



รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

สาขาวิชาดนตรีและปัญญาประดิษฐ์

การพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาดนตรี

เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเรียบเรียงดนตรี และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านมอดย้อมอัตลักษณ์วิถีด้วยปัญญาประดิษฐ์ (CHAT GPT และTOPMEDAI) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖”



นายกฤษฎา แก้วยศ
ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

โรงเรียนป่าซาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมและนำเสนอผลการดำเนินงานของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในชื่อผลงาน “การพัฒนาทักษะการเรียบเรียงดนตรี และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmedial) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถเรียบเรียงดนตรีและแต่งเนื้อเพลงที่สะท้อนถึงความหมายของพ็อดคัสต์ แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานความรู้ในวิชาดนตรีเข้ากับประเพณีท้องถิ่นได้อย่างลงตัว

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmedial) เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่น โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะเข้ากับทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ การดำเนินงานดังกล่าวยังสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ภายใต้แนวคิด “เรียนดี มีความสุข” และการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถ “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

ขอขอบคุณสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนป่าซาง ตลอดจนนักเรียนทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนอย่างดี ซึ่งส่งผลให้การดำเนินงานบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อบุคลากรทางการศึกษาหรือผู้ที่สนใจในการนำแนวปฏิบัติไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อไป

กฤษฎา แก้วยศ
ผู้จัดทำ

สารบัญ

คำนำ.....	ก
ชื่อผลงาน.....	๑
๑. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑
๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๓
๔. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๗
๕. ปัจจัยความสำเร็จ	๙
๖. บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๐
๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๑
๘. บรรณานุกรม	๑๑
ภาคผนวก	๑๒
ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน	๒๐
ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสรรค์แต่งเพลงผ้ามัดย้อมด้วย	๒๒
คู่มือการใช้งาน ChatGPT และTopmediai	๒๔
การเผยแพร่สื่อ	๒๕

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

สาขาวิชา ดนตรีและปัญญาประดิษฐ์

โครงการส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ชื่อผลงาน	“การพัฒนาทักษะการเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖”
ผู้นำเสนอผลงาน	นายกฤษฎา แก้วยศ
ตำแหน่ง	ครูอัตราจ้าง
หน่วยงาน	โรงเรียนป่าซาง
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

๑. ความสำคัญของนวัตกรรม/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในทุกมิติ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๕๗) การจัดการศึกษาจึงต้องมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ รวมถึงทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ (สกอ. ๒๕๕๘) อย่างไรก็ตาม ในการจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรีโดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างสรรคแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นงานศิลปะการประพันธ์เพลง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ มักประสบปัญหาและความท้าทายหลายประการ เช่น การขาดทักษะการสร้างสรรคแต่งเนื้อเพลง การใช้เวลาที่ยาวนานในการเรียบเรียงเนื้อเพลง และการถูกจำกัดด้วยจินตนาการ ทำให้ผลงานที่ออกมาไม่หลากหลายและไม่สามารถสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งนำมาสู่ความต้องการในการค้นหาเครื่องมือหรือแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่จะช่วยลดข้อจำกัดเหล่านี้ และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงกระบวนการสร้างสรรค์ได้อย่างเท่าเทียม

การสร้างสรรคนวัตกรรมนี้อยู่บนพื้นฐานของหลักการและแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคดิจิทัลอย่างลึกซึ้ง โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งไม่เพียงแต่ครอบคลุมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงทักษะด้านการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสื่อสาร (Communication) ซึ่งเป็นฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการทำงานในอนาคต อีกทั้งยังใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) ในการผสมผสานองค์

ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างการมดย้อมเข้ากับทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเป็นระบบ โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ที่หลอมรวมศิลปะดั้งเดิมและเครื่องมือสมัยใหม่เข้าด้วยกันอย่างลงตัว

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง แนวคิดการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานศิลปะได้เข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากได้มีการศึกษาพบว่า AI สามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทริธูธนวิวัฒน์, ๒๕๖๖) ในนวัตกรรมนี้ AI อย่าง ChatGPT และ Topmediai จะทำหน้าที่เป็น “ผู้ช่วย” ที่ช่วยขยายขอบเขตจินตนาการของนักเรียน โดยช่วยสร้างแนวคิดและเนื้อเพลงเริ่มต้นที่หลากหลายได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ลดข้อจำกัดด้านทักษะแต่งเนื้อเพลงของนักเรียน และส่งเสริมให้พวกเขาสามารถมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาความคิดเชิงศิลปะและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ แนวทางนี้ยังสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งสร้าง “พลเมืองดิจิทัล” (Digital Citizen) ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียน “เรียนดี มีคุณธรรม” ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและตอบโจทย์ความสนใจของพวกเขา และเปิดโอกาสให้ผู้เรียน “เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime)” ผ่านการเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัลที่ทันสมัย ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นภาระระดับการศึกษาให้ตอบโจทย์ความท้าทายของยุคสมัยได้อย่างแท้จริง

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียบเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ้ามัดย้อมอัตลักษณ์ท้องถิ่น สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai)

๒.๑.๒ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในเรื่องการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ้ามัดย้อม ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ได้รับการพัฒนาทักษะการเรียบเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ้ามัดย้อมอัตลักษณ์ท้องถิ่น

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน ที่เข้าร่วมโครงการทุกคน มีผลงานเพลงผ้ามัดย้อมที่ออกแบบด้วย ChatGPT และ Topmediai และการนำวิดีโอขึ้นสู่แพลตฟอร์มต่าง ๆ

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

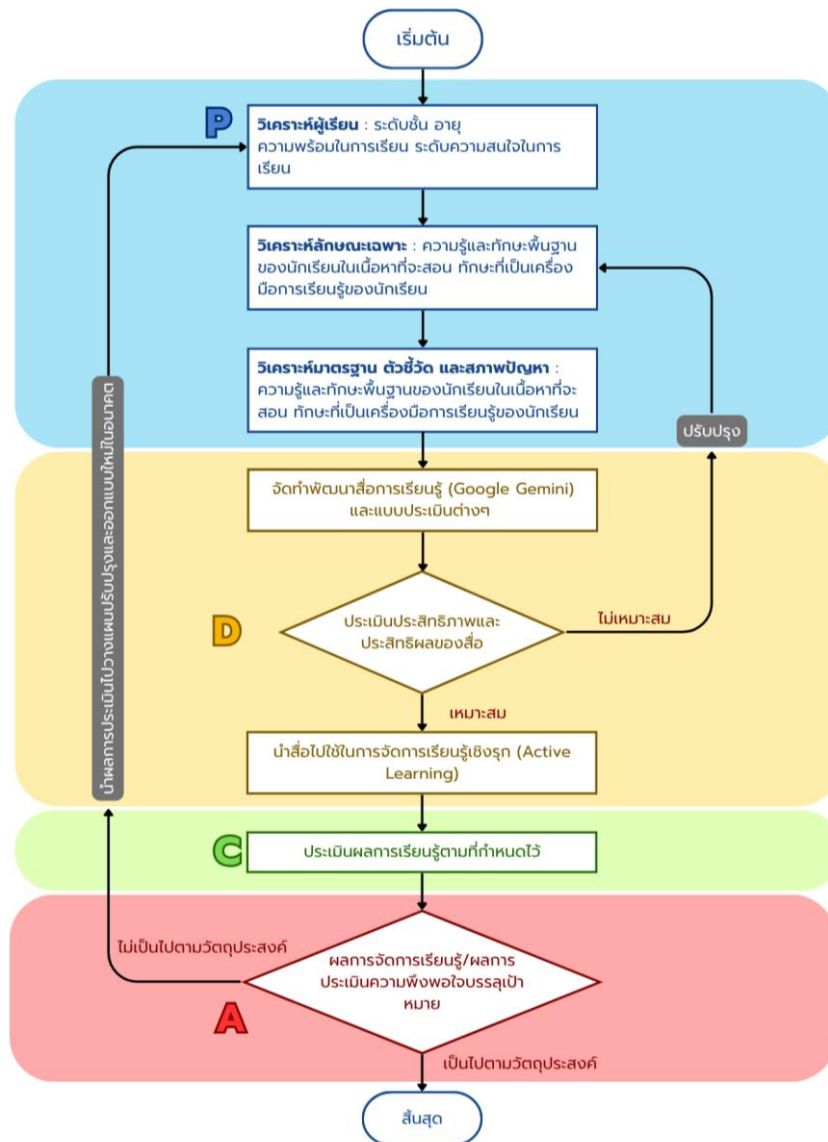
๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน มีทักษะการเรียบเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ้ามัดย้อมอัตลักษณ์ท้องถิ่น

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ "การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม" สร้างสรรค์ผลงานศิลปะการประพันธ์เพลงผ้ามัดย้อมด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) อยู่ในระดับดีขึ้นไป (คะแนนตั้งแต่ ๘๐% ขึ้นไป)

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การวางแผนการสร้างและพัฒนาวัตกรรมการ "การเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านตัวย่อเอกลักษณ์วิถีด้วยปัญญาประดิษฐ์(ChatGPT และTopmediai)" ได้ดำเนินการตามวงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยกระบวนการทำงาน ดังนี้

๓.๑ ชั้นวางแผนการทำงาน (P = Plan)



ข้าพเจ้าดำเนินการวิเคราะห์ลักษณะนักเรียน วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสภาพปัญหา การวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียนรวมถึง การวิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสภาพปัญหา จะทำให้ข้าพเจ้าเข้าใจลักษณะของนักเรียนและสามารถเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน ข้าพเจ้าได้ทำการวิเคราะห์ดังนี้

๓.๑.๑ การวิเคราะห์ลักษณะนักเรียน

๑) ลักษณะทั่วไป นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน อายุเฉลี่ย ๑๘ ปี แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน ๒๑ คน เพศหญิง ๒๕ คน รวมทั้งสิ้น ๔๖ คน

๒) ลักษณะเฉพาะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูนมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะสอนซึ่งมีผลต่อการเลือกการเรียนการสอน ดังนี้

- **ความรู้และลักษณะพื้นฐานของนักเรียนในเนื้อหาที่จะสอน** นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนอยู่ใน ระดับดี จากการประเมินเบื้องต้นพบว่านักเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่อง การเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์โดยใช้ AI ChatGPT และTopmedialai นอกจากนี้ นักเรียนบางส่วนยังไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานหรือคิดไอเดียได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการทำกิจกรรมนี้ อย่างไรก็ตาม นักเรียนเคยเรียนรู้เกี่ยวกับ การสร้างลวดลายพ็อดคัสต์ มาบ้างแล้วในรายวิชาศิลปะดังนั้นในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องนี้ ข้าพเจ้าจึงมุ่งเน้นการใช้ AI ChatGPT และTopmedialai เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะเดิมมาประยุกต์ใช้ และพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนำไปใช้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- **ทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ของนักเรียน** นักเรียนมีทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ ได้แก่ ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการแก้ปัญหา ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ เนื่องจากนักเรียนจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงใหม่ ๆ รวมถึงต้องแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการใช้งานโปรแกรม AI ChatGPT และTopmedialai
- **นักเรียนมีความรู้และทักษะที่จะสอนนั้นหรือไม่** นักเรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานเกี่ยวกับ การเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ มาแล้วในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการต่อยอดการเรียนรู้เรื่องการสร้างลวดลายพ็อดคัสต์โดยใช้ AI ChatGPT และTopmedialai
- **ทัศนคติของนักเรียนต่อวิชาที่จะเรียน** นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์ของการนำเทคโนโลยีและ AI มาใช้ในงานศิลปะและงานฝีมือ และมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้การเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ด้วย AI ChatGPT และTopmedialai เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป

๓.๑.๒ วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสภาพปัญหา ข้าพเจ้าวิเคราะห์มาตรฐาน ตัวชี้วัด และสภาพปัญหา เพื่อกำหนดเป้าหมายในการแก้ปัญหาเป็นแนวทางในการประพันธ์ แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในหน่วยการเรียนรู้นี้มีตัวชี้วัดปลายทาง **ศ ๒.๒ ม.๔-๖/๓**

มาตรฐาน ศ ๒.๒ เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และใช้ความรู้และทักษะทางเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้กระบวนการประพันธ์ เจริญนวัตกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด (ม.๔-๖/๓) ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ความรู้ด้านวัสดุ อุปกรณ์ และเทคโนโลยี เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือนวัตกรรม ข้าพเจ้าได้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ไว้ ๓ ข้อ ดังนี้

ด้านพุทธิสัย

- นักเรียนสามารถอธิบายหลักการเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ที่เหมาะสมกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้
- นักเรียนสามารถระบุเครื่องมือ (ChatGPT และTopmedialai) ที่ใช้ในการเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ได้
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และTopmedialai) เพื่อช่วยในการเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงพ็อดคัสต์ได้อย่างมีเหตุผล

ด้านทักษะพิสัย

- นักเรียนสามารถใช้ ChatGPT และTopmediai ได้อย่างหลากหลายตามแนวคิดที่กำหนด
- นักเรียนสามารถการเรียบเรียงดนตรี และการแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียตามการออกแบบโดยใช้ ChatGPT และ Topmediai ได้

ด้านจิตพิสัย

- นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี (ChatGPT และTopmediai) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
- นักเรียนมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและตระหนักถึงคุณค่าของงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น

๓.๒ ขั้นดำเนินการ (D = Do)

๓.๒.๑ จัดทำพัฒนาสื่อการเรียนรู้และแบบประเมิน

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมนี้มาปรับใช้ให้มีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด (ม.๔-๖/๒) และจุดประสงค์การเรียนรู้ ทั้งสามด้าน (พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย) โดยใช้ ChatGPT และTopmediai เป็นสื่อหลักในผลงานเพลงผ่านมัลติมีเดียที่ประพันธ์ด้วย ChatGPT และTopmediai และการนำวิดีโอขึ้นสู่แพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งเป็นรูปธรรมของ "การประพันธ์และสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ความรู้ด้านเทคโนโลยีเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลงานเพลง"

๑) การเลือกสื่อที่มีอยู่แล้ว

- เครื่องคอมพิวเตอร์ PC ของครูและนักเรียน (นักเรียนมีคอมพิวเตอร์พร้อมใช้งานอย่างเพียงพอ สามารถเรียนรู้และทำกิจกรรมต่างๆ ได้ตามความต้องการ)

๒) การปรับปรุง หรือดัดแปลงสื่อที่มีอยู่แล้ว

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการปรับปรุงและดัดแปลงพัฒนาสื่อที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ โดยมีการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ChatGPT และ Topmediai เข้ามาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- การใช้ ChatGPT และTopmediai เป็นสื่อการสอน ChatGPT และTopmediai ได้รับการบูรณาการเข้ามาใน กระบวนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้ทำความรู้จักและเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อเพลงของผ่านมัลติมีเดียประเภท ต่างๆ ทั้งเนื้อเพลงร่วมสมัย ครูผู้สอนจะแนะนำ Prompt (คำสั่ง) ที่เหมาะสมในการสื่อสารกับ ChatGPT และTopmediai เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงตามแนวคิดที่ต้องการ จากนั้นนักเรียนจะได้ทดลองสร้างเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยตนเองผ่าน ChatGPT (<https://chatgpt.com/>) และ Topmediai (<https://www.topmediai.com/app/ai-music/>) โดยสามารถ ทดลองปรับเปลี่ยนรูปแบบ ถ้อยคำ และองค์ประกอบต่างๆ ได้อย่างอิสระและรวดเร็ว เพื่อค้นหาแนวดนตรีที่ชื่นชอบและตอบโจทย์ความต้องการของตนเอง
- การใช้ Youtube ในประชาสัมพันธ์เพลงผ่านมัลติมีเดีย หลังจากที่นักเรียนได้ สร้างสรรค์เนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วย ChatGPT แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำเนื้อเพลงเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้กับการเรียบเรียงดนตรี โดย Topmediai นี้จะถูกสร้างขึ้นมาเช่นกันผ่านการใช้คำสั่งใน Topmediai เพื่อให้ได้บทเพลง ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นภาพรวมของบทเพลงจริงก่อนที่จะลงมือประพันธ์เพลงผ่านมัลติมีเดีย จากนั้น นักเรียนจะนำเพลงที่ประพันธ์ ประชาสัมพันธ์ในโปรแกรม Youtube (<https://www.youtube.com/>) เพื่อนำเสนอผลงาน สะท้อนทักษะด้านการเขียน การฟัง และการเรียบเรียงดนตรี ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินความเหมาะสมของเนื้อเพลงกับดนตรี และปรับแก้ได้ตาม

ความต้องการ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ครบวงจรตั้งแต่การออกแบบเชิงนามธรรมไปจนถึงการเห็นผลงานเพลงที่เป็นรูปธรรม และการนำเสนอผลงานในรูปแบบที่น่าสนใจ

๓)การออกแบบสื่อใหม่

- สื่อการสอน สไลด์นำเสนอ เรื่อง ChatGPT และTopmedialai เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนก่อนเริ่มใช้งาน ChatGPT และTopmedialai (ภาคผนวกหน้าที่ ๑๗)

๓.๓ ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (C = Check)

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนรู้และกิจกรรมที่ได้จัดขึ้น รวมถึงประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งครอบคลุมทั้ง ๓ ด้าน ดังนี้

๓.๓.๑ การประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียนรู้และทำกิจกรรมในห้องเรียน ครูผู้สอนสังเกตการณ์การมีส่วนร่วม ความกระตือรือร้น การทำงานของนักเรียน การแก้ไขปัญหา และการใช้งาน ChatGPT และTopmedialai ของนักเรียนในระหว่างกระบวนการเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรม
- การซักถามและสอบถามการตอบสนองของนักเรียน หลังจากเรียนรู้หรือทำกิจกรรมการสร้างสรรค์สื่อเสร็จสิ้น อาจมีการซักถามหรือสอบถามนักเรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้ ความเข้าใจ และความคิดเห็นของนักเรียนต่อสื่อและกิจกรรมที่ใช้

๓.๓.๒ การประเมินผลสำเร็จของนักเรียน

- ประเมินความเข้าใจในหลักการออกแบบคำสั่งให้ ChatGPT และTopmedialai สร้างเพลงพ็อดคัสต์ และการวิเคราะห์แนวทางการใช้ ChatGPT และTopmedialai ในการสร้างสรรค์ โดยวัดจากการตอบคำถามที่เกี่ยวกับกิจกรรมในแผนจัดการการเรียนรู้
- ประเมินความสามารถในด้านความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดการประพันธ์จากผลงาน เพลงพ็อดคัสต์ที่สร้างด้วย ChatGPT และTopmedialai ประชาสัมพันธ์ของนักเรียน (ภาคผนวกหน้าที่ ๒๓)
- ประเมินความสนใจ ความกระตือรือร้น ของนักเรียนจากการแสดงความคิดเห็น และความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ตลอดกิจกรรม

๓.๓.๓ การประเมินสื่อและวิธีสอน

- ประเมินจากผลงานนักเรียน ตรวจสอบและประเมินผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น ทั้งเนื้อเพลงจาก ChatGPT และTopmedialai ประชาสัมพันธ์ที่ทำใน Youtube เพื่อดูว่านักเรียนสามารถนำสื่อและเครื่องมือไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตามวัตถุประสงค์และมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่ ซึ่งรวมถึงความคิดสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี และความสมบูรณ์ของชิ้นงาน
- ประเมินจากการใช้งานสื่อ สังเกตการณ์การใช้งาน ChatGPT , Topmedialai และYoutube ของนักเรียนในระหว่างกิจกรรม เพื่อประเมินว่านักเรียนสามารถใช้งานสื่อได้อย่างคล่องแคล่ว เต็มที่ และมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใด รวมถึงความเข้าใจในคำสั่ง และการปรับแก้เนื้อเพลงต่างๆ จาก ChatGPT และTopmedialai ซึ่งจะเป็ข้อมูลสำคัญในการพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอนให้ดียิ่งขึ้น

๓.๔ ขั้นปรับปรุงและพัฒนา (A = Act)

ข้าพเจ้านำผลการวิเคราะห์และข้อเสนอแนะที่ได้จากขั้นตอนการตรวจสอบและประเมินผล (C = Check) มาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด โดยมีแนวทางดังนี้

๓.๔.๑การปรับปรุงกิจกรรมและแผนการสอน นำผลการประเมินและ feed back จากการสะท้อนการเรียนรู้มาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งถัดไป ได้แก่ ปรับรูปแบบการสอน ปรับปรุงวิธีการใช้สื่อดิจิทัล หรือเพิ่มกิจกรรมที่ช่วยเสริมทักษะที่จำเป็นเพิ่มเติม เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๔.ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปางลำพูนมีพัฒนาทักษะการออกแบบและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์แต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียอัตลักษณ์ท้องถิ่น ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai)

๒) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในผ่านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานเพลงผ่านมัลติมีเดีย ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai)

๔.๑.๑ บรรลุเป้าหมายเชิงปริมาณ

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ได้รับการพัฒนาทักษะประพันธ์และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียอัตลักษณ์ท้องถิ่น อย่างครบถ้วนตามจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ โดยนักเรียนทุกคนสามารถใช้ ChatGPT และ Topmediai ในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

๒) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน ที่เข้าร่วมโครงการ ทุกคนมีผลงานเพลงผ่านมัลติมีเดียที่ออกแบบด้วย ChatGPT และ Topmediai และเผยแพร่ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จตามเป้าหมายเชิงปริมาณที่กำหนดไว้ ร้อยละ ๑๐๐

๔.๑.๒ บรรลุเป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๖ คน โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน มีทักษะประพันธ์และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียอัตลักษณ์ท้องถิ่นในระดับดีเยี่ยม ซึ่งสะท้อนผ่านคุณภาพของบทเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้น ความหลากหลายของแนวคิด และความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ

๒) จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อ่อนเรียนและหลังเรียนในเรื่อง "การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรม" สร้างสรรค์ผลงานเพลงผ่านมัลติมีเดีย ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนป่าซาง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ร้อยละ ๑๐๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับดีขึ้นไป (คะแนนตั้งแต่ ๗๐% ขึ้นไป) ซึ่งสูงกว่าเป้าหมายที่ตั้งไว้ และยืนยันถึงประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วย ChatGPT และ Topmediai ในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในหน่วยการเรียนรู้ดังกล่าว

๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๒.๑ สำหรับนักเรียน

๑) นักเรียนได้เรียนรู้การใช้ ChatGPT และ Topmediai เพื่อเป็นเครื่องมือในการระดมสมองและสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ๆ ในการประพันธ์เพลงผ่านมัลติมีเดีย ทำให้ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

๒) นักเรียนได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรม นักเรียนได้สัมผัสและทดลองใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมสู่โลกการทำงานในอนาคตที่ต้องใช้ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

๓) เกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเอง การที่นักเรียนสามารถนำลายที่ประพันธ์ด้วย ChatGPT และ Topmedialai ไปสร้างสรรค์เป็นเพลงผ่านมัลติมีเดียที่เป็นเอกลักษณ์ของโรงเรียนได้จริง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของผลงาน มีความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง และเห็นคุณค่าของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ

๔) บูรณาการความรู้จากหลากหลายวิชา โครงการนี้ไม่เพียงแต่ให้ความรู้เรื่องการประพันธ์และเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงกับวิชาอื่นๆ เช่น ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ศิลปะ และวิทยาศาสตร์ (เรื่องสีและการย้อม) ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้แบบองค์รวม

๕) นักเรียนมีช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย การใช้ ChatGPT และ Topmedialai เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ ทำให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และสามารถทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

๖) ส่งเสริมทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นทีมในการประพันธ์และสร้างสรรค์ผลงาน ได้เรียนรู้การสื่อสาร การแบ่งปันความคิดเห็น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตและการทำงานในสังคม

๔.๒.๒ สำหรับครูผู้สอน

๑) ได้รับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการประพันธ์และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียเอกลักษณ์ท้องถิ่นให้กับนักเรียนในรายวิชาการออกแบบและเทคโนโลยี

๒) ได้ใช้สื่อการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่เน้นการประพันธ์และบูรณาการเนื้อหาบทเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Active Learning) ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmedialai) ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

๓) สื่อที่สร้างขึ้นสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๔ ที่เน้นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน โดยเฉพาะความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การแก้ปัญหา และการสื่อสาร

๔) การพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้เป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้ครูผู้สอนสนใจใฝ่รู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เพื่อยกระดับประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอน

๕) ครูผู้สอนได้นำวิธีการสอนที่สอดคล้องกับปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ ทำให้สามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmedialai) และนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้อย่างทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล

๖) ครูสามารถประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนในเรื่องการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการผลิตผลงานเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmedialai) ได้ทันทีเมื่อเรียนจบบทเรียน

๗) ครูมีแนวทางในการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะด้านต่างๆ ของนักเรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และเป็นการส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพอย่างยั่งยืน

๔.๒.๓ สำหรับสถานศึกษา

๑) ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน สถานศึกษาได้นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาบูรณาการในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้การเรียนการสอนมีความทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้น สอดคล้องกับนโยบายการศึกษา 4.0 ที่เน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรม

๒) ส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของสถานศึกษา การที่โรงเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีขั้นสูงอย่าง ChatGPT และ Topmedialai ในการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น แสดงให้เห็นถึงวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกลและศักยภาพของสถานศึกษาในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมสำหรับโลกยุคดิจิทัล

๓) เกิดนวัตกรรมทางการศึกษาเพลงผ้ามัดย้อมที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วย ChatGPT และ Topmediai ถือเป็นผลงานนวัตกรรมที่สามารถนำไปจดลิขสิทธิ์หรือต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของโรงเรียนได้ เช่น เป็นของที่ระลึก เสื้อนักเรียน หรือของใช้ต่างๆ เพื่อสร้างรายได้และเป็นทุนการศึกษา

๔) สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและหน่วยงานภายนอก โครงการนี้เป็นโอกาสที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม ทำให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ของชุมชนอย่างแท้จริง

๕) พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษา ครูได้พัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะในการใช้เครื่องมือดิจิทัลใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งเป็นการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรให้มีความเป็นมืออาชีพและทันสมัยอยู่เสมอ

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ในการดำเนินงานให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ มีประสิทธิภาพส่งผลต่อคุณภาพผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน ดังนี้

๕.๑.๑ นวัตกรรม ChatGPT และ Topmediai เป็นนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนโครงการนี้ เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และปลดปล่อยศักยภาพในการประพันธ์ของนักเรียนได้อย่างไร้ขีดจำกัด การประยุกต์ใช้ ChatGPT และ Topmediai ทำให้การเรียนการสอนเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความทันสมัย สอดคล้องกับยุคดิจิทัล และเป็นเสมือนตัวช่วยสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นอัตลักษณ์วิถีของโรงเรียน

๕.๑.๒ ทีมผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ที่ได้ให้การสนับสนุนในด้านนโยบายและทรัพยากรอย่างเต็มที่ รวมถึงความร่วมมือของคณะครูในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ และการได้รับคำแนะนำเชิงวิชาการจากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ทำให้กิจกรรมมีทิศทางที่ชัดเจนและเป็นไปตามหลักการจัดการศึกษา

๕.๑.๓ การดำเนินงานให้สำเร็จบรรลุได้ด้วยการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร คณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ทุกฝ่ายต่างให้ความสำคัญและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานอย่างจริงจัง ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกันและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชน

๕.๑.๔ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนป่าซาง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน ๔๖ คน

๕.๒ วิธีการช่วยให้ผลงานประสบความสำเร็จ

๕.๒.๑ การวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนการสอน ข้าพเจ้าเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ซึ่งพบว่ามีความซ้ำซ้อนในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และยังไม่สามารถดึงศักยภาพของนักเรียนได้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในหน่วยการเรียนรู้ศิลปะในเรื่องของการประพันธ์เพลงผ้ามัดย้อม ซึ่งข้าพเจ้าได้มีการนำปัญหาที่พบเข้ากระบวนการ PLC เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระดมแนวคิดหาแนวทางแก้ไข พร้อมทั้งศึกษาหาเทคนิค แนวทางแก้ไขปัญหาเพิ่มเติม

๕.๒.๒ การสังเคราะห์และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ใหม่ หลังจากได้วิเคราะห์ปัญหาที่พบจากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมแล้ว ข้าพเจ้าจึงได้สังเคราะห์และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ใหม่ โดยนำนวัตกรรม ChatGPT และ Topmediai เข้ามาเป็นหัวใจสำคัญ เพื่อช่วยแก้ปัญหาเรื่องข้อจำกัดด้านความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่

ข้าพเจ้าได้จัดทำแผนการสอนใหม่ที่เน้นรูปแบบ Active Learning เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตั้งแต่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ไปจนถึงการทำผ้ามัดย้อมสำเร็จ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้

แบบเดิมที่เน้นการบรรยายเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ยังได้ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Anywhere Anytime ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนสามารถใช้ ChatGPT และ Topmedialai เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงได้ตลอดเวลาและในทุกที่ ทำให้การเรียนรู้ไม่ถูกจำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน

๕.๒.๓ การดำเนินการแก้ไขปัญหา โดยการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับการใช้นวัตกรรม AI จาก ChatGPT และ Topmedialai เพื่อพัฒนาทักษะการประพันธ์และความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรค์บทเพลงผ่านมัลติมีเดีย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖

๖. บทเรียนที่ได้รับ

๖.๑ ด้านการจัดการเรียนการสอน การนำ ChatGPT และ Topmedialai มาเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจยิ่งขึ้น (สมศักดิ์ ชัยชนะ, 2566) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการสอนเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นและการแต่งเพลงผ่านมัลติมีเดีย ChatGPT และ Topmedialai ทำหน้าที่เป็นเสมือนผู้ช่วยครูในการสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียที่เป็นอัตลักษณ์วิถีของโรงเรียน นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับ ChatGPT และ Topmedialai ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ตลอดเวลา ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น และยังสามารถเก็บรวบรวมผลงานของนักเรียนเพื่อนำมาประเมินและเผยแพร่ในระบบออนไลน์ต่อไป

๖.๒ ด้านประสบการณ์ของครู ในฐานะผู้จัดการเรียนรู้ ครูได้สัมผัสกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่าง ChatGPT และ Topmedialai ทำให้ครูต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็น "โค้ช" หรือ "ผู้แนะนำ" ที่คอยให้คำปรึกษาและส่งเสริมให้นักเรียนใช้เครื่องมืออย่าง ChatGPT และ Topmedialai ได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์สูงสุด ครูได้เรียนรู้เทคนิคการตั้งคำถามและมอบโจทย์ที่ท้าทายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการพัฒนาศักยภาพของครูให้ทันสมัยและมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๖.๓ ด้านประสบการณ์ของนักเรียน นักเรียนได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่าง ChatGPT และ Topmedialai เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นอัตลักษณ์ของโรงเรียน ทำให้เกิดทักษะการเรียนรู้แบบใหม่ๆ ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing) นักเรียนได้เรียนรู้ที่จะตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ และประเมินผลการสร้างสรรค์ผ่านมัลติมีเดียด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและยังได้พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลที่สำคัญในยุคปัจจุบัน สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันหรือการเรียนรู้ออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๖.๔ ข้อเสนอแนะสำหรับครู ครูควรส่งเสริมและให้คำแนะนำแก่นักเรียนเกี่ยวกับการใช้ ChatGPT และ Topmedialai อย่างต่อเนื่อง โดยเน้นย้ำถึงการใช้เครื่องมือนี้อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์ ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในโรงเรียน เพื่อขยายผลการใช้ ChatGPT และ Topmedialai ไปสู่วิชาอื่น ๆ และควรมีการจัดอบรมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ให้แก่ครูอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีคุณภาพและทันสมัยอยู่เสมอ

๖.๕ ข้อเสนอแนะสำหรับนักเรียน นักเรียนควรใช้โอกาสในการเรียนรู้จาก ChatGPT และ Topmedialai ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยไม่เพียงแต่ใช้ในการออกแบบเพลงผ่านมัลติมีเดียเท่านั้น แต่ควรเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อให้ได้คำตอบที่สร้างสรรค์และแตกต่าง ควรนำผลลัพธ์ที่ได้จาก ChatGPT และ Topmedialai มาปรับปรุงแก้ไขและเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของตนเองเข้าไป เพื่อให้ผลงานที่ได้เป็นผลงานที่เป็นเอกลักษณ์และสะท้อนตัวตนของนักเรียนอย่างแท้จริง

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ ข้าพเจ้า ได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วย ChatGPT และ Topmediai เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ได้ดำเนินการเผยแพร่ผลงานบนเว็บไซต์ Youtube ของโรงเรียนป่าซาง

๗.๒ นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วย ChatGPT และ Topmediai เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเรียงดนตรีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และ Topmediai) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” สามารถนำมาบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระอื่น ๆ ในการจัดการเรียนการสอนปรับใช้ได้ทุกชั้นเรียน

๗.๓ ได้รับรางวัลครูผู้สอนนักเรียนงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

๗.๔ ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ เรื่อง “การพัฒนาทักษะพลเมืองดิจิทัลและความปลอดภัยออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน Be Internet Awesome สำหรับนักเรียนประถมศึกษา” ในเอกสารรายงานการประชุมวิชาการระดับชาติศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ครั้งที่ ๑๒ (Conferences Proceedings)

๘. บรรณานุกรม

Google for Education. (8 สิงหาคม ๒๖๖๘). เข้าถึงได้จาก Google for Education:

<https://edu.google.com/workspace-for-education/add-ons/google-workspace-with-gemini/>.

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๕). *นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ สกสค.

ศุภวัฒน์ หิรัญธนวิวัฒน์. (๒๕๖๖). *AI วาดรูป เทรนด์การสร้างผลงานศิลปะ แทนที่ หรือ เต็มเต็ม?* เข้าถึงได้จาก <https://www.chula.ac.th/highlight/94907/>

สมศักดิ์ ชัยชนะ. (๒๕๖๖). ใน สมศักดิ์ ชัยชนะ, *การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน*. วารสารวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา (หน้า ๔๕-๖๐).

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (๒๕๕๗). *การศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ประชาคมอาเซียน*. กรุงเทพฯ: พรินทิวานกราฟฟิค.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๕). *คู่มือการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับสถานศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

สุกัญญา แซ่ม้อย. (๒๕๕๘). *การพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑*. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์, ๑๕-๒๘.

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ผลงานนักเรียน
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน
- คู่มือการใช้งาน ChatGPT และ Topmediai
- การเผยแพร่ผลงาน

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการอัตลักษณ์วิถี “ผ้ามัดย้อม” วิชาดนตรี

รหัสวิชา ศ 33101

ชื่อวิชา ดนตรี 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง ยุคสมัยของดนตรี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์บทเพลงผ้ามัดย้อม
เวลา 1 ชั่วโมง

วิธีการสอน/รูปแบบการสอน/เทคนิคการสอนที่ใช้

สำหรับรายวิชาพื้นฐาน

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด(พื้นฐาน)

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของ
ดนตรี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัดระหว่างทาง (เฉพาะที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดระหว่างทางในแผนนี้)

ศ 2.2 ม.4-6/1 วิเคราะห์รูปแบบของดนตรีไทยและดนตรีสากลในยุคสมัยต่าง ๆ

ตัวชี้วัดปลายทาง (เฉพาะที่ใช้ในแผนนี้)

ศ 2.2 ม.4-6/3 เปรียบเทียบลักษณะเด่นของดนตรีในวัฒนธรรมต่าง ๆ

สาระสำคัญ

รูปแบบเพลงและวงดนตรีไทยในแต่ละยุคสมัย มีความแตกต่างกัน และเกิดการพัฒนามากมาย ทำให้บทเพลง และวงดนตรีมีความหลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ฟังจนเป็นที่ชื่นชอบและนิยม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (K)
2. ผู้เรียนสามารถจำแนกรูปแบบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (P)
3. ผู้เรียนสามารถเห็นคุณค่าและความสำคัญของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (A)

สาระการเรียนรู้

1. วิเคราะห์รูปแบบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (K)
2. จำแนกรูปแบบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (P)
3. เห็นคุณค่าและความสำคัญของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อสร้างสรรค์เนื้อเพลงผ้ามัดย้อม (A)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

- | | | | |
|---|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง | <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต | <input type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> มีวินัย | <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย | <input type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ |

ด้านการอ่าน คิด วิเคราะห์และเขียน

- การอ่าน :
- การคิดวิเคราะห์ :
- การเขียน :

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร :
- ความสามารถในการคิด :
- ความสามารถในการแก้ปัญหา :
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต :
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี :

การบูรณาการ

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> เศรษฐกิจพอเพียง | <input type="checkbox"/> โรงเรียนมาตรฐานสากล | <input type="checkbox"/> โรงเรียนสุจริต |
| <input type="checkbox"/> โรงเรียนปลอดภัย | <input type="checkbox"/> โรงเรียนส่งเสริมสุขภาพ | <input type="checkbox"/> โรงเรียนวิถีพุทธ |
| <input type="checkbox"/> โรงเรียนคุณภาพ | <input type="checkbox"/> โรงเรียนคุณธรรม | <input type="checkbox"/> อัตลักษณ์วิถี |

การประเมิน

ผู้ประเมิน

- ครูผู้สอน ผู้เรียน เพื่อน ผู้ปกครอง

เป้าหมายการเรียนรู้	ชิ้นงาน/การ แสดงออก ของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรคเนื้อเพลงฝ้ามืดย้อม (K)	การถาม - ตอบในชั้นเรียน	การถาม - ตอบในชั้นเรียน	ผู้เรียน 80 เปอร์เซ็นต์ มีความรู้ความเข้าใจในเพลงของฝ้ามืดย้อม
2. ผู้เรียนสามารถจำแนกรูปแบบการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรคเนื้อเพลงฝ้ามืดย้อม (P)	การถาม - ตอบในชั้นเรียน	การถาม - ตอบในชั้นเรียน	ผู้เรียน 80 เปอร์เซ็นต์ มีผลงานที่ไพเราะและมี การปฏิบัติที่ถูกต้องตามขั้นตอน
3. ผู้เรียนสามารถเห็นคุณค่าและความสำคัญของการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรคเนื้อเพลงฝ้ามืดย้อม (A)	การแต่งเพลงเกี่ยวกับฝ้ามืดย้อม	การทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ผู้เรียน 80 เปอร์เซ็นต์ มีความพึงพอใจเห็นคุณค่าและประโยชน์ของงานดนตรีที่มีต่ออาชีพในชุมชน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูฉายเพลงผลงานฝ้ามืดย้อมดั้งเดิมและผลงานที่สร้างจากศิลปิน เปรียบเทียบกัน พร้อมทั้งตั้งคำถามกระตุ้น เช่น “ถ้าเรามี AI ช่วยเรียบเรียงดนตรีและแต่งเนื้อร้อง จะทำให้ผลงานเปลี่ยนไปอย่างไร”

2. กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่จะเรียนรู้ เช่น “ถ้าพวกเราสามารถใช้ AI สร้างเพลงฝ้ามืดย้อมได้ จะช่วยให้ผลงานแตกต่างจากการทำแบบดั้งเดิมอย่างไร” และ “เราจะทำอย่างไรให้เพลงที่ได้ยังคงเอกลักษณ์ความเป็นไทยไว้ได้” เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับศิลปะฝ้ามืดย้อมที่เคยพบเห็นหรือเคยเรียนมากับแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่โดยใช้เทคโนโลยี AI

ขั้นสอน

1. ครูใช้สไลด์นำเสนอเพื่อแนะนำ ChatGPT และ Topmediai ว่าเป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถประมวลผลข้อความและสร้างภาพได้อย่างมีความหลากหลาย พร้อมอธิบายคุณสมบัติ ข้อดี และตัวอย่างผลงานการสร้างเพลงฝ้ามืดย้อมที่ได้จาก ChatGPT และ Topmediai

2. ครูสาธิตการใช้ ChatGPT และ Topmediai สร้างเพลงฝ้ามืดย้อม อธิบายการใช้ที่มีประสิทธิภาพให้นักเรียนทดลองแต่งเนื้อเพลงด้วยตนเองแล้วเลือกตัวอย่างแนวเพลงจาก Youtube และนำเนื้อเพลงกับแนวเพลงที่ได้ไปใส่ใน Topmediai

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายโดยตั้งคำถามกระตุ้น เช่น “การใช้ ChatGPT และ Topmediai ในการแต่งเพลงผ้ามัดย้อมให้ประโยชน์อะไรบ้างต่อกระบวนการทำงาน” “ข้อจำกัดหรือความท้าทายที่พบคืออะไร” และ “ถ้าจะปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้นควรทำอย่างไร”
2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น แยกเป็นหัวข้อ ข้อดี และ ข้อจำกัด
3. ครูสรุปขั้นตอนการทำงานทั้งหมด ตั้งแต่การสร้างบทเพลงด้วย ChatGPT และ Topmediai

สื่อและแหล่งเรียนรู้

สื่อ

1. ChatGPT
2. Topmediai
3. Youtube

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องคอมพิวเตอร์

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. สรุปผลการเรียนการสอน

1) ผู้เรียน จำนวน คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ได้แก่

-

-

ผู้เรียนมีความสามารถพิเศษ ได้แก่

-

-

2) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

.....

.....

3) ผู้เรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

.....

4) ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามมาตรฐาน/ตัวชี้วัด (A)

.....

5) ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรฯ

.....

6) ด้านการอ่าน คิด วิเคราะห์และเขียน

.....

7) ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ

(นายกฤษฎา แก้วยศ)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ นายกฤษฎา แก้วยศ แล้วมีความคิดเห็น ดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

- ดีมาก
- ดี
- พอใช้
- ควรปรับปรุง

2. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้

- เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม
- ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

- นำไปใช้ได้จริง
- ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายอรรถพงษ์ เฟื่องฟู)

ผู้อำนวยการโรงเรียนป่าซาง

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาดนตรี เรื่อง การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการสร้างสรรค์บทเพลงผ่านมัลติมีเดีย
คำชี้แจง

กลุ่ม	ชื่อ-สกุล	การสร้างดนตรีประกอบ				การใช้ถ้อยคำ				การนำเสนอผลงาน				ความคิดสร้างสรรค์				คะแนนรวม	ความคิดเห็นจากครู
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1																		12	
2																			
3																			
4																			
5																			

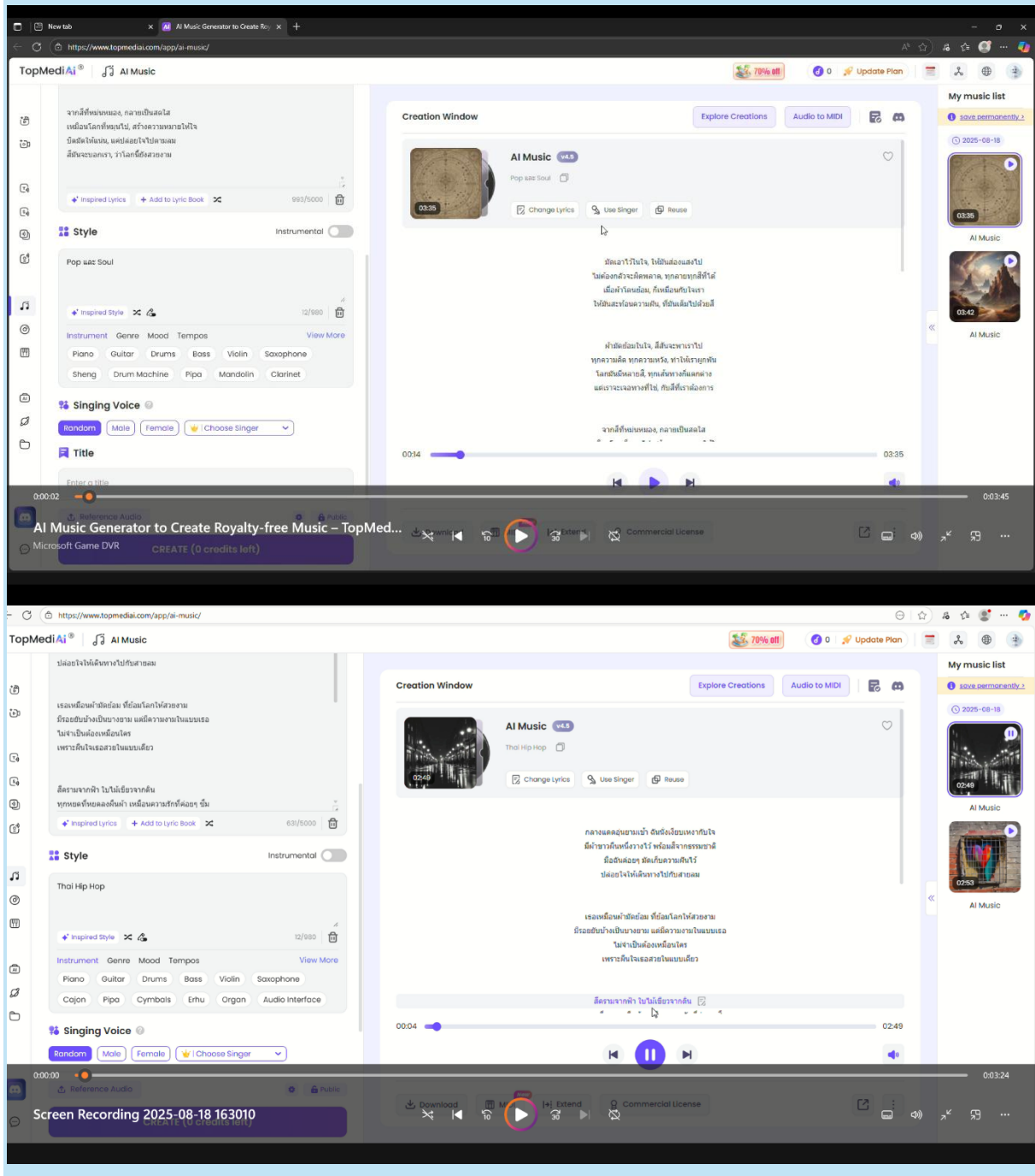
เกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมิน	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ต้องปรับปรุง)
1.การสร้างดนตรีประกอบ	ดนตรีประกอบมีความคิดสร้างสรรค์สูง สอดคล้องและกลมกลืนกับผลงาน ดนตรี มีความเป็นเอกลักษณ์	ดนตรีประกอบมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังคงขาดความกลมกลืนในบางส่วน	ดนตรีประกอบพอใช้ได้ แต่ยังคงขาดความชัดเจนและความสมบูรณ์	ดนตรีประกอบขาดความคิดสร้างสรรค์ ไม่สอดคล้องกับผลงาน ดนตรี
2.การใช้ถ้อยคำ	ใช้ถ้อยคำได้อย่างชำนาญ สอดคล้องกับบทเพลงที่สร้างสรรค์ และมีความกลมกลืน	ใช้ถ้อยคำได้ดี แต่ยังคงขาดความสมบูรณ์ในบางจุด	ใช้ถ้อยคำได้พอใช้ แต่ยังคงขาดความกลมกลืนและความแน่นอน	ใช้ถ้อยคำไม่สอดคล้องกัน บทเพลงขาดความชัดเจน
3.การนำเสนอผลงาน	นำเสนอผลงานดนตรีได้ชัดเจน มีการอธิบายแนวคิดอย่างละเอียดและสร้างสรรค์	นำเสนอผลงานได้ดี พอสมควร อธิบายแนวคิดได้ชัดเจน แต่ยังคงขาดความน่าสนใจ	นำเสนอผลงานได้พอใช้ แต่ยังคงขาดการอธิบายแนวคิดที่ชัดเจน	นำเสนอผลงานได้ไม่ดี ขาดการอธิบายแนวคิดและการเชื่อมโยง
4.ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์สูง สร้างสรรค์บทเพลงที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังคงขาดความแปลกใหม่ในบางส่วน	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์พอใช้ ขาดความโดดเด่น	ผลงานขาดความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกที่น่าสนใจ

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน

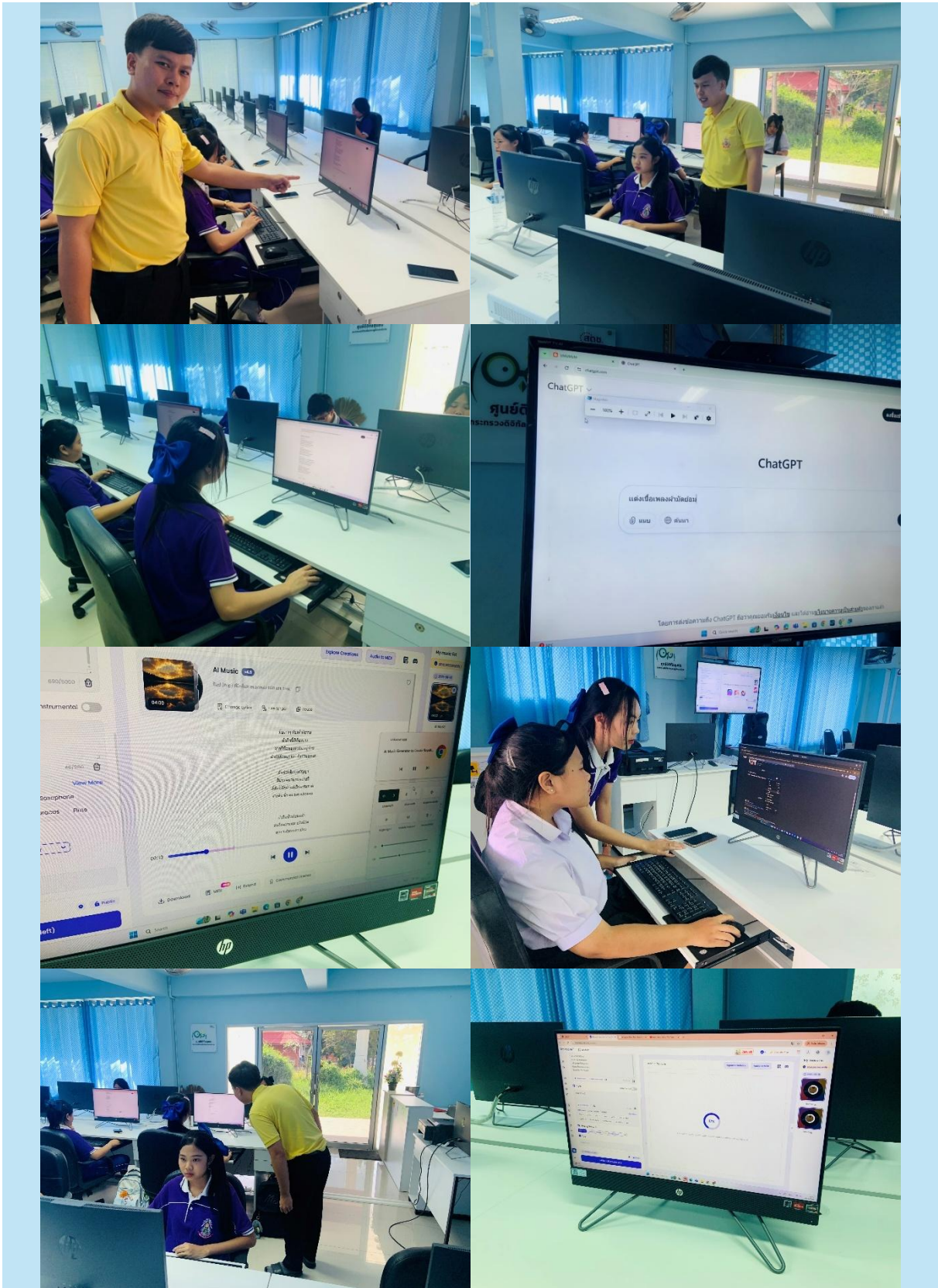
The image displays two screenshots of the TopMedi AI Music web application. The top screenshot shows a 'Creation Window' with Thai lyrics and a progress bar at 00:06. The lyrics include: 'ทำดีอย่าลืมทำใจ', 'มีสัจจะทำใจไม่เอียงเอน', 'เหมือนชีวิตที่เต็มไปด้วยความหมาย', 'และรอยยิ้มที่งดงามที่เรามาฝึก', 'ไม่มีคิดไม่ถูก แต่ใจของเราเป็นวงกลม', 'ทำดีอย่าลืมมีคำ', 'พาลาสิ่งสัจจะมาบิเรกอย่างไ้เป็น', 'ทุกทางจน ทุกการมีผล', 'ชีวิตแรกก็เข้มนั้น พกมาทั้งโลกมา', 'ทำดีอย่าลืม ทำใจไว้ชีวิต', 'เต็มใจด้วยสัจจะที่ใจไม่เอียงเอนไป', 'มองสัจจะด้วยใจที่งดงาม', 'บางสัจจะนั้นเคยระวางใจ', 'จึงหวังชีวิตนั้นไม่เคยเป็นสัจจะ', 'แต่ไปตามทางใจอย่าไป ไม่มีคิดไม่ถูก'. The bottom screenshot shows another 'Creation Window' with Thai lyrics and a progress bar at 00:03. The lyrics include: 'สัจจะอย่าไปคิดคิด', 'มันคือชีวิต ที่คือการมีผล', 'ทำดีอย่าลืมทำใจอย่าใจ', 'สัจจะอย่าลืมทำใจอย่าใจ', 'ถึงกันทุก ๆ คนกับใจของ', 'ทำใจที่คิดถึงสัจจะ', 'จากสัจจะของคนที่อยู่ข้าง', 'ทำใจที่คิดถึงสัจจะ จากใจของคนแล้ว', 'ถึงกันด้วยสัจจะที่ถูกต้อง', 'ถึงของมาตามหาสัจจะ', 'มีสัจจะที่ใจไม่เอียงเอนมาดี', 'จากกัน น้ำ ลม และแสงแดด', 'ทำใจเป็นใจไม่เอียงเอน', 'มันคือความหมายในชีวิต', 'ทุกการมีผลทุกการมีผล'. Both screenshots show a 'Style' section with 'R&B, Pop, and Electronic' selected and a 'Singing Voice' section with 'Random' selected. The interface also includes a 'My music list' on the right and a 'Screen Recording' overlay at the bottom.

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน(ต่อ)



ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสรรค์แต่งเพลงผ่านมัลติมีเดีย





คู่มือการใช้งาน ChatGPT และ Topmediai

<https://www.youtube.com/watch?v=SM5noLNlu7s>



<https://www.youtube.com/watch?v=x3MAuZrgGiA>



การเผยแพร่สื่อ

ข้าพเจ้า ได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วย ChatGPT และTopmedi ai เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเรียบเรียงดนตรี และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลงผ่านมัลติมีเดียด้วยปัญญาประดิษฐ์ (ChatGPT และTopmedi ai) สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖” ได้ดำเนินการเผยแพร่ผลงานบนเว็บไซต์ Youtube ของผู้จัดทำ

The image consists of two screenshots from a YouTube channel. The top screenshot shows the 'Channel content' page for the channel 'krissadah keawote'. The page displays a list of five videos titled 'เพลงนำตอน 5' through 'เพลงนำตอน 1'. The bottom screenshot shows a video player for the video 'เพลงนำตอน 5' with a video player interface and a list of related videos on the right.

https://www.youtube.com/watch?v=9iGZVAGyaqk&list=PLSrWuBWbuNvAiuiKjRDsoygPz_NkZ





โรงเรียนป่าซาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ