บทความวิจัย

ผลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยที่มีต่อทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น*

EFFECTS OF PARTICIPATORY INTERGENERATIONAL LEARNING ON DIGITAL MEDIA PRODUCTION SKILLS FOR LOCAL WIS.D.OM TRANSMISSION

วชิระ โมราชาติ, วรรณภา โคตรพันธ์*
Wachira Morachat, Wannapa Khotthaphan*
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี อุบลราชธานี ประเทศไทย
Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University, Ubon Ratchathani, Thailand
*Corresponding author E-mail: wannapa.ubru@gmail.com
*Tel: 064-154-9466

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเข้าร่วมกิจกรรม และ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน เป็นการวิจัยก่อนทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง กลุ่มเป้าหมาย 63 คน ได้แก่ ผู้สูงอายุ 23 คน ครู 10 คน และนักเรียนประถมศึกษา 30 คน ในตำบลนาคำใหญ่ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี เลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ความเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ความพร้อม และความสนใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น กิจกรรมมี 5 ขั้น ได้แก่ การเรียนรู้ต้นแบบภูมิปัญญา การอบรมเชิงปฏิบัติการ การฝึกทักษะดิจิทัล การถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัล และการเผยแพร่ โดยผู้สูงอายุเป็นเจ้าของความรู้ ขณะที่ครูและนักเรียนสนับสนุนด้านกระบวนการเรียนรู้ เครื่องมือ ได้แก่ คู่มือกิจกรรม แบบประเมินทักษะชนิดมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 14 ข้อ (IOC ≥ .50) และแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ชนิดปรนัย 15 ข้อ (KR-20 = .84) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบทีแบบกลุ่มสัมพันธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้สูงอายุมีทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.78, S.D. = 0.74) และระดับมากทุกด้าน ได้แก่ ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น ($\bar{X}$ = 3.80) ด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่ ($\bar{X}$ = 3.77) และด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ($\bar{X}$ = 3.62) และ 2) คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียนสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกกลุ่ม (t = 8.259, 11.112 และ 12.333 ตามลำดับ) ผลชี้ว่าบทบาทที่เกื้อหนุนกันระหว่างวัยช่วยเชื่อมภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการผลิตสื่อดิจิทัลได้ และสามารถใช้เป็นแนวทางส่งเสริมการสืบทอดภูมิปัญญาในบริบทสังคมสูงวัย

คำสำคัญ: การเรียนรู้ระหว่างวัย, การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม, การผลิตสื่อดิจิทัล, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, ผู้สูงอายุและเยาวชน

Abstract

This study aimed to 1) investigate the level of digital media production skills for local wiS.D.om transmission after participation in the learning activities and 2) compare the pretest and posttest digital media production achievement of older adults, teachers, and students. A pre-

* Received 8 September 2026; Revised 19 October 2026; Accepted 28 October 2026

experimental one-group pretest-posttest design was employed. The target group comprised 63 participants, consisting of 23 older adults, 10 teachers, and 30 primary school students from Na Kham Yai Subdistrict, Khueang Nai District, Ubon Ratchathani Province. They were selected through purposive sampling based on their relevance to the area, readiness, and interest in local wiS.D.om. The learning activities consisted of five stages: local wiS.D.om modeling, workshop training, digital skills practice, local wiS.D.om transmission through digital media, and dissemination. Older adults served as knowledge holders, while teachers and students facilitated the learning process. The research instruments were an activity manual, a 14-item five-point rating scale for skills assessment (IOC ≥ .50), and a 15-item multiple-choice achievement test (KR-20 = .84). Data were analyzed using mean, standard deviation, and the paired-samples t-test. The results revealed that 1) the older adults' overall digital media production skills were at a high level ($\bar{X}$ = 3.78, S.D. = 0.74), and all dimensions were also at a high level, namely local wiS.D.om presentation ($\bar{X}$ = 3.80), outcomes and dissemination ($\bar{X}$ = 3.77), and digital media production ($\bar{X}$ = 3.62); and 2) the posttest achievement scores of the older adults, teachers, and students were significantly higher than their pretest scores at the .01 level in all groups (t = 8.259, 11.112, and 12.333, respectively). These findings indicate that complementary intergenerational roles help connect local wiS.D.om with digital media production and can serve as a guideline for promoting the inheritance of local wiS.D.om in the context of an aged society.

Keywords: Intergenerational Learning, Participatory Learning, Digital Media Production, Local Wisdom, Older Adults and youth

บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความรู้ ประสบการณ์ และวิถีชีวิตของชุมชน ซึ่งเกิดจากการสั่งสมและปรับใช้ผ่านคนหลายรุ่น จังหวัดอุบลราชธานีมีมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาหลากหลาย ทั้งด้านศิลปกรรม หัตถกรรม ประเพณี อาหาร และวิถีชุมชน ชุมชนบ้านนาคำใหญ่ ตำบลนาคำใหญ่ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี เป็นพื้นที่หนึ่งที่ยังคงรักษาภูมิปัญญาซึ่งมีอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นไว้ จากการ ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่าชุมชนมีภูมิปัญญาที่โดดเด่น 4 ด้านที่ควรได้รับการอนุรักษ์และถ่ายทอดสู่คนรุ่นหลังเป็นลำดับแรก ได้แก่ 1) ฟ้อนกลองตุ้ม ซึ่งเป็นการฟ้อนรำในขบวนแห่บุญบั้งไฟประจำปีของหมู่บ้าน โดดเด่นด้วยการแต่งกายเฉพาะของชุมชน เช่น หมวกใยบวบประดับดอกไม้ ผ้าแพรวา และเล็บไม้ไผ่สานพันด้วยด้ายสี 2) ปราสาทผึ้ง ซึ่งเป็นงานหัตถศิลป์ในพุทธประเพณีที่ประกอบด้วยโครงไม้ไผ่ ลวดลายกาบกล้วย และดอกผึ้ง ต้องอาศัยความประณีตและความชำนาญสูง 3) พานบายศรีโบราณ ซึ่งใช้ในพิธีกรรมสำคัญของชุมชน เช่น การทำขวัญข้าว การไหว้ครู การทำขวัญนาค และการแต่งงาน และ 4) ข้าวต้มดั่ง ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่นที่ใช้ “น้ำด่าง” จากขี้เถ้าเปลือกกล้วยตากแห้งที่นำมาเผา ละลายน้ำ และกรองจนใส ทำให้มีกลิ่นและสีเฉพาะตัว และผู้ให้ข้อมูลระบุว่าไม่พบในชุมชนอื่น อย่างไรก็ตาม ภูมิปัญญาทั้ง 4 ด้านยังคงอยู่กับปราชญ์ชาวบ้านซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ และถ่ายทอดผ่านการบอกเล่าและการสาธิตในงานบุญประเพณีเป็นหลัก องค์ความรู้เหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นความรู้เชิงปฏิบัติที่ต้องเรียนรู้จากผู้รู้โดยตรง แต่ยังไม่มีการบันทึกอย่างเป็นระบบในรูปแบบที่คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่าย หากไม่มีการถ่ายทอดและบันทึก ย่อมเสี่ยงต่อการสูญหายไปพร้อมกับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุมีบทบาทสำคัญในฐานะผู้ทรงความรู้และผู้เชื่อมโยงความทรงจำของชุมชน ขณะเดียวกันประเทศไทยอยู่ในบริบทสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมทางสังคม ใช้ศักยภาพ และถ่ายทอดองค์ความรู้จึงสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้สูงอายุให้เป็นพลังของสังคม (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2568) อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนผ่านสู่สังคมดิจิทัลทำให้การถ่ายทอดภูมิปัญญาต้องเผชิญโจทย์ใหม่ เนื่องจากการเรียนรู้และการสื่อสารของคนรุ่นใหม่เกิดขึ้นผ่านสื่อดิจิทัลมากขึ้น ขณะที่ผู้สูงอายุจำนวนหนึ่งมีความรู้เชิงลึกเกี่ยวกับชุมชน แต่ยังต้องการการสนับสนุนเพื่อใช้เครื่องมือดิจิทัลในการบันทึก ผลิต และเผยแพร่เนื้อหาอย่างมั่นใจ ช่องว่างดังกล่าวทำให้ภูมิปัญญาเสี่ยงต่อการขาดช่วงในการสืบทอด จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัลได้ โดยมีคนต่างวัยร่วมเป็นผู้สนับสนุน

ทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญของการถ่ายทอดภูมิปัญญาในบริบทดังกล่าว งานวิจัยร่วมสมัยชี้ว่าการรู้ดิจิทัลของผู้สูงอายุครอบคลุมมากกว่าความสามารถในการใช้อุปกรณ์ แต่รวมถึงการสื่อสาร การจัดการข้อมูล ความปลอดภัย การแก้ปัญหา และการเลือกใช้เทคโนโลยีให้เหมาะกับชีวิตจริง (Choi, J. et al., 2023); (Vercruyssen, A. et al., 2023) การพัฒนาทักษะดังกล่าวควรออกแบบให้เหมาะกับระดับความสามารถของผู้เรียน ใช้คำแนะนำแบบเป็นขั้นตอน และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน (Xu, L. et al., 2025) โดยมีการสนับสนุนแบบใกล้ชิดเพื่อเพิ่มความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี (Wilson-Menzfeld, G. et al., 2023) การเรียนรู้ระหว่างวัย (intergenerational learning) จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม เพราะเปลี่ยนความแตกต่างระหว่างวัยให้เป็นทรัพยากรของการเรียนรู้ กิจกรรมระหว่างวัยที่มีบทบาทชัดเจนและสร้างสถานการณ์ให้คนต่างวัยทำงานร่วมกันช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์และการแก้ปัญหาร่วมกัน (ชามาภัทร สิทธิอำนวย และคณะ, 2567) รวมทั้งมีศักยภาพในการพัฒนาการรู้ดิจิทัลและการมีส่วนร่วมทางสังคมของผู้สูงอายุ (Flynn, S., 2024); (Farag, Y. et al., 2024) ในด้านสื่อ การเล่าเรื่องดิจิทัลเปิดโอกาสให้ภูมิปัญญาที่เดิมถ่ายทอดด้วยการบอกเล่าและการสาธิตถูกแปลงเป็นเนื้อหาที่บันทึก จัดระบบ และเผยแพร่ซ้ำได้ งานพัฒนาสื่อเล่าเรื่องดิจิทัลบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นพบว่าสื่อประเภทนี้สามารถเชื่อมวัฒนธรรมกับการเรียนรู้และการสร้างความหมายได้ (Kisno, K. et al., 2022); (Munajah, R. et al., 2023) อย่างไรก็ตาม คุณค่าของการผลิตสื่อเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาไม่ได้อยู่ที่ชิ้นงานเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่กระบวนการซึ่งคนต่างวัยร่วมกันวิเคราะห์ วางแผนเรื่องราว ตรวจสอบความถูกต้อง และตัดสินใจนำเสนอภูมิปัญญาอย่างเคารพเจ้าของความรู้ เมื่อพิจารณางานวิจัยที่ผ่านมา พบว่างานด้านการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุมักกำหนดให้ผู้สูงอายุเป็นผู้เรียนและเน้นการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน งานด้านการเรียนรู้ระหว่างวัยมุ่งเน้นความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมทางสังคมของคนต่างวัย ส่วนงานด้านสื่อดิจิทัลบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นเน้นการพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในการเรียนการสอน โดยแต่ละกลุ่มงานยังศึกษาแยกจากกัน งานวิจัยนี้มีความแตกต่างจากงานดังกล่าวใน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) บูรณาการการพัฒนาทักษะดิจิทัล การเรียนรู้ระหว่างวัย และการผลิตสื่อจากภูมิปัญญาเข้าเป็นกระบวนการเดียว 2) กำหนดให้ผู้สูงอายุเป็นทั้งเจ้าของความรู้และผู้ร่วมผลิตสื่อ โดยมีครูและนักเรียนเป็นผู้สนับสนุนด้านกระบวนการเรียนรู้และเทคโนโลยี และใช้การผลิตสื่อจากภูมิปัญญาจริงของชุมชนเป็นภารกิจร่วม และ 3) ประเมินผลทั้งทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุและผลสัมฤทธิ์ของผู้เข้าร่วมทั้งสามกลุ่ม ประเด็นดังกล่าวมีความสำคัญ เพราะทำให้การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุเกิดขึ้นควบคู่กับการสืบทอดภูมิปัญญาของชุมชน แทนการดำเนินการแยกส่วน

งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาผลของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยต่อทักษะและผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลที่ได้จะเป็นประโยชน์ใน 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับชุมชน ภูมิปัญญาฟ้อนกลองตุ้ม ปราสาทผึ้ง พานบายศรีโบราณ และข้าวต้มดั่ง จะได้รับการบันทึกเป็นสื่อดิจิทัลที่สืบค้นและเผยแพร่ซ้ำได้ ช่วยลดความเสี่ยงต่อการสูญหายขององค์ความรู้ 2) ระดับบุคคล ผู้สูงอายุได้พัฒนาทักษะดิจิทัลและมีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ นักเรียนได้เรียนรู้รากเหง้าทางวัฒนธรรมจากบริบทจริง และครูได้แนวทางบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ และ 3) ระดับหน่วยงาน กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นและ

คู่มือกิจกรรมสามารถใช้เป็นต้นแบบให้โรงเรียน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และโรงเรียนผู้สูงอายุนำไปขยายผลในพื้นที่ที่มีบริบทใกล้เคียง เพื่อลดช่องว่างทางดิจิทัลระหว่างวัยและเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในบริบทสังคมสูงวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาระดับทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นหลังเข้าร่วมกิจกรรม

2. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้แบบแผนก่อนทดลอง (pre-experimental design) แบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง (one-group pretest-posttest design) โดยผู้เข้าร่วมทุกคนได้รับกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัย และวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม การวิเคราะห์ผลก่อน-หลังดำเนินการแยกภายในกลุ่มผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน เนื่องจากทั้ง 3 กลุ่มมีพื้นฐาน อายุ และบทบาทในกิจกรรมแตกต่างกัน จึงไม่ได้ออกแบบเพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่าง 3 กลุ่มโดยตรง ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง

การวัดก่อนกิจกรรม	กิจกรรมการเรียนรู้	การวัดหลังกิจกรรม
O_1	X	O_2

O1 = การวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนกิจกรรม; X = การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัย 5 ขั้น; O2 = การวัดผลสัมฤทธิ์หลังกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) จำนวน 63 คน จากตำบลนาคำใหญ่ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี ประกอบด้วย 1) ผู้สูงอายุ 23 คน ซึ่งมีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านฟ้อนกลองตุ้ม ปราสาทผึ้ง พานบายศรีโบราณ และข้าวต้มดั่ง 2) ครูระดับประถมศึกษา 10 คน และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จำนวน 30 คน ผู้เข้าร่วมทุกกลุ่มสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม เกณฑ์การคัดเลือกเน้นความเกี่ยวข้องกับพื้นที่ ความพร้อมเข้าร่วมกระบวนการ และความสนใจในการเรียนรู้หรือถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

เครื่องมือวิจัยและคุณภาพเครื่องมือ

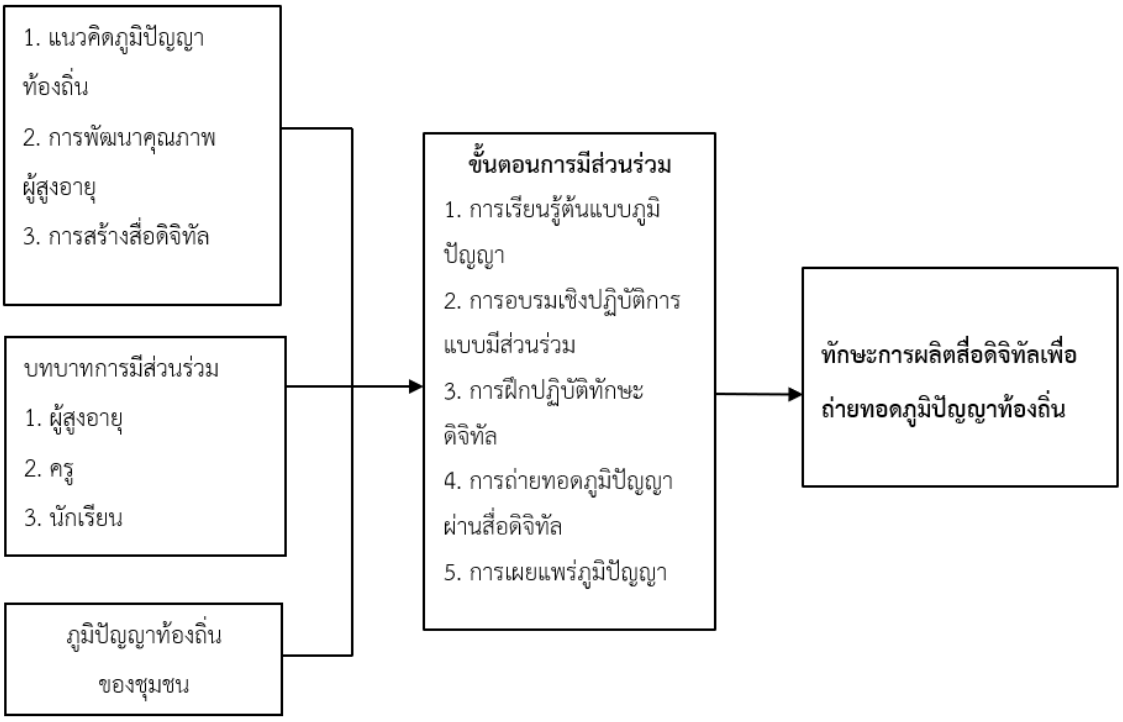
1. คู่มือการสร้างสื่อดิจิทัลภูมิปัญญาท้องถิ่น ครอบคลุมที่มาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาภูมิปัญญา 4 เรื่อง หลักการผลิตสื่อ เทคนิคการถ่ายวิดีโอด้วยสมาร์ตโฟน การจัดเก็บและเผยแพร่ และแนวทางการวัดและประเมินผล ใช้เป็นกรอบร่วมในการจัดกิจกรรมและฝึกปฏิบัติ

2. แบบประเมินทักษะการผลิตสื่อดิจิทัล เป็นแบบประเมินเชิงวิเคราะห์ชนิดมาตรประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 14 ข้อ ครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) การผลิตสื่อดิจิทัล 2) การนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น และ 3) ผลลัพธ์และการเผยแพร่ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน เป็นผู้มีคุณสมบัติสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกหรือมีตำแหน่งทางวิชาการ และมีประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 2 คน ด้านการวัดและประเมินผลการศึกษา 2 คน และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือการพัฒนาผู้สูงอายุ 1 คน ข้อรายการที่นำมาใช้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง .60 - 1.00 ซึ่งผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป

3. แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล เป็นข้อสอบปรนัย 4 ตัวเลือก เริ่มต้นจากข้อคำถาม 25 ข้อ ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน และทดลองใช้กับบุคคลที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย 20 คน คัดเลือกข้อที่มีค่าความยากอยู่ระหว่าง .20 - .80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ขึ้นไป ได้แบบทดสอบฉบับจริง 15 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นตามสูตร KR-20 เท่ากับ .84

การดำเนินกิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยพัฒนาขึ้นจากการบูรณาการแนวคิดเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาคุณภาพผู้สูงอายุ และการสร้างสื่อดิจิทัล ร่วมกับแนวคิดการมีส่วนร่วมของบุคคลต่างวัย โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชนเป็นฐาน ผู้สูงอายุทำหน้าที่เป็นแหล่งความรู้และผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญา ขณะที่ครูและนักเรียนร่วมเรียนรู้ ออกแบบ และประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการผลิตสื่อ กิจกรรมประกอบด้วย 5 ขั้น ดังภาพที่ 1 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยเพื่อผลิตสื่อดิจิทัลถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

1. การเรียนรู้ต้นแบบภูมิปัญญา ผู้เข้าร่วมสังเกต สัมภาษณ์ และวิเคราะห์ภูมิปัญญาจากผู้สูงอายุเจ้าของความรู้ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา ความหมาย และบริบทก่อนผลิตสื่อ

2. การอบรมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผู้สูงอายุ ครู และนักเรียนร่วมกำหนดสาร เรื่องราว กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบสื่อ และบทบาทของสมาชิก

3. การฝึกปฏิบัติทักษะดิจิทัล ฝึกถ่ายภาพและวิดีโอ บันทึกเสียง ตัดต่อ ใส่ข้อความ และออกแบบองค์ประกอบสื่อ โดยครูและนักเรียนช่วยสาธิตและสนับสนุนการฝึกของผู้สูงอายุ

4. การถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัล ทีมระหว่างวัยร่วมเขียนบท ถ่ายทำ ตัดต่อ และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา โดยผู้สูงอายุมีบทบาทกำกับความถูกต้องของภูมิปัญญา

5. การเผยแพร่ภูมิปัญญา นำเสนอและเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางออนไลน์และพื้นที่ชุมชน รับข้อเสนอแนะ และทบทวนการนำสื่อไปใช้ประโยชน์

ผู้เข้าร่วมทำแบบทดสอบก่อนเริ่มกิจกรรม เข้าร่วมกระบวนการทั้ง 5 ขั้น และทำแบบทดสอบหลังสิ้นสุดกิจกรรม การประเมินทักษะดำเนินการระหว่างและหลังการปฏิบัติจริง โดยคำนึงถึงความยินยอมในการบันทึกและเผยแพร่ภาพ เสียง และองค์ความรู้ของชุมชน ทั้งนี้ได้รับเลขที่รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ลำดับที่ 016/2568 เลขที่ HE682016 ณ วันที่ 3 เมษายน 2568

ข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ ดังนี้ ระดับทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม ผู้วิจัยตรวจสอบค่าที่สูงมากหรือต่ำมาก (outliers) ด้วย box plot ซึ่งไม่พบค่าดังกล่าว และตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูลด้วย Shapiro-Wilk test ก่อนวิเคราะห์ด้วย paired-samples t-test แยกรายกลุ่ม ได้แก่ ผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และรายงานค่า $p < .001$ เมื่อผลการคำนวณมีค่าน้อยกว่า .001 เพื่อหลีกเลี่ยงการรายงาน $p = .000$

ผลการวิจัย

ผลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยที่มีต่อทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ระดับทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 2 ทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ

ทักษะด้าน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับ
1. ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล			
มีความสามารถในการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับตัดต่อวิดีโอ/ภาพได้อย่างคล่องแคล่ว	3.57	0.73	มาก
มีความเข้าใจในหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล เช่น การจัดวางองค์ประกอบ การเลือกมุมถ่ายภาพ	3.61	0.72	มาก
สามารถบันทึกภาพและเสียงที่มีคุณภาพดี เพื่อใช้ในการผลิตสื่อ	3.65	0.71	มาก
สามารถเขียนสคริปต์หรือบทสำหรับสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบและน่าสนใจ	3.52	0.79	มาก
รวม	**3.62**	**0.73**	**มาก**
2. ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น			
มีความเข้าใจในคุณค่าและแก่นของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เลือกนำเสนอ	3.70	0.82	มาก
สามารถเล่าเรื่องราวของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างน่าสนใจและเข้าถึงง่าย	3.83	0.65	มาก
มีความสามารถในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง	3.87	0.76	มาก
สามารถเลือกรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ต้องการนำเสนอ	3.87	0.69	มาก
สามารถสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน	3.74	0.86	มาก
รวม	**3.80**	**0.76**	**มาก**
3. ด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่			
สามารถเผยแพร่สื่อดิจิทัลผ่านช่องทางออนไลน์ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	3.74	0.75	มาก
สามารถวิเคราะห์และประเมินผลการตอบรับของผู้ชมที่มีต่อสื่อดิจิทัลได้	3.74	0.62	มาก
สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อเผยแพร่ผลงานกับหน่วยงานในชุมชนได้	3.87	0.76	มาก
สามารถประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคมให้กับชุมชนได้	3.78	0.74	มาก
สามารถนำข้อคิดเห็นจากผู้ชมมาปรับปรุงและพัฒนาสื่อในครั้งต่อไปได้	3.74	0.75	มาก
รวม	**3.77**	**0.72**	**มาก**
รวมทุกด้าน	**3.78**	**0.74**	**มาก**

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้สูงอายุมีทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.78, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 3.80, S.D. = 0.76) รองลงมาคือ ด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่ ($\bar{X}$ = 3.77, S.D. = 0.72) และด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ($\bar{X}$ = 3.62, S.D. = 0.73) ตามลำดับ โดยทุกด้านมีระดับทักษะอยู่ในระดับมาก พิจารณารายละเอียดแต่ละด้าน ดังนี้

1. ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้สูงอายุมีความสามารถในการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ($\bar{X}$ = 3.87, S.D. = 0.76) สามารถเลือกรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเนื้อหาภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ต้องการนำเสนอ ($\bar{X}$ = 3.87, S.D. = 0.69) สามารถเล่าเรื่องราวของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างน่าสนใจและเข้าถึงง่าย ($\bar{X}$ = 3.83, S.D. = 0.65) สามารถสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน ($\bar{X}$ = 3.74, S.D. = 0.86) และมีความเข้าใจในคุณค่าและแก่นของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เลือกนำเสนอ ($\bar{X}$ = 3.70, S.D. = 0.82)

2. ด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่ ผู้สูงอายุสามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อเผยแพร่ผลงานกับหน่วยงานในชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 3.87, S.D. = 0.76) สามารถประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคมให้กับชุมชนได้ ($\bar{X}$ = 3.78, S.D. = 0.74) สามารถเผยแพร่สื่อดิจิทัลผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{X}$ = 3.74, S.D. = 0.75) สามารถนำข้อคิดเห็นจากผู้ชมมาปรับปรุงและพัฒนาสื่อในครั้งต่อไปได้ ($\bar{X}$ = 3.74, S.D. = 0.75) และสามารถวิเคราะห์และประเมินผลการตอบรับของผู้ชมที่มีต่อสื่อดิจิทัลได้ ($\bar{X}$ = 3.74, S.D. = 0.62)

3) ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ผู้สูงอายุสามารถบันทึกภาพและเสียงที่มีคุณภาพดี เพื่อใช้ในการผลิตสื่อ ($\bar{X}$ = 3.65, S.D. = 0.71) มีความเข้าใจในหลักการออกแบบสื่อดิจิทัล เช่น การจัดวางองค์ประกอบ การเลือกมุมถ่ายภาพ ($\bar{X}$ = 3.61, S.D. = 0.72) มีความสามารถในการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับตัดต่อวิดีโอ/ภาพได้อย่างคล่องแคล่ว ($\bar{X}$ = 3.57, S.D. = 0.73) และสามารถเขียนสคริปต์หรือบทสำหรับสื่อดิจิทัลได้อย่างเป็นระบบและน่าสนใจ ($\bar{X}$ = 3.52, S.D. = 0.79)

จากผลข้างต้นจะเห็นว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัย ผู้สูงอายุสามารถนำความรู้และประสบการณ์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ร่วมกับทักษะดิจิทัลในการสร้างและเผยแพร่สื่อได้ในระดับมาก โดยเฉพาะทักษะที่เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกและนำเสนอเนื้อหาภูมิปัญญา ตลอดจนการสร้างเครือข่ายเพื่อเผยแพร่ผลงาน ขณะที่ทักษะด้านการเขียนสคริปต์หรือบทสำหรับสื่อดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่ารายการอื่น จึงเป็นประเด็นที่ควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเพิ่มเติมในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม จำแนกตามกลุ่มผู้เข้าร่วม

กลุ่มผู้เข้าร่วม	n	ก่อนกิจกรรม $\bar{X}$ (S.D.)	หลังกิจกรรม $\bar{X}$ (S.D.)	D	t(df)	p
ผู้สูงอายุ	23	4.87 (1.39)	8.35 (1.67)	3.48	8.259 (22)	< .001*
ครู	10	8.10 (1.52)	12.80 (1.48)	4.70	11.112 (9)	< .001*
นักเรียน	30	6.47 (1.48)	10.17 (2.50)	3.70	12.333 (29)	< .001*

*หมายเหตุ: D = ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างคะแนนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม; * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01*

จากตารางที่ 3 พบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สูงอายุมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัล เท่ากับ 4.87 คะแนน (S.D. = 1.39) ครู 8.10 คะแนน (S.D. = 1.52) และนักเรียน 6.47 คะแนน (S.D. = 1.48) ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม คะแนนเฉลี่ยของผู้สูงอายุเท่ากับ 8.35 คะแนน (S.D. = 1.67) ครู 12.80 คะแนน (S.D. = 1.48) และนักเรียน 10.17 คะแนน (S.D. = 2.50) คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น 3.48, 4.70 และ 3.70 คะแนน ตามลำดับ โดยครูมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมาคือนักเรียน และผู้สูงอายุ เมื่อทดสอบด้วย t-test แบบกลุ่มสัมพันธ์ พบว่า คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกกลุ่ม ได้แก่ ผู้สูงอายุ ($t(22) = 8.259$, $p < .001$) ครู ($t(9) = 11.112$, $p < .001$) และนักเรียน ($t(29) = 12.333$, $p < .001$) แสดงให้เห็นว่า ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมทั้งสามกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้น

อภิปรายผล

1. ทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สูงอายุ

ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สูงอายุมีทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่ และด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ตามลำดับ ผลดังกล่าวอาจเนื่องมาจากการจัดกิจกรรมใช้ภูมิปัญญาที่มีอยู่จริงในชุมชนเป็นฐาน และกำหนดให้ผู้สูงอายุมีบทบาทเป็นเจ้าขององค์ความรู้และผู้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ขณะที่ครูและนักเรียนสนับสนุนด้านกระบวนการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยี ทำให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้ทักษะดิจิทัลผ่านการลงมือปฏิบัติในภารกิจที่สัมพันธ์กับประสบการณ์และมีความหมายต่อตนเอง ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับประพรรธน์ พละชีวะ และคณะ ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ พบว่า ทักษะดิจิทัลหลังการอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญ โดยกระบวนการสำคัญประกอบด้วยการใช้ประสบการณ์จริง การสะท้อนคิด การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการทดลองใช้งานจริง ซึ่งช่วยให้ผู้สูงอายุเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะดิจิทัลได้ (ประพรรธน์ พละชีวะ และคณะ, 2568) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของสุรดา แก้วศรีหา และเอกราช โฆษิตพิมานเวช ที่เสนอว่าการพัฒนาแหล่งเรียนรู้โดยใช้ทุนวัฒนธรรมของชุมชนเป็นฐานช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้กับการอนุรักษ์และการใช้ประโยชน์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นแนวคิดที่บทความนี้นำมาใช้เป็นฐานของกิจกรรม (สุรดา แก้วศรีหา และเอกราช โฆษิตพิมานเวช, 2565)

เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 3.80, S.D. = 0.76) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และการเลือกรูปแบบสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมกับเนื้อหาภูมิปัญญา ($\bar{x}$ = 3.87 เท่ากัน) รองลงมาคือการเล่าเรื่องราวของภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัล ($\bar{x}$ = 3.83) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะด้านนี้เชื่อมโยงโดยตรงกับความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้สูงอายุซึ่งเป็นเจ้าของภูมิปัญญา ประกอบกับขั้นการเรียนรู้ต้นแบบภูมิปัญญาเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมสังเกต สัมภาษณ์ และวิเคราะห์ภูมิปัญญาก่อนผลิตสื่อ และในขั้นการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัล ผู้สูงอายุมีบทบาทกำกับความถูกต้องของเนื้อหา ผู้สูงอายุจึงใช้จุดแข็งของตนในการคัดเลือกและเรียบเรียงเนื้อหาได้ อย่างไรก็ตาม ความเข้าใจในคุณค่าและแก่นของภูมิปัญญาที่เลือกนำเสนอมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในด้านนี้ ($\bar{x}$ = 3.70) ซึ่งอาจสะท้อนว่าการสกัดคุณค่าและแก่นของภูมิปัญญาให้เป็นสารที่ชัดเจนสำหรับสื่อเป็นทักษะเชิงวิเคราะห์ที่แตกต่างจากการรู้และการปฏิบัติภูมิปัญญา ผลนี้สอดคล้องกับงานพัฒนาสื่อเล่าเรื่องดิจิทัลบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่พบว่าสื่อประเภทนี้ช่วยเชื่อมวัฒนธรรมกับการเรียนรู้และการสร้างความหมาย (Kisno, K. et al., 2022); (Munajah, R. et al., 2023)

ด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{x}$ = 3.77, S.D. = 0.72) โดยการสร้างเครือข่ายความร่วมมือเพื่อเผยแพร่ผลงานกับหน่วยงานในชุมชนมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 3.87) รองลงมาคือการประยุกต์ใช้

สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจหรือสังคมให้กับชุมชน ($\bar{x}$ = 3.78) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้สูงอายุมีความสัมพันธ์และเครือข่ายทางสังคมในชุมชนอยู่เดิม และขั้นการเผยแพร่ภูมิปัญญาได้นำเสนอสื่อทั้งผ่านช่องทางออนไลน์และในพื้นที่ชุมชน ขณะที่รายการที่ต้องอาศัยทักษะดิจิทัลมากกว่า ได้แก่ การเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ การวิเคราะห์และประเมินผลการตอบรับของผู้ชม และการนำข้อคิดเห็นจากผู้ชมมาปรับปรุงสื่อมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่า ($\bar{x}$ = 3.74) ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบว่าการสนับสนุนแบบใกล้ชิดช่วยเพิ่มความมั่นใจและความเป็นอิสระในการใช้เทคโนโลยีของผู้สูงอายุ (Wilson-Menzfeld, G. et al., 2023) และสอดคล้องกับ ทินวงษ์ รักอิสสระกุล และคณะ ที่พบว่าช่องทางสื่อสังคมออนไลน์สามารถนำมาใช้สื่อสารเรื่องราวของชุมชนได้ (ทินวงษ์ รักอิสสระกุล และคณะ, 2567)

ส่วนด้านการผลิตสื่อดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{x}$ = 3.62, S.D. = 0.73) โดยเฉพาะการเขียนสคริปต์หรือบทสำหรับสื่อดิจิทัล ($\bar{x}$ = 3.52) และการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันสำหรับตัดต่อวิดีโอหรือภาพ ($\bar{x}$ = 3.57) ซึ่งสะท้อนว่าทักษะการผลิตสื่อประกอบด้วยทักษะย่อยหลายด้าน ทั้งการวางแผนเนื้อหา การใช้โปรแกรมการจัดองค์ประกอบภาพและเสียง และการเรียบเรียงเรื่องราว จึงอาจต้องอาศัยการฝึกซ้ำและการให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดมากกว่าทักษะที่เชื่อมโยงกับความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้สูงอายุ ผลนี้สอดคล้องกับงานของพรวิภา สิงห์พร ที่พบว่าการจัดกิจกรรมฝึกอบรมที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ทดลองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยตนเองช่วยเพิ่มความเข้าใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ จึงควรออกแบบกิจกรรมให้มีการฝึกปฏิบัติซ้ำ ใช้ขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อน และมีผู้สนับสนุนระหว่างการเรียนรู้ (พรวิภา สิงห์พร, 2567)

2. ผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน

ผลการเปรียบเทียบพบว่า ผู้สูงอายุ ครู และนักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกกลุ่ม โดยผู้สูงอายุมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 4.87 เป็น 8.35 คะแนน ครูเพิ่มขึ้นจาก 8.10 เป็น 12.80 คะแนน และนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก 6.47 เป็น 10.17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน

เมื่อพิจารณารายกลุ่ม ผู้สูงอายุมีคะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรมต่ำที่สุด ซึ่งอาจเป็นเพราะมีประสบการณ์การใช้เครื่องมือดิจิทัลน้อยกว่ากลุ่มอื่น แต่หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีคะแนนเพิ่มขึ้น 3.48 คะแนน เนื่องจากในขั้นการฝึกปฏิบัติทักษะดิจิทัล ครูและนักเรียนช่วยสาธิตและสนับสนุนอย่างใกล้ชิด และผู้สูงอายุได้ฝึกกับเนื้อหาภูมิปัญญาที่ตนคุ้นเคย อย่างไรก็ตาม คะแนนหลังกิจกรรมของผู้สูงอายุยังต่ำกว่ากลุ่มอื่น จึงยังต้องการการฝึกอย่างต่อเนื่อง ครูมีคะแนนทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงที่สุด และมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากที่สุด (4.70 คะแนน) อาจเป็นเพราะครูมีพื้นฐานด้านการออกแบบการเรียนรู้และการใช้สื่ออยู่แล้ว ประกอบกับมีบทบาทจัดกระบวนการและสาธิตให้ผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่น ซึ่งช่วยให้เข้าใจหลักการผลิตสื่อได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ส่วนนักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้น 3.70 คะแนน แม้นักเรียนจะคุ้นเคยกับอุปกรณ์ดิจิทัล แต่ยังได้เรียนรู้หลักการผลิตสื่อเพิ่มเติมผ่านการวางแผน เขียนบท และถ่ายทำร่วมกับผู้สูงอายุและครู ทั้งนี้ คะแนนหลังกิจกรรมของนักเรียนมีการกระจายมากที่สุด (S.D. = 2.50) ซึ่งอาจสะท้อนความแตกต่างของพื้นฐานนักเรียนที่มีตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6

ในภาพรวม การเพิ่มขึ้นของคะแนนทั้ง 3 กลุ่มอาจอธิบายได้จากลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มนำความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันมาแลกเปลี่ยนและเกื้อหนุนกัน ผู้สูงอายุมีบทบาทด้านองค์ความรู้และภูมิปัญญา ครูมีบทบาทด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ ขณะที่นักเรียนมีความคุ้นเคยกับเครื่องมือและสื่อดิจิทัล ความแตกต่างระหว่างวัยจึงถูกนำมาใช้เป็นทรัพยากรในการเรียนรู้ร่วมกันมากกว่าจะเป็นข้อจำกัดของการทำกิจกรรม ผลนี้สอดคล้องกับชามาภัทร สิทธิอำนวย และคณะ ซึ่งพบว่าหลักการสำคัญของโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยประกอบด้วยการตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุและเด็ก การสื่อสารเชิงบวก การสร้างความไว้วางใจ และการจัดเงื่อนไขให้คนต่างวัยได้พบและทำกิจกรรมร่วมกัน (ชามาภัทร สิทธิอำนวย และคณะ, 2567) และสอดคล้องกับอรวิภา มงคลดาว และอาชัญญา รัตนอุบล ที่ศึกษา

การเรียนรู้ระหว่างวัยของปราชญ์ชุมชน เยาวชน และผู้สูงอายุ พบว่ากระบวนการที่เอื้อต่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาประกอบด้วยการสร้างความเข้าใจ การสื่อสารและเคารพความคิดเห็นระหว่างกัน ตลอดจนการวางแผนลงมือปฏิบัติ สังเกต และสะท้อนผลร่วมกัน ลักษณะดังกล่าวมีความสอดคล้องกับกิจกรรมของการวิจัยครั้งนี้ที่กำหนดให้ผู้สูงอายุ ครู และนักเรียนทำงานร่วมกันตั้งแต่การเรียนรู้ภูมิปัญญา การฝึกทักษะดิจิทัล การผลิตสื่อจนถึงการเผยแพร่ผลงาน (อรวิภา มงคลดาว และอาชัญญา รัตนอุบล, 2565)

ในด้านการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านสื่อดิจิทัล ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลสามารถเป็นตัวกลางเชื่อมองค์ความรู้ของชุมชนกับคนรุ่นใหม่และผู้รับสารภายนอกชุมชนได้ สอดคล้องกับ ทินวงษ์ รักอิสสระกุล และคณะ ได้พัฒนาสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับผลิตภัณฑ์ชุมชนและพบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในระดับดีมาก และสามารถนำช่องทางสื่อสังคมออนไลน์มาใช้สื่อสารเรื่องราวของชุมชนได้ จึงสะท้อนว่าสื่อดิจิทัลไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี แต่สามารถเป็นพื้นที่สำหรับบันทึก ถ่ายทอด และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนได้ (ทินวงษ์ รักอิสสระกุล และคณะ, 2567)

ทั้งนี้ การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนก่อนทดลองแบบกลุ่มเดียววัดก่อนและหลัง และวิเคราะห์ผลแยกภายในกลุ่มผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน ดังนั้น แม้คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมจะสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทุกกลุ่ม แต่ยังไม่ควรตีความว่ากิจกรรมส่งผลต่อกลุ่มใดมากกว่าอีกกลุ่มหนึ่ง หรือสรุปความเป็นเหตุเป็นผลโดยปราศจากข้อจำกัดของแบบแผนการวิจัย ข้อค้นพบที่เหมาะสมจึงควรสรุปว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยมีความสัมพันธ์กับการเพิ่มขึ้นของผลสัมฤทธิ์ภายในแต่ละกลุ่ม และแสดงศักยภาพของการนำความแตกต่างด้านความรู้และประสบการณ์ระหว่างวัยมาใช้ร่วมกันในการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องผลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมระหว่างวัยที่มีต่อทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้ 1) ทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นของผู้สูงอายุหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.78, S.D. = 0.74) และอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{x}$ = 3.80, S.D. = 0.76) รองลงมาคือด้านผลลัพธ์และการเผยแพร่ ($\bar{x}$ = 3.77, S.D. = 0.72) และด้านการผลิตสื่อดิจิทัล ($\bar{x}$ = 3.62, S.D. = 0.73) ตามลำดับ ทั้งนี้ทักษะด้านการเขียนสคริปต์หรือบทสำหรับสื่อดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่ารายการอื่น 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุ ครู และนักเรียน พบว่า คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกกลุ่ม โดยผู้สูงอายุมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 4.87 เป็น 8.35 คะแนน ครูเพิ่มขึ้นจาก 8.10 เป็น 12.80 คะแนน และนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก 6.47 เป็น 10.17 คะแนน ผลการวิจัยดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุ ครู และนักเรียนมีบทบาทที่เกื้อหนุนกันในการเรียนรู้และผลิตสื่อดิจิทัล ช่วยพัฒนาทักษะและผลสัมฤทธิ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลของผู้เข้าร่วม และแสดงถึงศักยภาพของการนำความแตกต่างด้านความรู้ ประสบการณ์ และทักษะของบุคคลต่างวัยมาใช้เป็นทรัพยากรในการเรียนรู้ร่วมกัน ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ โรงเรียน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ศูนย์ผู้สูงอายุ และหน่วยงานด้านวัฒนธรรม สามารถประยุกต์รูปแบบกิจกรรมดังกล่าวโดยจัดทีมการเรียนรู้ระหว่างวัย กำหนดบทบาทของผู้เข้าร่วมให้เหมาะสม และเพิ่มโอกาสในการฝึกปฏิบัติซ้ำ โดยเฉพาะทักษะด้านการเขียนบท การตัดต่อ และการจัดองค์ประกอบสื่อ พร้อมทั้งจัดทำคู่มือที่มีขั้นตอนชัดเจน เข้าใจง่าย และคำนึงถึงจริยธรรม สิทธิของเจ้าของภูมิปัญญา และการยินยอมในการเผยแพร่ภาพ เสียง และเนื้อหา

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ประจำปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2568). สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ. 2567. กรุงเทพมหานคร: กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.

ชามาภัทร สิทธิอำนวย และคณะ. (2567). การพัฒนาหลักการออกแบบและต้นแบบโปรแกรมการเรียนรู้ระหว่างวัยเพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุและเด็ก. วารสารการวัดผลการศึกษา สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา, 41(109), 52-70.

ทินวงษ์ รักอิสสระกุล และคณะ. (2567). การพัฒนาสื่อดิจิทัลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการขายผลิตภัณฑ์ชุมชนท่องเที่ยวโอทอปนวัตวิถี ตำบลบางเสาธง อำเภอบางเสาธง จังหวัดสมุทรปราการ. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร, 9(1), 17-38.

ประพรรธน์ พละชีวะ และคณะ. (2568). การพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้สูงอายุผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ในชุมชนจังหวัดปทุมธานี. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์, 15(2), 136-148.

พรวิภา สิงห์พร. (2567). พัฒนาแนวทางการเรียนรู้เพื่อเพิ่มขีดความสามารถด้านดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ. วารสารนวัตกรรมการบริหารการจัดการและการสื่อสาร, 1(1), 18-29.

สุรดา แก้วศรีหา และเอกราช โฆษิตพิมานเวช. (2565). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนบนฐานของทุนวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น. วารสารมณีเชษฐาราม, 5(2), 237-251.

อรวิภา มงคลดาว และอาชัญญา รัตนอุบล. (2565). แนวทางการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ระหว่างวัยของปราชญ์ชุมชน เยาวชน และผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาชุมชนผ้าไหมและผ้าฝ้ายทอมือ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 33(1), 65-79.

Choi, J. et al. (2023). Everyday digital literacy questionnaire for older adults: Instrument development and validation study. Journal of Medical Internet Research, 25(2023). https://doi.org/10.2196/51616.

Farag, Y. et al. (2024). Improving the digital literacy and social participation of older adults: An inclusive platform that fosters intergenerational learning. In Proceedings of the 10th International Conference on Information and Communication Technologies for Ageing Well and e-Health (pp. 47-58). SciTePress.

Flynn, S. (2024). Intergenerational and informal learning in communities: Building a bridge across the age-based digital divide. Proceedings of the International Conference on Networked Learning, 14(2024). https://doi.org/10.54337/nlc.v14i1.8053.

Kisno, K. et al. (2022). Development of digital storytelling based on local wiS.D.om. WIS.D.OM, 4(3), 65-74.

Munajah, R. et al. (2023). Usage digital storytelling based on local wiS.D.om (DSLW): Improving story writing skills. Cypriot Journal of Educational Sciences, 18(3), 1-11.

Vercruyssen, A. et al. (2023). How “basic” is basic digital literacy for older adults? Insights from digital skills instructors. Frontiers in Education, 8(2023). https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1231701.

Wilson-Menzfeld, G. et al. (2023). Learning digital skills online: Empowering older adults through one-to-one, online digital training provision. Frontiers in Psychology, 14(2023), 1-13.

Xu, L. et al. (2025). A systematic review of digital literacy in lifelong learning for older adults: Challenges, strategies, and learning outcomes. Educational Technology Research and Development, 73(6), 3627-3674.