

การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ
นักเรียนระดับประถมศึกษา: กรณีศึกษาโครงการหนุ่ยยากเล่า จังหวัดสุพรรณบุรี

DEVELOPMENT OF LOCAL STORYTELLING SKILLS TO PROMOTE
UNDERSTANDING OF THE CREATIVE ECONOMY AMONG PRIMARY SCHOOL
STUDENTS: A CASE STUDY OF THE “NU YAK LAO” PROJECT,
SUPHAN BURI PROVINCE

ภัทราวดี ธีเลอร์*

Pattarawadee Thielers*

ภาควิชาวารสารศาสตร์คอนเวอร์เจนต์และสื่อดิจิทัล

คณะนิเทศศาสตร์ สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

Department of Convergent Journalism and Digital Media,

Faculty of Communication Arts, Panyapiwat Institute of Management

Received: March 26, 2026 / Revised: July 17, 2026 / Accepted: July 23, 2026

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความรู้ ความสนใจ และทักษะของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ และศึกษาแนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เข้าร่วมโครงการหนุ่ยยากเล่า จำนวน 40 คน และทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ นักเรียน ครู ผู้บริหาร และชุมชน 10 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ผลการศึกษาคือ 1) หลังเข้าร่วมโครงการนักเรียนมีความรู้ ความสนใจ และทักษะด้านการเล่าเรื่องท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ขึ้นอย่างชัดเจน โดยค่าเฉลี่ยทักษะเพิ่มขึ้นสะท้อนว่า การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเรียนรู้จากชุมชน และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม 2) แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่มีประสิทธิภาพ ควรเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการลงพื้นที่ สักถามผู้รู้ และลงมือปฏิบัติจริง ควบคู่กับความร่วมมือของครู โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างเหมาะสม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นและต่อยอดสู่บริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณค่า

คำสำคัญ: ทักษะการเล่าเรื่อง ท้องถิ่น เศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักเรียนระดับประถมศึกษา ทิวทัศน์ธรรมชาติ

*Corresponding Author

E-mail: pattarawadeethi@pim.ac.th

Abstract

This study aimed to investigate the levels of students' knowledge, interest, and skills regarding the creative economy before and after participating in the project, and to explore approaches to students' local storytelling that connect with community identity. The sample consisted of 40 primary school students (Grades 1-6) participating in the "Nu Yak Lao" project. Additionally, interviews were conducted with 10 key informants, including students, teachers, school administrators, and community members. The research instruments comprised questionnaires and interview guides. The statistics used for data analysis included frequency, percentage, and mean. The results revealed that: 1) After participating in the project, the students' knowledge, interest, and skills in local storytelling and the creative economy significantly improved. The increased mean scores for skills reflected that learning through hands-on practice, community-based learning, and independent creative work effectively enhanced students' learning development. 2) Effective approaches for students' local storytelling should emphasize authentic experiential learning through fieldwork, inquiry with local experts, and practical application. This should be supported by collaboration among teachers, schools, parents, and the community, together with the appropriate use of technology and AI, to empower students to communicate local identities and meaningfully extend them into the context of the creative economy.

Keywords: Storytelling Skills, Local, Creative Economy, Primary School Students, Cultural Ambassadors

บทนำ

ในปัจจุบัน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้รับความสำคัญมากขึ้นในฐานะแนวทางการพัฒนาที่นำทุนทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ท้องถิ่น ภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะของมนุษย์มาใช้ในการสร้างคุณค่าเพิ่มทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม และการเรียนรู้ องค์การการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติชี้ให้เห็นว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงวัฒนธรรม นวัตกรรม การจ้างงาน และความสามารถในการแข่งขันของประเทศเข้าด้วยกัน (United Nations Conference on Trade and Development [UNCTAD], 2024) ขณะเดียวกัน องค์การยูเนสโกให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงวัฒนธรรมกับการศึกษา โดยมองว่า

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การพัฒนามนุษย์ และการสืบสานคุณค่าของชุมชนสู่คนรุ่นต่อไป (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], n.d.)

อย่างไรก็ตาม การนำแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องปรับให้เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน กล่าวคือไม่ควรมุ่งเน้นเฉพาะความเข้าใจด้านการผลิตสินค้าและบริการเชิงเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ควรเริ่มจากการส่งเสริมให้เด็กมองเห็นคุณค่าของเรื่องราว วัฒนธรรม วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ของชุมชนใกล้ตัวแล้วสามารถถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ได้ การเรียนรู้ลักษณะนี้สอดคล้องกับ

แนวทางการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการมีส่วนร่วมกับสังคม ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], n.d.)

จังหวัดสุพรรณบุรีเป็นพื้นที่ที่มีทุนทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ประเพณี แหล่งเรียนรู้ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย จึงมีศักยภาพสูงในการนำมาใช้เป็นฐานการเรียนรู้ของนักเรียน อย่างไรก็ตาม ในบริบทของโรงเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนจำนวนหนึ่งยังมีโอกาสจำกัดในการเรียนรู้เรื่องราวของท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังขาดพื้นที่ในการฝึกสังเกต ตั้งคำถาม ค้นคว้า เรียบเรียง และถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนด้วยภาษาของตนเอง ส่งผลให้ทุนวัฒนธรรมในพื้นที่ยังไม่ได้ถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นอย่างเต็มศักยภาพ

จากสภาพดังกล่าว การเล่าเรื่องท้องถิ่นจึงเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ของเด็กกับบริบทชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม เพราะกระบวนการเล่าเรื่องช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากพื้นที่จริง ฝึกตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูลจากบุคคลและแหล่งเรียนรู้ในชุมชน คัดเลือกประเด็นสำคัญ เรียบเรียงเนื้อหา และถ่ายทอดเรื่องราวอย่างมีความหมาย นอกจากนี้ การเล่าเรื่องยังช่วยให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ท้องถิ่น และมองเห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมรอบตัวสามารถพัฒนาไปสู่คุณค่าเชิงสร้างสรรค์ได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเข้าใจด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับที่เหมาะสมกับวัย (UNESCO, n.d.)

แม้งานวิจัยที่ผ่านมาได้กล่าวถึงการใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นของผู้เรียน แต่ยังพบช่องว่างสำคัญคือ งานวิจัยที่เชื่อมโยงการเล่าเรื่องท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษากับความเข้าใจ

ด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยังมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะการศึกษาที่พิจารณาว่าเด็กสามารถเรียนรู้คุณค่าของทุนวัฒนธรรมในพื้นที่ และถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านั้นในลักษณะที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร ช่องว่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นความจำเป็นของการศึกษาที่เชื่อมโยงการเล่าเรื่อง กับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านบริบทจริงของโรงเรียนและชุมชน

โครงการ “หนูอยากเล่า” จังหวัดสุพรรณบุรี จึงเป็นกรณีศึกษาที่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนระดับประถมศึกษาได้สำรวจเรื่องราวในชุมชน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง สนทนากับบุคคลในท้องถิ่น และนำข้อมูลที่ได้รับมาถ่ายทอดเป็นเรื่องเล่าด้วยภาษาของตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมทั้งความรู้ ความสนใจ ทักษะการสื่อสาร ความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และความเข้าใจว่าทรัพยากรทางวัฒนธรรมรอบตัวสามารถสร้างคุณค่าใหม่ได้ (Anubanbathaprayajak School, 2026)

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมความเข้าใจด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา: กรณีศึกษาโครงการหนูอยากเล่า จังหวัดสุพรรณบุรี” จึงมุ่งประเมินระดับความรู้ ความสนใจ และทักษะของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ ควบคู่กับการศึกษาแนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน ผลการวิจัยคาดว่าจะช่วยให้เห็นบทบาทของการเล่าเรื่องท้องถิ่นในฐานะกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจคุณค่าของทุนวัฒนธรรมในพื้นที่ พัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวของชุมชนกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับวัย ตลอดจนเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐานและเสริมสร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อประเมินระดับความรู้ ความสนใจและทักษะของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน

ทบทวนวรรณกรรม

โครงการ “หนูอยากเล่า: การพัฒนานักเล่าเรื่องท้องถิ่นรุ่นเด็ก” ถูกออกแบบบนกรอบแนวคิดที่มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนอย่างรอบด้าน โดยผสมผสานมิติด้านความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ และคุณค่าทางสังคมเข้าด้วยกัน ภายใต้บริบทของโรงเรียน ชุมชน และเทคโนโลยีร่วมสมัย แนวคิดหลักของโครงการตั้งอยู่บนสมมติฐานสำคัญว่า เด็กและเยาวชนสามารถเป็น “ผู้สร้างเรื่องเล่า” และ “ผู้ถ่ายทอดอัตลักษณ์ชุมชน” ได้ หากได้รับโอกาส กระบวนการเรียนรู้ และการสนับสนุนที่เหมาะสม

กรอบการดำเนินโครงการประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ 4 ประการ ซึ่งเชื่อมโยงและเสริมพลังซึ่งกันและกันได้แก่ ทักษะปัญญา ทักษะวัฒนธรรม การใช้ AI เป็นผู้ช่วยการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วม

ประการแรก แนวคิดเรื่อง ทักษะปัญญา (Intellectual Capital) เป็นฐานสำคัญของโครงการ โดยมุ่งพัฒนาความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดของเด็กและเยาวชน ผ่านการเรียนรู้จากสถานการณ์จริงในชุมชน ทักษะปัญญาในที่นี้ไม่ได้หมายถึงความรู้เชิงเนื้อหาเพียงอย่างเดียว แต่ครอบคลุมถึงความสามารถในการตั้งคำถาม การวิเคราะห์ข้อมูล การคิดอย่างเป็นระบบ การออกแบบเรื่องเล่า และการสื่อสารต่อสาธารณะ โครงการจึงออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกทำ และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินผลแบบก่อน-หลังการเข้าร่วมโครงการ (Pre-Post Test) ที่ใช้วัดพัฒนาการด้านความรู้และทักษะอย่างเป็นรูปธรรม

ประการที่สอง โครงการให้ความสำคัญกับทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ในฐานะทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและใกล้ตัวเด็กมากที่สุด ทุนทางวัฒนธรรมในโครงการนี้หมายถึง อัตลักษณ์ วิถีชีวิต ประเพณี ภูมิปัญญา เรื่องเล่า และประสบการณ์ของผู้คนในชุมชน ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นเนื้อหาหลักของกระบวนการเรียนรู้ โครงการมุ่งให้เด็กได้เรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมผ่านการลงพื้นที่จริง การพูดคุยกับปราชญ์และคนในชุมชน และการตีความเรื่องราวเหล่านั้นผ่านมุมมองของตนเอง แนวคิดนี้ช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้วัฒนธรรมจากการท่องจำหรือรับรู้แบบผิวเผิน ไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตของผู้เรียน

ประการที่สาม โครงการนำแนวคิด การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในฐานะผู้ช่วยการเรียนรู้ (AI as Assistant) มาประยุกต์ใช้ โดยยึดหลักการสำคัญว่า AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้แทนความคิดหรือผู้สร้างเนื้อหาแทนเด็ก การใช้ AI ในโครงการจึงถูกออกแบบให้อยู่ภายใต้การกำกับของครู และสอดคล้องกับช่วงวัยของผู้เรียน เช่น การช่วยจัดระบบความคิด การช่วยเรียบเรียงโครงเรื่อง หรือการช่วยแปลงแนวคิดของเด็กให้เป็นรูปแบบสื่อที่พร้อมเผยแพร่ แนวคิดนี้ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ เห็นทั้งศักยภาพและข้อจำกัดของ AI และยังคงตระหนักถึงความเป็นเจ้าของผลงานของตนเอง

ประการที่สี่ โครงการยึดแนวคิด การเรียนรู้เชิงมีส่วนร่วม (Participatory Learning Process) เป็นกรอบกระบวนการหลัก โดยมองว่าการเรียนรู้ที่มีพลังเกิดจากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ครู โรงเรียน และชุมชน ในกรอบนี้ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) ที่ออกแบบและดูแลกระบวนการเรียนรู้ ชุมชนทำหน้าที่เป็นครูร่วม (Co-educator) ที่ถ่ายทอดประสบการณ์จริง ขณะที่เด็กเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner) และผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง แนวคิดนี้ช่วยให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่ในห้องเรียน แต่ขยายไปสู่พื้นที่จริงและบริบทชีวิตของผู้เรียน

เมื่อพิจารณาร่วมกัน กรอบแนวคิดทั้งสี่ประการนี้อธิบายให้เห็นว่า ทักษะทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุพรรณบุรี ซึ่งปรากฏอยู่ในรูปของเรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ วิถีชีวิต ภูมิปัญญา และอัตลักษณ์ชุมชน สามารถถูกแปลงเป็นทุนทางปัญญาของเด็กได้ผ่านกระบวนการเล่าเรื่อง กล่าวคือ เด็กได้เรียนรู้จากชุมชนจริง นำข้อมูลมาคิด วิเคราะห์ ตีความ เรียบเรียง และถ่ายทอดเป็นเรื่องเล่าด้วยมุมมองของตนเอง

ขณะเดียวกัน AI เข้ามาทำหน้าที่เป็นตัวเร่งกระบวนการเรียนรู้ หรือ Catalytic Agent ในขั้นตอนการจัดระบบข้อมูล การวางโครงเรื่อง การเรียบเรียงภาษา และการออกแบบสื่อการนำเสนอ ภายใต้การกำกับของครู เพื่อช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาเรื่องเล่าท้องถิ่นให้มีความชัดเจน น่าสนใจ และสื่อสารคุณค่าของชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์ โดยที่เด็กยังคงเป็นเจ้าของความคิด ประสบการณ์ และเรื่องเล่าของตนเอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

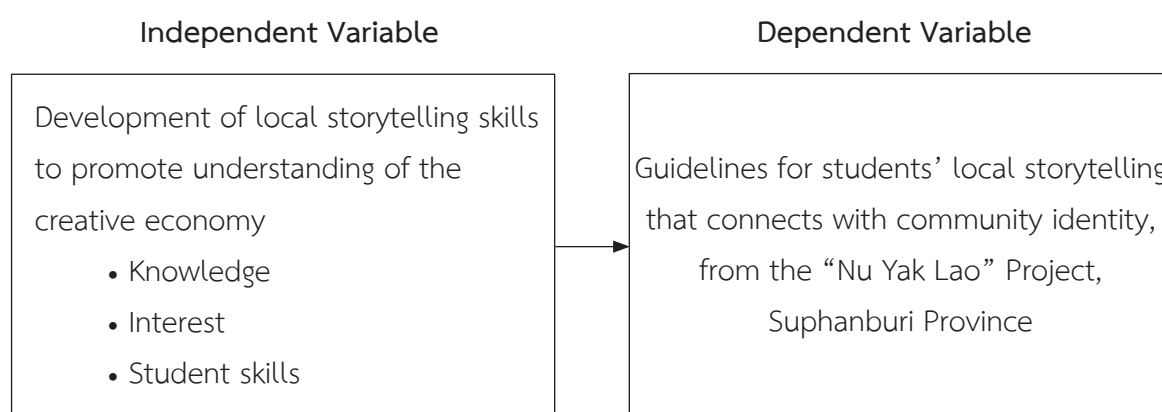


Figure 1: Research Conceptual Framework

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงผสมระหว่างเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมีการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าพระยาจักร จำนวนทั้งสิ้น 40 คน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ที่กำหนด ได้แก่ เป็นนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีความสนใจในการเข้าร่วมการวิจัย และสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม

เชิงคุณภาพ

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียน ครู ผู้บริหาร และชุมชน 10 ท่าน ที่เข้าร่วมโครงการหนูอยากเล่า วันจันทร์ที่ 17

พฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ณ ห้องประชุมบุญชู จันทร์ สุวรรณ โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าพระยาจักร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เพื่อให้การดำเนินโครงการสามารถติดตามและประเมินผลได้อย่างเป็นระบบ โครงการได้ออกแบบและใช้เครื่องมือการเรียนรู้และเครื่องมือประเมินผลที่หลากหลาย ได้แก่

1. แบบประเมินก่อนและหลังการอบรม (Pre-Post Test) ใช้วัดพัฒนาการด้านความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการเล่าเรื่องของนักเรียน โดยครอบคลุม 3 ด้านหลัก คือ ความเข้าใจบริบทชุมชน ทักษะการเล่าเรื่อง และทักษะการสื่อสารและผลิตสื่อ
2. การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสะท้อนผลการเรียน ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากนักเรียน ครู ผู้บริหาร และชุมชน เพื่อทำความเข้าใจผลลัพธ์ที่ไม่สามารถสะท้อนผ่านตัวเลขเพียงอย่างเดียว เช่น

ความภาคภูมิใจ ความรู้สึกเป็นเจ้าของเรื่องเล่า และความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของข้อคำถาม และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป และผู้วิจัยได้ปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง จากนั้นตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค พบว่า ค่าความเชื่อมั่นภาพรวมอยู่ในระดับ 0.70 ขึ้นไป ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เชิงคุณภาพ

การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยดำเนินการโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) กับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) โดยใช้แบบสัมภาษณ์หรือแนวคำถามในการสัมภาษณ์ (Interview Guide) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็น ประสพการณ์ และข้อเสนอแนะได้อย่างอิสระภายใต้ประเด็นที่ผู้วิจัยกำหนด ประเด็นในการสัมภาษณ์ เช่น ความภาคภูมิใจในชุมชน ความรู้สึกเป็นเจ้าของเรื่องเล่า การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

เชิงปริมาณ

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณดังนี้

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยตรงจาก

กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าพระยาจักร จำนวน 40 คน โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยคำถามแบบปลายปิด (Close-ended Questions) แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความรู้เกี่ยวกับ Local Storytelling

และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 ความสนใจในประเด็นท้องถิ่นและ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์

ภายหลังการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา จากนั้นจึงกำหนดรหัสคำตอบเพื่อนำไปวิเคราะห์และประมวลผลทางสถิติต่อไป

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานและแนวทางประกอบการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ดังนี้

เชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยการจัดระเบียบและจัดหมวดหมู่ข้อมูลจากการถอดเทปและบันทึกภาคสนาม อ่านข้อมูลซ้ำหลายครั้งเพื่อทำความเข้าใจภาพรวม จากนั้นจึงตีความสาระสำคัญ จัดกลุ่มประเด็นที่มีความหมายใกล้เคียงกัน และสรุปเป็นประเด็นหลักและประเด็นย่อย พร้อมนำเสนอผลในลักษณะการบรรยายเชิงพรรณนาโดยยกคำพูดสำคัญประกอบ

เชิงปริมาณ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และค่าเฉลี่ย โดยข้อมูลทั่วไปของ

ผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ด้วยความถี่และร้อยละ ส่วนข้อมูลด้านความรู้ ความสนใจ และทักษะเกี่ยวกับ Local Storytelling และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของผลก่อนและหลัง เข้าร่วมโครงการใช้ด้วยสถิติอ้างอิง Inferential Statistics ประเภท Paired-samples t-test

ผลการวิจัย

จากผลการศึกษาสามารถสรุปเพื่อตอบวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. การประเมินระดับความรู้และความสนใจของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อนและหลัง เข้าร่วมโครงการ พบว่า กลุ่มนักเรียน จำนวน 40 คน โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าพระยาจักร ส่วนใหญ่นักเรียนเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยแบ่งเป็นเพศหญิง จำนวน 24 คน และเพศชาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และ 40 ในส่วนช่วงอายุส่วนใหญ่

มีช่วงอายุน้อยกว่า 13 ปี (Gen Alfa) จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 97.5 และ ช่วงอายุ 13-28 ปี (Gen Z) จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ โดยส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นประถม 4-6 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 77.5 รองลงมา คือ นักเรียนชั้นประถม 1-3 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 ตามลำดับ พื้นที่การอยู่อาศัยของผู้เข้าอบรม พบว่า ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ภาคกลาง จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 100.0 และไม่เคยมีประสบการณ์ในการเล่าเรื่องหรือผลิตสื่อเกี่ยวกับชุมชน/ท้องถิ่นของตนเอง ในช่วง 1-2 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 95.0 รองลงมาคือ เคยเพียง 1 หรือ 2 ครั้งใน 2 ปีที่ผ่านมา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 เป็นต้น เมื่อประเมินระดับความรู้และความสนใจของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่า หลังเข้าร่วมโครงการนักเรียนมีความรู้และความสนใจที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ดีขึ้น ดังตารางที่ 1-4

Table 1 Results of the Knowledge Assessment on Local Storytelling and the Creative Economy among Participants in the Local Storytelling Training Program

No	Knowledge Assessment on Local Storytelling and the Creative Economy	Before Program (% Correct)	After Program (% Correct)
1	The creative economy exists to preserve culture, not to generate income.	42.50	75.00
2	We must use celebrities or famous people to tell our community's story in order for our products and services to sell.	70.00	87.50
3	The community stories we tell must be fabricated.	72.50	90.00
4	We must price our community's creative products higher than ordinary products on the market to show that we have succeeded.	82.50	95.00
5	We should rely on government funding to create creative economy products.	72.50	85.00

Table 1 Results of the Knowledge Assessment on Local Storytelling and the Creative Economy among Participants in the Local Storytelling Training Program (Cont.)

No	Knowledge Assessment on Local Storytelling and the Creative Economy	Before Program (% Correct)	After Program (% Correct)
6	Good storytelling should explain the origin of the community's distinctive features.	92.50	97.50
7	Stories can be told in various formats, such as video, blogs, podcasts, folk/traditional media, or creative activities.	95.00	100.00
8	Community products with storytelling can sell well even without a large production budget.	60.00	82.50
9	The defining strength of the creative economy is using community stories, culture, and identity to create value for products and services.	27.50	72.50
10	Using stories that genuinely happened to people in the community makes the storytelling more credible and builds stronger engagement.	80.00	92.50

จากตารางที่ 1 พบว่า หลังเข้าร่วมโครงการ นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับ Local Storytelling และเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในทุกประเด็นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเข้าร่วมโครงการ โดยประเด็นที่นักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ การนำจุดเด่นของเศรษฐกิจโดยการนำเรื่องราว วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชนมาสร้างคุณค่าให้สินค้าและบริการ ซึ่งมีร้อยละของผู้ตอบถูกเพิ่มขึ้นจาก 27.50 เป็น 72.50 รองลงมา คือ ความเข้าใจเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงมุ่งอนุรักษ์วัฒนธรรม แต่ยัง

สามารถสร้างรายได้แก่ชุมชนได้ โดยมีร้อยละของผู้ตอบถูกเพิ่มขึ้นจาก 42.50 เป็น 75.00 นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับการใช้สื่อที่หลากหลายในการเล่าเรื่อง การนำเรื่องจริงของชุมชนมาสร้างความน่าเชื่อถือ และความสำคัญของการเล่าเรื่องที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน สะท้อนให้เห็นว่าโครงการสามารถพัฒนาความรู้และความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการเล่าเรื่องท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน

Table 2 Results of the Assessment of Interest in Local Issues and the Creative Economy among Participants in the Local Storytelling Training Program

NO	Interest in Local Issues and the Creative Economy	Before Program		Before Program	
		Mean	Interpretation	Mean	Interpretation
	Interest in Local Issues and the Creative Economy Context	2.36	Moderate	3.74	High
1	The student can identify what makes our community distinctive, unlike other communities	2.45	Low	3.82	High
2	The student can identify standout community stories that could be used to generate income/sales.	2.07	Low	3.68	High
3	The student can identify what stories the community has already shared/ publicized, and how many.	2.32	Low	3.54	High
4	The student can use community products, services, or traditions in storytelling to bring customers back to buy.	2.40	Low	3.71	High
5	The student has various storytelling methods that help people remember the community's stories, such as language, food, culture, and art.	2.55	Moderate	3.94	High

จากตารางที่ 2 การประเมินความสนใจในประเด็นท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดระดับความสนใจของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการอบรมการเล่าเรื่องท้องถิ่น (Local Storytelling) โดยใช้การวัดผลแบบก่อนและหลังการอบรม (Pre-Post Test) เพื่อสะท้อนพัฒนาการของนักเรียนอย่างเป็นระบบ ผลการประเมินก่อนเข้าโครงการ พบว่า นักเรียนมีระดับความสนใจในประเด็นท้องถิ่นและเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.36 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังมีความสนใจและความเข้าใจเกี่ยวกับ

จุดเด่นของชุมชน เรื่องราวท้องถิ่น และการนำอัตลักษณ์ชุมชนไปเชื่อมโยงกับการสร้างรายได้หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับไม่มากนัก ภายหลังเข้าร่วมโครงการ พบว่า ค่าเฉลี่ยระดับความสนใจของนักเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 3.74 ซึ่งอยู่ในระดับสูง โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ นักเรียนมีวิธีเล่าเรื่องหลากหลายที่ทำให้คนจดจำเรื่องราวของชุมชนได้ เช่น ภาษา อาหาร วัฒนธรรม และศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 3.94 รองลงมา คือ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าชุมชนมีอะไรเด่น ไม่เหมือนชุมชนอื่น มีค่าเฉลี่ย 3.82 และนักเรียนสามารถนำเสนอสินค้า บริการ หรือประเพณีชุมชนไป

เล่าเรื่องให้คนกลับมาซื้อได้ มีค่าเฉลี่ย 3.71 โดยสรุปผลการประเมินสะท้อนว่า โครงการสามารถส่งเสริมความสนใจของนักเรียนต่อประเด็นท้องถิ่น อัตลักษณ์

ชุมชน และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน โดยค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 2.36 เป็น 3.74 แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรม

Table 3 Results of the Assessment of Storytelling and Media Production Skills among Participants in the Local Storytelling Training Program

NO	Storytelling and Media Production Skills	Before Program		After Program	
		MEAN	Interpretation	MEAN	Interpretation
	Storytelling and Content Design Skills	2.18	Low	3.51	Moderate
1	The student can identify who the audience watching/listening to their story is, and why that audience enjoys it.	2.32	Low	3.60	High
2	The student can articulate the concept/idea of the story to be told	2.17	Low	3.74	High
3	The student can design characters, settings, plot conflict, and endings in a way that is well-crafted and engaging.	2.35	Low	3.58	High
4	People who listen to the student's story tend to be persuaded by / go along with it.	1.92	Low	3.36	Moderate
5	Listeners/viewers tend to engage with the student's work, such as attending community events the student helped produce storytelling media for.	2.15	Low	3.28	Moderate
	Production Skills and Communication Channels	2.24	Low	3.42	Moderate
6	The student can prepare the equipment needed for media production.	2.42	Low	3.63	High

Table 3 Results of the Assessment of Storytelling and Media Production Skills among Participants in the Local Storytelling Training Program (Cont.)

NO	Storytelling and Media Production Skills	Before Program		After Program	
		MEAN	Interpretation	MEAN	Interpretation
7	The student can carry a story through the full process from start to finish — preparing equipment, gathering information, producing, editing, and publishing.	2.30	Low	3.55	High
8	The student has special techniques that differ from others.	2.55	Moderate	3.47	Moderate
9	The student has produced the same story in multiple formats, such as illustrations, storybooks/tales, and video clips.	2.37	Low	3.50	Moderate
10	The student can tell community stories in a way that the audience understands and remembers.	2.00	Low	3.42	Moderate
11	The student has used community media to help produce and spread their stories.	2.07	Low	3.31	Moderate
12	The student has organized activities that brought in outside participants, such as parents, community adults, outsiders, or tourists.	2.00	Low	3.18	Moderate
Summary Average (Both)		2.21	Low	3.45	Moderate

จากตารางที่ 3 การประเมินทักษะการเล่าเรื่องและการผลิตสื่อ มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดระดับทักษะของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการอบรมการเล่าเรื่องท้องถิ่น (Local Storytelling) โดยแบ่งทักษะออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเล่าเรื่องและออกแบบเนื้อหา และทักษะการผลิตสื่อและช่องทางการสื่อสาร ผลการประเมินก่อนเข้าโครงการ พบว่านักเรียนมีทักษะโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.22 สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังมีประสบการณ์

ด้านการวางแผนเรื่องเล่า การออกแบบเนื้อหา การผลิตสื่อ และการเผยแพร่เรื่องราวท้องถิ่นในระดับไม่มากนัก ภายหลังเข้าร่วมโครงการ พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะโดยรวมเพิ่มขึ้นเป็น 3.45 อยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการเล่าเรื่องและการผลิตสื่อเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านของทักษะการเล่าเรื่องและการผลิตสื่อ พบว่า ด้านทักษะการเล่าเรื่องและออกแบบเนื้อหา ก่อนเข้าโครงการโดยรวม

มีค่าเฉลี่ย 2.18 อยู่ในระดับต่ำ และหลังเข้าโครงการโดยรวมเพิ่มขึ้นเป็น 3.51 อยู่ในระดับสูง โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยรายข้อสูงสุด คือ นักเรียนสามารถบอกแนวคิดของเรื่องที่จะเล่าได้ มีค่าเฉลี่ย 3.74 รองลงมา คือ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าผู้ดูหรือผู้ฟังเรื่องราวที่เล่าเป็นใคร และเหตุใดจึงสนใจเรื่องราว นั้น มีค่าเฉลี่ย 3.60 และนักเรียนสามารถออกแบบตัวละคร ฉาก ความขัดแย้ง และตอนจบของเรื่องได้ดีและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 3.58 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิดเรื่องเล่าและการออกแบบเนื้อหาได้อย่างชัดเจน

ส่วนด้านทักษะการผลิตสื่อและช่องทางการสื่อสาร ก่อนเข้าโครงการมีค่าเฉลี่ย 2.24 อยู่ใน

ระดับต่ำ และหลังเข้าโครงการโดยรวมเพิ่มขึ้นเป็น 3.42 อยู่ในระดับปานกลาง โดยประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยรายข้อสูงสุด พบว่า นักเรียนสามารถจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับผลิตสื่อได้ มีค่าเฉลี่ย 3.63 รองลงมา คือ นักเรียนสามารถสร้างเรื่องราวได้ตั้งแต่ต้นจนจบตามขั้นตอน มีค่าเฉลี่ย 3.55 และนักเรียนเคยนำเรื่องไปผลิตในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพวาด นิทาน หรือคลิป มีค่าเฉลี่ย 3.50 ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ทักษะด้านการเผยแพร่ การใช้สื่อของชุมชน การจัดกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และการติดตามผลตอบรับจากสื่อออนไลน์ยังอยู่ในระดับปานกลาง จึงควรได้รับการส่งเสริมเพิ่มเติมผ่านการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และการสนับสนุนจากครู ผู้ปกครอง และชุมชน

Table 4 Results of the Comparison of Pre- and Post-Training Scores from the Local Storytelling Training Program Using a Paired-Samples t-test

Variable	Mean Score	Mean Score	t	Sig.
	Before the Program	After the Program		
1. Knowledge of Local Storytelling and the Creative Economy	6.95	8.78	4.65	.001*
2. Interest in Local Issues and the Creative Economy Context	2.36	3.74	21.34	.000*
3. Storytelling and Content Design Skills	2.18	3.51	17.01	.000*
4. Production Skills and Communication Channels	2.24	3.42	22.21	.000*

จากตารางที่ 4 พบว่า หลังเข้าร่วมโครงการนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการในทุกด้าน ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับ Local Storytelling และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ความสนใจประเด็นท้องถิ่นและบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทักษะการเล่าเรื่องและออกแบบเนื้อหา และทักษะการผลิตและช่องทางการสื่อสาร โดยทุกด้านมีค่า Sig. น้อยกว่า .05 แสดงว่า คะแนนหลังเข้าร่วมโครงการสูงกว่าก่อน

เข้าร่วมโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สะท้อนว่าโครงการสามารถพัฒนาความรู้ ความสนใจ และทักษะของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

2. จากการศึกษาแนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน จากนักเรียน ครู ผู้บริหาร และชุมชน 10 ท่าน พบว่า แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพสามารถสรุปได้ 3 ประเด็นสำคัญ ได้แก่

การเรียนรู้จากชุมชนจริง การมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้อง และการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเล่าเรื่อง

ประเด็นแรก การเรียนรู้จากชุมชนจริงเป็นหัวใจสำคัญของการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่น ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เห็นว่า นักเรียนควรได้ลงพื้นที่ สังเกต ชักถามผู้รู้ และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เพราะช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องราวของชุมชนได้ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้จากตำรา ดังคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลคนหนึ่งว่า “เมื่อเด็กได้ไปถามผู้เฒ่าผู้แก่หรือคนในชุมชนเอง เด็กจะเข้าใจว่าเรื่องเล่าของหมู่บ้านไม่ใช่แค่ข้อมูล แต่เป็นชีวิตของคนในพื้นที่” ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนว่าการเรียนรู้จากพื้นที่จริงช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

ประเด็นที่สอง การถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของครู โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน โดยครูมีบทบาทในการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้ โรงเรียนสนับสนุนพื้นที่และ กิจกรรม ผู้ปกครองช่วยกระตุ้นและให้กำลังใจ ส่วนชุมชนทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและผู้ถ่ายทอด ประสบการณ์จริง ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า “ถ้ามีแต่เด็กเล่าเองโดยไม่มีผู้ใหญ่ในชุมชนช่วยเติมข้อมูล เรื่องเล่าอาจไม่ครบ แต่ถ้าชุมชนเข้ามาร่วม เด็กจะเล่าได้ถูกต้อง และมีความหมายมากขึ้น” จึงเห็นได้ว่า ความร่วมมือของทุกฝ่ายช่วยให้เรื่องเล่าของนักเรียนมีความสมบูรณ์ เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน และสามารถถ่ายทอดคุณค่าของท้องถิ่นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ประเด็นที่สาม การใช้เทคโนโลยีและ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนช่วยให้นักเรียนออกแบบสื่อและนำเสนอเรื่องเล่าได้หลากหลายมากขึ้น เช่น การช่วยจัดลำดับความคิด การออกแบบภาพประกอบ การเรียบเรียงเนื้อหา หรือการนำเสนอผ่านสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลเห็นว่าการใช้เทคโนโลยีควรอยู่ภายใต้การกำกับของครู เพื่อให้นักเรียนยังคงเป็นเจ้าของความคิดและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลได้ ดังคำกล่าวที่ว่า “AI ช่วย让孩子คิดต่อได้

เร็วขึ้น แต่ครูต้องช่วยดูว่าเรื่องที่เล่ายังเป็นเรื่องจริงของชุมชนหรือไม่” ประเด็นนี้สะท้อนว่า เทคโนโลยีสามารถเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ได้ แต่ไม่ควรแทนที่ประสบการณ์ตรงและการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

โดยสรุปผู้ให้ข้อมูลสะท้อนว่า แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนควรเริ่มจากการเรียนรู้จากชุมชนจริง มีการสนับสนุนจากครู โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน และใช้เทคโนโลยีหรือ AI เป็นเครื่องมือเสริมอย่างเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างถูกต้อง สร้างสรรค์ และเชื่อมโยงกับบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณค่า

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากการศึกษาระดับความรู้ ความสนใจและทักษะของนักเรียนที่มีต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการ พบว่า หลังเข้าร่วมโครงการ นักเรียนมีพัฒนาการดีขึ้นในทุกด้าน โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับ Local Storytelling และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ความสนใจต่อประเด็นท้องถิ่น รวมถึงทักษะการเล่าเรื่องและออกแบบเนื้อหา สะท้อนว่า การเรียนรู้จากชุมชนจริง การลงมือปฏิบัติ และการสร้างผลงานด้วยตนเอง ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดเด่นของชุมชน มองเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์ท้องถิ่น และเชื่อมโยงเรื่องราวในพื้นที่กับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้มากขึ้น เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ทักษะการเล่าเรื่องและออกแบบเนื้อหาหลังเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับสูง เนื่องจากกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกคิดประเด็น วางโครงเรื่อง ออกแบบตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ และถ่ายทอดเรื่องราวจากสิ่งใกล้ตัว ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีขั้นตอนชัดเจน ครูสามารถให้คำแนะนำได้โดยตรง และเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กประถมศึกษา จึงทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะส่วนนี้ได้ค่อนข้างชัดเจนภายในระยะเวลาของโครงการ อย่างไรก็ตาม ทักษะบางด้าน

เช่น การทำให้ผู้ฟังคล้อยตาม การชวนให้ผู้ฟังหรือผู้ชมมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และการติดตามผลตอบรับจากสื่อออนไลน์ ยังมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทักษะด้านการออกแบบเรื่องเล่า ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนอยู่ในช่วงวัยประถมศึกษา ซึ่งความสามารถด้านการสื่อสารทางสังคม การอ่านปฏิกริยาของผู้ฟัง การปรับวิธีนำเสนอให้เหมาะกับผู้รับสาร และการควบคุมปฏิสัมพันธ์ระหว่างการนำเสนอยังพัฒนาไม่สมบูรณ์ เด็กในช่วงวัยนี้อาจสามารถเล่าเรื่องตามโครงสร้างที่เตรียมไว้ได้ดีขึ้นหลังได้รับการฝึก แต่ยังไม่สามารถควบคุมการตอบสนองของผู้ฟังหรือสร้างการมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ จึงทำให้ทักษะกลุ่มนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าทักษะที่มีขั้นตอนชัดเจน เช่น การวางแผนเรื่อง การออกแบบเนื้อหา และการถ่ายทอดเรื่องราวจากสิ่งใกล้ตัว นอกจากนี้ เมื่อพิจารณารายชื่อในด้านทักษะการผลิตสื่อและช่องทางการสื่อสาร พบว่าประเด็น นักเรียนสามารถจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับผลิตสื่อได้ และ นักเรียนสามารถสร้างเรื่องราวได้ตั้งแต่ต้นจนจบตามขั้นตอน เช่น เตรียมอุปกรณ์ เตรียมข้อมูล ผลิต ตกแต่ง และเผยแพร่ มีพัฒนาการจากระดับต่ำไปสู่ระดับสูง แตกต่างจากทักษะบางข้อที่ยังอยู่ในระดับปานกลางหลังเข้าร่วมโครงการ ประเด็นนี้สะท้อนว่า แม้นักเรียนระดับประถมศึกษาจะเติบโตมาในบริบทของเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล แต่ก่อนเข้าร่วมโครงการ นักเรียนอาจยังไม่ได้เข้าใจการใช้เครื่องมือเหล่านี้ในฐานะ เครื่องมือเพื่อการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ กล่าวคือ เด็กอาจคุ้นเคยกับการใช้สื่อหรืออุปกรณ์ในชีวิตประจำวัน แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงการใช้เทคโนโลยีกับการวางแผนเนื้อหา การผลิตสื่อ และการถ่ายทอดอัตลักษณ์ชุมชนได้ชัดเจน เมื่อได้รับการอบรมที่มีขั้นตอน เช่น การเตรียมข้อมูล การเลือกเรื่อง การจัดเตรียมอุปกรณ์ การผลิตและตกแต่งสื่อ จึงทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะส่วนนี้ได้อย่างรวดเร็ว เพราะมีพื้นฐานความคุ้นเคยกับเครื่องมืออยู่แล้ว และเมื่อได้รับกระบวนการชี้แนะที่เหมาะสม ความคุ้นเคยดังกล่าวจึงถูกพัฒนาเป็นทักษะการผลิตสื่อ

เพื่อการเล่าเรื่องได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การเป็นเด็กในยุคดิจิทัลไม่ได้หมายความว่านักเรียนจะมีทักษะการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้หรือการเล่าเรื่องโดยอัตโนมัติ แต่จำเป็นต้องได้รับการออกแบบกิจกรรมที่ช่วยเปลี่ยนการใช้สื่อทั่วไปให้กลายเป็นการใช้สื่ออย่างมีเป้าหมาย เพื่อสื่อสารเนื้อหาและคุณค่าของชุมชน ดังนั้น แม้นักเรียนจะอยู่ในช่วงวัยประถมศึกษา หากได้รับการฝึกอย่างเป็นระบบ ผ่านขั้นตอนที่เหมาะสมกับวัย และมีครูคอยสนับสนุน ก็สามารถพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องและการผลิตสื่อที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน ผลดังกล่าวสอดคล้องกับ Nair และ Yunus (2021) ที่พบว่า Digital Storytelling ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การพูด ความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการรู้เท่าทันดิจิทัลของผู้เรียนในหลายระดับการศึกษา อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Cahyanti และ Nuroh (2023) ที่พบว่า Digital Storytelling ช่วยพัฒนาความรู้ ความสนใจ และทักษะด้านการพูดของนักเรียนระดับประถมศึกษา และยังสอดคล้องกับ Manganello และ Baldacci (2024) ที่พบว่า Digital Storytelling ส่งเสริมการเรียนรู้ ความสนใจในการมีส่วนร่วม ทักษะการสื่อสาร และทักษะการเล่าเรื่องของผู้เรียนระดับประถมศึกษา อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยครั้งนี้มีความเหมือนกับผลการวิจัยดังกล่าว เนื่องจากต่างชี้ให้เห็นว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถส่งเสริมความรู้ ความสนใจ และทักษะของนักเรียนได้ แต่มีจุดเน้นเฉพาะที่แตกต่าง คือ การเชื่อมโยงการเล่าเรื่องกับอัตลักษณ์ชุมชนและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านบริบทจริงของพื้นที่

2. จากการศึกษาแนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชน แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากชุมชนจริง ผ่านการลงพื้นที่ ชักถามผู้รู้ และลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน

มากขึ้น พร้อมทั้งพัฒนาความกล้าแสดงออก ทักษะการสื่อสาร และความสามารถในการนำเรื่องราวของชุมชนมาถ่ายทอดในรูปแบบที่น่าสนใจ ผลดังกล่าวสอดคล้องกับ Kristiawan et al. (2022) ที่พบว่า การใช้ Local Culture-based Digital Storytelling ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การทำงานร่วมกัน แรงจูงใจในการเรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านภาษาและสื่อดิจิทัลได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Manganello และ Baldacci (2024) ที่พบว่า Digital Storytelling ในระดับประถมศึกษาช่วยพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารและทักษะเชิงเรื่องเล่า รวมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความครอบคลุมในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยครั้งนี้มีความเหมือนกับผลการวิจัยดังกล่าว เนื่องจากต่างชี้ให้เห็นว่า การเล่าเรื่องท้องถิ่นและการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถช่วยพัฒนาการเรียนรู้และทักษะการถ่ายทอดของนักเรียนได้ แต่ผลการวิจัยครั้งนี้มีจุดเน้นที่แตกต่างออกไป คือ การพัฒนานักเรียนให้สามารถนำเรื่องราวจากชุมชนจริงมาคิด วิเคราะห์ และถ่ายทอดในฐานะอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ไม่ใช่เพียงการฝึกเล่าเรื่องหรือใช้สื่อดิจิทัลเท่านั้น จึงทำให้นักเรียนมองเห็นคุณค่าของทุนวัฒนธรรมในชุมชน และเชื่อมโยงเรื่องเล่าเหล่านั้นกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ชัดเจนมากขึ้น

ในอีกด้านหนึ่ง ผลการศึกษายังสะท้อนว่าการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นให้มีคุณภาพต้องอาศัยความร่วมมือจากครู โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชนควบคู่กันไป เพราะการทำงานร่วมกันช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงเรื่องเล่ากับอัตลักษณ์ชุมชนได้อย่างเป็นรูปธรรม และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานที่ชี้ว่า การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในชุมชนและการเผชิญสถานการณ์จริงช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก เชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริง และพัฒนาความรับผิดชอบต่อสังคม

ได้ดีขึ้น ขณะเดียวกัน การใช้เทคโนโลยีและ AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนการออกแบบสื่อและการเล่าเรื่องก็ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และความหลากหลายของผลงานได้ แต่ควรใช้ควบคู่กับการถ่วงดุลข้อมูลและการคิดอย่างรอบคอบของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Vieriu และ Petrea (2025) ที่พบว่า AI มีศักยภาพในการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน แต่ก็อาจส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจได้ หากใช้โดยขาดการกำกับที่เหมาะสม ดังนั้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงชี้ให้เห็นว่า แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นของนักเรียนที่เหมาะสม ควรเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การมีส่วนร่วมของชุมชน และการใช้สื่อสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นและต่อยอดสู่บริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณค่า อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยครั้งนี้มีความเหมือนกับแนวคิดและงานวิจัยดังกล่าว ในประเด็นที่ว่า การเรียนรู้ที่มีคุณภาพไม่ได้เกิดจากผู้เรียนเพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยการสนับสนุนจากครู ชุมชน และเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมข้อมูล คิดวิเคราะห์ และถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ผลการวิจัยครั้งนี้มีจุดเน้นเพิ่มเติม คือ การใช้เทคโนโลยีและ AI ไม่ได้เป็นเป้าหมายหลักของการเรียนรู้ แต่เป็นเพียงเครื่องมือสนับสนุนที่ช่วยให้นักเรียนจัดระบบความคิด ออกแบบสื่อ และนำเสนอเรื่องเล่าท้องถิ่นได้ชัดเจนขึ้น โดยยังคงให้ความสำคัญกับประสบการณ์จริงจากชุมชนและการกำกับของครูเป็นหลัก

สรุปผล

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า โครงการส่งเสริมการเล่าเรื่องท้องถิ่น (Local Storytelling) และการประยุกต์ใช้ในบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาความรู้ ความสนใจ และทักษะของนักเรียนได้อย่างชัดเจน โดยหลังเข้าร่วมโครงการนักเรียนมีความเข้าใจประเด็นท้องถิ่น มองเห็นจุดเด่นของชุมชน ออกแบบเรื่องเล่า และถ่ายทอดเนื้อหาได้หลากหลายมากขึ้น ซึ่งสะท้อน

จากค่าเฉลี่ยทักษะที่เพิ่มขึ้น ขณะเดียวกัน ผลการศึกษาชี้ว่า แนวทางการถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นที่มีประสิทธิภาพควรเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ผ่านการลงพื้นที่ ชักถามผู้รู้ และลงมือปฏิบัติจริง ควบคู่กับความร่วมมือของครู โรงเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อช่วยให้นักเรียน เกิดความรู้ ความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตน รวมทั้งพัฒนาความกล้าแสดงออกและทักษะการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี และ AI อย่างเหมาะสมยังมีส่วนช่วยสนับสนุนการออกแบบสื่อและเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน โดยควรใช้ควบคู่กับการตรวจสอบข้อมูลและการคิดอย่างรอบคอบของผู้เรียน เพื่อให้การถ่ายทอดเรื่องราวท้องถิ่นสามารถเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ชุมชนและต่อยอดสู่บริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีคุณค่าและยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยนี้

1. โรงเรียนควรนำรูปแบบการเล่าเรื่องท้องถิ่นที่เน้น “เรื่องใกล้ตัวของชุมชน” ไปใช้ต่อเนื่อง โดยเฉพาะเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิต อาหาร ภาษา ประเพณี บุคคลในชุมชน และสถานที่สำคัญของสุพรรณบุรี เพราะเป็นเนื้อหาที่นักเรียนระดับประถมศึกษาเข้าใจง่ายและถ่ายทอดได้เป็นธรรมชาติ
2. ครูควรออกแบบกิจกรรมให้เด็กเริ่มจากการเล่าเรื่องแบบง่าย เช่น การเล่าเรื่องจากภาพ สิ่งของ อาหาร หรือสถานที่ที่คุ้นเคย แล้วจึงพัฒนาไปสู่การผลิตสื่อดิจิทัล เนื่องจากเด็กพัฒนาทักษะการออกแบบเรื่องเล่าได้ดี แต่ยังคงฝึกทักษะการสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ฟังเพิ่มเติม
3. โรงเรียนควรสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครอง ปรชาชนชุมชน และหน่วยงานท้องถิ่นในสุพรรณบุรี เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลและช่วยตรวจสอบความถูกต้องของเรื่องเล่า ทำให้การถ่ายทอดอัตลักษณ์ชุมชนมีความสมบูรณ์และน่าเชื่อถือมากขึ้น

4. การใช้เทคโนโลยีหรือ AI ควรเป็นเพียงเครื่องมือช่วยจัดระบบความคิด เรียบเรียงโครงเรื่อง และออกแบบสื่อเบื้องต้น โดยไม่ใช่แทนประสบการณ์จริงจากการลงพื้นที่ เพราะจุดเด่นของโครงการ “หนูอยากเล่า” คือการให้เด็กเรียนรู้จากชุมชนจริงและถ่ายทอดเรื่องเล่าด้วยมุมมองของตนเอง

ข้อเสนอแนะในครั้งถัดไป

1. ควรมีการติดตามผลในระยะยาว เพื่อศึกษาว่านักเรียนยังคงสามารถนำความรู้ ความสนใจ และทักษะการเล่าเรื่องท้องถิ่นไปใช้ต่อยอดในการเรียนรู้ กิจกรรมโรงเรียน หรือการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนได้ต่อเนื่อง
2. ควรศึกษาว่ารูปแบบการเล่าเรื่องใดเหมาะสมที่สุดกับเด็กประถมศึกษาในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นของสุพรรณบุรี เช่น การเล่าเรื่องจากภาพ อาหารพื้นถิ่น บุคคลในชุมชน สถานที่สำคัญ หรือนิทานท้องถิ่น เพื่อให้ทราบว่ามีรูปแบบใดช่วยให้เด็กเข้าใจง่าย เล่าได้ชัด และสื่อสารคุณค่าของชุมชนได้ดีที่สุด
3. ควรศึกษาปัจจัยที่ช่วยพัฒนาทักษะการสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ฟัง เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าทักษะด้านการชวนผู้ฟังมีส่วนร่วม การจัดกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น และการติดตามผลตอบรับยังอยู่ในระดับต่ำกว่าด้านอื่น
4. ควรพัฒนารูปแบบหรือคู่มือกิจกรรม “หนูอยากเล่า” สำหรับโรงเรียนในจังหวัดสุพรรณบุรี โดยกำหนดขั้นตอนการเลือกเรื่องเล่า การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ผู้รู้ การออกแบบเรื่อง และการใช้สื่อหรือ AI อย่างเหมาะสม เพื่อให้โรงเรียนสามารถนำไปใช้ได้อย่างเป็นระบบ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของชื่อโครงการ “การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องท้องถิ่นเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของชุมชนผ่านกิจกรรมถอดบทเรียนแนวทางการส่งเสริมการเล่าเรื่องท้องถิ่นชุมชนสู่การออกแบบเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับ

แต่ละกลุ่มชุมชนเป้าหมาย” ทูด้านการพัฒนากำลัง และสร้างนวัตกรรม (บพค.)
คนและทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษาการวิจัย

References

- Anubanbanthaprayajak School. (2026). *Noo Yak Lao Project*. <https://www.btpj.ac.th/>
- Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology*, 7(2), 261-268.
- Creative Economy Agency [CEA]. (2025). *Creative economy and soft power executive leadership: CreativEX 2025*. <https://www.cea.or.th/en/single-project/SoftEx-2025?>
- Kristiawan, D., Ferdiansyah, S., & Picard, M. (2022). Promoting vocabulary building, learning motivation, and cultural identity representation through digital storytelling for young Indonesian learners of English as a foreign language. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 10(1), 19-36.
- Manganello, F., & Baldacci, M. (2024). Digital stories and inclusive cultures at school: A research study in an Italian primary multicultural classroom. *Education Sciences*, 14(10), 1108.
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 9829.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (n.d.). *Future of education and skills 2030/2040*. <https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html>
- United Nations Conference on Trade and Development. (2024). *Creative economy outlook 2024*. https://unctad.org/system/files/official-document/ditctsce2024d2_en.pdf
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (n.d.). *Culture and education*. <https://www.unesco.org/en/culture-education>
- Vieriu, A. M., & Petrea, G. (2025). The impact of Artificial Intelligence (AI) on students' academic development. *Education Sciences*, 15(3), 343.



Name and Surname: Pattarawadee Thieler

Highest Education: Master Degree of Communication Arts, Bangkok University

Affiliation: Department of Convergent Journalism and Digital Media, Faculty of Communication Arts, Panyapiwat Institute of Management

Field of Expertise: News Writing, Data Journalism, Media Literacy, Storytelling, Media Production, and Convergent Media