



รายงานนวัตกรรมทางการศึกษา
เขียนอีสาน ประุง AI



จัดทำโดย

นางสาวอนินพร ฝอยทอง

ตำแหน่งครู ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่แนวคิดการเรียนการสอนภาษาไทยในหัวข้อ การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน รายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี “เขียนอีสาน ประุง AI” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ผ่านการจัดการเรียนการสอนเรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยนำอาหารพื้นบ้านอีสานตามฤดูกาลมาเป็นเนื้อหาหลักของบทเรียนและการนำ AI เข้ามาสู่กระบวนการเรียนรู้

แนวคิดสำคัญของนวัตกรรมนี้เกิดจากการสังเกตว่า นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย การเขียนเล่าเรื่องอย่างสร้างสรรค์และการเรียบเรียงภาษาให้มีเนื้อเรื่องที่น่าสนใจและตามลำดับเหตุการณ์ ทั้งที่เป็นบริบทที่สามารถนำมาใช้ในการสื่อสารจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบของนิทาน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสนุก มีส่วนร่วม และกล้าสื่อสารภาษาไทยมากขึ้น โดยผ่านวิถีชีวิตที่ผู้เรียนได้สัมผัสในชีวิตประจำวันจะได้มีความคิดที่สร้างสรรค์นอกกรอบจากบทเรียนในห้องเรียน

ผู้จัดทำนวัตกรรมหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้นำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีความหลากหลาย สนุก และตอบโจทย์ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับด้วยความยินดีเพื่อปรับปรุงพัฒนานวัตกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

ขอขอบคุณทุกฝ่ายที่ให้การสนับสนุน และขอบคุณนักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างผลงานนวัตกรรมจากการเรียนรู้ในครั้งนี้

ผู้จัดทำ

(นางสาวอนินพร ฝอยทอง)

โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมายและขอบเขตการพัฒนา	๓
- ขอบเขตของเนื้อหา	
- ขอบเขตของทักษะที่พัฒนา	
- ขอบเขตด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Process Scope)	
- ขอบเขตด้านคุณลักษณะและเจตคติ (Affective Scope)	
- ระยะเวลาในการดำเนินงาน	
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๕
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๖
หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๘
ผลการใช้สื่อนวัตกรรม	๑๑
การสรุปผลสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ และเงื่อนไขความสำเร็จของนวัตกรรม	๑๒
การเผยแพร่วัตกรรม	๑๕
ภาพกิจกรรม	๑๗
ภาคผนวก	๒๐
แบบสรุปผลการประเมินรวม การประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	๒๑
สรุปผลคะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน	๒๒
แบบประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม	๒๓
แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน	๒๔
แผนการจัดการเรียนรู้	๒๕
บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้	๓๗
ตัวอย่างบัตรรูปภาพเมนูอาหาร	๔๒
ผลงานนักเรียน	๔๓
บรรณานุกรม	๔๖

๑. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน รายวิชาภาษาไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรสถานศึกษานำร่อง ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี “เขียนอีสาน ปูจ AI” สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ผู้จัดทำ นางสาวอนิพร ฝอยทอง ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

วันที่ ๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๘ - ๒๐ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. ที่มาและความสำคัญ

การเรียนรู้ภาษาไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยวางรากฐานให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารในชีวิตประจำวันและพัฒนาทักษะด้านภาษาเพื่อต่อยอดในการศึกษาหรือการทำงานในอนาคต อย่างไรก็ตามจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนพบว่า นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงประสบปัญหาในใช้ภาษาไทย เช่นการใช้คำ การสร้างประโยค การเรียบเรียงภาษา การเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเขียนเล่าเรื่อง และการนำความรู้ไปใช้สื่อสารจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับบริบทใกล้ตัว เช่น ชื่อวัตถุดิบอาหารหรือเมนูอาหารที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน แม้ผู้เรียนจะคุ้นเคยกับสิ่งเหล่านี้อยู่แล้ว แต่กลับไม่สามารถเขียนสื่อสารหรือเล่าเรื่องเป็นภาษาไทยที่เป็นภาษาทางการได้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในโรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี ซึ่งตั้งอยู่ในพื้นที่ชนบทของภาคอีสานเองก็สะท้อนปัญหาเช่นเดียวกัน หลายคนรู้จักอาหารอีสานหลากหลายชนิด เช่น ส้มตำ ลาบ แกงหน่อไม้ เห็ดป่า ก้อยไข่มดแดง หรือผักพื้นบ้านต่าง ๆ แต่ไม่สามารถบอกชื่อวัตถุดิบเหล่านี้เป็นภาษาไทยได้ อีกทั้งขาดความมั่นใจในการฟัง การพูด และที่สำคัญคือการเขียน เนื่องจากกลัวเขียนผิดหรือใช้ระดับภาษาไม่ถูกต้อง ทำให้ไม่กล้าสื่อสารและไม่ค่อยมีโอกาสใช้ภาษาไทยในรูปแบบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ในห้องเรียนอย่างเต็มที่

ในขณะเดียวกัน รูปแบบการสอนที่เน้นการท่องจำเนื้อหาแบบเดิม เรียนเฉพาะในตำราเรียน ไม่มีโอกาสสร้างบทเรียนเอง มักทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่ได้พัฒนาทักษะการใช้ภาษาอย่างแท้จริง เด็กส่วนใหญ่ให้ความสนใจสื่อที่มีความสนุก ทำทาย และสามารถมีส่วนร่วมได้ เช่น กิจกรรมที่มีการแข่งขันและการโต้ตอบ การเรียน(Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering ซึ่งมี ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence เข้ามามีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ เพราะช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลองผิดลองถูกกล้าแสดงความคิดเห็นหรือกล้าแสดงออกด้านความคิด และสร้างผลงานที่น่าสนใจมากขึ้น

นอกจากนี้ การนำ “อาหารพื้นบ้านอีสานตามฤดูกาล” มาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างนวัตกรรมจากจัดการเรียนการสอนยังช่วยเพิ่มความหมายให้กับการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับวัตถุดิบ เมนูอาหารอีสานเหล่านี้อยู่แล้ว การเรียนรู้การใช้ภาษาไทยและการสื่อสารจึงเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่รู้สึกไกลตัว และสามารถ

นำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ง่ายขึ้น การเชื่อมโยงความรู้ภาษาไทยเข้ากับชีวิตประจำวันจึงเป็นการสร้างความเข้าใจ และทักษะการใช้ภาษาที่มีคุณค่าและยั่งยืนกว่า

ด้วยเหตุผลเหล่านี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปรง AI” เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้ภาษา การฟัง การเขียน และการสื่อสารของนักเรียนผ่านการเรียนรู้ ที่มีความท้าทาย และมีปฏิสัมพันธ์สูง การจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ออกแบบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวผ่านรูปภาพ โดยการฝึกตั้งคำถามจากรูปภาพว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ฝึกแต่งประโยคต่างๆไปสู่อการเขียนเล่าเรื่องจากภาพ และสื่อสารโต้ตอบในสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาหาร ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอย่างรอบด้านและเกิดความมั่นใจมากขึ้น เมื่อนักเรียนแต่งประโยคได้แล้วยังสามารถสร้างคำสั่ง หรือ prompt เพื่อให้สร้างรูปภาพที่นักเรียนต้องการจากแอปพลิเคชัน Gemini และ ChatGPT เมื่อได้ภาพที่ต้องการจึงนำมาเขียนเล่าเรื่องจากภาพ และสร้างผลงานเป็น E-Book หรือ Flipbook ผ่าน แอปพลิเคชัน CANVA และ Heyzine Flipbooks

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้เกิดจากความต้องการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ภาษาไทยด้านทักษะ การเขียนและการสื่อสารภาษาไทยของนักเรียน พร้อมทั้งต้องการเพิ่มความสนุกและแรงจูงใจในการเรียน ผ่านการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งเป็นแนวทางที่เหมาะสมกับผู้เรียนยุคปัจจุบันและสามารถนำไปใช้จริงในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. วัตถุประสงค์

นวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปรง AI” มุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ โดยมีวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

๑. เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เรียนรู้และได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (K)
๒. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ข้อมูลจากการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารอีสาน ๓ ฤดู (K)
๓. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาเขียนบรรยายหรือเขียนเล่าเรื่องสร้างเป็นนิทานได้ (P)
๔. เพื่อให้นักเรียนได้ลงมือสร้างรูปภาพโดยเขียนคำสั่งหรือ Prompt ในแอปพลิเคชัน Google Gemini และ ChatGPT ได้ (P)
๕. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการทำงาน สร้างความสามัคคีและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (P)
๖. เพื่อให้การเรียนรู้ภาษาไทยมีความน่าสนใจและสนุกสนาน ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการคิดเชิงรุก (A)

๗. เพื่อบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับการเรียนภาษาไทย ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในอาหารพื้นบ้านอีสานและเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน (A)

๖. กลุ่มเป้าหมายและขอบเขตการพัฒนา

นวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปูรง AI” กำหนดกลุ่มเป้าหมายและขอบเขตการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพจริงของผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น ๒ ลักษณะ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ และ กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ ดังนี้

๑. กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ (Quantitative Target Group)

กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณหมายถึง จำนวนผู้เรียนที่เข้าร่วมการทดลองใช้นวัตกรรมโดยตรง ซึ่งประกอบด้วย

๑.๑ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน เป็นผู้เรียนในชั้นเรียนจริงที่เข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และเป็นกลุ่มที่ใช้ในการประเมินผลการเรียนรู้ด้านการใช้ภาษาไทย การสร้างประโยค การเขียนเล่าเรื่อง การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ การสร้างรูปภาพที่นักเรียนต้องการจากแอปพลิเคชัน Gemini และ ChatGPT เมื่อได้ภาพที่ต้องการจึงนำมาเขียนเล่าเรื่องจากภาพ และสร้างผลงานเป็น E-Book หรือ Flipbook ผ่านแอปพลิเคชัน CANVA และ Heyzine Flipbooks

๒. กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ (Qualitative Target Group)

๒.๑ กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพคือ ลักษณะของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ ความต้องการ และปัญหาที่พบในห้องเรียน ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญในการออกแบบสื่อ โดยมีลักษณะดังนี้

๒.๒ กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีความสนใจในภาษาไทยและต้องการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

๒.๓ นักเรียนที่ต้องการฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ผ่านการเชื่อมโยงความรู้ด้านวรรณศิลป์กับประสบการณ์จริงจากเมนูอาหารอีสาน

๒.๔ นักเรียนที่ต้องการเรียนรู้การสร้างรูปภาพที่นักเรียนต้องการจากแอปพลิเคชัน Gemini และ ChatGPT

๒.๕ นักเรียนสามารถสร้างผลงานเป็น E-Book หรือ Flipbook ผ่าน แอปพลิเคชัน CANVA และ Heyzine Flipbooks

๒.๖ ผู้เรียนมีพื้นฐานการสื่อสารระดับต้น-ปานกลาง สามารถพัฒนาได้อย่างชัดเจนเมื่อได้รับกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น บทบาทสมมติ การสร้างประโยคสั้นๆ ไปจนถึงการเขียนเล่าเรื่องเป็นนิทาน

๖.๑. ขอบเขตของเนื้อหา

๖.๑.๑ สารภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

๑. การเขียนสื่อสารเชิงบรรยาย อธิบาย และการเขียนเชิงสร้างสรรค์
๒. การใช้คำและสำนวนภาษาไทยอย่างเหมาะสมกับบริบท
๓. การเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นลำดับขั้นตอน

๖.๑.๒ เนื้อหาภูมิปัญญาอาหารอีสาน

๑. ความเป็นมาและคุณค่าทางวัฒนธรรมของอาหารอีสาน
๒. ส่วนประกอบ วัตถุดิบ และกรรมวิธีการปรุง
๓. ภาษาและคำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับอาหารอีสาน
๔. การถ่ายทอดเรื่องราวอาหารท้องถิ่นผ่านงานเขียนและสื่อสร้างสรรค์

๖.๑.๓ ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีและ Prompt Engineering

๑. ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ AI เพื่อการเรียนรู้
๒. หลักการตั้งคำสั่ง (Prompt) ที่ชัดเจน มีเป้าหมาย และเหมาะสม
๓. การปรับปรุงคำสั่งเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ
๔. การประเมินและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจาก AI

๖.๒. ขอบเขตของทักษะที่พัฒนา

- ๖.๒.๑ ทักษะการเขียน วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล
- ๖.๒.๒ ทักษะการเขียนเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
- ๖.๒.๓ ทักษะการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์
- ๖.๒.๔ ทักษะการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างรู้เท่าทัน
- ๖.๒.๕ ทักษะการทำงานเป็นทีมและการนำเสนอ

๖.๓ ขอบเขตด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Process Scope)

ใช้แนวคิด Active Learning เป็นฐาน โดยเน้นกระบวนการดังนี้

- ๖.๓.๑ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing)
- ๖.๓.๒ การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)
- ๖.๓.๓ วิเคราะห์และปรับแก้ผลงานให้ถูกต้องเหมาะสม
- ๖.๓.๔ การตั้งคำถามและคิดวิเคราะห์ (Questioning & Critical Thinking)
- ๖.๓.๕ การสร้างสรรค์ผลงาน (Creative Production)
- ๖.๓.๖ การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection)
- ๖.๓.๗ ผู้เรียนจะได้ฝึกคิดหัวข้ออาหารอีสานที่สนใจ

- ๖.๓.๘ ศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้จริง/ชุมชน
- ๖.๓.๙ สร้าง Prompt เพื่อให้ AI ช่วยพัฒนาเนื้อหา
- ๖.๓.๑๐ นำเสนอผลงานในรูปแบบ E-Book

๖.๔ ขอบเขตด้านคุณลักษณะและเจตคติ (Affective Scope)

- ๖.๔.๑ เห็นคุณค่าในภาษาไทยและการสื่อสารที่ถูกต้อง
- ๖.๔.๒ ภาควิชาภูมิใจในภูมิปัญญาอาหารอีสาน
- ๖.๔.๓ มีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี
- ๖.๔.๔ เปิดใจเรียนรู้และกล้าแสดงความคิดเห็น
- ๖.๔.๕ มีความมั่นใจในการสื่อสารต่อสาธารณะ

๖.๕ ระยะเวลาในการดำเนินงาน

การพัฒนานวัตกรรมนี้ดำเนินการภายในระยะเวลา ๑ ภาคเรียน

ประกอบด้วย การออกแบบ – พัฒนา – ทดลองใช้ – ปรับปรุง – ประเมินผล

เครื่องมือและกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม พัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปrompt AI” ถูกพัฒนาขึ้นด้วยความตั้งใจที่จะจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ ใช้งานได้จริง และตอบโจทย์ปัญหาทักษะเขียนภาษาไทยของผู้เรียน การพัฒนานวัตกรรมขึ้นนี้จึงต้องใช้ “เครื่องมือการสอน” หลายประเภท ทำงานร่วมกันเป็นชุดเดียว เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ

เครื่องมือทั้งหมดประกอบด้วย (๑) สื่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์ (๒) แผนการจัดการเรียนรู้ ๓ แผน โดยทุกส่วนต้องทำงานสอดคล้องกัน จึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิผลสูงสุด ดังนี้

๗. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๗.๑ สื่อการจัดการเรียนรู้ เรื่องการเขียนเชิงสร้างสรรค์

๑. การ์ดรูปภาพเมนูอาหารอีสานตามฤดูกาล
๒. ชุดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ๔ ขั้นตอน
๓. สลากเมนูอาหาร
๔. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
๕. แบบประเมินความพึงพอใจ
๖. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

๗.๒ แผนการจัดการเรียนรู้ (จำนวน ๓ แผน)

แผนการสอนเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้การใช้บอร์ดเกมเกิดลำดับขั้น และช่วยครูดำเนินกิจกรรมได้เป็นระบบ โดยสอดคล้องกับระดับทักษะของผู้เรียน

แผนที่ ๑ ความรู้เบื้องต้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์

- ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- องค์ประกอบของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์

แนวคิดหลัก (Theme)

โครงเรื่อง

การใช้ภาษาและภาพพจน์

แผนที่ ๒ การเขียนเชิงสร้างสรรค์

- ขั้นตอนกระบวนการเขียน
- การใช้ชุดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ๔ ขั้นตอน

แผนที่ ๓ การสร้างผลงาน

- นักเรียนฝึกสร้างประโยค การเขียนเล่าเรื่อง การสื่อสารเชิงสร้างสรรค์
- นักเรียนการสร้างรูปภาพที่นักเรียนต้องการจากแอปพลิเคชัน Gemini และ ChatGPT เมื่อได้ภาพที่ต้องการจึงนำมาเขียนเล่าเรื่องจากภาพ
- สร้างผลงานเป็นE-Book หรือ Flipbookผ่าน แอปพลิเคชัน CANVA และ Heyzine Flipbooks

และนำเสนอ

ทั้ง ๓ แผนถูกออกแบบให้ “ต่อเนื่องกัน” ตั้งแต่ความรู้พื้นฐาน → การฝึกทักษะการเขียน → การสร้างผลงานและนำเสนอ

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้นวัตกรรมมีความสมบูรณ์และใช้ได้จริง มีการพัฒนาตาม ๔ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นที่ ๑ ศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน

- สำรวจข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียน ม.๓
- เเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ด้านการเขียนของนักเรียน ม.๓
- สำรวจปัญหา เช่น
 - เขียนไม่เป็นระบบ
 - ขาดจินตนาการ
 - ไม่เชื่อมโยงบริบทชุมชน
- วิเคราะห์บริบทพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

- สํารวจภูมิปัญญาอาหารอีสานในชุมชน

ขั้นที่ ๒ ออกแบบสื่อและแผนการจัดการเรียนรู้

- ออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสมรรถนะผู้เรียน
- สร้างสื่อต่าง ๆ
- เขียนแผนการสอน ๓ แผนให้เป็นขั้นเป็นตอน
- เชื่อมโยงแต่ละเนื้อหาให้พัฒนาทักษะต่อเนื่องกัน

ขั้นที่ ๓ พัฒนา ทดลองใช้ และปรับปรุง

๓.๑ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

- กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes)
- กำหนด Rubric ประเมินงานเขียน

๓.๒ พัฒนาทักษะ Prompt Engineering

ฝึกนักเรียนออกแบบคำสั่ง เช่น

ตัวอย่าง Prompt ระดับต้น

“ช่วยสร้างรูปภาพสําคัญสำหรับทำปลาร้าให้มีภาพพจน์และกลิ่นอายวัฒนธรรมอีสาน”

ระดับพัฒนา

“ช่วยสร้างรูปภาพเกี่ยวกับสําคัญสำหรับทำปลาร้าที่สอดแทรกคุณค่าทางวัฒนธรรมอีสาน และกลิ่นอายวัฒนธรรมอีสานที่มีผู้คนล้อมรอบอย่างอบอุ่น”

นักเรียนเรียนรู้ว่า

- Prompt ต้องชัดเจน
- ต้องกำหนดรูปแบบ ความยาว กลุ่มเป้าหมาย
- ต้องตรวจสอบและปรับแก้ (Refine Prompt)

๓.๓ ทดลองใช้ (Implementation)

- ดำเนินการในชั้นเรียน ม.๓
- กระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียน
- สํารวจเมนูอาหารอีสานในชุมชน
- สัมภาษณ์ผู้ปกครองหรือปราชญ์ชาวบ้าน
- เขียนรายงานด้วยตนเอง
- ใช้ AI ช่วยปรับปรุงโดยออกแบบ Prompt
- เปรียบเทียบงานก่อน-หลังใช้ AI
- นำเสนอผลงานในรูปแบบ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) และ นิทรรศการ “เขียนอีสาน

ปรุง AI”)

ขั้นที่ ๔ ประเมินผลและสรุปผลการจัดการเรียนการสอน

- ประเมินผลก่อน-หลังเรียน
- ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการใช้ภาษา
- สสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียน
- วิเคราะห์ผลเพื่อพัฒนาสื่อให้สมบูรณ์ในรอบต่อไป

๙. หลักการ แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ประุง AI” ยึดหลักการและแนวคิดทางการเรียนรู้หลายด้านร่วมกัน เพื่อให้สามารถพัฒนาทักษะภาษาไทยของผู้เรียนได้ อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ นวัตกรรมนี้ครอบคลุมทั้งแนวคิดการเรียนรู้จากการลงมือทำ การเรียนรู้โดยใช้ การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และทฤษฎีการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยสรุปแนวคิดสำคัญที่นำมาใช้ดังนี้

๑. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑.๑ ความหมายของ Active Learning

Active Learning หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านกิจกรรม ที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การแก้ปัญหา การสร้างชิ้นงาน หรือการลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าการเรียนรู้แบบ รับฟังหรือการท่องจำเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

๑.๒ หลักการสำคัญของ Active Learning

๑.๒.๑ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการ เรียนรู้

๑.๒.๒ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ให้ผู้เรียนคิดอย่างลึกซึ้งและแก้ปัญหาจาก สถานการณ์จริง

๑.๒.๓ การเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และการปฏิบัติ

๑.๒.๔ การมีส่วนร่วม (Engagement) สร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีแรงจูงใจ

๑.๓ แนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้อง

๑.๓.๑ Bloom’s Taxonomy “Active Learning” ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในระดับสูง เช่น การวิเคราะห์ (Analyze) การประเมิน (Evaluate) และการสร้างสรรค์ (Create)

๑.๓.๒ Constructivism การเรียนรู้เชิงรุกอิงจากแนวคิดที่ว่าผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นเองจากประสบการณ์

๑.๔ ตัวอย่างกิจกรรมใน Active Learning

- ๑.๔.๑ การอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion)
- ๑.๔.๒ การแก้ปัญหา (Problem-Solving)
- ๑.๔.๓ การใช้สถานการณ์สมมติ (Simulation)
- ๑.๔.๔ การลงมือทำจริง (Hands-on Activities)

๒. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)

๒.๑ ความหมายของ Experiential Learning

Experiential Learning หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติจริง และสะท้อนความรู้ที่ได้จากประสบการณ์นั้น

๒.๒ หลักการสำคัญของ Experiential Learning

๒.๒.๑ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing): ผู้เรียนเรียนรู้จากการเผชิญสถานการณ์จริง

๒.๒.๒ การสะท้อนประสบการณ์ (Reflection): วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ

๒.๒.๓ การประยุกต์ใช้ (Application): ใช้ความรู้จากประสบการณ์ในสถานการณ์ใหม่

๒.๓ แนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้อง

๒.๓.๑ Kolb's Experiential Learning Cycle กระบวนการเรียนรู้ของ Kolb แบ่งออกเป็น ๔ ขั้นตอน

- ๑. Concrete Experience มีประสบการณ์ตรง
- ๒. Reflective Observation สะท้อนประสบการณ์
- ๓. Abstract Conceptualization สร้างความเข้าใจเชิงแนวคิด
- ๔. Active Experimentation นำไปทดลองใช้

๒.๓.๒ Dewey's Learning Theory การเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่ผู้เรียนเผชิญในชีวิตจริง

๒.๔ ประโยชน์ของ Experiential Learning

- ๒.๔.๑ พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและตัดสินใจ
- ๒.๔.๒ เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาโดยเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
- ๒.๔.๓ สร้างแรงจูงใจในการเรียน

๒.๕ ตัวอย่างกิจกรรมใน Experiential Learning

- ๒.๕.๑ การฝึกงานหรือโครงการเรียนรู้จากการทำงาน

๒.๕.๒ การลงพื้นที่ทำกิจกรรมชุมชน

๒.๕.๓ การทดลองทางวิทยาศาสตร์

๒.๕.๔ การปลูกพืชและบันทึกการเติบโตในบริบทของการเกษตร

๓. เทคนิค Prompt Engineering

กระบวนการออกแบบและปรับแต่ง "คำสั่ง" (Prompt) เพื่อสื่อสารกับแบบจำลองปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ AI สร้างผลลัพธ์ที่ถูกต้อง แม่นยำ และตรงตามความต้องการมากที่สุด การทำเช่นนี้ เหมือนกับการให้คำแนะนำที่ละเอียดและชัดเจนแก่ AI เพื่อให้ทำงานได้ตามเป้าหมาย

หลักการสำคัญ

การออกแบบคำสั่ง

เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในการเลือกใช้คำ วลี รูปแบบ และสัญลักษณ์ที่เหมาะสม เพื่อชี้แนะ AI

การทดลองและปรับปรุง

Prompt Engineering ไม่ได้มีสูตรสำเร็จตายตัว แต่ต้องผ่านการทดลองและปรับปรุงคำสั่งอยู่เสมอเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

ความชัดเจน

คำสั่งที่ชัดเจนและมีโครงสร้างที่ดีจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความแม่นยำของ AI

ความสำคัญ

ช่วยให้ AI ทำงานได้เต็มประสิทธิภาพ: การออกแบบ Prompt ที่ดีทำให้ AI สามารถตอบสนองต่อคำสั่งของผู้ใช้ได้ถูกต้องและตรงประเด็นมากขึ้น

ลดความสับสน

Prompt ที่ไม่ชัดเจนทำให้ AI สับสนหรือให้ข้อมูลที่ผิด

พัฒนาการใช้งาน AI

Prompt Engineering ช่วยให้อาจารย์นำ AI ไปใช้ประโยชน์ได้จริงในหลากหลายอุตสาหกรรม เช่น การสร้างโค้ด การตรวจสอบข้อผิดพลาด หรือการวิเคราะห์ข้อมูล

การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

ช่วยให้การสื่อสารระหว่างมนุษย์กับ AI เป็นไปอย่างราบรื่นและตรงไปตรงมา

ตัวอย่าง "เขียนบทความเกี่ยวกับประโยชน์ของ Active Learning สำหรับนักเรียน ม.๓" หรือ "สร้างภาพแมวกำลังเล่นไวโอลินในป่า"

สรุปความสัมพันธ์ของทั้งสองทฤษฎี

ทฤษฎี การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และ การเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) มีความสัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นในฐานะแนวทางการเรียนรู้ที่ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการ ลงมือปฏิบัติจริง

ส่วน Prompt Engineering คือเครื่องมือและทักษะสมัยใหม่ที่เข้ามาช่วย ส่งเสริมและขยาย ประสิทธิภาพการเรียนรู้เหล่านี้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นในยุค AI

๑๐. ผลการใช้สื่อวัตกรรม

หลังจากน่านวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปูรง AI” ไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน ตลอด ๓ คาบเรียน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ผลการใช้สื่อวัตกรรมพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยอย่างเห็นได้ชัด โดยสรุปผลที่เกิดขึ้นได้ดังนี้

๑. ผลด้านความรู้ (Knowledge)

๑. นักเรียนมีความเข้าใจองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น เช่น การใช้โวหารภาพพจน์ การลำดับความคิด และการเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นระบบ

๒. สามารถอธิบายหลักการตั้งคำสั่ง (Prompt) ที่มีประสิทธิภาพ ได้แก่ ความชัดเจน ความเฉพาะเจาะจง การกำหนดรูปแบบ และกลุ่มเป้าหมาย

๓. มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาอาหารอีสานเพิ่มขึ้น และสามารถเชื่อมโยงคุณค่าทางวัฒนธรรมกับการสื่อสารผ่านงานเขียนได้

ผลจากการประเมินใบงานและแบบทดสอบหลังเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน และสามารถอธิบายกระบวนการเขียนของตนเองได้อย่างมีเหตุผล

๒. ผลด้านทักษะ (Skills)

๑. นักเรียนสามารถเขียนงานเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีพัฒนาการ เห็นได้จาก

- การใช้ภาษาที่สละสลวยและเหมาะสมกับบริบท
- การใช้ภาพพจน์และการบรรยายที่ชัดเจน
- การจัดโครงสร้างงานเขียนอย่างเป็นลำดับ

๒. มีทักษะการคิดวิเคราะห์และปรับปรุงงานเขียน โดย

- เปรียบเทียบงานเขียนของตนเองก่อน-หลังใช้ AI
- ปรับแก้ไขเนื้อหาให้เหมาะสม ไม่คัดลอกโดยตรง

๓. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

- สามารถออกแบบ Prompt เพื่อให้ AI ช่วยขยายความ ปรับภาษา หรือเสนอแนวคิด

เพิ่มเติม

- มีการตรวจสอบความถูกต้องและเลือกใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ

จากการประเมินด้วยเกณฑ์ Rubric พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีถึงดีมาก โดยเฉพาะด้านความคิดสร้างสรรค์และการสื่อสารความหมา

๓. ผลด้านเจตคติ (Attitude)

๑. นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เห็นได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย และการนำเสนอผลงาน
๒. มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย โดยมองว่าเป็นวิชาที่สามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงและเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้
๓. เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะอาหารอีสานที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการเขียน
๔. มีความตระหนักในการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม ไม่พึ่งพาเทคโนโลยีโดยขาดการคิดวิเคราะห์ จากแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมลักษณะนี้อีกในอนาคต ผลรวม ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทยอย่างเด่นชัด

๔. ผลด้านครูผู้สอน

ครูมีพัฒนาการด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สามารถบูรณาการเทคโนโลยี AI กับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และเกิดแรงบันดาลใจ ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

๕. ภาพรวมของผลการใช้นวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม “เขียนอีสาน ปูรง AI” ช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ และสามารถสร้างผลงานเขียนที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑

๑๑. การสรุปผลสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ และเงื่อนไขความสำเร็จของนวัตกรรม

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปูรง AI” ได้ถูกนำไปใช้ในชั้นเรียนจริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน และพบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาไทยที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ การฟัง การสื่อสาร และเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย บทนี้จึงสรุปผลสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ รวมถึงเงื่อนไขความสำเร็จที่ “สะท้อนมาจากประสบการณ์และผลลัพธ์จริง” จากการใช้นวัตกรรม

๑. สรุปผลสำเร็จของนวัตกรรม

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปูรง AI” สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีผลสำเร็จที่ชัดเจน ดังนี้

๑. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

สามารถเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบ ใช้ภาษาเหมาะสม มีการใช้โวหารและภาพพจน์ และเชื่อมโยงบริบทวัฒนธรรมท้องถิ่นกับงานเขียนได้อย่างมีความหมาย

๒ ผู้เรียนมีทักษะการใช้ AI อย่างรู้เท่าทัน

สามารถออกแบบคำสั่ง (Prompt) ได้ชัดเจน มีการปรับปรุงแก้ไขงาน ไม่พึ่งพา AI โดยขาดการคิดวิเคราะห์ และตระหนักถึงจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี

๓. เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมและกระตือรือร้น บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานร่วมกัน และการสะท้อนคิด

๔. ครูผู้สอนได้พัฒนาสมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้และเทคโนโลยี สามารถบูรณาการ Active Learning กับ AI และบริบทท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม

๕. โรงเรียนมีต้นแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องกับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา สามารถขยายผลหรือประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นได้

๒. บทเรียนที่ได้รับจากการใช้นวัตกรรม

บทเรียนที่ได้มาจากประสบการณ์ใช้นวัตกรรมจริงในห้องเรียน ได้แก่

๑. AI เป็นเครื่องมือสนับสนุน ไม่ใช่ผู้แทนการคิดของผู้เรียน หากครูออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนเขียนร่างด้วยตนเองก่อนใช้ AI จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดได้ดีกว่า

๒. คุณภาพของ Prompt มีผลต่อคุณภาพของงานเขียน การสอนให้นักเรียนออกแบบคำสั่งอย่างเฉพาะเจาะจง ชัดเจน และกำหนดบริบท จะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่มีคุณภาพมากขึ้น

๓. บริบทท้องถิ่นช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การใช้ภูมิปัญญาอาหารอีสานเป็นฐานการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนรู้สึกใกล้ชิด ภาคภูมิใจ และมีแรงบันดาลใจในการเขียน

๔. บทบาทของครูมีความสำคัญอย่างยิ่ง ครูต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ตั้งคำถามกระตุ้นคิด และกำกับดูแลการใช้ AI อย่างเหมาะสม

๕. การสะท้อนคิด (Reflection) เป็นขั้นตอนสำคัญ การให้ผู้เรียนเปรียบเทียบงานก่อน-หลังใช้ AI ทำให้เห็นพัฒนาการของตนเองและเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

๓. เงื่อนไขความสำเร็จของนวัตกรรม (สะท้อนจากผลลัพธ์จริง)

เงื่อนไขความสำเร็จไม่ได้ตั้งขึ้นลอย ๆ แต่ “มาจากสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในห้องเรียน” ได้แก่ ความพร้อมของผู้เรียน ความเข้าใจของครู และการสนับสนุนจากผู้บริหาร โดยสรุปได้ดังนี้

๓.๑ เจาะใจความสำเร็จสำหรับนักเรียน (สะท้อนจากพฤติกรรมที่พบจริง)

๑. ความพร้อมในการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Mindset) ผู้เรียนต้องเปิดใจ กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าลองผิดลองถูก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่
๒. พื้นฐานทักษะการเขียนและการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนควรมีพื้นฐานด้านการเรียบเรียงความคิด และโครงสร้างงานเขียนในระดับหนึ่ง เพื่อพัฒนาต่อยอดสู่การเขียนเชิงสร้างสรรค์
๓. ทักษะดิจิทัลและการใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ ผู้เรียนต้องสามารถใช้เทคโนโลยีพื้นฐานได้ เข้าใจหลักการตั้งคำสั่ง (Prompt) และตระหนักถึงจริยธรรมในการใช้ AI
๕. ความภาคภูมิใจและความผูกพันกับบริบทท้องถิ่น การเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาอาหารอีสาน จะช่วยสร้างแรงจูงใจและความหมายในการเรียนรู้
๖. ความรับผิดชอบและวินัยในการทำงานกลุ่ม การเรียนรู้เชิงรุกและกิจกรรมโครงการ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและความรับผิดชอบของผู้เรียน

๓.๒ เจาะใจความสำเร็จสำหรับครูผู้สอน (สะท้อนจากสิ่งที่ครูพบจริงขณะจัดการเรียนการสอน)

๑. ความเข้าใจแนวคิด Active Learning อย่างแท้จริงครูต้องสามารถออกแบบกิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสะท้อนคิด ไม่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว
๒. ความรู้และทักษะด้าน Prompt Engineering และ AI Literacy ครูควรทดลองใช้ AI ด้วยตนเอง เข้าใจข้อจำกัด จุดแข็ง และสามารถแนะนำผู้เรียนในการใช้อย่างเหมาะสม
๓. บทบาทผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ครูต้องปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็นผู้ตั้งคำถาม กระตุ้นการคิด และให้ข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์
๔. ความสามารถในการบูรณาการบริบทท้องถิ่น ครูควรเชื่อมโยงเนื้อหาภาษาไทยกับภูมิปัญญาอาหารอีสานได้อย่างเหมาะสมและมีความหมาย
๕. การประเมินผลที่หลากหลายและยืดหยุ่น ใช้ Rubric การประเมินงานเขียน การสะท้อนคิด และการประเมินกระบวนการเรียนรู้ ควบคู่กับผลลัพธ์ปลายทาง

๓.๓ เจาะใจความสำเร็จสำหรับผู้บริหาร (สะท้อนจากการสนับสนุนที่เกิดขึ้นจริง)

๑. การสนับสนุนเชิงนโยบายและวิสัยทัศน์ ผู้บริหารต้องเห็นความสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้ และสนับสนุนการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย
๒. การสนับสนุนทรัพยากรและโครงสร้างพื้นฐาน เช่น อุปกรณ์เทคโนโลยี อินเทอร์เน็ตที่เพียงพอ และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
๓. การส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครู สนับสนุนการอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการเผยแพร่ นวัตกรรมในระดับโรงเรียนหรือเครือข่าย
๔. การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เปิดรับการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมบรรยากาศที่เปิดกว้างต่อแนวคิดใหม่ ๆ และสนับสนุนการทดลองนวัตกรรม

๕. การสร้างความร่วมมือกับชุมชน สนับสนุนการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าสู่ห้องเรียน เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและยั่งยืน

๔. สรุปเงื่อนไขความสำเร็จแบบรวม

ความสำเร็จของนวัตกรรม “เขียนอีสาน ปรุง AI” เกิดจากความร่วมมือของทุกภาคส่วน ได้แก่ ผู้เรียนที่พร้อมเรียนรู้เชิงรุก ผู้สอนที่มีสมรรถนะและเปิดรับเทคโนโลยี และผู้บริหารที่สนับสนุนเชิงระบบ เมื่อทั้งสามส่วนทำงานสอดประสานกัน จะทำให้นวัตกรรมสามารถดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

การพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อการเขียนสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และภูมิปัญญาอาหารอีสาน “เขียนอีสาน ปรุง AI” เป็นนวัตกรรมด้านสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยที่สามารถนำไปใช้ได้จริง และช่วยเพิ่มพูนทักษะการเขียน และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง ผู้พัฒนาได้เผยแพร่นวัตกรรมในหลายรูปแบบ ทั้งภายในโรงเรียน ภายนอกโรงเรียน และในชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อให้ครูคนอื่นสามารถนำไปใช้ หรือปรับให้เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้

๑. การเผยแพร่ภายในโรงเรียน

- ๑.๑ นำเสนอผลการดำเนินงานในการประชุมครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ๑.๒ จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) ภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ๑.๓ จัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียน เช่น หนังสือเล่มเล็ก บทความเชิงสร้างสรรค์

และผลงาน “เขียนอีสาน ปรุง AI”

- ๑.๔ จัดทำเอกสาร/คู่มือการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นต้นแบบให้ครูในโรงเรียน

๒. การเผยแพร่ภายนอกโรงเรียน

- ๒.๑ นำเสนอผลงานในเวทีวิชาการของเขตพื้นที่การศึกษา
- ๒.๒ เผยแพร่ผ่านเครือข่ายโรงเรียนในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
- ๒.๓ แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูต่างโรงเรียนผ่านกิจกรรมอบรมหรือสัมมนา
- ๒.๔ ส่งผลงานเข้าร่วมการประกวด/คัดเลือกนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

๓. การเผยแพร่ต่อชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

๓.๑ แลกเปลี่ยนผลการใช้ในชุมชน PLC ผลการใช้สื่อวัตกรรมการ ทั้งจุดเด่น จุดที่ต้องปรับปรุง และตัวอย่างการใช้งานจริง ได้ถูกนำเสนอในวงประชุม PLC เพื่อให้คณะครุร่วมกันวิเคราะห์และนำไปปรับใช้กับบริบทของแต่ละวิชา

๓.๒ ได้รับคำแนะนำจากเพื่อนครูเพื่อนำไปปรับปรุงสื่อ เช่น การปรับรูปแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับความยากของชั้นเรียน หรือการเพิ่มกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสุข

๔. ผลที่เกิดจากการเผยแพร่

๔.๑ ครูในโรงเรียนสามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไปปรับใช้ได้ทันที เพราะสื่อวัตกรรมการมีคำอธิบายชัดเจนและเข้าใจง่าย

๔.๒ มีการนำไปดัดแปลงใช้ในวิชาอื่น เช่น

- วิทยาศาสตร์ (วัตถุดิบอาหาร/โภชนาการ)
- การงานอาชีพ (การทำอาหารที่บ้าน)

๔.๓ โรงเรียนมีสื่อการสอนใหม่ที่น่าสนใจและทันสมัย ช่วยยกระดับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในโรงเรียน

๔.๔ นักเรียนรุ่นอื่นขอทดลองเล่น แสดงถึงความสนใจและการยอมรับสื่อวัตกรรมการจากผู้เรียนวงกว้าง

๕. สรุปภาพรวมการเผยแพร่

การเผยแพร่นวัตกรรม “เขียนอีสาน ปรง AI” มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ และขยายผลการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสร้างสรรค์ อันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน

ภาพกิจกรรมในแต่ละกิจกรรมตามแผนการสอน







ภาคผนวก

แบบสรุปผลการประเมินรวม การประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

๑. ตารางสรุปผลคะแนนการประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

ลำดับ	ชื่อ-สกุลนักเรียน	คะแนนรวม (เต็ม ๒๕)	ระดับผลการประเมิน
๑	เด็กชายวิทยา ครองยุติ	๑๙	ดี
๒	เด็กชายศักรภาพ ตระทอง	๒๐	ดี
๓	เด็กชายสิทธิพล สุดดี	๑๘	ดี
๔	เด็กหญิงชลธิชา บุญหลัง	๑๙	ดี
๕	เด็กหญิงธิชากร คงแสนคำ	๑๙	ดี
๖	เด็กหญิงนันทิตา สมวิสัย	๑๘	ดี
๗	เด็กหญิงวรัญญา ผลบุญ	๑๙	ดี
๘	เด็กหญิงวาสนา สุภีร์	๑๘	ดี
๙	เด็กหญิงเมธาวี ส่งสุข	๑๙	ดี
๑๐	เด็กหญิงอรัญญาดา หมีกุละ	๒๐	ดี
๑๑	เด็กหญิงกุสุมา เผ่าพันธ์	๑๘	ดี
๑๒	เด็กหญิงนภัสสร จำเริญ	๑๙	ดี
๑๓	เด็กหญิงมธุรีน สุทธสิงห์	๑๘	ดี
๑๔	เด็กหญิงรุ่งนภา ศรีเมือง	๒๐	ดี
๑๕	เด็กหญิงวรัญญา ส่งสุข	๒๐	ดี
๑๖	เด็กหญิงณัฐนิชา โนนแก้ว	๑๘	ดี
๑๗	เด็กชายศุภกร สุดทะมล	๑๙	ดี

๒. สรุปภาพรวมผลคะแนนทั้งชั้นเรียน

คะแนน	จำนวนผู้เรียน	ร้อยละ
๒๐ คะแนน	๔ คน	๒๓.๕%
๑๙ คะแนน	๗ คน	๔๑.๒%
๑๘ คะแนน	๖ คน	๓๕.๓%

๓. ผลสรุประดับรวม

- นักเรียนทั้งหมด ๑๗ คน อยู่ในระดับ ดี (๑๐๐%)
- ไม่พบผู้เรียนระดับพอใช้หรือต้องปรับปรุง
- แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนช่วยพัฒนาทักษะการเขียนได้ดีอย่างทั่วถึงทั้งห้อง

สรุปผลคะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน (จำนวนผู้ประเมิน ๑๗ คน)

ใช้ระดับประเมิน ๕ ระดับ

๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง

๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด (นักเรียนทั้ง ๑๗ คนประเมินโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก)

๑. ตารางสรุปผลรวมรายหัวข้อ

ที่	หัวข้อประเมิน	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม (เต็ม ๘๕)	ค่าเฉลี่ย	ระดับผลการประเมิน
๑	ความสนุกของกิจกรรม	๑๗	๘๐	๔.๗๐	ดีมาก
๒	ความง่ายและความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอน	๑๗	๗๘	๔.๕๘	ดีมาก
๓	ความกล้าใช้ภาษาไทยเพิ่มขึ้น	๑๗	๗๗	๔.๕๒	ดีมาก
๔	ความเข้าใจการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	๑๗	๗๙	๔.๖๔	ดีมาก
๕	ความเหมาะสมของการจัดการเรียนการสอนกับระดับผู้เรียน	๑๗	๘๑	๔.๗๖	ดีมาก
๖	ความรู้สึกอยากเรียนอีกในครั้งต่อไป	๑๗	๘๒	๔.๘๒	ดีมาก

๒. สรุปภาพรวมทั้งแบบสอบถาม

รายการ	ผลประเมิน
ค่าเฉลี่ยรวมทุกหัวข้อ	๔.๖๗ / ๕.๐๐
ระดับผลการประเมิน	ดีมาก
ความพึงพอใจรวมของผู้เรียน	อยู่ในระดับสูงมาก (Excellent)

๓. สรุปผลการวิเคราะห์

จากผลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนทั้ง ๑๗ คน พบว่า

- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในระดับ ดีมากทุกหัวข้อ
- นักเรียนรู้สึกว่าการจัดการเรียนการสอน ง่าย และเข้าใจไม่ยาก
- นักเรียนรู้สึก กล้าใช้ภาษาไทยมากขึ้น
- เข้าใจการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น
- เนื้อหาเหมาะสมกับระดับนักเรียนชั้น ม.๓

แบบประเมินพฤติกรรมที่มีส่วนร่วม

ชื่อ-สกุลนักเรียน: _____ ชั้น: _____ วันที่ประเมิน: _____

ผู้ประเมิน: นางสาวอนินพร ฝอยทอง ครูผู้สอน

๑. ตารางประเมิน (๔ ระดับคะแนน)

ที่	รายการประเมิน	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ต้องปรับปรุง (๑)
๑	นักเรียนมีทักษะการเขียนถูกต้อง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๒	นักเรียนตอบสนองต่อคำสั่งภาษาไทยได้	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๓	นักเรียนกล้าพูดและแสดงออกทางภาษาไทย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๔	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๕	นักเรียนสื่อสารกับเพื่อนเป็นภาษาไทยระหว่างกิจกรรม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๖	นักเรียนทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

๒. คำอธิบายเกณฑ์ระดับคะแนน

ระดับ	คำอธิบาย
๔ ดีมาก	แสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอ สามารถเขียนเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์เป็นส่วนใหญ่ ตอบได้ดี ใช้ภาษาไทยได้ถูกต้อง กล้าแสดงความคิดเห็น มีส่วนร่วมตลอด
๓ ดี	แสดงพฤติกรรมส่วนใหญ่ สามารถเขียนเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์เป็นส่วนใหญ่ ตอบได้ดี ใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องบ้าง
๒ พอใช้	แสดงพฤติกรรมเป็นบางครั้ง ต้องกระตุ้น ใช้ภาษาไทยน้อย ยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็น
๑ ต้องปรับปรุง	ไม่ค่อยแสดงพฤติกรรม ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ไม่ร่วมกิจกรรม ตอบคำสั่งไม่ได้

๓. สรุปผลการประเมิน

รายการ	คะแนนรวม (เต็ม ๒๔)	ระดับผลการประเมิน
พฤติกรรมฟัง-พูด	_____ / ๒๔	_____

เกณฑ์แปลผล

๑. ๒๑-๒๔ คะแนน = ดีมาก

๒. ๑๗-๒๐ คะแนน = ดี

๓. ๑๓-๑๖ คะแนน = พอใช้

๔. ต่ำกว่า ๑๓ คะแนน = ต้องปรับปรุง

๔. หมายเหตุเพิ่มเติม

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

ชื่อ-สกุลนักเรียน: _____ ชั้น: _____ วันที่ทำแบบสอบถาม: _____

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความพึงพอใจตามความคิดเห็นของนักเรียน

ระดับคะแนน

๕ = มากที่สุด ๔ = มาก ๓ = ปานกลาง

๒ = น้อย ๑ = น้อยที่สุด

๑. ตารางประเมินความพึงพอใจ

ที่	รายการประเมิน	๕ มากที่สุด	๔ มาก	๓ ปานกลาง	๒ น้อย	๑ น้อยที่สุด
๑	ความสนุกของกิจกรรม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๒	ความง่ายและความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๓	ความกล้าใช้ภาษาไทยเพิ่มขึ้น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๔	ความเข้าใจการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๕	ความเหมาะสมของการจัดการเรียนการสอนกับระดับผู้เรียน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
๖	ความรู้สึกรักอยากเรียนอีกในครั้งต่อไป	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

๑. สิ่งที่ชอบที่สุดเกี่ยวกับการเรียนครั้งนี้คืออะไร?

๒. ส่วนใดของกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่คิดว่าสนุกหรือช่วยให้เรียนรู้มากที่สุด?

๓. อยากให้ปรับปรุงหรือเพิ่มเติมอะไรในกิจกรรมนี้?

๔. หลังจากกระบวนการจัดการเรียนรู้แล้ว รู้สึกอย่างไรกับการใช้ภาษาไทย?

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ รหัสวิชา ท๒๓๑๐๑ รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน
 กลุ่มสาระการเรียนรู้: ภาษาไทย ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓
 หน่วยการเรียนรู้: การพัฒนาทักษะการเขียน เรื่อง *ความรู้เบื้องต้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์*
 ชั่วโมง ๑ ชั่วโมง ภาคเรียน ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. สาระสำคัญ

อาหารอีสานเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้เรียน การใช้ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการเขียนที่ใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และศิลปะทางภาษาในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI ผ่านการออกแบบคำสั่ง (Prompt) อย่างมีวิจารณญาณ เพื่อพัฒนางานเขียนของตนเอง

๒. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ม.๓/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม

ตัวชี้วัด ม.๓/๓ เขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

๓. สาระการเรียนรู้

สาระเนื้อหา

๑. ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
๒. องค์ประกอบของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์
๓. ภูมิปัญญาอาหารอีสานกับการถ่ายทอดผ่านงานเขียน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อจบบทเรียน ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายความหมายและองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้
๒. เขียนข้อความเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับภูมิปัญญาอาหารอีสานได้
๓. นักเรียนเกิดความตระหนักถึงภูมิปัญญาอาหารอีสานกับการถ่ายทอดผ่านงานเขียน

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดสร้างสรรค์

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. ใฝ่เรียนรู้
๒. มีวินัย
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน
๔. รักท้องถิ่นอีสาน

๗. อัตลักษณ์อุบลราชธานี “ภาษาและวัฒนธรรม”

๑. ผู้เรียนเห็นคุณค่าอาหารอีสานและสามารถถ่ายทอดเป็นภาษาไทย
๒. ส่งเสริมการสำนึกรักบ้านเกิดผ่านเนื้อหาอาหารท้องถิ่น
๓. เชื่อมโยงภาษาไทยกับวัฒนธรรมอีสานได้จริง

๘. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (เวลา ๖๐ นาที)

ขั้นนำ (๑๐ นาที)

๑. ครูนำภาพอาหารอีสาน ได้แก่ ส้มตำ ลาบ ไก่ย่าง แสดงผ่านบัตรภาพ
๒. พุดคุยถามนักเรียนว่า
 - “ถ้าจะเขียนเล่าเรื่องอาหารจานนี้ให้น่าสนใจ ควรเขียนอย่างไร
 - “ถ้าอาหารจานนี้พุดได้ จะเล่าเรื่องตัวเองว่าอย่างไร?”
 - “ทำไมบางคำบรรยายทำให้เราหิวได้?”
๓. เชื่อมโยงเข้าสู่หัวข้อ “เขียนอีสาน ปรง AI”

ขั้นสอน (๓๕ นาที)

- ๑.๑ ครูอธิบายความหมายและองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
- ๑.๒ ยกตัวอย่างข้อความสั้น ๆ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ว่าอะไรทำให้งานเขียนน่าสนใจ

ครูแจกตัวอย่างข้อความ ๒ แบบ

- แบบบรรยายธรรมดา
- แบบเชิงสร้างสรรค์ (มีภาพพจน์/อารมณ์/มุมมองแปลกใหม่)
- ผู้เรียนทำกิจกรรม “จับผิด-จับเด่น” โดยตอบคำถามในใบงานว่า ข้อความใดน่าสนใจกว่า

เพราะเหตุใด มีการใช้ถ้อยคำอย่างไร มีจินตนาการหรือภาพพจน์ตรงไหน

- ครูสรุปองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์บนกระดาน เช่น

- การใช้ภาพพจน์
- การเลือกมุมมอง
- การสร้างอารมณ์
- การใช้คำที่มีพลัง

ขั้นสรุป (๑๕ นาที)

๑. ตัวแทนนักเรียนเลือกรูปภาพ แล้วให้เพื่อนๆในห้องเขียนบรรยายเล่าเรื่องเกี่ยวกับรูปภาพ อาหารที่เพื่อนเลือก
๒. ครูให้การ์ดภาพ 3 ใบให้นักเรียนเขียนโครงร่าง (ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร)
๓. ครูสรุปความรู้ประจำชั่วโมง
๔. ให้นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านคำถาม

๙. ภาระงาน (ชิ้นงาน)

๑. ผลงานการเขียนบรรยายเล่าเรื่อง

๑๐. สื่อ อุปกรณ์ แหล่งการเรียนรู้

๑. บัตรรูปภาพอาหารอีสาน
๒. การ์ดคำศัพท์อาหารอีสาน
๓. ใบงาน การเขียนบรรยายเล่าเรื่อง
๔. ไมโครโฟน (ถ้ามี)

๑๑. การวัดและประเมินผล

วิธีประเมิน

๑. สังเกตพฤติกรรมการฟัง-พูด-การเขียน
๒. ใบงาน การเขียนบรรยายเล่าเรื่อง
๓. การเขียนบรรยายเล่าเรื่อง

เกณฑ์ประเมิน

๑. สังเกตพฤติกรรมการฟัง-พูด-การเขียน 80% = ผ่าน
๒. ใบงาน การเขียนบรรยายเล่าเรื่อง 8/10 = ผ่าน
๓. มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน = ดี

๑๒. บันทึกผู้บริหาร

.....
.....

๑๓. บันทึกหลังการสอน

.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒	รหัสวิชา ท๒๓๑๐๑	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย		ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓
หน่วยการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการเขียน		เรื่อง การเขียนเชิงสร้างสรรค์
เวลา ๑ ชั่วโมง	ภาคเรียน ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. สาระสำคัญ (Big Idea)

การเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนจะได้ฝึกเขียนเล่าเรื่องเป็นภาษาไทยผ่านกิจกรรมอาหารอีสาน โดยใช้บัตรรูปภาพ สร้างบรรยากาศสนุกสนาน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจประโยคคำสั่งและตอบสนองได้อย่างเป็นธรรมชาติ

๒. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ม.๓/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม

ตัวชี้วัด ม.๓/๓ เขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

๓. สาระการเรียนรู้

เนื้อหา

๑. ความหมายของการเขียนเชิงสร้างสรรค์
๒. การเล่าเรื่องจากภาพ
๓. การใช้คำบรรยายและภาพพจน์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อธิบายลักษณะของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ (K)
๒. เขียนเล่าเรื่องจากภาพอาหารอีสานได้อย่างสร้างสรรค์ (P)
๓. มีความกล้าแสดงออก และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ (A)

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

๓. ความสามารถในการทำงานเป็นทีม

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. ใฝ่เรียนรู้
๒. มีวินัย
๓. มุ่งมั่น
๔. รักถิ่นฐาน (ท้องถิ่นอีสาน)

๗. อัตลักษณ์อุปราชธานี “ภาษาและวัฒนธรรม”

๑. ใช้บริบทอาหารอีสานในการเรียนภาษา
๒. เห็นคุณค่าท้องถิ่นและสามารถถ่ายทอดเป็นภาษาไทย
๓. ส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้ภาษา

๘. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (๖๐ นาที)

ชั้นนำ (๑๐ นาที)

ครู

แสดงบัตรภาพอาหารอีสาน เช่น ส้มตำ ลาบ ข้าวจี๋ ไก่ย่าง ถามคำถามกระตุ้นคิด
“ถ้าอาหารจานนี้เล่าเรื่องตัวเองได้ จะพูดว่าอะไร?”

นักเรียน

ตอบคำถามอย่างอิสระ
แสดงความคิดเห็นสั้น ๆ

ขั้นสอน (๔๐ นาที)

๑. อธิบายแนวคิด

- ครูอธิบายว่า การเขียนเชิงสร้างสรรค์ต้องมีจินตนาการ การใช้ถ้อยคำสวยงาม

การสร้างอารมณ์

๒. แบ่งกลุ่มและรับบัตรภาพ

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ ๒-๓ คน
- แจกบัตรภาพอาหารอีสานให้แต่ละกลุ่ม ๑ ภาพ

๓. เขียนเล่าเรื่องจากภาพโดยมีชุดใบงานที่ครูแจก ซึ่งในใบงานจะมีอยู่ ๔ ขั้นตอน ดังนี้

- ตอนที่ ๑ ให้นักเรียนเลือกอาหารอีสาน ๓ ถาด มา ๑ เมนูพร้อมบอกวัตถุดิบหลัก
วิธีการทำและประโยชน์
 - ตอนที่ ๒ ให้นักเรียนวาดรูปภาพ กำหนดตัวละคร ออกแบบฉากและเขียนบรรยาย
ตามภาพ
 - ตอนที่ ๓ ให้นักเรียนสร้างคำสั่งที่ใช้สื่อสารกับ AI ของแอปพลิเคชัน Gemini หรือ
Chat gpt เพื่อสร้างรูปภาพประกอบการเขียนบรรยายจากที่นักเรียนได้ออกแบบในตอนที่ ๒
 - ตอนที่ ๔ ให้นักเรียนนำภาพที่ได้ มาเขียนเล่าเรื่องพร้อมทั้งจัดทำเป็น E-BOOK
๔. ครูเดินให้คำแนะนำเรื่องการใช้ภาษาและการเรียบเรียง
- ๕ แลกเปลี่ยนและปรับปรุง
- แต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนผลงานกันอ่าน
 - นักเรียนปรับแก้ผลงานก่อนส่ง

ขั้นสรุป (๑๐ นาที)

๑. นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้
๒. สุ่มผู้เรียนให้สรุปองค์ความรู้
๓. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่า
 - งานเขียนเชิงสร้างสรรค์ต่างจากงานเขียนทั่วไปอย่างไร
 - การใช้ภาพช่วยกระตุ้นความคิดอย่างไร
 - ครูเลือกผลงานตัวอย่าง ๑-๒ ชิ้น อ่านให้เพื่อนฟัง

๙. ภาระงาน / ชิ้นงาน

๑. ชุดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์
๒. คะแนนการตอบถามและการมีส่วนร่วม

๑๐. สื่อ/อุปกรณ์

๑. การ์ดเมนูอาหารอีสาน
๒. ใบงานชุดกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์

๑๑. การวัดและประเมินผล

วิธีประเมิน

๑. สังเกตพฤติกรรมกาฟัง-ทำตามคำสั่ง

- ๒. ใช้การตอบสนองในการจัดการเรียนการสอน
- ๓. ประเมินการใช้เขียนเชิงสร้างสรรค์

เกณฑ์ผ่าน

- ๑. สังเกตพฤติกรรมการฟัง-ทำตามคำสั่งได้ ๘๐%
- ๒. มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนดี
- ๓. เขียนเชิงสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์

๑๒. บันทึกผู้บริหาร

.....
.....
.....

๑๓. บันทึกหลังการสอน

.....
.....
.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓	รหัสวิชา ท๒๓๑๐๑	รายวิชา ภาษาไทยพื้นฐาน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย		ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓
หน่วยการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการเขียน		เรื่อง การสร้างผลงาน
เวลา ๑ ชั่วโมง	ภาคเรียน ๒	ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. สาระสำคัญ

การสร้างผลงานเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องใช้ความคิด จินตนาการ และทักษะการเขียนเรียบเรียงภาษาอย่างมีระบบ การใช้แนวคิด Active Learning ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ และพัฒนางานเขียนของตนเอง โดยเชื่อมโยงภูมิปัญญาอาหารอีสานใกล้ตัว ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเกิดแรงจูงใจ

๒. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ม.๓/๒ เขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม

ตัวชี้วัด ม.๓/๓ เขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

๓. สาระการเรียนรู้

๑. ขั้นตอนการสร้างผลงานเขียน (วางแผน-ร่าง-ปรับปรุง-นำเสนอ)
๒. หลักการออกแบบ Prompt อย่างมีประสิทธิภาพ
๓. การเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเขียนสร้างสรรค์

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถ

๑. อธิบายขั้นตอนการสร้างผลงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ (K)
๒. ออกแบบ Prompt เพื่อช่วยสร้างรูปภาพได้ (P)
๓. สร้างผลงานเขียนเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับอาหารอีสานได้ (A)
๔. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างรับผิดชอบ
๕. ใช้ AI อย่างมีจริยธรรม

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๕. ใฝ่เรียนรู้
๖. มีวินัย
๗. มุ่งมั่น
๘. รักถิ่นฐาน (ท้องถิ่นอีสาน)

๗. อัตลักษณ์อุบลราชธานี

๑. ส่งเสริมการใช้ภาษาอีสาน ภาษาไทยผสมเพื่ออธิบายวัฒนธรรม

๘. กระบวนการจัดกิจกรรม (๖๐ นาที)

ชั้นนำ (๑๐ นาที)

๑. ครูตั้งคำถาม
“ถ้าจะสร้างผลงานเขียนที่ทำให้ผู้อ่าน ‘หิว’ ได้ ต้องทำอย่างไร?”
๒. นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสั้น ๆ
๓. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม “เขียนอีสาน ปรง AI”

ขั้นสอน (๑๕ นาที)

๑. ครูทบทวนขั้นตอนการสร้างผลงาน
 - กำหนดหัวข้อ
 - ออกแบบแนวคิด
 - ร่างเนื้อหา
 - ปรับปรุงแก้ไข
 - นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๒-๓ คน
 - เลือกเมนูอาหารอีสาน ๑ เมนู

๒. เมื่อนักเรียนออกแบบผลงานตามกิจกรรมในแผนการเรียนรู้ที่ ๒ ให้นักเรียนสร้างรูปภาพจาก AI ของแอปพลิเคชัน Gemini หรือ Chat gpt เพื่อสร้างรูปภาพประกอบการเขียนบรรยายเล่าเรื่องจากภาพที่สร้างขึ้น โดยนักเรียนจะสร้างคำสั่งจนกว่าจะได้รูปภาพที่นักเรียนพึงพอใจ

๓. ใช้ Prompt Engineering นักเรียนออกแบบ Prompt โดยต้องมี

- บทบาท (Role)
- งานที่ต้องการ (Task)
- เงื่อนไข (Condition)
- รูปแบบผลลัพธ์ (Format)
- ทดลองใช้ AI เพื่อสร้างแนวคิด
- จากนั้นวิเคราะห์ว่าส่วนใดควรปรับ ส่วนใดควรเพิ่มเติมความคิดของตนเอง

ครูเน้นย้ำเรื่องจริยธรรมการใช้ AI และการไม่คัดลอกโดยตรง

๔. ได้ผลงานที่สมบูรณ์แล้วนักเรียนนำ ผลงานไปออกแบบใน แอปพลิเคชัน CANVA เพื่อทำเป็น

E-Book หรือ Flipbook ในเว็บไซต์ Heyzine ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับสร้าง Flipbook โดยผู้ใช้สามารถอัปโหลดไฟล์ PDF แล้วระบบจะแปลงเป็นหนังสือดิจิทัลที่เปิดอ่านแบบพลิกหน้าได้ทันทีผ่านเว็บเบราว์เซอร์

ขั้นสรุป (๑๐ นาที)

๑. นักเรียนนำเสนอผลงานแต่ละกลุ่ม
๒. ครูสะท้อนผลการเรียนรู้
๓. ให้กำลังใจนักเรียนที่พยายามสื่อสาร

๙. ภาระงาน (ชิ้นงาน)

๑. E-Book หรือ Flipbook

๑๐. สื่อ อุปกรณ์

๑. แอปพลิเคชัน CANVA
๒. แอปพลิเคชัน Gemini หรือ Chat gpt
๓. โทรศัพท์มือถือ หรือ ไอแพด

๑๑. การวัดและประเมินผล

ประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

๑. การมีส่วนร่วมในกิจกรรม
๒. การออกแบบ Prompt

เกณฑ์ผ่าน

- ๑. มีส่วนร่วมในกิจกรรมใ
- ๒. การออกแบบ Prompt ถูกต้อง

๑๒. บันทึกผู้บริหาร

.....

.....

.....

๑๓. บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นการเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลา ๑ ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปี _____

ผู้สอน นางสาวอนินพร ฝอยทอง

๑. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจและตั้งใจเรียน
๒. สามารถใช้ภาษาไทยด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง
๓. สามารถอธิบายเนื้อหาได้ถูกต้องตามเป้าหมาย
๔. นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน

๒. ปัญหา/อุปสรรค

๑. นักเรียนบางคนเข้าใจคลาดเคลื่อนระหว่างการเขียนบรรยายและการแต่งประโยค
๒. นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการคิดอย่างมีจินตนาการ
๓. นักเรียนยังขาดกระบวนการคิดอย่างมีระบบเล็กน้อย

๓. แนวทางแก้ไข

๑. ใช้การฝึกฝนและอ่านนิทานบ่อยๆ
๒. จัดคู่ Buddy เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ
๓. ปรับเวลาให้มีการจัดการเรียนการสอนเรื่องนี้เพิ่มขึ้น

๔. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนา

๑. ควรให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการคิดที่เป็นระบบ.
๒. จัดกิจกรรมทบทวนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้จำในระยะยาว

๕. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

๑. ผู้เรียนจำนวน ๑๗ คน อยู่ในระดับ “ดี” ทั้งหมด
๒. บรรลุตามตัวชี้วัดของแผนทั้ง ๑๐๐%

๖. สรุปผลการสอน

กิจกรรมเป็นไปด้วยดี นักเรียนมีความสุขในการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ถูกต้องตามเป้าหมายของแผนการสอน

ลงชื่อ _____ ผู้สอน

(_____)

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง: การเขียนเชิงสร้างสรรค์

เวลา ๑ ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปี _____

ผู้สอน นางสาวอนินพร ฝอยทอง

๑. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอธิบายลักษณะของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง
๒. นักเรียนสามารถเขียนเล่าเรื่องจากภาพอาหารอีสานได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีการใช้คำบรรยายและภาพพจน์เพิ่มขึ้น
๓. นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการออกแบบคำสั่ง (Prompt) เพื่อสื่อสารกับ AI
๔. นักเรียนสามารถทำงานเป็นทีม แบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์การประเมิน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

๒. ปัญหา/อุปสรรค

๑. นักเรียนบางกลุ่มยังเขียนคำสั่ง (Prompt) ไม่ชัดเจน ทำให้ภาพที่ได้ไม่ตรงกับความต้องการ
๒. การจัดการเวลาในการสร้าง E-Book ค่อนข้างจำกัด
๓. นักเรียนบางส่วนยังขาดความมั่นใจในการใช้คำบรรยายเชิงเปรียบเทียบ

๓. แนวทางแก้ไข

๑. ควรเตรียมตัวอย่าง Prompt ที่ดีและควรปรับปรุงให้ผู้เรียนศึกษาเปรียบเทียบ
๒. เพิ่มเวลาในขั้นตอนจัดทำ E-Book หรือมอบหมายเป็นงานต่อเนื่องนอกเวลาเรียน
๓. จัดกิจกรรมฝึกการใช้ภาพพจน์เพิ่มเติมก่อนเริ่มกิจกรรมหลัก
๔. ส่งเสริมให้นักเรียนสะท้อนคิด (Reflection) รายบุคคล เพื่อพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

๔. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนา

๑. ควรเตรียมตัวอย่าง Prompt ที่ดีและควรปรับปรุงให้ผู้เรียนศึกษาเปรียบเทียบ
๒. เพิ่มเวลาในขั้นตอนจัดทำ E-Book หรือมอบหมายเป็นงานต่อเนื่องนอกเวลาเรียน
๓. จัดกิจกรรมฝึกการใช้ภาพพจน์เพิ่มเติมก่อนเริ่มกิจกรรมหลัก
๔. ส่งเสริมให้นักเรียนสะท้อนคิด (Reflection) รายบุคคล เพื่อพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

๕. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับการใช้เทคนิค Prompt Engineering ในกิจกรรม “เขียนอีसान ปูรง AI” พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างชัดเจน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ สามารถสร้างผลงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างภาคภูมิใจ และผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด

๖. สรุปผลการสอน

การจัดการเรียนรู้เรื่อง “การเขียนเชิงสร้างสรรค์” ภายใต้หน่วยการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการเขียน โดยใช้กิจกรรมอาหารอีสานร่วมกับบัตรภาพ ใบงาน ๔ ขั้นตอน และการใช้เทคโนโลยี AI เพื่อสร้างภาพประกอบผลงาน พบว่า การจัดกิจกรรมแบบ Active Learning ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและได้ลงมือปฏิบัติจริงตลอดกระบวนการเรียนรู้

ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง เข้าใจการใช้คำบรรยายและภาพพจน์ และสามารถสร้างผลงานเขียนเล่าเรื่องจากภาพได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีการพัฒนาด้านการใช้ภาษาและการเรียบเรียงความคิดอย่างชัดเจน นักเรียนส่วนใหญ่สามารถออกแบบคำสั่ง (Prompt) เพื่อสื่อสารกับ AI ได้เหมาะสม และนำผลลัพธ์ที่ได้มาปรับปรุงเป็นผลงานของตนเองอย่างมีวิจารณญาณ

ในด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น สามารถทำงานเป็นทีมได้ดี มีความรับผิดชอบ และเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านบริบทอาหารอีสาน สอดคล้องกับอัตลักษณ์ “ภาษา และวัฒนธรรม”

โดยภาพรวม นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างผลงานรูปแบบ E-Book หรือโครงการในหน่วยการเรียนรู้ถัดไปได้

ลงชื่อ _____ ผู้สอน
(_____)

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

เรื่อง การสร้างผลงาน

เวลา ๑ ชั่วโมง

วัน/เดือน/ปี _____

ผู้สอน นางสาวอนินพร ฝอยทอง

๑. ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “การสร้างผลงาน” ภายใต้นวัตกรรม “เขียนอีสาน ปรง AI” โดยใช้แนวคิด Active Learning ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และการสร้าง E-Book/Flipbook ผ่านแอปพลิเคชัน Canva และเว็บไซต์ Heyzine พบว่า

๑. นักเรียนส่วนใหญ่สามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างผลงานเขียนได้อย่างถูกต้อง
๒. นักเรียนสามารถออกแบบ Prompt โดยมีองค์ประกอบ Role, Task, Condition และ Format ได้ครบถ้วนมากขึ้น
๓. นักเรียนสามารถสร้างภาพจาก AI (Gemini / ChatGPT) ได้ตรงตามแนวคิดของกลุ่ม
๔. ผลงาน E-Book หรือ Flipbook มีความสมบูรณ์ สะท้อนความคิดสร้างสรรค์และอัตลักษณ์ท้องถิ่น
๕. นักเรียนมากกว่าร้อยละ ๘๕ มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และสามารถทำงานร่วมกันได้

อย่างมีความรับผิดชอบ

๒. ปัญหา/อุปสรรค

๑. นักเรียนบางกลุ่มใช้เวลาปรับ Prompt หลายครั้งกว่าจะได้ภาพที่พึงพอใจ
๒. สัญญาณอินเทอร์เน็ตบางช่วงไม่เสถียร ทำให้การสร้างภาพล่าช้า
๓. การออกแบบเล่มใน Canva ใช้เวลาค่อนข้างมากสำหรับคาบเรียน ๑ ชั่วโมง

๓. แนวทางแก้ไข

๑. เตรียมตัวอย่าง Prompt ที่มีคุณภาพเพื่อเป็นแนวทางก่อนเริ่มกิจกรรม
๒. แบ่งบทบาทในกลุ่มให้ชัดเจน เช่น ผู้ออกแบบ Prompt ผู้ออกแบบเล่ม ผู้ตรวจภาษา
๓. อาจแบ่งกิจกรรมเป็น ๒ คาบ เพื่อให้มีเวลาออกแบบ E-Book อย่างละเอียด
๔. ส่งเสริมการสะท้อนคิดรายบุคคลเกี่ยวกับจริยธรรมการใช้ AI และการพัฒนางานเขียนของตนเอง

๔. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนา

ควรพัฒนาการจัดกิจกรรมโดยเสริมทักษะการออกแบบ Prompt ให้เป็นระบบมากขึ้น พร้อมตัวอย่างเปรียบเทียบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจชัดเจน จัดสรรเวลาให้เพียงพอต่อกระบวนการสร้างผลงานและออกแบบ E-Book เสริมแบบฝึกการใช้ภาษาเชิงสร้างสรรค์ก่อนลงมือทำงานจริง และเน้นย้ำจริยธรรมการใช้ AI อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ควรกำหนดบทบาทในกลุ่มให้ชัดเจน และรวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไปอย่างเป็นระบบ

๕. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

เรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการสร้างผลงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง ออกแบบ Prompt เพื่อสร้างภาพจาก AI ได้อย่างเหมาะสม และสามารถสร้างผลงานเขียนเกี่ยวกับอาหารอีสานได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ นักเรียนมีความกระตือรือร้น ทำงานเป็นทีมได้ดี และเห็นคุณค่าภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยภาพรวมผู้เรียนส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด และมีพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาษาอย่างชัดเจน

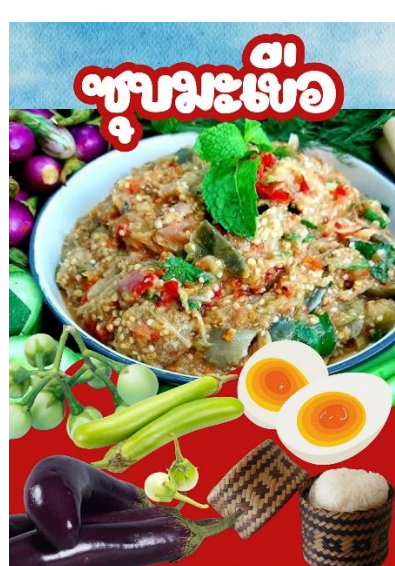
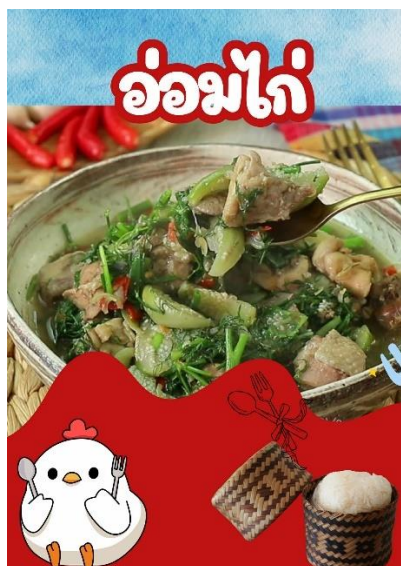
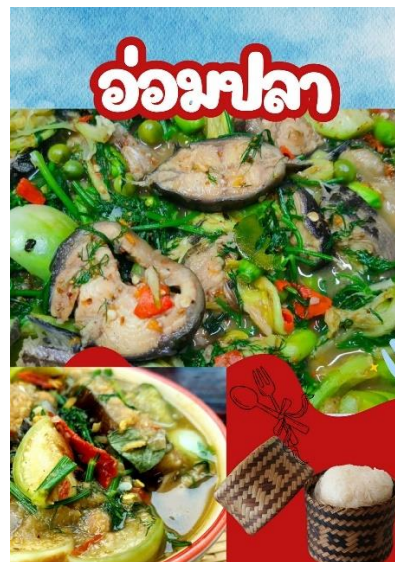
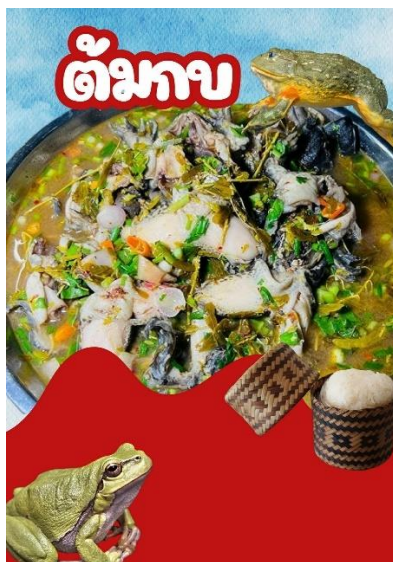
๖. สรุปผลการสอน

การจัดการเรียนรู้เรื่อง “การสร้างผลงาน” โดยใช้แนวคิด Active Learning ร่วมกับเทคนิค Prompt Engineering และการสร้าง E-Book/Flipbook จากบริบทอาหารอีสาน ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน ตั้งแต่วางแผน ออกแบบคำสั่ง สร้างภาพจาก AI เรียบเรียงภาษา และเผยแพร่ผลงาน

ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษา และการทำงานเป็นทีมอย่างชัดเจน สามารถออกแบบ Prompt ได้เหมาะสมและนำผลลัพธ์จาก AI มาปรับปรุงเป็นผลงานของตนเองอย่างมีจริยธรรม บรรยากาศในชั้นเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมสูง

โดยภาพรวม นักเรียนส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด และสามารถสร้างผลงานดิจิทัลที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างภาคภูมิใจ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

ตัวอย่างบัตรรูปภาพเมนูอาหารและคิวอาร์โค้ด



บัตรรูปภาพเมนูอาหารอีสาน



ใบกิจกรรมการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ผลงานนักเรียน



ผลงานนักเรียน

ต้มไก่แสนอร่อย





จัดทำโดย
นายศักรภพ ตระทอง
นายสิทธิพล สุดดี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓
เสนอ นางสาวอนินพร ฝอยทอง
โรงเรียนชุมชนสร้างต่อสามัคคี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑

มืออร่อย ของมอสและเมย์







โรงเรียนชุมชนสร้างต่อสามัคคี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑

มืออร่อย ของขมิ้น





นิทานเรื่อง ก้อยไข่มดแดง งานพิเศษของบ้านเขา





ผลงานนักเรียน



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐). กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ทีศนา แคมมณี. (๒๕๖๔). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (๒๕๖๒). การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพมหานคร: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (๒๕๖๐). การเรียนรู้แบบร่วมมือ. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๔). แนวทางการจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- OpenAI. (๒๐๒๓). ChatGPT: Large language model. สืบค้นจาก <https://chat.openai.com>
- Google. (๒๐๒๓). Gemini AI. สืบค้นจาก <https://gemini.google.com>
- Canva. (๒๐๒๓). Canva for Education. สืบค้นจาก <https://www.canva.com>
- Heyzine. (๒๐๒๓). Heyzine Flipbook Creator. สืบค้นจาก <https://heyzine.com>



โรงเรียนชุมชนสร้างถ่อสามัคคี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑