บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

ชื่อเรื่อง ประวัติศาสตร์มีชีวิตผ่านสื่อดิจิทัล : Soft Power จากรากเหง้าท้องถิ่น ด้วยรูปแบบ 1S2C สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ผู้วิจัย นางสาววรรณรัตน์ แก้วเกษเกี้ยง

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ในยุคสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของชีวิต การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ไม่จำเป็นต้องถูกจำกัดอยู่เพียงในตำรา หรือการบรรยายในห้องเรียนอีกต่อไป การบูรณาการสื่อดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนรู้ช่วยให้เรื่องราวในอดีตมีชีวิตชีวา เข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ขณะเดียวกัน การเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่นยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการปลูกฝังอัตลักษณ์ ความภาคภูมิใจ และจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม

ในขณะเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงของสื่อดิจิทัลได้เปิดโอกาสใหม่ในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยเฉพาะการใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง (Storytelling) ที่ผสมผสานมัลติมีเดีย เทคโนโลยีเสมือนจริง และแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งสามารถสร้าง “ประวัติศาสตร์มีชีวิต” ที่เข้าถึงง่าย น่าสนใจ และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อของคนรุ่นใหม่ แนวคิด Soft Power (Nye, 2004) ยังชี้ให้เห็นว่า วัฒนธรรมและเรื่องราวในท้องถิ่นสามารถกลายเป็นพลังดึงดูดที่ทรงอิทธิพลต่อผู้คนทั้งในและต่างประเทศ หากได้รับการนำเสนออย่างสร้างสรรค์และต่อเนื่อง

ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีชีวิตผ่านสื่อดิจิทัล : Soft Power จากรากเหง้าท้องถิ่น ด้วยรูปแบบ 1S2C เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการค้นคว้า สร้างสรรค์ และนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่ร่วมสมัย ด้วยการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก พร้อมผสมผสานการนำเสนอ Soft Power ท้องถิ่น

เพื่อกระตุ้นความสนใจของสังคมวงกว้าง และสร้างความภาคภูมิใจในรากเหง้าของตนเองอย่างยั่งยืน

จุดประสงค์

๑. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และใกล้ชิดกับชีวิตผู้เรียน

๒. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์

๓. เพื่อบูรณาการ Soft Power ของท้องถิ่นเข้ากับการเรียนรู้ เพื่อสร้างอัตลักษณ์และความภาคภูมิใจในชุมชน

๔. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

๕. เพื่อสร้างผลงานดิจิทัลที่สามารถเผยแพร่สู่สังคมและต่อยอดเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม

๒.๒ เป้าหมายของการดำเนินงาน

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนโรงเรียนบ้านเหล่าหมากคำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๒๐ คน ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนร้อยละ ๗๐ มีคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒. นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ เข้าร่วมกิจกรรมครบทุกขั้นตอนตามรูปแบบ 1S2C

๓. นักเรียนผลิตสื่อดิจิทัลอย่างน้อย 1 ชิ้นต่อกลุ่ม เช่น วิดีโอ อินโฟกราฟิก หรือแผนที่ดิจิทัล

เชิงคุณภาพ

๑. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และ Soft Power ท้องถิ่นมากขึ้น

๒. ผู้เรียนมีทักษะการใช้สื่อดิจิทัลและการเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์

๓. ผลงานที่สร้างขึ้นสามารถใช้เป็นสื่อเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นในวงกว้าง

๔. เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ชุมชน และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่น

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1490
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 สิงหาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 11 พฤศจิกายน 2569 เวลา 05.23 น.