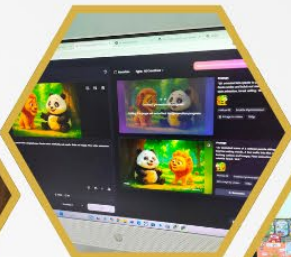




นวัตกรรม

AI พลิกโฉมการศึกษา สร้างนิทานอัจฉริยะ
เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรายวิชาคอมพิวเตอร์
ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสมหวัง



ว่าที่ ร.ต.หญิงมัลลิกา ชุมทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนวัดสมหวัง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

นวัตกรรม เรื่อง AI พลิกโฉมการศึกษา สร้างนิทานอัจฉริยะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรายวิชา คอมพิวเตอร์ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียน วัดสมหวัง

ผู้เสนอผลงาน : ว่าที่ ร.ต.หญิงมัลลิกา ชุมทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

สถานศึกษา โรงเรียนวัดสมหวัง

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

1.ความสำคัญของนวัตกรรม

ในยุคที่เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ของคนทั่วโลก การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทางและพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้ให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ AI ในการ “สร้างนิทานอัจฉริยะ” เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และทักษะการใช้เทคโนโลยี ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

นิทานอัจฉริยะที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบเรื่องราว ตัวละคร และใช้ AI เป็นเครื่องมือในการผลิต เนื้อหา เช่น การเขียนเรื่องด้วย ChatGPT สร้างภาพนิ่งด้วย Copilot การสร้างเสียงด้วย Google AI Studio หรือ การทำภาพเคลื่อนไหวด้วย HailuoAI และตัดต่อวิดีโอด้วย Canva เป็นการบูรณาการทักษะด้านเทคโนโลยีและ ความคิดสร้างสรรค์อย่างลงตัว โดยสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ซึ่งเน้น การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน

นวัตกรรมนี้ยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร อีกทั้งยังช่วยยกระดับกระบวนการเรียนการสอนให้ก้าวทัน โลกยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง นอกจากนี้ ยังสามารถขยายผลการใช้งานไปสู่รายวิชาอื่น ๆ ได้หลากหลาย เป็นแนวทางที่ สามารถพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมการศึกษาไทยให้มีคุณภาพในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน

MIAP เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นด้านสมรรถนะของผู้เรียน มีองค์ประกอบ ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ Motivation Information Application และ Progress การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ MIAP สามารถ ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สามารถสร้างการเรียนรู้แก่ผู้สอนในสถานศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุราษฎร์ พรหมจันทร์, 2554)

แนวคิดกระบวนการเรียนรู้แบบแบบลงมือทำ (Learning by Doing) มาจากปรัชญาหรือความเชื่อของ ปรัชญาพัฒนาการนิยม (Progressivism) หรือบางท่านเรียกปรัชญาการศึกษาที่ว่า ปรัชญาพัฒนาการ (สิริมณี บรรจง, 2553: 7) ปรัชญานี้มีต้นกำเนิดมาจากปรัชญาแม่บทคือปรัชญาปฏิบัตินิยมที่ให้ความสนใจอย่างมากต่อการ ปฏิบัติหรือการลงมือกระทำ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ เด็กได้รับอิสระ ริเริ่มความคิดและลงมือทำตามความคิด ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์และใช้กระบวนการแก้ปัญหาด้วยตนเองคือ การให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญที่จะสืบค้นหา ความรู้ นักการศึกษาที่มีชื่อเสียงที่มีความเชื่อปรัชญาการศึกษานี้คือ John Dewey เป็นผู้นำนักปราชญ์ ซึ่งเชื่อว่า มนุษย์จะต้องปรับตัวเพื่อให้ชีวิตอยู่รอด จึงมีวิธีที่แพร่หลายและนำมาใช้ในการจัดการศึกษาคือ Learning by Doing หรือการเรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง แนวคิดของ Dewey นั้น ตระหนักเรื่องการปรับตัวให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมเป็น เรื่องสำคัญและจะต้องนำไปใช้เป็นแนวคิดของการจัดการศึกษา หรือเป็นแก่นแห่งการศึกษา มนุษย์ต้องเผชิญกับ

ปัญหา จึงต้องฝึกให้มนุษย์แก้ปัญหา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ฝึกปฏิบัติ ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะ กระบวนการต่างๆ

จากข้อมูลข้างต้นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการทำนวัตกรรมเรื่อง AI พลิกโฉมการศึกษา สร้างนิทานอัจฉริยะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสมหวัง ในครั้งนี้

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อประเมินพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. เพื่อประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
5. เพื่อเผยแพร่และส่งเสริมการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสื่อการเรียนรู้

2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีขึ้นไป
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ในระดับดีขึ้นไป

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ศึกษาข้อมูลและออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

- 3.1.1 ศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการเรียนการสอน และเลือกเครื่องมือที่เหมาะสม เช่น ChatGPT, Copilot, Google AI Studio, HailuoAI, Canva เป็นต้น
- 3.1.2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MIAP ร่วมกับ Learning by Doing
- 3.1.3 เตรียมความพร้อมสื่อและระบบสนับสนุน
- 3.1.4 จัดทำสื่อการสอน
- 3.1.5 เตรียมเว็บไซต์ www.ครุภัณฑ์.ไทย

3.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้

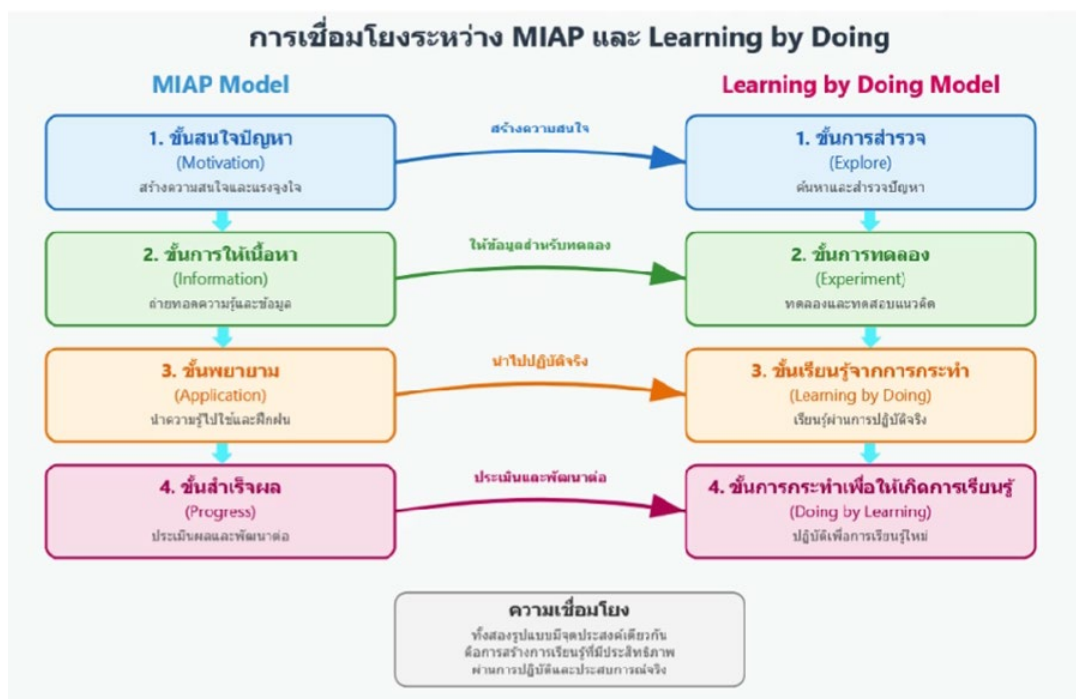
ใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ MIAP ร่วมกับ รูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing

3.2.1 ขั้นสนใจปัญหา (Motivation) เชื่อมโยงกับ ขั้นการสำรวจ (Explore) ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing คือการกระตุ้นความคิดด้วยคำถาม ว่านักเรียนรู้จักคำว่า เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือไม่ และเปิดคลิปตัวอย่างนิทาน AI เพื่อกระตุ้นความสนใจ

3.2.2 ขั้นการให้เนื้อหา (Information) เชื่อมโยงกับ ขั้นการทดลอง (Experiment) ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing คือ การจัดเตรียมข้อมูลหรือความรู้พื้นฐานเพื่อให้นักเรียนรู้และนักเรียนสามารถเรียนรู้ย้อนหลังได้ด้วยตนเอง เช่นคลิปตัวอย่างงานปัญญาประดิษฐ์ (AI) สื่อสไลด์การสอนในการประยุกต์ใช้งานปัญญาประดิษฐ์ (AI) การสร้างนิทาน ซึ่งสามารถดูย้อนหลังได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านเว็บไซต์ <https://www.ครุmallika.ไทย/> หรือ <http://www.krumallika.in.th> และทดลองใช้เครื่องมือการสร้างปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในหลายๆ เว็บไซต์ และให้นักเรียนทำใบงานเรื่องเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

3.2.3 ขั้นพยายาม (Application) เชื่อมโยงกับ ขั้นการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing คือการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยนำความรู้ที่ได้จากขั้นการให้เนื้อหา (Information) ไปสร้างสรรค์หรือแก้ปัญหา คือการลงมือวางโครงเรื่องและสร้างนิทานโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

3.2.4 ขั้นสำเร็จผล (Progress) เชื่อมโยงกับขั้นการกระทำเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ (Doing by Learning) ในรูปแบบการเรียนรู้แบบ Learning by Doing เป็นการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างนิทานด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสะท้อนผล ปรับปรุง และต่อยอดการเรียนรู้ เช่นการได้รับคำแนะนำจากเพื่อนๆ ในชั้นเรียนหรือครูผู้สอน นำสื่อไปให้นักเรียนชั้นอนุบาลดูเพื่อสอนคุณธรรมให้กับนักเรียนชั้นอนุบาล และสำเร็จมาไปกว่านั้นคือ ครูผู้สอนได้มีโอกาสเผยแพร่นวัตกรรม เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้กับผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 1



3.3 ประเมินผลการเรียนรู้

3.3.1 ประเมินความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยใบงานเรื่อง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

3.3.2 ประเมินทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบ MIAP และ Learning by Doing ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผ่านผลงานการสร้างนิทาน

3.3.3 ประเมินพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3.3.4 ประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4. ผลสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม

4.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ร้อยละ 70 ขึ้นไป ประเมินจากการทำใบงาน

4.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างนิทานอัจฉริยะ ร้อยละ 70 ขึ้นไป ประเมินจากผลงานนิทานอัจฉริยะ

4.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีขึ้นไป

4.4 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทุกคนมีสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในระดับดีขึ้นไป

4.5 ผลงานนิทานอัจฉริยะของนักเรียนสามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนการสอนได้จริง

4.6 ครูผู้สอนได้มีโอกาสไปเผยแพร่นวัตกรรม และเป็นวิทยากรเรื่องเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้กับผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 1

5. แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

5.1 นำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์หรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทุกระดับ

5.2 ขยายผลการจัดการเรียนรู้ไปยังรายวิชาอื่นๆ ด้วยการสร้างเรื่องราวประกอบบทเรียนเป็นสื่อการเรียนการสอน

6. การเผยแพร่นวัตกรรม

6.1 www.watsomwang.ac.th

6.2 <https://www.krumallika.in.th/ai-training>

6.3 เป็นวิทยากรเรื่อง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 1

7. อ้างอิง

สุราษฎร์ พรหมจันทร์. (2554). รูปแบบการฝึกอบรม วิธีดำเนินการวิจัยและการจัดทำรายงานการวิจัยโดยใช้กระบวนการสอรรูปแบบ MIAP สำหรับครูผู้สอนในสถานศึกษา. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม. ปีที่2. ฉบับที่ 1. 29-34.

สิริมนี บรรจง. (2553). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยใช้วิธีสอนที่เน้นทักษะปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

8. ภาคผนวก

8.1 ภาพกิจกรรมการเรียนการสอนและผลงานนักเรียน



8.2 ภาพกิจกรรมการเผยแพร่นวัตกรรมและเป็นวิทยากร



8.3 ภาพการนำนิทานไปเป็นสื่อการเรียนการสอนให้กับนักเรียนชั้นอนุบาล โรงเรียนวัดสมหวัง





โรงเรียนวัดสมหวัง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1