



นวัตกรรมทางการศึกษา



การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active learning ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) พัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์สู่การสร้างผลงานศิลปะ ในรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดล้านตอง

ความเป็นมาของการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งรายวิชาทัศนศิลป์จำเป็นต้องส่งเสริมทักษะดังกล่าวควบคู่กับการปฏิบัติและการสร้างสรรค์ผลงาน และผลจากการสังเกตจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เรื่องเทคนิคงานจิตรกรรม และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน พบปัญหาสำคัญ ดังนี้

1. นักเรียนอ่านและสรุปข้อมูลด้านศิลปะได้ไม่ดี
2. นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงความรู้
3. นักเรียนยังไม่สามารถนำความรู้ไปสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมั่นใจ

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ควบคู่กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จึงได้พัฒนานวัตกรรม "การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) พัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ สู่การสร้างผลงานศิลปะในรายวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดล้านตอง" โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ตั้งคำถาม ค้นคว้า คิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองในการดำเนินงาน ได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ในทุกขั้นตอน ได้แก่ การสร้างสื่อการเรียนรู้และเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจ การใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการค้นคว้าข้อมูล เปรียบเทียบแนวคิด วิเคราะห์ผลงานศิลปะ และสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบผลงาน ตลอดจนการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งจะส่งผลทำให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ดีขึ้น เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI อย่างสร้างสรรค์ และสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความคิดและเอกลักษณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการดำเนินงาน

ผลการทดลองใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active learning ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) พัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ สู่การสร้างผลงานศิลปะ ในรายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดล้านตอง พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างชัดเจน โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.54 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 17.92 คะแนน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามนวัตกรรมสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องเทคนิคงานจิตรกรรม สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ดียิ่งขึ้นและสามารถใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ผลงานศิลปะ เปรียบเทียบแนวคิด และพัฒนาผลงานของตนเองได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านเพื่อจับใจความ การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจเลือกแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

จากผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมมีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งด้านความรู้ ทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ รวมถึงรายวิชาอื่นที่มุ่งเน้นการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

P : Plan (การวางแผน)

- วิเคราะห์ปัญหาผู้เรียน
- ศึกษาหลักสูตร ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้
- ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ "งานจิตรกรรม"
- ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning โดยใช้ GPAS 5 Steps
- ออกแบบสื่อดิจิทัลและกิจกรรมที่ใช้ AI
- จัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผล

C : Check (การตรวจสอบ)

- ประเมินผลก่อนและหลังเรียน
- ประเมินผลงานด้วย Rubric
- วิเคราะห์พัฒนาการด้านการอ่าน
- วิเคราะห์การคิดวิเคราะห์
- ประเมินความคิดสร้างสรรค์
- ประเมินการใช้ AI อย่างเหมาะสม
- สรุปผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

จุดเด่นของนวัตกรรม

1. บูรณาการ Active Learning กับ AI อย่างเป็นระบบ
2. พัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ควบคู่กับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
3. ใช้ GPAS 5 Steps เป็นกระบวนการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นขั้นตอนเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติจริง
4. ส่งเสริมการใช้ AI อย่างสร้างสรรค์

แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน



D : Do (การดำเนินงาน)

- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอน GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI)

A : Act (การปรับปรุงพัฒนา)

- ปรับปรุงกิจกรรมตามผลประเมิน
- พัฒนาสื่อดิจิทัลเพิ่มเติม
- ปรับ Prompt AI ให้เหมาะกับนักเรียน
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ใน PLC
- เผยแพร่นวัตกรรมภายในและภายนอกโรงเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์ดิจิทัล อินเทอร์เน็ต ให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. ควรเลือกเครื่องมือ AI ให้เหมาะสมกับช่วงวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน พร้อมออกแบบคำสั่ง (Prompt) ที่ชัดเจนเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
3. ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน



นางสาวสุพรรณ และเชอ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ผ่านการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมงานพื้นๆจากการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลด้วยตนเอง
3. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการค้นคว้า ออกแบบ สร้างสรรค์ และนำเสนอผลงานศิลปะอย่างเหมาะสมและมีจริยธรรม
4. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ และพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และเทคโนโลยีดิจิทัล

วิธีดำเนินงาน

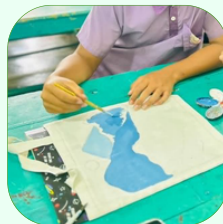
กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือหรือสื่อ นวัตกรรม : แผนการสอน

GPAS 5 Steps ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI)

ระยะเวลาดำเนินงาน : 16 พ.ค 2569 - 31 ตุลาคม 2568

ภาพการดำเนินกิจกรรม



รายละเอียดเพิ่มเติม

