

Received: 27 ก.ค. 2567

Revised: 15 พ.ย. 2567

Accepted: 20 พ.ย. 2567

การพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ
สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

Development of Digital Storytelling Media with Motion Graphic to Enhance
Media Literacy for Undergraduate Students in Educational Technology and
Communications

จิตรารัตน์ กุลณัฐรวงศ์^{1*} และ โอบเอื้อ ต่อสกุล²

Thidarat KULNATTARAWONG^{1*} and Ob-Eau TORSAKUL²

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี^{1*,2}

Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi^{1*,2}

*Corresponding author: thidarat_c@rmutt.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this study were to: 1) develop of digital storytelling media to enhance media literacy for undergraduate students in Educational Technology and Communications and 2) study satisfaction of undergraduate students in Educational Technology and Communications using digital storytelling media to enhance media literacy. The sample group were 30 undergraduate students of Educational Technology and Communications, faculty of Technical Education at Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand in the academic year 2023. They were selected by using simple random sampling. The research instruments consisted of 1) digital storytelling media to enhance media literacy for undergraduate students in Educational Technology and Communications 2) content quality questionnaire 3) media quality questionnaire and 4) questionnaire for satisfactions. The data analysis were mean and standard deviation. The results revealed that: 1) the evaluation of content for digital storytelling media to enhance media literacy for undergraduate students in Educational Technology and Communications by the content experts were totally appropriate at the excellent level ($\bar{X}=3.57$, $SD = 0.29$) and the evaluation of media by the media experts were totally appropriate at the good level ($\bar{X}=3.43$, $SD = 0.35$) and

2) the student's satisfaction of using digital storytelling media to enhance media literacy were strong agree level ($\bar{X}=3.74$, $SD = 0.49$).

Keywords: Digital Media; Digital storytelling; Motion Graphic; Media literacy

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 30 คน ในปีการศึกษา 2566 โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา 3) แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=3.57$, $SD = 0.29$) มีคุณภาพด้านสื่ออยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.43$, $SD = 0.35$) และ 2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.74$, $SD = 0.49$)

คำสำคัญ: สื่อดิจิทัล; การเล่าเรื่องดิจิทัล; โมชันกราฟิก; การรู้เท่าทันสื่อ

1. บทนำ

ยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560– 2579) ได้กำหนดวิสัยทัศน์ว่า “ประเทศไทยใช้การวิจัยและนวัตกรรมเป็นกำลังอำนาจแห่งชาติ เพื่อก้าวไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว ภายใน 20 ปี ด้วยความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” (สภานโยบายวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2560) ยุทธศาสตร์ที่ 1 กล่าวถึง วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมระบบดิจิทัลที่สนับสนุนการผลิตและพัฒนา และการสร้างโอกาสใหม่ในภาคการผลิต อุตสาหกรรมการผลิต และบริการ

รวมทั้งสังคมและสิ่งแวดล้อม โดยมีแนวทางคือ การจัดให้มีแพลตฟอร์มเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐานด้านดิจิทัล เพื่อรองรับภาคการผลิตและบริการของประเทศ หัวข้อที่ 6 เนื้อหาดิจิทัล (Digital Content) เพื่อการสนับสนุนการผลิตและพัฒนา โดยมีเนื้อหา ได้แก่ พัฒนานองค์ความรู้ที่บูรณาการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ากับองค์ความรู้ด้านสังคม ศิลปวัฒนธรรม นิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน และภาษาต่างประเทศ เพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างเนื้อหาดิจิทัลที่สร้างสรรค์และหลากหลาย (ธาดา จันตะคุณ, 2561) ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามาเสริมปัจจัยพื้นฐานการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี ซึ่งแตกต่างไปจากเดิมในรูปแบบของการติดต่อระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เห็นได้ชัดว่าเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้มีความเสมือนกับโลกของจริงมากที่สุด การติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยี อาจมีผลกระทบกับชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ เพราะมนุษย์เริ่มให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีมากเกินไป จึงควรรู้จักเลือกใช้เพื่อการใช้งานที่เป็นประโยชน์ และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศตวรรษที่ 21 เป็นศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงในทุก ๆ ด้านอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และการดำเนินชีวิต รวมถึงการศึกษาที่จะต้องพัฒนาให้ทันโลกยุคปัจจุบัน ทักษะสำคัญที่ต้องเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีทักษะหลักที่จำเป็น 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะด้านชีวิตและการทำงาน (พรพิทศ พูนใจสม, 2562) การรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แท็บเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการสื่อสารการปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยทักษะต่าง ๆ นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการใช้ชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่นับวันจะมีความยุ่งยากและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น แต่ถ้าเราเข้าใจและใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้ได้มากกว่าแค่ความบันเทิงก็จะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม (สุภาพรณ อนุตรกุล, 2564) ทั้งนี้เพื่อเตรียมความพร้อมก้าวสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 ทักษะความสามารถสำหรับการรู้ดิจิทัลนั้น สามารถแบ่งเป็น 4 ส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ใช้ (Use) เข้าใจ (Understand) สร้าง (Create) และเข้าถึง (Access) การรู้เท่าทันสื่อเป็นการเลือกรับสื่ออย่างหลากหลาย การคิดวิเคราะห์และประเมินคุณค่าความเหมาะสมของเนื้อหาได้ด้วยตัวเองนั้น (ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์, 2562) มีบทบาทกับการดำเนินชีวิตในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ในทุก ๆ วันเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เราเองก็ต้องเรียนรู้และปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีนั้นมีทั้งคุณประโยชน์ และโทษในเวลาเดียวกัน การรู้เท่าทันสื่อถือกำเนิดขึ้นพร้อมกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางด้านการสื่อสารที่เกิดขึ้นกับสื่อต่าง ๆ ตั้งแต่ยุคของสื่อวิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ จนก้าวมาสู่ยุคสารสนเทศที่สื่อต่าง ๆ

สื่อสารผ่านระบบดิจิทัลอันเป็นยุคที่สื่อต่าง ๆ ถูกหลอมรวมเข้าหากัน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการสื่อสารที่ทำให้ผู้คนไม่ว่าจะอยู่มุมใดของโลกสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้นั้น ในอีกแง่หนึ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ก็คือ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เมื่อทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงในฐานะของผู้รับสารที่ต้องเผชิญกับรับข้อมูลข่าวสารจำนวนมากที่สื่อนำเสนอมาด้วยวัตถุประสงค์ต่าง ๆ การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นกลไกที่สำคัญและจำเป็น ดังนั้น เราต้องปกป้องตัวของเราโดยต้องรู้ให้เท่าทันสื่อ เพราะถ้าเราเลือกที่จะไม่เปิดรับข่าวสาร และสื่อเลย เราก็อาจจะพลาดข้อมูลที่สำคัญสำหรับการดำรงชีวิตของเราได้ หรือถ้าเราเปิดรับสารและสื่อที่ไม่มีประโยชน์ต่อตัวของเรา ก็จะทำให้เกิดผลกระทบในทางลบมากกว่าทางบวกผลที่ตามมาจากการไม่รู้เท่าทันสื่อคือ การที่ผู้รับสารสูญเสียการรับรู้โลกที่เป็นจริงแต่จะรับรู้โลกผ่านสายตาแต่เพียงอย่างเดียว (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2564)

ปัจจุบันการซื้อขายสินค้าออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 เป็นต้นมา เนื่องจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์มีความสะดวก ประหยัดเวลา ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทาง นอกจากนี้การซื้อขายสินค้าออนไลน์ยังมีราคาย่อมเยา และมีสินค้าให้เลือกสรรมากมาย ด้วยความนิยมในการซื้อขายสินค้าออนไลน์ที่มีมากขึ้น ย่อมทำให้มีฉ้อโกงแฝงตัวเข้ามาในโลกอินเทอร์เน็ตมากขึ้นด้วย จากการสำรวจความเห็นเกี่ยวกับปัญหาการซื้อขายสินค้าออนไลน์ โดยเครือข่ายองค์กรผู้บริโภคภาคใต้ (สภาองค์กรของผู้บริโภค, 2565) พบว่า สินค้าที่ผู้บริโภคนิยมซื้อออนไลน์ ได้แก่ กลุ่มเครื่องแต่งกาย เครื่องสำอาง รองเท้า และถุงเท้า โดยแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ Shopee และ Facebook Live ทั้งนี้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มาจากผู้ที่ซื้อขายสินค้าออนไลน์ใน 3 กลุ่มอาชีพ ได้แก่ กลุ่มเกษตรกร กลุ่มธุรกิจส่วนตัว และกลุ่มนักเรียน/นักศึกษา สำหรับช่องทางการชำระเงินที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ การเก็บเงินปลายทาง และการโอนเงินผ่านแอปพลิเคชันธนาคาร สำหรับปัญหาที่พบจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์มากที่สุด ได้แก่ ได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ ร้านจัดส่งสินค้าล่าช้า สินค้าชำรุดใช้งานไม่ได้ ชำระค่าสินค้าแล้วแต่ไม่ได้รับของ และร้านค้าไม่แจ้งรายละเอียดสินค้าให้ชัดเจนและครบถ้วน และจากการสัมภาษณ์นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 15 คน แบบไม่เป็นทางการเกี่ยวกับการซื้อขายสินค้าออนไลน์ พบว่า นักศึกษา ผู้ปกครอง เพื่อน หรือญาติของนักศึกษาเอง เคยซื้อขายสินค้าออนไลน์แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงตามที่สั่งซื้อ เมื่อแจ้งไปยังผู้ขาย บางคนก็ได้รับสินค้าชิ้นใหม่กลับมาทดแทน บางคนก็ไม่สามารถติดต่อผู้ขายได้อีก ส่งผลให้สูญเสียเงิน และยังเสียความรู้สึกต่อการซื้อขายสินค้าออนไลน์ ดังนั้น การนำเสนอข่าวเนื้อหา หรือเรื่องราวผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ให้ความรู้ในการซื้อขายสินค้าออนไลน์ จะทำให้ผู้บริโภคได้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับกลไกต่าง ๆ ของเหล่าฉ้อโกง รวมทั้งวิธีการป้องกันจากการตกเป็นเหยื่อของฉ้อโกงอีกด้วย

จากประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบของการตีพิมพ์ซึ่งใช้สำหรับการโพสต์ข่าว หรือเรื่องราว การเล่าเรื่องต่าง ๆ การเขียนไดอารี่ (สุชีรา พระมาลา, 2559) ในปัจจุบันนั้นเป็นการนำเสนอในรูปแบบการเขียนเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ต้องพิจารณาหรือตีความจากตัวหนังสือ อาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ยาก ส่วนการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นวิธีการทำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมหรือแนวคิดให้เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น (Robin, 2006) ซึ่งมีรากฐานมาจากการสอนด้วยการเล่าเรื่อง (Storytelling) เป็นการนำเสนอเรื่องราวของผู้เล่าเรื่องผ่านการพูดสื่อสารเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ และสามารถใช้เป็นแบบฝึกหัดทางสังคมผ่านการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี (ศิริโสภา แสงบุญเวช, 2562) อีกทั้งยังถ่ายทอดความรู้ อารมณ์ ความรู้สึก จินตนาการ และประสบการณ์ ไปยังผู้รับสารผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งสามารถถูกนำไปใช้ในการเล่าเรื่องทุกประเภท ปัจจุบันมีการปรับใช้ในหลายวงการ ทั้งในการทำข่าวของสื่อมวลชน การเรียนการสอนในห้องเรียน และการทำการสื่อสารทางการตลาด (ภัทรี ภัทรโสภสกุล, 2561) ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลตามแนวคิดของ Bull and Kajder (2004) ดังนี้

1. เขียนบท โดยใช้ภาษาให้เหมาะสมกับทักษะความสามารถของทั้งผู้วิจัย และผู้รับฟังหรือรับชม
2. การกำหนดเรื่องราว โดยวางโครงเรื่องเป็นฉาก ๆ กำหนดจำนวนตัวละคร หรือวัตถุที่ปรากฏในแต่ละฉาก ลักษณะของแต่ละฉาก หรือเสียงประกอบ และดนตรีประกอบ เป็นต้น
3. การประชุมพิจารณาแก้ไขบท โดยการพูดต่อกันแบบปากเปล่าเป็นเสมือนการซ้อมพูดออกเสียงก่อนอัดเสียงบรรยายจริง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกผ่านทางเสียงในขณะพูดบรรยาย
4. การลำดับภาพ เป็นการจัดเรียงภาพนิ่ง ภาพถ่าย หรือภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ประกอบเนื้อหา
5. การเพิ่มเสียงการบรรยาย เป็นการเพิ่มเสียงบรรยาย หรือเสียงพูดโต้ตอบกัน
6. การเพิ่มเสียงเอฟเฟคและเทคนิคการเชื่อมต่อภาพ เป็นการเพิ่มเสียงธรรมชาติ และการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพให้มีความลื่นไหลและต่อเนื่อง
7. การเพิ่มเสียงเพลงประกอบ เป็นการเพิ่มเสียงเพลง หรือเสียงดนตรีให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา หรือฉากนั้น ๆ

โมชันกราฟิก (Motion Graphics) เป็นสื่อผสมผสานที่นำเสนออย่างง่าย ไม่ซับซ้อน ใช้เวลาในการนำเสนอรวดเร็ว เหมาะแก่การดึงดูดความสนใจ และให้ผู้รับสารเข้าใจได้อย่างง่ายดาย โดยมีการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบข้อความ เสียง รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว (ภานุชนา นรินทร์, 2564) ด้วยลักษณะเด่นของโมชันกราฟิกซึ่งเป็นการใช้ภาพประกอบการเคลื่อนไหวที่สามารถสื่อสาร และนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวที่มีความซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่ายในระยะเวลาที่จำกัด โดยใช้เทคนิคการออกแบบกราฟิกผสมผสานกับการเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ เพื่อสื่อสารข้อมูล

ข้อความ หรือนำเสนอเรื่องราวให้เข้าใจง่าย สามารถดึงดูดผู้ชมได้มากกว่าการนำเสนอแบบภาพนิ่ง เน้นการใช้องค์ประกอบการออกแบบกราฟิก เช่น รูปร่าง ไอคอน รูปภาพประกอบ ตัวอักษร และ นำมาจัดเรียงให้อยู่ในรูปแบบการเคลื่อนไหวแตกต่างจากแอนิเมชันแบบดั้งเดิม โมชันกราฟิกจะไม่ เน้นการสร้างตัวละครที่ซับซ้อนหรือการเล่าเรื่องเชิงลึก แต่จะใช้การเคลื่อนไหว สี และลำดับชั้นของ ภาพเพื่อสื่อสารข้อมูลในรูปแบบที่กระชับกระฉ่ง โมชันกราฟิกจึงเป็นสื่อดิจิทัลที่มีความน่าสนใจใน การโฆษณาประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสาร และเผยแพร่ความรู้ต่าง ๆ ในปัจจุบัน (ชนกพร ยอดดี และ กรวิภา สรรพกิจจานง, 2565)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้เล็งเห็นปัญหาของการรู้ดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อ รู้ถึงการใช้ เข้าใจ สร้าง และเข้าถึง ซึ่งส่งผลกับการดำรงชีวิตในปัจจุบัน เช่น การซื้อ สินค้าออนไลน์ แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ ซึ่งก็เป็นปัญหาที่พบบ่อย หากผู้บริโภคได้รู้และเข้าใจ เกี่ยวกับกลไกต่าง ๆ ของเหล่ามีจอาชีพ รวมทั้งวิธีการป้องกันจากการตกเป็นเหยื่อของมีจอาชีพ ก็จะช่วยป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วย โมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและ สื่อสารการศึกษา เพื่อส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาในการซื้อสินค้าออนไลน์ วิธีการแก้ปัญหา จากการซื้อสินค้าออนไลน์ และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้นักศึกษามากยิ่งขึ้น อีกทั้งเพื่อให้สามารถ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสื่อดิจิทัลในยุคปัจจุบันให้มี คุณภาพต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสาร การศึกษา ที่มีต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุ ศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ทุกชั้นปีในปีการศึกษา 2566 จำนวน 188 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปีการศึกษา 2566 จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบอย่างง่าย (Simple random sampling)

ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาที่มีต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วยการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาในการซื้อสินค้าออนไลน์ ยกตัวอย่างการซื้อสินค้าออนไลน์แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ การรู้เท่าทันสื่อในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้และปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี สร้างความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบันให้เกิดประโยชน์สูงสุดผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัล ซึ่งมีการเรียงลำดับเหตุการณ์ และผสมผสานกับการใช้สื่อต่าง ๆ ที่อยู่ในโลกออนไลน์จากการใช้ข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจให้นักศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
3. แบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

วิธีดำเนินการ

การพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโดยมีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

1. ขั้นการวางแผนและเตรียมการผลิต

1. กำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ดังนี้

(1) กำหนดเนื้อหาภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล เนื่องจากผลจากการสำรวจความเห็นเกี่ยวกับปัญหาการซื้อขายสินค้าออนไลน์ โดยเครือข่ายองค์กรผู้บริโภคภาคใต้ (สภาองค์กรของผู้บริโภค, 2565) ที่พบมากที่สุด ได้แก่ ได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ ร้านจัดส่งสินค้าล่าช้า สินค้าชำรุดใช้งานไม่ได้ ชำระค่าสินค้าแล้วแต่ไม่ได้รับของ และร้านค้าไม่แจ้งรายละเอียดสินค้าให้ชัดเจนและครบถ้วน โดยกำหนดเนื้อหาภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิก หัวข้อ ปัญหาในการซื้อสินค้าออนไลน์ ซึ่งจะยกตัวอย่างการซื้อขายสินค้าออนไลน์แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ เพื่อช่วยให้ผู้บริโภคได้รู้และเข้าใจเกี่ยวกับกลโกงต่าง ๆ ของเหล่ามิจฉาชีพ รวมทั้งวิธีการป้องกันจากการตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ

(2) ลักษณะของการฉ้อโกงซื้อขายสินค้า และบริการบนสื่อออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ

(3) นำเสนอ 10 วิธีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ อ้างอิงจาก ศูนย์ข้อมูลสื่อสร้างสรรค์เพื่อสุขภาวะ (2563) ได้แก่ 1. ต้องไม่เชื่อสื่อในทันที ควรตั้งข้อสงสัยตั้งคำถาม 2. สื่อที่สร้างขึ้นนั้น ไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด บางเรื่องอาจมีการตัดต่อหรือใช้เทคนิคสร้างขึ้น 3. พิจารณาและตีความหมายสื่อให้ออกกว่าสื่อมุ่งหวังอะไร 4. เปรียบเทียบข้อมูลจากสื่อหลายแหล่ง 5. พิจารณาให้ถี่ถ้วน อ่านเงื่อนไขให้ติก่อนซื้อ 6. เลือกสิ่งที่มีคุณค่ากับตัวเอง 7. ตรวจสอบความเหมาะสมคุณค่าในการใช้งาน 8. เลือกและแบ่งปันสื่อที่ดีกับเพื่อน เสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมค่านิยม และพฤติกรรมที่ดี 9. หลีกเลี่ยงสื่อที่ให้ข้อมูลเท็จ ขาดจรรยาบรรณในการนำเสนอ 10. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อเท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น และ 10. รู้เท่าทันตัวเอง ฝึกควบคุมความต้องการของชีวิตตามแนวทางพอเหมาะและพอเพียง

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ดังนี้

(1) รู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาการซื้อขายสินค้าออนไลน์ แนวทางการแก้ปัญหา รวมถึงวิธีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

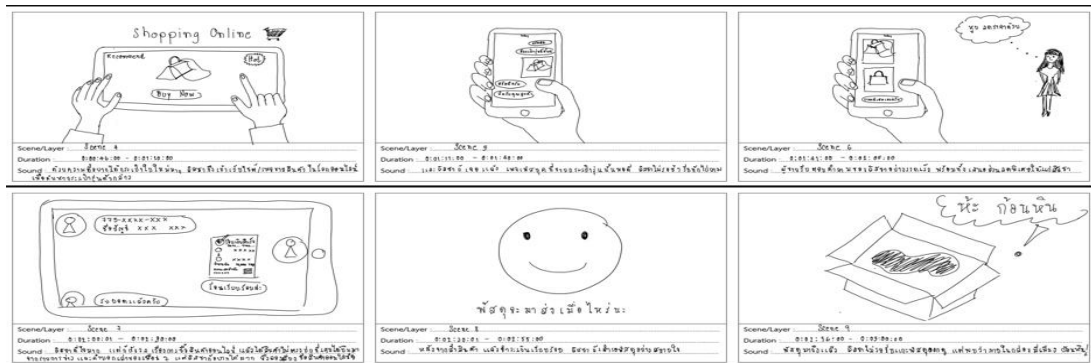
(2) นำความรู้เกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และวิธีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ที่ได้รับ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. รวบรวมข้อมูลด้านเนื้อหาเกี่ยวกับปัญหาจากการซื้อขายสินค้าออนไลน์ ศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น การรู้เท่าทันสื่อ และวิธีการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

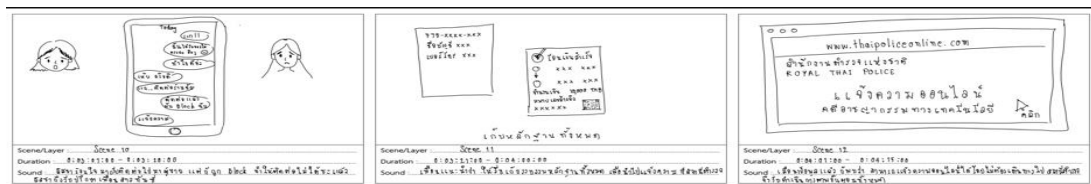
4. เขียนโครงร่างเนื้อหาและบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมีตัวอย่างดังนี้



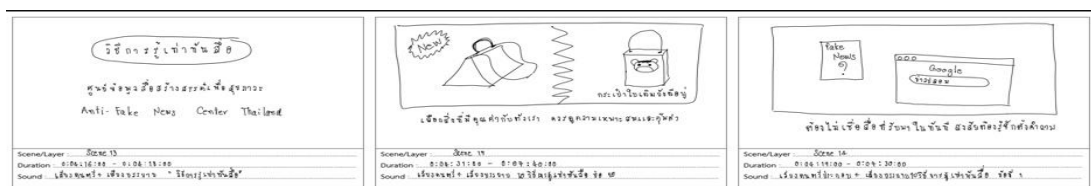
ภาพที่ 1 แสดงบทดำเนินเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองการซื้อสินค้า



ภาพที่ 2 แสดงบทดำเนินเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์จำลองการซื้อสินค้าออนไลน์



ภาพที่ 3 แสดงบทดำเนินเรื่องเกี่ยวกับปัญหาการซื้อสินค้าออนไลน์แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ



ภาพที่ 4 แสดงบทดำเนินเรื่องเกี่ยวกับวิธีการรู้เท่าทันสื่อ

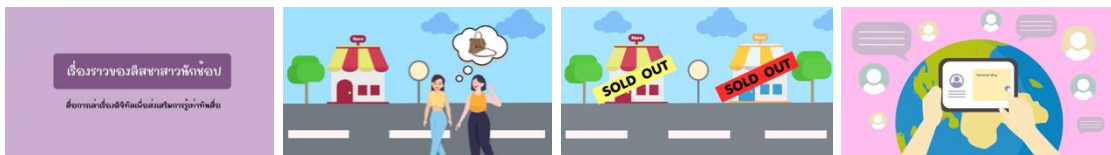
2. ขั้นตอนการผลิต

เป็นขั้นตอนในการเริ่มลงมือทำสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลตามบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) ที่ได้จัดเตรียมไว้ ในขั้นตอนนี้จะนำเอาบทดำเนินเรื่องทั้งหมดมาลงมือทำจนเสร็จสมบูรณ์ออกมาเป็นสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การวาดตัวละครและฉากในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อให้มีความน่าสนใจ โดยออกแบบตามโครงร่างเนื้อหาที่ได้ทำการออกแบบไว้ ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC

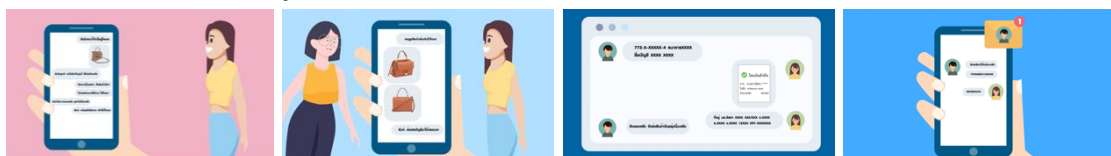
2. นำตัวละครและฉากมาทำการเคลื่อนไหว โดยทำการเคลื่อนไหวตามบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) เริ่มจากการวาง Layout และทำการแอนิเมชัน กำหนดหลักการเคลื่อนไหว กำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละคร ภาพ และฉาก โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effects CC และกำหนดการเคลื่อนไหวให้เข้ากับเสียงบรรยาย โดยใช้โปรแกรม Adobe Audition

3. นำส่วนประกอบทั้งหมดมาทำการตัดต่อ รวมทั้งใส่เสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบต่าง ๆ แล้วทำการ Render เพื่อให้ได้ไฟล์วิดีโอที่มีองค์ประกอบที่สมบูรณ์



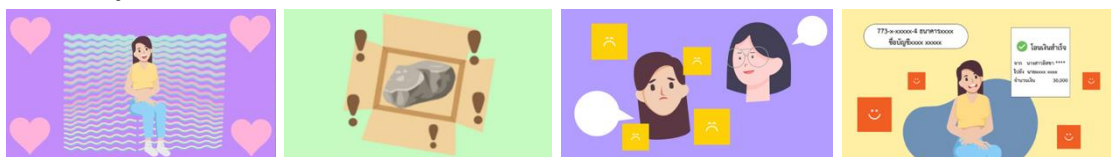
ภาพที่ 5 แสดงสถานการณ์จำลองการซื้อสินค้า

จากภาพที่ 5 เป็นการจำลองสถานการณ์ในการซื้อสินค้าออนไลน์ของหญิงสาว ชื่อว่า ลิสา ซึ่งลิสาอยากได้กระเป๋าใบใหม่จึงชวนเพื่อนไปเลือกซื้อกระเป๋าที่ร้านด้วยตนเอง แต่สินค้าดังกล่าวหมด และไม่ทราบว่าจะมีสินค้านี้เข้ามาอีกเมื่อใด ลิสามีความต้องการอยากได้กระเป๋ามาก จึงค้นหาข้อมูลของกระเป๋าที่รุ่นดังกล่าวผ่านทางอินเทอร์เน็ต



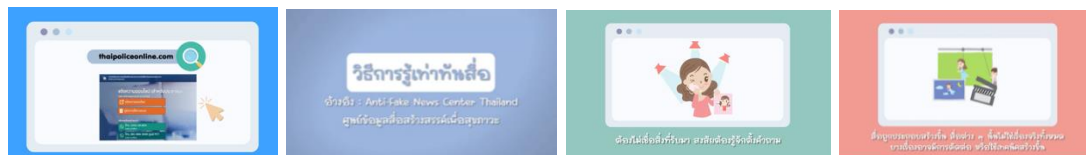
ภาพที่ 6 แสดงสถานการณ์จำลองการซื้อสินค้าออนไลน์

จากภาพที่ 6 ลิสาพบข้อมูลการขายกระเป๋าจากร้านค้าออนไลน์ร้านหนึ่ง จึงสอบถามข้อมูลการสั่งซื้อ รุ่น สี และราคาไปยังผู้ชาย จากนั้นจึงสั่งซื้อสินค้าพร้อมทั้งโอนเงินชำระค่าสินค้า ซึ่งผู้ชายก็แจ้งรับยอดค่าสินค้า และแจ้งกำหนดการจัดส่งสินค้า



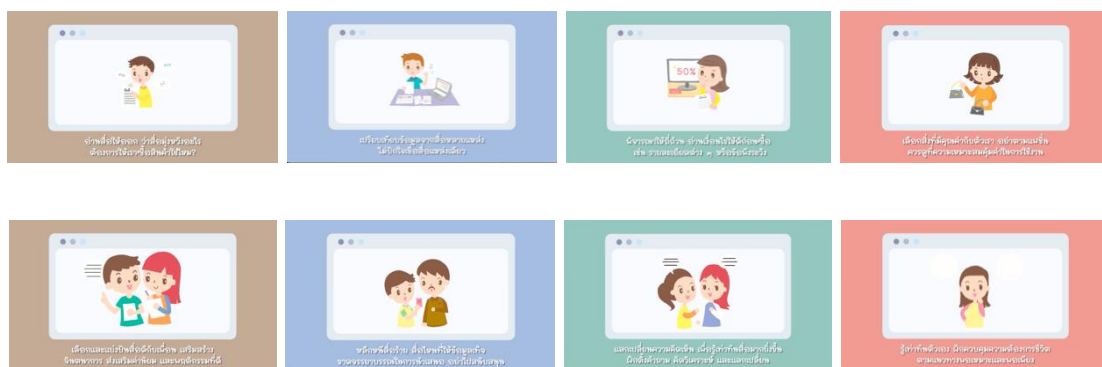
ภาพที่ 7 แสดงปัญหาการซื้อสินค้าออนไลน์แล้วได้รับสินค้าไม่ตรงกับที่สั่งซื้อ

จากภาพที่ 7 หลังจากลิสซาสั่งซื้อสินค้าและโอนเงินชำระค่าสินค้าเรียบร้อยแล้ว ก็เฝ้ารอสินค้าด้วยความสบายใจ แต่เมื่อได้รับพัสดุกลับพบเพียงก้อนหินเท่านั้น ลิสซาจึงรีบปรึกษาเพื่อนพร้อมทั้งรวบรวมข้อมูลหลักฐาน เพื่อนำไปแจ้งความที่สถานีตำรวจ



ภาพที่ 8 แสดงวิธีการแก้ปัญหาจากการซื้อสินค้าออนไลน์และการนำเสนอเกี่ยวกับวิธีการรู้เท่าทันสื่อ

จากภาพที่ 8 เพื่อนของลิสซาแนะนำว่า ปัจจุบันมีการแจ้งความออนไลน์คดีอาชญากรรมทางเทคโนโลยีผ่านทางเว็บไซต์ www.thaipolictonline.com แล้ว ลิสซาจึงดำเนินการแจ้งความผ่านทางช่องทางดังกล่าว จากนั้นมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ 10 วิธีการรู้เท่าทันสื่อ (อ้างอิงจากศูนย์ข้อมูลสื่อสร้างสรรค์เพื่อสุขภาวะ, 2563) ได้แก่ 1. ต้องไม่เชื่อสื่อในทันที สงสัยตั้งคำถาม 2. สื่อที่สร้างขึ้นนั้น ไม่ใช่เรื่องจริงทั้งหมด บางเรื่องอาจมีการตัดต่อหรือใช้เทคนิคสร้างขึ้น



ภาพที่ 9 แสดงการนำเสนอเกี่ยวกับวิธีการรู้เท่าทันสื่อ

จากภาพที่ 9 มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ 10 วิธีการรู้เท่าทันสื่อ (ต่อ) 3. พิจารณาและตีความหมายสื่อให้ออกว่าสื่อมุ่งหวังอะไร 4. เปรียบเทียบข้อมูลจากสื่อหลายแหล่ง 5. พิจารณาให้ถี่ถ้วน อ่านเงื่อนไขให้ติก่อนซื้อ 6. เลือกสิ่งที่มีคุณค่ากับตัวเรา ควรดูที่ความเหมาะสมคุ้มค่าในการใช้งาน 7. เลือกและแบ่งปันสื่อดีกับเพื่อน เสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมค่านิยม และพฤติกรรมที่ดี 8. หลีกเลี่ยงสื่อที่ให้ข้อมูลเท็จ ขาดจรรยาบรรณในการนำเสนอ 9. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อเท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น และ 10. รู้เท่าทันตัวเอง ฝึกควบคุมความต้องการของชีวิตตามแนวทางพอเหมาะและพอเพียง

จากนั้นนำสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลที่พัฒนาสมบูรณ์แล้วเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำเพื่อนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง แล้วเผยแพร่ผ่านทางแพลตฟอร์ม YouTube และเฟสบุ๊คแฟนเพจของภาควิชาต่อไป

3. ขั้นตอนการผลิตและประเมินผล ได้กำหนดการประเมินผลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ทำการออกแบบแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา และแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ รวมทั้งแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิก เพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC : Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่ามีความตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

2. นำแบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน และนำแบบประเมินคุณภาพด้านสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

3. ทำการวิเคราะห์คุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ใช้การหาค่าเฉลี่ย (Mean : $\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) ดังนี้

ระดับ 4 มีค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

ระดับ 3 มีค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

ระดับ 2 มีค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 มีค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยมาก

4. ทดลองใช้สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อกับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยนำเสนอสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลแก่นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำแบบประเมินความพึงพอใจให้นักศึกษาทำการประเมิน

5. ทำการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยใช้การหาค่าเฉลี่ย (Mean : $\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : SD) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมาย (บุญชม ศรีสะอาด, 2546) ดังนี้

ระดับ 4 มีค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 3 มีค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ระดับ 2 มีค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 มีค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยของการพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา แสดงได้ดังนี้

ตารางที่ 1

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการพัฒนาสื่อ	3.33	0.58	ดี
2. เนื้อหามีความถูกต้องชัดเจนมีแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้	3.00	0.00	ดี
3. การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน และมีความต่อเนื่องดูแล้วเข้าใจง่าย	4.00	0.00	ดีมาก
4. เนื้อหามีการใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	3.33	0.58	ดี
5. เนื้อหาความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง	4.00	0.00	ดีมาก
6. ปริมาณเนื้อหาที่น่าสนใจภายในสื่อมีความเหมาะสม	3.00	0.00	ดี
7. เนื้อหาที่น่าสนใจ	3.67	0.58	ดีมาก
8. การนำเสนอสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน	3.67	0.58	ดีมาก
9. ภาพประกอบตรงกับเนื้อหาภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล	3.67	0.58	ดีมาก
10. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.00	0.00	ดีมาก
รวม	3.57	0.29	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน พบว่า โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=3.57$, $SD = 0.29$)

ตารางที่ 2

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับ คุณภาพ
1. การจัดวางองค์ประกอบภาพอยู่ตำแหน่งที่เหมาะสม	3.67	0.58	ดีมาก
2. ตัวอักษรมีความชัดเจน และอ่านง่าย	3.00	0.00	ดี
3. เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมี ชัดเจน	3.33	0.58	ดี
4. โทนสีที่ใช้ในการนำเสนอภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความ เข้ากันได้	3.67	0.58	ดีมาก
5. ภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการนำ Effect กลุ่ม Animate, กลุ่ม Generate หรืออื่น ๆ มาใช้ประกอบได้อย่างเหมาะสม	3.00	0.00	ดี
6. การเคลื่อนไหวของตัวละครและวัตถุภายในสื่อการเล่าเรื่อง ดิจิทัลมีความสอดคล้องกัน	3.00	0.00	ดี
7. วิธีการเล่าเรื่องภายในสื่อมีความน่าสนใจ	3.33	0.58	ดี
8. สื่อที่นำเสนอมีระยะเวลาหรือความยาวที่เหมาะสม	3.67	0.58	ดีมาก
9. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยให้เข้าใจปัญหาจากการซื้อสินค้า ออนไลน์ และแนวทางการแก้ไขปัญหามากยิ่งขึ้น	3.67	0.58	ดีมาก
10. ประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล	4.00	0.00	ดีมาก
รวม	3.43	0.35	ดี

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน พบว่า โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.43$, $SD = 0.35$)

ตารางที่ 3

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับคุณภาพ
1. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีเนื้อหาที่น่าสนใจ	3.77	0.43	มากที่สุด
2. ตัวอักษรที่ใช้ภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย	3.77	0.50	มากที่สุด
3. โทนสีที่ใช้ในการนำเสนอภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเข้ากันได้	3.70	0.47	มากที่สุด
4. เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความชัดเจน	3.80	0.38	มากที่สุด
5. ตำแหน่งการเคลื่อนไหวภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเข้ากันได้ดี	3.70	0.47	มากที่สุด
6. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และสื่อสารเข้าใจง่าย	3.67	0.55	มากที่สุด
7. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการเรียบเรียงลำดับเนื้อเรื่องที่เข้าใจง่าย และระยะเวลาในการนำเสนอสื่อการเล่าเรื่องมีความเหมาะสม	3.67	0.55	มากที่สุด
8. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยให้เข้าใจปัญหาจากการซื้อสินค้าออนไลน์ และแนวทางการแก้ไขปัญหามากยิ่งขึ้น	3.80	0.48	มากที่สุด
9. สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยให้เข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ และวิธีการรู้เท่าทันสื่อมากยิ่งขึ้น	3.76	0.50	มากที่สุด
10. ประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล	3.73	0.52	มากที่สุด
รวม	3.74	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.74$, $SD=0.49$)

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สามารถนำมาอภิปรายผลโดยจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน พบว่า โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=3.57$, $SD=0.29$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน และมีความต่อเนื่องดูแล้วเข้าใจง่าย เนื้อหา มีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.00$, $SD=0.00$) รองลงมา ได้แก่ เนื้อหา มีความน่าสนใจ การนำเสนอสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และภาพประกอบตรงกับเนื้อหาภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=3.67$, $SD=0.58$) ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการพัฒนาสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษานั้น ได้พัฒนาขึ้นโดยมีขั้นตอนการสร้างสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลอย่างเป็นระบบตามแนวคิดของ Bull and Kajder (2004) จึงทำให้สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการนำเสนอเนื้อหาที่เข้าใจง่าย กระชับ และมีระยะเวลาในการนำเสนอที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสาธิต กานต์กนกกร (2564) ที่ได้พัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเล่าเรื่องกิจกรรมภายในองค์กรผ่านสื่อดิจิทัลของพนักงานกรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน อยู่ระดับดีมาก ($\bar{X}=4.53$) และจากผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา พบว่า เนื้อหา มีความถูกต้องชัดเจนมีแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้ และปริมาณเนื้อหาที่นำเสนอภายในสื่อมีความเหมาะสม มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.00$, $SD=0.00$) ซึ่งเป็นระดับคุณภาพที่มีค่าน้อยที่สุดในผลการประเมินคุณภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปริมาณเนื้อหาที่นำเสนอภายในสื่อมีการยกตัวอย่างประเด็นปัญหาเพียงประเด็นเดียว ทำให้ไม่ครอบคลุมถึงปัญหาทั้งหมดที่พบจากการซื้อสินค้าออนไลน์

ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา โดยผ่านผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ จำนวน 3 ท่าน พบว่า โดยรวมมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.43$, $SD=0.35$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ประโยชน์ที่ได้รับจากการรับชมสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัล มีคุณภาพอยู่ใน

ระดับดีมาก ($\bar{X}=4.00$, $SD=0.00$) รองลงมา ได้แก่ การจัดวางองค์ประกอบภาพอยู่ตำแหน่งที่เหมาะสม โทนีสีที่ใช้ในการนำเสนอภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความเข้ากันได้ สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยให้เข้าใจปัญหาจากการซื้อสินค้าออนไลน์ และแนวทางการแก้ไขปัญหามากยิ่งขึ้น และสื่อที่นำเสนอมีระยะเวลาหรือความยาวที่ความเหมาะสม มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=3.67$, $SD=0.58$) ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษานั้น ได้มีกระบวนการพัฒนาที่ชัดเจนตามแนวคิดของ Bull and Kajder (2004) โดยเริ่มจากการเขียนบท การกำหนดเรื่องราว การประชุมพิจารณาแก้ไขบท การลำดับภาพ การเพิ่มเสียงการบรรยาย การเพิ่มเสียงเอฟเฟคและเทคนิคการเชื่อมต่อภาพ และการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ อีกทั้งยังแบ่งขั้นตอนการพัฒนาตามหลัก 3Ps ได้แก่ ขั้นตอนวางแผนและเตรียมการก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิตและประเมินผล โดยผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชัยรัตน์ ทับบุรี (2560) ที่ได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันกราฟิกบนเทคโนโลยีประมวลผลบนกลุ่มเมฆ เรื่อง สารความรู้ในการศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ พบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคของสื่อการเรียนรู้โมชันกราฟิกอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=4.31$, $SD=0.31$) และสอดคล้องกับงานวิจัยของราตรี เอี่ยมประดิษฐ์ และคณะ (2565) ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง พบว่า ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคมีภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$) และจากผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อของสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา พบว่า ตัวอักษรมีความชัดเจน และอ่านง่าย ภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการนำ Effect กลุ่ม Animate, กลุ่ม Generate หรืออื่น ๆ มาใช้ประกอบได้อย่างเหมาะสม และการเคลื่อนไหวของตัวละครและวัตถุภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความสอดคล้องกัน มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X}=3.00$, $SD=0.00$) ซึ่งเป็นระดับคุณภาพที่มีค่าน้อยที่สุดในผลการประเมินคุณภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบตัวอักษรภายในสื่อไม่ใช่รูปแบบตัวอักษรที่เป็นมาตรฐานและทางการ จึงทำให้ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร อีกทั้งภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีการนำ Effect ต่าง ๆ มาใช้ รวมถึงการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของตัวละครไม่สม่ำเสมอและเป็นรูปแบบเดียวกัน

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ที่มีต่อสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.74$, $SD=0.49$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เสียงบรรยายที่ใช้ประกอบภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีความชัดเจน มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

($\bar{X}=3.80$, $SD=0.38$) และสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลช่วยให้เข้าใจปัญหาจากการซื้อสินค้าออนไลน์ และแนวทางการแก้ไขปัญหามากยิ่งขึ้น มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.80$, $SD=0.48$) รองลงมา ได้แก่ สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีเนื้อหาที่น่าสนใจ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.77$, $SD=0.43$) และตัวอักษรที่ใช้ภายในสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=3.77$, $SD=0.50$) ตามลำดับ ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลด้วยโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มีการนำเสนอเนื้อหาที่ใกล้ตัว จึงช่วยกระตุ้นความสนใจของนักศึกษา สื่อการเล่าเรื่องดิจิทัลมีสีสันที่สวยงาม ตำแหน่งการเคลื่อนไหวภายในสื่อเข้ากันได้ดี มีการสร้างเรื่องราวสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักศึกษา จึงเกิดการอยากเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาการซื้อสินค้าออนไลน์ และวิธีการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสาธิตกานต์กนกกร (2564) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของพนักงานที่มีต่อสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเล่าเรื่องกิจกรรมภายในองค์กรผ่านสื่อดิจิทัลของพนักงาน กรณีศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ พบว่า ความพึงพอใจของพนักงานในการใช้สื่ออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.53$) และสอดคล้องกับงานวิจัยของราตรี เอี่ยมประดิษฐ์ และคณะ (2565) ที่ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง พบว่า ผู้ชมสื่อโมชันมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.52$)

6. เอกสารอ้างอิง

- กิงกาญจน์ สุพรศิริสินและคณะ. (2563). ประสิทธิภาพของสื่อดิจิทัลเพื่อการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีต่อแรงจูงใจของผู้เรียนและความสามารถด้านภาษาอังกฤษ. **วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต** 16(1): 131-145.
- ชนกพร ยอดดี และกรวิภา สรรพกิจจานง. (2565). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ลักษณะทางกายภาพของจังหวัดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนด้วยบทเรียนโมชันกราฟิกชุดท่องเที่ยวแดนมหัศจรรย์กับการสอนแบบปกติ. **Journal of Modern Learning Development** 7(10): 172-183.
- ชัยรัตน์ ทับบุรี. (2560). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้โมชันกราฟิกบนเทคโนโลยีประมวลผลบนกลุ่มเมฆ เรื่อง สารความรู้ในการศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา คอ.ม. (เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์)). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.

- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2564). การรู้เท่าทันสื่อ. ค้นเมื่อ 14 มกราคม 2566 ค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/11534-2020-05-01-03-32-41>.
- ธาดา จันทะคุณ. (2561). สภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเต็มด้าเสมือนจริงด้วยการเล่าเรื่องดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ปร.ด. (เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา)). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ณัฐกาญจน์ ศุภรัตน์เมธี และนุชประภา โมกข์ศาสตร์. (2562). การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ ของเยาวชนเพื่อการเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย. สำนักวิจัยและพัฒนา สถาบันพระปกเกล้า. ค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2565 ค้นจาก <https://www.kpi.ac.th/knowledge/research/data/380>.
- พรพิท พูนใจสม. (2562). การใช้กิจกรรมเล่านิทานเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารสังคมศาสตร์วิจัย 10(10): 147-165.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ภัทร ภัทรโสภสกุล. (2561). การเล่าเรื่องโดยใช้สื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) ในการรายงานข่าวภัยพิบัติของสำนักข่าว CNN. (วิทยานิพนธ์ปริญญา นศ.ม. (นิเทศศาสตร์)). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภาณุชนาฏ นรินทร์. (2564). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะเพื่อเสริมศักยภาพการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญา คอ.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ราตรี เอี่ยมประดิษฐ์ และคณะ. (2565). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา วาสกรี.
- ศูนย์ข้อมูลสื่อสร้างสรรค์เพื่อสุขภาพ. (2563). 10 วิธีรู้ให้เท่าทันสื่อ. ค้นเมื่อ 11 ธันวาคม 2565 ค้นจาก <https://m.facebook.com/AntiFakeNewsCenter/posts/396054915162021>.
- ศิริโสภา แสนบุญเวช และคณะ. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนโดยการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. สักทอง : วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (สทมส.) 26(2): 193-208.

- สุชีรา พระมาลา และรุจเรข อัครจิตต์ภักดี. (2559). การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อออนไลน์ของผู้ใช้ ทัศนศึกษา : มหาวิทยาลัยราชธานี. **การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 3 วิทยาลัยนครราชสีมา**. 17 มิถุนายน 2559. pp.453-460.
- สุภาพรรณ อนุตรกุล. (2564). **ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)**.
 ค้นเมื่อ 7 ธันวาคม 2565 ค้นจาก
https://erp.mju.ac.th/articleDetail.aspx?qid=1246&fbclid=IwAR2OKfpScV7QGvE7w15xtDYpuMlihc7GbwSyU_EsIM-IO1HCRzylssaPt10.
- สาธิต กานต์กนกกร. (2564). **การพัฒนาสื่อการสอนออนไลน์ เรื่อง การเล่าเรื่องกิจกรรมภายในองค์กรผ่านสื่อดิจิทัลของพนักงาน ทัศนศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีตั้งตรงจิตรพณิชยการ**.
 (วิทยานิพนธ์ปริญญา คอ.ม. (เทคโนโลยีการเรียนรู้และสื่อสารมวลชน)). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- สถานนโยบายวิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2560). **ยุทธศาสตร์การวิจัยและนวัตกรรม 20 ปี (พ.ศ.2560-2579)**. กรุงเทพฯ: บริษัท โคคูน แอนด์ โค จำกัด.
- สภาองค์กรของผู้บริโภค. (2565). **คนใต้ ‘กว่าครึ่ง’ พบปัญหาซื้อของออนไลน์**. ค้นเมื่อ 17 สิงหาคม 2566 ค้นจาก <https://www.tcc.or.th/onlineshopping-survey>.
- Bull, G. and Kajder, S. (2004). Digital Storytelling: in the Language Arts Classroom. Learning and Leading with Technology. **International Society for Technology in Education**. 32(4): pp 46-49.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), **Proceedings of SITE 2006-- Society for Information Technology & Teacher Education International Conference**. pp. 709-716.