



Education  
Sandbox  
พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

# รายงานผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้นิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3"



ปีการศึกษา  
**2568**

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ



# คำ นำ

รายงานผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานการสร้างและพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ในสถานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓" ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนและพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามแนวทางพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อแก้ปัญหาความเปราะบางในการเรียนวิชาภาษาไทย (สาระวรรณคดีและวรรณกรรมท้องถิ่น) และปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์การเรียนรู้ จากการเรียนรู้จากผู้เรียนเป็นเพียง "ผู้รับข้อมูล" ให้กลายเป็น "ผู้สร้างองค์ความรู้" ด้วยตนเอง

ภายในรายงานฉบับนี้ ได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และกระบวนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ โดยไฮไลต์สำคัญคือการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้โมเดล SABYD (Strategic Visioning, Active learning, Brainstorm, Your reflection, Disseminate) ตลอดจนจนสรุปผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ทั้งในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) และการปลูกฝังความรักความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัดอุบลราชธานี

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษา ตลอดจนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ทุกคน ที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จนบรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารรายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเพื่อนครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจ ในการนำไปเป็นแนวทางประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

นางสาวน้ำทิพย์ เอี่ยมสำอาง  
ตำแหน่ง ครู  
โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา  
๑๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

# สารบัญ

๑. ที่มาและความสำคัญ.....	๑
๒. วัตถุประสงค์.....	๒
๓. กลุ่มเป้าหมาย.....	๓
๔. เครื่องมือที่ใช้และการวัดประเมินผล.....	๓
๔.๑ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI Tools).....	๓
๔.๒ เครื่องมือการวัดและประเมินผล (Rubrics).....	๔
๕. กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการ.....	๕
ระยะต้นน้ำ: การวางแผนและออกแบบหลักสูตร.....	๕
ระยะกลางน้ำ: การดำเนินการทดลองใช้และพัฒนา.....	๕
ระยะปลายน้ำ: การประเมินผลและการขยายผล.....	๕
๖. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	๗
๖.๑ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism).....	๗
๖.๒ แนวคิด AI ในฐานะเครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tool).....	๗
๖.๓ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning).....	๗
๗. กระบวนการการนำนวัตกรรมไปใช้ (SABYD Model).....	๘
๘. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....	๑๐
๙. บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๑
๑๐. เจ็อนไขความสำเร็จ.....	๑๑
<b>ภาคผนวก</b>	
ภาคผนวก ก: แผนการจัดการเรียนรู้ (SABYD Model).....	๑๓
ภาคผนวก ข: เครื่องมือวัดและประเมินผล (Rubric Score).....	๑๖
ภาคผนวก ค: ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมและบรรยากาศในชั้นเรียน.....	๑๗
ภาคผนวก ง: ตัวอย่างผลงานนักเรียน (Gallery Showcase).....	๑๙



Education  
Sandbox  
พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

## รายงานผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้นิทานพื้นบ้าน อุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง(Constructivism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓"

ผู้จัดทำ : นางสาวน้ำทิพย์ เอี่ยมสำอาง ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

สังกัด โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

(สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี)

### ๑. ที่มาและความสำคัญ

การเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันในศตวรรษที่ ๒๑ ก่อให้เกิดความท้าทายอย่างยิ่งต่อระบบการศึกษาทั่วโลก เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ได้เข้ามามีบทบาทในฐานะเครื่องมือที่ช่วยเสริมพลังและพลิกโฉมวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์ ทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคปัจจุบันจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการอ่านออกเขียนได้ หรือการท่องจำเนื้อหาตามหลักสูตรแบบดั้งเดิม แต่ยังครอบคลุมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงซ้อน ความฉลาดทางดิจิทัล และความเชี่ยวชาญในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีขั้นสูงเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรม นักเรียนในปัจจุบันจำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญในการเขียนโปรแกรมเทคโนโลยี การออกแบบ และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเตรียมความพร้อมสู่สถานที่ทำงานในอนาคต อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์และการไหลบ่าของข้อมูลข่าวสารจากศูนย์กลาง อัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นกำลังเผชิญกับภาวะเสี่ยงที่จะถูกลดทอนและกลืนหายไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่เป็นมุขปาฐะหรือเรื่องเล่าพื้นบ้านที่มักไม่ได้รับการบันทึกและประมวลผลให้อยู่ในระบบฐานข้อมูลดิจิทัลในปริมาณที่เพียงพอ ยิ่งปัญญาประดิษฐ์พยายามประมวลผลข้อมูลให้เข้าใจง่ายที่สุดเท่าไร ความเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่นก็ยิ่งเสี่ยงต่อการถูกผูกขาดหรือบิดเบือนโดยฐานข้อมูลกระแสหลักมากเท่านั้น

จังหวัดอุบลราชธานี ในฐานะหนึ่งในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา (Education Sandbox) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่มุ่งเน้นการปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อสร้างผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรม ควบคู่ไปกับการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน กลไกการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมนี้เปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถปรับเปลี่ยนหลักสูตรและกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่ และหลุดพ้นจากข้อจำกัดของการจัดการศึกษาแบบเหมารวม โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ซึ่งตั้งอยู่ในอำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของนโยบายดังกล่าว โดยมีวิสัยทัศน์ที่

มุ่งมั่นในการสร้างโอกาสทางการศึกษา พัฒนาคุณภาพ และเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ สถานศึกษาแห่งนี้ ได้มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมทักษะ ในศตวรรษที่ ๒๑ ควบคู่ไปกับการปลูกฝังคุณธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้นักเรียนเกิดความรักและหวงแหนใน รากเหง้าของตนเอง

นิทานพื้นบ้านและตำนานของจังหวัดอุบลราชธานีล้วนเป็นมรดกทางปัญญาที่ทรงคุณค่าและมีศักยภาพสูง ในการนำมาใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้ ยกตัวอย่างเช่น ตำนานท้าวคันธนาม วีรบุรุษผู้ยิ่งใหญ่แห่ง อาณาจักรล้านช้างที่มีอิทธิพลจากไม้เท้าวิเศษ ซึ่งเรื่องราวได้เชื่อมโยงไปถึงการกำเนิดภูมิลักษณะทางธรรมชาติ เช่น ภูเขาอมศรี และเมืองหล่ม ตำนานผาแต้ม ที่บอกเล่าเรื่องราวของเผ่าโบราณที่อาศัยอยู่ร่วมกับธรรมชาติและ มีพลังในการทำนายฤดูน้ำหลาก แต่ต้องประสบกับภัยพิบัติที่เกิดจากความโลภและการใช้ทรัพยากรเกินพอดี รวมถึง ประวัติศาสตร์การต่อสู้ของกบฏผีบุญที่เป็นการสะท้อนประวัติศาสตร์ท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม แม้เรื่องราวเหล่านี้จะมีความ น่าสนใจและแฝงไปด้วยคติธรรม แต่การนำเสนอในรูปแบบเดิมผ่านตำราเรียนหรือการเล่าปากเปล่า มักทำให้ เยาวชนรุ่นใหม่ในยุคดิจิทัลขาดความสนใจ

การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) โดยเฉพาะกลุ่ม Generative AI เข้ามาเป็นเครื่องมือทางปัญญา (Cognitive Tool) จึงเป็นยุทธศาสตร์ที่ท้าทายและเต็มไปด้วยศักยภาพในการเชื่อมประสานช่องว่างระหว่างยุค สมัย ด้วยเหตุนี้ การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่ชื่อว่า "SABYD Model" จึงถูกริเริ่มขึ้น เพื่อเป็นกระบวนการ ทศน์ใหม่ในการบูรณาการความรู้ทางภาษาไทย การเขียนคำสั่ง (Prompt Engineering) และศิลปะการออกแบบ เข้าด้วยกัน ภายใต้กระบวนการนี้ ผู้เรียนจะได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้บริโภคเนื้อหา (Passive Consumer) มาเป็นผู้ สร้างสรรค์ (Active Creator) ผ่านการประยุกต์ใช้ AI ในการตีความ ถ่ายทอด และออกแบบนิทานพื้นบ้าน อุบลราชธานีให้ออกมาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งไม่เพียงแต่จะเป็นการพัฒนาทักษะทาง ภาษาไทยและทักษะด้านดิจิทัลอย่างก้าวกระโดด แต่ยังเป็นการคืนลมหายใจให้กับมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้ อยู่รอดและสามารถเข้าถึงได้ในยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

## ๒. วัตถุประสงค์

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ถูกกำหนดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายการจัดการศึกษา ในศตวรรษที่ ๒๑ และยุทธศาสตร์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอุบลราชธานี โดยมีวัตถุประสงค์หลักดังต่อไปนี้

๑. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ นวัตกรรม SABYD Model ที่บูรณาการการใช้เทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) ร่วมกับการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและวรรณกรรมท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ

๒. เพื่อยกระดับสมรรถนะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในมิติที่หลากหลาย ได้แก่ ทักษะการอ่าน ตีความภาษาไทย ทักษะการคิดวิเคราะห์ การเขียนคำสั่งเชิงวิศวกรรม (Prompt Engineering) และการ สร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (E-Book)

๓. เพื่อสร้างความตระหนักรู้ ปลูกฝังจิตสำนึกรักษ์ท้องถิ่น และอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด อุบลราชธานี ผ่านการแปรรูปนิทานพื้นบ้านและตำนานท้องถิ่นให้อยู่ในรูปแบบสื่อร่วมสมัยที่เข้าถึงง่ายและ สามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้อย่างยั่งยืน

### ๓. กลุ่มเป้าหมาย

การนำนวัตกรรม SABYD Model ไปใช้ในการศึกษาครั้งนี้ มุ่งเน้นไปที่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ตำบลโพนเมือง อำเภอเหล่าเสือโก้ก จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ การเลือกกลุ่มเป้าหมายในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีนัยสำคัญเชิงพัฒนาการและสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร

ในเชิงจิตวิทยาพัฒนาการตามทฤษฎีของ Jean Piaget ผู้เรียนในวัยนี้ (อายุประมาณ ๑๔-๑๕ ปี) อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาแบบการคิดเชิงนามธรรม (Formal Operational Stage) ซึ่งหมายความว่าพวกเขามีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เข้าใจตรรกะที่ซับซ้อน และสามารถประเมินสมมติฐานต่างๆ ได้นอกจากนี้ ในด้านทักษะทางเทคโนโลยี นักเรียนในระดับชั้นนี้มีพื้นฐานการใช้งานคอมพิวเตอร์และสื่อดิจิทัลเบื้องต้น มีความพร้อมในการรับมือกับเทคโนโลยีใหม่ๆ และมีความสามารถในการรับผิดชอบการทำงานในรูปแบบโครงการ (Project-Based Learning) ที่ต้องอาศัยการวางแผนระยะยาว การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งตอบโจทย์จุดเน้นของสถานศึกษาที่ต้องการสร้างผู้เรียนให้มีทักษะอาชีพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### ๔. เครื่องมือที่ใช้และการวัดประเมินผล

การขับเคลื่อนนวัตกรรม SABYD Model ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด จำเป็นต้องอาศัยโครงสร้างพื้นฐานด้านเครื่องมือเทคโนโลยีที่ทันสมัยและมีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ควบคู่ไปกับระบบการวัดและประเมินผลที่รัดกุมและสะท้อนถึงพัฒนาการของผู้เรียนแบบองค์รวมตามสภาพจริง โดยมีรายละเอียดของเครื่องมือดังนี้

#### ๔.๑ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI Tools) ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

เทคโนโลยีที่นำมาใช้ถูกคัดสรรจากความสามารถในการรองรับภาษาไทย บริบททางวัฒนธรรม และความเหมาะสมกับการใช้งานในระดับสถานศึกษา (Education License) เพื่อป้องกันปัญหาด้านความปลอดภัยของข้อมูล เครื่องมือหลักประกอบด้วย:

ประเภทเครื่องมือ	ชื่อซอฟต์แวร์ / แพลตฟอร์ม	หน้าที่เชิงกระบวนการปัญญา (Cognitive Function) ในการเรียนรู้
Generative Text AI	Google Gemini / Google AI Studio (Nano Banana)	ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการสืบค้นข้อมูลเชิงลึก (Deep Research) วิเคราะห์โครงสร้างนิทานพื้นบ้าน ช่วยขัดเกลาบทบรรยายภาษาไทย และแปลงบันทึกการเรียนรู้ให้เป็นข้อมูลเชิงโครงสร้าง ระบบนี้ช่วยลดภาระการประมวลผลทางภาษาเบื้องต้น ให้นักเรียนมุ่งเน้นที่การร้อยเรียงเรื่องราว

ประเภทเครื่องมือ	ชื่อซอฟต์แวร์ / แพลตฟอร์ม	หน้าที่เชิงกระบวนการปัญญา (Cognitive Function) ในการเรียนรู้
Text-to-Image AI / Design	Canva AI Image Generator & Magic Studio	ทำหน้าที่แปลงคำสั่ง (Prompt) ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษให้กลายเป็นภาพประกอบนิทาน รวมถึงเป็นแพลตฟอร์มหลักในการจัดวางรูปเล่ม (Layout) E-Book ซึ่งส่งเสริมทักษะด้านองค์ประกอบศิลป์และความคิดสร้างสรรค์เชิงภาพ
Advanced Image Generation	Leonardo.ai / PicLumen	ใช้สำหรับนักเรียนที่มีทักษะขั้นสูง ต้องการสร้างภาพประกอบที่มีความซับซ้อนและมีรายละเอียดเฉพาะเจาะจง โดยเน้นการฝึกทักษะการใช้ "Negative Prompt" (เช่น ugly, bad anatomy, low quality) เพื่อคัดกรองความผิดพลาดและฝึกการคิดเชิงตรรกะ

## ๔.๒ เครื่องมือการวัดและประเมินผล (Evaluation Tools & Rubrics)

การประเมินผลสมรรถนะในศตวรรษที่ ๒๑ ไม่สามารถจำกัดอยู่เพียงการทำแบบทดสอบกระดาษคำตอบ (Paper-pencil test) แต่ต้องอาศัยเกณฑ์การให้คะแนนที่ประเมินพฤติกรรม ทักษะ และผลงานตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ในการนี้ ผู้วิจัยได้นำ AI Rubric Generator มาช่วยในการออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่ได้มาตรฐาน มีความเป็นธรรม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ม.๓ เกณฑ์ที่นำมาใช้คือ Analytic Rubrics (รูบริกแบบแยกองค์ประกอบ) ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ให้คะแนนโดยแยกพิจารณาตามมิติต่างๆ ของชิ้นงาน ทำให้ผู้สอนสามารถให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) แก่นักเรียนในแต่ละด้านได้อย่างละเอียด ชัดเจน และเป็นปรนัย การประเมินแบ่งออกเป็น ๔ มิติหลัก (กำหนดระดับคะแนน ๑-๔) ได้แก่

๑. ทักษะการใช้ภาษาและการเล่าเรื่อง: ประเมินความสละสลวยของการใช้ภาษาไทย ความถูกต้องตามอักขรวิธี การเลือกใช้ระดับภาษาที่เหมาะสม และการร้อยเรียงเรื่องราวตำนานอุบลราชธานีได้อย่างมีศิลปะและชวนติดตาม

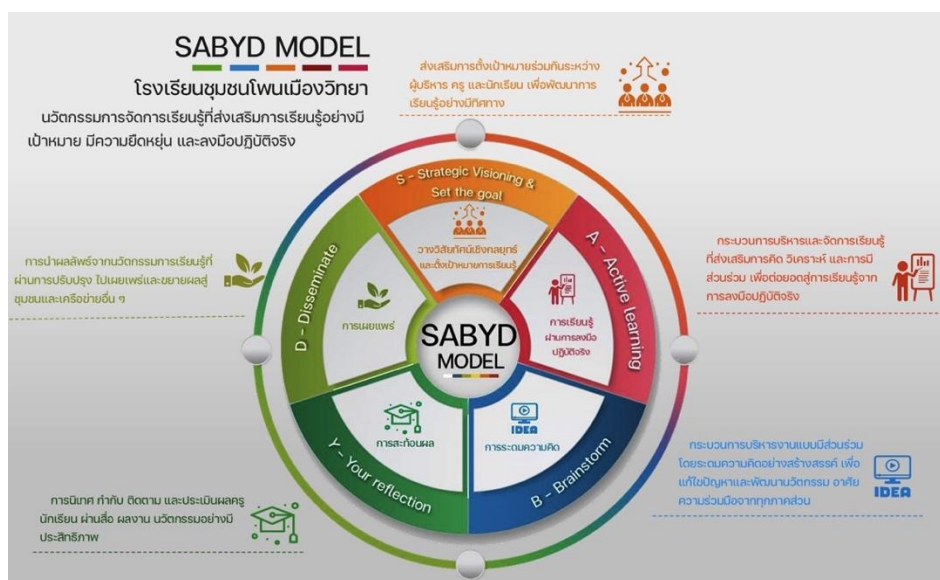
๒. ทักษะการเขียนคำสั่ง AI (Prompt Engineering): ประเมินจากความครบถ้วนของโครงสร้างคำสั่งงาน (PROMPT Framework: Role, Output Format, Context, Task, Style) รวมถึงความสามารถในการปรับปรุงและปรับแต่ง (Refine) คำสั่งซ้ำๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงกับเจตนารมณ์มากที่สุด


๓. ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ (E-Book Design): ประเมินองค์ประกอบศิลป์ การจัดวางหน้า (Layout) การเลือกใช้สีและรูปแบบตัวอักษร (Typography) ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาตัวอักษรกับภาพประกอบ และความสวยงามในภาพรวมผ่านแพลตฟอร์ม Canva

๔. การสะท้อนและอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่น: ประเมินความสามารถในการสื่อสารและถ่ายทอดเจตนารมณ์ของนิทานพื้นบ้าน เช่น ตำนานผาแต้ม ตำนานท้าวคันธนาม หรือประวัติศาสตร์เมืองอุบลราชธานี ได้อย่างถูกต้อง ลึกซึ้ง โดยไม่บิดเบือนแก่นสารหรือคตินิยมดั้งเดิม

## ๕.กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม SABYD Model มีจุดเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาเชิงพื้นที่ บริบทของโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา และนโยบายของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาอุบลราชธานี การประยุกต์ใช้ AI ในสถานศึกษาภายใต้บริบทนี้ ไม่ใช่เพียงการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อความสะดวกสบายหรือทดแทนสติปัญญาของมนุษย์ แต่เป็นการใช้ AI เพื่อเสริมศักยภาพ (Augmentation) และปฏิบัติกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนานวัตกรรมดำเนินไปอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งออกเป็น ๓ ระยะหลัก (อ้างอิงแนวคิดจากกลไกการขับเคลื่อนในพื้นที่นวัตกรรม SABYD Model และ PARSUK Model)





**ระยะต้นน้ำ:** การวางแผนและออกแบบหลักสูตร (Planning & Design) ในระยะนี้ ผู้วิจัยและคณะครูผู้สอนได้ร่วมกันศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา โดยเชื่อมโยงตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (โดยเฉพาะมาตรฐาน ท ๕.๑ ว่าด้วยการเข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิจักษ์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า) เข้ากับกรอบสมรรถนะดิจิทัลและทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ จากนั้น คณะทำงานได้ทำการสืบค้นและรวบรวมข้อมูล ตำรา และประวัติศาสตร์ของจังหวัดอุบลราชธานี เช่น ตำรา ท้าวคันธนามจากจารึกใบลานวัดชุมคำ ตำรา นพ. แพทย์ และเรื่องราวของกบฏผู้มีบุญ เพื่อจัดเตรียมเป็นคลังข้อมูลดิบ (Raw Data) และวัตถุดิบทางปัญญาให้นักเรียนนำไปต่อยอด

**ระยะกลางน้ำ:** การดำเนินการทดลองใช้และพัฒนา (Implementation & Refinement) คณะครูผู้สอนได้เข้ารับการพัฒนาทักษะตนเองในด้านการเขียน Prompt ผ่านโครงสร้าง PROMPT Framework (Role, Audience, Context, Task, Format, Style) เพื่อทำความเข้าใจกลไกการทำงาน ตลอดจนข้อจำกัดของปัญญาประดิษฐ์อย่างถ่องแท้ จากนั้นจึงนำร่องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบโครงงาน (Project-Based Learning) แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยผสมผสานเทคโนโลยี Generative AI

การดำเนินงานในระยะนี้พบความท้าทายที่สำคัญคือ AI มักมีข้อจำกัดในการเข้าใจบริบทวัฒนธรรมเชิงลึกของไทย (AI Hallucination & Algorithmic Bias) เช่น ไม่สามารถวาดเครื่องแต่งกายพื้นเมืองอีสาน หรือสถาปัตยกรรมแบบล้านช้างได้อย่างถูกต้อง ทำให้ครูต้องปรับกลยุทธ์การสอนให้นักเรียนใช้วิธีการเขียนคำอธิบาย (Descriptive Prompts) ที่ละเอียดขึ้น การใช้คำหลัก (Keywords) ที่เฉพาะเจาะจง และการใช้คำสั่งปฏิเสธ (Negative Prompts) เพื่อลดความผิดพลาด การทำงานร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนในระยะนี้จึงมีลักษณะเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) อย่างแท้จริง

**ระยะปลายน้ำ:** การประเมินผลและการขยายผล (Evaluation & Scale-up) ผลงานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) นิทานพื้นบ้านทั้งหมดที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ถูกนำมาประเมินผ่านเกณฑ์ Analytic Rubric ที่ได้ออกแบบไว้ จากนั้นได้ดำเนินการจัดนิทรรศการผลงานทางดิจิทัล เพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลผลิตดังกล่าวสู่ชุมชนออนไลน์และเครือข่ายผู้ปกครอง กระบวนการนี้สอดคล้องกับจุดเน้นของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมที่ต้องการให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชน และมุ่งหวังให้นักเรียนมีทักษะอาชีพที่สามารถประยุกต์ใช้เพื่อสร้างรายได้หรือประกอบอาชีพในอนาคต เช่น การวางจำหน่าย E-Book ผ่านแพลตฟอร์ม Amazon KDP หรือแพลตฟอร์มออนไลน์อื่นๆ

## ๖.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความสำเร็จของนวัตกรรมการเรียนรู้ SABYD Model ไม่ได้เกิดขึ้นจากความฉาบฉวยของเทคโนโลยี แต่ยืนหยัดอยู่บนรากฐานของทฤษฎีทางจิตวิทยาการศึกษาและวิทยาการเรียนรู้สมัยใหม่ที่ประสานเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ดังนี้:

**๖.๑ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)** แนวคิดนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเปลี่ยนกระบวนทัศน์การศึกษา โดยปฏิเสธการถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียวจากครูสู่ศิษย์ (Passive transmission) แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมายและองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Active meaning-making) ผ่านการลงมือปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

- **Cognitive Constructivism (Jean Piaget)** ทฤษฎีนี้อธิบายว่า ผู้เรียนสร้างโครงสร้างทางปัญญา (Schema) ผ่านกระบวนการดูดซึมข้อมูลใหม่ (Assimilation) และปรับโครงสร้างทางปัญญาเดิม (Accommodation) ให้เข้ากับสถานการณ์ เมื่อนักเรียนอ่านตำราที่บ้านอุบลราชธานีและต้องพยายามใช้ AI วาดภาพประกอบ พวกเขาต้องประมวลผล ตีความ และปรับเปลี่ยนแนวคิดเชิงนามธรรมในหัวให้กลายเป็นคำสั่งภาษาที่จับต้องได้ กระบวนการนี้ก่อให้เกิดสภาวะความไม่สมดุลทางปัญญา (Disequilibrium) ซึ่งผลักดันให้นักเรียนเกิดการจัดระบบความคิดใหม่และเรียนรู้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

- **Social Constructivism (Lev Vygotsky)** ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและวัฒนธรรม โดยมีแนวคิดหลักเรื่อง "เขตพัฒนาการที่ใกล้เคียง" (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเป็นระยะห่างระหว่างสิ่งที่ผู้เรียนทำได้เองกับสิ่งที่ทำได้เมื่อได้รับความช่วยเหลือ ในบริบทของการใช้นวัตกรรมนี้ ปัญญาประดิษฐ์ (เช่น Google Gemini) ทำหน้าที่เสมือน "ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญกว่า" (More Knowledgeable Other: MKO) ที่คอยเป็นนั่งร้านทางการเรียนรู้ (Scaffolding) สนับสนุนนักเรียนแบบเรียลไทม์เมื่อพวกเขาประสบปัญหาในการเรียบเรียงภาษา หรือต้องการไอเดียในการจัดหน้า E-Book ทำให้ผู้เรียนสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดเดิมของตนเองได้

**๖.๒ แนวคิด AI ในฐานะเครื่องมือทางปัญญา (AI as a Cognitive Tool)** และทฤษฎีภาระการรู้คิด (Cognitive Load Theory) ปัญญาประดิษฐ์ในบริบทนี้ไม่ได้เข้ามาทำหน้าที่ "คิดแทน" นักเรียน แต่เข้ามาเป็น "พันธมิตรทางปัญญา" หรือ Cognitive Tool ที่ช่วยขยายขอบเขตความสามารถของมนุษย์ ตามทฤษฎีภาระการรู้คิด (Cognitive Load Theory) ของ Sweller สมอมนุษย์มีขีดจำกัดในการประมวลผลข้อมูลในหน่วยความจำชั่วคราว (Working Memory) การมอบหมายให้ AI ช่วยประมวลผลข้อมูลพื้นฐาน ค้นหาโครงสร้าง หรือสเก็ทภาพเบื้องต้น จะช่วยลดภาระทางปัญญาที่ไม่จำเป็น (Extraneous Cognitive Load) ทำให้นักเรียนสามารถทุ่มเทความพยายามทางปัญญาที่แท้จริง (Germane Cognitive Load) ไปที่กระบวนการคิดวิเคราะห์เชิงลึก การแก้ไขปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการตัดสินใจเชิงสุนทรียะในการสร้างผลงานศิลปะวัฒนธรรมได้มากขึ้นและมีประสิทธิภาพสูงสุด

**๖.๓ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ในการศึกษาวรรณคดี วิธีการจัดกิจกรรมตามหลัก Active Learning ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมผ่านการสืบค้น การตั้งคำถาม การถกเถียง และการสร้างสรรค์ การนำนิทานพื้นบ้านมาเป็นกรณีศึกษา (Case-based Learning) เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้

(Curiosity) และตระหนักถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ท้องถิ่น นักเรียนไม่เพียงแต่อ่านวรรณกรรมแล้วตอบคำถาม แต่ต้องผ่านกระบวนการย่อย สังเคราะห์ และนำเสนอออกมาในรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ใหม่ (E-Book) ซึ่งถือเป็นขั้นสูงสุดของการเรียนรู้ตามอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy - Creating) อันจะนำไปสู่การสร้างคุณลักษณะนิสัยของการเป็นผู้มุ่งแสวงหาความรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

### ๗.กระบวนการการนำนวัตกรรมไปใช้ (SABYD Model)

SABYD Model เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่ออกแบบมาอย่างเป็นระบบ เพื่อบูรณาการเทคโนโลยี AI เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมและรายวิชาภาษาไทย โดยมีลำดับขั้นในการขับเคลื่อน ๕ ระยะ ซึ่งสามารถอธิบายกระบวนการทางปัญญาและการปฏิบัติได้ดังตารางต่อไปนี้:

ขั้นตอนของ SABYD Model	รายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทของ AI และเทคโนโลยี
S - Situation & Stimulation  (การสร้างบริบทและกระตุ้นแรงบันดาลใจ)	ผู้สอนเริ่มต้นด้วยการจำลองสถานการณ์และเชื่อมโยงบริบทของชุมชน (Local Context) โดยนำเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีมาเล่า เช่น การเกิดภูจอมศรีจากตำนานท้าวคันธนาม หรือคติสอนใจจากภาพเขียนสีผาแต้ม ผู้สอนกระตุ้นการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ว่า "หากเรื่องราวเหล่านี้ไม่ถูกเล่าขานต่อไป จะเกิดอะไรขึ้นกับอัตลักษณ์ของเรา?" เพื่อสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)	ใช้สื่อมัลติมีเดียหรือวิดีโอนำเสนอภาพรวมของท้องถิ่นเพื่อดึงดูดความสนใจเบื้องต้น
A - Active Exploration & AI Assistance  (การสืบเสาะเชิงรุกร่วมกับปัญญาประดิษฐ์)	นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อสืบค้นข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับตำนานที่ตนเองสนใจ โดยใช้เครื่องมือ AI เป็นผู้ช่วยในการวิเคราะห์โครงสร้างตัวละคร โครงเรื่อง (Plot) และความหมายแฝงทางวัฒนธรรม นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีการคัดกรองข้อมูล (Data Fact-Checking) และประเมินความน่าเชื่อถือของเนื้อหา ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)	Google Gemini ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือค้นหาขั้นสูง (Deep Research) และเป็นผู้ช่วยสรุปองค์ความรู้ที่กระจุกกระจายให้เป็นระบบ
B - Building with	ขั้นตอนนี้เป็นแกนกลางของนวัตกรรม นักเรียน	Canva AI Image Generator หรือ

ขั้นตอนของ SABYD Model	รายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้	บทบาทของ AI และเทคโนโลยี
PROMPT  (การบูรณาการภาษาและการเขียนคำสั่ง AI)	จะได้ฝึกทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ผสมกับแนวคิดเชิงคำนวณ โดยเขียนคำสั่งตามหลัก PROMPT Framework นักเรียนต้องแปลความคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็นข้อความบรรยายที่แม่นยำเพื่อสั่งให้ AI สร้างภาพประกอบ การใช้ภาษาไทยหรืออังกฤษสลับกัน และการใช้ "Negative Prompt" ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างลึกซึ้ง	Leonardo.ai รับคำสั่งข้อความ (Text-to-Image) และสร้างภาพประกอบตามจินตนาการของผู้เรียน
Y - Yielding & Storytelling  (การสร้างผลผลิตและการจัดทำ E-Book)	กลุ่มนักเรียนนำผลลัพธ์ภาพวาดจาก AI และเนื้อเรื่องที่ผ่านการขัดเกลาทางภาษาแล้ว มาออกแบบและจัดรูปเล่ม นักเรียนต้องบูรณาการความรู้ด้านองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) การเลือกใช้แบบอักษร (Typography) และจิตวิทยาการใช้สี (Color Psychology) เพื่อสื่ออารมณ์ของนิทานพื้นบ้านให้ออกมาสมบูรณ์	Canva ทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มในการจัดหน้า Layout ธีมมิติและตกแต่ง E-Book ให้มีมาตรฐานระดับมืออาชีพ
D - Dissemination & Discussion  (การเผยแพร่ผลงานและการสะท้อนคิด)	ขั้นตอนสุดท้ายคือการเผยแพร่ E-Book สู่อารณะ ผ่านช่องทางออนไลน์ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการนำเสนอและสะท้อนคิด (Reflection) โดยใช้คำถามสะท้อนคิดที่ลึกซึ้ง เช่น "การใช้ AI ช่วยรักษาเจตนารมณ์ของตำนานท้องถิ่นไว้ได้มากน้อยเพียงใด?" เพื่อให้ นักเรียนประเมินตนเองตามเกณฑ์ Rubric Score	แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียของโรงเรียน และการใช้ AI ช่วยออกแบบชุดคำถามสะท้อนคิด (Reflection Questions) สำหรับประเมินรายบุคคล

## ๘. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

การนำนวัตกรรม SABYD Model มาใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่โดดเด่นและสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหลากหลายมิติ ซึ่งสามารถสะท้อนผ่านข้อมูลเชิงประจักษ์ดังต่อไปนี้

๑. ด้านพัฒนาการทางวิชาการและทักษะภาษาไทย (Academic and Linguistic Achievement) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะด้านการอ่านตีความ การเขียนเชิงสร้างสรรค์ และการวิจารณ์วรรณกรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนมีความสามารถในการจับใจความสำคัญของเรื่องเล่าท้องถิ่น และสามารถเรียบเรียงภาษาใหม่ให้มีความสละสลวย การฝึกเขียน Prompt อย่างเป็นระบบทำให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของไวยากรณ์ การใช้คำคุณศัพท์ คำวิเศษณ์ และโครงสร้างประโยคที่ชัดเจนเพื่อสื่อสารให้ปัญหาประดิษฐ์เข้าใจ ซึ่งส่งผลย้อนกลับ (Washback Effect) ให้ทักษะการเขียนสื่อสารภาษาไทยของนักเรียนมีความรัดกุม แม่นยำ และมีความสละสลวยมากขึ้น

๒. ด้านสมรรถนะทางเทคโนโลยี (Digital & AI Literacy) นักเรียนทุกคนสามารถใช้งานแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ (Generative AI) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก้าวข้ามความกลัวและข้อจำกัดทางเทคโนโลยี ผลงานภาพประกอบ E-Book สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในการผสมผสานคำสั่ง (Prompt Tuning) การเลือกใช้โทนภาพ และการปรับแต่งพารามิเตอร์ต่างๆ อย่างมืออาชีพ นอกจากนี้ นักเรียนยังเกิดความตระหนักรู้ถึงข้อจำกัดของ AI เช่น อาการประสาทหลอนของ AI (AI Hallucination) และความลำเอียงของข้อมูล (Algorithmic Bias) ทำให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะมีวิจารณญาณในการบริโภคสื่อ และก้าวขึ้นมาเป็นผู้ควบคุมเทคโนโลยีแทนที่จะถูกเทคโนโลยีครอบงำ

๓. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และทักษะศตวรรษที่ ๒๑ (๒๑st Century Skills) รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ผ่าน SABYD Model ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น (Student Engagement) อย่างเห็นได้ชัด สภาพแวดล้อมในชั้นเรียนเปลี่ยนเป็นพื้นที่แห่งการร่วมมือ (Collaborative Workspace) นักเรียนมีการระดมสมอง แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ถกเถียงเชิงวิชาการ และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม (Peer Tutoring) พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) และความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงซ้อน (Complex Problem Solving) ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของพลเมืองโลกยุคใหม่ สอดคล้องกับจุดเน้นของโรงเรียนที่มุ่งสร้างนักเรียนให้เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้

๔. ด้านการตระหนักรู้และอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่น (Cultural Identity and Preservation) ประการสำคัญที่สุดคือ นวัตกรรมนี้สามารถปลุกจิตสำนึกให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในรากเหง้าและภูมิปัญญาของชุมชนจังหวัดอุบลราชธานี นิทานพื้นบ้านและตำนานที่เคยถูกมองว่าเป็นเรื่องเล่าสมัย ได้รับการชุบชีวิตใหม่ผ่านสื่อดิจิทัลที่สวยงามและดึงดูดใจ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคุณค่าจากอดีตเข้ากับบริบทของปัจจุบัน และกลายเป็นกลไกสำคัญในการส่งต่อมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้ไปสู่คนรุ่นต่อไปผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สิ่งนี้เป็นการกระทำเชิงรุกเพื่อปกป้องอัตลักษณ์ท้องถิ่นไม่ให้ถูกทำลายหรือถูกกลืนหายไปจากการหลอมรวมทางวัฒนธรรม (Cultural Assimilation) ในยุคโลกาภิวัตน์

## ๙. บทเรียนที่ได้รับ

การดำเนินการวิจัยและขับเคลื่อนนวัตกรรมการเรียนรู้ระดับพื้นที่ในครั้งนี้ ได้มอบบทเรียนที่ทรงคุณค่าทั้งในด้านการออกแบบการสอน เชิงนโยบาย และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน ดังนี้

๑. ความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา (AI Ethics and Copyright Awareness) แม้เทคโนโลยี AI จะช่วยสร้างผลงานได้อย่างรวดเร็วและตระการตา แต่สิ่งที่พบระหว่างกระบวนการจัดการเรียนรู้คือ ปัญหาความทับซ้อนด้านทรัพย์สินทางปัญญาและการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ครูผู้สอนจำเป็นต้องสอดแทรกหลักจริยธรรมการใช้เทคโนโลยี (AI Ethics) อย่างเข้มข้น เพื่อป้องกันการลอกเลียนแบบผลงาน (Plagiarism) และสร้างความตระหนักให้แก่นักเรียนว่า ผลผลิตจาก AI คือทรัพยากรตั้งต้นหรือแหล่งรวบรวมไอเดีย ไม่ใช่ผลงานเบ็ดเสร็จที่สามารถนำมาแอบอ้างได้ นักเรียนต้องใส่ความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นความพยายามทางปัญญา (Human Touch) ของตนเองลงไปในงานด้วยเสมอ


๒. ปัญหาความลำเอียงของอัลกอริทึม (Algorithmic Bias) และการพึ่งพิงข้อมูลส่วนกลาง ในการสร้างภาพประกอบที่เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมท้องถิ่นอีสาน หรือลักษณะทางกายภาพของตัวละครในนิทานพื้นบ้านอุบลราชธานี พบว่า AI มักสร้างผลลัพธ์ที่เอนเอียงไปทางศิลปะแบบสากล หรือศิลปะไทยภาคกลางที่ปรากฏในฐานข้อมูลส่วนใหญ่ของระบบ ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าข้อมูลเชิงลึกด้านท้องถิ่นของไทยยังมีปริมาณน้อย และขาดแคลนในระบบฐานข้อมูลระดับโลก บทเรียนนี้สอนให้นักเรียนต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ไม่เชื่อถือผลลัพธ์ของ AI ในทันที แต่ต้องเกิดกระบวนการตรวจสอบความถูกต้อง (Cross-check) กับแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ หรือสอบถามจากปราชญ์ชาวบ้านก่อนนำภาพหรือข้อมูลไปใช้งานจริง

๓. การพลวัตและการปรับเปลี่ยนบทบาทของครู (Teacher Transformation) ภายใต้ทฤษฎี Constructivism และนวัตกรรม SABYD Model ครูผู้สอนไม่สามารถสวมบทบาท "ผู้ถ่ายทอดความรู้" (Knowledge Transmitter) ได้อีกต่อไป แต่ต้องยกระดับตนเองเป็น "โค้ช" (Coach) และ "ผู้อำนวยความสะดวกทางปัญญา" (Cognitive Facilitator) ความท้าทายสำคัญคือครูต้องมีความพร้อมในการเปิดใจเรียนรู้เทคโนโลยีไปพร้อมกับนักเรียน ยอมรับข้อผิดพลาด และพร้อมที่จะเผชิญกับสถานการณ์ที่นักเรียนอาจมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคโปรแกรมมากกว่าตนเอง เทคโนโลยี AI จะไม่มาแทนที่ครู แต่จะเสริมศักยภาพให้ครูที่เข้าใจโลกอนาคตสามารถดูแลและตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

## ๑๐. เงื่อนไขความสำเร็จ

การที่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ SABYD Model จะบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ และสามารถนำไปขยายผล (Scale-up) เพื่อใช้งานในวงกว้างได้อย่างยั่งยืน ต้องอาศัยปัจจัยเชิงระบบที่เกื้อหนุนดังต่อไปนี้:

๑. วิสัยทัศน์และการสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา (Leadership & Organizational Support) ผู้บริหารต้องมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกลและมีนโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริมทักษะดิจิทัล รวมถึงการจัดสรรทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ดังเช่นวิสัยทัศน์ของโรงเรียนชุมชนโพธิ์เมืองวิทยาที่สนับสนุนงบประมาณ โครงสร้างพื้นฐาน



ทางอินเทอร์เน็ตระดับสูง และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เพียงพอต่อการใช้งานของนักเรียน นอกจากการจัดการด้านฮาร์ดแวร์แล้ว การอนุญาตให้ปรับลดความซ้ำซ้อนของตารางเรียนแบบดั้งเดิม เพื่อเปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้แบบโครงการระยะยาวที่ยืดหยุ่น ก็เป็นกลไกเชิงบริหารบริหารสถานศึกษาที่สำคัญยิ่ง

๒. เครือข่ายความร่วมมือในระบบนิเวศพื้นที่นวัตกรรม (Education Sandbox Ecosystem) การเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ช่วยปลดล็อกข้อจำกัดด้านกฎระเบียบและหลักสูตรแกนกลางที่ตายตัว ทำให้สถานศึกษาสามารถออกแบบเกณฑ์การประเมินและการใช้เวลาเรียนได้อย่างเป็นอิสระ การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ระหว่างกลุ่มโรงเรียนนาร่อง เครือข่ายองค์กรท้องถิ่น และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มีส่วนช่วยอย่างมากในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ (Knowledge Management) การวิเคราะห์ข้อมูล Big Data เพื่อการศึกษา และการสร้างแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ร่วมกัน

๓. การเปิดกว้างและมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Engagement) ความสำเร็จของนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่สามารถดำรงอยู่ได้หากแยกขาดจากบริบทของชุมชน ปราชญ์ชาวบ้าน คนเฒ่าคนแก่ และผู้นำชุมชน ถือเป็นแหล่งอ้างอิงความรู้ (Source of Truth) ที่ทรงคุณค่าในการช่วยยืนยันความถูกต้องของเนื้อหาตำนานและนิทานพื้นบ้าน เมื่อชุมชนเห็นว่าเยาวชนรุ่นใหม่ให้ความสนใจ และนำเทคโนโลยีล้ำสมัยอย่าง AI มาสืบสานเรื่องราวของพวกเขา ย่อมก่อให้เกิดความภาคภูมิใจร่วมกัน การประสานพลังระหว่างเทคโนโลยีล้ำสมัยกับภูมิปัญญาดั้งเดิมนี้นี้ จะนำไปสู่ความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและสังคมฐานราก เกิดเป็นนวัตกรรมชุมชนที่ยั่งยืน

# ภาคผนวก

## ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้ (SABYD Model)

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Lesson Plan) รหัสวิชา ทอ๓๑๐๑ ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ แผนการสอนนี้ครอบคลุมระยะเวลาการดำเนินงาน ๑๒ ชั่วโมง โดยระบุตัวชี้วัดและกิจกรรมการเรียนรู้ตามขั้นตอน SABYD อย่างละเอียด

**ชั่วโมงที่ ๑-๒ (S - Situation):** ผู้สอนนำเสนอสื่อมัลติมีเดียและวิเคราะห์เนื้อหาบ้าน/ตำนานเมืองอุบลราชธานี เช่น โครงเรื่องของท้าวคันธนาม และแนวคิดเชิงนิเวศวิทยาจากตำนานผาแต้ม ให้นักเรียนจัดกลุ่มและเลือกหัวข้อตำนานที่สนใจ



**ชั่วโมงที่ ๓-๔ (A - Active Exploration):** นักเรียนใช้ Google Gemini สืบค้นและตรวจสอบข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับวิถีชีวิต ความเชื่อ และพฤติกรรมของตัวละครในตำนานที่เลือก พร้อมทั้งวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme)



ชั่วโมงที่ ๕-๗ (B - Building with PROMPT): ปฏิบัติการเชิงเวิร์กชอป (Workshop) ฝึกทักษะการเขียน Prompt ภาษาไทยและอังกฤษด้วยเทคนิค PROMPT Framework ทดลองป้อนคำสั่งเพื่อสร้างภาพตัวละครและฉากประกอบนิทานลงในแพลตฟอร์ม Canva AI และ Leonardo.ai โดยเน้นการแก้ปัญหาผ่าน Negative Prompt



ชั่วโมงที่ ๘-๑๐ (Y - Yielding): นักเรียนรวบรวมภาพประกอบและเนื้อเรื่องมาทำการจัด Lay-out ของ E-Book เรียนรู้จิตวิทยาการใช้สี (Color Psychology) และหลักการพิมพ์อักษร (Typography) ให้อ่านง่ายและมีความสวยงามเชิงศิลปะ



ชั่วโมงที่ ๑๑-๑๒ (D - Dissemination): นำเสนอผลงาน E-Book หน้าชั้นเรียน แลกเปลี่ยนความเห็น (Peer Review) สะท้อนคิดเชิงวิพากษ์เพื่อประเมินจุดแข็งและข้อควรระวังในการใช้ AI และดำเนินการเผยแพร่ผลงานออนไลน์



## ภาคผนวก ข เครื่องมือวัดและประเมินผล (Rubric Score)

ตารางแสดงเกณฑ์การให้คะแนนแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Rubric) สำหรับประเมินชิ้นงาน E-Book นิทานพื้นบ้าน เกณฑ์นี้พัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดมาตรฐานการประเมินที่ขับเคลื่อนด้วย AI (AI Rubric Generator) และการจัดนำหน้าเกณฑ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามสภาพจริง

การประเมิน	ระดับดีมาก (๔ คะแนน)	ระดับดี (๓ คะแนน)	ระดับพอใช้ (๒ คะแนน)	ระดับต้องปรับปรุง (๑ คะแนน)
๑. ทักษะการใช้ภาษาและการเล่าเรื่อง	ใช้ภาษาไทยถูกต้องตามอักขรวิธี มีความสละสลวย การร้อยเรียงเรื่องราวน่าติดตาม มีการประยุกต์ใช้โวหารภาพพจน์เพื่อสร้างอารมณ์ร่วม	ใช้ภาษาไทยถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่องและเข้าใจง่าย การสื่อสารบรรลุวัตถุประสงค์	มีข้อผิดพลาดทางภาษาและไวยากรณ์บ้าง เนื้อเรื่องขาดความต่อเนื่องในบางจุด ทำให้ผู้อ่านสะดุด	มีข้อผิดพลาดทางภาษามาก การเล่าเรื่องวกวน ขาดความน่าสนใจ ไม่สามารถสื่อสารโครงเรื่องหลักได้
๒. ทักษะการเขียนคำสั่ง AI (Prompt Engineering)	คำสั่งมีโครงสร้างครบถ้วนบริบูรณ์ (Role, Context, Task, Style) ควบคุมผลลัพธ์ของ AI ได้ตรงตามที่ต้องการอย่างแม่นยำ มีการใช้ Negative Prompt ที่มีประสิทธิภาพ	คำสั่งมีโครงสร้างชัดเจน ได้ผลลัพธ์จาก AI ที่ใกล้เคียงกับความตั้งใจ มีการปรับแก้คำสั่งบ้าง	คำสั่งกว้างและหลวมเกินไป ขาดความเฉพาะเจาะจง ผลลัพธ์ต้องพึ่งพาการสุ่มจากระบบสูง	ขาดความเข้าใจในโครงสร้างคำสั่ง ภาพที่ได้ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ป้อน หรือนำภาพตั้งต้นมาใช้โดยไม่มี การปรับแต่ง
๓. ความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบ (E-Book Design)	จัดวางองค์ประกอบหน้า (Layout) ได้สวยงามยอดเยี่ยม ภาพประกอบและตัวอักษรมีความสอดคล้อง ส่งเสริมอารมณ์ของเรื่องอย่างมีศิลปะ	จัดวางหน้าได้ดี ภาพประกอบชัดเจน อ่านง่ายและมีความสวยงามตามมาตรฐาน	การจัดหน้าขาดความสมดุลในบางจุด ภาพประกอบหรือตัวอักษรกลืนกัน ทำให้อ่านยาก	การจัดหน้าไม่เป็นระเบียบ ภาพประกอบไม่ตรงกับเนื้อเรื่อง ขาดความประณีต และองค์ประกอบศิลป์
๔. การอนุรักษ์และการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น	ถ่ายทอดแก่นสารของตำนานอุบลราชธานีได้ถูกต้องลึกซึ้ง ภาพประกอบสะท้อนวัฒนธรรมเครื่องแต่งกาย และบริบทพื้นที่ได้อย่างงดงามและสมจริง	ถ่ายทอดเนื้อหาท้องถิ่นได้ถูกต้อง ภาพประกอบสามารถสะท้อนบริบทของเรื่องราวได้ดี	ถ่ายทอดเนื้อหาได้ แต่ขาดความลึกซึ้ง ภาพประกอบมีความขัดแย้งกับวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสานบ้าง	บิดเบือนเนื้อหาและเจตนาารมณเดิม ขาดการเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างสิ้นเชิง

## ภาคผนวก ค ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และบรรยากาศในชั้นเรียน

ภาพที่ ๑: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา แบ่งกลุ่มนั่งล้อมวง กำลังระดมสมอง กำลังระดมสมองและสืบค้นข้อมูลตำนานผาแต้มผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต โดยมีหน้าจอสองเครื่องโต้ตอบกับ AI Assistant



ภาพที่ ๒: การบรรยายเชิงปฏิบัติการ (Workshop) โดยครูผู้สอนในการขึ้นจอโปรเจคเตอร์แสดงโครงสร้าง PROMPT Framework เพื่อเป็นตัวอย่างให้นักเรียนเห็นกระบวนการแปลงข้อความคำสั่งให้กลายเป็นภาพประกอบนิทานด้วยระบบ Canva Magic Studio



ภาพที่ ๓: บรรยากาศการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ซึ่งจับภาพนักเรียนในกลุ่มกำลังช่วยกันตรวจสอบคำผิดทางภาษาไทย และปรึกษาหารือเพื่อปรับแต่งภาพที่ AI วาดสถาปัตยกรรมผิดเพี้ยน โดยเรียนรู้ที่จะป้อนคำสั่ง Negative Prompt ใน Leonardo.ai



ภาพที่ ๕: ตัวแทนนักเรียนกำลังยื่นนำเสนอผลงาน E-Book ฉบับสมบูรณ์หน้าชั้นเรียน โดยมีการเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอนร่วมอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการแปลความหมายจากข้อความวรรณกรรมสู่ภาพวาดดิจิทัลเชิงศิลปะ



ภาคผนวก ง ตัวอย่างผลงานนักเรียน (ภาพวาด AI และ E-Book นิทานพื้นบ้าน)

## แกลเลอรีผลงานนิทาน AI (The Gallery Showcase)





Education  
Sandbox  
พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

# รายงานผลการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ิทานพื้นบ้านอุบลราชธานีโดยใช้ AI ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3"

