



Research Article

A MODEL OF TRAVEL PATTERNS FROM SHARING ON SOCIAL MEDIA WITH STORYTELLING TECHNIQUES: A CASE STUDY OF PHITSANULOK PROVINCE

องค์ประกอบของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก

Received: April 20, 2023

Revised: September 17, 2023

Accepted: October 6, 2023

Thunyavadee Gumjuapai¹ and Tipparat Sittiwong^{2*}

ธัญวดี กำจัดภัย¹ และทิพรัตน์ สิทธีวงศ์^{2*}

^{1,2}Faculty of Education, Naresuan University, Phitsanulok 65000, Thailand

^{1,2}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

*Corresponding Author, E-mail: s_tipparat@hotmail.com

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop a model of travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques: a case study at local level in Phitsanulok, 2) to assess the quality of the tourism model from sharing information on online social media with storytelling techniques, and 3) to do pre-test and post-test a model of travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques as a case study of Phitsanulok Province. The target groups were 100 youths with technology skills from Phitsanulok province who volunteered to participate in this project. Research tools were 1) travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques, 2) quality assessment form by experts, and 3) test of travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques. Statistics used in data analysis were the mean, percentage, standard deviation, and t-test (dependent samples t-test). The results of the research showed that;

1. The travel patterns model from sharing on social media with storytelling techniques for Phitsanulok province consist of 3 components: 1) learning cycle, 2) connection, and 3) reflection.

2. Travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques has an efficiency E1/E2 equal to 80.17/81.25 meeting the set criteria at 80/80.

3. Regarding the results of the pre-test and post-test of the learners, it was found that the average scores were 20.69 and 37.37 respectively and comparing between the pre-test and the posttest scores, the students' posttest scores were significantly higher than their pretest scores at the 0.5 level.

Keywords: Sharing on Social Media, Storytelling Techniques, Travel Patterns

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก 2) เพื่อประเมินประสิทธิภาพรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันข้อมูลบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง และ 3) เพื่อทดสอบความรู้อ่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เยาวชนในจังหวัดพิษณุโลก ที่มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีและสมัครใจเข้าร่วมโครงการ (Voluntary Selection) จำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง 2) แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) แบบทดสอบความรู้ด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Dependent) ผลการวิจัย พบว่า

1. รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก ที่สร้างขึ้นมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) วงจรการเรียนรู้ 2) เชื่อมโยง และ 3) สะท้อนคิด

2. รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องมีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80.17/81.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

3. ผลการทดสอบความรู้อ่อนเรียนและหลังเรียนของเยาวชนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.69 คะแนน และ 37.37 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของเยาวชนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ เทคนิคการเล่าเรื่อง รูปแบบการท่องเที่ยว

บทนำ (Introduction)

ปัจจุบันเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันเพื่อแบ่งปันประสบการณ์ของผู้คนที่ได้พบเห็น การแบ่งปันข้อมูลภาพถ่าย (Photos Sharing) และการแบ่งปันข้อมูลพิกัด หรือที่เรียกกันว่าการเช็คอิน (Check-in) ถูกนำมาใช้ในการนำเสนอตำแหน่งหรือสถานที่ซึ่งผู้คนได้ท่องเที่ยว ไปแบบทันทีได้ทุกที่ทุกเวลา ด้วยอุปกรณ์สำหรับการบันทึกข้อมูล อย่างเช่น กล้องถ่ายภาพดิจิทัลหรือกล้องวิดีโอที่มีความสามารถในการบันทึกพิกัด (Latitude/Longitude) ที่แน่นอนของภาพถ่าย เพื่อใช้เป็นข้อมูลสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ โดยอาศัยอุปกรณ์ที่เรียกว่าจีพีเอส (GPS) ที่ติดตั้งมาพร้อมตัวกล้อง ซึ่งปัจจุบัน GPS ได้กลายมาเป็นอุปกรณ์มาตรฐานที่ถูกติดตั้งมาพร้อมกับกล้องถ่ายภาพดิจิทัล ภาพถ่ายที่มีการบันทึกพิกัดรวมเข้าไปด้วยตัวภาพถ่ายนั้นถูกเรียกว่าภาพถ่ายจีโอแท็ก (Geotagged Photography) ประกอบด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ XMP (Extensible Metadata Platform) และ Exif (Exchangeable Image File) (อ้างอิง) ภาพถ่ายประเภทนี้ปัจจุบันมีการเผยแพร่บนสังคมออนไลน์มากมาย และเนื่องจากความสามารถของกล้องถ่ายภาพดิจิทัล รวมไปถึงสมาร์ทโฟน และแท็บเล็ตในปัจจุบันนั้นมีความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและสามารถที่จะแบ่งปันภาพถ่ายหรือพิกัดบนเครือข่ายที่เรียกกันว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้แบบทันทีที่ ตัวอย่างเว็บไซต์สำหรับแบ่งปันภาพถ่ายประเภทนี้ ได้แก่เว็บไซต์ Flickr และ Picasa ซึ่งเป็นเว็บไซต์แบ่งปันรูปภาพจีโอแท็กขนาดใหญ่ มีภาพถ่ายประเภทดังกล่าวเผยแพร่จำนวนหลายล้านภาพ หรือแม้กระทั่งการแบ่งปันพิกัดที่ตั้งปัจจุบันผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่าง เช่น Facebook การท่องเที่ยวนี้เป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศไทย จังหวัดพิษณุโลกเป็นจังหวัดหนึ่งที่มีแหล่งท่องเที่ยวหลากหลายที่สามารถสร้างรายได้เข้าสู่จังหวัด และประเทศจากยุทธศาสตร์การพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของการท่องเที่ยวของกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนล่าง (จังหวัดพิษณุโลก สุโขทัย ตาก อุตรดิตถ์ และเพชรบูรณ์) ได้มีการวางกรอบแผนพัฒนาจังหวัดพิษณุโลก (พ.ศ. 2561-2565) ฉบับทบทวน

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2563 ในการส่งเสริมการค้าและการท่องเที่ยว เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจ และการจ้างงานในท้องถิ่น ชุมชน พร้อมทั้งมีการกระจายรายได้หมุนเวียนเงินตราในระบบเศรษฐกิจและสร้างชื่อเสียงให้กับจังหวัด

ดังนั้น การส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการแข่งขัน และส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีดิจิทัลในรูปแบบต่างๆ มาช่วยในการสนับสนุนและส่งเสริมพร้อมทั้งการประชาสัมพันธ์ให้เกิดแรงจูงใจ กระตุ้นความสนใจและเอื้ออำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยว ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แล็บท็อป วีวี เครื่องเล่นเกม ป้ายโฆษณาดิจิทัลและสื่อเครือข่ายสังคม ได้แก่ Facebook YouTube LINE TikTok Twitter เป็นต้น โดยวิธีการแชร์ข้อมูลข่าวสาร การให้ข้อมูล การแสดงตำแหน่ง การแสดงภาพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นับว่าเป็นการสร้างสังคมของการท่องเที่ยว เพื่อแบ่งปันข้อมูล วิธีการดังที่กล่าวมานั้นจะช่วยในการส่งเสริมให้การท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งผลต่อความสำคัญในการช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในจังหวัดและภูมิภาคในเขตภาคเหนือตอนล่างตามนโยบายของรัฐบาลในการส่งเสริมและพัฒนากิจการดำเนินงานด้านการตลาดเชิงรุกการเพิ่มตลาดใหม่และตลาดเฉพาะกลุ่ม เพื่อเร่งดึงดูดให้นักท่องเที่ยวต่างประเทศที่มีคุณภาพเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทยและกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวชาวไทยท่องเที่ยวภายในประเทศเพิ่มมากขึ้นซึ่งการกระตุ้นให้นักท่องเที่ยวเข้ามาในชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยวที่นับได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญมาก

การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยพร้อมการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์นั้นสิ่งที่สำคัญที่จะช่วยในการเผยแพร่หรือเกิดการแชร์บนสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เทคนิคการเล่าเรื่องหรือที่เราเรียกว่า Storytelling เป็นสิ่งที่จะช่วยในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว เนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น Storytelling คือ การเล่าเรื่องด้วยวิธีที่ดึงดูดประสบการณ์ หรือความรู้สึกที่อยู่ภายในของผู้เล่า ถ่ายทอดออกมาให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความเป็นมาจุดพลัดผันและการเปลี่ยนแปลงของเรื่องเล่า ทำให้ผู้รับข้อมูลทราบและเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายขึ้น และเกิดจุดที่ประทับใจ จากการได้รับรู้เรื่องเล่านั้น วิธีการ “เล่าเรื่อง” ให้น่าสนใจและได้ผลดี ผู้เล่าจะต้องรู้ก่อนว่าสิ่งที่กำลังจะเล่าถึงคือเรื่องอะไร และผู้รับข้อมูลมีความรู้สึกหรือเข้าใจต่อเรื่องนั้นมากน้อยแค่ไหน เพียงแค่มีเรื่องราวที่สามารถเล่าที่มาที่ไปของทั้งหมดได้ (DIGI.TORY, 2021) จากนั้นใช้เครื่องมือต่างๆ บนโลกออนไลน์ในการถ่ายทอดเรื่องเล่าเหล่านั้นไปสู่ผู้คน เพื่อสร้างความประทับใจ ให้กลุ่มเป้าหมายคล้อยตามไปกับคอนเทนต์การเล่าเรื่องของ คุณ เพราะการ “เล่าเรื่อง” ไม่ใช่แค่การบอกว่าเราทำอะไร แล้วอยากได้อะไรเท่านั้น จากแนวคิดที่กล่าวมาผู้วิจัยสนใจในการพัฒนารูปแบบของการท่องเที่ยวโดยนำการเล่าเรื่องมาช่วย ในการส่งเสริมและสนับสนุนการท่องเที่ยว กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งเป็นจังหวัดที่รับผิดชอบของมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาจะมีประโยชน์ในแง่ของการพัฒนาการท่องเที่ยวของจังหวัดพร้อมทั้งยังเป็นข้อมูลการแนะนำท่องเที่ยวอีกช่องทางหนึ่งอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives)

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันข้อมูลบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง
3. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เยาวชนในจังหวัดพิษณุโลก ที่มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีพื้นฐานและสมัครใจเข้าร่วมโครงการ (Voluntary Selection) จำนวน 100 คน โดยลงทะเบียนเพื่อสมัครผ่านทางเว็บไซต์โครงการของที่สร้างขึ้น และได้ดำเนินการ

ประเมินความรู้เบื้องต้นด้วย Quiz Screen Test เพื่อประเมินความรู้เบื้องต้นก่อนที่จะเข้ารับการฝึกอบรมโดยเป็นไปตามเงื่อนไข และคุณสมบัติที่กำหนด

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

ตัวแปรตาม คือ ความรู้ที่เรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

1. รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ได้วิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบ การท่องเที่ยวจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง ประสพการณ์การท่องเที่ยวของเยาวชนจากการสัมภาษณ์ พบวิธีการผลิตสื่อ ในรูปแบบคลิปวิดีโอ การแชร์สื่อบนสังคมออนไลน์โดยใช้ Padlet และเนื้อหาที่เยาวชนสนใจในการเรียนรู้ พร้อมทั้งรูปแบบ วิธีการในการออกแบบสื่อเพื่อการท่องเที่ยวในเนื้อหาการเล่าเรื่องที่น่าสนใจ การเชื่อมโยงไปสู่กลุ่มต่างๆ เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยวเพื่อให้เกิดประโยชน์กับชุมชนของตนเอง โดยใช้กรอบการวิเคราะห์ของ ADDIE Model

2. แบบประเมินคุณภาพของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

3. แบบทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบน สังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง จำนวน 30 ข้อ ค่าความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.40-1.00 ค่าดัชนีความยากอยู่ ระหว่าง 0.38-0.57 ดัชนีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21 - 0.69 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.84

การวิเคราะห์

1. ศึกษารูปแบบและองค์ประกอบของการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง รวมทั้ง นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสื่อสารมาใช้ในการพัฒนาและออกแบบรูปแบบ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ เป็นต้น

2. สัมภาษณ์กลุ่มเยาวชน ด้วย Google Form เพื่อสอบถามเกี่ยวกับการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ในด้านสถานที่ ท่องเที่ยวประกอบด้วย 1) การแบ่งปันภาพถ่าย (Photos Sharing) 2) การแบ่งปันพิกัดสถานที่ (Check-in, Position Sharing) 3) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) 4) เว็บไซต์แบ่งปัน (Sharing Site) เป็นต้น จากการสัมภาษณ์สรุปได้ว่า เยาวชน แบ่งปันภาพถ่ายจากการท่องเที่ยว โดยระบุสถานที่ในการถ่ายพร้อมทั้งแชร์ในสื่อสังคม ได้แก่ Facebook LINE TikTok Instagram และได้มีการ #ข้อความ ใส่ Caption ข้อความเกี่ยวข้องกับสถานที่และยอดนิยม

3. รวบรวมข้อมูล ประเภทการแบ่งปันรูปภาพแบบสาธารณะบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Flickr และ Google+ หรือ เว็บไซต์อื่นๆ

4. รวบรวมข้อมูลประเภทการแบ่งปันพิกัด (check-in) แบบสาธารณะ บนสื่อสังคมออนไลน์ ตามสถานที่ๆ มีการแบ่งปันพิกัด

5. รวบรวมข้อมูลรายละเอียดสถานที่ (ชื่อสถานที่) และพิกัด จากคู่มือการท่องเที่ยว วารสารการท่องเที่ยว และ สำนักงานการท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก เพื่อใช้เป็นข้อมูลข้อเท็จจริงพื้นฐาน (Ground Truth) ขอบเขตการรวบรวมข้อมูล บริเวณ พิกัดของจังหวัดพิษณุโลก

6. การคัดกรองข้อมูลและปรับปรุงข้อมูลที่เกิดจากผู้แบ่งปันข้อมูลแบบสาธารณะบนสื่อสังคมออนไลน์ ให้ถูกต้องตรงกับข้อมูลข้อเท็จจริง (Ground Truth)

7. การเตรียมข้อมูลและรวมข้อมูล เพื่อนำไปวิเคราะห์ต้นแบบ ด้วยวิธีการแยกคุณลักษณะที่สำคัญออกมา ประกอบด้วย พิกัดตำแหน่ง (Latitude/Longitude) วันเวลา (Date/Time) โดยใช้ <https://bit.ly/3uzBNqd>

8. วิเคราะห์องค์ประกอบ การได้มาซึ่งข้อมูล การเลือกสื่อสังคมออนไลน์ และเครื่องมือที่ใช้ในการเล่าเรื่อง รวมทั้งหลักการทฤษฎีในการเล่าเรื่อง และเตรียมข้อมูลเพื่อที่จะสร้างเรื่องราวเพื่อเล่าเรื่องสถานที่ท่องเที่ยวตามเส้นทางการท่องเที่ยวที่ได้มีการแบ่งปันข้อมูลบนออนไลน์ รวมทั้งทรัพยากร และความเป็นไปได้

9. กำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการท่องเที่ยวจากข้อมูลการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่า ประกอบไปด้วย

9.1 วงจรการเรียนรู้

1) ความสนใจ เป็นการตั้งคำถาม/กำหนดโจทย์ โดยให้เลือกตามความสนใจ

2) สถานการณ์ปัจจุบัน ตามสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยเยาวชนสามารถใช้ในการแสวงหาคำตอบหรือการแลกเปลี่ยนเริ่มต้นสำรวจทั้ง onsite และ online การมีส่วนร่วม ความรู้สึกการเป็นเจ้าของหรือส่วนหนึ่งของสถานที่ กำหนดคุณค่าและความหมายร่วม

3) แหล่งการเรียนรู้ ได้แก่ Unlearn Relearn Learn เป็นวงจรการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา โดยประกอบไปด้วย Website, LINE, Canva, Storytelling, YouTube, Padlet แหล่งเรียนรู้สำหรับการนำเสนอเนื้อหา เทคนิคการเล่าเรื่อง การผลิตสื่อคลิปวิดีโอ เทคนิคการนำเสนอ เป็นต้น

ให้ศึกษาแหล่งท่องเที่ยวและข้อมูลที่น่าสนใจในจังหวัดตามความสนใจ และศึกษาสภาพปัจจุบันของแหล่งท่องเที่ยวรูปแบบการท่องเที่ยว วิธีการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเพื่อวางแผนในการจัดออกแบบสื่อแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยร่วมแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนและคนในพื้นที่โดยการสำรวจ ใช้กระบวนการมีส่วนร่วม สร้างความรู้สึกความเป็นเจ้าของ ร่วมทั้งกำหนดคุณค่าของการทำงานร่วมกัน หลังจากนั้นเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลที่ผ่านมากระบวนการออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อการท่องเที่ยวเพื่อแบ่งปันบนสังคมออนไลน์

9.2 การเชื่อมโยง ต้องประกอบไปด้วย 3 รู้ เมื่อเยาวชนได้ประเด็นที่สนใจและได้เรียนรู้ความรู้ที่ใช้ในการผลิตสื่อแล้ว นำความรู้และประเด็นที่ต้องการจะดำเนินการมาเชื่อมโยงกับตนเอง ชุมชน สังคมและโลกเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในการสื่อสารและถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวออกมา

1) รู้ : การตัวเอง ได้แก่ รู้ต้นทุนตัวเอง ต้นทุนครอบครัว

2) รู้จัก : ชุมชน/แหล่งท่องเที่ยว รู้จักแหล่งต้นทุนของชุมชน/แหล่งท่องเที่ยวและฐานของชุมชน/แหล่งท่องเที่ยว ฐานปัญหา/ความต้องการของชุมชน

3) รู้สึก : สังคม ได้แก่ สถานการณ์โครงสร้าง ความเกี่ยวข้อง/ส่งผล โลก ได้แก่ ความเปลี่ยนแปลง/ผล

ในการเชื่อมโยงทั้งตัวเอง ชุมชน และสังคมโลก เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ผู้คน และชุมชนในออนไลน์ พื้นที่/บริบทของชุมชน และเชื่อมโยงความรู้เพื่อพัฒนาการท่องเที่ยวโดยการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยวิธีการเล่าเรื่อง 1) ผู้คน 2) ชุมชนออนไลน์ 3) พื้นที่ (บริบทชุมชน) 4) เชื่อมโยงความรู้

9.3 สะท้อนคิด เป็นขั้นตอนของการนำความสนใจ สถานการณ์ปัจจุบันและความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง การผลิตสื่อ การเผยแพร่สื่อ มาเชื่อมโยงกับตนเอง ชุมชน สังคมและโลกที่เปลี่ยนไป มาดำเนินการในขั้นนี้ในรูปแบบที่สอดคล้องซึ่งประกอบไปด้วย 1) พัฒนา 2) ต่อยอด 3) ยกระดับ 4) ขยายผล เป็นกระบวนการที่เลือกในการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และการเชื่อมโยงกับชุมชน จะนำมาพัฒนา ต่อยอด ยกระดับและขยายผลในรูปแบบของสื่อการท่องเที่ยวด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องบนสังคมออนไลน์

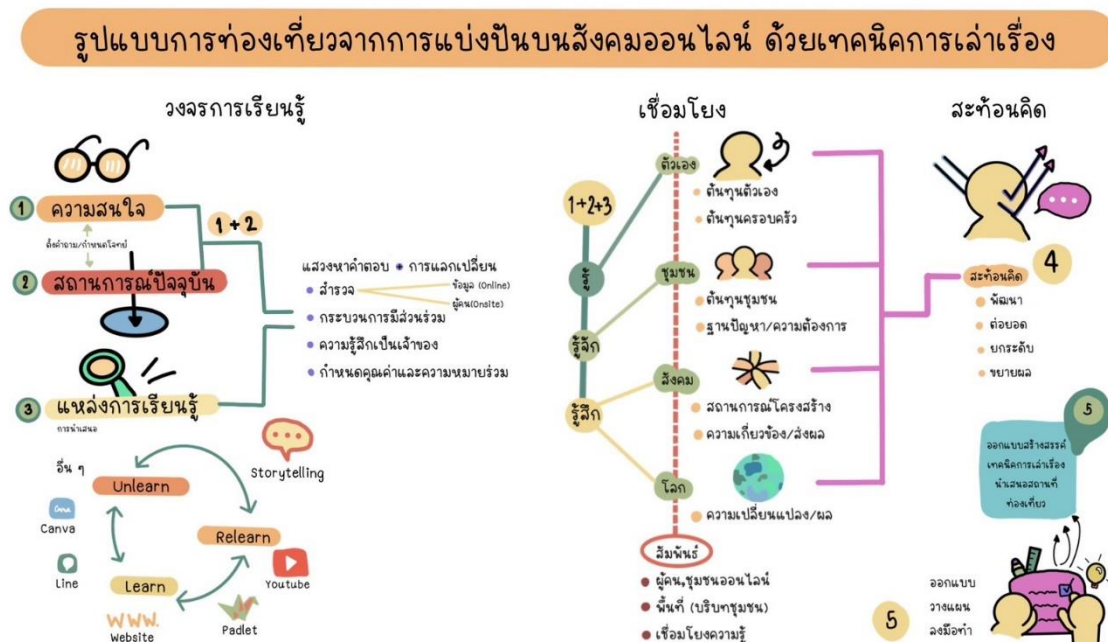
การออกแบบ

1. ออกแบบและสร้างสรรค์สื่อเทคนิคการเล่าเรื่องนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยว ประกอบไปด้วย 1) ออกแบบ 2) วางแผน 3) ลงมือทำ โดยนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้าและความรู้จากการศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อและการนำมาเชื่อมโยงกับชุมชน บริบทสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของโลก มาถึงการสะท้อนความคิดเพื่อพัฒนาสื่อการท่องเที่ยวด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องบนสังคมออนไลน์
2. ร่างโครงร่างรูปแบบการท่องเที่ยวจากข้อมูลการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องเหตุการณ์และลำดับการนำเสนอแหล่งการท่องเที่ยวโดยใช้ภาพถ่าย การแบ่งปัน การแบ่งปันพิกัดสถานที่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เชื่อมโยงกับเทคนิคการเล่าเรื่องที่สามารถแสดงถึงรูปแบบการท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลก ประกอบด้วย

Figure 1

A model of travel patterns from sharing on social media with storytelling techniques

รูปแบบการท่องเที่ยวการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง



การพัฒนา

1. นำร่างรูปแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวนรวม 3 ท่าน มีคุณสมบัติจบการศึกษาระดับปริญญาเอก มีประสบการณ์และมีความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและมีประสบการณ์ในการทำวิจัยเกี่ยวกับการท่องเที่ยวหรือการเล่าเรื่อง โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในส่วนเนื้อหาในการเรียนรู้ควรมีแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติมเพื่อให้สามารถศึกษาค้นคว้าได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ควรมีการเชื่อมโยงกับชุมชน สังคมและเยาวชน ในการเล่าเรื่องและถ่ายทอดบนสังคมออนไลน์
2. นำรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ที่สร้างขึ้นไปหาประสิทธิภาพ โดยทำการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ซึ่งได้ประสิทธิภาพ 80.17/81.25 ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

การทดลองใช้

1. การทดสอบความรู้ที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการท่องเที่ยงจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อ

1.2 เรียนและทำแบบฝึกหัดในบทเรียนเกี่ยวกับการวางแผน การออกแบบสื่อ การผลิตสื่อการเล่าเรื่อง การนำสื่อเผยแพร่ผ่านทางออนไลน์

1.3 เรียนด้วยกระบวนการตามรูปแบบการเรียนรู้ 3 องค์ประกอบ 1) วงจรการเรียนรู้ 2) การเชื่อมโยง และ 3) สะท้อนคิด ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

2. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเกี่ยวกับการวางแผน การออกแบบสื่อ การผลิตสื่อ การเล่าเรื่อง การนำสื่อเผยแพร่ผ่านทางออนไลน์

3. ส่งงานผ่านทางออนไลน์จำนวน 1 เรื่องเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวและดำเนินการแสดงผลงานไปสู่สาธารณะ

การประเมิน

1. ตรวจสอบผลงานตามเกณฑ์ที่กำหนด

2. ได้รับใบประกาศ

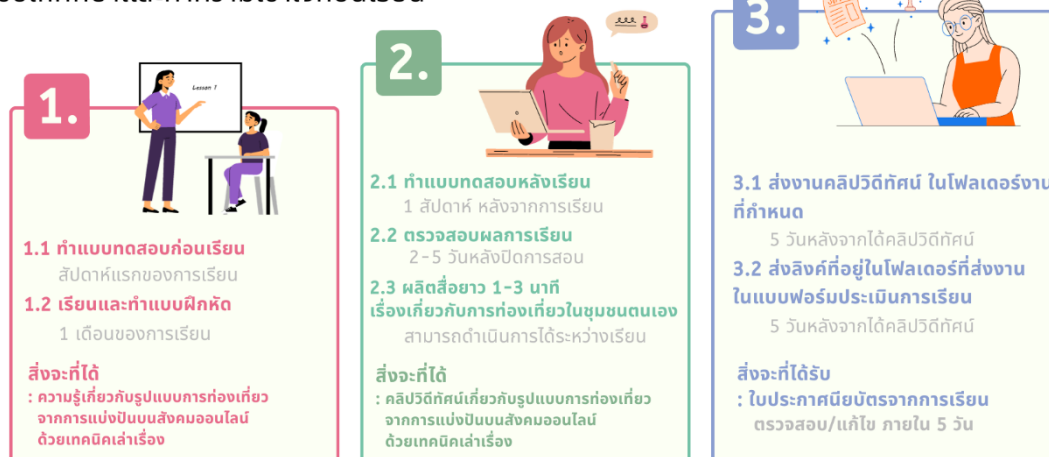
Figure 2

The process of learning storytelling

ขั้นตอนการเรียนรู้ storytelling

ขั้นตอนการเรียนรู้ Storytelling

ขอให้ศึกษาและทำความเข้าใจก่อนเรียน



ผลการวิจัย (Results)

1. ผลการพัฒนาการท่องเที่ยงจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง กรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลกที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) วงจรการเรียนรู้ 2) การเชื่อมโยง 3) สะท้อนคิด ออกแบบและสร้างสรรค์

2. ผลการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ประกอบด้วย ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและการหาประสิทธิภาพโดยเยาวชน มีรายละเอียดของผลดังนี้

Table 1

The evaluation results of the quality of travel patterns model from sharing on social media with storytelling techniques (by experts)

แสดงผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่อง (ผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับการประเมิน
1. วัตถุประสงค์ของรูปแบบมีความสอดคล้องกับกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.33	0.58	มาก
2. มีการนำเสนอในรูปแบบที่เหมาะสมกับเยาวชน	4.67	0.84	มากที่สุด
3. ให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น	4.33	0.58	มาก
4. ลักษณะการนำเสนอเนื้อหาและสอดคล้องตามวัตถุประสงค์	4.67	0.84	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนการสอนมีขั้นตอนที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมเทคนิคการเล่าเรื่อง	4.33	0.58	มาก
6. รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจชวนให้ติดตาม	4.33	0.58	มาก
7. เครื่องมือที่ใช้วัดผลและประเมินผลเหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการวัด	4.00	0.00	มาก
8. การวัดและการประเมินผลมีความสอดคล้องกับการส่งเสริมเทคนิคการเล่าเรื่อง	4.67	0.84	มากที่สุด
9. โดยภาพรวมแล้วรูปแบบ มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริง	4.67	0.84	มากที่สุด
10. ความเหมาะสมกับระดับของเยาวชน	4.50	0.62	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.45	0.25	มาก

จาก Table 1 พบว่าผลการวิเคราะห์การประเมินคุณภาพรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่องโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยภาพรวมคุณภาพของรูปแบบ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, $SD = 0.25$)

Table 2

The analysis results of the effectiveness of tourism models from sharing on social media with storytelling techniques by youth (n=30)

แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องโดยเยาวชน (n=30)

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	ค่าประสิทธิภาพ
คะแนนระหว่างเรียน (E_1)	40	962	32.07	80.17
คะแนนหลังเรียน (E_2)	40	975	32.50	81.25

จาก Table 2 พบว่า รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ 80.17/81.25 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80

3. เพื่อเปรียบเทียบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

Table 3

The average, standard deviation, t-test statistic, and statistical significance level of the comparative test scores before and after the training of the youth (maximum score 40, n=100)

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบที และระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนและหลังเรียนของเยาวชน (คะแนนเต็ม 40, n=100)

รายการ	$\bar{X}$	SD	$\bar{D}$	S.D. _D	t	Sig. (1-tailed)
ก่อนเรียน	20.69	5.71	16.68	10.46	15.95*	0.0000
หลังเรียน	37.37	10.13				

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, df=99

จาก Table 3 พบว่า การทดสอบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของเยาวชนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 20.69 คะแนน และ 37.37 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนของเยาวชน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลงานจากการแบ่งปันข้อมูลผ่านสังคมออนไลน์

Figure 3

The project for mapping tourist sites in the community online

ผลงานวางจุดพิกัดพื้นที่ท่องเที่ยวในชุมชนบนออนไลน์

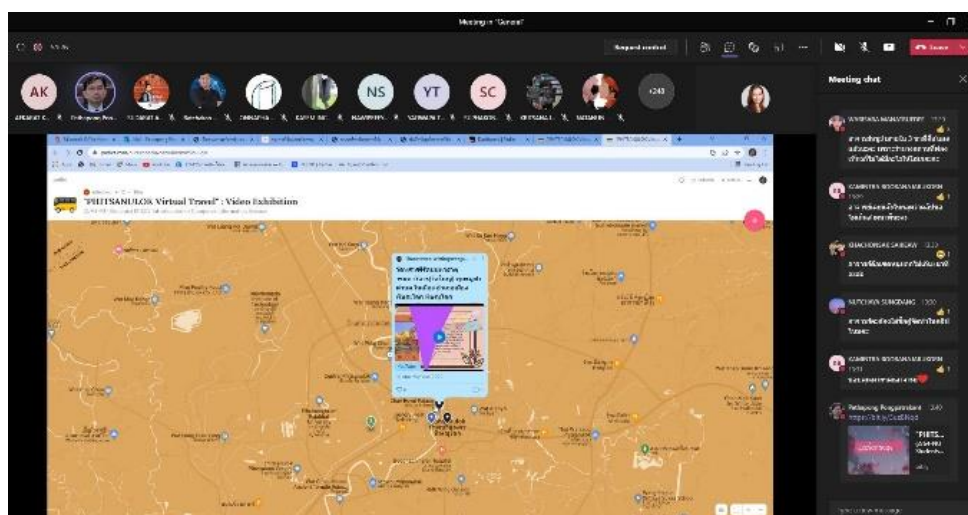


Figure 4

The project of location identification for promoting tourism media

ผลงาน การระบุตำแหน่งเพื่อเผยแพร่สื่อการท่องเที่ยว

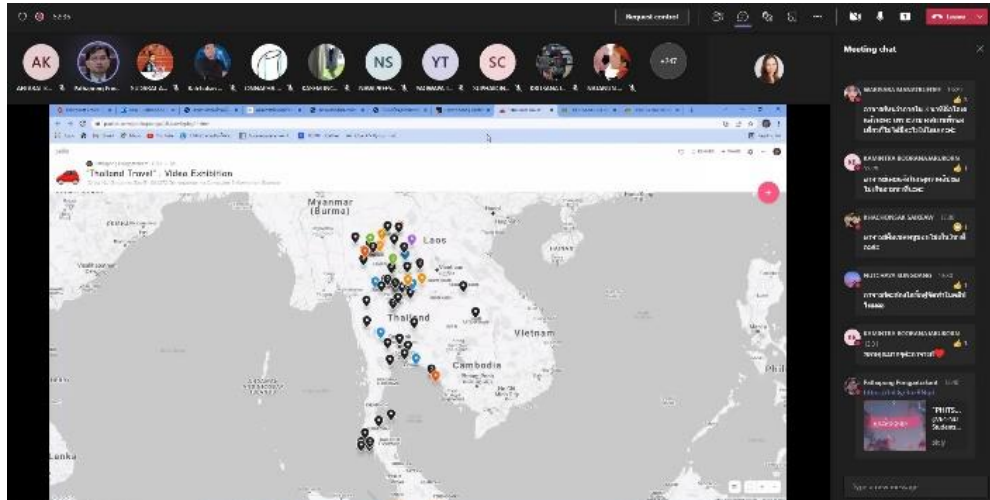


Figure 5

QR Code Tourism Media Contest Poster for Publication

โปสเตอร์การประกวดสื่อการท่องเที่ยว QR Code สำหรับเผยแพร่ผลงาน



อภิปรายผล (Discussions)

1. รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องที่ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นได้สังเคราะห์รูปแบบออกมา 3 องค์ประกอบ คือ 1) วงจรการเรียนรู้ ได้แก่ ความสนใจ และสถานการณ์ปัจจุบัน แหล่งเรียนรู้ 2) การเชื่อมโยง และ 3) สะท้อนคิดและออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้เนื่องจากในการออกแบบรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องได้มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ขั้นตอนการของรูปแบบโดยนำสถานการณ์ปัจจุบัน ความคิดเห็นของเยาวชน แนวคิดและการปฏิบัติจริงในการผลิตสื่อในรูปแบบการท่องเที่ยวที่มีการแชร์บนสังคมออนไลน์ด้วยวิธีการเล่าเรื่องส่วนใหญ่ รวมทั้งหลักการออกแบบและพัฒนาสื่ออย่างเป็นระบบตามหลักการของ ADDIE Model (Sittiwong,

2016) ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) ใช้ข้อมูลที่ได้มาจากการขั้นตอนการวิเคราะห์มาใช้ในการออกแบบเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้และกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยผู้วิจัยได้นำหลักการโมเดลมาใช้ในการสร้าง รูปแบบการทำความเข้าใจในเนื้อหา องค์ประกอบและความสัมพันธ์ต่างๆ ออกมาเป็นโมเดลหรือโมเดลเชิงมโนทัศน์ ที่ช่วยให้การเรียนรู้ในเนื้อหาดังกล่าวมีประสิทธิภาพ เกิดการส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น (Chaicharoen, 2014) 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) 4) ขั้นตอนการนำไปทดลองใช้ (Implement) ที่ผู้วิจัยได้รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ประกอบขั้นตอนการผลิตสื่อร่วมกับเทคนิคการเล่าเรื่อง ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินพร้อมทั้งรับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบให้มีคุณภาพ ก่อนที่จะนำไปทดลองหาประสิทธิภาพสื่อ 5) ขั้นตอนการประเมินผลหรือการควบคุม (Evaluation of Control) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยทำการทดลองหาประสิทธิภาพรูปแบบ เพื่อให้ทดสอบรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง ก่อนที่จะนำไปใช้จริง ซึ่งในระหว่างการทดลองหาประสิทธิภาพนั้นผู้วิจัยได้สังเกตถึงพฤติกรรมของเยาวชนที่มีต่อการเรียนจากรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง พบว่า วิธีการดังกล่าวช่วยกระตุ้นความสนใจ และสอดคล้องกับสภาพปัจจุบันของเยาวชนบนโลกสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง และช่วยให้เยาวชนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้รวมทั้งจดจำข้อมูลต่างๆ ของแหล่งท่องเที่ยวได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Chala (2013) ที่ได้การศึกษาการพัฒนาการเรียนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง (AR) กับหนังสือนิทานสองภาษาโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาทางการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้นำหลักการ ADDIE Model มาใช้พัฒนา พบว่าแผนการจัดการประสบการณ์มีคุณภาพที่ดี สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้จริง จากเหตุผลขั้นตอนในการพัฒนาสื่อเสมือนจริงฯ อย่างมีระบบตามหลักการของ Generic ID Model : ADDIE นั้น ส่งผลให้สื่อเสมือนจริงเรื่องแหล่งเรียนรู้ลุ่มน้ำคลองท่าแนะ จังหวัดพัทลุง ตามแนวคิดเมนทอลโมเดลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้สามารถนำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ และงานวิจัยของ Wannaprapa (2015); Wanpirun and Supha (2012) ที่ได้นำวิธีการระบบช่วยในการออกแบบรูปแบบการเรียนการสอน โดยพบว่า รูปแบบการเรียนการสอนประกอบด้วยขั้นปฐมนิเทศขั้นการวางแผน กำหนดเป้าหมาย ขั้นการสอน ขั้นสรุป ขั้นประเมินผล ประเมินชิ้นงาน และการนำเสนอผลงาน

2. ผลเปรียบเทียบความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้ด้วยตนเองการเรียนรู้เป็นความสามารถพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่มุ่งเน้นการควบคุมตนเองจากภายใน โดยอาศัยการฝึกฝนและพัฒนาตนเองตามกระบวนการมีการกำหนดเป้าหมาย ควบคุม และจัดการเกี่ยวกับแหล่งที่มาของความรู้ ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของปัจจัยด้านแรงจูงใจของเยาวชนการคาดหวังในความสำเร็จและการเรียนรู้ทางปัญญา ทางความคิด ความรู้สึก กลยุทธ์ ตลอดจนพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้สภาพแวดล้อมการเรียนการสอนออนไลน์มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การเรียนรู้ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องได้นำแนวคิดและทฤษฎีความสนใจและความต้องการ ทฤษฎีและแนวคิดด้านการแข่งขัน และทฤษฎีด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนภายในรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ (Suthirat, 2012)

1) เป้าหมายการเรียนรู้จะต้องมาจากการปฏิบัติงานจริง โดยเป้าหมายนั้นเยาวชนจะต้องมีความสนใจและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน ผู้สอนจะต้องเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้เยาวชนเห็น เยาวชนจะต้องฝึกฝนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

2) การสอนเปลี่ยนจากการถ่ายทอดไปให้เยาวชนได้รับสาระความรู้ที่แน่นอนตายตัว ไปสู่การสาธิตกระบวนการแปลและสร้างความหมายที่หลากหลาย การเรียนรู้ทักษะต่างๆ จะต้องให้มีประสิทธิภาพสามารถทำได้และแก้ปัญหาได้ตามวงจรการเรียนรู้ในรูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง

3) เยาวชนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มตัว เยาวชนจะต้องเป็นผู้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่างๆ และจะต้องสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง

4) เยาวชนจะต้องมีโอกาสนำความรู้ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ชุมชน สภาพแวดล้อมและสังคมโลก

5) ในการเรียนการสอนเยาวชนมีบทบาทในการเรียนรู้อย่างเต็มที่โดยเยาวชนนำตนเองและควบคุมตนเองในการเรียนรู้

6) ผู้สอนเปลี่ยนแปลงบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และการควบคุมการเรียนรู้เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมืออำนวยความสะดวก และช่วยเหลือเยาวชนในการเรียนรู้

7) การประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินผลด้วยตนเอง จากกิจกรรมการเรียนรู้งานที่เป็นจริงถ้าเรามีการเชื่อมโยงกับชุมชนจะทำให้เกิดความเข้าใจและเกิดการท่องเที่ยวแบบยั่งยืนได้ ดังงานวิจัย Juathai (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษารูปแบบการสร้างควมยั่งยืนของระบบนิเวศชุมชนบนฐานภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้จากความร่วมมือของโรงเรียนกับชุมชนในการรื้อฟื้นระบบนิเวศชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างควมยั่งยืนของระบบนิเวศชุมชนท่ามกลางกระแสสังคมสมัยใหม่ โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ระบบนิเวศของป่าที่มีความสัมพันธ์กับคนในชุมชน ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ใช้วิธีวิทยาของการสร้างทฤษฎีจากฐานราก ผลการศึกษา พบว่า ความยั่งยืนของระบบนิเวศชุมชน ไม่อาจเกิดขึ้นจากการที่มนุษย์ให้ความหมายต่อธรรมชาติในฐานะที่เป็นทรัพยากรเชิงวัตถุเพียงอย่างเดียว เพราะธรรมชาติไม่ได้ดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว แต่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตชุมชนที่ได้สร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้จากความหลากหลายทางชีวภาพจนก่อให้เกิดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งตราบไค้การให้คุณค่าของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ยังไม่เคลื่อนไปไกลกว่าการคำนึงถึงมูลค่าเชิงเศรษฐกิจ ส่วนวิถีชีวิตชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่น ยังคงถูกมองว่าเป็นเรื่องของความล้าสมัย คงเป็นการยากที่จะสร้างให้เกิดควมยั่งยืนของระบบนิเวศชุมชนอย่างแท้จริง

จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นว่รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบผสมผสานได้ด้วยองค์ประกอบและสถาปัตยกรรมระบบของระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัล เพื่อการเรียนรู้ด้วยการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลโดยทั้ง 3 องค์ประกอบ ทำงานสัมพันธ์ ส่งเสริมซึ่งกันและกันทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน โดยเยาวชนสามารถควบคุมเรื่องเวลา สถานที่ และทิศทางการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งในการเรียนเยาวชนจะมีโอกาสมมีส่วนร่วมในการเรียนได้ร่วมนำเสนอชิ้นงานของตนเองผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัล ทำให้เยาวชนได้เห็นศักยภาพของตนเอง มีทักษะในการค้นหาข้อมูล การเล่าเรื่องราว การวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ข้อมูล เกิดทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ การจัดระเบียบความคิด การคิดตั้งคำถาม และการทำงานเป็นทีม การตระหนักถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต และผู้สอนเป็นส่วนของการสนับสนุนคือ ส่วนที่คอยช่วยเหลืออยู่เบื้องหลัง คอยดูแลให้คำปรึกษา และให้กำลังใจในการเรียนทั้งในชีวิตจริงและการเรียนรู้ในระบบนิเวศดิจิทัล โดยในส่วนนี้ ได้แก่ กลุ่มเพื่อน ชุมชน และผู้ที่เกี่ยวข้อง (Samok et al., 2019)

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 รูปแบบการท่องเที่ยวจากการแบ่งปันบนสังคมออนไลน์ ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถในการผลิตสื่อด้วยเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยวของตนเองหรือชุมชนได้เป็นวิธีการหนึ่งที่นิยมใช้และเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน

1.2 การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ ไปสู่ทุกกลุ่มวัยสามารถใช้วิธีการพัฒนาสื่อบนสังคมออนไลน์โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน ชุมชน และสังคมโลก เพื่อสร้างแรงจูงใจและดึงดูดความสนใจของผู้เข้าเยี่ยมชมก่อนที่จะพบสถานที่จริงเพื่อเป็นการโปรโมท

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการพัฒนาช่องทางบนสังคมออนไลน์เพิ่มเติมตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นและนำเทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ามาช่วยในการพัฒนาไปสู่โลกของ Metaverse ในอนาคต

2.2 ควรมีการเชื่อมโยงกับ Platform การท่องเที่ยวระดับประเทศและระดับโลกเพื่อเผยแพร่ไปสู่สากลมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งพัฒนา Platform เพื่อเก็บข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ Data Analytic โดยใช้ AI วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและสื่อการท่องเที่ยวให้ตรงกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้น

References

- Chaicharoen, S. (2014). *Instructional design, principles, theory into practice*. Khon Kaen: Faculty of Education Khon Kaen University.
- Chala, C. (2013). *Developing Learning with Technology and Reality (AR) in conjunction with bilingual storybooks using Group process to promote early childhood listening and speaking language skills*. Bangkok: King Mongkut's University of Technology Thonburi.
- DIGI.TORY. (2021). *Storytelling What is it? How good is it for the online world in this era?* Retrieved April 3, 2023, from <https://digitorystyle.com/what-is-storytelling/>
- Juathai, J. (2018). The study on the Construction Model of Community Ecological Sustainability with Local Wisdom Base. *Journal of Education Thaksin University*, 18(1), 77-89.
- Sarnok, K., Wannapiroon, P., Nilsook, P., & Chalermasuk, N. (2019). *System architecture and elements of digital learning ecosystem for teaching and learning with digital storytelling for teacher professional students*. *Sikkha Journal of Education*, 6(2), 87-100.
- Sittiwong, T. (2016). *Instructional system design*. Bangkok: V Print.
- Suthirat, C. (2012). *80 Learning management innovations that focus on learners* (5th ed.). Bangkok: Danex Inter Corporation.
- Wannaprapa, T. (2015). *Teaching model for developing information synthesis skills by self-directed learning via social media*. For undergraduate students (Doctoral dissertation). Chonburi: Burapha University.
- Wanpirun, P., & Supha, W. (2012). *Collaborative learning model through social media to support learning through communication arts projects for graduate students*. *National Academic Conference on e-learning 2012* (pp. 161-169). Bangkok: Impact Muang Thong Thani.