รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู

โดย

รุจโรจน์ แก้วอุไร

ธัญวดี กำจัดภัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Classroom research report

The Effect of Using AI-Prompt Templates on Pre-service Teachers' Ability to Write Documentary Film Storylines

By

Rujroad Kaewurai

Thunyavedee Gumjudpai

Faculty of Education Naresuan University

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ได้รับการสนับสนุนทุนการวิจัยในชั้นเรียนจากคณะศึกษาศาสตร์ งานวิจัยนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะได้รับการสนับสนุนและช่วยเหลือจากหน่วยงานและบุคคลเป็นจำนวนมาก จากผู้บริหาร บุคลากร และเจ้าหน้าที่ของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในการให้ความอนุเคราะห์ในการทำวิจัยฉบับนี้ไว้เป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ (พิเศษ) จุฑารัตน์ เกตุปาน อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) และการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร รองศาสตราจารย์ ดร.กฤธยา กาญจน์ โตพิทักษ์ ภาควิชาบริหารวิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา รองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ Assistant Professor Dr.Henry Yuh Anchunda ดร.สนาม เอกวิลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี สำหรับการให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้ตรวจสอบ พิจารณาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย และให้คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการดำเนินการวิจัย คณะผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย

ชื่อเรื่อง ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู

ผู้วิจัย รุจโรจน์ แก้วอุไร ธัญวดี กำจัดภัย

คำสำคัญ โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี นิสิตครู ภาพยนตร์สารคดี

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 54 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 29 คน และกลุ่มควบคุม 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) AI-Prompt Template การเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี 2) แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน

ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ผลการวิจัยชี้ว่า AI-Prompt Template มีส่วนช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูอย่างเด่นชัด โดย Template ที่พัฒนาขึ้นได้สังเคราะห์จากองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์สารคดี 4 ด้าน (แนวคิดและการเล่าเรื่อง, รูปแบบการนำเสนอ, ภาพและเสียง, และขั้นตอนหลังการผลิต) และโครงสร้างของโครงเรื่อง 7 องค์ประกอบ (แนวคิดหลัก, โครงสร้างเรื่อง, ลำดับเหตุการณ์, ตัวละครหลัก, ฉากและบริบท, การเชื่อมโยงทางอารมณ์, และองค์ประกอบเสียง/ภาพ) ผลการประเมินผลงานของผู้เรียนพบว่า Template ช่วยให้ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวคิดหลักได้ชัดเจนขึ้น, วางโครงสร้างเรื่องได้เป็นระบบ, และจัดลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผลมากกว่าเดิม 2) ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตกลุ่มทดลอง (Mean = 27.79, S.D. = 2.12) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Mean = 25.85, S.D. = 1.16) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความคิดเห็นของนิสิตครูต่อการใช้ AI-Prompt Template โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยผู้เรียนเห็นด้วยในระดับ "มากที่สุด" ในประเด็นที่ Template ช่วยให้สามารถคิดหัวข้อใหม่ได้ง่ายขึ้น (Mean = 4.56) ช่วยวางลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น (Mean = 4.52) และมีความต้องการให้ใช้ในรายวิชาอื่นด้วย (Mean = 4.56)

Title The Effect of Using AI-Prompt Templates on Pre-service Teachers' Ability to Write Documentary Film Storylines

Author Rujroad Kaewurai Thunyavedee Gumjudpai

Keyword AI-Prompt Template , Ability to Write a Documentary Film Outline, Preservice Teacher, Documentary Film**,**

Abstract

This research aimed to 1) study the effect of using an AI-Prompt Template on pre-service teachers' ability to write documentary film storylines , 2) compare the storyline writing ability between an experimental group and a control group , and 3) study the pre-service teachers' opinions towards the AI-Prompt Template. The participants were 54 third-year pre-service teachers at the Faculty of Education, Naresuan University, enrolled in the "Language and Digital Technology for Innovation Development" course during the first semester of the 2025 academic year. They were divided into an experimental group (n=29) and a control group (n=25). The research instruments included: 1) an AI-Prompt Template for writing documentary film storylines, 2) an evaluation form for assessing storyline writing ability, and 3) an opinion questionnaire

The results revealed that

1) The AI-Prompt Template significantly contributed to developing the pre-service teachers' storyline writing ability. The template, which was synthesized from 4 key documentary elements and 7 storyline structure components, helped students define main concepts more clearly, structure their stories systematically, and organize events logically . 2) The storyline writing ability of the experimental group (Mean = 27.79, S.D. = 2.12) was significantly higher than that of the control group (Mean = 25.85, S.D. = 1.16) at the .05 level of statistical significance . 3) The students' opinions towards the AI-Prompt Template were at a "High" level overall. Items rated at the "Highest" level included the template's helpfulness in generating new topics (Mean = 4.56), improving event sequencing (Mean = 4.52), and the desire to use it in other courses (Mean = 4.56).

สารบัญ

กิตติกรรมประกาศ ..... ค
บทคัดย่อ ..... ง
Abstract ..... จ
สารบัญ ..... ฉ
สารบัญภาพ ..... ซ
สารบัญตาราง ..... ฌ
บทที่ 1 1
บทนำ 1
ความเป็นมาของปัญหา 1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย 2
ความสำคัญของการวิจัย 2
ขอบเขตของการวิจัย: 2
นิยามศัพท์เฉพาะ 3
กรอบแนวคิดในการวิจัย 4
บทที่ 2 5
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 5
1.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี 5
2. แนวคิดเกี่ยวกับ AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา 15
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี 16
4. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ 18
บทที่ 3 25
วิธีดำเนินการวิจัย 25
1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 25
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 25
3. การหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) 27
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล 30
5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย 32

การวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ.....32
การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ.....33
บทที่ 4..... 35
ผลการวิจัย..... 35
ขั้นตอนที่ 1 ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู.....35
ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมใช้ AI-Prompt Template.....37
ขั้นตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template.....38
บทที่ 5..... 41
บทสรุป..... 41
สรุปผลการวิจัย.....41
อภิปรายผล.....42
ข้อเสนอแนะ.....43
บรรณานุกรม..... 45
ภาคผนวก..... 47
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....48
ภาคผนวก ข. เครื่องมือในการวิจัย.....49
1. แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี.....49
2. แบบฟอร์มประเมินความตรงเชิงเนื้อหา.....49

สารบัญภาพ

รูป 1 **องค์ประกอบของ** TPACK Model..... 20

สารบัญตาราง

ตาราง 1 การประยุกต์ใช้ TPACK ในการเรียนการสอน.....22
ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected Item-Total Correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี 27
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....37
ตาราง 4 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการเขียน.....38
ตาราง 5 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template 39

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ความสำคัญของการเล่าเรื่องและภาพยนตร์สารคดีในการสื่อสารและการศึกษา การเล่าเรื่องเป็นกิจกรรมพื้นฐานของมนุษย์ที่ช่วยในการเชื่อมโยงกับผู้อื่น แบ่งปันประสบการณ์ ส่งต่อความรู้ และกระตุ้นอารมณ์ผ่านพลังของคำพูดและจินตนาการ ในยุคดิจิทัล การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) ซึ่งรวมองค์ประกอบมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอ แอนิเมชัน และคุณสมบัติแบบอินเทอร์แอคทีฟ ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในการถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าสนใจ หลักการเล่าเรื่องแบบสารคดีมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีผลกระทบ เนื่องจากเน้นผู้คนจริง ช่วงเวลาจริง และการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง โดยมุ่งค้นหาความจริงสากลของมนุษย์จากช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจงและเป็นของแท้ รายวิชา "ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม" (366307) ให้ความสำคัญกับการสร้างภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film Creation) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ บทบาทของการเขียนโครงเรื่องในภาพยนตร์สารคดี การใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในวิชาชีพครูเป็นสิ่งสำคัญ โดยเน้นการประยุกต์และประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา การเขียนโครงเรื่องที่มีคุณภาพเป็นรากฐานสำคัญของการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพ ช่วยกำหนดแนวคิดภาพรวมและแนวทางการนำเสนอ ความท้าทายในการเขียนโครงเรื่องแบบดั้งเดิมและการเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์ (AI) กระบวนการเขียนบทภาพยนตร์ การสร้างสตอรี่บอร์ด และการกำหนดแนวคิดภาพ (Visual Concept) แบบดั้งเดิมมักใช้เวลามาก ซ้ำซ้อน และต้องใช้แรงงานคนจำนวนมาก ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อการสำรวจแนวคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลายในกรอบเวลาที่จำกัด ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้กลายเป็นพลังสำคัญ โดยนำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ๆ ในด้านการเขียนบท ศักยภาพและข้อจำกัดของ AI ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี AI ถูกมองว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ (augmentation) ทำให้มนุษย์สามารถมุ่งเน้นไปที่การตัดสินใจเชิงสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น การพัฒนาความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูด้วย AI-Prompt Template นิสิตครูในฐานะผู้ประกอบวิชาชีพครูในอนาคต จำเป็นต้องมีความสามารถในการออกแบบการใช้ และการประเมินสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการนำเสนอแนวทางหรือแผนเพื่อแก้ไขปัญหาด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการสื่อสาร การประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสื่อการเรียนรู้อย่างภาพยนตร์สารคดี จึงเป็นทักษะสำคัญที่นิสิตครูควรพัฒนา อย่างไรก็ตาม ความท้าทายอยู่ที่การใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ คุณภาพ ของผลงานตามที่ต้องการ ไม่ใช่เพียงแค่ความรวดเร็ว AI-Prompt Template สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงการสอนที่ช่วย ชี้นำ นิสิตครูในการใช้ AI ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยคงไว้ซึ่งการควบคุมของมนุษย์และมั่นใจว่าความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ของมนุษย์ยังคงเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการ เป็นการตอบโจทย์ความท้าทายด้านคุณภาพ ความคิดริเริ่ม และการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และ AI จากประเด็นข้างต้น การวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาว่าการใช้ AI-Prompt Template จะส่งผลต่อ คุณภาพ ของการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูอย่างไร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแนวทางการใช้ AI ที่เสริมสร้างทักษะการสร้างสรรค์ของนิสิตครูอย่างมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพ เพื่อให้นิสิตครูสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างแท้จริง

คำถามวิจัย การใช้ AI-Prompt Template มีผลต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูหรือไม่ อย่างไร

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1.เพื่อศึกษาผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู

2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

3. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อเสนอแนวทางการใช้ AI-Prompt Template เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในบริบทของนิสิตครู
2. เป็นแนวทางการบูรณาการเทคโนโลยี AI ในการเรียนการสอน
3. สนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในวิชาชีพครู

ขอบเขตของการวิจัย:

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” (รหัส 366307) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 54 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” (รหัส 366307) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 54 คน จำนวน 2 กลุ่ม ซึ่งได้จากการสุ่มกลุ่ม (Cluster Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 29 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการสอน 2 วิธี

วิธีที่ 1 ใช้ AI-Prompt Template เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

วิธีที่ 2 การสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิต

ซึ่งประเมินจากเกณฑ์ ได้แก่

1) ความครบถ้วนของโครงสร้าง
2) ความชัดเจนของแนวคิด
3) ความคิดสร้างสรรค์
4) การเชื่อมโยงประเด็น

3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

งานวิจัยนี้เน้นศึกษาในกระบวนการ “การเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี”ซึ่งประกอบด้วย

1. การกำหนดหัวข้อและสาระสำคัญของเรื่อง

2. การจัดโครงสร้างเรื่องเล่า (3 องค์ประกอบ: เริ่มต้น-กลาง-จบ)
3. การกำหนดตัวละคร บริบท เหตุการณ์
4. การใช้ภาษาสื่อสาร และการนำเสนอแนวคิดภาพเบื้องต้น (Visual Concept)

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยนี้ดำเนินการในช่วง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 15 สัปดาห์ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2568

นิยามศัพท์เฉพาะ

AI-Prompt Template หมายถึง แบบฟอร์มคำสั่งที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้นิสิตครูใช้ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี โดยอาศัย AI (เช่น ChatGPT) เป็นผู้ช่วยในการวางโครงสร้างเรื่อง วิเคราะห์เนื้อหา และแนะนำรูปแบบการเล่าเรื่อง ซึ่งส่งผลต่อกระบวนการคิด การสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้านการสื่อสารผ่านสื่อวิดีทัศน์

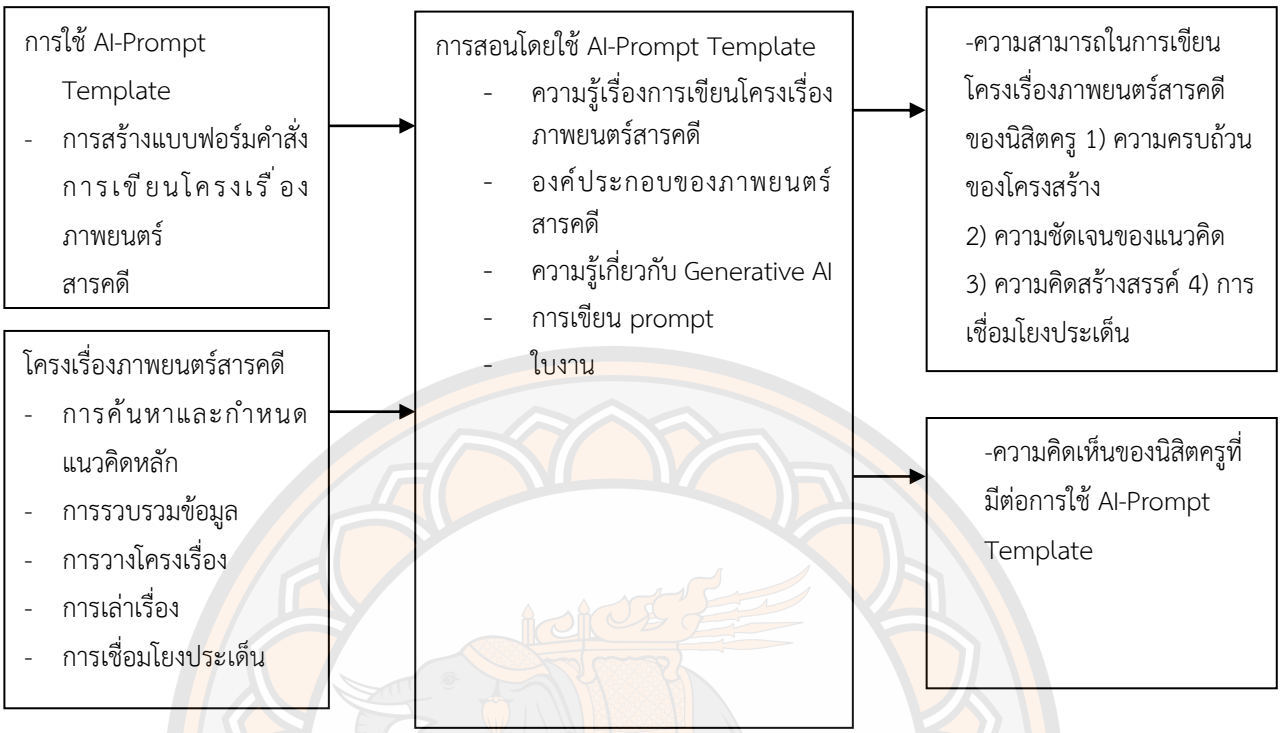
โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี หมายถึง แบบแผนหรือโครงสร้างของการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์สารคดี ซึ่งเป็นแผนการเล่าเรื่องที่กำหนดลำดับเหตุการณ์ แนวทางการดำเนินเรื่อง จุดเริ่มต้น–จุดเปลี่ยน–จุดจบ ตัวละครหลัก

ความสามารถในการเขียนโครงเรื่อง หมายถึง ทักษะและความชำนาญของนิสิตครูในการสร้างสรรค์โครงเรื่อง (storyline) สำหรับภาพยนตร์สารคดี ซึ่งวัดได้จาก 1) ความครบถ้วนของโครงสร้าง 2) ความชัดเจนของแนวคิด 3) ความคิดสร้างสรรค์ 4) การเชื่อมโยงประเด็น

ความคิดเห็น หมายถึง การแสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึกของนิสิตครูสาขาวิชาภาษาไทยที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี แบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อสะท้อนมุมมองของนิสิตที่มีต่อประสิทธิภาพ ความเหมาะสม และประโยชน์ของ AI-Prompt Template ที่ใช้ในการเรียนรู้

นิสิตครู หมายถึง นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” (รหัส 366307) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 54 คน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    1.1. ความหมาย ลักษณะ และองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี
    1.2. ประเภทของภาพยนตร์สารคดี
    1.3. ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดี
    1.4. โครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    1.5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    1.6. สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
2. แนวคิดเกี่ยวกับ AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา
    2.1. ความหมายของ AI-Prompt และ AI-Prompt Template
    2.2. การออกแบบ AI Prompt สำหรับการเรียนการสอน
    2.3. ประโยชน์ของ AI-Prompt Template
    2.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา
    2.5. สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    3.1. ความหมายของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    3.2. องค์ประกอบของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    3.3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
    3.4. สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
4. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้
    4.1. การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
    4.2. การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ
    4.3. แนวคิดเกี่ยวกับความรู้บูรณาการเทคโนโลยีของครู (TPACK Model)
    4.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทฤษฎีการเรียนรู้
    4.5. สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้

1.แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

1.1 ความหมาย ลักษณะ และองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่นำเสนอข้อเท็จจริง เหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจ หรือกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ในประเด็นต่าง ๆ

ภาพยนตร์สารคดีอาจถ่ายทอดผ่านการบันทึกภาพสถานการณ์จริง การสัมภาษณ์ การใช้ภาพนิ่ง เสียงบรรยาย หรือเทคนิคภาพยนตร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมในประเด็นที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ (Nichols, 2017) ลักษณะของภาพยนตร์สารคดี มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

- มีจุดมุ่งหมายชัดเจน เช่น เพื่อให้ความรู้ ถ่ายทอดความจริง หรือกระตุ้นความตระหนัก
- ใช้เหตุการณ์หรือบุคคลจริง ไม่ใช้การแต่งเรื่องหรือการแสดง
- เนื้อหาอิงข้อเท็จจริง และผ่านกระบวนการคัดกรองตามเจตนาของผู้สร้าง
- ใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง เช่น การตัดต่อ เสียงประกอบ หรือบรรยาย เพื่อเสริมอารมณ์และความเข้าใจ
- สามารถมีมุมมองของผู้สร้าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นกลางเสมอไป แต่ต้องไม่บิดเบือนข้อเท็จจริง

Nichols (Nichols, 2017; Ellis, 2021) แบ่งลักษณะของสารคดีออกเป็น 6 รูปแบบ ได้แก่

1. Expository (เล่าเรื่องตรง ๆ)
2. Observational (บันทึกเหตุการณ์)
3. Participatory (ผู้สร้างมีส่วนร่วม)
4. Reflexive (วิจารณ์กระบวนการผลิต)
5. Poetic (ใช้ศิลปะและจินตภาพ)
6. Performative (มุ่งเน้นอารมณ์ ประสบการณ์)

1.2 องค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี

การสร้างภาพยนตร์สารคดีมีองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกันอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่แนวคิดเริ่มต้นไปจนถึงขั้นตอนหลังการผลิต โดยมีเป้าหมายในการถ่ายทอดเรื่องราวที่อิงข้อเท็จจริงอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างความผูกพันทางอารมณ์กับผู้ชม ประกอบไปด้วย

1. แนวคิดและการเล่าเรื่อง (Pre-Production/Conceptual Elements)
2. รูปแบบการนำเสนอ (Modes of Presentation)
3. ภาพและเสียง (Audio/Visual Support and Technical Elements)
4. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

องค์ประกอบด้านแนวคิดและการเล่าเรื่อง (Pre-Production/Conceptual Elements)

องค์ประกอบเหล่านี้เป็นรากฐานของการสร้างสารคดี ซึ่งกำหนดทิศทางของเนื้อหาทั้งหมด ได้แก่

1.1. แนวคิดหลัก (Theme) คือ แก่นสารของเรื่องที่คุณต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน แนวคิดหลักควรเป็น "ไอเดีย" ไม่ใช่แค่ "เรื่องราว" ผู้สร้างต้องระบุว่ามุมมองหรือธีมใดที่ทำให้วิธีการเล่าเรื่องของตนเอง ไม่เหมือนใคร แตกต่าง และน่าสนใจ ในการเล่าเรื่องควรพยายามเล่าให้ครบ ทุกมิติของปัญหา เช่น ครอบครัว, สังคม , ธรรมชาติ, วัฒนธรรม, การเมือง

1.2. วัตถุประสงค์ (Purpose) คือการระบุเป้าหมายหลักที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับ เช่น การให้ข้อมูล, การโน้มน้าว , การให้ความบันเทิง หรือการสร้างแรงบันดาลใจ สารคดีถูกคาดหวังให้ สร้างผลกระทบและเปลี่ยนแปลงสังคมได้ ผ่านการเล่าเรื่องที่ดีและมีพลัง การมีจุดประสงค์ที่ชัดเจนช่วยให้ทุกองค์ประกอบสอดคล้องกับข้อความหลัก

1.3. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure) เรื่องราวที่ดีควรมี จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และตอนจบที่ชัดเจน โครงสร้างเรื่องมักจัดในรูปแบบของ "ลำดับฉาก (sequences)" ซึ่งจะดำเนินไปตามโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แบ่งเป็นองก์ (acts) และนำไปสู่ข้อความโดยรวมที่ต้องการสื่อ การเล่าเรื่องสามารถเป็นแบบ เส้นตรง หรือ ไม่เป็นเส้นตรง (non-linear) ได้

1.4. ตัวละครหลัก (Main Characters) ควรเป็นตัวเอกที่มี เรื่องราวส่วนตัวที่น่าดึงดูดใจ เพื่อดึงดูดผู้ชม โครงเรื่องตัวละครมักเกี่ยวกับการ เปลี่ยนแปลงภายในหรือทางอารมณ์ โดยทั่วไปเกี่ยวข้องกับ "บาดแผล" ในอดีต, "คำโกหก" ที่พวกเขาเชื่อ, และการยอมรับ "ความจริง" ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

1.5. การวิจัย (Research) การวิจัยอย่างละเอียดเป็นรากฐานของบทภาพยนตร์ โดยเกี่ยวข้องกับการรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน, ตรวจสอบข้อเท็จจริง, และระบุบุคคลสำคัญ การนำผู้เชี่ยวชาญมาให้ข้อมูลหรือสัมภาษณ์จะเพิ่มความน่าเชื่อถือ ให้กับภาพยนตร์

2. **องค์ประกอบของรูปแบบการนำเสนอ (Modes of Presentation)** บิล นิโคลส์ (Bill Nichols) ได้จัดแบ่งรูปแบบการเล่าเรื่องของสารคดีออกเป็น 6 รูปแบบหลัก ซึ่งเปรียบเสมือน "ภาษา" ที่แตกต่างกัน

2.1. รูปแบบผู้ทรงอำนาจ เน้นการใช้ เสียงบรรยาย เพื่ออธิบายข้อมูลหรือมุมมองที่ผ่านการค้นคว้าอย่างชัดเจน

2.2. รูปแบบบทกวี ให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึก โดยสร้างความหมายผ่าน จังหวะ รูปแบบ และการเชื่อมโยงภาพที่งดงาม

2.3. รูปแบบการสังเกตการณ์ ผู้สร้างใช้กล้องติดตามตัวละครอย่างใกล้ชิด ไม่มีการสัมภาษณ์ ดนตรี หรือเสียงบรรยาย โดยปล่อยให้ผู้ชมตีความเอง

2.4. รูปแบบการมีส่วนร่วม ตัวคนทำเข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องราวโดยตรง อาจปรากฏตัวต่อหน้ากล้อง สัมภาษณ์ หรือทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้ชุมชนเล่าเรื่อง

2.5. รูปแบบการย้อนมองตัวเอง เน้นการนำเสนอ "กระบวนการสร้างสารคดี" เอง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อแนวคิดเกี่ยวกับ "ความจริง"

2.6. รูปแบบการเดินทางส่วนตัว ใช้ ประสบการณ์หรือความสัมพันธ์ส่วนตัว ของคนทำหนังเป็นจุดเริ่มต้นในการสำรวจประเด็นที่กว้างขึ้น

3. **องค์ประกอบด้านภาพและเสียง (Audio/Visual Support and Technical Elements)**

องค์ประกอบทางเทคนิคที่ปรากฏในบทภาพยนตร์สารคดีมักถูกจัดเรียงในรูปแบบคอลัมน์ **"ภาพ" (Video)** และ **"เสียง" (Audio)**

1. เสียงบรรยาย (Voice-over/Vo.) เป็นส่วนสำคัญของบทภาพยนตร์สารคดี ใช้เพื่ออธิบายข้อมูลหรือเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ของเรื่องราว
2. บทสัมภาษณ์ (Interviews) เป็นเครื่องมือสำคัญในการรวบรวมข้อมูลและถ่ายทอดมุมมอง
3. เพลงประกอบ (Music) สามารถช่วย กำหนดอารมณ์และโทน ของภาพยนตร์ได้
4. ขนาดภาพและมุมกล้อง เป็นการใช้กล้องโน้มน้าวชักจูงความสนใจของคนดู ครอบคลุมถึง: ขนาดภาพ (เช่น Extreme Long Shot/ELS, Long Shot/LS, Medium Shot/MS, Close-Up/CU, Extreme Close-Up/ECU) และ มุมกล้อง (เช่น มุมสูง/High-angle shot, มุมระดับสายตา/Eye-level shot)
5. การเคลื่อนกล้อง ใช้เพื่อติดตามผู้แสดง, สร้างอารมณ์ที่ทรงพลัง, หรือเชื่อมโยงสองความคิด เช่น การแพน (Panning), การทิลท์ (Tilt), การแทรค (Tracking), การเครน (Craning) และ การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera)

6. การจัดแสง มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยในการบันทึกภาพ, สร้างมิติของวัตถุ, ถ่ายทอดอารมณ์ (Mood) และเสริมความงามขององค์ประกอบภาพ โดยมีแสงหลัก 4 อย่าง คือ ไฟหลัก (Key light), ไฟลบเงา/ไฟเสริม (Fill light), ไฟแยก (Separation light/Back light) และ ไฟฉาก (Background light)

4. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ขั้นตอนสุดท้ายที่สำคัญในการเรียงลำดับภาพและเสียงให้เป็นเรื่องราวตามบทที่กำหนด

1. การตัดต่อ (Editing) คือการเชื่อมระหว่างช็อต 2 ช็อต รูปแบบการเชื่อมหลัก ได้แก่ การตัดชนภาพ (The Cut), การผสมภาพ (The Mix/The Dissolve) และ การเลือนภาพ (The Fade)
2. หลักการตัดต่อพื้นฐาน 6 ประการ เพื่อให้การตัดต่อมีคุณภาพดี ต้องคำนึงถึง: 1. แรงจูงใจ (Motivation) 2. ข้อมูล (Information) 3. องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot Composition) 4. เสียง (Sound) 5. มุมกล้อง (Camera Angle) 6. ความต่อเนื่อง (Continuity) ทั้งด้านเนื้อหา, การเคลื่อนไหว, ตำแหน่ง และเสียง
3. ประเภทของการตัดต่อ ประกอบด้วย 5 ประเภท: ตัดต่อการกระทำ (action edit), ตัดต่อตำแหน่งจอ (screen position edit), ตัดต่อรูปแบบ (form edit), ตัดต่อที่มีเรื่องราว (concept edit) และ ตัดต่อแบบผนวก (combined edit)
4. การประเมินผล (Evaluation) การประเมินสื่อโดยนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อเก็บข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไขก่อนเผยแพร่

1.3 ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดี

การผลิตภาพยนตร์สารคดีเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยการวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่กำหนดทิศทางและความสำเร็จของผลงาน โดยเฉพาะการเขียนโครงเรื่องและบทภาพยนตร์สารคดีนั้นจำเป็นต้องใช้ความรู้ ทักษะ และการคิดวิเคราะห์หลายด้าน (สมาคมสารคดี, n.d., 199)

ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดีสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอนหลัก ซึ่งการเขียนโครงเรื่องจะมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับขั้นตอนแรกของการผลิต

1. ภาพรวมขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์สารคดี

กระบวนการผลิตรายการวีดิทัศน์หรือสารคดีโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production), ขั้นตอนการผลิต (Production), ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) และขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 2-3; โครงการเติมไฟฯ ,2552, p. 10)

1.1 เตรียมการผลิต (Pre-Production) การหาข้อมูล, สำรวจสถานที่, การเขียนบท, และการวางแผนการถ่ายทำ

1.2. การผลิต (Production) การถ่ายทำวีดิทัศน์ โดยบันทึกภาพตามบทที่เขียนไว้

1.3. หลังการผลิต (Post-Production) การตัดต่อลำดับภาพ เสียง กราฟิก รวมถึงการมิกซ์เสียงและปรับแต่งเพื่อให้เหมาะสมและน่าติดตาม

1.4. การประเมินผล (Evaluation) การนำรายการไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริงเพื่อปรับปรุงแก้ไขก่อนเผยแพร่

ขั้นตอนเตรียมการผลิต การกำหนดแนวคิดและการเขียนโครงเรื่อง (Pre-Production & Outlining)

1.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิตถือเป็นรากฐานของบทภาพยนตร์ (NYFA, 2023, para. 3) ซึ่งเป็นจุดที่ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องของนิสิตครูเข้ามามีบทบาท โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ AI-Prompt Template เพื่อช่วยในการวางแผนโครงสร้าง (สมาคมสารคดี, n.d., p.199)

1.1.1 การกำหนดแนวคิดหลักและวัตถุประสงค์ (Theme and Purpose)

สารคดีที่ดีมักไม่ได้สร้างจาก "เรื่องราว" แต่สร้างจาก "ไอเดีย" (Low_Evening6193, n.d., para. 388; NYFA, 2023, para. 3) ผู้สร้างต้องกำหนด แก่นสารของเรื่อง ที่ต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน (สมาคมสารคดี, n.d., 199) โดยพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ (Why) กลุ่มเป้าหมาย (Who) เนื้อหา (What) และรูปแบบ (How) ของรายการ (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 2)

การเริ่มต้นเขียนโครงเรื่องควรมุ่งเน้นไปที่การตอบคำถามสำคัญ เช่น "ทำไมต้องเป็นสารคดีนี้" และ "ทำไมคุณถึงเป็นคนที่เหมาะสมที่สุดที่จะเล่าเรื่องนี้" (NYFA, 2023, para. 3) สารคดีที่มุ่งเน้นคุณภาพควรนำเสนอแง่มุมของเรื่องราวที่รอบด้าน และเน้นความถูกต้องที่ตรงกับข้อเท็จจริง (อารีรัตนแ, n.d., p. 14-15)

1.1.2 การวิจัยและการรวบรวมข้อมูล (Research)

การวิจัยอย่างละเอียดเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง และเป็นรากฐานของบทภาพยนตร์ (สมาคมสารคดี, n.d., 200) โดยต้องรวบรวมข้อมูลที่กว้างขวาง ลึกซึ้ง และถูกต้องที่สุด (โครงการเติมไฟฯ, 2552, p. 11) รวมถึงการตรวจสอบข้อเท็จจริง และการติดต่อผู้เชี่ยวชาญหรือผู้เขียนหนังสือในหัวข้อนั้น ๆ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับภาพยนตร์ (สมาคมสารคดี, n.d., 200) สิ่งสำคัญคือการค้นหามุมมองใหม่ ๆ ที่ทำให้เรื่องราวแตกต่างและน่าสนใจ (NYFA, 2023, para. 3)

1.1.3 การวางโครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)

การเขียนโครงเรื่องสารคดีเกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบและวางแผนการถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชม (NYFA, 2023, para. 4) โครงสร้างเรื่องที่ดีต้องมี จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และตอนจบที่ชัดเจน (สมาคมสารคดี, n.d., 201)

ก) การร่างพิมพ์เขียว (Blueprint): โครงเรื่องจะถูกนำเสนอในรูปแบบของ "ลำดับฉาก" (sequences) ซึ่งเป็นฉากที่มีรายละเอียดเพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทำ (NYFA, 2023, para. 4)

ข) รูปแบบบทภาพยนตร์: บทภาพยนตร์สารคดีมักใช้รูปแบบคอลัมน์ "ภาพ" (Video) และ "เสียง" (Audio) ที่จัดเรียงให้ภาพตรงกับเสียงบรรยาย บทสัมภาษณ์ หรือเพลงประกอบ (NYFA, 2023, para. 5) เสียงบรรยาย (Voice-over หรือ Vo.) เป็นส่วนสำคัญที่ใช้เพื่ออธิบายข้อมูลหรือเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ของเรื่องราว (สมาคมสารคดี, n.d., 202)

ค) การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear): สารคดีไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องตามลำดับเวลาเสมอไป แต่สามารถใช้ลำดับเหตุการณ์แบบไม่เป็นเส้นตรง (non-linear) เพื่อเพิ่มความหมายแฝงที่สำคัญและทำให้เรื่องราวน่าสนใจยิ่งขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากรูปแบบดังกล่าวสอดคล้องกับประเด็นหลักของเรื่อง (r/TrueFilm, n.d., para. 172, 174)

1.1.4 การพัฒนาตัวละคร (Character Development)

แม้จะเป็นสารคดีที่อิงจากคนจริง แต่โครงเรื่องตัวละครยังคงสำคัญ โดยมักเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงภายในหรือทางอารมณ์ของตัวละคร (Prince_Jellyfish, n.d., para. 483-484) การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่จำเป็นต้องหมายถึงความสำเร็จตามเป้าหมายภายนอก แต่เป็นการที่ตัวละคร เรียนรู้บางอย่างเกี่ยวกับตัวเองหรือโลก ที่พวกเขาไม่รู้ตอนเริ่มต้น (JayMoots, n.d., para. 478)

ขั้นตอนการผลิตและหลังการผลิตที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง

แม้ว่าโครงเรื่องจะถูกกำหนดในขั้นตอนแรก องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการผลิตและหลังการผลิตจะส่งผลต่อการเขียนโครงเรื่องและการใช้ AI-Prompt Template เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ:

3.1 การจัดองค์ประกอบภาพและกล้อง (Shot Composition and Camera Angles)

โครงเรื่องที่ดีต้องคำนึงถึงองค์ประกอบภาพและเทคนิคการถ่ายทำที่ใช้ในการสื่อความหมาย เช่น ขนาดภาพ (Long Shot/LS, Medium Shot/MS, Close-Up/CU) (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 36-38) และมุมกล้องที่เหมาะสม (เช่น มุมสูง, มุมระดับสายตา, มุมต่ำ) (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 39) รวมถึงการเคลื่อนกล้อง เช่น การแพน (Panning), การทิลท์ (Tilt), การแทรค (Tracking) และการเครน (Craning) ซึ่งช่วยติดตามผู้แสดงและสร้างอารมณ์ที่ทรงพลัง (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 41-42)

3.2 หลักการตัดต่อ (Editing Principles)

การตัดต่อ (The Cut, The Mix/Dissolve, The Fade) เป็นขั้นตอนสำคัญที่นำภาพและเสียงมาเรียงร้อยตามโครงเรื่อง (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 3) การตัดต่อที่ดีต้องคำนึงถึงความรู้เบื้องต้น 6 ประการ เพื่อให้การดำเนินเรื่องไหลลื่นและไม่สะดุด (clear cut) (สำนักเทคโนโลยีฯ, n.d., p. 47-50) ซึ่งรวมถึง:

1. แรงจูงใจ (Motivation): ต้องมีเหตุผลที่ดีในการตัด
2. ข้อมูล (Information): ช็อตใหม่ควรมีข้อมูลใหม่
3. องค์ประกอบภาพในช็อต (Shot Composition): ต้องสมเหตุสมผลและเป็นที่ยอมรับ
4. เสียง (Sound): เสียงควรมีความต่อเนื่องหรือมีพัฒนาการของเสียง
5. มุมกล้อง (Camera Angle): ช็อตใหม่ควรมีมุมกล้องที่แตกต่างจากช็อตก่อหน้านี้
6. ความต่อเนื่อง (Continuity): เนื้อหา การเคลื่อนไหว ตำแหน่ง และเสียงต้องมีความต่อเนื่อง

ความเข้าใจในหลักการเหล่านี้ตั้งแต่ขั้นตอนการเขียนโครงเรื่องจะช่วยให้บทภาพยนตร์สามารถนำไปผลิตและตัดต่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุป ขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์สารคดีประกอบด้วยการวางแนวคิด การค้นคว้าข้อมูล การเขียนโครงเรื่อง การถ่ายทำ และการตัดต่อ ซึ่ง ขั้นการเขียนโครงเรื่อง ถือเป็นแกนหลักของการสื่อสารเนื้อหาให้ชัดเจนและน่าสนใจ งานวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้ AI-Prompt Template” เชื่อมโยงกับขั้นตอนนี้โดยตรง เนื่องจากเทมเพลตช่วยกระตุ้นความคิดเชิงโครงสร้าง ทำให้นิสิตสามารถวางโครงเรื่องได้เป็นระบบ มีจุดเริ่ม-กลาง-จบที่ชัดเจน ส่งผลให้การเล่าเรื่องในภาพยนตร์สารคดีมีประสิทธิภาพมากขึ้น.

1.4 โครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูถือเป็นทักษะสำคัญในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ซึ่งรวมถึงการออกแบบเนื้อหาอย่างเป็นระบบ โดยมีแนวคิดหลักที่ชัดเจน และการวางโครงสร้างเรื่องอย่างมีตรรกะ โครงสร้างเรื่องที่ดีเป็นพิมพ์เขียวที่กำหนดทิศทางการเล่าเรื่องและควบคุมการถ่ายทอดข้อมูลไปยังผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ

1. องค์ประกอบหลักของโครงเรื่องสารคดี (Core Components of Documentary Outline)

โครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีไม่ได้เป็นเพียงแค่ลำดับฉาก แต่เป็นกรอบความคิดที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งหมดของภาพยนตร์เข้าด้วยกัน โดยทั่วไปแล้วโครงเรื่องที่ดีควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่สำคัญดังต่อไปนี้:

1. แนวคิดหลัก (Theme): แก่นสารของเรื่องที่ต้องการสื่อสาร
2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure): การจัดลำดับฉากเพื่อนำเสนอข้อความโดยรวม
3. ลำดับเหตุการณ์ (Timeline): การจัดเรียงเวลาที่สามารถเป็นได้ทั้งแบบเส้นตรงและไม่เป็นเส้นตรง
4. ตัวละครหลัก (Main Characters): ตัวเอกที่มีเรื่องราวส่วนตัวที่น่าดึงดูดใจ

5. ฉากและบริบท (Setting and Context): การวิจัยและบริบทของเรื่องราว

6. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement): การกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชม

7. เสียง/บทสนทนา/ภาพประกอบ (Audio/Visual Support): องค์ประกอบทางเทคนิคที่สนับสนุนการเล่าเรื่อง

2. โครงสร้างเรื่องตามหลักการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure) เปรียบเสมือน "พิมพ์เขียว" (Blueprint) ของสารคดี ซึ่งมักถูกแสดงในรูปแบบของ "ลำดับฉาก" (sequences) ที่มีรายละเอียดเพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทำ

2.1 โครงสร้างหลักสามองก์ (Three-Act Structure)

โครงสร้างการเล่าเรื่องตามธรรมชาติที่แข็งแรงจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญสามส่วน ได้แก่ จุดเริ่มต้น กลางเรื่อง และตอนจบ ที่ชัดเจน

• จุดเริ่มต้น: คือส่วนที่เกิดขึ้นก่อนที่ตัวละครจะเริ่มไล่ตามเป้าหมายภายนอกหลักของพวกเขา

• กลางเรื่อง: คือช่วงเวลาที่ตัวละครไล่ตามเป้าหมายและประสบกับความขัดแย้ง

• ตอนจบ: คือส่วนที่นำไปสู่จุดสูงสุด (Climax) และการคลี่คลาย

2.2 การกำหนดแนวคิดหลักและความขัดแย้ง (Theme and Conflict)

โครงสร้างของโครงเรื่องต้องนำไปสู่ ข้อความโดยรวม (overall message) หรือ แนวคิดหลัก (Theme) ที่ผู้สร้างภาพยนตร์พยายามสื่อ ความชัดเจนของแนวคิดหลักจะช่วยให้กระบวนการสร้างบทและการผลิตมีความราบรื่น และช่วยให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับสารคดีได้

นอกจากนี้ โครงสร้างที่ดีต้องระบุ ความขัดแย้ง (Conflict) ที่ชัดเจน ความขัดแย้งนี้อาจเป็นปัจจัย ภายนอก (เช่น คนกับคน, คนกับธรรมชาติ/สิ่งแวดล้อม) หรือ ภายใน (เช่น คนกับตัวเอง, การดิ้นรนทางอารมณ์) ที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุเป้าหมาย

3. รูปแบบการจัดลำดับเหตุการณ์ (Timeline and Sequencing)

การจัดลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องมีความยืดหยุ่น โดยสามารถเล่าเรื่องได้หลายวิธีเพื่อให้สอดคล้องกับธีมหลักของสารคดี:

3.1 การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงและไม่เป็นเส้นตรง

ลำดับเหตุการณ์สามารถเป็นแบบ เส้นตรง หรือ ไม่เป็นเส้นตรง (non-linear) การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงสามารถถูกนำมาใช้เพื่อเพิ่ม ความหมายแฝงที่สำคัญ และทำให้เรื่องราวมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากรูปแบบดังกล่าวมีความเชื่อมโยงกับ ประเด็นหลัก หรือ ข้อคิด ของเรื่อง

ตัวอย่างเช่น การใช้ลำดับเหตุการณ์ย้อนกลับ (reverse chronological order) ในภาพยนตร์บางเรื่องถูกใช้เพื่อสื่อถึงประเด็นว่า "ทุกอย่างที่คุณทำมันถาวรและแก้ไขไม่ได้" ซึ่งเพิ่มความน่าสนใจให้กับเรื่องราว การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงนี้ยังช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ สนใจรายละเอียดมากขึ้น เนื่องจากไม่อยากพลาดส่วนใดไป

3.2 การจัดลำดับฉากในบทภาพยนตร์

ในการร่างพิมพ์เขียวของสารคดี โครงสร้างจะถูกนำเสนอผ่าน "ลำดับฉาก" (sequences) บทภาพยนตร์สารคดีมาตรฐานมักถูกจัดให้อยู่ในรูปแบบสองคอลัมน์ คือ "ภาพ" (Video) และ "เสียง" (Audio) โดยที่ภาพจะต้องเรียงลำดับให้ตรงกับเสียงที่เล่นอยู่เหนือภาพนั้น ๆ เช่น บทสัมภาษณ์ เสียงบรรยาย (Voice-over หรือ Vo.) หรือเพลงประกอบ

4. การพัฒนาตัวละครในโครงเรื่อง (Character Development)

ในภาพยนตร์สารคดีที่นำเสนอเรื่องราวของคนจริง โครงเรื่องตัวละครยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่กำหนดความผูกพันทางอารมณ์ของผู้ชม

• การเปลี่ยนแปลงภายใน: โครงเรื่องตัวละครมักเกี่ยวข้องกับการ เปลี่ยนแปลงภายในหรือทางอารมณ์ ของตัวละคร การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่จำเป็นต้องหมายถึงความสำเร็จตามเป้าหมายภายนอก แต่หมายถึงการที่ตัวละคร เรียนรู้บางอย่างเกี่ยวกับตัวเองหรือโลก ที่พวกเขาไม่เคยรู้มาก่อนในช่วงเริ่มต้น

• โครงเรื่องเชิงบวก: โครงเรื่องการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก (Positive Change Arc) มักถูกอธิบายผ่านแนวคิดของ "บาดแผล" (Wound) ในอดีต, "คำโกหก" (Lie) ที่ตัวละครเชื่อเพราะบาดแผลนั้น, และการยอมรับ "ความจริง" (Truth) ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในตอนท้าย

สรุป โครงสร้างโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการกำหนดทิศทางของการเล่าเรื่อง โดยเริ่มจากการวาง แนวคิดหลัก (Theme) การกำหนด ลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ที่อาจเป็นเส้นตรงหรือไม่เป็นเส้นตรง และเน้นการพัฒนา ตัวละครหลัก อย่างมีมิติ พร้อมผสาน บริบทฉาก และองค์ประกอบทางเทคนิค เช่น เสียงและภาพ เพื่อสร้าง ความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ชม โครงสร้างเรื่องที่ดีเปรียบเสมือน “พิมพ์เขียว” ที่นำไปสู่การผลิตสารคดีอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ AI-Prompt Template ที่ช่วยให้นิสิตสามารถออกแบบและจัดเรียงโครงเรื่องได้อย่างมีระบบและสร้างสรรค์ยิ่งขึ้นในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ

1.5 งานวิจัยเกี่ยวกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

งานวิจัยของศวิตา ศีลตระกูล (2563) เรื่อง “การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีสั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้ที่มีภาวะดาวน์ซินโดรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำเสนอภาพลักษณ์ของบุคคลที่มีภาวะดาวน์ซินโดรมในภาพยนตร์ไทย และเพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีที่สะท้อนภาพลักษณ์ที่แท้จริงของบุคคลกลุ่มนี้ต่อสังคม ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะสะท้อนภาพลักษณ์ของผู้ที่มีภาวะดาวน์ซินโดรมในลักษณะที่เป็นเชิงลบหรือเหมารวม แต่ภาพยนตร์สารคดีที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถและชีวิตจริงของบุคคลกลุ่มนี้ได้ในหลายมิติ เช่น ด้านอารมณ์ ความสัมพันธ์ และศักยภาพในสังคมในด้านกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบมีเส้นเรื่องชัดเจน (Linear Mode) ซึ่งมีลักษณะคล้ายการเล่าเรื่องในรูปแบบ "การสืบหาความจริง" (Detective Storytelling) โดยแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องค์ ได้แก่

1. การแนะนำตัวละคร
2. การนำเสนอปัญหาทางสังคมที่ตัวละครเผชิญ
3. การสะท้อนโอกาสและความสามารถที่แท้จริงของตัวละครในสังคม

งานวิจัยนี้มีความเกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ในประเด็นของกระบวนการสร้างภาพยนตร์สารคดี การกำหนดโครงเรื่องที่มีจุดเริ่มต้น กลาง และจุดจบที่ชัดเจน และการใช้สารคดีเป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจและเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ชมต่อประเด็นเฉพาะ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบ AI-Prompt Template เพื่อการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีในงานวิจัยฉบับนี้

งานวิจัยของชญานุช วีรสาร (2560) เรื่อง “การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดและเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่เล่าเรื่องผ่านภาพโดยไม่มีเสียงบรรยาย ผ่านการผลิตภาพยนตร์สารคดีสั้นชื่อ “HISTREE” ซึ่งนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างชายคนหนึ่งกับต้นไม้ที่เขาผูกพัน

ผลการศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ 3 ท่าน และจากการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มผู้ชม พบว่า การใช้ภาพเพียงอย่างเดียวในการเล่าเรื่องสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากภาพเหล่านั้นมี

องค์ประกอบที่มีความหมาย ลำดับภาพที่ชัดเจน และโครงเรื่องที่มั่นคง โดยผู้ชมส่วนใหญ่ยืนยันว่าการขาดเสียงบรรยายไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจเนื้อหาแต่อย่างใด

ในส่วนของกระบวนการสร้างภาพยนตร์สารคดี ผู้วิจัยเสนอว่า ผู้สร้างควรกำหนด เส้นเรื่อง (Storyline), แก่นเรื่อง (Theme) และ โครงเรื่อง (Structure) ไว้ล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำ แม้ไม่มีการใช้บทภาพยนตร์หรือบทบรรยาย ก็สามารถใช้ภาพที่มีความหมายในตัวเองลำดับเรื่องราวได้ ทั้งนี้ควรให้ความสำคัญกับขอบเขตของเรื่อง (Scope) โดยเฉพาะในภาพยนตร์สารคดีสั้น เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความกระชับและชัดเจน

งานวิจัยนี้มีความเชื่อมโยงกับงานวิจัยในครั้งนี้ โดยเฉพาะในด้าน รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านภาพ การกำหนดโครงสร้างเรื่องล่วงหน้า และการพัฒนาเทคนิคการเล่าเรื่องที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยบทบรรยาย ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้าง AI-Prompt Template เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโครงเรื่องสารคดีอย่างมีประสิทธิภาพในบริบทการศึกษา

งานวิจัยของพัฒินดล แสงคู่วงษ์ และกฤษณีกร เจริญกุศล (2566) มุ่งวิเคราะห์เชิงคุณภาพด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) และการสื่อความหมาย (Signification) ในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง The Territory ซึ่งนำเสนอประเด็นการบุกรุกป่าแอมะซอน โดยศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและสัญลักษณ์ทางภาพ เสียง และองค์ประกอบเชิงสัญญะอื่น ๆ ที่สะท้อนความขัดแย้งระหว่างกลุ่มชนพื้นเมือง Uru-eu-wau-wau กับกลุ่มผู้บุกรุกที่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐของบราซิล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์สารคดีเรื่องนี้ใช้โครงสร้างเรื่องแบบลำดับเหตุการณ์ (Three-Act Structure) ได้แก่ องค์แรก: การปูพื้นสถานการณ์ (แสดงความอุดมสมบูรณ์ของป่า), องค์สอง: ความขัดแย้ง (การบุกรุกพื้นที่ป่า), และองค์สาม: การคลี่คลายปัญหา (การต่อสู้เพื่อปกป้องป่าโดยใช้เทคโนโลยี) นอกจากนี้ยังวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์ที่ตอกย้ำแนวคิดหลัก ได้แก่ อุดมการณ์ อำนาจ ศีลธรรม และการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ โดยการใช้ภาพ เสียง และคู่ตรงข้ามเชิงนามธรรม เช่น “ผู้ปกป้อง” กับ “ผู้รุกราน” ซึ่งช่วยเสริมสร้างอารมณ์และความเข้าใจของผู้ชมต่อประเด็นที่ซับซ้อนอย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของภาพยนตร์สารคดีในการเป็นเครื่องมือสื่อสารเชิงนโยบายและการปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องที่มีความลึกซึ้งทั้งในเชิงรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสารคดีเพื่อจุดประเด็นในประเด็นทางสังคมอื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

งานวิจัยของชัชวัฒน์ เรียมจำปา, ณัฐสุดา ทองถาวร และนนทินี ภู่กลาง (2563) มุ่งศึกษาการผลิตภาพยนตร์สั้นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น โดยมีเป้าหมายเพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเนื้อหาทางการศึกษา และประเมินความพึงพอใจของผู้รับชมต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

การดำเนินงานวิจัยประกอบด้วยกระบวนการผลิต 3 ขั้นตอน ได้แก่ Pre-Production, Production และ Post-Production โดยผลงานที่ได้เป็นภาพยนตร์สั้นแนว Drama ความยาวประมาณ 6 นาที มีโครงสร้างเรื่องแบบสามองก์ ได้แก่ การตั้งประเด็น ปัญหา และการคลี่คลาย ซึ่งออกแบบมาให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย

ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่าคุณภาพของภาพยนตร์สั้นอยู่ในระดับ "ดี" (ค่าเฉลี่ย = 3.65) ขณะที่ระดับความพึงพอใจของผู้รับชมอยู่ในระดับ "มากที่สุด" (ค่าเฉลี่ย = 4.54) แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์สั้นที่ผลิตขึ้นสามารถตอบโจทย์

การเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีข้อจำกัดด้านการมองเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาพิเศษอย่างเป็นรูปธรรม

Serena (2025) ศึกษาผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ (Generative AI) ต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยใช้วิธีวิจัยแบบทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) และการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review) ครอบคลุมทั้งงานวิชาการและกรณีศึกษาทางธุรกิจ เพื่อประเมินศักยภาพของ AI ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เช่น การเขียนบท การคัดเลือกนักแสดง วิชวลเอฟเฟกต์ และการมีส่วนร่วมของผู้ชม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า AI สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและลดต้นทุนการผลิตได้อย่างชัดเจน แต่ในขณะเดียวกัน ก็ท้าทายบทบาทดั้งเดิมของมนุษย์ในอุตสาหกรรม โดยเฉพาะในด้านการเล่าเรื่อง การตัดต่อวิดีโอ การวิเคราะห์บท และการสร้างการแสดงแบบดิจิทัล งานวิจัยนี้เน้นย้ำถึงความจำเป็นในการรักษาสมดุลระหว่างนวัตกรรมทางเทคโนโลยี กับความคิดสร้างสรรค์และจริยธรรมในกระบวนการผลิตสื่อ เพื่อให้การใช้ AI สนับสนุนศิลปะและไม่กลืนบทบาทของมนุษย์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

1.6 สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

จากการศึกษาทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีสามารถจำแนกออกเป็น 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ (1) แนวคิดและองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี (2) รูปแบบและโครงสร้างการเล่าเรื่อง (3) การประยุกต์ใช้ภาพยนตร์สารคดีในการสร้างสรรค์ผลงานและการเรียนรู้ ซึ่งสามารถสังเคราะห์สาระสำคัญได้ดังนี้

ในด้านแรก แนวคิดและองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี มีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อนความจริงหรือนำเสนอข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับบุคคล เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ เนื้อหา ภาพ เสียง การลำดับภาพ และการตัดต่อ ซึ่งล้วนเป็นเครื่องมือในการสร้างความน่าเชื่อถือและถ่ายทอดอารมณ์ (Nichols, 2017; Ellis, 2021)

ในด้านที่สอง งานของ Nichols (2017) ได้เสนอรูปแบบการเล่าเรื่องสารคดีออกเป็น 6 รูปแบบ ได้แก่ Expository, Observational, Participatory, Reflexive, Poetic และ Performative ซึ่งแต่ละรูปแบบมีจุดเด่นด้านสไตล์และระดับการมีส่วนร่วมของผู้สร้างแตกต่างกันไป ขณะที่โครงสร้างการเล่าเรื่องโดยทั่วไปมักยึดตามหลัก 3 องก์ ได้แก่ การตั้งประเด็น ปัญหา และการคลี่คลาย (Field, 2005; Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013) แนวคิดเหล่านี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการวางโครงเรื่องของภาพยนตร์สารคดีให้มีความชัดเจนและส่งผลทางอารมณ์

ด้านที่สาม งานวิจัยหลายฉบับแสดงให้เห็นว่าการผลิตภาพยนตร์สารคดีสามารถเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้และสื่อสารทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น งานของ ศวิตา ศีลตระกูล (2563) ที่เน้นการออกแบบการเล่าเรื่องสารคดีเพื่อเสริมสร้างทัศนคติในประเด็นสิ่งแวดล้อม และ ชัชวัฒน์ เรียมจำปา และคณะ (2563) ที่ใช้ภาพยนตร์สั้นแนว Drama เพื่อส่งเสริมความเสมอภาคในการเรียนรู้ของผู้พิการทางการมองเห็น โดยมีการใช้โครงสร้าง 3 องก์ชัดเจน และพบว่าผู้ชมมีความพึงพอใจสูง แสดงถึงประสิทธิภาพของการใช้ภาพยนตร์สารคดีเพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา

จากการสังเคราะห์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การสร้างโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีจำเป็นต้องอาศัยทั้งความเข้าใจในองค์ประกอบทางศิลป์ การเลือกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องที่เหมาะสม และการเชื่อมโยงเนื้อหาให้สัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานที่สร้างขึ้นสามารถบรรลุเป้าหมายในการถ่ายทอดสาระ ความรู้ และสร้างอิทธิพลทางอารมณ์และทัศนคติ

ได้อย่างแท้จริง อันเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาเครื่องมือช่วยออกแบบโครงเรื่องในบริบทของการศึกษา

2. แนวคิดเกี่ยวกับ AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา

2.1 ความหมายของ AI-Prompt และ AI-Prompt Template

AI-Prompt หมายถึง ข้อความหรือคำสั่ง (input) ที่ผู้ใช้ส่งให้โมเดลปัญญาประดิษฐ์ (เช่น ChatGPT) เพื่อให้สร้างผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

AI-Prompt Template คือโครงร่างหรือแม่แบบของ prompt ที่ถูกออกแบบล่วงหน้า มีช่องให้เติมข้อมูล (เช่น หัวข้อ, จุดมุ่งหมาย, เงื่อนไข) เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งาน (นิสิตครู) สามารถสร้าง prompt ได้อย่างมีโครงสร้าง ลดความซับซ้อน และเพิ่มประสิทธิภาพ

2.2 การออกแบบ AI Prompt สำหรับการเรียนการสอน

การออกแบบ prompt ที่ดีควรกำหนดบทบาท (persona) และเงื่อนไข (constraints) เพื่อให้ AI ตอบสนองอย่างเหมาะสม (Walter, 2024)

การใช้ Prompt Engineering เป็นทักษะสำคัญในบริบทการศึกษา ที่ช่วยให้ AI ตอบเนื้อหาเชิงลึก ตรงตามจุดประสงค์ และลดคำตอบที่คลุมเครือ (Lee & Palmer, 2025)

แม่แบบ prompt ที่มีการกำหนด windows เช่น “ให้ระบุ 3 องค์ประกอบ, ให้วิเคราะห์จุดอ่อน” ช่วยนำทาง AI ให้ผลิตเนื้อหาที่ตรงกับโจทย์

2.3 ประโยชน์ของ AI-Prompt Template

ช่วยลดเวลาในการเขียน prompt ซ้ำ ๆ และลดความผิดพลาดทางโครงสร้าง

ช่วยให้ผู้ใช้มีแนวทางที่ชัดเจน สามารถโฟกัสที่เนื้อหาและความคิดสร้างสรรค์

ทำให้การใช้ AI เป็นไปอย่างมีระบบ ลดความแปรปรวนของผลลัพธ์

เสริมทักษะการคิดเชิงโครงสร้างให้แก่ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะเมื่อต้องออกแบบโครงเรื่อง

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา

Lee & Palmer (2025) สำรวจบทบาทของ Prompt Engineering ในการใช้งาน GenAI ระดับอุดมศึกษา พบว่า แม่แบบ prompt ช่วยให้ AI สร้างเนื้อหาที่ตรงจุดมากขึ้น และควรสอนให้นิสิตเข้าใจโครงสร้างของ prompt

Walter (2024) ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของ AI Literacy, Prompt Engineering และการคิดวิพากษ์ในการนำ AI มาบัญชาในห้องเรียน (Walter, 2024)

Kim, J., Yu, S., Lee, S. S., & Detrick, R. (2025). ในงาน “รูปแบบการกระตุ้นของนักเรียนในการเขียนเชิงวิชาการด้วย AI” พบว่า งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับ AI Literacy ของนักศึกษา กับ รูปแบบการใช้ Prompt (Prompt Patterns) ในการเขียนเชิงวิชาการด้วยความช่วยเหลือจาก Generative AI (GenAI) โดยแบ่งผู้เรียน

ออกเป็นสองกลุ่มตามระดับการรู้เท่าทัน AI และวิเคราะห์พฤติกรรมการโต้ตอบกับ AI จากประวัติการสนทนาและผลลัพธ์การเขียน ผลการวิจัยพบว่า

ผู้เรียนที่มี AI Literacy สูง ใช้ prompt แบบอธิบายเชิงลึกและอิงบริบท เกิดการโต้ตอบแบบร่วมมือกับ AI ส่งผลให้คุณภาพงานเขียนด้านเนื้อหาและโครงสร้างดีกว่า

ผู้เรียนที่มี AI Literacy ต่ำ ใช้ prompt แบบทั่วไปและควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่า

ความแตกต่างของรูปแบบ prompt มีนัยสำคัญต่อผลการเขียนเชิงวิชาการ

ข้อสรุปสำคัญคือ การพัฒนา “ความรู้เท่าทัน AI และทักษะการออกแบบ prompt” มีผลโดยตรงต่อคุณภาพการเรียนรู้และผลงานทางวิชาการ งานวิจัยนี้จึงสนับสนุนแนวคิดการสร้าง AI-Prompt Template ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาโครงสร้างการเขียนที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น.

งาน “Generative AI as a Teaching Tool for Social Research Methodology” พบว่าการออกแบบ prompt ที่เจาะจง (iterative refinement) ช่วยให้นักศึกษาได้ผลลัพธ์ที่มีความหมายมากยิ่งขึ้น (ในบทเรียนวิธีวิจัย)

2.5 สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา

จากงานวิจัยล่าสุด พบว่า AI-Prompt Template และ Prompt Engineering เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้การใช้งาน Generative AI ในการศึกษาเป็นไปอย่างมีคุณภาพ ทั้งในเรื่องโครงสร้าง เนื้อหา และการผลิต feedback งานวิจัยชี้ว่า prompt ที่มีแม่แบบช่วยให้ผลลัพธ์ของ AI มีความตรงกับเป้าหมายมากขึ้น และช่วยผู้ใช้โฟกัสที่การคิดสร้างสรรค์แทนที่จะเสียเวลาในการปรับ prompt ซ้ำ นอกจากนี้ ทักษะ AI Literacy และการคิดวิพากษ์เป็นปัจจัยที่ช่วยให้ผู้เรียนและครูใช้งาน AI ได้อย่างรอบคอบ ไม่ปล่อยให้ AI ทำงานแทนโดยไร้การควบคุม

3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

การเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยวางรากฐานให้กับการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างชัดเจนน่าสนใจ และสื่อสารเนื้อหาตามข้อเท็จจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทการศึกษา การฝึกให้นิสิตครูสามารถคิด วิเคราะห์ และถ่ายทอดข้อมูลผ่านรูปแบบสารคดีจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการบ่มเพาะทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงระบบ

3.1 ความหมายของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

“ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี” หมายถึง ทักษะและกระบวนการที่ผู้เรียนใช้ในการวางแผนโครงสร้างเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอในรูปแบบสารคดี โดยครอบคลุมการเลือกประเด็น วิเคราะห์ข้อมูล เรียบเรียงเนื้อหาอย่างมีตรรกะ จัดลำดับเหตุการณ์ และกำหนดแนวทางการถ่ายทอดผ่านภาพ เสียง และการเล่าเรื่อง (Nichols, 2017) ทักษะนี้เชื่อมโยงกับความสามารถทางภาษา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการสื่อสารเชิงสื่อ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสื่อการเรียนรู้หรือการสื่อสารเพื่อสาธารณะในยุคดิจิทัล

3.2 องค์ประกอบของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

จากการศึกษาของ Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) และ Nichols (2017) สามารถสรุปองค์ประกอบหลักของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีได้เป็น 5 ด้านสำคัญ ดังนี้:

1. การกำหนดประเด็นสารคดี (Topic Identification) ผู้เขียนต้องสามารถระบุประเด็นหรือหัวข้อที่น่าสนใจ มีคุณค่า และเหมาะสมกับการนำเสนอในรูปแบบสารคดี
2. การวางโครงสร้างเรื่องราว (Story Structure) การจัดลำดับเนื้อหาอย่างมีตรรกะ แบ่งเป็นส่วนเริ่มต้น กลาง และจบ โดยอาจมีจุดหักเหหรือพัฒนาการของประเด็น
3. การพัฒนาแนวทางเล่าเรื่อง (Narrative Development) เลือกรูปแบบการเล่าเรื่อง (เช่น observational, expository, participatory) และกำหนดมุมมองของผู้เล่า
4. การวางแผนการใช้ภาพและเสียง (Audio-Visual Planning) การระบุประเภทของภาพ ฟุตเทจ เสียงประกอบหรือบทสัมภาษณ์ ที่จะใช้สนับสนุนเรื่องราว
5. ความสอดคล้องกับข้อเท็จจริง (Factual Integrity) เนื้อหาต้องตั้งอยู่บนข้อมูลจริง ถูกต้อง และมีแหล่งอ้างอิงรองรับ เพื่อรักษาความเป็นสารคดี

3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

มีงานวิจัยหลายฉบับที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาและประเมินทักษะการเขียนโครงเรื่องสารคดีในบริบทการศึกษา เช่น:

Nushur, R. D., & Astutie, D. D. (2021). ได้ศึกษา การสร้างภาพยนตร์สารคดีเป็นโครงการเรียนรู้ตามแนวทางการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนในชั้นเรียนอบรมโดย Aceh Documentary Foundation ณ เมืองบันดาอาเจะห์ ประเทศอินโดนีเซีย ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สารคดี ตั้งแต่การคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ประเด็น ไปจนถึงการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ที่สื่อสารเรื่องราวอย่างมีจุดมุ่งหมาย

ผลการวิจัยชี้ว่า การเรียนรู้ด้วยการผลิตภาพยนตร์สารคดีตามกระบวนการ PjBL ช่วยพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยแม้ว่าผลสัมฤทธิ์ของแต่ละคนจะแตกต่างกัน แต่กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงมีความสำคัญต่อการพัฒนาความสามารถในการคิด และสามารถนำมาปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดและการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์สารคดีสำหรับนักเรียนหรือนิสิตครู

ความเชื่อมโยงกับงานวิจัย “ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู” งานวิจัยนี้มีความเกี่ยวข้องโดยตรง เนื่องจากสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นหัวใจของการเขียนโครงเรื่องสารคดี โดยสามารถนำแนวทางของ PjBL มาผนวกกับ AI-Prompt Template เพื่อเสริมสร้างศักยภาพในการวางโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีให้กับนิสิตครูในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Smith & Ebrahimi (2021) ศึกษาการใช้โมเดลการเรียนรู้เชิงออกแบบ (Design-Based Learning) กับการผลิตภาพยนตร์สารคดี พบว่า การใช้โครงสร้างแบบกำหนดล่วงหน้า (template) ช่วยให้นักศึกษาเขียนโครงเรื่องได้อย่างมีทิศทางและสร้างสรรค์มากขึ้น

Peterson, L. (2023) รายงานว่าการฝึกเขียนโครงเรื่องสารคดีโดยใช้ AI-Coaching ช่วยให้นักศึกษาเข้าใจโครงสร้างการเล่าเรื่อง และสามารถปรับปรุงโครงเรื่องตามคำแนะนำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4 สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากเอกสารและงานวิจัยที่กล่าวมา สะท้อนให้เห็นว่า “ความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี” เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน การใช้กรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง และการให้ผู้เรียนใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น AI-Prompt Template เพื่อสนับสนุนการคิดอย่างเป็นระบบ การวางแผน และการสร้างสรรค์โครงเรื่องที่มีประสิทธิภาพ การวิจัยที่กำลังดำเนินการอยู่จึงมีความสำคัญในการเติมเต็มองค์ความรู้ด้านนี้ในบริบทของนิสิตครู และช่วยยืนยันประสิทธิผลของการใช้เทคโนโลยี AI ในการส่งเสริมทักษะด้านการสื่อสารและการออกแบบสื่อสาระสำคัญในยุคใหม่

4. แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ เพื่อเป็นรากฐานในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีโดยใช้ AI-Prompt Template ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1. การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นทฤษฎีที่มองว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน โดยผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้จากผู้สอนหรือสิ่งแวดล้อมแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่เป็น ผู้สร้างความรู้ (Active creator of knowledge) ขึ้นมาใหม่ ผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมที่ตนเองมีอยู่เข้ากับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ (ทิศนา แขมมณี, 2560, น. 58)

สาระสำคัญของทฤษฎี

- **ความรู้ถูกสร้างขึ้น ไม่ใช่ถูกค้นพบ:** ความหมายและความเข้าใจเป็นสิ่งที่ผู้เรียนสร้างและตีความขึ้นเองจากปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบตัว
- **บทบาทของผู้เรียน:** ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหลัก (Active role) ในการเรียนรู้ของตนเอง โดยต้องจัดกระทำกับข้อมูล, คิด, วิเคราะห์, และสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นองค์ความรู้ของตน
- **บทบาทของผู้สอน:** ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้ถ่ายทอดความรู้" (Sage on the stage) มาเป็น **"ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้"** (Guide on the side) โดยมีหน้าที่ออกแบบสถานการณ์, จัดหาเครื่องมือ, และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสร้างความรู้ (Jonassen, 1999)

การประยุกต์ใช้ในการวิจัย ในการวิจัยนี้ การใช้ AI-Prompt Template สอดคล้องกับทฤษฎี Constructivism อย่างยิ่ง กล่าวคือ นิสิตครูไม่ได้คัดลอกโครงเรื่องจาก AI โดยตรง แต่ใช้ Template เป็นเครื่องมือกระตุ้นความคิด (Scaffolding tool) นิสิตต้องนำประสบการณ์ ความรู้เดิม และความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมาตีความและสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จาก AI เพื่อสร้างสรรค์เป็นโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

4.2. การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาโดยนักการศึกษาหลายท่าน เช่น จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งเน้นความสำคัญของประสบการณ์ตรง (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2557) การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่เกิดจากการเผชิญปัญหา, การทดลอง, การแก้ปัญหา, และการไตร่ตรองสะท้อนคิดจากผลของการกระทำนั้น

สาระสำคัญของทฤษฎี

- ประสบการณ์ตรงคือหัวใจของการเรียนรู้ (Experience is the heart of learning) การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนได้สัมผัส แก้ปัญหา และเห็นผลลัพธ์ของการกระทำด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง
- การปฏิบัติและการไตร่ตรอง (Action and Reflection) กระบวนการเรียนรู้ไม่เพียงแค่การลงมือทำ แต่ยังรวมถึงการไตร่ตรอง (Reflection) ถึงสิ่งที่ได้ทำลงไปว่าเกิดผลอย่างไร ได้เรียนรู้อะไร และจะปรับปรุงให้ดีขึ้นได้อย่างไร
- การเรียนรู้ในบริบทจริง (Authentic Context): การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเกิดขึ้นในสถานการณ์หรือโจทย์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง

การประยุกต์ใช้ในการวิจัย การวิจัยนี้ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติอย่างชัดเจน นิสิตครูไม่ได้เรียนรู้ทฤษฎีการเขียนโครงเรื่องเพียงอย่างเดียว แต่ได้ ลงมือปฏิบัติการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี โดยมี AI-Prompt Template เป็นเครื่องมือช่วยเพื่อสร้างโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี กระบวนการนี้ทำให้นิสิตได้เผชิญกับความท้าทายจริงในการสร้างสรรค์เรื่องราว ได้ทดลองใช้เครื่องมือใหม่ และได้เห็นผลงานของตนเองเป็นรูปธรรม ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

4.3 แนวคิดเกี่ยวกับความรู้บูรณาการเทคโนโลยีของครู (TPACK Model)

ในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีมากกว่าความรู้ในเนื้อหาที่สอนและความรู้ด้านวิธีสอน แต่ต้องมีความสามารถในการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการพิจารณาความสามารถของนิสิตครูในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำ แบบจำลองความรู้บูรณาการด้านเทคโนโลยี การสอน และเนื้อหา (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) มาใช้เป็นกรอบในการอ้างอิง

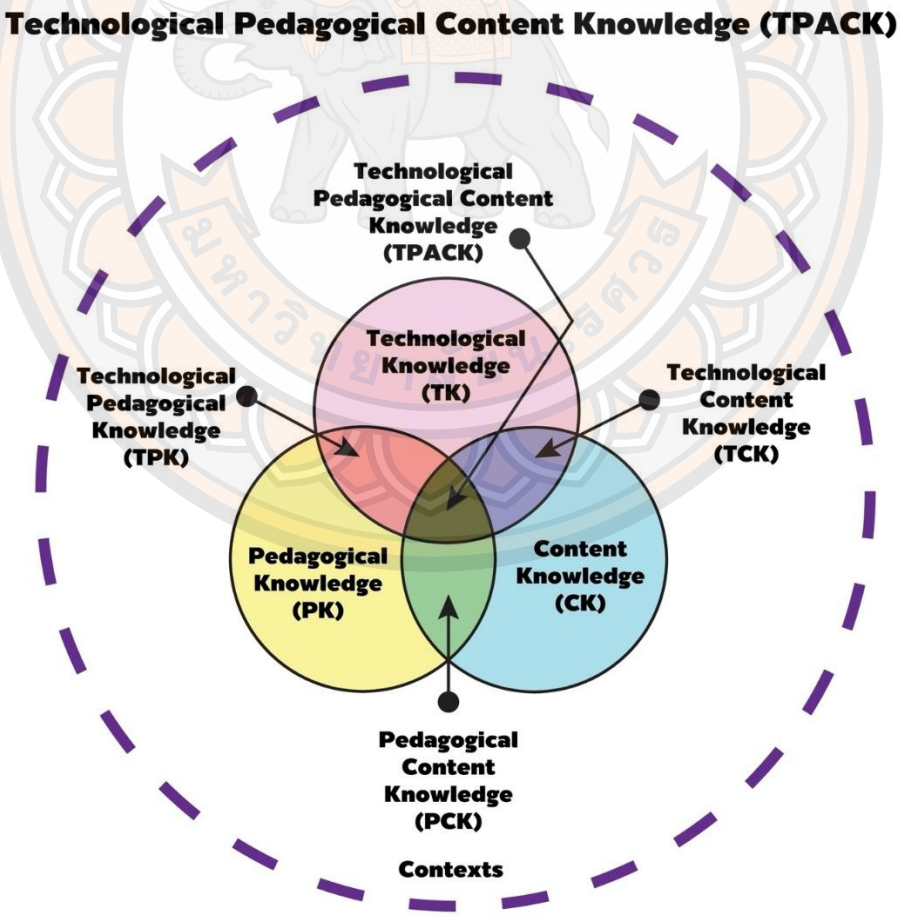
TPACK Model เป็นกรอบแนวคิดที่พัฒนาต่อยอดมาจากแนวคิด PCK (Pedagogical Content Knowledge) ของชูลแมน (Shulman, 1986) โดยมิชราและเคอเลอร์ (Mishra & Koehler, 2006) ได้เพิ่มองค์ประกอบด้านเทคโนโลยี

เข้าไป เพื่ออธิบายถึงชุดความรู้ที่ครูยุคใหม่จำเป็นต้องมี ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้หลัก 3 ด้านและความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการองค์ความรู้เหล่านั้นเข้าด้วยกัน

องค์ประกอบของ TPACK Model

TPACK Model ประกอบด้วยองค์ความรู้หลัก 3 ด้าน ได้แก่

1. ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge: CK) คือ ความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ครูจะสอนอย่างลึกซึ้ง เช่น ในการวิจัยนี้ CK คือ ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี หลักการเล่าเรื่อง การสร้างโครงเรื่อง และทฤษฎีการสื่อสาร
2. ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge: PK) คือ ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎี กลยุทธ์ และวิธีการจัดการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหา เช่น การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน การใช้คำถามกระตุ้นความคิด การออกแบบกิจกรรมให้น่าสนใจ
3. ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge: TK) คือ ความรู้ความสามารถในการเลือกและใช้งานเครื่องมือเทคโนโลยีต่างๆ ตั้งแต่เทคโนโลยีพื้นฐานไปจนถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการวิจัยนี้ TK คือ ความสามารถในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ (AI) การสืบค้นข้อมูลออนไลน์ และการใช้ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวข้อง



รูป 1 องค์ประกอบของ TPACK Model

เมื่อนำความรู้ทั้งสามด้านมาบูรณาการเข้าด้วยกัน จะเกิดเป็นความรู้เชิงซ้อนอีก 4 ด้าน ดังนี้

- ความรู้ด้านการสอนผสมผสานกับเนื้อหา (Pedagogical Content Knowledge: PCK) คือ ความสามารถในการเลือกใช้วิธีสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาเฉพาะด้าน เพื่อทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนกลายเป็นเรื่องที่ผู้เรียนเข้าใจง่าย
- ความรู้ด้านเทคโนโลยีผสมผสานกับเนื้อหา (Technological Content Knowledge: TCK) คือ ความเข้าใจว่าเทคโนโลยีและเนื้อหามีความสัมพันธ์กันอย่างไร และจะเลือกใช้เทคโนโลยีใดมาช่วยนำเสนอหรืออธิบายเนื้อหาให้ถูกต้องและน่าสนใจยิ่งขึ้น
- ความรู้ด้านเทคโนโลยีผสมผสานกับการสอน (Technological Pedagogical Knowledge: TPK) คือ ความเข้าใจว่าการจัดการเรียนการสอนสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้อย่างไรเมื่อมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง และจะใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมกลยุทธ์การสอนที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้อย่างไร
- ความรู้บูรณาการด้านเทคโนโลยี การสอน และเนื้อหา (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) คือ ความรู้ขั้นสูงสุดที่อยู่แกนกลางของแบบจำลอง เป็นความสามารถของครูในการบูรณาการความรู้ทั้งสามด้านเข้าด้วยกันได้อย่างลงตัว สามารถออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการสอนเนื้อหาเฉพาะทางได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (Koehler & Mishra, 2009)

การประยุกต์ใช้ TPACK Model กับการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู" สอดคล้องกับกรอบแนวคิด TPACK อย่างยิ่ง โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนานิสิตครูให้มีความรู้ความสามารถแบบบูรณาการ ดังนี้

- นิสิตครูต้องใช้ ความรู้ด้านเนื้อหา (CK) เกี่ยวกับหลักการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
- นิสิตครูต้องใช้ ความรู้ด้านเทคโนโลยี (TK) ในการโต้ตอบและสั่งการปัญญาประดิษฐ์ผ่าน Prompt Template
- กระบวนการที่เกิดขึ้นเป็นการพัฒนา ความรู้ด้านเทคโนโลยีผสมผสานกับเนื้อหา (TCK) โดยตรง เพราะนิสิตครูได้เรียนรู้วิธีการใช้ AI ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาช่วยสร้างสรรค์และจัดโครงสร้าง "เนื้อหา" (โครงเรื่อง) ให้เป็นระบบ
- เมื่อนิสิตครูได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการนี้ พวกเขาไม่เพียงแต่จะได้ผลงาน (โครงเรื่อง) แต่ยังได้เรียนรู้ วิธีการสอน (PK) รูปแบบใหม่ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับนักเรียนของตนเองในอนาคต นั่นคือการสอนโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยคิด ซึ่งเป็นการพัฒนา ความรู้บูรณาการ (TPACK) ที่จะช่วยให้นิสิตครูพร้อมสำหรับการเป็นครูในยุคดิจิทัล

สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ TPACK Model

โดยสรุป TPACK Model เป็นกรอบแนวคิดที่สำคัญซึ่งชี้ให้เห็นว่าครูที่มีคุณภาพในศตวรรษที่ 21 ต้องมีความสามารถในการบูรณาการความรู้ด้านเทคโนโลยี วิธีการสอน และเนื้อหาเข้าด้วยกันอย่างแยกไม่ออก (สุวิทย์ ไวยกุฬา และ ปณิตา วรรณพิรุณ, 2557) การนำ AI-Prompt Template มาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนานิสิตครูด้านการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี จึงไม่ใช่เพียงการสอนทักษะการเขียนหรือการใช้เทคโนโลยีเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่เป็น การสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนานิสิตครูให้เกิดความรู้แบบ TPACK นิสิตได้เรียนรู้วิธีการผสานเทคโนโลยี (AI) เข้ากับ

เนื้อหา (การเขียนโครงเรื่อง) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (การใช้ Template) ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงที่จะทำให้พวกเขาสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยให้กับผู้เรียนของตนเองได้ในอนาคต

ตาราง 1 การประยุกต์ใช้ TPACK ในการเรียนการสอน

TPACK องค์ประกอบ	ตัวอย่างการประยุกต์ใช้
CK	นิสิตเรียนรู้การเขียนบทสารคดี (ไทย/อังกฤษ)
PK	อาจารย์ใช้การเรียนแบบโครงงาน (PBL) และ Active Learning
TK	ใช้กล้องมือถือ, AI Voice-over, โปรแกรมตัดต่อ, Canva

4.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่ามีงานวิจัยจำนวนมากที่สนับสนุนประสิทธิภาพของทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติในบริบทของการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการเขียนและความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาบทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้สร้างองค์ความรู้เป็นหัวใจสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้สมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน งานวิจัยของ ชุฎิภัคศ์ เขมวิมุตติวงศ์ (2559) ได้ทำการวิจัยเชิงกรณีศึกษาเพื่อศึกษากลไกการพัฒนานักศึกษาในการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ผ่านการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งให้ภาพที่ชัดเจนเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจริงเมื่อผู้เรียนลงมือปฏิบัติ

งานวิจัยดังกล่าวพบว่า กลไกการสร้างองค์ความรู้ของนักศึกษาตั้งอยู่บนฐานของทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ซึ่งเน้นย้ำว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้เรียนได้สร้างสิ่งที่มีความหมายต่อตนเองขึ้นมา (ชุฎิภัคศ์ เขมวิมุตติวงศ์, 2559, น. 122) โดยกระบวนการที่นักศึกษาสร้างองค์ความรู้ขึ้นมานั้น ไม่ใช่กระบวนการเชิงเส้นตรง แต่เป็นวงจรที่ซับซ้อนและขับเคลื่อนโดยตัวผู้เรียนเอง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญดังนี้

กลไกดังกล่าวเริ่มต้นจากความรับผิดชอบของตัวนักศึกษาในการรับฟังและ ประมวลผลข้อชี้แนะ จากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อใช้เป็นกรอบในการทำงาน จากนั้น นักศึกษาจะเข้าสู่ขั้นตอนสำคัญของการ ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งต้องเผชิญกับการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยตนเองผ่านการ ลองผิดลองถูก ซ้ำๆ จนเกิดเป็นความชำนาญทางเทคนิค นอกจากนี้ นักศึกษายังแสดงออกถึงการเป็นผู้เรียนรู้เชิงรุกผ่านการ ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม จากแหล่งข้อมูลออนไลน์ เช่น การดูตัวอย่างเทคนิคแอนิเมชันจากยูทูป (YouTube) และการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น เพื่อร่วมกันหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน

ที่สำคัญ กระบวนการนี้ยังรวมถึงการที่นักศึกษาสามารถ ประมวลผลจากประสบการณ์ตรง ของตนเอง (เช่น ประสบการณ์จากการฝึกสอน) เพื่อจุดประกาย ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบสื่อให้มีความน่าสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย องค์ความรู้ที่สร้างขึ้นจะถูกทดสอบและขัดเกลาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นผ่านการนำผลงานไป

ทดลองใช้ในภาคสนาม กับกลุ่มเป้าหมายจริง ซึ่งข้อคิดเห็นที่ได้รับกลับมาจะถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงชิ้นงานให้สมบูรณ์ (ชุฏิภัคศ์ เขมวิมุตติวงศ์, 2559)

ท้ายที่สุด กระบวนการทั้งหมดนี้นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรงซึ่งมีความ คงทนและไม่ลืมง่าย ทำให้นักศึกษาเกิดความภาคภูมิใจและมีความมั่นใจในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอนาคต ซึ่งองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นสามารถจำแนกได้เป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต, ขั้นตอนการผลิต, และขั้นตอนหลังการผลิตสื่อแอนิเมชัน

สรุป ได้ว่า งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นกลไกที่ชัดเจนว่า การเรียนรู้โดยการลงมือสร้างสรรค์ชิ้นงานเป็นกระบวนการที่ทรงพลัง ซึ่งผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่เป็นผู้สร้างความรู้ผ่านวงจรของการรับฟัง, การปฏิบัติ, การแก้ปัญหา, การแสวงหาความรู้เพิ่มเติม, การทำงานร่วมกับผู้อื่น, การสะท้อนคิด, และการปรับปรุงจากผลตอบรับ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructionism

งานวิจัยด้าน Constructivism งานวิจัยหลายชิ้นยืนยันว่าการจัดสภาพแวดล้อมที่ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เครื่องมือช่วยในการสร้างองค์ความรู้ (Scaffolding) สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยาย (เช่น Jonassen, 1999) การใช้เทคโนโลยีอย่าง AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน สามารถจัดเป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้ตามแนวทางนี้ได้

งานวิจัยด้าน Learning by Doing: งานวิจัยในสาขาการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ มักชี้ให้เห็นว่าการมอบหมายให้ผู้เรียนลงมือสร้างผลงานของตนเอง (Project-based learning) เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อน (เช่น Barab & Squire, 2004) ซึ่งการให้นิสิตครูเขียนโครงเรื่องสารคดีก็ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ผ่านโครงงานหรือชิ้นงาน

งานวิจัยที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีกับการเรียนรู้: งานวิจัยในปัจจุบันเริ่มศึกษาบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในฐานะเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ (AI-assisted learning) ซึ่งพบว่า AI สามารถทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยหรือเครื่องมือกระตุ้นความคิด ช่วยลดภาระการทำงานบางส่วน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มุ่งเน้นไปที่การใช้ความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของทั้งสองทฤษฎี

สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีการเรียนรู้

โดยสรุป ทฤษฎี การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) เป็นกรอบแนวคิดที่สำคัญซึ่งสนับสนุนการออกแบบกระบวนการวิจัยในครั้งนี้ การใช้ AI-Prompt Template ไม่ใช่การให้ AI ทำงานแทนผู้เรียน แต่เป็น เครื่องมือ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ (Construct) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Doing) นิสิตครูจะต้องใช้ทักษะการคิด การวิเคราะห์ และความคิดสร้างสรรค์ของตนเองในการโต้ตอบกับ AI เพื่อพัฒนาโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี ซึ่งเป็นกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน

ประสบการณ์ตรงอย่างแท้จริง แนวทางนี้จึงสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานและแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ด้วยตนเอง

4.5 สรุปเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยทั้งหมด พบว่าแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ประกอบด้วย 3 แกนสำคัญ ได้แก่ (1) การสร้างโครงเรื่องสารคดีอย่างมีโครงสร้างและสร้างสรรค์ (2) การใช้ AI-Prompt Template เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการเขียนอย่างมีระบบ และ (3) การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งหมดนี้เป็นฐานแนวคิดสำคัญที่ช่วยอธิบายว่าการใช้ AI-Prompt Template สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู" ในบทนี้จะนำเสนอรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัยในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตคณะศึกษาศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” (รหัส 366307) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 54 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา “ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม” (รหัส 366307) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 54 คน จำนวน 2 กลุ่ม ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 29 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

2.2 AI-Prompt Template การเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อการใช้ AI-Prompt Template

2.1 การสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี ดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี สำหรับใช้ในการวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู”

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

1. การสร้างแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

1.1 กำหนดตัวชี้วัดและองค์ประกอบ

จากการศึกษาทฤษฎี โครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี และแนวทางการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง จึงได้กำหนดองค์ประกอบของโครงเรื่องไว้ 9 ข้อ ได้แก่

1) ความชัดเจนของแนวคิดหลัก
2) ความสมบูรณ์ของโครงสร้างเรื่อง
3) ความเหมาะสมของตัวละครหลัก
4) ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของฉาก และบริบท
5) ความสามารถในการเชื่อมโยงทางอารมณ์
6) ความคิดสร้างสรรค์
7) ความเหมาะสมขององค์ประกอบเสียง/ภาพ
8) คุณภาพของข้อความบนจอ
9) ความถูกต้องตามข้อเท็จจริง

1.2 การสร้างเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)

รูปแบบของเครื่องมือเป็นแบบรูบริค (Rubric) ระดับพฤติกรรม 4 ระดับคะแนน คือ

ระดับ	เกณฑ์การประเมิน
4	ดีเยี่ยม แสดงคุณลักษณะได้ครบถ้วน ถูกต้อง ชัดเจน และสร้างสรรค์
3	ดี แสดงคุณลักษณะส่วนใหญ่ได้อย่างเหมาะสม แม้มีจุดอ่อนเล็กน้อย
2	พอใช้ แสดงคุณลักษณะได้บางส่วน ยังมีข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุง
1	ควรปรับปรุง แสดงคุณลักษณะไม่ชัดเจน หรือไม่สอดคล้องกับเป้าหมาย

2. การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.1 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

แบบประเมินดังกล่าวได้นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อภาพยนตร์ หรือการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์

นักวิชาการด้านการวิจัยการศึกษา

โดยมีคุณสมบัติเป็นผู้เชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ในด้านดังกล่าวไม่น้อยกว่า 5 ปี

ผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยใช้แบบฟอร์มการประเมินแต่ละข้อว่ามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ (ให้คะแนน +1, 0, -1)

2.2 การวิเคราะห์ค่าดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ใช้สูตร

$$IOC = (\sum \text{คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ}) / 3$$

ยอมรับเกณฑ์ที่ค่า IOC ≥ 0.5

รายการใดที่ค่า IOC ต่ำกว่าจะปรับปรุงหรือตัดออก

3. การหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability)

3.1 การนำเครื่องมือไปทดลองใช้

นำแบบประเมินไปใช้กับกลุ่มนิสิตนอกกลุ่มทดลองที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จำนวน 10 คน แล้วให้ผู้ประเมิน 3 คน ประเมินอย่างอิสระ

3.2 การหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น

ใช้สูตร สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability) โดยใช้ ค่าความสัมพันธ์ของคะแนนระหว่างผู้ประเมินทั้ง 3 คน

เกณฑ์ยอมรับ ≥ 0.70 ขึ้นไป

ตารางแสดงค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี (9 ด้าน)

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected Item-Total Correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

องค์ประกอบการประเมิน (9 ด้าน)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (rit)	ค่าความเชื่อมั่นหากตัดข้อนี้ออก (α if Item Deleted)
1. ความชัดเจนของแนวคิดหลัก	2.77	0.77	0.744	0.909
2. ความสมบูรณ์ของโครงสร้างเรื่อง	2.80	0.76	0.718	0.911
3. ความเหมาะสมของตัวละครหลัก	2.90	0.55	0.659	0.916
4. ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของฉากและบริบท	2.90	0.66	0.727	0.911
5. ความสามารถในการเชื่อมโยงทางอารมณ์	3.03	0.76	0.751	0.909
6. ความคิดสร้างสรรค์	2.90	0.71	0.747	0.909
7. ความเหมาะสมขององค์ประกอบเสียง/ภาพ	2.87	0.86	0.712	0.913
8. คุณภาพของข้อความบนจอ	2.83	0.75	0.728	0.911
9. ความถูกต้องตามข้อเท็จจริง	2.93	0.74	0.696	0.913
รวมทั้งฉบับ	**25.93**	**5.21**	**ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ**	**0.920**

2.2 การสร้างและหาคุณภาพ AI-Prompt Template สำหรับการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีดำเนินการดังนี้

2.2.1. ศึกษาหลักการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีและองค์ประกอบของการสร้างสรรค์โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีจากเอกสารทางวิชาการ หนังสือ บทเรียนออนไลน์ และตัวอย่างโครงเรื่องที่มีคุณภาพ เพื่อกำหนดประเด็นสำคัญที่ต้องการให้นิสิตสะท้อนในการเขียน ประกอบด้วย

1. แนวคิดหลัก (Main Theme)
   - ประเด็นหลักหรือสารที่ต้องการสื่อ เช่น การอนุรักษ์วัฒนธรรม, วิถีชีวิตชุมชน, ปัญหาสังคม, สิ่งแวดล้อม
   - เป็น “หัวใจ” ของเรื่อง ที่ทุกองค์ประกอบจะต้องเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)
   การจัดลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามได้ง่ายนิยมแบ่งเป็น 3 ส่วน:

   1. เริ่มต้น (Beginning): ปูพื้น แนะนำสถานที่ ตัวละคร บริบทของเรื่อง
   2. กลางเรื่อง (Middle): เหตุการณ์หลัก ความขัดแย้ง การเปลี่ยนแปลง จุดหักเห
   3. จบเรื่อง (End): บทสรุป ข้อคิด แรงบันดาลใจ หรือคำเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

3. ตัวละครหลัก (Main Characters)
   - บุคคล กลุ่มคน หรือชุมชนที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง
   - ควรมีภูมิหลัง (Background), แรงจูงใจ (Motivation), และบทบาทในเรื่องที่ชัดเจน

4. ฉากและบริบท (Setting and Context)
   - สถานที่เกิดเหตุ ช่วงเวลา และสภาพแวดล้อม
   - บริบททางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว

5. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement)
   - จุดหรือช่วงเวลาที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วม เช่น ความสุข ความเศร้า ความภูมิใจ
   - ใช้ภาพ เสียง เรื่องเล่า หรือเหตุการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้น

6. องค์ประกอบเสียง/ภาพ (Audio/Visual Elements)
   - แนวทางการใช้เสียงบรรยาย (Narration), เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound), เพลงประกอบ (Soundtrack)
   - ภาพฟุตเทจ ภาพถ่ายเก่า หรือกราฟิกประกอบเพื่อเสริมการเล่าเรื่อง

7. ข้อความบนจอ (On-screen Text)
   - คำพูด ข้อความ ข้อมูลสถิติ หรือคำคมที่ช่วยย้ำประเด็น

- ใช้เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูลสำคัญโดยไม่ต้องพากย์ซ้ำ

8. ข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้
   - ข้อเท็จจริง
   - แหล่งข้อมูล การอ้างอิง

2.2.2. สร้างเอกสารความรู้ในการสร้างโครงสร้างเรื่องภาพยนตร์สารคดี ประกอบด้วย

1) เอกสารความรู้เรื่อง “ศิลปะการเขียนบทภาพยนตร์สารคดี”

2) สร้าง AI-Prompt Template ในรูปแบบ Guided Template ที่มีทั้งคำอธิบาย คำสั่ง และช่องว่างให้นิสิตกรอกข้อมูล

2.2.3 ตรวจสอบความครบถ้วนและตรงตามวัตถุประสงค์

นำ AI-Prompt Template ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์สารคดี และผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน ตรวจสอบว่า

- ครอบคลุมแนวคิดสำคัญในการเขียนโครงเรื่อง
- ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

- ใช้งานง่ายและเหมาะสมกับบริบทการศึกษา

2.2.4. ทดลองใช้งานและปรับปรุง

นำ Template ไปทดลองใช้กับนิสิตในกลุ่มทดลอง 5-10 คนก่อนการวิจัยจริง เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ และสังเกตว่า

- ผู้เรียนสามารถเข้าใจและใช้งานได้หรือไม่
- ระบบ AI สร้างผลลัพธ์ที่นำไปปรับปรุงต่อได้จริงหรือไม่

- หากพบข้อบกพร่องจะปรับปรุงข้อความ คำสั่ง หรือรูปแบบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

2.3 การสร้างและหาคุณภาพแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อการใช้ AI-Prompt Template

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตครูเกี่ยวกับการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี มีรายละเอียดดังนี้

2.3.1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ การเรียนการสอนด้วยแบบฝึก (template) และหลักการออกแบบเครื่องมือวัดประเภทแบบสอบถาม เพื่อให้แน่ใจว่าแบบสอบถามจะสามารถสะท้อนความคิดเห็นของนิสิตได้อย่างครอบคลุมและตรงประเด็น

2.3.2. กำหนดกรอบแนวคิดและตัวแปรของแบบสอบถาม

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดของเครื่องมือโดยอิงจากเป้าหมายของการวิจัยในด้านความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี และประสบการณ์ของนิสิตที่ใช้ AI-Prompt Template ประเด็นที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่

- ความเข้าใจในโครงสร้างของโครงเรื่อง
- การวางแผนและลำดับเนื้อหา
- ความคิดสร้างสรรค์
- การมีส่วนร่วมและความพึงพอใจในการเรียนรู้
- ความต้องการให้มีการนำไปใช้ต่อในรายวิชาอื่น

2.3.3. สร้างข้อคำถามเบื้องต้น (Item Generation)

ผู้วิจัยได้จัดทำข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert scale) จำนวน 10 ข้อ ซึ่งครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน AI-Prompt Template ตัวอย่างข้อคำถาม เช่น

“AI-Prompt Template ช่วยกระตุ้นให้ฉันคิดเป็นระบบมากขึ้นในการเขียนโครงเรื่อง”

“ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้นในการเรียนเมื่อใช้ AI-Prompt Template”

2.3.4. ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามร่างไปขอความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ในด้านเทคโนโลยีการศึกษา การสร้างภาพยนตร์ และการวัดและประเมินผล เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความชัดเจน และความครอบคลุมของข้อคำถาม โดยประเมินค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) และปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

2.3.5. ทดลองใช้ (Try-out) และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนิสิตกลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง แล้ววิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) ด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่าของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient) โดยกำหนดว่าค่าที่เหมาะสมควรมากกว่า 0.70

2.3.6. ปรับปรุงแบบสอบถาม

ปรับปรุงเนื้อหาของข้อคำถาม รูปแบบ และถ้อยคำตามผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิและผลการทดลองใช้ เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่มีความเหมาะสมและสามารถสะท้อนความคิดเห็นของนิสิตได้อย่างเที่ยงตรงและเชื่อถือได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยนี้ดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและน่าเชื่อถือ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 เตรียมความพร้อมก่อนการทดลอง

1. จัดเตรียมเครื่องมือวิจัย

- จัดทำ แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
- จัดทำ AI-Prompt Template สำหรับกลุ่มทดลอง
- จัดทำ แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิต

2. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

- ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
- ทดลองใช้เครื่องมือกับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง และปรับปรุงตามผลที่ได้

3. ชี้แจงรายละเอียดการทดลองแก่กลุ่มตัวอย่าง

- ชี้แจงวัตถุประสงค์ กระบวนการ และบทบาทของผู้เข้าร่วมการวิจัย
- ให้ความยินยอมเข้าร่วมอย่างสมัครใจ (Informed Consent)

ระยะที่ 2 ดำเนินการทดลอง

1. ก่อนการทดลอง

ให้นิสิต ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีโดยไม่ใช้ AI-Prompt Template

2. ระหว่างการทดลอง

- กลุ่มทดลอง เรียนรู้ผ่านกระบวนการใช้ AI-Prompt Template เพื่อพัฒนาโครงเรื่อง
- กลุ่มควบคุม เรียนรู้ผ่านการสอนแบบปกติ
- ใช้เวลาเรียน 3–4 สัปดาห์ต่อเนื่อง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

3. หลังการทดลอง

- ให้นิสิต ทั้งสองกลุ่ม เขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีอีกครั้ง
- รวบรวมแบบสอบถามความคิดเห็น เฉพาะกลุ่มทดลองผ่าน Google Form

ระยะที่ 3: การรวบรวมและจัดระเบียบข้อมูล

1. รวบรวมคะแนนการประเมินโครงเรื่อง

- ผู้ประเมิน 3 ท่านประเมินโครงเรื่องของนิสิต โดยใช้แบบรูบริคที่กำหนดไว้
- บันทึกผลคะแนนทั้งก่อนและหลังการทดลอง

2. รวบรวมผลแบบสอบถามความคิดเห็น

   บันทึกผลคะแนนในแต่ละข้อ (ระดับ Likert Scale) จากแบบสอบถาม 10 ข้อ

3. จัดทำตารางข้อมูล

   สรุปข้อมูลเบื้องต้นในรูปแบบตาราง เช่น ค่าเฉลี่ย คะแนนสูงสุด–ต่ำสุด ก่อนและหลังการใช้ AI-Prompt Template

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ

การวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้น **ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)** โดยมีรายละเอียดดังนี้:

1. **เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบความตรง**
   เครื่องมือที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ได้แก่

   - แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
   - แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตต่อการใช้ AI-Prompt Template

2. **ขั้นตอนการตรวจสอบ**
   นำเครื่องมือแต่ละฉบับเสนอให้ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ที่มีความรู้ในด้าน

   - การออกแบบบทภาพยนตร์สารคดี
   - การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
   - การวัดและประเมินผลการศึกษา
     ทำการพิจารณาความสอดคล้องระหว่าง ข้อคำถาม กับ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

3. **สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความตรง**
   ใช้สถิติ ดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC)
   โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแต่ละข้อว่า

   +1 = เห็นว่าข้อนั้นตรงกับวัตถุประสงค์

   0 = ไม่แน่ใจ

   –1 = เห็นว่าไม่ตรงกับวัตถุประสงค์

   จากนั้นคำนวณค่าเฉลี่ย IOC ในแต่ละข้อ โดยเกณฑ์การพิจารณา คือ

IOC ≥ 0.50 ถือว่าข้อนั้นมีความตรงเชิงเนื้อหาในระดับยอมรับได้

ข้อใดที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 จะถูกพิจารณาปรับแก้ก่อนนำไปใช้จริง

การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของเครื่องมือ

การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของเครื่องมือในงานวิจัยนี้ มีขั้นตอนดังนี้:

1. **การทดลองใช้เครื่องมือ (Try-out)**
   ดำเนินการนำแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่อง และแบบสอบถามความคิดเห็น ไปทดลองใช้กับนิสิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ได้อยู่ในการทดลอง (เช่น นิสิตครูสาขาอื่น) จำนวนอย่างน้อย 30 คน
2. **สถิติที่ใช้วิเคราะห์ความเชื่อมั่น**
   ใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)
   - กรณีแบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Likert scale 5 ระดับ)
   - กรณีแบบประเมินความสามารถ สามารถใช้วิธีการเดียวกันหากเป็นแบบประเมินแบบคะแนนรวม (rating scale)
3. **เกณฑ์การพิจารณาค่าความเชื่อมั่น**
   อิงตามแนวทางของ Best (1977) และ George & Mallery (2003) โดยให้ค่า Cronbach’s Alpha
   - ≥ 0.90 = ดีมาก
   - 0.80 – 0.89 = ดี
   - 0.70 – 0.79 = พอใช้
   - < 0.70 = ควรปรับปรุง

ขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

1. **รวบรวมคะแนนการประเมินผลงานการเขียนโครงเรื่อง**
   - ประเมินผลงานของนิสิตในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี ซึ่งได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและความเชื่อมั่นจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว
2. **ตรวจสอบสมมติฐานเบื้องต้นของข้อมูล**
   - ตรวจสอบว่า ข้อมูลคะแนนของแต่ละกลุ่ม มีการแจกแจงแบบปกติหรือไม่ ด้วยการใช้การทดสอบเชิงสถิติ เช่น Shapiro-Wilk Test หรือ Kolmogorov-Smirnov Test
   - ตรวจสอบ ความแปรปรวนของคะแนน ว่ามีความเท่ากันระหว่างสองกลุ่มหรือไม่ (ใช้ Levene’s Test)
3. **เลือกใช้สถิติในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ**

- หากข้อมูลเป็นไปตามสมมติฐานของการแจกแจงปกติและมีความแปรปรวนเท่ากัน ใช้ Independent Samples t-test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

4. **แปลผลการวิเคราะห์**
    - เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยและระดับนัยสำคัญทางสถิติ (เช่น $p < .05$) เพื่อตัดสินว่าความแตกต่างระหว่างกลุ่มมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่
    - สรุปผลการวิเคราะห์ว่า การใช้ AI-Prompt Template มีผลต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู หรือไม่

การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิต

เพื่อให้ทราบทัศนคติและความพึงพอใจของนิสิตครูที่ใช้ AI-Prompt Template ในการเรียนรู้การเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น ซึ่งออกแบบในรูปแบบ มาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (Likert's 5 rating scale) ได้แก่

5 = เห็นด้วยมากที่สุด
4 = เห็นด้วยมาก
3 = ปานกลาง
2 = ไม่เห็นด้วย
1 = ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

- **ค่าเฉลี่ย (Mean)**: เพื่อแสดงระดับความคิดเห็นโดยรวมของนิสิตในแต่ละประเด็น
- **ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)**: เพื่อแสดงความกระจายของความคิดเห็น
- **การแปลผล**: อิงเกณฑ์การแปลค่าคะแนนเฉลี่ยดังนี้

    - 4.51 – 5.00 = มากที่สุด
    - 3.51 – 4.50 = มาก
    - 2.51 – 3.50 = ปานกลาง
    - 1.51 – 2.50 = น้อย
    - 1.00 – 1.50 = น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) ศึกษาผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมใช้ AI-Prompt Template และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template โดยผู้วิจัยได้นำเสนอผลการ วิเคราะห์ข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู

การศึกษาผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ได้ดำเนินการโดยอาศัยกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดี โครงสร้างของการเขียนโครงเรื่อง และแนวคิดการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในด้านสื่อดิจิทัล ผลการดำเนินการสรุปได้ดังนี้

1. การศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีเพื่อพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของภาพยนตร์สารคดีอย่างเป็นระบบ พบว่าองค์ประกอบที่สำคัญประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

1.1 แนวคิดและการเล่าเรื่อง (Pre-Production/Conceptual Elements)

เน้นการกำหนดแก่นเรื่อง วัตถุประสงค์ ประเด็นหลัก และมุมมองการเล่าเรื่องที่ต้องการสื่อสาร

1.2 รูปแบบการนำเสนอ (Modes of Presentation)

เช่น Expository, Observational, Participatory, Reflexive ซึ่งส่งผลต่อสไตล์ของโครงเรื่อง

1.3 ภาพและเสียง (Audio/Visual Techniques) รวมถึงมุมกล้อง จังหวะภาพ เสียงบรรยาย บทสนทนา และองค์ประกอบภาพประกอบ

1.4 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เกี่ยวข้องกับการลำดับภาพ การตัดต่อเสียง และการออกแบบข้อความบนจอ

องค์ประกอบเหล่านี้ถูกนำไปใช้เป็นกรอบในการสร้าง Template และ Rubric ประเมินผลงานของนิสิต

2. การวิเคราะห์โครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยพบว่าโครงเรื่องที่มีประสิทธิภาพควรประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

2.1 แนวคิดหลัก (Theme) หรือสาระสำคัญที่ต้องการสื่อ

2.2 โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure) แบบ 3 องค์ หรือรูปแบบที่เหมาะสมกับสารคดี

2.3 ลำดับเหตุการณ์ (Timeline) ทั้งแบบเส้นตรงและไม่เป็นเส้นตรง

2.4 ตัวละครหลัก (Main Characters) ที่มีความน่าสนใจและสัมพันธ์กับประเด็นเรื่อง

2.5 ฉากและบริบท (Setting/Context) จากการเก็บข้อมูลภาคสนามและการวิจัยข้อมูล

2.6 การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement) เพื่อดึงผู้ชมเข้าสู่เรื่อง

2.7 องค์ประกอบเสียงและภาพประกอบ (Audio/Visual Support) เพื่อเสริมการเล่าเรื่องให้สมบูรณ์

องค์ประกอบทั้ง 7 ประเด็นนี้ เป็นพื้นฐานในการออกแบบ AI-Prompt Template และ แบบประเมิน (Rubric) เพื่อวัดความสามารถของนิสิตอย่างเป็นระบบ

3. การศึกษาด้าน AI และ AI-Prompt Template ในบริบทการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในการเรียนรู้ การออกแบบ Prompt และการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า

- AI สามารถช่วยผู้เรียนวิเคราะห์โครงสร้างเรื่องอย่างเป็นระบบ
- Prompt Template เป็นตัวช่วยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนใช้ AI ได้อย่างมีคุณภาพ (Prompt Literacy)
- การใช้ AI-Guided Template ทำให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงสร้างสรรค์ดีขึ้น
- AI ช่วยให้การสืบค้นข้อมูลและร่างโครงเรื่องทำได้เร็วขึ้น แต่ต้องตรวจสอบความถูกต้องเสมอ

ผลการศึกษาเป็นฐานข้อมูลสำคัญในการออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้

4. การพัฒนา AI-Prompt Template และชุดเอกสารประกอบการเรียนรู้

เมื่อได้สังเคราะห์กรอบแนวคิดครบถ้วน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ดังนี้

4.1 การสร้างเอกสารความรู้ “ศิลปะการเขียนบทภาพยนตร์สารคดี”

เนื้อหาประกอบด้วยแนวคิดสำคัญ เทคนิคการร่างโครงเรื่อง ตัวอย่างโครงสร้าง 3 องค์ การเลือกข้อมูล และการจัดลำดับฉาก พร้อมทั้งจัดทำเป็นเอกสารประกอบการเรียนรู้ให้อาจารย์ผู้สอนและนิสิต

4.2 การสร้าง AI-Prompt Template สำหรับการเขียนโครงเรื่อง

ผู้วิจัยสร้าง Template ที่ประกอบด้วยคำสั่ง (Guided Questions) ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น

1. แนวคิดหลัก (Main Theme)

2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)

3. ตัวละครหลัก (Main Characters)

4. ฉากและบริบท (Setting and Context)

5. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement)

6. องค์ประกอบเสียง/ภาพ (Audio/Visual Elements)

7. ข้อความบนจอ (On-screen Text)

8. ข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้

ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางโครงเรื่องได้อย่างชัดเจนและเป็นขั้นตอน

4.3 การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยนำเอกสารและ Template ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์สารคดี ด้านการออกแบบการสอน และด้านเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อตรวจสอบความครบถ้วน ความถูกต้อง และความเหมาะสมก่อนนำไปใช้จริง

5. การนำ AI-Prompt Template ไปใช้กับผู้เรียน

ผู้วิจัยได้เผยแพร่เครื่องมือผ่านช่องทาง Microsoft Teams พร้อมเกณฑ์การประเมินแบบ Rubric จำนวน 9 ด้าน และตัวอย่างการใช้งาน AI ทั้งภาษาไทย–อังกฤษ โดยผู้เรียนได้รับมอบหมายให้จัดทำ “โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี” และส่งงานผ่าน Google Drive

ขั้นตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมใช้ AI-Prompt Template

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	n	Mean	S.D.
กลุ่มทดลอง	29	27.79	2.12
กลุ่มควบคุม	25	25.85	1.16

จากตารางที่ 1 พบว่า นิสิตกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการเรียนรู้โดยใช้ AI-Prompt Template มีค่าเฉลี่ยความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีเท่ากับ 27.79 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.12 ในขณะที่กลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้ใช้ AI-Prompt Template มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.85 และมีค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16

ตาราง 4 ผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการเขียน

โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	n	Mean	S.D.	t	df	p-value
ทดลอง	29	27.79	2.12	3.78 *	53	< .001
ควบคุม	25	25.85	1.16			

* ระดับนัยสำคัญระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบ Independent Samples t-test พบว่า คะแนนความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าอย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ AI-Prompt Template ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวคิด การจัดโครงสร้างเรื่อง การกำหนดเหตุการณ์ และองค์ประกอบสำคัญของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีได้ดีกว่าวิธีการเรียนรู้แบบปกติ

ขั้นตอนที่ 3 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template

ตาราง 5 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนิสิตครูที่มีต่อการใช้ AI-Prompt Template

ลำดับ	รายการประเมิน	Mean	S.D.	ระดับ
1	AI-Prompt Template ช่วยให้คิดเป็นระบบมากขึ้น	3.9	0.78	มาก
2	เข้าใจโครงสร้างโครงเรื่องมากขึ้น	3.83	0.93	มาก
3	ช่วยวางลำดับเหตุการณ์ได้ดีขึ้น	4.52	0.51	มากที่สุด
4	สามารถคิดหัวข้อใหม่ได้ง่ายขึ้น	4.56	0.69	มากที่สุด
5	แบบฝึกเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	3.94	0.8	มาก
6	รู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้น	3.87	0.92	มาก
7	สามารถเรียนรู้และใช้ได้ด้วยตนเอง	4.07	0.76	มาก
8	ทำให้เข้าใจการใช้ภาษาในบทภาพยนตร์ได้ดีขึ้น	4.04	0.95	มาก
9	ต้องการให้ใช้ในรายวิชาอื่นด้วย	4.56	0.58	มากที่สุด
10	โดยรวมพึงพอใจต่อการใช้ AI-Prompt Template	3.87	0.64	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตครูพบว่า ภาพรวมของความคิดเห็นอยู่ในระดับ “มาก” (Mean = 3.87–4.56) แสดงให้เห็นว่านิสิตส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี โดยเฉพาะในด้านการช่วยจัดลำดับเหตุการณ์ (Mean = 4.52) การคิดประเด็นหรือหัวข้อใหม่ได้ง่ายขึ้น (Mean = 4.56) และความต้องการให้มีการนำไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ (Mean = 4.56) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

นอกจากนี้ ยังพบว่า AI-Prompt Template ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าใจภาษาในการสื่อสารเชิงภาพยนตร์ และเพิ่มความสนุกในการเรียนรู้ แม้ว่าบางด้าน เช่น ความเข้าใจโครงสร้างโครงเรื่อง ยังอยู่ในระดับ “มาก” แต่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าองค์ประกอบอื่นเล็กน้อย สะท้อนว่าผู้เรียนอาจยังต้องการคำแนะนำเพิ่มเติมควบคู่กับ Prompt เพื่อให้เข้าใจโครงเรื่องได้ลึกซึ้งขึ้น

โดยผู้เรียนได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- การใช้ AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก ทำให้เขียนสคริปต์มีโครงสร้างชัดเจน จัดลำดับเหตุการณ์ได้ดี และตรวจสอบข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น
- AI ช่วยจำลองภาพภายในสถานที่ (visualization) ทำให้การวางคอนเซ็ปต์ฉากและการสื่อสารเชิงพื้นที่สมจริงขึ้น
- AI ทำให้การเขียนโครงเรื่องสะดวกขึ้น แต่ยังมีความเสี่ยงเรื่องความถูกต้องของข้อมูล จึงต้องมีการตรวจทานโดยมนุษย์อย่างรอบคอบ

- การให้รายละเอียดใน prompt สำคัญ ใส่ข้อมูลครบถ้วนเพื่อให้ผลลัพธ์ของ AI ตรงตามที่ต้องการ

บทที่ 5

บทสรุป

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ผลการวิจัยชี้ว่า AI-Prompt Template มีส่วนช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครูอย่างเด่นชัด โดยทำให้ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวคิดหลักได้ชัดเจนขึ้น วางโครงสร้างเรื่องได้เป็นระบบ และจัดลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผลมากกว่าเดิม นอกจากนี้ Template ยังช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การเชื่อมโยงอารมณ์ และการใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ในการเขียนโครงเรื่อง ผลการประเมินผลงานของนิสิตพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนว่า AI-Prompt Template เป็นเครื่องมือที่สนับสนุนทักษะการเขียนโครงเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการทดสอบ Independent Samples t-test พบว่า คะแนนความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าอย่างเด่นชัด แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ AI-Prompt Template ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวคิดการจัดโครงสร้างเรื่อง การกำหนดเหตุการณ์ และองค์ประกอบสำคัญของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีได้ดีกว่าวิธีการเรียนรู้แบบปกติ

3. ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนิสิตครูพบว่า ภาพรวมของความคิดเห็นอยู่ในระดับ “มาก” (Mean = 3.87–4.56) แสดงให้เห็นว่านิสิตส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี โดยเฉพาะในด้านการช่วยจัดลำดับเหตุการณ์ (Mean = 4.52) การคิดประเด็นหรือหัวข้อใหม่ได้ง่ายขึ้น (Mean = 4.56) และความต้องการให้มีการนำไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ (Mean = 4.56) ซึ่งจัดอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

นอกจากนี้ ยังพบว่า AI-Prompt Template ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง เข้าใจภาษาในการสื่อสารเชิงภาพยนตร์ และเพิ่มความสนุกในการเรียนรู้ แม้ว่าบางด้าน เช่น ความเข้าใจโครงสร้างโครงเรื่อง ยังอยู่ในระดับ “มาก” แต่มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าองค์ประกอบอื่นเล็กน้อย สะท้อนว่าผู้เรียนอาจยังต้องการคำแนะนำเพิ่มเติมควบคู่กับ Prompt เพื่อให้เข้าใจโครงเรื่องได้ลึกซึ้งขึ้น

โดยผู้เรียนได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. การใช้ AI ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก ทำให้เขียนสคริปต์มีโครงสร้างชัดเจน จัดลำดับเหตุการณ์ได้ดีและตรวจสอบข้อมูลได้รวดเร็วขึ้น
2. AI ช่วยจำลองภาพภายในสถานที่ (visualization) ทำให้การวางคอนเซ็ปต์ฉากและการสื่อสารเชิงพื้นที่สมจริงขึ้น

3. AI ทำให้การเขียนโครงเรื่องสะดวกขึ้น แต่ยังมีความเสี่ยงเรื่องความถูกต้องของข้อมูล จึงต้องมีการตรวจทานโดยมนุษย์อย่างรอบคอบ
4. การให้รายละเอียดใน prompt สำคัญ ใส่ข้อมูลครบถ้วนเพื่อให้ผลลัพธ์ของ AI ตรงตามที่ต้องการ

อภิปรายผล

ผลของการใช้ AI-Prompt Template ต่อความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู ผลการวิจัยพบว่า นิสิตกลุ่มทดลองที่ใช้ AI-Prompt Template มีความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีสูงกว่านิสิตกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสะท้อนว่าการใช้เครื่องมือ AI ที่ออกแบบเป็นโครงสร้างเทมเพลตช่วยให้ผู้เรียนสามารถวางแนวคิดและเรียบเรียงองค์ประกอบของสารคดีได้ดียิ่งขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Nichols (2017) ที่ระบุว่าโครงเรื่องสารคดีที่มีคุณภาพต้องประกอบด้วยแก่นเรื่อง (Theme) โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure) ลำดับเหตุการณ์ ตัวละคร และบริบทที่ชัดเจน เมื่อผู้เรียนได้รับ Guided Template ที่ช่วยตั้งคำถามสำคัญทีละประเด็น จึงทำให้คิดและเขียนอย่างเป็นระบบมากขึ้น

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสนับสนุนทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งเน้นว่าผู้เรียนจะพัฒนาความเข้าใจได้ดีที่สุดเมื่อมีโครงสร้างเครื่องมือช่วยให้สามารถจัดระเบียบความคิด และนำไปสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง การใช้ AI-Prompt Template จึงเป็นการเสริม “โครงสร้างรองรับการคิด” (Scaffolding) ที่ช่วยให้นิสิตพัฒนาทักษะการเขียนอย่างมีเหตุผลและมีความเชื่อมโยงมากขึ้น

ในด้านการใช้ AI สนับสนุนการเขียน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานศึกษาของ Kim et al. (2025) ที่พบว่ารูปแบบพร้อมท์ที่มีโครงสร้างชัดเจนช่วยให้นักศึกษามีคุณภาพงานเขียนสูงขึ้น โดยเฉพาะผู้เรียนที่มีความรู้เท่าทัน AI ในระดับที่เหมาะสม งานวิจัยดังกล่าวชี้ว่า Prompt Template ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงบริบท (context-based thinking) และมีปฏิสัมพันธ์กับ GenAI แบบร่วมมือ (collaborative interaction) ทำให้ผลลัพธ์ทางการเขียนมีคุณภาพมากกว่าเมื่อใช้พร้อมท์ทั่วไป ทั้งนี้สอดคล้องกับผลในงานวิจัยนี้ที่กลุ่มทดลองแสดงความสามารถสูงกว่าในด้านการคิดเป็นระบบ การลำดับเหตุการณ์ และความคิดสร้างสรรค์

ผลลัพธ์นี้ยังสนับสนุนงานวิจัยของ Nushur & Astutie (2021) ซึ่งศึกษาการผลิตภาพยนตร์สารคดีผ่าน Project-based Learning และพบว่า การมีเครื่องมือหรือกรอบการทำงานที่ชัดเจนช่วยเพิ่มทั้งทักษะการคิดและคุณภาพของสารคดีของผู้เรียน ข้อค้นพบนี้สะท้อนว่า เมื่อผู้เรียนได้รับเทมเพลตเป็นแนวทางการสร้างสรรค์โครงเรื่อง ก็จะสามารถพัฒนาแนวคิดและลำดับเหตุการณ์ได้อย่างมีตรรกะมากขึ้น

ในส่วนของความคิดเห็นของผู้เรียน ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า นิสิตส่วนใหญ่เห็นว่า AI-Prompt Template ช่วยให้เข้าใจโครงสร้างโครงเรื่องสารคดี ช่วยคิดอย่างเป็นระบบ และช่วยสร้างไอเดียใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังต้องการให้มีการใช้ในรายวิชาอื่นด้วย ข้อมูลนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) ที่เสนอว่าการสร้างสารคดีเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และความสร้างสรรค์ควบคู่กัน การมีโครงสร้างช่วยคิด เช่น Template หรือ Script-form จึงช่วยลดความซับซ้อนของงานสร้างสรรค์และทำให้ผู้เรียนก้าวข้ามความสับสนในขั้นเริ่มต้นได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า ผลวิจัยชี้อย่างเด่นชัดว่า AI-Prompt Template เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีของนิสิตครู เนื่องจากช่วยจัดระบบความคิด ช่วยค้นคว้า และช่วยนำเสนอแนวทางการเขียนที่เป็นโครงสร้างที่ชัดเจน ทั้งยังส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนรู้สมัยใหม่และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหลายฉบับ

ข้อเสนอแนะ

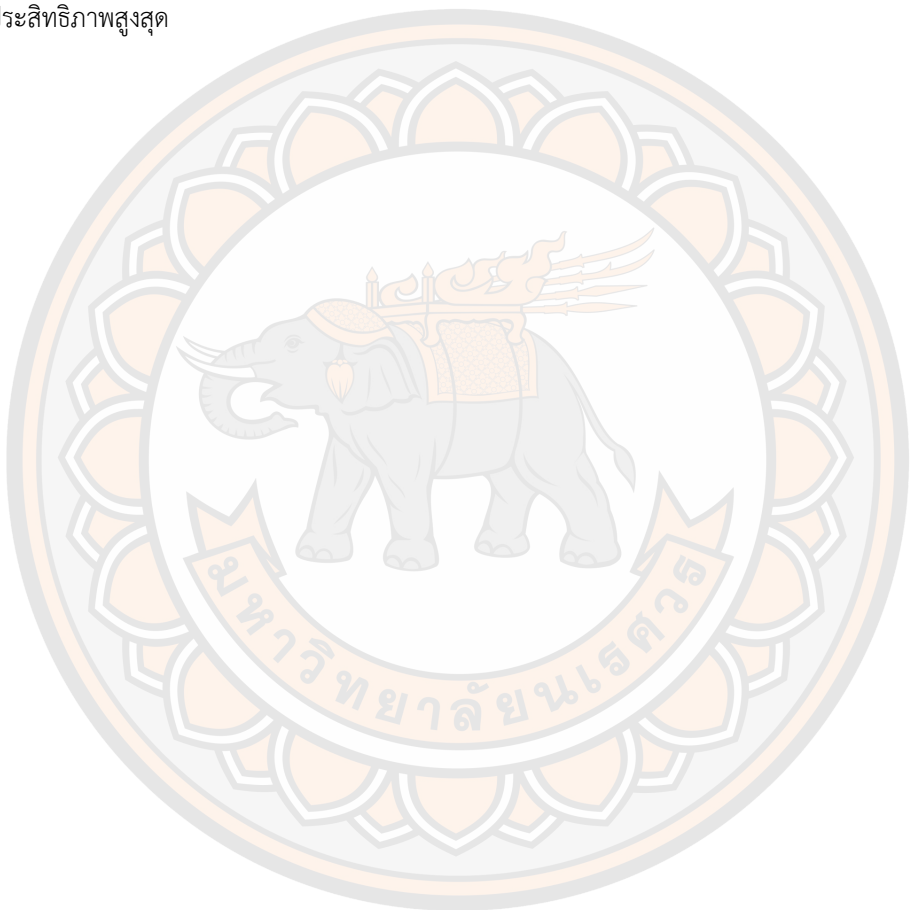
ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ AI เพื่อเป็นตัวช่วยในการคิดวิเคราะห์และการสร้างเนื้อหา แต่ต้องปลูกฝังการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเสมอ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้ข้อมูลผิดพลาดจากระบบ AI
2. ผลการวิจัยสะท้อนว่าการใช้ AI-Prompt Template ช่วยให้ผู้เรียนทำงานได้ง่ายขึ้น แต่ความสามารถดังกล่าวขึ้นอยู่กับทักษะการตั้งคำสั่ง การฝึกอบรมเรื่องการเขียน Prompt จึงเป็นทักษะสำคัญสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล
3. การใช้ AI ควรควบคู่กับกิจกรรมฝึกปฏิบัติ เช่น การเขียนโครงเรื่อง การถ่ายทำ หรือการตัดต่อสารคดี เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะจริง และไม่พึ่งพา AI จนเกินไป
4. เพื่อให้การใช้ AI-Prompt Template มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการของ AI Prompt ตลอดจนสามารถปรับ Template ให้เหมาะสมกับบริบทวิชาและผู้เรีย**น** ควรจัดอบรมเพิ่มเติมให้กับอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้ AI ในการออกแบบการเรียนรู้
5. ควรพัฒนาทักษะด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่องของผู้เรียนร่วมกับการใช้ AI
6. Rubric และ Prompt Template ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์สารคดี บทภาพยนตร์ และการผลิตสื่ออื่น ๆ เพื่อยกระดับคุณภาพผลงานของผู้เรียน
7. เพื่อสร้างแรงจูงใจและเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ควรมีการเผยแพร่ผลงาน เช่น ผ่าน YouTube, Fanpage คณะ หรือกิจกรรมประกวดภายในมหาวิทยาลัย
8. การใช้ AI ควรได้รับการส่งเสริมในฐานะ "ผู้ช่วยทางการเรียนรู้" ไม่ใช่ "ผู้ทำงานแทน" เพื่อป้องกันการพึ่งพิง AI มากเกินไป และคงไว้ซึ่งทักษะการคิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ของผู้เรียน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งต่อไปควรขยายไปยังสาขาอื่น เช่น ภาษาอังกฤษ สังคมศึกษา หรือสาขาครูสายอื่น เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของ AI-Prompt Template ในกลุ่มที่มีทักษะแตกต่างกัน
2. ศึกษาผลระยะยาวของการใช้ AI-Prompt Template เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนยังคงรักษาทักษะการเขียนเชิงโครงสร้างในระยะยาวหรือไม่ เมื่อไม่มีการใช้ AI ช่วย พร้อมทั้งศึกษาผลต่อการเขียนบทภาพยนตร์แบบสมบูรณ์ (Scriptwriting)

3. ควรมีการเปรียบเทียบระหว่าง AI-Prompt Template รูปแบบต่าง ๆ เช่น Template แบบคำถามนำ (Guided Prompt), Template แบบโครงสร้างตายตัว (Structured Prompt) และ Template แบบเปิด (Open Prompt) เพื่อดูรูปแบบที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนาทักษะการเขียนโครงเรื่อง
4. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับความรู้เท่าทัน AI (AI Literacy) กับคุณภาพโครงเรื่อง
5. ควรศึกษาเพิ่มวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) หรือการวิเคราะห์งานเขียนแบบสะท้อนคิด (Reflective Writing) เพื่อให้เข้าใจประสบการณ์จริงของผู้เรียนต่อการใช้ AI ในกระบวนการเขียนอย่างรอบด้าน
6. พัฒนาและทดสอบระบบการสอนรูปแบบ AI Tutor นำ AI มาเป็นผู้ช่วยสอนอัตโนมัติที่สามารถตรวจงานโครงเรื่องและให้ข้อเสนอแนะทันที แล้วเปรียบเทียบผลกับการใช้ Template แบบเอกสาร เพื่อหาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพสูงสุด



บรรณานุกรม

โครงการเต็มไฟประกายฝัน. (2552). คู่มือการผลิตรายการสารคดีโทรทัศน์ของคนรุ่นใหม่. (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.). https://resourcecenter-uat.thaihealth.or.th/assets/mediadol/download_dol/1f3c2dcc-4df3-e711-80e3-00155d65ec2e/downloaded_file_20250913032950.pdf

ชญานุช วีรสาร. (2560). การผลิตภาพยนตร์สารคดีด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร (ฉบับภาษาไทย), 37(2).

ชัชวัฒน์ เรียมจำปา, ณัฐสุดา ทองถาวร, และ นนทินี ภู่กลาง. (2563). การผลิตภาพยนตร์สั้นเพื่อลดความเหลื่อมล้ำต่อการใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นโรงเรียนการศึกษาคนตาบอดธรรมสากลหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา (ปริญญานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย).

ชุฏิภัคศ์ เขมวิมุตติวงศ์. (2559). การวิจัยเชิงกรณีศึกษา: การพัฒนานักศึกษาโดยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 27(1), 121-133.

ทิศนา แขมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พัฒินดล แสงคู่วงษ์ และ กฤษณีกร เจริญกุศล. (2566). การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายเกี่ยวกับการบุกรุกป่าแอมะซอนในภาพยนตร์สารคดีเรื่อง “The Territory”. วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์, 27(3), 106–118.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2557). ปรัชญาการศึกษาเบื้องต้น. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิภา อุดมฉันท์. (2544). [ส่วนของหลักการพื้นฐานในการวางแผนผลิตรายการวีดิทัศน์]. ใน คู่มืออบรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (หน้า 1). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ศวิตา ศีลตระกูล. (2563). การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สารคดีสั้นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้ที่มีภาวะดาวน์ซินโดรม (ปริญญานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

สมาคมสารคดี. (n.d.). ความหมายและความสำคัญของภาพยนตร์สารคดี. (ออนไลน์).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (ม.ป.ป.). คู่มืออบรมการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. (เอกสารประกอบการอบรม).

สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน. (n.d.). การผลิตหนังสั้นเพื่อการเรียนรู้. (ออนไลน์).

สุวิทย์ ไวยกุฬา และ ปณิตา วรรณพิรุณ. (2557). การพัฒนารูปแบบการพัฒนาครูในการบูรณาการเทคโนโลยีกับการจัดการเรียนรู้ (TPACK) โดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยงผ่านระบบออนไลน์. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 42(4), 1-17.

อารีรัตนแ สุวรรณชัยรบ. (n.d.). รายการสารคดี : เปลี่ยนโลก ด้วยสองมือเรา ตอน : ไส้เดือนกินขยะ. (ออนไลน์).

Adobe. (n.d.). How to make a documentary video. Adobe Creative Cloud. Retrieved October 17, 2025, from https://www.adobe.com/th_th/creativecloud/video/discover/how-to-make-a-documentary-video.html

CapCut. (2025, May 16). 10 หัวข้อสารคดีที่น่ารักที่สุดสำหรับผู้เริ่มต้นและมืออาชีพ.

Documentary Club. (n.d.). ตอนที่ 3 : ‘สารคดี’ เล่าได้กี่แบบ? มาทำความรู้จักวิธีเล่า 6 แบบเบื้องต้น. Documentary Club. https://documentaryclubthailand.com/doc101-03-six-modes/Documentary Club. (ม.ป.ป.). ตอนที่ 4 : ‘หนังสารคดี’ เปลี่ยนสังคมได้จริงไหม.

Ellis, J. (2021). How documentaries mark themselves out from fiction. In B. Winston (Ed.), The documentary film book (pp. 309–318). British Film Institute.

JayMoots. (n.d.). เส้นเรื่องราวของตัวละครในสารคดี [Comment]. Reddit. https://www.reddit.com/

Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. 2, pp. 215-239). Lawrence Erlbaum Associates.

Kasneci, G., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günnemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Lautomäki, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Strijbos, J. W., ... Kasneci, E. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. Educational Technology Research and Development, 71(4), 1-15. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10207-w

Kim, J., Yu, S., Lee, S. S., & Detrick, R. (2025). Students’ prompt patterns and its effects in AI-assisted academic writing: Focusing on students’ level of AI literacy. Journal of Research on Technology in Education, 1–18. https://doi.org/10.1080/15391523.2025.2456043

Nichols, B. (2017). Introduction to documentary (3rd ed.). Indiana University Press.

Nushur, R. D., & Astutie, D. D. (2021). Producing documentary film as a project on project based learning approach in improving critical thinking. JESS (Journal of Education on Social Science), 5(1), 11–23. https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.354

NYFA. (2023, April 28). How to Write a Documentary Script | NYFA. New York Film Academy. https://www.nyfa.edu/student-resources/how-to-write-a-documentary-script/

Prince_Jellyfish. (n.d.). [ความคิดเห็น]. เส้นเรื่องราวของตัวละครในสารคดี. Reddit. https://www.reddit.com/ (เข้าถึงเมื่อ 10/กรกฎาคม/2568)

r/TrueFilm. (n.d.). ความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง. Reddit. https://www.reddit.com/r/TrueFilm/ (เข้าถึงเมื่อ 10/กรกฎาคม/2568)

Serena, A. (2025). The impact of generative AI on the film industry: Opportunities, challenges, and ethical implications (Doctoral dissertation, Politecnico di Torino).

Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. The Autodesk Foundation.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. **รองศาสตราจารย์ (พิเศษ) จุฑารัตน์ เกตุปาน**
   อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาบัณฑิต (กศ.บ.) และการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาภาษาไทย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. **รองศาสตราจารย์ ดร.กฤธยากาญจน์ โตพิทักษ์.**
   ภาควิชาบริหาร วิจัย และพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา
   รองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์
3. **Assistant Professor Dr.Henry Yuh Anchunda**
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา
   ผู้ช่วยคณบดีคณะศึกษาศาสตร์
4. ดร.สนาม เอกวิลัย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างภาพยนตร์สารคดี

ภาคผนวก ข. เครื่องมือในการวิจัย

1. แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
2. แบบฟอร์มประเมินความตรงเชิงเนื้อหา
3. ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected Item-Total Correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี
4. แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตครูสาขาวิชาภาษาไทย
5. ตารางแสดงผลการวิเคราตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้ AI-Prompt Template (Try-out)ะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น
6. เทมเพลตพร้อมท์ AI สำหรับเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

แบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

คำชี้แจง เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องประกอบด้วย องค์ประกอบ และระดับคะแนนดังนี้

องค์ประกอบการประเมิน (Criteria)

องค์ประกอบ	ระดับดีมาก (4)	ระดับดี (3)	ระดับพอใช้ (2)	ระดับควรปรับปรุง (1)
1. ความชัดเจนของแนวคิดหลัก	แนวคิดหลักชัดเจนมาก สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และมีความน่าสนใจสูง	แนวคิดหลักชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	แนวคิดหลักพอเข้าใจได้ แต่ยังไม่ชัดเจนหรือไม่สอดคล้องบางส่วน	แนวคิดหลักไม่ชัดเจนและไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
2. ความสมบูรณ์ของโครงสร้างเรื่อง	มีการจัดลำดับเหตุการณ์ครบ เริ่มต้น–กลาง–จบ ต่อเนื่องและลื่นไหล	มีโครงสร้างครบถ้วน แต่การเชื่อมโยงบางช่วงยังไม่ลื่นไหล	โครงสร้างไม่ครบหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ไม่ชัดเจน	ขาดโครงสร้างที่ชัดเจน ลำดับเหตุการณ์สับสน
3. ความเหมาะสมของตัวละครหลัก	ตัวละครชัดเจน มีรายละเอียดบทบาทและภูมิหลังครบถ้วน	ตัวละครชัดเจน แต่รายละเอียดบางส่วนยังไม่ครบ	ตัวละครมีการกล่าวถึงแต่ไม่ชัดเจนในบทบาท	ขาดการระบุตัวละครหลักหรือบทบาทไม่ชัดเจน
4. ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของฉาก และบริบท	ฉากและบริบทถูกต้อง ชัดเจน มีรายละเอียดทางวัฒนธรรม/ประวัติศาสตร์ครบถ้วน	ฉากและบริบทชัดเจน แต่ยังขาดรายละเอียดบางส่วน	ฉากหรือบริบทกล่าวถึงเพียงผิวเผิน	ขาดการกำหนดฉากและบริบทที่ชัดเจน
5. ความสามารถในการเชื่อมโยงทางอารมณ์	มีจุดเชื่อมโยงทางอารมณ์ชัดเจน ดึงดูดความรู้สึกผู้ชมได้อย่างดี	มีจุดเชื่อมโยงทางอารมณ์บางช่วง แต่ไม่สม่ำเสมอ	จุดเชื่อมโยงทางอารมณ์ยังไม่เด่นชัด	ไม่มีการสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์
6. ความคิดสร้างสรรค์	ใช้แนวคิดและวิธีเล่าเรื่องที่แปลกใหม่และน่าสนใจมาก	มีแนวคิดสร้างสรรค์บางส่วน แต่ยังไม่เด่นชัด	ความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างน้อยหรือใช้วิธีเล่าเรื่องซ้ำเดิม	ขาดความคิดสร้างสรรค์
7. ความเหมาะสมขององค์ประกอบเสียง/ภาพ	เสนอแนวคิดการใช้ภาพ/เสียงได้เหมาะสมและเสริมการเล่าเรื่องอย่างมีพลัง	การใช้ภาพ/เสียงเหมาะสม แต่ยังเสริมการเล่าเรื่องได้ไม่เต็มที่	กล่าวถึงภาพ/เสียงเพียงเล็กน้อยและไม่เด่นชัด	ไม่กล่าวถึงองค์ประกอบภาพหรือเสียง
8. คุณภาพของข้อความบนจอ	ข้อความบนจอเสริมเนื้อหา ชัดเจน และมีผลต่อการรับสาร	ข้อความบนจอชัดเจน แต่ยังไม่เสริมเนื้อหาอย่างเต็มที่	ข้อความบนจอมีแต่ไม่ชัดเจนหรือไม่สอดคล้อง	ไม่มีข้อความบนจอหรือไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
9. ความถูกต้องตามข้อเท็จจริง	เนื้อหาถูกต้องและมีแหล่งข้อมูลอ้างอิงชัดเจน	เนื้อหาส่วนใหญ่ถูกต้อง มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	มีข้อผิดพลาดหลายจุดในข้อมูล	เนื้อหาส่วนใหญ่ไม่ถูกต้อง

การให้คะแนน

- คะแนนเต็ม: 40 คะแนน (10 องค์ประกอบ × ระดับสูงสุด 4 คะแนน)

- เกณฑ์การแปลผล:
    - **36–40 คะแนน:** ดีเยี่ยม
    - **31–35 คะแนน:** ดี
    - **26–30 คะแนน:** พอใช้
    - **ต่ำกว่า 26 คะแนน:** ควรปรับปรุง

แบบฟอร์มประเมินความตรงเชิงเนื้อหา

หัวข้อ: Rubric การประเมินโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

คำชี้แจง: แบบฟอร์มนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญในการประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของ Rubric การประเมินโครงเรื่องภาพยนตร์ สารคดี โปรดให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

- **1 = ใช้สอนได้**
- **0 = ไม่แน่ใจ**
- **-1 = ไม่ควรใช้สอน**

และโปรดให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในแต่ละประเด็น

ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	1 ใช้สอนได้	0 ไม่แน่ใจ	-1 ไม่ควรใช้สอน	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
1	ความชัดเจนของเกณฑ์การประเมินในแต่ละองค์ประกอบ	☐	☐	☐	
2	ความครอบคลุมของเกณฑ์การประเมินต่อองค์ประกอบโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี	☐	☐	☐	
3	ความเหมาะสมของระดับคะแนนและคำอธิบายแต่ละระดับ	☐	☐	☐	
4	ความสอดคล้องของเกณฑ์การประเมินกับทักษะที่ต้องการวัด	☐	☐	☐	
5	ความเข้าใจง่ายของภาษาและคำอธิบายใน Rubric	☐	☐	☐	
6	ความสามารถในการนำ Rubric ไปใช้จริงในการประเมินผลงาน	☐	☐	☐	
7	ความตรงประเด็นของเกณฑ์กับเนื้อหาการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี	☐	☐	☐	
8	ความเป็นกลางและความเป็นธรรมของเกณฑ์การให้คะแนน	☐	☐	☐	
9	ความถูกต้องตามหลักวิชาการด้านการเขียนบทภาพยนตร์สารคดี	☐	☐	☐	
10	ความเหมาะสมต่อการใช้สอนในบริบทของนิสิตสาขาภาษาไทย	☐	☐	☐	

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมโดยรวม

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ประเมิน: .....

(.....)

วันที่: ...../...../.....

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Corrected Item-Total Correlation) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ของแบบประเมินความสามารถในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

องค์ประกอบการประเมิน (9 ด้าน)	**ค่าเฉลี่ย (Mean)**	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)**	**ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (rit)**	**ค่าความเชื่อมั่นหากตัดข้อนี้ออก (α if Item Deleted)**
1. ความชัดเจนของแนวคิดหลัก	2.77	0.77	0.744	0.909
2. ความสมบูรณ์ของโครงสร้างเรื่อง	2.80	0.76	0.718	0.911
3. ความเหมาะสมของตัวละครหลัก	2.90	0.55	0.659	0.916
4. ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของฉากและบริบท	2.90	0.66	0.727	0.911
5. ความสามารถในการเชื่อมโยงทางอารมณ์	3.03	0.76	0.751	0.909
6. ความคิดสร้างสรรค์	2.90	0.71	0.747	0.909
7. ความเหมาะสมขององค์ประกอบเสียง/ภาพ	2.87	0.86	0.712	0.913
8. คุณภาพของข้อความบนจอ	2.83	0.75	0.728	0.911
9. ความถูกต้องตามข้อเท็จจริง	2.93	0.74	0.696	0.913
รวมทั้งฉบับ	**25.93**	**5.21**	**ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ**	**0.920**

แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิตครูสาขาวิชาภาษาไทย

เกี่ยวกับการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาแต่ละข้อความและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยมีระดับความคิดเห็น 5 ระดับ ดังนี้:

5 = เห็นด้วยมาก | 4 = เห็นด้วย | 3 = ปานกลาง | 2 = ไม่เห็นด้วย | 1 = ไม่เห็นด้วยเลย

ข้อ	รายการประเมิน	1	2	3	4	5
1	AI-Prompt Template ช่วยกระตุ้นให้ฉันคิดเป็นระบบมากขึ้นในการเขียนโครงเรื่อง	☐	☐	☐	☐	☐
2	ฉันเข้าใจโครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีมากขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	☐	☐	☐	☐	☐
3	AI-Prompt Template ช่วยให้ฉันวางลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องได้ดีขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐
4	ฉันสามารถสร้างแนวคิดหรือหัวข้อใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	☐	☐	☐	☐	☐
5	แบบฝึกการใช้ AI-Prompt Template เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	☐	☐	☐	☐	☐
6	ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้นในการเรียนเมื่อใช้ AI-Prompt Template	☐	☐	☐	☐	☐
7	ฉันสามารถเรียนรู้และใช้ AI-Prompt Template ได้ด้วยตนเอง	☐	☐	☐	☐	☐
8	AI-Prompt Template ทำให้ฉันเข้าใจการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในบทภาพยนตร์ได้ดีขึ้น	☐	☐	☐	☐	☐
9	ฉันต้องการให้มีการนำ AI-Prompt Template ไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ด้วย	☐	☐	☐	☐	☐
10	โดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี	☐	☐	☐	☐	☐

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม:

.....

.....

.....

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความคิดเห็น

เกณฑ์การพิจารณา:

- คะแนน +1 = แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- คะแนน 0 = ไม่แน่ใจ
- คะแนน -1 = แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- **เกณฑ์การยอมรับ:** ค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 ถือว่าใช้ได้

ข้อที่	รายการประเมิน (Items)	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)			ผลรวม (∑R)	ค่า IOC (3∑R)	ผลการพิจารณา
		1	**2**	**3**			
1	AI-Prompt Template ช่วยกระตุ้นให้ฉันคิดเป็นระบบมากขึ้นในการเขียนโครงเรื่อง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2	ฉันเข้าใจโครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีมากขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	AI-Prompt Template ช่วยให้ฉันวางลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
4	ฉันสามารถสร้างแนวคิดหรือหัวข้อใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5	แบบฝึกการใช้ AI-Prompt Template เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
6	ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้นในการเรียนเมื่อใช้ AI-Prompt Template	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	ฉันสามารถเรียนรู้และใช้ AI-Prompt Template ได้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	AI-Prompt Template ทำให้ฉันเข้าใจการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในบทภาพยนตร์ได้ดีขึ้น	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
9	ฉันต้องการให้มีการนำ AI-Prompt Template ไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ด้วย	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	โดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวม	**ค่าเฉลี่ย IOC ทั้งฉบับ**					**0.93**	**ใช้ได้**

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้ AI-Prompt Template (Try-out)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ และค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค

รายการประเมิน (Items)	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	อำนาจจำแนก (Corrected Item-Total Correlation)	ค่าความเชื่อมั่นเมื่อตัดข้อนี้ออก (α if Item Deleted)
1. AI-Prompt Template ช่วยกระตุ้นให้ฉันคิดเป็นระบบมากขึ้นในการเขียนโครงเรื่อง	3.33	1.06	0.749	0.916
2. ฉันเข้าใจโครงสร้างของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดีมากขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	3.47	0.97	0.735	0.917
3. AI-Prompt Template ช่วยให้ฉันวางลำดับเหตุการณ์ในโครงเรื่องได้ดีขึ้น	3.37	0.93	0.689	0.920
4. ฉันสามารถสร้างแนวคิดหรือหัวข้อใหม่ ๆ ได้ง่ายขึ้นเมื่อใช้ AI-Prompt Template	3.30	0.95	0.675	0.920
5. แบบฝึกการใช้ AI-Prompt Template เหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	3.53	0.97	0.806	0.913
6. ฉันรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมมากขึ้นในการเรียนเมื่อใช้ AI-Prompt Template	3.37	1.00	0.828	0.912
7. ฉันสามารถเรียนรู้และใช้ AI-Prompt Template ได้ด้วยตนเอง	3.40	1.07	0.593	0.926
8. AI-Prompt Template ทำให้ฉันเข้าใจการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในบทภาพยนตร์ได้ดีขึ้น	3.23	0.86	0.497	0.929
9. ฉันต้องการให้มีการนำ AI-Prompt Template ไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาอื่น ๆ ด้วย	3.53	1.01	0.819	0.912
10. โดยรวมแล้ว ฉันพึงพอใจต่อการใช้ AI-Prompt Template ในการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี	3.43	0.82	0.778	0.916
รวมทั้งฉบับ	**34.0**	**7.65**	**ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา**	**0.926**

AI prompt template for writing a documentary film storyline

เทมเพลตพร้อมท์ AI สำหรับเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

เรียบเรียงโดย รศ.ดร.รุจโรจน์ แก้วอุไร

องค์ประกอบของโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

1. แนวคิดหลัก (Main Theme)
   - ประเด็นหลักหรือสารที่ต้องการสื่อ เช่น การอนุรักษ์วัฒนธรรม, วิถีชีวิตชุมชน, ปัญหาสังคม, สิ่งแวดล้อม
   - เป็น “หัวใจ” ของเรื่อง ที่ทุกองค์ประกอบจะต้องเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)
   - การจัดลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามได้ง่ายนิยมแบ่งเป็น 3 ส่วน:

   4. เริ่มต้น (Beginning): ปูพื้น แนะนำสถานที่ ตัวละคร บริบทของเรื่อง
   5. กลางเรื่อง (Middle): เหตุการณ์หลัก ความขัดแย้ง การเปลี่ยนแปลง จุดหักเห
   6. จบเรื่อง (End): บทสรุป ข้อคิด แรงบันดาลใจ หรือคำเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วม

3. ตัวละครหลัก (Main Characters)
   - บุคคล กลุ่มคน หรือชุมชนที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง
   - ควรมีภูมิหลัง (Background), แรงจูงใจ (Motivation), และบทบาทในเรื่องที่ชัดเจน

4. ฉากและบริบท (Setting and Context)
   - สถานที่เกิดเหตุ ช่วงเวลา และสภาพแวดล้อม
   - บริบททางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ หรือสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว

5. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement)
   - จุดหรือช่วงเวลาที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วม เช่น ความสุข ความเศร้า ความภูมิใจ
   - ใช้ภาพ เสียง เรื่องเล่า หรือเหตุการณ์จริงเป็นตัวกระตุ้น

6. องค์ประกอบเสียง/ภาพ (Audio/Visual Elements)
   - แนวทางการใช้เสียงบรรยาย (Narration), เสียงบรรยากาศ (Ambient Sound), เพลงประกอบ (Soundtrack)
   - ภาพฟุตเทจ ภาพถ่ายเก่า หรือกราฟิกประกอบเพื่อเสริมการเล่าเรื่อง

7. ข้อความบนจอ (On-screen Text)
   - คำพูด ข้อความ ข้อมูลสถิติ หรือคำคมที่ช่วยย้ำประเด็น
   - ใช้เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจข้อมูลสำคัญโดยไม่ต้องพากย์ซ้ำ

8. ข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้
   - แหล่งข้อมูล การอ้างอิงข้อเท็จจริง

ใบงานการเขียนโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี

รายวิชา: 355307 ภาษาและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อพัฒนานวัตกรรม

ชื่อกลุ่ม
.....

รหัสนิสิต .....ชื่อ–สกุล: .....
รหัสนิสิต .....ชื่อ–สกุล: .....

รหัสนิสิต .....ชื่อ–สกุล: .....
รหัสนิสิต .....ชื่อ–สกุล: .....
วันที่.....

หัวข้อเรื่องภาพยนตร์สารคดี:

โทนของเรื่อง (Tone): ☐ สร้างแรงบันดาลใจ ☐ สะเทือนใจ ☐ กวี ☐ สืบสวน ☐ อื่นๆ _____

ระยะเวลาที่คาดว่าจะฉาย: _____ นาที

1. แนวคิดหลัก (Main Theme)

อธิบายประเด็นสำคัญหรือสารที่ต้องการสื่อ เช่น การอนุรักษ์วัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน ปัญหาสังคม
.....
.....

2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure)

2.1 เริ่มต้น (Beginning) – ปูพื้น แนะนำสถานที่ ตัวละคร บริบท

.....
.....

2.2 กลางเรื่อง (Middle) – เหตุการณ์หลัก ความขัดแย้ง จุดเปลี่ยน

.....
.....

2.3 จบเรื่อง (End) – บทสรุป ข้อคิด หรือคำเชิญชวน

.....
.....

3. ตัวละครหลัก (Main Characters)

ระบุตัวละครสำคัญ บทบาท และภูมิหลัง

1. .....
2. .....
3. .....

4. ฉากและบริบท (Setting and Context)

สถานที่ เหตุการณ์ ช่วงเวลา และความสำคัญทางวัฒนธรรมหรือประวัติศาสตร์

.....

.....

5. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement)

จุดหรือเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วม (เช่น ภาพ ดนตรี คำพูด)

.....

.....

6. องค์ประกอบเสียง/ภาพ (Audio/Visual Elements)

เสียงบรรยาย เสียงบรรยากาศ เพลงประกอบ ภาพถ่าย/ฟุตเทจ

.....

.....

7. ข้อความบนจอ (On-screen Text)

ข้อความ คำพูด หรือข้อมูลสำคัญที่จะปรากฏบนจอ

.....

.....

8. ข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้

- แหล่งข้อมูล และข้อเท็จจริง การอ้างอิง เช่น เอกสาร การสัมภาษณ์

.....

.....

ตัวอย่างการใช้ Prompt ภาษาไทย:

คุณคือผู้เขียนบทภาพยนตร์สารคดีมืออาชีพ
โปรดช่วยฉันร่าง “โครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี” ความยาวประมาณ [ระบุเวลา เช่น 5–10 นาที]
หัวข้อ : [ระบุหัวข้อ/ประเด็น]
โทนเรื่อง : [เช่น สร้างแรงบันดาลใจ สะเทือนใจ กวี สืบสวน]

กรุณาจัดโครงเรื่องให้มีองค์ประกอบดังนี้:

1. แนวคิดหลัก (Main Theme) – สาระสำคัญหรือสารที่ต้องการสื่อ เช่น การอนุรักษ์วัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน หรือประเด็นสังคม
2. โครงสร้างเรื่อง (Narrative Structure) – จัดเป็น 3 ส่วน
    - เริ่มต้น (Beginning): แนะนำสถานที่ ตัวละครหลัก และปูพื้นหลังของเรื่อง
    - กลางเรื่อง (Middle): เหตุการณ์สำคัญ การดำเนินเรื่อง ความขัดแย้ง หรือจุดเปลี่ยน
    - จบเรื่อง (End): บทสรุป ข้อคิด หรือคำเชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วม
3. ตัวละครหลัก (Main Characters) – แนะนำบุคคลหรือกลุ่มบุคคลสำคัญในเรื่อง พร้อมภูมิหลังและบทบาท
4. ฉากและบริบท (Setting and Context) – สถานที่ เหตุการณ์ ช่วงเวลา และความสำคัญทางวัฒนธรรมหรือประวัติศาสตร์
5. การเชื่อมโยงทางอารมณ์ (Emotional Engagement) – ช่วงเวลาหรือภาพที่ดึงอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกร่วม
6. องค์ประกอบเสียง/ภาพ (Audio/Visual Elements) – แนวทางการใช้เสียงบรรยาย เสียงบรรยากาศ ภาพประกอบ หรือฟุตเทจเก่า
7. ข้อความบนจอ (On-screen Text) – คำพูด ข้อมูล หรือสถิติที่ช่วยเสริมสารของเรื่อง
8. โดยอิงจากข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้ - ข้อเท็จจริง แหล่งข้อมูล ผลการสัมภาษณ์

ข้อกำหนดเพิ่มเติม:

- เขียนเนื้อหาโดยอิงจากข้อเท็จจริงหรือข้อมูลที่ตรวจสอบได้
- หลีกเลี่ยงการแต่งเรื่องเกินจริง
- ใช้ภาษาเชิงบรรยายที่ชัดเจนและเหมาะสมกับสารคดี

ตัวอย่างหัวข้อ:

- “ข้าวเม่า: เสียงลมหายใจของท้องนา บ้านนายอ”
- “เรือกอและ: งานศิลป์แห่งทะเลใต้”
- “ตลาดน้ำยามเช้า: ชีวิตและการค้าในลำน้ำโบราณ”

✅ ตัวอย่างการใช้ Prompt

Prompt ตัวอย่าง:

คุณคือผู้เขียนบทภาพยนตร์สารคดีมืออาชีพ
โปรดช่วยฉันร่างโครงเรื่องภาพยนตร์สารคดี ความยาว 7 นาที
หัวข้อ: “ข้าวเม่า: เสียงลมหายใจของท้องนา บ้านนายอ”
โทนเรื่อง: สร้างแรงบันดาลใจและกวี
จัดโครงเรื่องตามองค์ประกอบที่กำหนดข้างต้น

Example Prompt (English)

You are a professional documentary scriptwriter.
Help me create a complete **documentary film storyline** for a short film.
Topic: [Insert your real topic here]
Tone: [e.g., inspirational, poetic, investigative, emotional]
Target Length: [e.g., 5–7 minutes]

Please organize the storyline using the following structure:

1. **Main Theme** – The central idea or message the documentary will convey.
2. **Narrative Structure** – Divide into Beginning, Middle, and End:
    - **Beginning:** Introduce the setting, main characters, and background.
    - **Middle:** Present main events, challenges, or turning points.
    - **End:** Provide resolution, reflection, or a call to action.
3. **Main Characters** – Describe key people or groups and their roles.
4. **Setting and Context** – Describe location, time, and relevant cultural/historical background.
5. **Emotional Engagement** – Identify emotional moments that connect with the audience.
6. **Audio/Visual Elements** – Suggest narration, ambient sounds, interviews, old footage, or imagery.
7. **On-screen Text** – Indicate any subtitles, quotes, or data to display on screen.
8. **Based on true story – resource reference interview**

Additional Instructions:

- Use factual or verifiable information.
- Avoid excessive fictional elements.
- Write in a clear and engaging style suitable for a documentary.