

วิธีปฏิบัติที่ดี (BEST PRACTICE)

การใช้เพลงร่วมกับ CHATGPT เพื่อพัฒนา ทักษะการฟัง พูด
อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



นายอภิสิทธิ์ อินทปณ

ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านควนทองเมือง

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดขึ้นเพื่อรายงานการปฏิบัติงานผลงานและนวัตกรรมและเป็นเอกสารประกอบการคัดเลือกวิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practice) โดยมีรายละเอียดการประกอบการพิจารณาตามรูปแบบนำวิธีการปฏิบัติที่ดี / นวัตกรรม ได้แก่ องค์ประกอบด้านที่ 1 ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) องค์ประกอบด้านที่ 2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) องค์ประกอบด้านที่ 3 กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงานองค์ประกอบด้านที่ 4 ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับองค์ประกอบด้านที่ 5 ปัจจัยความสำเร็จ องค์ประกอบด้านที่ 6 บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned) องค์ประกอบด้านที่ 7 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ องค์ประกอบด้านที่ 8 ข้อเสนอแนะ

ขอขอบคุณนางสาวพิมพ์พลัย อ่ำลอย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยชัน รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านควนทองเมือง คณะครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ทำให้ วิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practices) เรื่อง การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนา ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
องค์ประกอบด้านที่ 1 ความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ.....	3
องค์ประกอบด้านที่ 2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice).....	5
องค์ประกอบด้านที่ 3 กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	5
องค์ประกอบด้านที่ 4 ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ ประโยชน์ที่ได้รับ.....	12
องค์ประกอบด้านที่ 5 ปัจจัยความสำเร็จ.....	14
องค์ประกอบด้านที่ 6 บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned).....	15
องค์ประกอบด้านที่ 7 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	16
องค์ประกอบด้านที่ 8 ข้อเสนอแนะ.....	19
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	

วิธีปฏิบัติที่ดี (Best Practices)

ชื่อผลงาน การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนา ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นายอภิสิทธิ์ อินทปัน

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียน บ้านควนทองเมือง

อำเภอ บ้านนาสาร เครือข่าย จัดสัมพันธ

โทรศัพท์มือถือ 065-8399872 e-mail Apisitintapun@gmail.com

ประเภทผลงาน

☐ 1. ด้านการบริหารจัดการ

- ☐ การบริหารจัดการสถานศึกษาโดยน้อมนำพระบรมราโชบายด้านการศึกษาสู่การปฏิบัติ
- ☐ การบริหารจัดการสถานศึกษาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ☐ การบริหารจัดการส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน
- ☐ การบริหารจัดการส่งเสริมการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนของผู้เรียน
- ☐ การบริหารจัดการส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- ☐ การบริหารจัดการเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
- ☐ การนิเทศภายในสถานศึกษา
- ☐ การประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา

☒ ๒. ด้านการจัดการเรียนรู้

- ☐ การจัดการเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- ☐ สาระประวัติศาสตร์
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- ☒ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- ☐ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

- ☐ การยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษา (RT,NT,O-NET)
- ☐ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กพิการเรียนรวม
- ☐ การจัดการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ☐ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑
- ☐ การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน
- ☐ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่าน คิววิเคราะห์ และเขียน
- ☐ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

องค์ประกอบด้านที่ 1 ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ชื่อผลงาน การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านควนทองเมือง

1.1 เหตุผล แรงบันดาลใจและปัญหาหรือความต้องการที่จัดทำผลงาน/นวัตกรรม

โรงเรียนบ้านควนทองเมือง เป็นโรงเรียนเรียนร่วม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 2 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวนนักเรียน 42 คน โรงเรียนได้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามความสามารถและความจำเป็นของแต่ละบุคคล ซึ่งสอดคล้องและสนองต่อยุทธศาสตร์/นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามยุทธศาสตร์ที่ 2 ด้านการจัดการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นการสอนอย่างเป็น ระบบ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ทั้งนี้ โรงเรียนได้มีการปรับหลักสูตร จัดทำแผนการ เรียนการสอนที่ทันสมัย และตอบสนองต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีการบันทึกหลัง การสอนอย่างต่อเนื่อง

อย่างไรก็ตาม โรงเรียนยังคงประสบปัญหาด้านภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในเรื่องคำศัพท์และการ ขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากผู้เรียนไม่เห็นถึงความจำเป็นในการใช้ภาษา จากการ จัดการเรียนการสอนยังพบปัญหาด้านการอ่านหลายประการ เช่น นักเรียนอ่านคำไม่ถูกต้องตามหลักการ อ่าน ไม่สามารถจำรูปพยัญชนะ สระ ไม่สามารถจำเสียงของพยัญชนะ รวมทั้งไม่สามารถอ่านออกเสียง คำที่เห็นได้ แม้ว่าจะสามารถฟังแล้วเข้าใจความหมาย อีกทั้งยังขาดลักษณะนิสัยรักการอ่าน ส่งผลให้ นักเรียนมีพัฒนาการทางภาษาที่ค่อนข้างล่าช้า และทำให้ผลการเรียนภาษาอังกฤษต่ำกว่าเป้าหมายของ สถานศึกษา

การจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องใช้นวัตกรรมหรือสื่อการสอนที่สามารถ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจและช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย จาก การศึกษาพบว่า “เพลง” เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สามารถจดจำคำศัพท์ รูปแบบ ภาษา และการออกเสียงได้อย่างเป็นธรรมชาติ และเมื่อนำมาบูรณาการกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ อย่าง ChatGPT ซึ่งมีศักยภาพในการโต้ตอบ ให้คำแนะนำ และสร้างสถานการณ์การสื่อสารเสมือนจริง จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้านอย่างรอบด้าน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนานวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านควนทองเมือง ปีการศึกษา

2567” เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามความต้องการ และนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21

แนวคิดทฤษฎี หลักการสำคัญที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษายังพบปัญหาหลายด้าน โดยเฉพาะการขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ข้อจำกัดด้านคำศัพท์ และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตจริง งานวิจัยและแนวคิดทางการศึกษาหลายประการได้สะท้อนถึงวิธีการแก้ปัญหาเหล่านี้อย่างเป็นรูปธรรม

ธิดา ฟาสาร (2564) พบว่า “เพลง” เป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุกสนาน ทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการในหลายด้านของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ เพลงยังสามารถทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และมีความสนใจต่อวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาได้อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ กิตยาพร คัมภีระ และ ประสงค์ สายหงส์ (2567) อธิบายแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้จริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ Warm Up, Presentation, Practice, Production และ Wrap Up แนวทางดังกล่าวมีข้อดีคือ ช่วยจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นระบบ ครอบคลุมตั้งแต่การสร้างแรงจูงใจและความพร้อมในการเรียนรู้ ไปจนถึงการนำความรู้ไปใช้จริงในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวัน

การจัดกิจกรรมตามขั้นตอนดังกล่าว ช่วยให้ผู้เรียนค่อย ๆ พัฒนาไปที่ละขั้น เริ่มจากการสร้างบรรยากาศและกระตุ้นความสนใจ (Warm Up) การได้รับข้อมูลทางภาษาที่ถูกต้อง (Presentation) การฝึกใช้ภาษาในบริบทที่กำหนด (Practice) การนำภาษาไปสื่อสารในสถานการณ์ที่หลากหลาย (Production) และการสะท้อนความเข้าใจร่วมกัน (Wrap Up) วิธีการเหล่านี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เกิดความมั่นใจในการใช้ภาษา และสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในอีกมิติหนึ่ง Sirirojjananan (2023) ได้ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของ ChatGPT ในการสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยทำหน้าที่เป็นคู่สนทนา ให้คำแนะนำ และช่วยแก้ปัญหาด้านภาษา แม้ผู้เรียนบางส่วนยังมีการรับรู้ในระดับปานกลางต่อการใช้ ChatGPT แทนครู แต่ก็สามารถใช้เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกฝนภาษา และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการโต้ตอบแบบทันที จุดเด่นสำคัญคือ ChatGPT สามารถตอบสนองผู้เรียนได้ตลอดเวลา ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการเรียนภาษาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ได้อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ อีกทั้งยังสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกับการสื่อสารในชีวิตจริงมากยิ่งขึ้น

จากการบูรณาการแนวคิดทั้งสามนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นความเป็นไปได้ในการพัฒนานวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารอย่างเป็นระบบ ผ่านการใช้สื่อเพลงที่คุ้นเคยและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถโต้ตอบได้ทันที ซึ่งจะช่วยยกระดับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

องค์ประกอบด้านที่ 2 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่

2.1 วัตถุประสงค์ของผลงาน/นวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาด้านการฟัง พูด อ่าน และการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อสร้างนวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ”

2.2 เป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรม

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” เพื่อพัฒนาการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

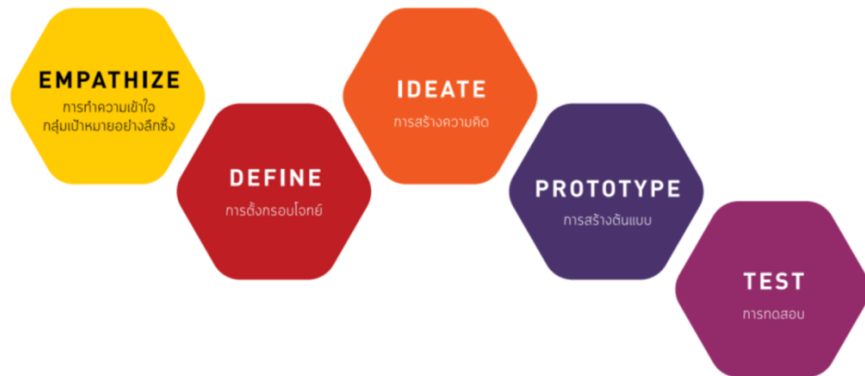
1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน มีพัฒนาการด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70
2. คะแนนการวัดทักษะฟัง พูด อ่าน และ เขียน หลังเรียน มากกว่าก่อนเรียน

องค์ประกอบด้านที่ 3 กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

การออกแบบนวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้กระบวนการ Design thinking ขั้นตอนแนวความคิดเชิงออกแบบของ Stanford Design School (ไปรมา และ ชูจิต, 2560) ดังนี้

1. **Empathize** คือ การทำความเข้าใจ เข้าใจในปัญหา โดยสามารถสังเกต สัมภาษณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อเก็บข้อมูลและเข้าใจถึงเป้าหมายและประเด็นสำคัญที่ต้องการแก้ไขปัญหาลึกซึ้ง
2. **Define** คือ ระบุหรือกำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นให้ชัดเจน ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจากเหตุใด โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นการเรียบเรียงข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาจากการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ดึงข้อมูลเชิงลึกเพื่อทำความเข้าใจปัญหา
3. **Ideate** คือ การสร้างความคิดต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นไปในแนวทางในการแก้ไขปัญหิต่าง ๆ หรือในขั้นตอนนี้เป้าหมายคือการค้นหาไอเดียสร้างสรรค์ที่จะสามารถตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งานได้มากที่สุด ดังนั้นสิ่งสำคัญคือการส่งเสริมให้สมาชิกในทีมสามารถใช้พลังแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้อย่างเต็มที่ ผ่านการระดมสมองในทีม (Group Brainstorm) และในขั้นตอนนี้สิ่งสำคัญที่สุดคือการระดมความคิดเพื่อให้ได้ไอเดียที่มีความหลากหลายและมีปริมาณมากที่สุด ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะเพิ่มโอกาสในการค้นพบไอเดียที่ดีที่สุดที่สามารถตอบโจทย์ปัญหาได้
4. **Prototype** คือ ขั้นตอนที่ต่อไปคือการสร้างต้นแบบ วัตถุประสงค์ของการสร้างต้นแบบคือการทดสอบสมมติฐานที่ว่าไอเดียที่ได้คิดค้นขึ้นนั้นจะสามารถตอบโจทย์ปัญหาได้จริงหรือไม่ โดยการสร้างต้นแบบจะต้องเป็นการสร้างการจำลองสถานการณ์นั้น ๆ ที่สามารถทำได้เร็วและทดสอบได้เร็วที่สุด ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะให้ทีมงานสามารถกลับไปปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของต้นแบบได้อย่างรวดเร็ว แล้วทำการทดสอบซ้ำเพื่อให้อย่างมั่นใจได้ว่าผลงานที่คิดขึ้นจะสามารถตอบโจทย์ปัญหาได้อย่างถูกต้องครบถ้วนที่สุด
5. **Test** คือ การทดสอบ เป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการแก้ไขปัญหาก็จะสามารถตอบโจทย์ปัญหาได้อย่างตรงจุด ตามหลักของกระบวนการคิดเชิงออกแบบแล้ว ขั้นตอนการทดสอบและพัฒนาต้นแบบจะเป็นขั้นตอนที่มีความเกี่ยวข้องกัน และจะเป็นการทำซ้ำที่จะต้องทำการพัฒนาอยู่เรื่อย ๆ เพื่อให้มั่นใจว่าผลงานสุดท้ายจะต้องเป็นผลงานการออกแบบที่สามารถตอบโจทย์ปัญหาได้อย่างดีที่สุดใน การทำการทดสอบต้นแบบนั้น จะต้องยึดเอาวัตถุประสงค์ของโครงการหรือกรอบปัญหาที่ได้นิยามไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้เป็นเป้าหมาย เพื่อให้ผลงานออกแบบที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์หลัก คือ การตอบโจทย์ปัญหาที่ได้นิยามไว้

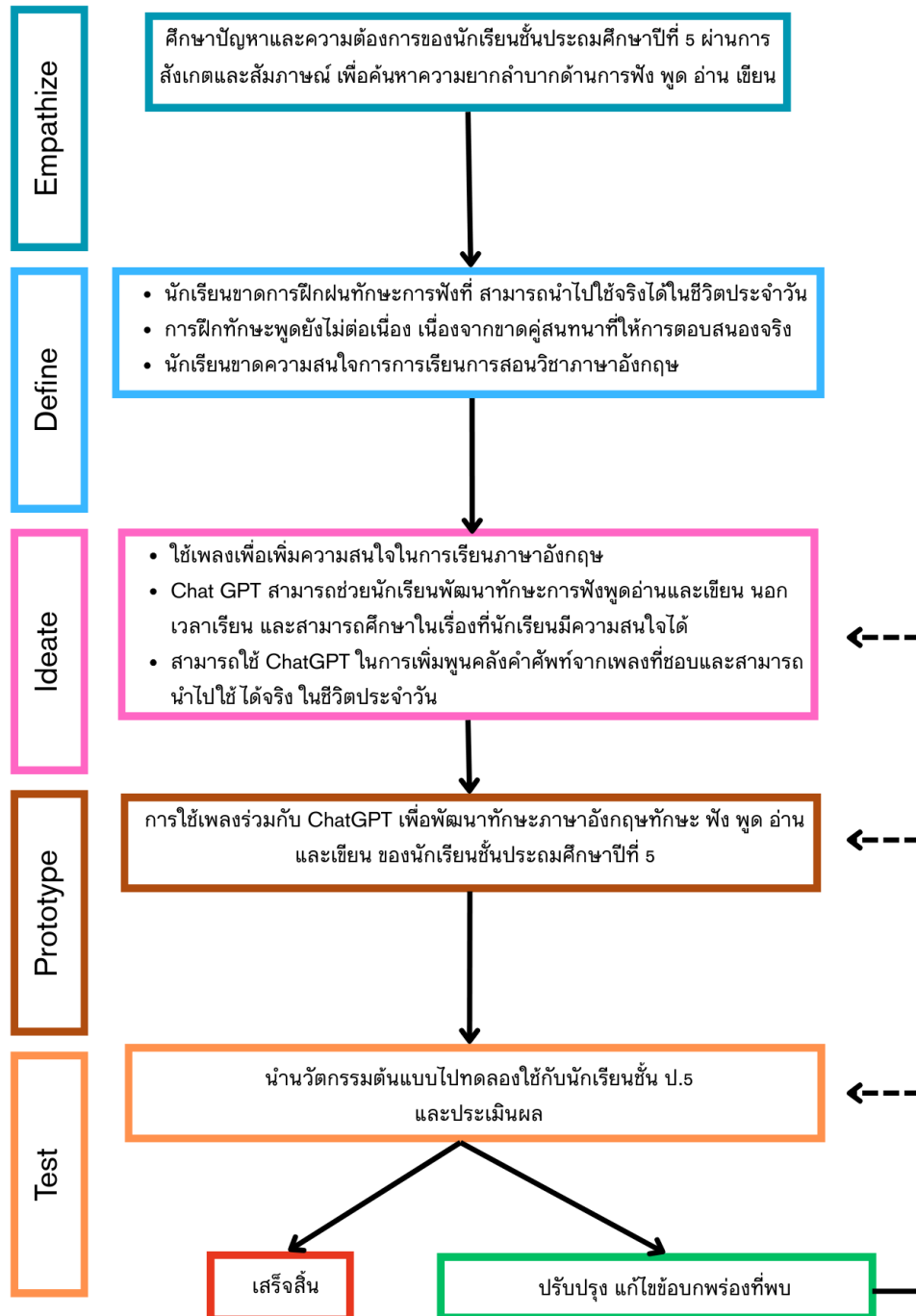


รูปที่ 1 ขั้นตอนแนวความคิดเชิงออกแบบของ Stanford Design School (ไพบรมา และ ชูจิต, 2560)

หมายเหตุ: จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDKKUJ/article/view/264876/178538>

จากขั้นตอนทั้ง 5 ของ Design thinking สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงาน/นวัตกรรมในรูปแบบ Flowchart การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดังนี้

ออกแบบผลงาน/นวัตกรรมในรูปแบบ Flowchart



3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

การจัดกิจกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดำเนินงานตามขั้นตอนวงจร PDCA ดังนี้

P : Plan วางแผน

1. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน พบว่านักเรียนขาดแรงจูงใจ มีปัญหาด้านคำศัพท์ การอ่านออกเสียง และการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
2. ศึกษาตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โดยเน้นสาระ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ตามมาตรฐาน ต 1.2: “มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ” ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน
3. ศึกษาแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
 - เพลง: ช่วยสร้างแรงจูงใจ บรรยากาศสนุกสนาน ทำให้บทเรียนเข้าใจง่าย และจดจำภาษาได้ดี ธิษณา ฟ้าสาร (2564)
 - การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (CLT): เน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย 5 ขั้นตอน ได้แก่ Warm Up, Presentation, Practice, Production และ Wrap Up กิตยาพร คัมภีระ และ ประสงค์ สายหงษ์ (2024)
 - ChatGPT: ทำหน้าที่เป็นคู่สนทนา ผู้ช่วยตรวจสอบภาษา และให้คำแนะนำได้ทั้งในและนอกห้องเรียน ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก Sirirojjananan, T. (2023)
4. ออกแบบ แผนการเรียนรู้ โดยบูรณาการเพลงกับ ChatGPT ตามแนวทาง CLT เพื่อมุ่งพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยตรงตามมาตรฐาน ต 1.2

D : DO ปฏิบัติ

5. ลงมือปฏิบัติงานตามแผน โดยนำนวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” ในขั้นการดำเนินการ ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เพลงเป็นสื่อสำคัญในขั้น Warm Up และ Wrap Up เพื่อกระตุ้นความสนใจและทบทวนบทเรียน ส่วนในขั้น Practice และ Production มีการใช้ ChatGPT เป็นสื่อเสริม โดยให้นักเรียนฝึกพูดโต้ตอบ สร้างประโยค และเขียนข้อความภาษาอังกฤษตามโจทย์ที่กำหนด นักเรียนยังได้ฝึกการอ่านออกเสียงตามเพลง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกคอยสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน ให้คำแนะนำเพิ่มเติม และประเมินผลในทักษะต่างๆ

C : Check ตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน

6. ตรวจสอบผลงาน โดยนำ “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในขั้นการตรวจสอบ ผู้สอนดำเนินการประเมินทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยทำการทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อนำผลมาเปรียบเทียบว่าผู้เรียนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นหรือไม่ การประเมินผลจะพิจารณาจากคะแนนที่ผู้เรียนได้รับในแต่ละทักษะ หากผลคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผู้เรียนมีความสามารถตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังมีการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน เช่น ความกระตือรือร้น ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนในการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ร่วมด้วย

A : Action ปรับปรุง

ในขั้นการปรับปรุงและพัฒนา ผู้สอนวิเคราะห์ผลการใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อตรวจสอบว่าส่วนใดช่วยพัฒนาผู้เรียนได้มากที่สุด และส่วนใดที่ยังควรได้รับการปรับปรุง เช่น การเลือกเพลงที่สอดคล้องกับระดับภาษาและความสนใจของผู้เรียน การออกแบบการใช้ ChatGPT ให้เป็นมิตรและเหมาะสมกับผู้เรียนมากขึ้น จากนั้นจึงปรับแผนกิจกรรมให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น พร้อมทั้งสรุปผลการดำเนินงาน

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

การดำเนินงานการจัดกิจกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในช่วงกิจกรรมชุมนุมทุกวันอังคาร และในคาบว่างตามความเหมาะสม มีกิจกรรมการปฏิบัติปรากฏชัดเจนเป็นลำดับขั้นตอน สามารถนำไปปฏิบัติจริง และมีวิธีการใหม่ที่ส่งผลต่อเป้าหมายและการพัฒนาเป็นอย่างดี ในการดำเนินการครั้งนี้ ใช้วิธีการหาประสิทธิภาพของการดำเนินการ แบบค่าเฉลี่ยและร้อยละของการความก้าวหน้าทั้ง 4 ทักษะในภาษาอังกฤษ

ค่าร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตร

$$P = \frac{F \times 100}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	F	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

ผลจากการใช้ พบว่า ก่อนการใช้นวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” ก่อนการจัดกิจกรรมการใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 5 คนมีระดับคะแนนเฉลี่ยในทุกทักษะต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ไม่ว่าจะเป็นทักษะการฟัง พูด อ่าน หรือเขียน ซึ่งสะท้อนถึงข้อจำกัดในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชั้นเรียน โดยเฉพาะในด้านการพูดและการเขียนที่ผู้เรียนยังไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

หลังจากการพัฒนาผ่านกิจกรรมที่ผสมผสานเพลงและการสนทนากับ ChatGPT ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่านักเรียนทั้ง 5 คนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน คะแนนเฉลี่ยของทั้งสี่ทักษะเพิ่มขึ้น และที่สำคัญคือ ทุกคนสามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้

ในด้าน ทักษะการฟัง นักเรียนสามารถเข้าใจคำศัพท์และจับใจความจากบทเพลงและการสนทนาได้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่วน ทักษะการพูด ผู้เรียนมีความมั่นใจในการออกเสียงมากขึ้น และสามารถโต้ตอบประโยคง่าย ๆ ได้ดีขึ้น ใน ทักษะการอ่าน พบว่าผู้เรียนสามารถอ่านคำศัพท์และประโยคได้คล่องขึ้นจากการฝึกอ่านตามเนื้อเพลง และการใช้ ChatGPT ในการฝึกฝนการสร้างประโยค และการเพิ่มพูนคลังคำศัพท์ และในทักษะการเขียน นักเรียนที่เคยสะกดผิดบ่อย ๆ สามารถเขียนคำและประโยคง่าย ๆ ได้ถูกต้องและสื่อความหมายได้ครบถ้วนมากกว่าเดิม

โดยสรุป พัฒนาการที่เกิดขึ้นหลังการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ทำให้นักเรียนทั้ง 5 คนดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และบรรลุผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ทุกทักษะ สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนที่ผสมผสานเพลงและ ChatGPT อย่างแท้จริง

3.4 การใช้ทรัพยากรและงบประมาณ

นวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” เป็นนวัตกรรมที่มีค่าใช้จ่ายค่อนข้างต่ำ เนื่องจากสื่อหลักที่ใช้คือ เพลงและแพลตฟอร์ม ChatGPT ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ใช้งานได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยไม่จำเป็นต้องใช้งบประมาณจำนวนมากในการจัดหาอุปกรณ์หรือวัสดุเพิ่มเติม ครูผู้สอนสามารถนำเพลงจากแหล่งเรียนรู้ทั่วไป เช่น YouTube หรือสื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว มาปรับใช้ร่วมกับ ChatGPT ได้ทันที

นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังมีความยืดหยุ่นสูง สามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลายกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ นอกเหนือจากภาษาต่างประเทศ เช่น กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียน กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์โดยใช้เพลงหรือบทกลอนช่วยจำ

ในด้าน ทักษะการอ่าน คะแนนเฉลี่ยเพิ่มจาก 38% เป็น 77% พัฒนาขึ้น 39% ทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้ถูกต้องต่อเนื่อง เชื่อมโยงเสียงกับอักษรได้ดีขึ้น ขณะที่ ทักษะการเขียน เพิ่มจาก 46% เป็น 78% พัฒนาขึ้น 32% นักเรียนสามารถสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้นและเขียนประโยคสั้น ๆ ได้ครบถ้วนตามความหมาย

กล่าวโดยสรุป ผลการใช้นวัตกรรมนี้ชี้ให้เห็นว่า นักเรียนทั้ง 5 คนมีพัฒนาการที่ชัดเจนในทุกทักษะ โดยทุกด้านเพิ่มขึ้นมากกว่า 30% และที่สำคัญคือ ผลหลังเรียนทุกทักษะผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงถึงความสำเร็จของนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอย่างรอบด้านและยั่งยืน

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

4.2.1 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้คล่องและแม่นยำ และเจตคติที่ดีของผู้เรียนที่มีต่อภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการด้านทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนสูงขึ้น

4.2.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” เพื่อทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน มีพัฒนาการในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้ง 4 ทักษะและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 คน มีพัฒนาการในทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ทั้ง 4 ทักษะ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4.2.3 ผลที่เกิดขึ้นกับตนเอง

- 1) มีแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ ในภาษาอังกฤษ ให้แก่ผู้เรียน
- 2) มีการพัฒนาทักษะและสมรรถนะทางวิชาชีพของตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้
- 3) เกิดการเรียนรู้และได้รับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนา

นวัตกรรม จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา

4.2.4 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

- 1) โรงเรียนบ้านควนทองเมือง มีการพัฒนา นวัตกรรมสื่อการสอนรูปแบบ “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2) ยกระดับคุณภาพการศึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ต่อบุคคล

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการ 4 ทักษะภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น
2. นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และทบทวนคำศัพท์จากการใช้ การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
3. นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันวิชาการ การแข่งขันกิจกรรมศิลปหัตถกรรมนักเรียน
4. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น สังเกตได้จากการที่นักเรียนตั้งใจเรียน สนุกสนานในระหว่างการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้และให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

ประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมายโดยผ่านกระบวนการ PLC

สื่อ นวัตกรรมนี้ส่งผลให้วงการวิชาชีพครูได้นำรูปแบบการสอนที่ผสมผสานการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม มาปรับใช้กับการจัดการเรียนรู้ของครูท่านอื่นๆ

องค์ประกอบด้านที่ 5 ปัจจัยความสำเร็จ

1. นักเรียนโรงเรียนบ้านควนทองเมือง ให้ความสนใจ และมีส่วนร่วม สนุกสนานกับการใช้สื่อการเรียนรู้ “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ”
2. ผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนบ้านควนทองเมือง มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดการศึกษา ให้การสนับสนุน ให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ รวมไปถึงแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรม จนนวัตกรรมการมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

3. ผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนบ้านควนทองเมืองให้ความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน

4. ผู้บริหาร คณะครู ในเครือข่ายจัดสัมพันธ ให้ความร่วมมือในการพัฒนาการจัดกิจกรรมร่วมกับ การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 ให้ความสำคัญต่อการจัดการศึกษาที่เน้นการนำ AI มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ตลอดจนกำหนดเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนให้ได้รับการพัฒนาเต็มศักยภาพ

องค์ประกอบด้านที่ 6 บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

หลักการ/สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการพัฒนาผลงาน/นวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” สะท้อนให้เห็นถึงหลักการสำคัญในการจัดการเรียนการสอน ภาษาต่างประเทศที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการผสมผสานสื่อที่สร้างแรงจูงใจ เช่น เพลง เข้ากับ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และใกล้เคียงกับการใช้ ภาษาในชีวิตจริง การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ที่ได้เรียนรู้จากการพัฒนานวัตกรรมคือ การสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาไม่จำเป็นต้องใช้ งบประมาณสูง หากแต่ต้องอาศัยความเข้าใจผู้เรียน การเลือกสื่อที่เหมาะสม และการออกแบบกิจกรรม ที่เป็นระบบ โดยใช้เพลงสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เพลิดเพลินและช่วยให้ผู้เรียนจดจำ ภาษาได้ดีขึ้น ขณะเดียวกันการใช้ ChatGPT ก็ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกทักษะภาษาอย่างต่อเนื่อง ได้รับการตอบสนองแบบทันที และสามารถเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

นอกจากนี้ การพัฒนาผลงานครั้งนี้ยังทำให้ได้เรียนรู้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่ดีควรมีการ วางแผนอย่างเป็นระบบ (PDCA) มีการตรวจสอบและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนผลการ พัฒนาอย่างแท้จริง ผลการดำเนินงานแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการที่สูงขึ้นในทุกทักษะ และทุก คนสามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง และขยายผลสู่กลุ่มสาระอื่น ๆ ได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนานวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ” พบว่าสามารถช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน อีกทั้งยังสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อย่างไรก็ตาม เพื่อให้การนำไปใช้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. **สำหรับครูผู้สอน** ควรเลือกเพลงที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน เนื้อหาสั้น กระชับ และมีความหมายชัดเจน เพื่อช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์และโครงสร้างภาษาได้ง่ายขึ้น รวมทั้งควรออกแบบกิจกรรมให้เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศอย่างชัดเจน
2. **การใช้ ChatGPT** ควรมีการกำหนดแนวทางการใช้อย่างเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกภาษา ไม่ใช่พึ่งพามากจนเกินไป ครูควรมีบทบาทเป็นผู้กำกับและผู้แนะนำ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ ChatGPT ในการฝึกสนทนา สร้างประโยค และตรวจสอบความถูกต้องของภาษา
3. **การขยายผล** นวัตกรรมนี้สามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลายบริบท ไม่เพียงแต่ในวิชาภาษาอังกฤษ แต่ยังสามารถนำแนวทางการใช้เพลงและ ChatGPT ไปใช้เสริมการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเนื้อหาของแต่ละกลุ่มสาระ

กล่าวโดยสรุป นวัตกรรมนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงสร้างสรรค์และเชิงนวัตกรรม อีกทั้งยังสามารถปรับใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างยั่งยืน

องค์ประกอบด้านที่ 7 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

1. นำเสนอการจัดกิจกรรม การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับ เพื่อนครูและผู้บริหารภายในโรงเรียนเพื่อจัดทำกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้



รูปที่ 2 นำเสนอการจัดกิจกรรม การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับเพื่อนครูและผู้ปกครองภายในโรงเรียน

2. มีการนำไปใช้ภายในสถานศึกษา โดยจัดกิจกรรมร่วมกับ การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อ
พัฒนาทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในคาบเรียนชุมชน ของ
โรงเรียนบ้านควนทองเมือง



รูปที่ 3 และ 4 มีการนำไปใช้ภายในสถานศึกษา โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
ในคาบเรียนชุมชน ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนบ้านควนทองเมือง

3. การเผยแพร่ไปยังสถานศึกษาอื่น ๆ ทั้งในและนอกเครือข่าย

- รายงานผลการจัดการศึกษา เครือข่ายจัดสัมพันธ "นิทรรศการจัดสัมพันธ" ปีการศึกษา 2567



4. การเผยแพร่การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการสื่อสารกับโรงเรียนบ้านไผ่ 20 มิถุนายน พ.ศ.2568



7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. คณะกรรมการการประกวดแข่งขันทักษะวิชาการระดับภาคใต้การกล่าวสุนทรพจน์ ภาษาอังกฤษ ป.4-ป.6 พ.ศ. 2568

2. รางวัลระดับคุณภาพ ดีมาก การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปฐมวัย ในการประกวด สื่อ Clip Video การจัดการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ประจำปีงบประมาณ 2568 โดย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3

3. รางวัลระดับคุณภาพ ดีมาก การประกวดสื่อ Clip video การจัดการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ และการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

4. ครูผู้สอน การแข่งขันพูดภาษาอังกฤษ (Impromptu Speech) ป.4-ป.6 ได้รับรางวัล ระดับทองแดง พ.ศ. 2567

5. ครูผู้สอน การแข่งขันขับร้องเพลงสากล ประเภทหญิง ป.1-ป.6 ได้รับรางวัล ระดับทองแดง พ.ศ. 2567

องค์ประกอบด้านที่ 8 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การเปรียบเทียบการใช้งาน AI รูปแบบอื่น ๆ แม้ว่า ChatGPT จะมีความสามารถในการโต้ตอบและการสร้างสถานการณ์การสื่อสาร แต่ก็มีเครื่องมือ AI อื่น ๆ ที่สามารถนำมาเปรียบเทียบและเสริมประสิทธิภาพได้ เช่น โปรแกรมแปลงเสียงเป็นข้อความ (Speech-to-Text AI แอปพลิเคชันสอนภาษาที่มีระบบเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งช่วยสร้างแรงจูงใจในรูปแบบที่ต่างๆ การเลือกใช้งาน AI ควรพิจารณาตามวัตถุประสงค์ของบทเรียนและความเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

2. การเลือกใช้เพลงให้สอดคล้องกับผู้เรียนเพลงที่นำมาใช้ในการสอนควรเลือกให้เหมาะสมกับระดับภาษาและประสบการณ์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเน้นเพลงที่มีเนื้อหาสั้น เข้าใจง่าย มีคำศัพท์พื้นฐาน และทำนองที่สนุกสนานเพื่อสร้างแรงจูงใจ หากเพลงมีเนื้อหาซับซ้อนหรือคำศัพท์เกินระดับความรู้ของผู้เรียน อาจทำให้เกิดความสับสนและลดทอนความสนใจลงได้ ดังนั้น การเลือกเพลงที่สอดคล้องกับวัย ความสนใจ และประสบการณ์ของนักเรียนจึงมีความสำคัญต่อความสำเร็จของนวัตกรรม

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาในครั้งต่อไป

1. นอกจากการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษแล้ว การศึกษาครั้งต่อไปอาจทดลองประยุกต์นวัตกรรมนี้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ โดยใช้เพลงและ ChatGPT เป็นสื่อกลาง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบ กับวิธีการสอนโดยใช้สื่ออื่นๆ เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

บรรณานุกรม

- กิตยาพร คัมภีระ และ ประสงค์ สายหงษ์. (2024). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดและความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร CLT. *วารสารการบริหารและนิเทศการศึกษา*, 13(1), 64–74. <https://so20.tci-thaijo.org/index.php/JAD/article/view/105>
- ไพบรมา อิศรเสนา ณ อยุธยา และ ชูจิต ตริรัตน์พันธ์. (2560). *การคิดเชิงออกแบบ: เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (Design thinking: Learning by doing)*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC).
- ธิษณา ฟ้าสาร. (2564). *ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารร่วมกับการใช้เพลงที่มีต่อทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา)*. มหาวิทยาลัยพะเยา.
- Sirojjananan, T. (2023). *Thai high school students' perception toward the use of ChatGPT in EFL classes* (Independent Study, Thammasat University).

ภาคผนวก

- สื่อ/นวัตกรรม “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และ เขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ”

สื่อ/นวัตกรรม

การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ

ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม : การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ

ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

รายละเอียดทั่วไป : นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า “การใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” ซึ่งเป็นสื่อที่บูรณาการระหว่าง เพลงภาษาอังกฤษ และ ChatGPT ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการสนทนา ให้คำแนะนำ และสร้างสถานการณ์การเรียนรู้เสมือนจริง รวมถึงการตรวจสอบคำศัพท์ที่นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านเพลง

สื่อนี้จัดทำขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและสนุกสนาน เพลงถูกนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เพลิดเพลิน ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ จดจำคำศัพท์ และโครงสร้างประโยคได้ง่ายขึ้น ขณะที่ ChatGPT ถูกนำมาใช้เพื่อเสริมการโต้ตอบ สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก และช่วยสนับสนุนข้อสงสัยต่างๆในการจัดการเรียนรู้ โดยมีครูเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องต่างๆ

ลักษณะเด่นของสื่อนี้คือ ใช้งบประมาณต่ำ สามารถเข้าถึงได้ง่าย เพราะอาศัยเพลงที่มีอยู่แล้ว และการใช้ ChatGPT ผ่านอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยไม่จำเป็นต้องลงทุนจัดหาสื่อการเรียนการสอนเพิ่มเติม นอกจากนี้ยังสามารถ ปรับประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรือกิจกรรมเสริมต่างๆ ได้ตามความเหมาะสม

แผนการจัดการเรียนรู้ ร่วมกับการใช้เพลงร่วมกับ ChatGPT เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทักษะ
ฟัง พูด อ่าน และเขียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

