รายงานดิจิทัลพัฒนาการอ่าน เขียน เรียนรู้ตลอดชีวิต (Reading for Lifelong)

จัดทำโดย
นางสาวกาญจนา วงค์วิลาศ
ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธิโศภน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑

๑.การขยายผล

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโศภน จำนวน ๑๔๓ คน

ระยะเวลา ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

แนวทางขยายผล

นำสื่อ e-book และวิดีโอนิทาน สอนเพิ่มเติมในรายวิชาสมรรถนะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติ ความเป็นมาของงานฝีมือที่พบเห็นในถนนคนเดินเชียงใหม่(ท่าแพ) ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญใกล้ๆโรงเรียนพุทธิโศภน ได้แก่ โคมแปดเหลี่ยม ผางประทีป ตุงไชยเล็ก ดอกผึ้งหรือต้นผึ้ง และยังได้ขยายผลการสร้างวิดีโอนิทานเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของสถานที่สำคัญที่อยู่ใกล้ๆโรงเรียนพุทธิโศภน จำนวน ๑๐ แห่ง คือ พระธาตุเชษฐา อนุสาวรีย์สามกษัตริย์ วัดเจดีย์หลวง วัดพันเตา วัดพระสิงห์ วันพันอ้น วัดช่างแต้ม ถนนคนเดินเชียงใหม่ ถนนคนเดินวัวลาย และตลาดประตูเชียงใหม่ เพื่อให้นักเรียน ครู ผู้ปกครองหรือผู้ที่สนใจได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมซึ่งสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

๒.การสร้าง ผลิต สื่อดิจิทัลพัฒนาการอ่าน การเขียนจากแพลตฟอร์มการอบรม

การใช้ chatGPT และ germini ช่วยในการสร้างนิทานและ storybook

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกระดับชั้น การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจึงจำเป็นต้องมีสื่อที่น่าสนใจ ทันสมัย และสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการสร้างสื่อ โดยเฉพาะ ChatGPT และ Gemini (Storybook) ช่วยให้ครูสามารถออกแบบและผลิตหนังสือนิทานดิจิทัลได้อย่างรวดเร็ว มีคุณภาพ และเหมาะสมกับผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการอ่านและสามารถพัฒนาทักษะภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การสร้างสื่อดิจิทัลโดยใช้ ChatGPT และ Gemini เริ่มต้นจากการที่ครูหรือผู้สอนกำหนดหัวข้อเรื่อง คำศัพท์เป้าหมาย และระดับภาษา จากนั้นใช้ ChatGPT เป็นเครื่องมือช่วยแต่งนิทาน จัดโครงเรื่อง และแบ่งเป็นหน้า ๆ พร้อมเพิ่มแบบฝึกหัดและคำถามความเข้าใจ เมื่อได้เนื้อหาที่เหมาะสมแล้วจึงนำไปใส่ใน Gemini Storybook เพื่อสร้างหนังสือนิทานดิจิทัลแบบ ๑๐ หน้า ซึ่งประกอบด้วยภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหาและเสียงอ่านออกเสียง ทำให้สื่อที่ผลิตขึ้นมีความสมบูรณ์ทั้งด้านเนื้อหาและการนำเสนอ

๒. กระบวนการสร้างสื่อ

กระบวนการสร้างสื่อประกอบด้วย ๔ ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

๒.๑ การออกแบบและวางแผน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ระดับภาษา และคำศัพท์เป้าหมาย

๒.๒ การผลิตเนื้อหา ใช้ ChatGPT แต่งนิทานและสร้างแบบฝึกหัดที่เหมาะสมกับผู้เรียน

๒.๓ การสร้างหนังสือดิจิทัล นำเนื้อหาที่ได้ไปใช้กับ Gemini เพื่อสร้างเป็นหนังสือภาพพร้อมเสียงอ่าน

๒.๔ การตรวจสอบและปรับปรุง ครูตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาและภาพ ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน

๓. ประโยชน์ที่ได้รับ

การใช้ ChatGPT และ Gemini ร่วมกันในการผลิตสื่อการเรียนรู้มีประโยชน์หลายประการ ดังนี้

๓.๑ ด้านผู้เรียน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสื่อที่น่าสนใจ มีภาพและเสียงประกอบ ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการอ่านและการเขียน รวมทั้งได้พัฒนาคำศัพท์และความเข้าใจในการอ่าน

๓.๒ ด้านครู ช่วยลดเวลาในการผลิตสื่อ สามารถสร้างสื่อที่หลากหลายและตรงกับวัตถุประสงค์การสอน มีเครื่องมือช่วยสร้างแบบฝึกหัดและกิจกรรมเสริมอย่างเป็นระบบ

๓.๓ ด้านสถานศึกษา เป็นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัย ตอบโจทย์นโยบายด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสามารถเผยแพร่หรือใช้ซ้ำได้ในวงกว้าง

การสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนโดยใช้ ChatGPT และ Gemini (Storybook) เป็นแนวทางที่ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ โดยผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ของครูกับศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ ทำให้เกิดหนังสือนิทานดิจิทัลที่สมบูรณ์ นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย สนุกสนาน และยั่งยืนสำหรับผู้เรียน

การสร้าง E-book จาก AnyFlip

การสร้างสื่อ E-book จาก Storybook สามารถดำเนินการได้โดยเริ่มจากการใช้ฟังก์ชันแคปหน้าจอ (Screen Capture) เพื่อบันทึกภาพของแต่ละหน้าจาก Gemini Storybook ซึ่งมีทั้งข้อความและภาพประกอบในรูปแบบที่สวยงาม เมื่อได้ภาพนิทานครบทุกหน้าแล้ว นำไฟล์ภาพเหล่านี้ไปออกแบบและจัดเรียงใหม่ใน Canva โดยเลือกเทมเพลตที่เหมาะสมกับรูปแบบหนังสือ เช่น ขนาด A๔ แนวตั้ง หรือขนาด E-book มาตรฐาน จากนั้นอัปโหลดภาพแต่ละหน้าที่แคปไว้ลงไปจัดเรียงทีละหน้า พร้อมทั้งใส่องค์ประกอบเพิ่มเติม เช่น ชื่อเรื่อง หน้าปก โลโก้โรงเรียน คำบรรยาย หรือกิจกรรมท้ายเล่ม เพื่อให้ E-book มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับการใช้เป็นสื่อการสอน

เมื่อการออกแบบเสร็จสิ้น สามารถบันทึกผลงานออกมาในรูปแบบ PDF (Portable Document Format) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่ใช้กันอย่างแพร่หลายสำหรับการจัดทำสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นนำไฟล์ PDF ดังกล่าวไปอัปโหลดในแพลตฟอร์ม AnyFlip ซึ่งเป็นเครื่องมือออนไลน์ที่สามารถแปลงไฟล์ PDF ให้กลายเป็นหนังสือพลิกดิจิทัล (Flipbook) ได้อย่างสวยงามและมีลูกเล่นการพลิกหน้าคล้ายหนังสือจริง ผู้ใช้สามารถเพิ่มฟังก์ชันเสริม เช่น การฝังลิงก์ YouTube การสร้าง QR Code หรือการแชร์ลิงก์ E-book ไปยังช่องทางต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียน เฟซบุ๊ก หรือไลน์กลุ่มผู้ปกครอง ทำให้สื่อ E-book ที่สร้างขึ้นจาก Storybook มีความน่าสนใจ ใช้งานง่าย และสามารถเข้าถึงได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน

๓.การสร้างผลิต ดิจิทัลแพลตฟอร์มอื่นๆ

การใช้ canva และ youtube ช่วยในการสร้างนิทาน

การผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้สามารถดำเนินการได้อย่างง่ายดายโดยใช้เครื่องมือออนไลน์ที่หลากหลาย เช่น Gemini Storybook และ Canva โดยเริ่มจากการสร้างหนังสือนิทานดิจิทัลใน Gemini

Storybook ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ภาพประกอบ และเสียงอ่านที่น่าสนใจ จากนั้นดำเนินการบันทึกหน้าจอ (Screen Recording) ในขณะที่เปิดอ่านนิทานใน Gemini Storybook ครูสามารถเลือกใช้โปรแกรมบันทึกหน้าจอที่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรม Snipping Tool หรือ Xbox Game Bar สำหรับ Windows หรือ QuickTime Player สำหรับ Mac รวมถึงโปรแกรมเสริมอื่น ๆ เช่น OBS Studio ทั้งนี้การบันทึกควรเลือกความละเอียดที่เหมาะสม (เช่น ๑๐๘๐p) และปรับระดับเสียงให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ไฟล์วิดีโอคุณภาพสูง

เมื่อบันทึกหน้าจอเรียบร้อยแล้ว ให้นำไฟล์วิดีโอไปตัดต่อใน Canva ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มออกแบบสื่อออนไลน์ที่ใช้งานง่าย ผู้ใช้สามารถอัปโหลดไฟล์วิดีโอที่ได้จากการบันทึกหน้าจอเข้าไปใน Canva จากนั้นปรับแต่งเพิ่มเติม เช่น ใส่ข้อความกำกับ (Captions) โลโก้โรงเรียน เพลงประกอบ หรือภาพหน้าปกที่น่าสนใจ เพื่อให้วิดีโอมีความสมบูรณ์และดึงดูดความสนใจมากยิ่งขึ้น เมื่อการตัดต่อเสร็จสิ้น Canva จะมีฟังก์ชันให้บันทึกวิดีโอออกมาเป็นไฟล์ MP๔ โดยผู้ใช้สามารถกำหนดคุณภาพการส่งออกได้ตามความเหมาะสม

ขั้นตอนสุดท้ายคือการนำไฟล์ MP๔ ที่ได้ไปเผยแพร่ใน YouTube โดยเริ่มจากเข้าสู่ระบบบัญชี YouTube ของผู้ใช้ คลิกที่สัญลักษณ์ “สร้าง” หรือ “Create” และเลือก “อัปโหลดวิดีโอ” (Upload Video) จากนั้นเลือกไฟล์ MP๔ ที่ได้จาก Canva อัปโหลดเข้าสู่ระบบ ระหว่างกระบวนการอัปโหลด ผู้ใช้สามารถกรอกชื่อวิดีโอ คำอธิบาย แท็ก และเลือกรูปภาพ Thumbnail ที่เหมาะสมเพื่อดึงดูดผู้ชม รวมทั้งเลือกการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (สาธารณะ เฉพาะผู้ที่มีลิงก์ หรือส่วนตัว) เมื่อการอัปโหลดเสร็จสิ้น วิดีโอนิทานดิจิทัลจาก Gemini Storybook ที่ผ่านการตัดต่อใน Canva ก็จะสามารถเผยแพร่สู่ผู้เรียนและสาธารณชนผ่าน YouTube ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.การนำแพลตฟอร์มมาใช้ในการพัฒนาการอ่าน การเขียน

การนำ E-book มาใช้เป็นสื่อการสอน สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีตัวอย่างการใช้ E-book จำนวน ๔ เรื่อง ได้แก่ ตุงไชยเล็กแสงบุญแห่งล้านนา โคมแปดเหลี่ยมแสงแห่งยี่เป็ง เจ้าดอกผึ้งน้อยกับต้นผึ้งมหัศจรรย์ และแสงประทีปแห่งความงาม ซึ่งนิทานแต่ละเรื่องมีตัวละครหลักที่เรียนรู้เรื่องราวประเพณีท้องถิ่นกับคุณยายหรือคุณตา ครูสามารถนำนิทานเหล่านี้มาปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดังนี้

๑. การพัฒนาทักษะการอ่านและการตอบคำถาม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการตอบคำถามของนักเรียนสามารถทำได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยเริ่มต้นจากการสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจและเป็นกันเอง เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วม มีขั้นตอนและเทคนิคการดำเนินการ ดังนี้

๑.๑ การอ่านและรับฟังอย่างตั้งใจ เริ่มต้นจากการให้นักเรียนได้อ่านหรือรับฟัง E-book ซึ่งครูสามารถเลือกใช้วิธีที่หลากหลายได้ เช่น การเปิดเสียงนิทานให้นักเรียนฟังพร้อมกับแสดงภาพประกอบบนจอขนาดใหญ่ เพื่อให้นักเรียนได้เห็นภาพตามและเข้าถึงเรื่องราวได้ง่ายขึ้น หรือหากเป็นนักเรียนที่สามารถอ่านได้คล่องแล้ว ให้ลองแบ่งกลุ่มหรือให้นักเรียนแต่ละคนได้อ่านด้วยตัวเอง

๑.๒ การจับใจความสำคัญ ในระหว่างการอ่าน ครูควรให้เวลาให้นักเรียนได้คิดตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น และอาจหยุดการอ่านเป็นระยะเพื่อถามคำถามสั้น ๆ เช่น "นักเรียนคิดว่าเกิดอะไรขึ้นต่อไป?" หรือ "ตัวละครนี้กำลังรู้สึกอย่างไร?" เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์และจับประเด็นสำคัญของเรื่อง

๑.๓ การตรวจสอบความเข้าใจเชิงลึก หลังจากที่อ่านจบแล้ว ครูสามารถตั้งคำถามหรือให้นักเรียนทำแบบทดสอบเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนได้ โดยแบ่งคำถามออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้ครอบคลุมทักษะการคิดที่หลากหลาย

คำถามระดับพื้นฐาน (Literal Comprehension) โดยการถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลโดยตรงในเนื้อเรื่อง

คำถามระดับการตีความ (Interpretive Comprehension) ชวนนักเรียนคิดวิเคราะห์และหาความหมายที่ซ่อนอยู่ เช่น นิทานเรื่องนี้ต้องการจะสอนอะไรเรา?

คำถามระดับการประยุกต์ใช้ (Applied Comprehension) โดยการเชื่อมโยงเรื่องราวในนิทานเข้ากับประสบการณ์จริงของนักเรียน เช่น เราสามารถนำข้อคิดจากเรื่องนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร?

๒. การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการเล่าเรื่อง

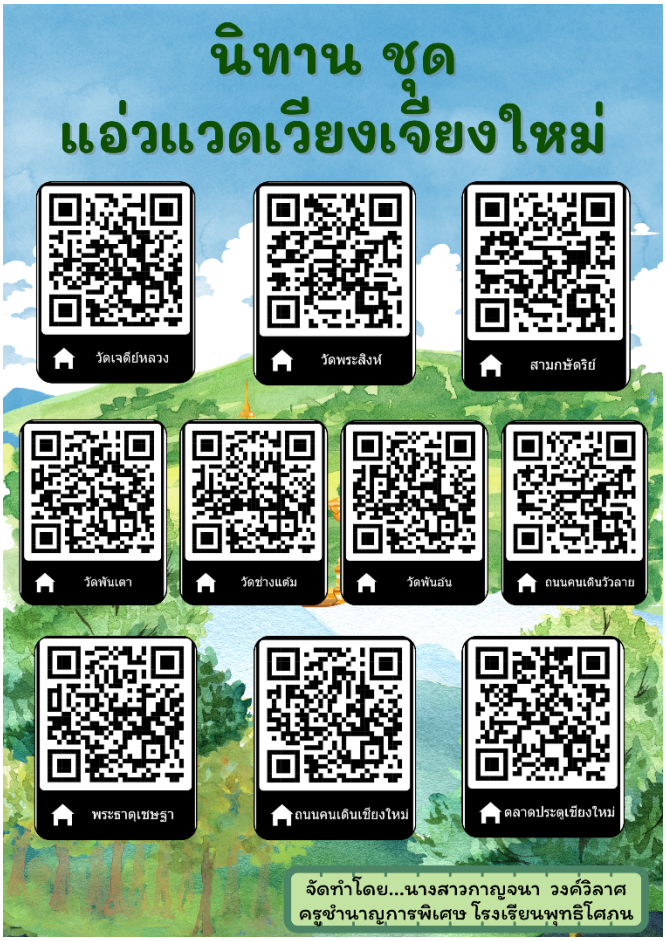
การใช้ภาพประกอบจากนิทานเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน การนำภาพมาเป็นจุดเริ่มต้นจะช่วยลดความกดดันและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยภาพ เลือกภาพประกอบจากนิทานที่มีความน่าสนใจและมีเรื่องราวในตัวเอง เช่น ภาพที่แสดงอารมณ์ของตัวละคร หรือภาพที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ จากนั้นให้นักเรียนแต่งเรื่องจากภาพ (Storytelling from an Image) การเขียนบรรยายความรู้สึก (Character Description)

๓.การฝึกการนำเสนอและสร้างความมั่นใจ เมื่อนักเรียนเขียนเรื่องเสร็จแล้ว ให้นำเรื่องที่เขียนมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟังหน้าชั้นเรียน กิจกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดและการเรียงลำดับความคิด แต่ยังเป็นการสร้างโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้การรับฟังและให้เกียรติซึ่งกันและกัน ครูควรชื่นชมความกล้าหาญและความพยายามของนักเรียนทุกคน และให้ข้อเสนอแนะเชิงบวกเพื่อเป็นกำลังใจในการพัฒนาต่อไป

๕.E-book/Google Site/และ แพลตฟอร์มอื่น

E-book

Google Site



Youtube

รูปภาพการจัดกิจกรรม