

# การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง เพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## Development of Digital Storytelling Learning Activities using Generative Artificial Intelligence to Promote Digital Literacy for 5 Grade Students

ยุตนา ไสจันติก\*<sup>1</sup> ศรีนัยพร ชัยวิศิษฏ์<sup>2</sup> สุกานดา จงเสริมตระกูล<sup>3</sup>  
Yuttana Sojantuek\*<sup>1</sup> Sarinporn Chaivisit<sup>2</sup> Sukanda Jongsermtrakoon<sup>3</sup>

yuttana.soj@ku.th\*

ส่งบทความ 2 ตุลาคม 2568 แก้ไข 29 ตุลาคม 2568 ตอรับ 4 พฤศจิกายน 2568  
Received: October 2, 2025 Revised: October 29, 2025 Accepted: November 4, 2025

### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล 2) ศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนพรานี่ลวรัชระ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 1 จำนวน 33 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้วิธีการจับสลาก ผู้วิจัยพัฒนา กิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเล่าเรื่องดิจิทัล และเก็บข้อมูลนักเรียนโดยวัดการรู้ดิจิทัล และวัดความพึงพอใจ ผู้วิจัยใช้สถิติบรรยายในการวิเคราะห์ผลของวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และข้อที่ 3 และใช้สถิติ Paired Samples t-test ในการวิเคราะห์ผลการวิจัยของวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.91, S.D.=1.15) 2) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างผ่านการประเมินการรู้ดิจิทัล และคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 และ 3) ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.75, S.D.=0.38) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างสามารถส่งเสริมให้นักเรียนให้เกิดการรู้ดิจิทัลได้

**คำสำคัญ:** กิจกรรมการเรียนรู้, การเล่าเรื่องดิจิทัล, ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง, การรู้ดิจิทัล

\*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ (corresponding author)

<sup>1-3</sup> ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

<sup>1-3</sup> Department of Educational Technology, Faculty of Education, Kasetsart University.

## Abstract

This study aimed to: (1) develop learning activities based on digital storytelling integrated with generative artificial intelligence to enhance digital literacy; (2) examine the effects of the implemented learning activities on students' digital literacy achievement; and (3) investigate students' satisfaction with the learning experience. The participants comprised 33 Grade 5/1 students from Praneelwatchara School, under the jurisdiction of the Samut Prakan Primary Educational Service Area Office 1. The sample was selected through simple random sampling. The learning activities and lesson plans were designed according to the principles of digital storytelling. Data collection instruments included a digital literacy assessment and a student satisfaction questionnaire. Descriptive statistics were employed to analyze data related to objectives (1) and (3), while a paired samples t-test was used to examine differences in digital literacy achievement before and after the intervention for objective (2). The results indicated that: (1) the overall quality of the learning activities was rated at the highest level ( $M = 4.91$ ,  $S.D.=1.15$ ); (2) students demonstrated significantly higher post-test scores compared to pre-test scores at the .05 level, confirming the effectiveness of the intervention; and (3) students reported the highest level of satisfaction with the learning activities ( $M=4.75$ ,  $S.D.=0.38$ ).

These findings suggest that digital storytelling-based learning activities utilizing generative artificial intelligence can effectively foster digital literacy among primary school students.

**Keywords:** Learning Activities, Digital Storytelling, Generative Artificial Intelligence, Digital Literacy

.....

## บทนำ

จากผลรายงานการประเมินตนเองของสถานศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนพรานีลวัชร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ ในส่วนของผลการประเมินรายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพรานีลวัชร จำนวน 165 คน ในสาระการเรียนรู้ที่ 4 เทคโนโลยี ว.4.2 ป.4/3 ใช้อินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูล ติดต่อสื่อสารและทำงานร่วมกันประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล พบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนน้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คิดร้อยละ 71 จากเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 และ ว.4.2 ป.4/4 รวบรวม ประเมิน นำเสนอข้อมูลและสารสนเทศ ตามวัตถุประสงค์โดยใช้ซอฟต์แวร์หรือบริการบนอินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน พบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนน้อยกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 70.43 จากเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 80 ซึ่งจากตัวชี้วัดดังกล่าวข้างต้นมีความสอดคล้องกับการรู้ดิจิทัลที่หมายถึงความสามารถในการกำหนดความต้องการและปัญหาที่ต้องการแก้ไข ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ค้นหาและเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ จัดการบูรณาการข้อมูลอย่างมีระเบียบ สามารถสร้างเนื้อหาดิจิทัลใหม่ สื่อสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ประเมินความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบตัวบ่งชี้ได้แก่ 1) การกำหนดความต้องการ 2) การเข้าถึงข้อมูล 3) การจัดการข้อมูล 4) การผสมผสานข้อมูล 5) การประเมินข้อมูล 6) การสร้างชิ้นงาน และ 7) การสื่อสาร (Law et al., 2018) ผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะพัฒนาการรู้ดิจิทัลให้กับนักเรียนกลุ่มดังกล่าวที่เลื่อนชั้นเรียนขึ้นมาเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2568

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาการรู้ดิจิทัล พบว่าการเล่าเรื่องผ่านดิจิทัลเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพสนับสนุนการเรียนรู้มีส่วนร่วมพัฒนาทักษะความรู้ด้านดิจิทัลของนักเรียน (Churchill, 2020) และเมื่อมีการเล่าเรื่องผ่านเครื่องมือดิจิทัล จะสามารถส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนักเรียนได้เป็นอย่างดีเพิ่มมากขึ้น (Aysun, 2021) การเล่าเรื่องดิจิทัลจึงมีบทบาทในการช่วยส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนักเรียนเนื่องจากการเล่าเรื่องดิจิทัล

เป็นการผสมผสานศิลปะการเล่าเรื่องเข้ากับการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงข้อความ รูปภาพ คำบรรยายเสียงที่บันทึกไว้ ซึ่งการเล่าเรื่องดิจิทัลมี 6 ขั้นตอนได้แก่ 1) การเขียนเรื่องราว (Storyboard) 2) บันทึกเสียง (Voice) 3) รูปภาพ (Image) 4) การรวม (Combine) 5) เอฟเฟค (Effect) และ 6) นำเสนอแชร์ผลงาน (Present or Shared)

นอกจากนี้เมื่อศึกษาเพิ่มเติมพบว่าปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) มีบทบาทในการศึกษาปัจจุบันสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดการรู้ดิจิทัลได้ เนื่องจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) คือเทคโนโลยีชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างเนื้อหาได้ เช่น เสียง รูปภาพ ข้อความ และวิดีโอ เช่น แชนบอทที่สามารถสร้างเรียงความ บทกวี ที่ผู้ใช้ร้องขอ (Campbell, 2025) และ แนวโน้มการนำปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) มาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอำนวยความสะดวกและเสริมศักยภาพในการเล่าเรื่องดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัลของนักเรียน เช่น ช่วยสร้างภาพประกอบตามจินตนาการ ช่วยร่างโครงเรื่อง หรือเสนอแนวทางการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนรู้สามารถก้าวข้ามข้อจำกัดทางเทคนิคบางประการส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น (Han and Cai, 2023)

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล

## ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพรานฉัตร ภาควิทยาศาสตร์ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 5 ห้อง จำนวนนักเรียนทั้งหมด 165 คน

2. ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ห้อง ป.5/1 จำนวน 33 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย ใช้วิธีการจับสลาก

3. ตัวแปร

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

3.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 การรู้ดิจิทัล

3.2.2 ความพึงพอใจ

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องดิจิทัล โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Digital Storytelling Learning Activities) หมายถึง ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีหลักการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง มีแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลทั้งหมด 6 ขั้นตอนได้แก่ 1) การเขียนเรื่องราว (Storyboard) เขียนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอโครงเรื่องหรือสคริปต์สำหรับเรื่องราวในโปรแกรม Canva 2) การบันทึกเสียง (Voice) บันทึกเสียงใส่งานหรือใช้ AI Voice Generator (Google AI Studio) จากบทบรรยายที่เขียนไว้ 3) การสร้างรูปภาพ (Image) ค้นหา รวบรวมหรือสร้างภาพประกอบเรื่องราว โดยอ้างอิงที่มาของภาพประกอบ ใช้ Canva หรือ Meta.ai เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์รูปภาพ 4) การรวม (Combine) นำภาพ เสียง มารวมกันในโปรแกรม Canva 5) เอฟเฟค (Effect) ใส่เอฟเฟคงาน เสียงประกอบ หรือการเปลี่ยนภาพในโปรแกรม Canva และ 6) นำเสนอแชร์ผลงาน (Share) นำเสนอผลงานในชั้นเรียนโดยใช้โปรแกรม Canva

4.2 การเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) หมายถึง การเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความบรรยาย เพื่อสร้างและถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบใหม่ นำเสนอผ่านซอฟต์แวร์หรือแพลตฟอร์มดิจิทัล

4.3 ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) หมายถึง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่มีความสามารถ

ในการสร้างเนื้อหาใหม่ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง วิดีโอ และศิลปะ โดยอิงจากข้อมูลที่มีอยู่และปรับตามคำสั่งหรือความต้องการของนักเรียน รายวิชาวิทยาการคำนวณ เรื่องข้อมูล

4.4 การรู้ดิจิทัล (Digital literacy) หมายถึง ความสามารถในการกำหนดความต้องการและปัญหาที่ต้องการแก้ไข ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ค้นหาและเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ จัดการ บูรณาการข้อมูลอย่างมีระเบียบ สามารถสร้างเนื้อหาดิจิทัลใหม่ สื่อสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ประเมินความถูกต้อง น่าเชื่อถือ ประเมินโดยใช้แบบประเมินการรู้ดิจิทัลจากผลการปฏิบัติงาน ด้วยเกณฑ์การประเมินแบบรูบริคโดยผู้สอนจำนวน 7 องค์ประกอบตามตัวบ่งชี้

4.5 ความพึงพอใจ (Satisfaction) หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของตัวอย่างที่มีต่อการเรียนรู้ ด้วยการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง เพื่อพัฒนาการรู้ดิจิทัล รายวิชาวิทยาการคำนวณ ประเมินโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

## วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Design) แบบหนึ่งกลุ่มทดสอบก่อนและทดสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

2. ขั้นตอนการวิจัย

2.1 พัฒนาเครื่องมือวิจัยได้แก่

2.1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้

2.1.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน

4 แผน

2.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.2.1 แบบประเมินการรู้ดิจิทัลของ

นักเรียน

2.2.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียนรู้

2.2.2.3 แบบวัดความพึงพอใจ

2.2 เก็บข้อมูลการวิจัย โดยให้นักเรียนใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้และประเมินด้วยแบบ

2.3 วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและสรุปผลการวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ในการดำเนินการวิจัย

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

3.1.1 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างและพัฒนาโดยใช้ ADDIE MODEL (Branch & Maribe, 2009) มีการทดสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบคุณภาพของสื่อและกิจกรรมที่ใช้ โดยกำหนดวิธีการประเมินเพื่อหาคุณภาพ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผลการประเมินคุณภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M=4.91$ ,  $S.D.=1.15$ )

3.1.2 แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน 4 คาบเรียน ประกอบด้วยหัวข้อต่อไปนี้ 1) เรื่องการกำหนดแนวคิดในการเล่าเรื่องดิจิทัล 2) เรื่องการจัดการข้อมูล เข้าถึง ค้นหา คัดเลือกและสร้างภาพ 3) เรื่องการสร้างสรรคชิ้นงานและการประเมินชิ้นงาน และ 4) การนำเสนอผลงาน มีการทดสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบคุณภาพของสื่อและกิจกรรมที่ใช้ โดยกำหนดวิธีการประเมินเพื่อหาคุณภาพเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผลการประเมินคุณภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $M=4.13$ ,  $S.D.=0.29$ )

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 แบบประเมินการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ด้วยเกณฑ์การประเมินแบบรูปรีคโดยผู้สอนจำนวน 7 องค์กรประกอบด้วยข้อชี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแบบประเมินการรู้ดิจิทัลของนักเรียนและมีการทดสอบหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ที่ 0.70 ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นสอดคล้อง และใช้แบบประเมินการรู้ดิจิทัลด้วยการประเมินจากผลการปฏิบัติงาน กำหนดเกณฑ์ประเมิน 3 ระดับ คือ ระดับ 3 ดีมาก ระดับ 2 พอใช้ และระดับ 1 ปรับปรุง

3.2.2 แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และผ่านการทดสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ที่ 0.9 มีค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.30-0.70 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20-0.40 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.97

3.2.3 แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียน โดยกำหนดวิธีการประเมินเพื่อหาคุณภาพเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับและมีการทดสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) อยู่ที่ 0.94 โดยแบ่งการวัดความพึงพอใจของนักเรียนออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านสื่อ 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านกิจกรรม และ 4) ด้านภาพรวม โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจ 5 ระดับ คือ ระดับ 5 มากที่สุด ระดับ 4 มาก ระดับ 3 ปานกลาง ระดับ 2 น้อย และระดับ 1 น้อยที่สุด (ปฐมชัย ธรรมเนตร, 2567)

4. การดำเนินการวิจัย

4.1 ขึ้นก่อนการทดลอง

4.1.1 ผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับรายละเอียดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนที่เป็นตัวอย่าง

4.1.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

4.2 ขึ้นการทดลอง

ผู้วิจัยนำกิจกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาไปใช้เป็นกิจกรรมการสอนกับตัวอย่างในการวิจัยในเวลา 4 สัปดาห์

4.3 ขึ้นหลังการทดลอง

หลังเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลองใช้จริงแล้ว ให้ตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) แบบประเมินความพึงพอใจ แล้วเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์สรุปผล และอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล การใช้สถิติที่เกี่ยวข้อง

5.1 การวิเคราะห์ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $M$ ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D.$ )

5.2 การวิเคราะห์ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่

5.2.1 การวิเคราะห์ผลการประเมินการรู้ดิจิทัล  
ของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริกจำนวน  
7 องค์ประกอบ ตามตัวบ่งชี้ โดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย  
(M) โดยเมื่อรวมคะแนน จากการประเมินด้วยรูบริก  
3 ระดับ จำนวน 7 องค์ประกอบ โดยมีคะแนนเต็ม 21  
คะแนน กำหนดเกณฑ์ผ่านไว้ที่ 80% หรือ 17 คะแนนขึ้นไป

5.2.2 การวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้  
โดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และค่าส่วนเบี่ยงเบน  
มาตรฐาน (SD) และ Paired Samples t-test  
3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ  
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (M) และ  
ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

## ผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริม  
การรู้ดิจิทัลผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

**1.วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์  
แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ 1) ผลจากการพัฒนากิจกรรมเรียนรู้ และ 2) ผลจาก  
การประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริม  
การรู้ดิจิทัล ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แสดงผลดังนี้

1.1.1 ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้แนวคิด ADDIE MODEL ในการพัฒนากิจกรรม แบ่งออก  
เป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) การวิเคราะห์ 2) การออกแบบ 3) การพัฒนา 4) การนำไปใช้ และ 5) การประเมินผล ใช้หลักการ  
ออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่อผสม (Multimedia learning principles) (Mayer, 2009) เพื่อสร้างสื่อประกอบได้แก่ วิดีโอ  
การสอน วิดีโอการใช้งานโปรแกรม คู่มือการใช้งานโปรแกรม ใบงานและกิจกรรมโดยใช้ Google Classroom เป็น  
ระบบบริหารจัดการชั้นเรียน ใช้โปรแกรม Canva เป็นหลักในการทำกิจกรรม ร่วมกับเครื่องมือ AI เช่น Google AI  
Studio และ Meta.ai ในกิจกรรมการเรียนรู้มีแนวทางในการเล่าเรื่องดิจิทัลทั้งหมด 6 ขั้นตอน ที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศ  
7 ตัวชี้วัด แบ่งออกเป็น 6 ส่วนใน Google Classroom ได้แก่

### ส่วนที่ 1 ทดสอบก่อนเรียน

#### ส่วนที่ 2 สัปดาห์ที่ 1 เรื่องการกำหนดแนวคิดในการเล่าเรื่องดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 1 การเขียนเรื่องราว (Storyboard) นักเรียนกำหนดเรื่องราว และเขียนโครงเรื่องในโปรแกรม  
Canva โดยสามารถใช้ Google AI Studio ช่วยเขียนโครงร่างบท ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลด้านการกำหนดและระบุ  
ความต้องการ (Define)

#### ส่วนที่ 3 สัปดาห์ที่ 2 เรื่องการจัดการข้อมูล เข้าถึง ค้นหา คัดเลือกและสร้างภาพ

ขั้นตอนที่ 2 การบันทึกเสียง (Voice) นักเรียนบันทึกเสียงตนเองผ่าน Canva หรือใช้ Google AI Studio  
ในการสร้างเสียงโดยใช้โครงเรื่องจากขั้นตอนการเขียนเรื่องราว บันทึกและจัดเก็บไฟล์ ขั้นตอนนี้ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล  
ด้านการจัดการข้อมูล (Manage) การจัดเก็บและเตรียมไฟล์เสียง

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างรูปภาพ (Image) นักเรียนค้นหารูปภาพโดยใช้โปรแกรม Freepik หรือ Pixabay  
เลือกรูปภาพพร้อมอ้างอิง หรือใช้ Canva AI หรือ Meta.ai ในการสร้างภาพ ขั้นตอนนี้ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ด้านการค้นหา  
ข้อมูล (Access) คัดเลือก เข้าถึงหรือสร้างข้อมูล

#### ส่วนที่ 4 สัปดาห์ที่ 3 เรื่องการสร้างสรรค์ชิ้นงานและการประเมินชิ้นงาน

ขั้นตอนที่ 4 การรวม (Combine) นักเรียนนำภาพ เสียง มาประกอบกันโดยใช้โปรแกรม Canva ส่งเสริม  
การรู้ดิจิทัลด้านการรวมและผสมผสานข้อมูล (Integrate) การผสมผสานสื่อหลากหลายรูปแบบเข้าด้วยกัน

ขั้นตอนที่ 5 เอฟเฟค (Effect) ใส่เอฟเฟคงาน เสียงประกอบ หรือการเปลี่ยนภาพ ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล  
ด้านการสร้างข้อมูลจากข้อมูลที่หลากหลาย (Create) และการประเมินข้อมูล (Evaluate) เลือกใช้ข้อมูลเอฟเฟคมาประกอบ

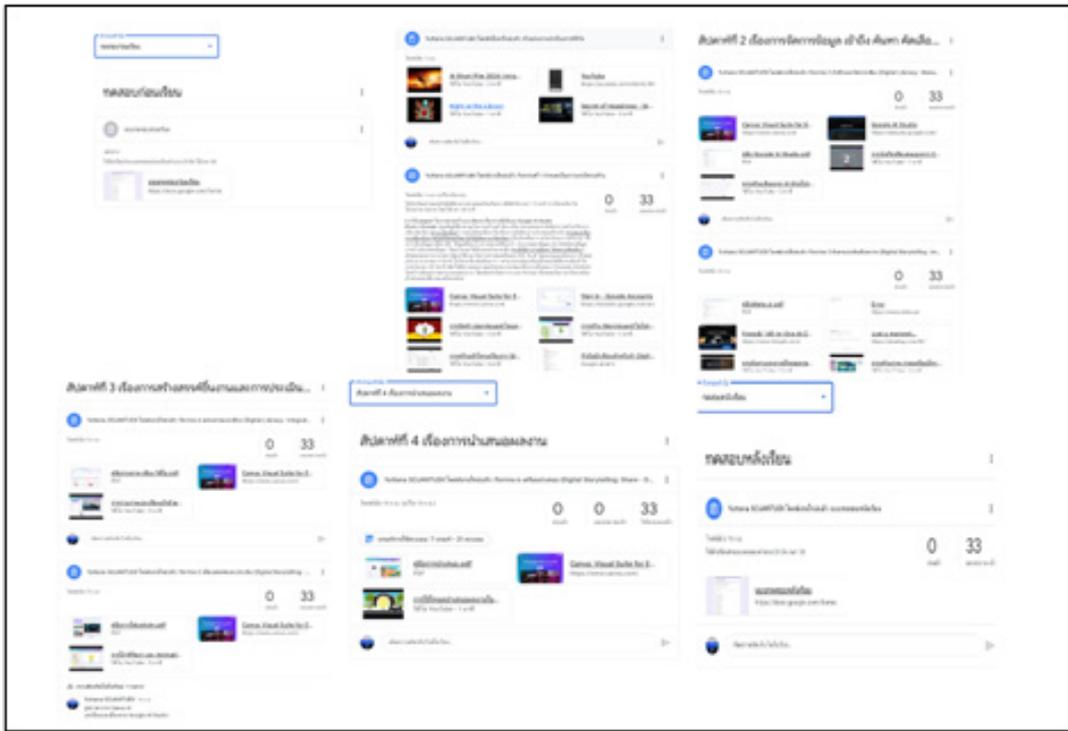
**ส่วนที่ 5 สัปดาห์ที่ 4 การนำเสนอผลงาน**

ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอแชร์ผลงาน (Share) นำเสนอในชั้นเรียนโดยใช้เครื่องมือดิจิทัล ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ด้านการสื่อสารกับผู้อื่น (Communicate) และการประเมินข้อมูล (Evaluate)

**ส่วนที่ 6 ทดสอบหลังเรียน**

1.2 ผลจากการหาคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล

1.2.1. ผลจากการหาคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล (แบบประเมินคุณภาพกิจกรรม)



ภาพที่ 1 แสดงองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้

องค์ประกอบการรู้ดิจิทัล	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. ด้านการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้นักเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. ด้านขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัล	4.94	0.24	มากที่สุด
3. ด้านความเหมาะสมของเครื่องมือ AI ที่ใช้	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านเนื้อหาในชุดกิจกรรม	4.93	0.25	มากที่สุด
รวมคะแนนประเมิน	4.97	1.15	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.91, S.D.=1.15) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงลำดับผลการประเมินตามลำดับได้ดังนี้ ด้านที่มากที่สุด 2 ด้าน คือ 1) ด้านการส่งเสริมการรู้ดิจิทัลให้นักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (M= 5.00, S.D.=1.15) และด้านความเหมาะสมของเครื่องมือ AI ที่ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด (M=5.00 S.D.=1.15) 2) ด้านขั้นตอนการเล่าเรื่องดิจิทัล (M= 4.94, S.D.=0.24) และ 3) ด้านเนื้อหาในชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด (M= 4.93, S.D.=0.25) ตามลำดับ

1.2.2 ผลจากการหาคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบบูรณาการ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล (แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้)

**ตารางที่ 2** แสดงผลการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบการรู้ดิจิทัล	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. ด้านเป้าหมายและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้	4.59	0.70	มากที่สุด
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.47	0.58	มาก
3. ด้านการใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัล	4.88	0.23	มากที่สุด
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.70	0.58	มากที่สุด
รวมคะแนนประเมิน	4.13	0.29	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (M=4.13, S.D.=0.29) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถเรียงลำดับผลการประเมินตามลำดับได้ดังนี้ 1) ด้านการใช้สื่อและเครื่องมือดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.88, S.D.=0.23) 2) ด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.70, S.D.=0.58) 3) ด้านเป้าหมายและความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (M= 4.59, S.D.=0.70) และ 3) ด้านเนื้อหาในชุดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด (M= 4.93, S.D.=0.25) ตามลำดับ

**2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2** ผลการศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้วิจัยได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมแบ่งผลการประเมินเป็น 1) ผลการประเมินการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน และ 2) ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังต่อไปนี้

2.1 ผลการประเมินการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนประเมินจากผลการปฏิบัติงานด้วยเกณฑ์การประเมินแบบรูบริคโดยผู้สอนจำนวน 7 องค์ประกอบตามตัวบ่งชี้

**ตารางที่ 3** แสดงผลการประเมินการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียน 7 องค์ประกอบตามตัวบ่งชี้

องค์ประกอบการรู้ดิจิทัล	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. การกำหนดความต้องการ	2.76	0.44	ผ่าน
2. การเข้าถึงข้อมูล	2.58	0.50	ผ่าน
3. การจัดการข้อมูล	2.39	0.50	ผ่าน
4. การผสมผสานข้อมูล	3.00	0.00	ผ่าน
5. การประเมินข้อมูล	2.18	0.39	ผ่าน
6. การสร้างชิ้นงาน	2.76	0.44	ผ่าน
7. การสื่อสาร	2.91	0.29	ผ่าน
ค่าคะแนนเฉลี่ยรวม	18.58	1.20	ผ่าน

จากตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินการเรียนรู้ดิจิทัลของนักเรียนตามองค์ประกอบการรู้ดิจิทัล ภาพรวมการประเมินการเรียนรู้ดิจิทัล (M=18.58, S.D.=1.20) มีค่าเฉลี่ย 18.58 คะแนน ผลการประเมิน นักเรียนผ่านการประเมินทุกคน กำหนดเกณฑ์ผ่านไว้ที่ 70% หรือ 15 คะแนนขึ้นไป ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านการผสมผสานข้อมูล (M=3.00, S.D.=0.00) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ด้านการประเมินข้อมูล (M=2.18, S.D.=0.39)

2.2 ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการ โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

**ตารางที่ 4** แสดงผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรม

คะแนน	M	S.D.	t	P
ก่อนเรียน	10.06	2.14	7.46	0.00*
หลังเรียน	12.97	2.84		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตารางที่ 4 แสดงผลคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 10.06 คะแนน และค่าเฉลี่ยหลังเรียน 12.97 คะแนน ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .05

**3. วัตถุประสงค์ข้อที่ 3** ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล

**ตารางที่ 5** แสดงผลค่าเฉลี่ยรวมรายด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

องค์ประกอบการเรียนรู้ดิจิทัล	M	SD	ผลการประเมิน
1. ด้านสื่อ	4.66	0.48	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา	4.89	0.25	มากที่สุด
3. ด้านกิจกรรม	4.77	0.36	มากที่สุด
4. ด้านภาพรวม	4.69	0.46	มากที่สุด
รวมคะแนนประเมิน	4.75	0.38	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 แสดงผลค่าเฉลี่ยรวมรายด้านความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ภาพรวมความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.75, S.D.=0.38) เมื่อพิจารณารายด้านแล้ว สามารถลำดับผลความพึงพอใจได้ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.89, S.D.=0.25) 2) ด้านกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.77, S.D.=0.36) 3) ด้านด้านภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.69, S.D.=0.46) และ 4) ด้านสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.66, S.D.=0.48) ตามลำดับ

**อภิปรายผลการวิจัย**

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้พบว่า ผู้วิจัยได้ทำการทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่องดิจิทัล การสร้างการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง หลักการออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่อผสม (Multimedia learning principles) (Mayer, 2009) ดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด ADDIE MODEL 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การนำไปใช้ (Implementation) และ 5) การประเมินผล (Evaluation) (Branch & Maribe, 2009) นำมาเป็นกระบวนการในการออกแบบและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้กิจกรรมการเรียนรู้ มีคุณภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M=4.91) การออกแบบกิจกรรมโดยใช้ ADDIE MODEL ช่วยให้มีลำดับขั้นตอนในการ

ออกแบบที่ชัดเจน มีความยืดหยุ่น ลดระยะเวลาในการแก้ไขทำให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ อีสรีย์ แรงครุฑ (2567) อีกทั้งการออกแบบโดยใช้ ADDIE MODEL จะทำให้กิจกรรมเป็นระบบส่งผลให้นักเรียนสามารถเรียนรู้เป็นขั้นตอนได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเป็นระบบจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรู้ดิจิทัลที่ สอดคล้องกับ ชนิดาภา บุญประสม (2567) ส่งผลให้กิจกรรมการเล่าเรื่องดิจิทัลมีทั้งหมด 6 ขั้นตอน ที่ส่งเสริม การรู้สารสนเทศ 7 ตัวชี้วัด (Law et al., 2018) ได้แก่ 1) การเขียนเรื่องราว (Storyboard) ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ด้านการกำหนดและระบุความต้องการ (Define) 2) การบันทึกเสียง (Voice) ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลด้าน การผลิต เนื้อหาเสียง การจัดการข้อมูล (Manage) การจัดเก็บและเตรียมไฟล์เสียงเพื่อนำไปใช้ 3) การสร้างรูปภาพ (Image)

ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลด้านการค้นหาข้อมูล (Access) คัดเลือก เข้าถึงหรือสร้างข้อมูล 4) การรวม (Combine) นำภาพ เสียง ข้อมูลที่หลากหลายมารวมกัน ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ด้านการรวมและผสานข้อมูล (Integrate) และสร้างข้อมูล (Create) ประกอบขึ้นเป็นผลงานดิจิทัลที่ซับซ้อน 5) เอฟเฟค (Effect) ใส่เอฟเฟคงาน เสียงประกอบ หรือการเปลี่ยนภาพ ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลด้านการประเมินข้อมูล (Evaluate) และ ขั้นตอนที่ 6 นำเสนอแพรผลงาน (Share) นำเสนอในชั้นเรียน โดยใช้เครื่องมือดิจิทัล ส่งเสริมการรู้ดิจิทัลด้านการสื่อสาร กับผู้อื่น (Communicate) การนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อดิจิทัล ที่สร้างขึ้นโดยมี AI เป็นผู้ช่วยจะส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ตามองค์ประกอบที่กำหนดไว้ (Law et al., 2018) โดย ผู้วิจัยได้มีการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรม การเรียนรู้ ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก (M = 4.1) การกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและแนวทางที่ดี ทำให้การจัดการเรียนรู้รายวิชา วิทยาการคำนวณเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับ จงดี เพชรสังคุณ (2565)

2. ผลการศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ คะแนน หลังเรียนของนักเรียนเมื่อเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คะแนน ผลประเมินการรู้ดิจิทัลของนักเรียน พบว่านักเรียน ผ่านการประเมินทุกคนร้อยละ 100% จากการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการ เรียนรู้เนื่องจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีการบูรณาการสื่อ การสอนที่หลากหลาย เช่น เอกสารคู่มือ วิดีโอ และ การวางองค์ประกอบสื่อที่น่าสนใจ โดยใช้หลักการออกแบบ การเรียนรู้ที่ใช้สื่อผสม (Multimedia learning principles) (Mayer, 2009) เช่น การใช้ภาพและเสียงให้มีความสัมพันธ์กัน เพื่อลดการใช้ภาพและข้อความบรรยายประกอบแบบยาว ๆ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ สร้างสื่อวิดีโอโดยใช้เสียงมนุษย์ หรือ เสียงหุ่นยนต์ประกอบตามความเหมาะสม ใช้กราฟิก ประกอบคำบรรยายให้นักเรียนเข้าใจมากกว่าการบรรยาย ในห้องเรียน สร้างความสนใจให้กับนักเรียนเป็นหลักการ ที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน (Yani et al., 2023) ส่งผลให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ที่สูงขึ้น และมีการรู้ดิจิทัลที่ผ่านเกณฑ์ สอดคล้องกับงานวิจัย ของ Churchill (2020) ที่มีผลการศึกษาว่า การเล่าเรื่อง

ผ่านดิจิทัลเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ เนื่องจากการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ระหว่างเนื้อหา ภาพประกอบช่วยดึงดูดให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียน เมื่อบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยี (Barua, 2023) การเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) ร่วมกับ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ผู้ วิจัยได้ใช้เครื่องมือ Canva เป็นหนึ่งในเครื่องมือปัญญา ประดิษฐ์แบบรู้สร้าง ที่มีความยืดหยุ่น ใช้งานง่าย และ เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในระดับ ประถมศึกษา ช่วยให้นักเรียนมีจินตนาการ ใช้ภาพประกอบ การเล่ากับข้อความ (หลักการมัลติมีเดีย : Multimedia Principle) หรือคำบรรยายเสียงตนเองหรือ AI (หลักการ เสียง : Voice Principle) ประกอบกับการเลือกใช้ ภาพ เสียง ข้อความ หรือวิดีโอที่มีความสอดคล้องกันในการเล่า เรื่องของตนเอง (หลักการความสอดคล้อง : Coherence Principle) ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหา สร้างความ สนใจและพัฒนาการเรียนรู้ (ศิริพล แสนบุญส่ง, 2566) ส่ง ผลให้นักเรียนเกิดการรู้ดิจิทัลผ่านการสร้างเรื่องราวดิจิทัล (Digital Storytelling) จากงานวิจัยของ Yuniawati and Priyana (2023) พบว่า การใช้ Canva ในการสร้าง Storyboard ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน พัฒนา ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และกระบวนการเล่า นี้ส่งเสริมการรู้ดิจิทัล ได้แก่ 1) การกำหนดและระบุความ ต้องการ (Define) 2) การค้นหาและข้อมูล (Access) 3) การจัดการข้อมูล (Manage) 4) การรวมและผสานข้อมูล (Integrate) 5) การสื่อสารกับผู้อื่น (Communicate) 6) การประเมินข้อมูล (Evaluate) 7) การสร้างข้อมูล (Create) ได้อย่างครบถ้วน (Law et al., 2018) รวมถึงการนำ Generative AI เข้ามาใช้ในกิจกรรมเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยลดภาระ ด้านเทคนิคและเสริมศักยภาพการสร้างสรรคิ์ให้นักเรียน ใช้ AI เป็นผู้ช่วย ทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการสร้าง สื่อดิจิทัลของตนเอง (Han and Cai, 2023) ส่งผลให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนพรานิลวัชร มี การรู้ดิจิทัลที่ผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน เป็นสัดส่วน 100%

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ กิจกรรมการเรียนรู้ ภาพรวมระดับความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการเล่าเรื่อง

ดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเพื่อส่งเสริมการรู้ดิจิทัล อยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.75$ ) และความพึงพอใจในทุกด้านและในทุกข้อ อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้มีการออกแบบผ่านสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความน่าสนใจ มีการนำเนื้อหาบูรณาการเข้ากับเทคโนโลยี กิจกรรมมีความเหมาะสม มีขั้นตอนและกิจกรรมการเล่าเรื่องดิจิทัลที่ชัดเจน มีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เป็นประโยชน์และช่วยพัฒนาการรู้ดิจิทัลของนักเรียน ฝึกใช้การรู้ดิจิทัลในการสร้างสรรค์เรื่องราวทำให้นักเรียนมีความสนใจและสนุกในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jauhainen and Guerra (2023) ได้ศึกษา Generative AI และ ChatGPT ในการศึกษาของเด็กนักเรียนประถมศึกษา โดยตรวจสอบการใช้ AI เชิงการศึกษา ผลลัพธ์แสดงให้เห็นนักเรียนส่วนใหญ่สนุกกับการเรียนรู้เนื้อหาที่ดัดแปลงด้วย AI อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชนิตาภา บุญประสม (2567) กล่าวว่าเมื่อใช้ภาพ ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ประกอบข้อความและเสียงทำให้นักเรียนมีความสนใจ สามารถเรียนรู้ คิดและหาคำตอบได้

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการพัฒนา

1. การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง ควรให้นักเรียนมีบทบาทในการใช้งานเพื่อให้เข้าใจและใช้ได้ มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการเพิ่มเวลาในการเตรียมความพร้อมหรือสอนพื้นฐานการใช้งาน สำหรับนักเรียนนอกเหนือจากการทำกิจกรรม เพื่อเป็นการลดข้อผิดพลาดและให้การทำกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นไปได้อย่างราบรื่น
3. การวัดและประเมินผลควรครอบคลุมหลายประเด็นเพิ่มมากขึ้น เช่น จริยธรรม กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และให้ความรู้พื้นฐานด้านเครื่องมือ AI ในการใช้งานและข้อจำกัด

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษากลุ่มเป้าหมายที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น เช่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลายเพื่อให้เข้าใจว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมกับแต่ละช่วงวัยหรือไม่
2. ติดตามผลในระยะยาว ว่ากิจกรรมในการจัดการเรียนรู้มีความคงทนหรือไม่

## เอกสารอ้างอิง

- จงดี เพชรสังคุณ. (2567). แนวทางการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล. วารสารมณีเชษฐาราม, 7(6), 1407-1419.  
<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JMCR/article/view/6109/>
- ชนิตาภา บุญประสม. (2567). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่องคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสำหรับนักเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 3. Journal of Industrial Education, 23(3), 80-96. <https://doi.org/https://doi.org/10.55003/JIE.23310>
- ปฐมชัย ธารณะเนตร. (2567). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่ส่งผลต่อทักษะการอ่านจับใจความจากสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช, 37(2), 59-80.  
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/stouj/article/view/273773>
- พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2561). ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2018.589>
- พีรธานี คูลีคินตัน และมณีนรัตน์ เอกโยคยะ. (2568). ผลของการใช้มัลติมีเดียในการเรียนการสอนเพื่อเสริมความรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 20(1), 1-17. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/277207>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 9). ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- ศิริพล แสงบุญส่ง. (2566). การพัฒนาเกมบนโมบายล์แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี, 34(1), 57-69. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsu/article/view/252309>
- อิสริย์ แรงครุฑ. (2567). การพัฒนาชุดการเรียนรู้แบบสื่อประสมตามแนวคิด ADDIE Model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการปฏิบัติงานและความคิดสร้างสรรค์ วิชาการงานอาชีพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn*, 19(2), 177-190. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/view/276628>
- Aysun, E., & Okur Alpaslan. (2021). *The effect of digital storytelling on digital literacy skills of the 7<sup>th</sup> graders at secondary school. International Online Journal of Educational Sciences*, 13(4), 1235-1253. [https://iojes.net/?mod=makale\\_tr\\_ozet&makale\\_id=50121](https://iojes.net/?mod=makale_tr_ozet&makale_id=50121)
- Barua, S. (2023). *Digital Storytelling: Impact on Learner Engagement and Language Learning Outcomes. International Journal of Academic and Applied Research*, 7(6), 25-39. [https://www.researchgate.net/profile/SouvikBarua/publication/372110349\\_Digital\\_Storytelling\\_Impact\\_on\\_Learner\\_Engagement\\_and\\_Language\\_Learning\\_Outcomes/links/64c2907d6f28555d86d7fa78/Digital-Storytelling-Impact-on-Learner-Engagement-and-Language-Learning-Outcomes.pdf](https://www.researchgate.net/profile/SouvikBarua/publication/372110349_Digital_Storytelling_Impact_on_Learner_Engagement_and_Language_Learning_Outcomes/links/64c2907d6f28555d86d7fa78/Digital-Storytelling-Impact-on-Learner-Engagement-and-Language-Learning-Outcomes.pdf)
- Branch, & Maribe, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Campbell, J. (2025). *Generative artificial intelligence*. Salem Press Encyclopedia of Science.
- Churchill, N. (2020). *Development of students' digital literacy skills through digital storytelling with mobile devices. Educational Media International*, 57(3), 271-284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>
- Han, A., & Cai, Z. (2023). *Design implications of generative AI systems for visual storytelling for young learners. Early Childhood Education and Technology*, 8(3), 112-127. [https://www.researchgate.net/profile/ArielHan/publication/371693449\\_Design\\_implications\\_of\\_generative\\_AI\\_systems\\_for\\_visual\\_storytelling\\_for\\_young\\_learners/links/652ecb736725c32401101123/Design-implications-of-generative-AI-systems-for-visual-storytelling-for-young-learners.pdf](https://www.researchgate.net/profile/ArielHan/publication/371693449_Design_implications_of_generative_AI_systems_for_visual_storytelling_for_young_learners/links/652ecb736725c32401101123/Design-implications-of-generative-AI-systems-for-visual-storytelling-for-young-learners.pdf)
- Jauhainen, J. S., & Guerra, A. G. (2023). *Generative AI and ChatGPT in school children's education: Evidence from a school lesson. Sustainability*, 15(18). <https://doi.org/10.3390/su151814025>
- Law, N., Woo, D. J., De la Torre, J., & Wong, K. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. *UNESCO Institute for Statistics*, <https://hub.hku.hk/bitstream/10722/262055/1/Content.pdf?accept=1>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (Vol. 2). Cambridge University Press.
- Yani, D., Saifullah, A., Kusumaningrum, S. R., & Indra Dewi, R. S. (2023). *Digital literacy in thematic learning of elementary school students with the assistance of flipbook media. Journal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 12-17. <https://jurnalalkhairat.org/ojs/index.php/jkpi/article/download/62/67>
- Yuniawati, D. T., & Priyana, J. (2023). *Improving Students' Engagement Using Collaborative Canva Storyboard. Indonesian Journal of English Language Teaching*, 17(3), 100-115. <https://doi.org/10.18196/ftl.v9i1.19836>