



การพัฒนาชุดสื่อดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะการปฏิบัติ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสวนดอก

ประเภทนวัตกรรม: ด้านการจัดการเรียนรู้ | ผู้พัฒนา: นางสาวการณี มานารัตน์ ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนวัดสวนดอก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 | ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569



ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัญหาที่พบ

- ผู้เรียนจดจำชื่อและความหมายของนาฏยศัพท์ได้ไม่แม่นยำ
- ผู้เรียนสับสนระหว่างท่าที่ใกล้เคียงกัน โดยเฉพาะการจับกับการตั้งวง
- ประสานการเคลื่อนไหวของมือ แขน เท้า ศีรษะ สายตา และลำตัวได้ไม่สัมพันธ์กัน
- ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการปฏิบัติและไม่กล้าแสดงออก

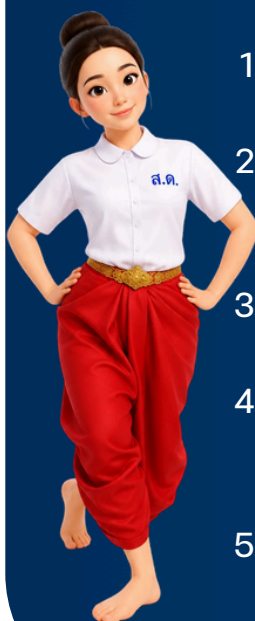
ช่องว่างองค์ความรู้

- งานวิจัยการใช้ AI กับการเรียนการสอนนาฏศิลป์ส่วนใหญ่อยู่ในบริบทนาฏศิลป์สากลและผู้เรียนระดับสูงกว่าประถมศึกษา ยังไม่ปรากฏการศึกษาเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่าของนาฏศิลป์ไทย
- คุณค่าเชิงวัฒนธรรม เป็นการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาปรับใช้การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดสื่อดิจิทัล
- เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดสื่อดิจิทัล

เป้าหมายเชิงปริมาณ



- ชุดสื่อดิจิทัลที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มีคุณภาพอยู่ในระดับมากขึ้นไป
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีทักษะการปฏิบัตินาฏยศัพท์และภาษาท่าอยู่ในระดับดีขึ้นไป
- ชุดสื่อดิจิทัลมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากขึ้นไป หรือมีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากขึ้นไป หรือมีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า สามารถปฏิบัติท่าทางได้ถูกต้องสัมพันธ์กับจังหวะและสื่อความหมายได้อย่างเหมาะสม มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถใช้ชุดสื่อดิจิทัลเพื่อฝึกปฏิบัติและทบทวนความรู้ ได้ด้วยตนเอง



แนวคิดกรอบการดำเนินงาน

กระบวนการพัฒนา ADDIE 5 ขั้นตอน

A - Analysis

วิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน หลักสูตร มาตรฐาน ตัวชี้วัด และบริบทของสถานศึกษา

D - Design

กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ขอบเนื้อหา โครงสร้างชุดสื่อ 6 หน่วย ให้สัมพันธ์กับแผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน ออกแบบบท สตอรี่บอร์ด และลำดับการนำเสนอจากง่ายไปยาก

D - Development

ผลิตภาพตัวละครสามมิติ วิดีโอสาธิต วิดีโอฝึกปฏิบัติทีละขั้น บัตรภาพดิจิทัลพร้อมเสียงบรรยายเกมและแบบฝึกหัดเชิงปฏิบัติสัมพันธ์ โดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยผลิต และให้ครูกับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบตำแหน่งนิ้ว มือ วงแขน ศีรษะ ลำตัว และท่าทุกครั้งก่อนนำไปใช้ (Human-in-the-loop)

I - Implementation

นำชุดสื่อไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย 20 คน ตามแผน 6 แผน คอบคู่การสังเกต การให้ข้อมูลย้อนกลับ และการฝึกปฏิบัติซ้ำ

E - Evaluation

ประเมินผลสัมฤทธิ์ ทักษะการปฏิบัติ ความพึงพอใจ และประสิทธิภาพ E1/E2 แล้วนำผลไปปรับปรุงชุดสื่ออย่างต่อเนื่อง

ผลการดำเนินงาน

6 หน่วยการเรียนรู้: นวัตกรรมสื่อดิจิทัลนาฏศิลป์ AI สำหรับชั้น ป.3



ผลการดำเนินงาน

การพัฒนาชุดสื่อดิจิทัลโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เรื่องนาฏยศัพท์และภาษาท่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสวนดอก

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียน ป.3/2 จำนวน 20 คน | ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 | ชุดสื่อ 6 หน่วย แผนการจัดการเรียนรู้ 6 แผน รวม 6 ชั่วโมง

83.45 / 82.50

ประสิทธิภาพ E1/E2

ผ่านเกณฑ์ (เกณฑ์ 80/80)

4.70

คุณภาพชุดสื่อ (S.D. 0.46)

ผ่านเกณฑ์ (เกณฑ์ 3.51)

85.00%

ผ่านเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์

ผ่านเกณฑ์ (เพิ่มขึ้นจาก 51.50%)

90.00%

ผ่านเกณฑ์ทักษะปฏิบัติ

ผ่านเกณฑ์ (เพิ่มขึ้นจาก 52.50%)

ประสิทธิภาพและคุณภาพของนวัตกรรม

(Efficiency & Quality)

E1 83.45

E2 82.50

เกณฑ์ 80/80

คุณภาพชุดสื่อเฉลี่ย

4.70

(S.D. 0.46)

อยู่ในระดับคุณภาพ "มากที่สุด" (สูงกว่าเกณฑ์ 3.51)

ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียน

(Achievement & Satisfaction)

นักเรียน 85%

ผ่านเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน

ประเมินจากแบบทดสอบ 20 ข้อ

โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้น

เป็น 82.50%

นักเรียน 90%

มีทักษะปฏิบัติอยู่ในระดับ

"ดี" ขึ้นไป

หรือบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

และภาษาท่าได้ถูกต้องสัมพันธ์กับจังหวะ

และภาษาท่าได้ถูกต้องสัมพันธ์กับจังหวะ

ความพึงพอใจของผู้เรียน 4.65

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

อยู่ในระดับ "มากที่สุด"

สรุปและอภิปรายผล

ชุดสื่อดิจิทัลที่พัฒนาด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ภายใต้การกำกับของครูและผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70) และมีประสิทธิภาพ 83.45/82.50 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ส่งผลให้ผู้เรียนชั้น ป.3 จำนวน 20 คน มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มจากร้อยละ 51.50 เป็น 82.50 และมีทักษะการปฏิบัติเพิ่มจากร้อยละ 52.50 เป็น 88.00 โดยผ่านเกณฑ์ผลสัมฤทธิ์ร้อยละ 85.00 และมีทักษะระดับดีขึ้นจากร้อยละ 90.00 สูงกว่าเป้าหมายทุกตัว ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.65)

ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม



รายงานการพัฒนา

นวัตกรรมฉบับสมบูรณ์



ตัวอย่างสื่อการจัดการเรียนรู้



ตัวอย่างการเผยแพร่

นวัตกรรม

กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลนาฏศิลป์ (AI-Integrated)



บูรณาการภายใต้ ADDIE

ตัวแปรต้น: ชุดสื่อดิจิทัล AI

ประกอบด้วย 6 หน่วยการเรียนรู้ (6 แผน/6 ชม.) ครอบคลุมการจับ การตั้งวง ท่าเท้า และภาษาท่าเลียนแบบสัตว์

1. จับ

2. ตั้งวง

3. ประสานจับ-ตั้งวง

4. ท่าเท้า

5. เลียนแบบสัตว์

6. บูรณาการนาฏยศัพท์-ภาษาท่า

กระบวนการ: ADDIE 5 ขั้นตอน

A วิเคราะห์

D ออกแบบ

D พัฒนา

I นำไปใช้

E ประเมินผล

และปรับปรุง

ตัวแปรตาม: การวัดผล 3 ด้าน

ประเมินผลสัมฤทธิ์ ทักษะปฏิบัติ และความพึงพอใจ

การวัดผลสัมฤทธิ์: แบบทดสอบ 20 ข้อ (เกณฑ์ 80% ของบ. ต้องผ่าน 70% ของคะแนน)

การวัดทักษะปฏิบัติ: RUBRIC 4 ระดับ 20 คะแนน (เกณฑ์ 80% ของบ. ต้องได้ระดับดีขึ้นไป)

การวัดความพึงพอใจ: แบบประเมิน 5 ระดับ 15 ข้อ (เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป)

