

1.1 ในการจัดทำแผนการสอนแบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล ควรมีการออกแบบเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เช่น หากมุ่งเน้นพัฒนาสมรรถนะในการสร้างสื่อโฆษณา การประเมินควรพิจารณาจาก ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถด้านเทคนิค การเล่าเรื่อง และคุณภาพของสื่อที่สร้างขึ้น โดยอาจใช้เครื่องมือประเมินที่หลากหลาย เช่น Rubric การให้คะแนน สำหรับประเมินคุณภาพของชิ้นงาน แบบสอบถาม/แบบประเมินตนเอง เพื่อให้นักเรียนสะท้อนความคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ และการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.2 เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวทางในการสร้างสื่อโฆษณาแบบดิจิทัล ควรมี ตัวอย่างที่ชัดเจน และตรงประเด็น เช่น ตัวอย่าง โฆษณาที่มีการใช้ Digital Storytelling อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างจากโครงการ

นักเรียนรุ่นก่อน เพื่อให้นักเรียนเห็นแนวทางที่เป็นไปได้ การแยกองค์ประกอบของตัวอย่างโฆษณา เพื่อให้เข้าใจองค์ประกอบของ Digital Storytelling อย่างเป็นระบบ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาประสิทธิผลของการใช้เครื่องมือหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลายในการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องและการสร้างสื่อโฆษณา เช่น การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างภาพหรือเขียนบท การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) เพื่อสร้างประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟ หรือการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Canva CapCut หรือ Powtoon เพื่อออกแบบและนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

2.2 ควรศึกษาการเปรียบเทียบระหว่างการใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล กับแนวทางการสอนอื่น ๆ เช่น การเรียนรู้แบบร่วมกัน

เอกสารอ้างอิง

- คนวัฒน์ พรสุริยโรจน์. (2559). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้สื่อการสอนเกี่ยวกับบออาเซียน สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเขมาภิรตารามจังหวัดนนทบุรี. [การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/id/7d00939b-6127-40c2-a94c-c608e1944a9a/MA_Khanawat_Phornsuriyaprote.pdf?attempt=3
- ณัฐพล ราไฟ. (2561). นวัตกรรม ฉบับนักเทคโนโลยีการศึกษา. วิสต้า อินเทอร์เน็ต.
- ดุขฎิ โยเหลา. (2557). การศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อสร้างเสริมทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย. ทิพย์วิสุทธิ.
- ทีศนา แคมมณี. (2556). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 17). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริศรา พรหมริน, และสรณบดีนทร์ ประสารทรัพย์. (2566). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 19(1), 7-20. <https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/jla/article/view/3046>
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2554). การสร้าง Digital video & digital storytelling เพื่อการเรียนการสอนยุคดิจิทัล. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). หลักการวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุวีริยาสาส์น.

- ปัทมกร บุตรศรี, และเอกนถน บางท่าไม้. (2564). ผลการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการผลิตวิทัศน์สำหรับนำเสนอในมัลติมีเดียสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. วารสารศึกษาศาสตร์ มมร, 11(1), 11-22. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/edj/issue/view/17663>
- ปาริชาติ จารุติลกกุล. (2564). การพัฒนารูปแบบการสอนวรรณคดีโดยใช้วิธีการสอนแบบ SQ4R ร่วมกับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความสามารถการวิพากษ์วิจารณ์วรรณคดีไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/4994>
- ไพศาล สิมาลาเต่า, และกฤษ สันธนะกุล. (2562). การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานตามแผนการสอนฐานสมรรถนะด้วยกระบวนการเรียนรู้โครงงานเป็นฐานร่วมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การพัฒนาโปรแกรม เว็บไซต์ด้วยภาษา PHP. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 10(2), 11-20. http://journal.fte.kmutnb.ac.th/?page_id=801
- ยุทธ ไถยวรรณ. (2544). เทคนิคการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาโครงงานระดับมัธยมศึกษา. สำนักพิมพ์บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ (ว.พ.) จำกัด.
- วรพร บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(9), 373-385. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/issue/view/17125>
- วรวิชัย สุขวรเวท, กฤตกมล อภิบาลศรี, อธิกร วรบำรุงกุล, และอรุณเกียรติ จันทร์ส่งแสง. (2567). การพัฒนาทักษะอาชีพทุกช่วงวัยโดยใช้โครงงานเป็นฐาน. วารสารปรัชญาประชาคม, 2(2), 57-72. https://so12.tci-thaijo.org/index.php/watmahasawat_jsc/article/view/787
- วิศิษฐ์ศรี วิยะรัตน์, สรียญา เกิดไพบูลย์, คมกฤตย์ ชมสุวรรณ, พิเชษฐ์ พินิจ, อนุศิษฐ์ อันมานะตระกูล, เอกรัตน์ รวยรวย, สันติรัฐ นันสะอาจ, และมงคล นามลักษณ์. (2567). โครงการโรงเรียนเทคโนโลยีฐานวิทยาศาสตร์: การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเพื่อปลูกฝังทักษะในศตวรรษที่ 21. วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี, 4(1), 1-12. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JLIT/article/view/271583>
- หัตยา ธัญญคุณเดม. (2561). การพัฒนากิจกรรมโครงงานคอมพิวเตอร์แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดกระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนโปรแกรมและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/24274>