

การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะ  
การนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ  
ชุมชนเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์  
The development of a learning unit on "Our Localities in Yang Khinok  
Sub-district" to promote the skill of presenting local community  
products through digital technology, using community-based learning  
management together with learning management and artificial  
intelligence technology

ภาณุพงศ์ ธงศรี<sup>1</sup>

Panoopong Thongsee

<sup>1</sup>โรงเรียนบ้านคำสมอ (ศรีศึกษา)

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

Ban Kham Samo School (Sri Sueksa) under the Office of Ubon Ratchathani Primary  
Educational Service Area 1

Corresponding Author e-mail: Pisan816@gmail.com

Received: 2024-07-17 Revised: 2024-08-14 Accepted: 2024-08-19

### บทคัดย่อ (Abstract)

การศึกษาคั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้เรื่อง  
"ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง" เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล  
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การวิจัยนี้เป็นการทดลองแบบ  
กึ่งทดลองในกลุ่มเดียว โดยประชากรที่ศึกษาเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านคำ  
สมอ (ศรีศึกษา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1  
ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้จำนวน 4 แผน  
ใช้เวลา 8 ชั่วโมง และแบบประเมินทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชน โดยแบ่งเกณฑ์คุณภาพ  
เป็น 3 ระดับ ได้แก่ ปรับปรุง พอใช้ และดี โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสถิติเชิงพรรณนา  
ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า ผลการพัฒนา  
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้งเพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่น  
ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสาน  
เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ พบว่า มีคุณภาพในระดับดีมาก โดยนักเรียนมีคะแนนทักษะการนำเสนอ  
สินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ร้อยละ 86.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80

**คำสำคัญ (Keywords):** การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน; ทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชน; เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

## Abstract

The Objective of this study was to develop and examine the effectiveness of a learning unit titled “Our Local Community in Yang Khii Nok Subdistrict” to enhance students' skills in presenting local products through digital technology. This was achieved by implementing community-based learning integrated with artificial intelligence technology. The study used a quasi-experimental, single-group design, involving a sample of 20 students in grades 4–6 from Baan Kham Samor (Sri Suksa) School, under the Ubon Ratchathani Primary Educational Service Area Office 1, during the first semester of the 2024 academic year. Research Instruments included four instructional plans, totaling 8 hours, and an evaluation form to assess students' presentation skills for local products. Quality assessment criteria were divided into three levels: Improvement Needed, Acceptable, and Good. Data were analyzed using descriptive statistics, including percentage, mean, and standard deviation. Results revealed that the developed learning unit was of high quality. Students demonstrated a digital product presentation skill score of 86.33%, surpassing the set threshold of 80%.

**Keywords:** Community-Based Learning; Local Product Presentation Skills; Artificial Intelligence Technology

## บทนำ (Introduction)

การศึกษาในท้องถิ่นและการพัฒนาสินค้าชุมชนซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากของประเทศไทย โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่การนำเสนอสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์มีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จทางการตลาด (สำนักงานดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) ตำบลยางขึ้นกเป็นชุมชนที่มีผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์ แต่ยังคงประสบปัญหาในการนำเสนอสินค้าผ่านช่องทางดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566) การพัฒนาทักษะการนำเสนอของเยาวชนในท้องถิ่นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชุมชนในอนาคต (กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์, 2565) การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อเสริมสร้างทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนสำหรับนักเรียนในท้องถิ่น (วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2561)

การวิจัยนี้อาศัยแนวคิดการเรียนรู้แบบชุมชน (Community-Based Learning) ที่เน้นการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของชุมชน ร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ความรู้

(Constructivism) และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีตามกรอบแนวคิด TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาจะเน้นการใช้เทคโนโลยีพื้นฐานที่จำเป็น เช่น การถ่ายภาพ การบันทึกวิดีโอสั้น และการใช้แอปพลิเคชันอย่างง่ายในการนำเสนอสินค้าชุมชน โดยมีผู้ปกครองและชุมชนเป็นส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ การประเมินผลการเรียนรู้จะใช้วิธีการที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัย เน้นการสังเกตพฤติกรรม การประเมินชิ้นงาน และการสะท้อนความคิดของผู้เรียนผ่านการพูดคุยและการนำเสนอผลงานอย่างง่าย นวัตกรรมการเรียนรู้นี้จะช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนระดับประถมศึกษา พร้อมทั้งปลูกฝังความภาคภูมิใจในท้องถิ่นและทักษะการสื่อสารที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของชุมชนเป็นแนวทางที่สำคัญ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย (นิภาพรรณ เจนสันติกุล, 2564) การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนักเรียนประถมศึกษาจะเน้นการใช้เทคโนโลยีพื้นฐาน เช่น การถ่ายภาพ การบันทึกวิดีโอสั้น และการใช้แอปพลิเคชันอย่างง่ายในการนำเสนอสินค้าชุมชน โดยมีผู้ปกครองและชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ (วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์, 2561)

การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) ที่ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนระดับประถมศึกษาได้เรียนรู้จากสภาพจริงในชุมชนควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนรู้สามารถทำได้ผ่านแอปพลิเคชันการเรียนรู้ที่ปรับระดับตามความสามารถของผู้เรียน (Adaptive Learning) การใช้ระบบแนะนำเนื้อหา (Recommendation Systems) และการใช้ผู้ช่วยเสมือนจริง (Virtual Assistants) ในการสนับสนุนการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้จะเริ่มจากการสำรวจชุมชนและระบุประเด็นที่น่าสนใจ จากนั้นใช้เทคโนโลยี AI ช่วยในการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล เช่น การใช้แอปพลิเคชันแปลงเสียงเป็นข้อความในการสัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน หรือการใช้ AI ช่วยจัดหมวดหมู่ข้อมูลที่รวบรวมได้ การประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสื่อนำเสนอเรื่องราวชุมชน เช่น การใช้โปรแกรมสร้างภาพจากข้อความ (Text-to-Image) หรือการใช้ระบบแปลภาษาอัตโนมัติในการนำเสนอข้อมูลชุมชนเป็นภาษาต่างๆ การสังเกตพฤติกรรม การประเมินชิ้นงาน และการสะท้อนความคิดของผู้เรียน (Flinders University, 2020) การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนที่ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล (Smart Nation and Digital Government Office, 2018) ซึ่งจะช่วยพัฒนาทั้งทักษะดิจิทัลและความภาคภูมิใจในท้องถิ่น อันเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล (Ministry of Education Singapore, 2014) จะช่วยเพิ่มมิติการเรียนรู้และการสื่อสาร การประเมินผลการเรียนรู้จะใช้ระบบ AI วิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียนจากชิ้นงานและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสมรายบุคคล ทำให้ครูสามารถติดตามและสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะช่วยพัฒนาทั้งทักษะดิจิทัล ความเข้าใจในเทคโนโลยี AI และความภาคภูมิใจในท้องถิ่น อันเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล การสร้างสื่อการนำเสนอ การจัดทำวิดีโอ หรือการออกแบบเนื้อหาออนไลน์ จะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมและนำเสนอสินค้าชุมชนได้อย่างมืออาชีพ และเผยแพร่คุณค่าของสินค้าชุมชนได้อย่างกว้างขวาง

### วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

1. เพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อศึกษาผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

### วิธีดำเนินการวิจัย (Research Methods)

#### 1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบหลังเรียน one group posttest only design (รัตนะ บัวสนธิ์, 2554) มีสัญลักษณ์การทดลอง ดังนี้

Treatment	Posttest
X	O <sub>2</sub>

X คือ Treatment การทดลองสอนโดยใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

O<sub>2</sub> คือ ตัวแปรผล (สิ่งที่สังเกต - วัดได้) เป็นตัวแปรที่วัดจากเครื่องมือหลังการทดลอง

#### 2. ประชากร

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่ได้รับการจัดชั้นเรียนแบบคละชั้นเรียน โรงเรียนบ้านคำสมอ (ศรีศึกษา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 20 คน

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่

3.1 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางขึ้นก เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 4 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 8 ชั่วโมง

3.2 แบบประเมินทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นแบบประเมินพฤติกรรมเชิงคุณภาพ ซึ่งเน้นการสังเกตและให้คะแนนตามพฤติกรรมและความสามารถที่แสดงออกมาของผู้ประเมิน โดยใช้เกณฑ์คุณภาพที่แบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ปรับปรุง พอใช้ และดี เพื่อสะท้อนถึงระดับความชำนาญในทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่วันที่ 12 พฤษภาคม 2567 ถึง 30 กันยายน 2567 ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยอธิบายจุดมุ่งหมายในการวิจัยให้นักเรียนทราบเพื่อการดำเนินงานเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นไปด้วยความเรียบร้อย ดำเนินการสอนแก่นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น เมื่อเสร็จสิ้นการสอน ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post - test) กับนักเรียนที่เป็นประชากร

### 5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการกำหนดสถิติที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับข้อมูลทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

## ผลการวิจัย (Research Results)

1. ผลการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางขึ้นก เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

ผู้วิจัยได้นำหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางขึ้นก เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผสมผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียน ศึกษานิเทศก์ และครูผู้สอนภายในโรงเรียน โดยใช้แบบประเมินหน่วยการเรียนรู้ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าซึ่งกำหนดค่าคะแนน 5 ระดับ ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประเมินคุณภาพของหน่วยการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพของหน่วยการเรียนรู้

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความชัดเจนของวัตถุประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	ดีมาก
2. ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน	4.67	0.58	ดีมาก
3. ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	ดีมาก
4. การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในการสอน	5.00	0.00	ดีมาก
5. ความสอดคล้องของกิจกรรมกับทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
6. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะสินค้าชุมชน	4.00	0.00	ดีมาก
7. การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและน่าสนใจ	5.00	0.00	ดีมาก
8. การวัดและประเมินผลตามวัตถุประสงค์	5.00	0.00	ดีมาก
9. ความสามารถในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์	4.67	0.58	ดีมาก
10. ความสามารถในการนำไปใช้จริงในท้องถิ่น	5.00	0.00	ดีมาก
เฉลี่ยรวม	4.80	0.32	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ภาพรวมของทุกด้านมีคุณภาพในระดับดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านความชัดเจนของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้ การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลตามวัตถุประสงค์ และรองลงมา คือ ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมกับทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนความสามารถในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์

2. ผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางขึ้นก เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

ตารางที่ 2 แสดงผลการใช้หน่วยการเรียนรู้

รายการประเมิน	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	การแปลผล
ด้านที่ 1 ความเข้าใจในผลิตภัณฑ์ชุมชน	91	91.00	ดี
ด้านที่ 2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอ	83	83.00	ดี
ด้านที่ 3 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ	85	85.00	ดี
รวม	259	86.33	ดี

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนมีคะแนนด้านที่ 1 ความเข้าใจในผลิตภัณฑ์ชุมชน ร้อยละ 91.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 นักเรียนมีคะแนนด้านที่ 2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอ ร้อยละ 83.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 และ 3) ด้านที่ 3 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ ร้อยละ 85.00 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 และผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ร้อยละ 86.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80

### อภิปรายผลการวิจัย (Research Discussion)

ผลจากการศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ภาพรวมของทุกด้านมีคุณภาพในระดับดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.80 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.32 ด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านความชัดเจนของวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความหลากหลายของกิจกรรมการเรียนรู้ การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล การใช้สื่อการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลตามวัตถุประสงค์ และรองลงมา คือ ความเหมาะสมของเนื้อหาที่ใช้ในการสอน ความสอดคล้องของกิจกรรมกับทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนความสามารถในการกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) ที่ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบชุมชนสามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งในบริบทที่เรียนรู้ได้ดีขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเนื้อหามีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน นอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลในหน่วยการเรียนรู้ นี้ ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวคิดที่กล่าวโดย วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์ (2561) ว่า การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในด้านทักษะดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบัน ซึ่งเห็นได้ชัดในงานวิจัยนี้ว่า ผู้เรียนสามารถนำทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดความภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการพัฒนาทักษะการนำเสนอสินค้าผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีคุณภาพสูงยังสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางที่ นิภาพรณ เจนสันติกุล (2564) เสนอว่า การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

2. ผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางซึ้ง เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน

ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ พบว่า ผลการใช้หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นเราชาวตำบลยางขึ้นก เพื่อส่งเสริมทักษะการนำเสนอสินค้าชุมชนท้องถิ่นผ่านเทคโนโลยี ดิจิทัล โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ผสานเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ ร้อยละ 86.33 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80 โดยนักเรียนมีคะแนนด้านที่ 1 ความเข้าใจในผลิตภัณฑ์ชุมชนมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านที่ 3 ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ และด้านที่ 2 การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการนำเสนอ ตามลำดับ การที่นักเรียนมีคะแนนด้านความ เข้าใจในผลิตภัณฑ์ชุมชนสูงสุด แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงความรู้กับบริบทท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัยของ วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์ (2561) ที่ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้แบบชุมชนเป็นฐานช่วยให้ ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่สัมพันธ์กับบริบทของตนเองได้ดียิ่งขึ้น ส่วนทักษะการสื่อสารและการนำเสนอที่ ได้รับคะแนนสูงเป็นอันดับถัดมา แสดงถึงการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์ (2565) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบชุมชนสามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการ นำเสนอก็ได้รับการพัฒนาเป็นอย่างดี แสดงถึงความสามารถในการใช้งานเครื่องมือดิจิทัลอย่าง สร้างสรรค์และเหมาะสม ซึ่งสนับสนุนข้อมูลจาก วิวรรณ ธาราพิริยโชติ (2561) ที่เน้นความสำคัญ ของการพัฒนาทักษะทางดิจิทัลให้แก่เด็กในยุคปัจจุบันเพื่อตอบรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

## ข้อเสนอแนะการวิจัย (Research Suggestions)

### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชน ผู้ปกครอง และโรงเรียน เพื่อให้เกิดการ สนับสนุนที่แข็งแกร่งในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยอาจจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามี ส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้

2. ควรมีการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนและชุมชน รวมถึงการปรับปรุงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการเรียนรู้

### 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการขยายขอบเขตการวิจัยไปยังชุมชนอื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันเพื่อ เปรียบเทียบผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ในหลากหลายบริบท และหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดใน การส่งเสริมทักษะการนำเสนอของนักเรียน

2. ควรมีการศึกษาคำแนะนำการบูรณาการเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) หรือการใช้ระบบอัจฉริยะในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความสามารถในการ นำเสนอและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น



## เอกสารอ้างอิง (References)

- กัญญาณัฐ สิมสวัสดิ์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ท่ามกลางสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19. วารสารวิจัยศรีล้านช้าง, 2(6), 47-55.
- นิภาพรรณ เจนสันติกุล. (2564). กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: บทสะท้อนจากประสบการณ์และการเรียนรู้. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มมร. วิทยาเขตอีสาน, 2(3), 78-85.
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2561). พลเมืองดิจิทัล. แหล่งที่มา [http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Digital Citizenship.pdf](http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Digital%20Citizenship.pdf)
- วิไลภรณ์ ฤทธิคุปต์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ของครูในศตวรรษที่ 21. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 11(3), 179-191.
- วิวรรณ ธาธาภิรัฐโชติ. (2561). ทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับเด็กในอนาคต. แหล่งที่มา <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642553>
- สำนักงานดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565 (Thailand Internet User Behavior 2022). สืบค้น กันยายน 10, 2566 จาก <https://www.etda.or.th/Useful-Resource/publications/iub2022.aspx>
- สำนักงานดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2566). หลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย และกรอบสมรรถนะด้านดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทย. สืบค้น กันยายน 15, 2566 จาก <https://www.onde.go.th/view/1/E-BOOK/TH-TH?cat=7&page=2>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). แนวทางการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของผู้เรียนทุกช่วงวัย: กรณีศึกษาของต่างประเทศและประเทศไทย (ฉบับเข้าใจง่าย). กรุงเทพฯ: กลุ่มมาตรฐานการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนารการเรียนรู้.
- Flinders University. (2020). Good practice guide - Digital literacies “Digital Intelligence (DQ) Framework”. Retrieved September 10, 2023 from <https://staff.flinders.edu.au/learning-teaching/good-practice-guides/gpg-digital-literacies>
- Ministry of Education Singapore. (2014). Core Values of Singapore’s Character and Citizenship. Retrieved September 17, 2023 from <https://www.moe.gov.sg/>

/media/files/programmes/2014-character-citizenship-education-  
secondary.pdf

Smart Nation and Digital Government Office. (2018). Digital Readiness. Retrieved  
September 15, 2023 from  
[https://www.smartnation.gov.sg/files/publications/smart-nation-strategy-  
nov2018.pdf](https://www.smartnation.gov.sg/files/publications/smart-nation-strategy-nov2018.pdf)