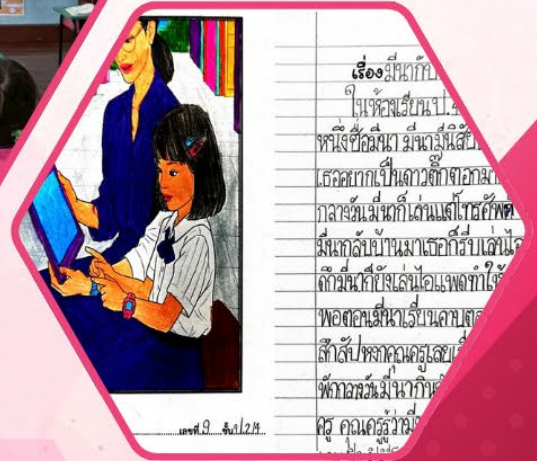




การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบ ประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้น ตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ



นางสาวกาญจนา วงศ์วิลาศ
ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธิโสภณ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑



บทคัดย่อ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบ ประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพ ของนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) ร่วมกับการ ใช้สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ การดำเนินการพัฒนาเป็นไปตามวงจร PDCA โดยมีขั้นตอนสำคัญคือการ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการสร้างสื่อนิทานที่สร้างจาก AI จำนวน ๓ เรื่อง ได้แก่ ฮีโร่มือ สะอาดกับใช้หัวตัวเอง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอก และธารากับเม็ดคริสตัลมหัศจรรย์

ผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้กับนักเรียนพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเขียนเรื่องสั้นตาม จินตนาการได้ดีขึ้น มีความเข้าใจโครงสร้างเรื่อง เรียบเรียงเหตุการณ์ได้ต่อเนื่อง ใช้ภาษาได้เหมาะสม และเขียนได้ถูกต้องมากขึ้น แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับ ประถมศึกษา และสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งการใช้สื่อนิทานที่ สร้างจาก AI ช่วยให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

จากการศึกษาในครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะว่า ควรเลือกสื่อนิทานให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมครบทุกขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม ใช้แบบ ประเมินที่มีเกณฑ์ชัดเจน และตรวจสอบความถูกต้องของสื่อก่อนนำไปใช้ เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มี ประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป ควรพัฒนาสื่อนิทานให้หลากหลาย ทดลองใช้กับ ระดับชั้นอื่น และติดตามผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น



นวัตกรรมฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้าง พัฒนา และเปรียบเทียบทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนก่อนและหลังการใช้จัดการเรียนรู้

นวัตกรรมนี้เกิดขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาสำคัญที่พบในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ คือ การขาดความสามารถในการเรียบเรียงประโยคให้เป็นย่อหน้าที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และขาดความชัดเจนของการลำดับเหตุการณ์ในการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ แนวทางการแก้ไขจึงมุ่งเน้นการบูรณาการ การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) เข้ากับการใช้ สื่อนิทานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งถูกใช้เป็น 'ต้นแบบโครงสร้างการเล่าเรื่อง' (Plot Model) เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดและถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นงานเขียนที่มีคุณภาพและมีโครงสร้างที่ชัดเจน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมและรายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจในการนำแนวทางการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนต่อไปหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจในการนำนวัตกรรมการเรียนการสอนไปใช้เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ต่อไป

กาญจนา วงศ์วิลาศ

ผู้จัดทำ



เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา	๓
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๑๒
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๒
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	๑๕
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๒๒
ผลการใช้นวัตกรรม	๒๕
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	๒๙
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	๓๐
การเผยแพร่วัตกรรม	๓๑
เอกสารอ้างอิง	๓๑
ภาคผนวก	๓๔

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ

๑) ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ขนาดโรงเรียน ขนาดใหญ่/ใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา นางสาวกาญจนา วงศ์วิลาศ ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียน พุทธิโสภณ

มือถือ ๐๘๐-๔๘๕๕๙๕๑ **E-mail** oip๐๘๘๘๐๔๑๒๗๐@gmail.com

๒) ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาความสามารถทางภาษาของนักเรียนเป็นภารกิจหลักของการจัดการศึกษาในทุกระดับชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทักษะการเขียน ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่ซับซ้อนกว่าทักษะการอ่านหรือการฟัง เนื่องจากต้องอาศัยการสังเคราะห์ประสบการณ์และความรู้เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ (ทิตินา แคมมณี, ๒๕๕๔, น. ๒๗๘) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ นั้น ถือเป็นช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของการเปลี่ยนผ่านจากทักษะการเขียนคำและประโยคพื้นฐานไปสู่การเขียนข้อความที่ยาวและมีโครงสร้างซับซ้อนยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม จากผลการคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียนครั้งที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ โรงเรียนพุทธิโสภณ ได้ชี้ให้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางทักษะที่น่ากังวล โดยแม้ว่านักเรียนส่วนใหญ่จะมีคะแนนเฉลี่ยรวมด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำในเกณฑ์ที่ดีมาก ซึ่งแสดงถึงความเชี่ยวชาญในกลไกทางภาษาขั้นพื้นฐานแล้วก็ตาม แต่ปัญหาสำคัญที่ยังคงดำรงอยู่และต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วนคือความบกพร่องใน "ทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ" โดยเฉพาะในมิติของการขาดความสามารถในการเรียบเรียงประโยคให้เป็นย่อหน้าที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง และ ขาดความชัดเจนของการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่องที่ดี (วรณีย์ โสมประยูร, ๒๕๔๔, น. ๑๒๙) การที่นักเรียนสามารถสร้างประโยคสั้น ๆ ได้ แต่ไม่สามารถเชื่อมโยงประโยคเหล่านั้นให้เป็นข้อความที่มีตรรกะและเนื้อหาที่สมบูรณ์นั้น บ่งชี้ว่านักเรียนยังขาด "แผนผังความคิด" หรือโครงสร้างที่ใช้ในการจัดระเบียบจินตนาการให้เป็นเรื่องราวที่น่าติดตาม การขาดทักษะเชิงโครงสร้างนี้ส่งผลกระทบต่อคุณภาพ

ของงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ และอาจกลายเป็นอุปสรรคต่อการเขียนในรูปแบบที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์และการสังเคราะห์ในระดับขั้นที่สูงขึ้น

นิทานเป็นสื่อที่ใกล้ชิดกับเด็ก มีเนื้อหาสนุกสนาน เข้าใจง่าย และแฝงคุณธรรม การนำนิทานมาเป็นสื่อในการสอนเขียนสามารถกระตุ้นความสนใจ พัฒนาคำศัพท์ และฝึกให้นักเรียนเขียนอย่างมีระบบ (สุนทรีย, ๒๕๖๐; จิตติมา, ๒๕๖๑) สิ่งที่ทำให้นวัตกรรมนี้แตกต่างคือ การที่ ครูผู้สอนเป็นผู้แต่งนิทานขึ้นเอง โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างเนื้อหาและภาพประกอบ ทำให้สื่อมีความทันสมัย น่าสนใจ และปรับให้สอดคล้องกับความสามารถและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น (ธนกร, ๒๕๖๕; พรชัย, ๒๕๖๖)

ความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้นี้จึงอยู่ที่การถอดช่องว่างทางทักษะดังกล่าวผ่านการนำ "การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน" มาใช้เป็นแนวทางหลัก เนื่องจากเป็นวิธีการที่ผสมผสานจุดแข็งของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Experiential Learning) เพื่อสร้างเนื้อหาแรงบันดาลใจ และการลำดับขั้นตอนจากกิจกรรมร่วม (อภิรักษ์ บุญนะ, ๒๕๖๖) เข้ากับพลังของสื่อนิทาน ซึ่งทำหน้าที่เป็น "ต้นแบบโครงสร้างการเล่าเรื่อง" ที่มีความชัดเจนทั้งส่วนนำ เรื่องดำเนิน และบทสรุป การวิเคราะห์นิทานจะช่วยให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้และซึมซับเทคนิคการเชื่อมโยงประโยค และการใช้คำเปลี่ยนผ่านเพื่อสร้างย่อหน้าที่มีความต่อเนื่องและมีเนื้อหาสมบูรณ์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ได้รับการยืนยันจากงานวิจัยหลายฉบับว่าสามารถส่งเสริมทั้งทักษะทางภาษาและการคิดวิเคราะห์ในเด็กได้เป็นอย่างดี (เมตตา บุญยะศรี, ๒๕๕๒; วรัญญา ไวรบรรเทา, ๒๕๖๓) ด้วยการบูรณาการวิธีการสอนทั้งสองนี้เข้าด้วยกัน นวัตกรรมการเรียนรู้นี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับความสามารถในการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการให้แก่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ โรงเรียนพุทธิโสภน ให้สามารถถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นงานเขียนที่มีคุณภาพและมีโครงสร้างที่ชัดเจนได้จริง ไม่เพียงช่วยยกระดับการเขียนของนักเรียนจากระดับพอใช้ไปสู่ระดับดี แต่ยังเป็นกระบวนการนวัตกรรมการดิจิทัลเข้ากับการเรียนภาษาไทย สร้างแรงบันดาลใจ ฝึกการคิดเป็นลำดับ และทำให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนภาษาไทย

๓) วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อสร้างและพัฒนากิจกรรมจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภน

๒. เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๔) ขอบเขตการศึกษา

๑) ประชากร/ กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิ
โสภณ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๔๓ คน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ โรงเรียน
พุทธิโสภณ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๘ คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

๒) เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ ร้อยละ ๗๕ มีคะแนนทักษะการเขียน
เรื่องสั้นตามจินตนาการ ผ่านเกณฑ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ สามารถพัฒนาทักษะการเขียนให้มี
คุณภาพ โดยสามารถเรียบเรียงประโยคสั้น ๆ ให้เชื่อมโยงและสนับสนุนความคิดหลักจนกลายเป็น
เรื่องราวที่มีความหมาย สื่อสารได้ต่อเนื่อง และสมบูรณ์ในเชิงเนื้อหา

๒.นักเรียนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการได้อย่างมีลำดับ
ขั้นตอนที่ชัดเจน

๓) ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน

ตัวแปรตาม

ทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ

๔) ระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ระหว่าง
เดือนพฤศจิกายน ๒๕๖๘ - มีนาคม ๒๕๖๙

ในการศึกษานวัตกรรมการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้
สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
โรงเรียนพุทธิโสภณ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๑.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้
ภาษาไทย

๒.การเขียนเรื่องสั้น

- ๓.การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning)
- ๔.การใช้สื่อนิทานในการพัฒนาทักษะการเขียน
- ๕.การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสื่อนิทานเพื่อการศึกษา
- ๖.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ได้กำหนดให้ ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ การแสวงหาความรู้ การพัฒนาความคิด การสื่อสาร การสร้างความเข้าใจ และการพัฒนาตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๐) การเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษาจึงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง ๔ ด้าน คือ การฟัง การดู การพูด การอ่าน และ การเขียน ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความรู้สึก และจินตนาการ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การพัฒนาทักษะการเขียนในระดับประถมศึกษาถือเป็นรากฐานสำคัญ เนื่องจากเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการบูรณาการความสามารถด้านกลไกของภาษา (การสะกดคำ การใช้ไวยากรณ์) และความสามารถด้านการคิด (การคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิเคราะห์ และการเรียบเรียงความคิด) เข้าไว้ด้วยกัน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๑) การเขียนที่ประสบความสำเร็จจึงมิใช่เพียงการคัดลอก แต่คือการสร้างสรรค์ใหม่ที่สะท้อนความคิดของผู้เรียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างเป็นระบบและสละสลวย

๑.๑มาตรฐานและตัวชี้วัดเกี่ยวกับการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดใน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ดังนี้

๑.๑.๑ มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๐, น. ๒๗)

๑.๑.๒ ตัวชี้วัดสำคัญ (ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒)

ตัวชี้วัด ท ๒.๑ ป. ๒/๔: เขียนเรื่องสั้นๆ ตามจินตนาการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๐, น. ๒๗)

๑.๑.๓ สาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับตัวชี้วัด (ท ๒.๑ ป. ๒/๔)

ตัวชี้วัดนี้กำหนดความสามารถที่ผู้เรียนต้องแสดงออกในการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ โดยมีสาระการเรียนรู้และทักษะที่มุ่งเน้น ดังนี้

๑.การใช้ภาษาและกลไกการเขียน ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการใช้คำ และประโยคพื้นฐานในการถ่ายทอดเรื่องราว รวมถึงการสะกดคำที่ถูกต้องตามหลักการ ซึ่งเป็นส่วนที่ งานวิจัยต้องการแก้ไขปัญหาการสะกดคำผิดซ้ำ ๆ

๒.การจัดโครงสร้างเรื่องราว: ผู้เรียนต้องสามารถลำดับความคิดและ เหตุการณ์ในเรื่องราวที่เขียนได้อย่างเป็นขั้นตอน โดยเฉพาะการแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบของเรื่อง สั้นอย่างง่าย ได้แก่ การมี บทนำ (การเปิดเรื่อง), การดำเนินเรื่อง/ปัญหา, และ บทสรุป/การคลี่คลาย

๓.การเรียบเรียงความคิดเชิงสร้างสรรค์ ผู้เรียนต้องสามารถสร้างสรรค์ เรื่องราวจากจินตนาการของตนเองได้อย่างอิสระและมีความน่าสนใจ ซึ่งเป็นจุดเน้นที่ช่วยพัฒนา "การคิดเชิงสร้างสรรค์" (Creative Thinking)

๔.ความสัมพันธ์ของข้อความ ผู้เรียนต้องสามารถเชื่อมโยงประโยคสั้น ๆ ให้ กลายเป็นข้อความที่ต่อเนื่องและมีความสัมพันธ์กันในเชิงเนื้อหาภายในย่อหน้าและระหว่างย่อหน้า ซึ่งเป็นจุดบกพร่องสำคัญที่งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาโดยเฉพาะ (ปัญหาการขาดความสามารถในการ เรียบเรียงประโยคให้เป็นย่อหน้า)

๒.การเขียนเรื่องสั้น

๒.๑ หลักการเขียนเรื่องสั้น

การเขียนเรื่องสั้นถือเป็นทักษะพื้นฐานและเป็นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยระดับประถมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๑) โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ นั้น การเขียนเรื่องสั้นตาม จินตนาการถูกจัดให้เป็นการเขียนในรูปแบบอิสระที่มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์และความสามารถในการเรียบเรียงความคิดให้เป็นระบบ

หลักการสำคัญที่เน้นในการสอนการเขียนสำหรับเด็กวัยนี้คือ การทำให้ผู้เรียนสามารถสร้าง เรื่องราวที่สื่อสารไปยังผู้อ่านได้อย่างชัดเจน โดยตอบคำถามพื้นฐานขององค์ประกอบการเล่าเรื่อง (The Five W's and One H) อย่างง่าย ซึ่งประกอบด้วย ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) และ ผลเป็นอย่างไร (Outcome) นอกจากนี้ ยังต้องคำนึงถึงการใช้ภาษา ที่ถูกต้องเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กวัย ๗-๘ ปี ทั้งในด้านของการสะกดคำและการสร้าง ประโยคที่มีความหมายสมบูรณ์ (Jongkol Wajanasathean, ๒๕๕๘) การให้ความสำคัญกับหลักการ เหล่านี้ตั้งแต่ในระดับชั้นประถมศึกษานับเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการสื่อสารในชีวิต จริงและการนำไปใช้ในระดับที่สูงขึ้น โดยนักวิชาการด้านการศึกษาต่างเห็นพ้องว่า ทักษะการเขียนเชิง สร้างสรรค์จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเป็นระบบควบคู่กับการให้ผู้เรียนได้สะสมประสบการณ์ และกล้าแสดงออก

๒.๒ องค์ประกอบของการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ

เพื่อให้เรื่องสั้นมีความสมบูรณ์และเป็นที่น่าสนใจ องค์ประกอบพื้นฐานถือเป็นสิ่งที่นักเรียนควรทำความเข้าใจและนำไปใช้ในการวางแผนการเขียน (TruePlookpanya, n.d.; Filipda, ๒๕๔๙ ตามอ้างอิงใน Suttida, ๒๕๕๗)

๑.ตัวละคร (Character) หมายถึง ผู้ดำเนินเรื่องหลักในจินตนาการของเด็ก ซึ่งอาจเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ การสร้างตัวละครต้องมีความชัดเจนในด้านบทบาทและลักษณะนิสัย เพื่อให้เรื่องราวน่าติดตามและสัมพันธ์กับจินตนาการของตนเอง

๒.ฉาก/สถานที่ (Setting) การกำหนดสถานที่และบรรยากาศของเรื่องถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างภาพในใจของผู้อ่าน และเป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้คำบรรยายที่หลากหลายมากขึ้นเพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้น

๓.โครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องเป็นแกนหลักของการเล่าเรื่อง ซึ่งหมายถึงการลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบอย่างมีเหตุผลและมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างชัดเจน โครงเรื่องที่ดีต้องมีองค์ประกอบหลัก ดังนี้

๓.๑ บทนำ/การเปิดเรื่อง (Introduction) ส่วนที่ใช้แนะนำตัวละครหลักและฉากของเรื่อง เพื่อดึงดูดความสนใจ

๓.๒ การดำเนินเรื่อง/ปมปัญหา (Rising Action/Conflict) การสร้างเหตุการณ์สำคัญหรือความขัดแย้งเล็ก ๆ ที่ผลักดันให้เรื่องราวดำเนินไปสู่จุดสูงสุด

๓.๓ จุดคลี่คลาย/บทสรุป (Resolution) การแก้ปัญหาหรือการสิ้นสุดของเรื่องราวอย่างสมเหตุสมผลและทิ้งความประทับใจหรือข้อคิด

ตามงานวิจัยหลายฉบับระบุว่า ปัญหาหลักในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา คือ การขาดทักษะการคิดและการจัดระเบียบความคิดอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้เกิดปัญหาการเขียนที่ขาดความสามารถในการเรียบเรียงประโยคและลำดับเหตุการณ์ (Jongkol Wajanasathean, ๒๕๕๘) ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่านักเรียนยังขาดความเข้าใจในการจัดวางโครงสร้างเรื่อง (Plot Structure) ที่ชัดเจน ดังนั้น การเน้นย้ำเรื่ององค์ประกอบโครงเรื่องจึงเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยนี้

๓.การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning)

๓.๑ ความหมายและหลักการของ (Experiential Learning)

การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (text{Experiential Learning}) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่หยั่งรากในปรัชญาเชิงมนุษยนิยมและทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) โดยมีแกนหลักอยู่ที่ความเชื่อว่า ผู้เรียนสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติโดยตรงและการสะท้อนคิดอย่างมีสติต่อสิ่งที่ตนได้กระทำ (Kolb & Kolb, ๒๐๐๕) ทฤษฎีนี้

ถือว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างแท้จริงและมีความคงทนจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนเป็น ผู้กระทำ (Actor) และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างแท้จริง ไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับสาร (Recipient) หลักการสำคัญ ของ (Experiential Learning) คือ

๑. การเรียนรู้คือกระบวนการ (Learning as a Process) การเรียนรู้ไม่ใช่ผลลัพธ์ แต่เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

๒. การเชื่อมโยงทฤษฎีกับการปฏิบัติ เป็นการเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีเข้ากับการปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติไปพร้อมกันอย่างครบถ้วน

๓. การสะท้อนคิดเป็นหัวใจสำคัญ (Reflection is Key) การมีประสบการณ์เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ การเรียนรู้ที่สมบูรณ์ต้องอาศัยการ ไตร่ตรอง (Reflection) เพื่อดึงความรู้จากประสบการณ์เหล่านั้นออกมาและเปลี่ยนให้เป็นแนวคิดเชิงนามธรรม

๔. การมีปฏิสัมพันธ์: การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อมีการแลกเปลี่ยน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง ทั้งกับสื่อการเรียนรู้ เพื่อนร่วมชั้น และผู้สอน

๓.๒ ขั้นตอนของวงจรการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม (David Kolb's Experiential Learning Cycle, David Kolb (๑๙๘๔) ได้นำเสนอวงจรการเรียนรู้ ๔ ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งอธิบายกลไกที่มนุษย์ใช้ในการเปลี่ยนประสบการณ์ให้เป็นความรู้ใหม่ วงจรนี้เป็นกรอบแนวคิดที่ยืดหยุ่นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อน เช่น ทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้น ดังนี้

๑. ประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience: CE) เป็นขั้นแรกที่ผู้เรียน ลงมือปฏิบัติหรือได้รับประสบการณ์โดยตรงจากสถานการณ์จริงหรือจำลอง โดยเน้นที่การรับรู้ ความรู้สึกและการมีส่วนร่วม การให้ผู้เรียนลงมือ รับชมและฟัง สื่อนิทานสร้างจาก (AI) ซึ่งเป็น ประสบการณ์ที่แปลกใหม่และกระตุ้นการรับรู้ รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มเพื่อระดมความคิด ในการสร้างตัวละครและฉากของตนเอง

๒. การสังเกตและสะท้อนผล (Reflective Observation: RO) เป็นขั้นของการถอยห่างจากประสบการณ์เพื่อ ทบทวน สังเกต และวิเคราะห์ สิ่งที่เกิดขึ้น โดยให้ความสำคัญกับการตอบ คำถามว่า "ฉันเห็นอะไร/รู้สึกอย่างไรจากประสบการณ์นี้" ผู้เรียนใช้เวลาในการไตร่ตรองและวิเคราะห์ ประสบการณ์ที่ได้รับจากนิทาน เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบของนิทาน (Plot Structure) ที่ (AI) สร้างขึ้น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความน่าสนใจและความต่อเนื่องของเรื่องราว ที่พบเพื่อค้นหาแบบแผน (Patterns) ของการเล่าเรื่องที่ดี

๓. การคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization: AC) เป็นขั้นที่ ผู้เรียนนำผลจากการสังเกตและสะท้อนผลมา สรุปแนวคิด สร้างหลักการ กฎ หรือแบบจำลอง

(Models) ขึ้นมาเอง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนจากการรับรู้รูปธรรมไปสู่การสร้างแบบแผนที่เป็นนามธรรม เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจโลก ผู้เรียนสรุปแนวคิดและสร้างหลักการเขียนเรื่องสั้นด้วยตนเอง เช่น การสร้าง ผังโครงเรื่อง (Story Map) หรือการกำหนดหัวข้อและองค์ประกอบการเขียนเรื่องสั้นของตนเอง ก่อนการลงมือเขียนจริง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในโครงสร้างเรื่องที่ชัดเจน

๔. การทดลองในสถานการณ์ใหม่ (Active Experimentation: AE) เป็นขั้นสุดท้ายที่ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจและหลักการที่ได้สร้างขึ้นไป ทดลองปฏิบัติจริง หรือนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของแนวคิดนั้น ๆ ผู้เรียนนำความรู้ความเข้าใจเรื่องโครงเรื่องที่ได้เรียนรู้และสร้างขึ้นไปสู่ การลงมือเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของตนเอง โดยใช้โครงเรื่องที่พัฒนาขึ้นตามขั้นตอนที่เข้าใจ ซึ่งเป็นการนำความรู้เชิงทฤษฎีไปปฏิบัติเพื่อสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรมและสามารถวัดผลได้

วงจรการเรียนรู้ของ Kolb นี้จึงรับประกันว่าการเรียนรู้ไม่หยุดอยู่ที่การรับประสบการณ์เท่านั้น แต่เน้นให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Learning from Experience) ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการวิจัยที่ต้องการพัฒนาทักษะที่ซับซ้อนอย่างการเขียนเรื่องสั้นที่ต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์และการจัดระเบียบความคิดเชิงตรรกะ

๔. การใช้สื่อนิทานในการพัฒนาทักษะการเขียน

การใช้สื่อนิทานเป็นกลไกหลักในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ เนื่องจากนิทานเป็นสื่อธรรมชาติที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อพัฒนาการทางภาษา ความคิด และจินตนาการของเด็กประถมศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเขียนเชิงสร้างสรรค์

๔.๑ ความสำคัญของนิทานต่อพัฒนาการด้านภาษาและจินตนาการของเด็กประถม

นิทานจัดเป็นสื่อที่ใกล้ชิดและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กวัยประถมศึกษามากที่สุดและถือเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะภาษาและกระตุ้นความคิดเชิงนามธรรม (สุชาติ หวังสิทธิเดช, ๒๕๖๒) ความสำคัญของนิทานต่อการพัฒนาทักษะการเขียนสามารถสรุปได้ดังนี้

๑. การขยายคลังคำศัพท์และรูปแบบประโยค การฟังหรืออ่านนิทานอย่างสม่ำเสมอ ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ทางการใช้ภาษา ได้ยินรูปแบบประโยคที่หลากหลายและซับซ้อนขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ (สสวท., ๒๕๖๔) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขยายคลังคำศัพท์และช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างประโยคที่มีความหมายสมบูรณ์และถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ (เพ็ญญา คล้ายสิงโต, ๒๕๕๙) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการแก้ไขปัญหาการใช้คำผิดและการสร้างประโยคของกลุ่มตัวอย่าง

๒. การกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ นิทานเปิดโอกาสให้เด็กได้คำนึงถึงและสร้างจินตนาการในเรื่องฝันและเรื่องจริง (สำนักวิชาการ, ๒๕๖๑) เมื่อเด็กได้ซึมซับเรื่องราวที่เต็มไปด้วยจินตนาการ การคิดที่สร้างสรรค์จะถูกเร่งให้พัฒนาขึ้น ทำให้พวกเขากล้าที่จะแสดง

ความคิดเห็นและความรู้สึกออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรได้อย่างอิสระและมีจุดมุ่งหมาย (Laksika, n.d.)

๓. การสร้างสมาธิและการรับรู้โครงสร้างเรื่อง นิทานช่วยสร้างสมาธิให้แก่เด็ก เนื่องจากพวกเขาจะตั้งใจฟังนิทานอย่างใจจดใจจ่อ (โรงพยาบาลบางปะกอก, ๒๕๖๔) ซึ่งการตั้งใจฟังนี้เองจะช่วยให้เด็กซึมซับการจัดลำดับของเหตุการณ์ (Plot) และองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Short et al., ๒๐๑๕) ซึ่งเป็นทักษะที่นำไปสู่ความสามารถในการจัดโครงสร้างการเขียนของตนเอง

๔.๒ บทบาทของสื่อนิทานในการเป็นต้นแบบ (Model) การเล่าเรื่องและการใช้ภาษา

สื่อนิทานไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือกระตุ้นจินตนาการเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นแบบอย่าง (Model) ในการสร้างงานเขียนที่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแก้ปัญหาด้านการเรียงเรียงประโยคและลำดับเหตุการณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๑. แบบอย่างของโครงสร้างเรื่องราวที่สมบูรณ์ นิทานทุกเรื่องมีโครงสร้างเรื่องราวที่ชัดเจนและครบถ้วน (เริ่มต้น-กลาง-จบ) การวิเคราะห์นิทานร่วมกัน (ในขั้นตอน RO ของ Kolb) จะช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นและเข้าใจ โครงสร้างเรื่อง (Plot Structure) และ ลำดับของเหตุการณ์ได้อย่างชัดเจน การเห็นความเชื่อมโยงที่สมเหตุสมผลของเหตุการณ์ในนิทานจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปสร้างแผนผังโครงเรื่องของตนเองได้อย่างมีระบบก่อนการลงมือเขียนจริง ซึ่งเป็นการแก้ไขปัญหาการขาดความเข้าใจในโครงสร้างเรื่อง (Jongkol Wajanasathean, ๒๕๕๘)

๒. แบบอย่างของการเรียงร้อยประโยคที่เชื่อมโยงกัน ปัญหาที่นักเรียนในกลุ่มตัวอย่างมักพบคือการเขียนประโยคสั้น ๆ ที่ขาดความต่อเนื่องในการรวมเป็นย่อหน้าที่มีความหมาย สื่อนิทานทำหน้าที่เป็นแบบอย่างในการแสดงให้เห็นถึง การเรียงร้อยประโยคที่เชื่อมโยงกันด้วยคำเชื่อม (Conjunctions) หรือการใช้คำซ้ำ/คำแทนที่อย่างเหมาะสม การวิเคราะห์ประโยคในนิทานจะช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็น ความสัมพันธ์ของประโยคในย่อหน้า ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการแก้ไขปัญหาการเรียงเรียงประโยคให้เป็นย่อหน้าที่มีความต่อเนื่องและมีเหตุผล

ดังนั้น การใช้สื่อนิทานในการเรียนการสอนจึงเป็นการเรียนรู้จากแบบอย่างที่ดี (Modeling) ที่บูรณาการทักษะด้านภาษาและทักษะด้านความคิดเข้าด้วยกันอย่างลงตัว

๕. การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสื่อนิทานเพื่อการศึกษา

การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการศึกษาถือเป็นนวัตกรรมที่กำลังได้รับความสนใจอย่างมาก ในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบสร้างสรรค์ (Generative AI) ได้ถูกนำมาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น เนื่องจากความสามารถในการสร้างเนื้อหาใหม่ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว หลากหลาย และปรับให้เข้ากับบริบทของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น

๕.๑ ความหมายและประเภทของ (Generative AI)

Generative AI คือ ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกรออกแบบมาเพื่อ สร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ (New Content) เช่น ข้อความ (Text), รูปภาพ (Image), วิดีโอ (Video), หรือเสียง (Audio) โดยอาศัย การเรียนรู้โครงสร้างและรูปแบบจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่ (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๐๒๔) ความแตกต่างจาก (AI) ประเภทอื่นคือ (Generative AI) ไม่ได้เพียงแต่วิเคราะห์หรือจำแนกข้อมูล แต่สามารถ ผลิต (Generate) สิ่งที่ไม่เคยมีอยู่เดิมได้

การประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อนิทาน ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ Generative AI สองประเภทหลัก ในการผลิตนิทานเพื่อใช้ในการสอน ได้แก่

๑. AI สำหรับสร้างข้อความ (Text-Generative AI) เช่น ChatGPT หรือ Google Gemini ใช้ในการสร้างเนื้อเรื่องของนิทาน กำหนดโครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร บทสนทนา และที่สำคัญคือ การปรับระดับภาษา และ การเน้นรูปแบบประโยคเชื่อมโยง เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียบเรียง ประโยคของนักเรียนชั้น ป.๒ โดยเฉพาะ

๒. AI สำหรับสร้างภาพ (Image-Generative AI) เช่น Midjourney หรือ DALL-E ใช้ในการสร้างภาพประกอบที่มีความละเอียด สวยงาม แปลกใหม่ และน่าตื่นตาตื่นใจ เพื่อเพิ่ม แรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน การรวมกันของ AI ทั้งสองประเภนี้ทำให้สามารถผลิต สื่อนิทาน ดิจิทัลที่มีคุณภาพสูง ทั้งในด้านเนื้อหาและภาพประกอบได้อย่างรวดเร็ว

๕.๒ ประโยชน์ของการใช้สื่อนิทานสร้างจาก AI ในการพัฒนาการเขียน

การใช้สื่อนิทานที่สร้างจาก AI ในงานวิจัยนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการเขียน เรื่องสั้นตามจินตนาการ เนื่องจากมีคุณสมบัติที่สื่อแบบดั้งเดิมทำได้ยาก

๑. กระตุ้นความสนใจและจินตนาการยุคใหม่ สื่อ AI มีภาพกราฟิกที่แปลกใหม่ ทันสมัย และมีลักษณะเฉพาะตัวที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ ในยุคดิจิทัลได้อย่างดีเยี่ยม (Inskru, ๒๐๒๕) ความแปลกใหม่นี้เป็นแรงจูงใจสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นและพร้อม ที่จะถ่ายทอดจินตนาการของตนเองออกมาอย่างสูง

๒. การปรับบริบทที่เฉพาะเจาะจง (Personalization) ครูสามารถสั่งให้ AI สร้าง นิทานที่มีเนื้อหา รูปแบบ หรือคำศัพท์ที่สอดคล้องกับปัญหาและความสนใจของนักเรียน กลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว ตัวอย่างเช่น การสั่งให้ AI สร้างนิทานที่ เน้นการใช้ประโยคความรวม หรือ เน้นการลำดับเหตุการณ์แบบเหตุและผลที่ชัดเจน เพื่อเป็นตัวอย่างเฉพาะเจาะจงในการแก้ไข ปัญหาการเรียบเรียงประโยคและโครงเรื่องของนักเรียนชั้น ป.๒

๓. เป็นต้นแบบ (Model) ของโครงสร้างเรื่องที่หลากหลาย AI สามารถสร้างโครง เรื่องและรูปแบบการเล่าที่แตกต่างกันได้จำนวนมากในเวลาอันสั้น ทำให้นักเรียนได้เห็นตัวอย่างการ จัดโครงสร้างเรื่องสั้นที่หลากหลายและมีคุณภาพสูง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนาความคิดริเริ่ม

สร้างสรรค์ในการเขียนของตนเอง (Ciaccio, ๒๐๒๓) การที่ AI สามารถสร้าง Model ที่มีองค์ประกอบสมบูรณ์ตามหลักการเขียนเรื่องสั้นที่ดี ทำให้ครูมีเครื่องมือที่ทรงพลังในการนำมาวิเคราะห์ร่วมกับผู้เรียนในขั้นตอน Reflective Observation ของวงจร Kolb

กล่าวโดยสรุป การประยุกต์ใช้ AI ในการสร้างสื่อนิทานจึงเป็นนวัตกรรมที่ช่วยเสริมให้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วมมีประสิทธิภาพและทันสมัยยิ่งขึ้น โดยเน้นที่การแก้ปัญหาเฉพาะเจาะจงของกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) ในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงบรรยาย (Narrative Writing) ซึ่งเป็นรากฐานของการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการสะท้อนคิดตามวงจรของ Kolb ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจในโครงสร้างเรื่องราวและการใช้ภาษาได้ดียิ่งขึ้น อาทิ งานวิจัยของ อภิรักษ์ บุญนะ และทรงภพ ชุมนรุต (๒๕๖๕) ได้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วมที่บูรณาการกับเทคนิค Storyline สามารถพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ให้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

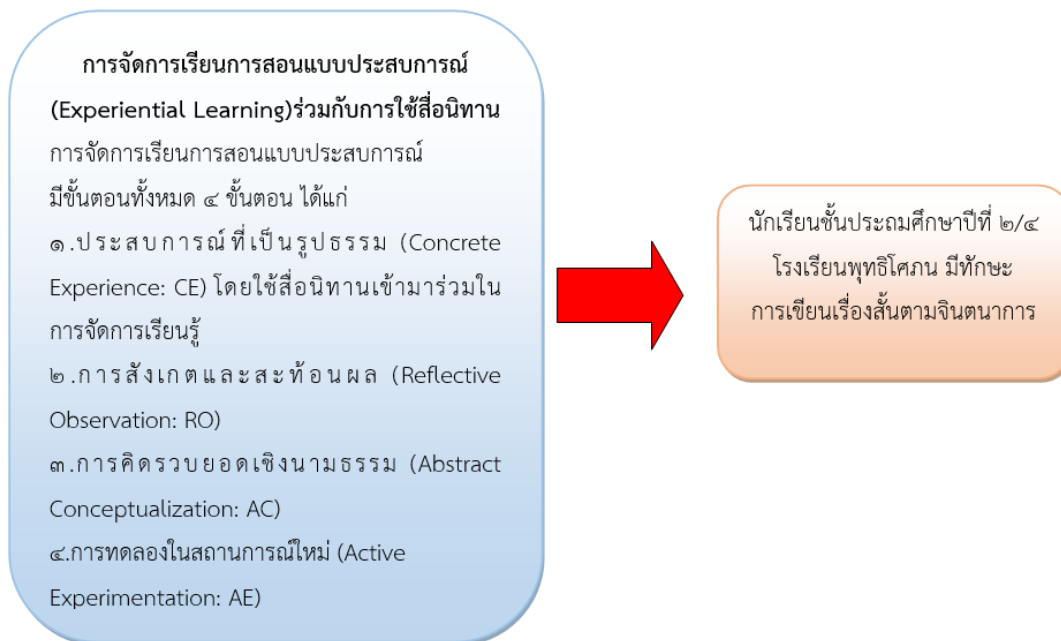
นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทสากลยังได้ต่อยอดถึงอิทธิพลของรูปแบบการเรียนรู้นี้ โดย Nuriyanti (๒๐๒๐) ได้ทำการศึกษาเชิงทดลองและสรุปว่า Experiential Learning Model มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงบรรยายในนักเรียนประถม เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติและสะท้อนผลด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ Fahrurrozi (๒๐๒๐) ที่แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ผสมผสานการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เข้าไปด้วยนั้น มีผลเชิงบวกและมีประสิทธิผลต่อการเขียนข้อความเชิงบรรยายของเด็กประถม สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า การสร้างประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete Experience) ให้แก่ผู้เรียนก่อนการลงมือเขียนจริง เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในการเขียนเชิงจินตนาการ

งานวิจัยของ Raharja และคณะ (๒๕๖๘) ซึ่งมุ่งเน้นการศึกษาในกลุ่มนักเรียนประถม ได้ยืนยันว่า การใช้ โครงการเล่านิทานดิจิทัล (Digital Storytelling Project) มีผลในการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงบรรยายของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยเน้นว่าการสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัลช่วยให้ นักเรียนสามารถสร้างโครงเรื่อง (coherent storylines) ที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุผลได้ดียิ่งขึ้น

แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนเพิ่มเติมจาก Kresno และ Ningsih (๒๕๖๓) ที่สรุปจากการ ทบทวนวรรณกรรมว่า Digital Storytelling มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา writing skills โดยช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ให้กลายเป็นการเขียนที่มีโครงสร้างและสมบูรณ์ นอกจากนี้ งานวิจัยในบริบทไทยยังสะท้อนความสำคัญของการสร้างสื่อที่เป็นรูปธรรมและเน้นการมีส่วนร่วม เช่น งานวิจัยของ ปุณฺณชรี สิริพิทักษ์โรจน์ (๒๕๖๓) ที่แสดงให้เห็นประสิทธิภาพของการ

จัดการเรียนรู้ที่เน้นการร่วมมือเพื่อพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และงานวิจัยของ สุธนา สิริธนต์พันธ์, บุตรศิริรินทร์ จิวพานิชย์, และ อรัฐ สัมดี (๒๕๕๘) ที่สนับสนุนการใช้สื่อดิจิทัลในการเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเขียนเรื่องตามจินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับการประยุกต์ใช้สื่อ นิทานที่สร้างจาก AI ในงานวิจัยนี้

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



๒) ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบ ประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อ นิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ โดยใช้กระบวนการ PDCA โดยมีขั้นตอนหรือ วิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม ดังนี้



๖.๑ การวางแผน ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนนี้คือการวางรากฐานและกำหนดทิศทางของการพัฒนานวัตกรรมให้ชัดเจน

๑. การวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น (Need Assessment)

๑.๑ วิเคราะห์ปัญหา ศึกษาผลสัมฤทธิ์เดิมและสังเกตพฤติกรรมการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบปัญหาหลักคือ นักเรียนขาดจินตนาการในการเขียน และมีปัญหาในการจัดโครงสร้างเรื่อง (ลำดับเหตุการณ์) รวมถึงการเรียบเรียงประโยคให้ต่อเนื่องเป็นย่อหน้า

๑.๒ กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและวัดผลได้ เช่น เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนชั้น ป.๒/๔ ให้มีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน หรือผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๒. การออกแบบนวัตกรรมและกระบวนการเรียนรู้

๒.๑ เลือกรูปแบบการสอน กำหนดให้ใช้ การจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) ของ Kolb เป็นโครงสร้างหลักในการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วย ๔ ขั้นตอน คือ ประสบการณ์รูปธรรม (CE), การสังเกตและสะท้อนผล (RO), การคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (AC), และการทดลองในสถานการณ์ใหม่ (AE)

๒.๒ ออกแบบสื่อและจัดหาสื่อนิทาน (อาจรวมถึงสื่อนิทานที่สร้างจากปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI-Generated Stories ตามที่เค้าโครงงานวิจัยกล่าวถึง) ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ และมีองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Narrative Elements ตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง) ที่ชัดเจน เพื่อให้เป็นต้นแบบและเป็นแรงบันดาลใจในการเขียน

๒.๓ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องขั้นตอนของ Experiential Learning และการใช้สื่อนิทานอย่างบูรณาการ เช่น แผนการสอนจำนวน ๘ แผน/ชั่วโมง

๒.๔ การสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล สร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล อาทิ แบบทดสอบวัดทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ (ก่อน-หลังเรียน) และแบบประเมินผลงานการเขียน (Rubric Score) เพื่อใช้ในการให้คะแนนอย่างมีเกณฑ์ชัดเจน

๖.๒ ออกแบบการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน

ขั้นตอนนี้คือการลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างและทดลองใช้นวัตกรรมตามแผนที่วางไว้

๑. สร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรม (นิทาน)

๑.๑ พัฒนาชุดนิทานโดยการสร้าง/คัดเลือกชุดนิทานที่เป็นตัวอย่างการเล่าเรื่องที่ดี มีเนื้อหาที่กระตุ้นจินตนาการของเด็ก ป.๒ และมุ่งเน้นการใช้ภาษาที่เรียบง่ายแต่สร้างสรรค์

๑.๒ ตรวจสอบความเหมาะสม นำชุดนิทานและแผนการสอนที่ออกแบบไว้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมในการนำไปใช้

๒. การจัดการเรียนรู้ตามวงจรประสบการณ์ร่วม ดำเนินการสอนตามแผนที่กำหนดในชั้นเรียนจริง โดยยึด ๔ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

๒.๑ CE: ประสบการณ์รูปธรรม (Concrete Experience) ครูใช้ สื่อนิทานเป็นกิจกรรมนำเข้า โดยให้นักเรียนได้รับชม ฟัง หรืออ่านนิทานที่เตรียมไว้ ให้นักเรียนได้สัมผัสกับเรื่องราวตัวละคร และบรรยากาศ (เป็นการรับประสบการณ์ตรง)

๒.๒ RO: การสังเกตและสะท้อนผล (Reflective Observation) ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนสะท้อนความคิด สังเกตองค์ประกอบของนิทาน เช่น "ตัวละครทำอะไรบ้างในตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ?" เพื่อให้ผู้เรียนเริ่มเห็นแบบแผนของการเล่าเรื่อง

๒.๓ AC: การคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) ครูนำการอภิปรายสรุปไปสู่การสร้าง ผังความคิด (Story Map) หรือโครงสร้างเรื่อง (Start-Middle-End) ซึ่งเป็นหลักการเขียนที่ผู้เรียนได้คิดรวบยอดและสร้างเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๒.๔ AE การทดลองในสถานการณ์ใหม่ (Active Experimentation) ผู้เรียนนำความรู้และหลักการเขียนที่ได้จากการสรุป (AC) มาใช้ในการลงมือปฏิบัติจริง คือ การเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ

๖.๓ การนำนวัตกรรมที่ออกแบบไว้มาปรับใช้จริงกับนักเรียน

ขั้นตอนนี้คือการประเมินผลลัพธ์ที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

๑.การรวบรวมข้อมูล

๑.๑ การเก็บผลงาน รวบรวมผลงานการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนทุกคนที่ได้จากขั้นตอน D

๑.๒ การประเมินทักษะ ใช้แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) ที่สร้างไว้ในขั้นตอน P มาประเมินคุณภาพของงานเขียน โดยพิจารณาตามเกณฑ์หลัก เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เนื้อเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง และการใช้ภาษา

๒.การวิเคราะห์ผล

๒.๑ นำคะแนนของนักเรียนมาวิเคราะห์ผลการประเมินตามเกณฑ์ (Rubric) เพื่อประเมินผล ระบุจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนในการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ

๒.๒ การสรุปผล สรุปว่านวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานสามารถพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

๖.๔ การวัดประเมินผล ปรับปรุง และพัฒนา

ขั้นตอนนี้คือนำผลการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงหรือขยายผลนวัตกรรม

๑. การปรับปรุงแก้ไข (Standardization/Refinement):

๑.๑ นำเข้าสู่การปรับปรุง หากผลการประเมินพบว่านวัตกรรมยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย หรือพบจุดบกพร่องบางประการ (เช่น สื่อนิทานยังไม่สามารถกระตุ้นจินตนาการได้เพียงพอ หรือขั้นตอนการสะท้อนผลใช้เวลานานเกินไป)ให้นำข้อมูลเหล่านั้นมาปรับปรุงสื่อนวัตกรรม แผนการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้

๑.๒ เริ่มวงจรใหม่ นำนวัตกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ในการเรียนการสอนในวงจร PDCA รอบถัดไป เพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (Continuous Improvement)

๒. การขยายผลและสร้างมาตรฐาน (Scaling up)

๒.๑ การเผยแพร่ หากนวัตกรรมให้ผลลัพธ์ที่เป็นที่น่าพอใจและเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ถือเป็นนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ (Best Practice) สามารถจัดทำเป็นคู่มือครู และเผยแพร่ไปยังครูท่านอื่นในกลุ่มสาระฯ หรือโรงเรียนอื่นต่อไป

๒.๒ การติดตามผลระยะยาว กำหนดมาตรการติดตามผลการใช้ในระยะยาวเพื่อให้มั่นใจว่าทักษะที่พัฒนาขึ้นมีความคงทนถาวร

๗) การหาคุณภาพของนวัตกรรม

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ มีกระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังนี้

๑. การหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม E๑/E๒ มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

๗.๑.๑ การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน มีรายชื่อ ดังนี้

๑) นางปราณี คำผิง ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ รับผิดชอบสอนรายวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ

๒) นางสาวอรุณพร วรรณมณี ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านหลักภาษาไทย โรงเรียนพุทธิโสภณ

๓) นางวิชุดา สารอินทร์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านหลักภาษาไทย โรงเรียนพุทธิโสภณ

๗.๑.๒. การสร้างแบบประเมินการหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม

จัดทำแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญใช้ประเมินสื่อนิทาน โดยมีเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ด้านที่ ๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และหลักสูตร

- ๑.๑ เนื้อหานิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ท ๒.๑ ป. ๒/๔
"เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ"
- ๑.๒ นิทานมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถในการรับรู้
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
- ๑.๓ เนื้อหานิทานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้าง
ประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการเขียน
- ด้านที่ ๒ ความสอดคล้องในการเป็นต้นแบบโครงสร้างเรื่อง (Plot Model)
- ๒.๑ โครงสร้างนิทานมีความชัดเจน (มี บทนำ/เปิดเรื่อง, การ
ดำเนินเรื่อง/ปมปัญหา, บทสรุป/คลี่คลาย)
- ๒.๒ นิทานมีการลำดับเหตุการณ์ (Sequencing) ที่ชัดเจนและ
ต่อเนื่อง ซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างในการจัดโครงเรื่องของนักเรียน
- ๒.๓ นิทานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Cause and
Effect) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ
- ด้านที่ ๓ การเป็นต้นแบบการเรียบเรียงประโยคและย่อหน้า (Paragraph
Unity)
- ๓.๑ นิทานใช้ประโยคในการเรียบเรียงที่แสดงให้เห็นถึงการ
เชื่อมโยงอย่างเป็นเอกภาพภายในย่อหน้า
- ๓.๒ นิทานมีรูปแบบการใช้คำเชื่อม (Conjunctions) ที่ช่วยให้
ข้อความระหว่างประโยคไหลลื่น ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีในการแก้ไขปัญหาการเรียบเรียงประโยคของ
นักเรียน
- ๓.๓ บทสนทนาและคำบรรยายในนิทานมีความสละสลวยและ
เหมาะสมที่จะเป็นแบบอย่างด้านภาษา
- ด้านที่ ๔ คุณภาพของสื่อทาน
- ๔.๑ ภาพประกอบที่สร้างจาก AI มีความสวยงาม น่าสนใจ และ
กระตุ้นจินตนาการของนักเรียนชั้น ป.๒
- ๔.๒ คุณภาพของภาพประกอบและข้อความมีความคมชัดและ
เหมาะสมกับการนำไปใช้เป็นการสอน
- ๔.๓ นิทานมีความแปลกใหม่และทันสมัย ซึ่งช่วยกระตุ้นความ
สนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน
- ๗.๑.๓. การส่งแบบประเมินให้ผู้เชี่ยวชาญ

จัดส่งแบบประเมินพร้อมกับรายละเอียดของนวัตกรรมให้แก่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่าน โดยอธิบายรายละเอียด วัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญเข้าใจบริบทและสามารถให้คำแนะนำได้อย่างตรงจุด

จากการที่ผู้ศึกษาได้นำสื่อนิทานซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อพิจารณาคูณภาพของสื่อในด้านต่างๆ ผลการประเมินสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

๑.นิทาน เรื่อง ฮีโร่มือสะอาด กับ ไข้หวัดตัวเอง

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
		๑	๒	๓			
ด้านที่ ๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และหลักสูตร							
๑.๑	เนื้อหานิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ท ๒.๑ ป. ๒/๔ "เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ"	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๒	นิทานมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถในการรับรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๓	เนื้อหานิทานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการเขียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๒ ความสอดคล้องในการเป็นต้นแบบโครงสร้างเรื่อง (Plot Model)							
๒.๑	โครงสร้างนิทานมีความชัดเจน (มี บทนำ/เปิดเรื่อง, การดำเนินเรื่อง/ปมปัญหา, บทสรุป/คลี่คลาย)	๔	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๒	นิทานมีการลำดับเหตุการณ์ (Sequencing) ที่ชัดเจนและต่อเนื่องซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างในการจัดโครงเรื่องของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๓	นิทานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Cause and Effect) ของ	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด

	เหตุการณ์ต่าง ๆ						
ด้านที่ ๓ การเป็นต้นแบบการเรียบเรียงประโยคและย่อหน้า (Paragraph Unity)							
๓.๑	นิทานใช้ประโยคในการเรียบเรียงที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงอย่างเป็นเอกภาพภายในย่อหน้า	๔	๕	๔	๑๓	๔.๓๓	เหมาะสมมาก
๓.๒	นิทานมีรูปแบบการใช้คำเชื่อม (Conjunctions) ที่ช่วยให้ข้อความระหว่างประโยคไหลลื่น ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีในการแก้ไขปัญหาการเรียบเรียงประโยคของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๓.๓	บทสนทนาและคำบรรยายในนิทานมีความสละสลวยและเหมาะสมที่จะเป็นแบบอย่างด้านภาษา	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๔ คุณภาพของสื่อทาน							
๔.๑	ภาพประกอบที่สร้างจาก AI มีความสวยงาม น่าสนใจ และกระตุ้นจินตนาการของนักเรียนชั้น ป.๒	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๒	คุณภาพของภาพประกอบและข้อความมีความคมชัดและเหมาะสมกับการนำไปใช้เพื่อการสอน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๓	นิทานมีความแปลกใหม่และทันสมัยซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
รวมคะแนนเฉลี่ย		๔.๙๑	๕	๔.๙๑	๑๔.๘๒	๔.๙๔	เหมาะสมมากที่สุด

หมายเหตุ: เกณฑ์การให้คะแนน ๕ ระดับ ได้แก่ ๕ = เหมาะสมมากที่สุด, ๔ = เหมาะสมมาก, ๓ = เหมาะสมปานกลาง, ๒ = เหมาะสมน้อย, ๑ = เหมาะสมน้อยที่สุด

จากตารางผลการประเมินคุณภาพของสื่อนิทาน เรื่อง ฮีโร่มือสะอาด กับ ไข่วัดตัวแอมโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๔.๙๔ อยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด แสดงว่า

นิทานที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตร มีโครงสร้างเรื่องชัดเจน ใช้ภาษาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ และมีภาพประกอบที่ช่วยกระตุ้นความสนใจ สามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.นิทาน เรื่อง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอ

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
		๑	๒	๓			
ด้านที่ ๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และหลักสูตร							
๑.๑	เนื้อหานิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ท ๒.๑ ป. ๒/๔ "เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ"	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๒	นิทานมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถในการรับรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๓	เนื้อหานิทานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการเขียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๒ ความสอดคล้องในการเป็นต้นแบบโครงสร้างเรื่อง (Plot Model)							
๒.๑	โครงสร้างนิทานมีความชัดเจน (มีบทนำ/เปิดเรื่อง, การดำเนินเรื่อง/ปมปัญหา, บทสรุป/คลี่คลาย)	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๒	นิทานมีการลำดับเหตุการณ์ (Sequencing) ที่ชัดเจนและต่อเนื่องซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างในการจัดโครงเรื่องของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๓	นิทานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Cause and Effect) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๓ การเป็นต้นแบบการเรียบเรียงประโยคและย่อหน้า (Paragraph Unity)							

๓.๑	นิทานใช้ประโยคในการเรียบเรียงที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงอย่างเป็นเอกภาพภายในย่อหน้า	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๓.๒	นิทานมีรูปแบบการใช้คำเชื่อม (Conjunctions) ที่ช่วยให้ข้อความระหว่างประโยคไหลลื่น ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีในการแก้ไขปัญหาการเรียบเรียงประโยคของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๓.๓	บทสนทนาและคำบรรยายในนิทานมีความสละสลวยและเหมาะสมที่จะเป็นแบบอย่างด้านภาษา	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๔ คุณภาพของสื่อทาน							
๔.๑	ภาพประกอบที่สร้างจาก AI มีความสวยงาม น่าสนใจ และกระตุ้นจินตนาการของนักเรียนชั้น ป.๒	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๒	คุณภาพของภาพประกอบและข้อความมีความคมชัดและเหมาะสมกับการนำไปใช้เพื่อสื่อการสอน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๓	นิทานมีความแปลกใหม่และทันสมัยซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
รวมคะแนนเฉลี่ย		๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางผลการประเมินคุณภาพของสื่อนิทาน เรื่อง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจ่อ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๕.๐๐ อยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด ทุกด้าน แสดงว่านิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตร มีโครงสร้างเรื่องชัดเจน ลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง ใช้ภาษาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ และมีภาพประกอบที่สวยงาม น่าสนใจ สามารถนำไปใช้เพื่อสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓.นิทาน เรื่อง ธารากับเม็ดคริสตัมพ์ศจรรย์

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	ผลการพิจารณา
		๑	๒	๓			
ด้านที่ ๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และหลักสูตร							
๑.๑	เนื้อหานิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัด ท ๒.๑ ป. ๒/๔ "เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ"	๔	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๒	นิทานมีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถในการรับรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๑.๓	เนื้อหานิทานช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคพื้นฐานที่ใช้ในการเขียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๒ ความสอดคล้องในการเป็นต้นแบบโครงสร้างเรื่อง (Plot Model)							
๒.๑	โครงสร้างนิทานมีความชัดเจน (มี บทนำ/เปิดเรื่อง, การดำเนินเรื่อง/ปมปัญหา, บทสรุป/คลี่คลาย)	๔	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๒	นิทานมีการลำดับเหตุการณ์ (Sequencing) ที่ชัดเจนและต่อเนื่องซึ่งสามารถใช้เป็นแบบอย่างในการจัดโครงเรื่องของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๒.๓	นิทานแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Cause and Effect) ของเหตุการณ์ต่าง ๆ	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๓ การเป็นต้นแบบการเรียบเรียงประโยคและย่อหน้า (Paragraph Unity)							
๓.๑	นิทานใช้ประโยคในการเรียบเรียงที่แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงอย่างเป็นเอกภาพภายในย่อหน้า	๔	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๓.๒	นิทานมีรูปแบบการใช้คำเชื่อม	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสม

	(Conjunctions) ที่ช่วยให้ข้อความระหว่างประโยคไหลลื่น ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีในการแก้ไขปัญหาการเรียบเรียงประโยคของนักเรียน						มากที่สุด
๓.๓	บทสนทนาและคำบรรยายในนิทานมีความสละสลวยและเหมาะสมที่จะเป็นแบบอย่างด้านภาษา	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านที่ ๔ คุณภาพของสื่อทาน							
๔.๑	ภาพประกอบที่สร้างจาก AI มีความสวยงาม น่าสนใจ และกระตุ้นจินตนาการของนักเรียนชั้น ป.๒	๔	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๒	คุณภาพของภาพประกอบและข้อความมีความคมชัดและเหมาะสมกับการนำไปใช้เพื่อประกอบการสอน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
๔.๓	นิทานมีความแปลกใหม่และทันสมัยซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน	๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด
รวมคะแนนเฉลี่ย		๕	๕	๕	๑๕	๕	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางผลการประเมินคุณภาพของสื่อนิทาน เรื่องธารากับเมียดคริสตัลมหัศจรรย์ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๕.๐๐ อยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด แสดงว่านิทานมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตร มีโครงสร้างเรื่องชัดเจน ลำดับเหตุการณ์เป็นขั้นตอน มีการใช้ภาษาเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ และมีภาพประกอบที่สวยงาม น่าสนใจสามารถนำไปใช้เพื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมสำหรับใช้เป็นต้นแบบในการฝึกเขียนเรื่องตามโครงสร้างเรื่องของผู้เรียน

๘) การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรม "การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน" ไปใช้ในการพัฒนาและแก้ไขปัญหาดังกล่าว

เขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ นั้น ต้องดำเนินการอย่างเป็นขั้นเป็นตอนและบูรณาการตามหลักการ PDCA โดยเน้นที่ขั้นตอน "D: Do (การปฏิบัติ)" เป็นหลัก เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา (Do Stage) คือการนำนวัตกรรมไปใช้คือการนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและความสอดคล้อง (Content Validity) มาปฏิบัติจริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อกระตุ้นจินตนาการและแก้ไขปัญหาการขาดโครงสร้างการเขียน ซึ่งสามารถแบ่งการดำเนินการเป็น ๔ ขั้นตอนหลักตามวงจรการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning Cycle) ของ Kolb ดังนี้

๑. การเตรียมการและประเมินพื้นฐาน

การดำเนินการพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโคกน ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนและวิเคราะห์สภาพปัญหาก่อนการใช้นวัตกรรม ตามแนวคิดวงจรการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วมของ David A. Kolb ซึ่งเป็นขั้นของการสร้างประสบการณ์และการประเมินความพร้อมของผู้เรียนก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ในขั้นตอนนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และตัวชี้วัดระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ จากนั้นได้ออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบ การเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) ควบคู่กับการใช้ สื่อนิทานที่สร้างด้วย AI จำนวน ๓ เรื่อง ได้แก่ ฮีโร่มือสะอาดกับใช้หัวตัวเอง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอ และธรรากับเม็ดคริสตัลมหัศจรรย์

สื่อนิทานดังกล่าวถูกออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นจินตนาการ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และใช้เป็นประสบการณ์นำเข้าสู่การเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ทำการประเมินพื้นฐานความสามารถด้านการเขียนของนักเรียน โดยใช้วิธี การตรวจชิ้นงาน (Performance Assessment) จากแบบฝึกการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ และใบงานการเขียนคำและประโยค เพื่อวิเคราะห์ระดับความสามารถของผู้เรียนเป็นรายบุคคล โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดที่ครูกำหนด เช่น ความถูกต้องของคำ การเรียงเรียงประโยค ความต่อเนื่องของเรื่อง และความคิดสร้างสรรค์

๒. การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Concrete Experience: CE)

ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมให้กับผู้เรียน

๒.๑ การนำเสนอสื่อนิทาน ครูนำเสนอ สื่อนิทาน ที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการอย่างอิสระ นักเรียนจะได้ซึมซับการใช้ภาษา โครงเรื่อง และวิธีสร้างตัวละครจากเรื่องราวที่ได้ฟังหรือรับชม

๒.๒ กิจกรรมร่วมสร้างสรรค์ มีการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหา เช่น การตอบคำถามแสดงความรู้สึก การคาดเดาตอนจบ หรือการเล่นบทบาทสมมติเป็นตัวละครในนิทาน เพื่อให้ นักเรียนได้สัมผัสกับความรู้สึกและสถานการณ์ในเรื่องราวอย่างใกล้ชิด ทำให้จินตนาการเริ่มเป็นรูปธรรม

๓. การวิเคราะห์ และ สร้าง หลักการ (Reflective Observation & Abstract Conceptualization: RO & AC)

ขั้นตอนนี้เป็น การเปลี่ยนประสบการณ์จากเรื่องเล่าไปสู่หลักการเขียนที่เป็นนามธรรม

๓.๑ การสังเกตและสะท้อนผล (RO) ครูใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียน วิเคราะห์โครงสร้างของนิทานที่ได้รับชม โดยเน้นให้เห็นถึง ลำดับเหตุการณ์ (เริ่มต้น ปัญหา การแก้ไข และการจบเรื่อง) เพื่อแก้ปัญหาการขาดความเชื่อมโยงในการเขียนของนักเรียน

๓.๒ การคิดรวบยอดเชิงนามธรรม (AC) นำผลจากการสะท้อนผลมาสู่การ สรุปหลักการ ร่วมกัน ครูนำพานักเรียนสร้าง ผังโครงเรื่อง (Story Map) หรือหลักการเขียนเรื่องสั้นแบบง่าย ๆ (เช่น มีใคร ที่ไหน เกิดอะไรขึ้น และจบอย่างไร) ซึ่งถือเป็น องค์ความรู้และเครื่องมือ ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นเอง เพื่อใช้เป็นพิมพ์เขียวในการเขียน

๔. การลงมือปฏิบัติและสร้างสรรค์ผลงาน (Active Experimentation: AE)

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยใช้ สื่อนิทานที่สร้างจาก AI จำนวน ๓ เรื่อง ได้แก่ ฮีโร่มีชื่อเสียงกับใช้หัวตัวเอง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอก และและธารากับเม็ดคริสตัลมหัศจรรย์ เป็นสื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียน นักเรียนได้ฟังนิทาน ดูภาพประกอบ สนทนาเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง วิเคราะห์ตัวละคร เหตุการณ์ และข้อคิดจากเรื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนลงมือเขียน

หลังจากนั้นนักเรียนได้ลงมือปฏิบัติการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ โดยใช้แนวทางที่ครูกำหนด เช่น การกำหนดตัวละคร การลำดับเหตุการณ์ การเขียนเนื้อเรื่อง และการเขียนตอนจบให้สมบูรณ์ ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเขียน ระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ติดตาม ตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล เพื่อให้ นักเรียนสามารถปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง จนสามารถสร้างชิ้นงานการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการได้สมบูรณ์

การประเมินผลในขั้นนี้ใช้วิธี การตรวจชิ้นงานตามเกณฑ์การประเมินที่กำหนด โดยพิจารณาจากความถูกต้องของการเขียนคำ การเรียบเรียงประโยค ความต่อเนื่องของเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์

และความสมบูรณ์ของผลงาน โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านไว้ที่ ร้อยละ ๗๕ ของคะแนนเต็ม และพิจารณาเป็นรายบุคคลแบบอิงเกณฑ์

๙) ผลการใช้นวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรม "การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับการใช้สื่อนิทาน" ผลการใช้นวัตกรรมสามารถสรุปได้ดังตารางและคำอธิบายต่อไปนี้

แบบบันทึกคะแนน การเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ เรื่อง ฮีโร่มือสะอาด กับ ไข่หัวดัดตัวเอง

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เนื้อหา	การใช้ภาษา	ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและตรงตามคำชี้แจง	การเขียนสะกดคำ	รวม ๑๕ คะแนน	เกณฑ์ การ ประเมิน
		๕ คะแนน	๔ คะแนน	๓ คะแนน	๓ คะแนน		
๑	ด.ช.ณภัทร ลุงจาย	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน
๒	ด.ช.เมธาสิทธิ์ สิริธิราช	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๓	ด.ช.สุวรรณที ควรพูนผล	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๔	ด.ช.ภาคิน โชติพงษ์พันธ์	๔	๓	๒	๓	๑๒	ผ่าน
๕	ด.ช.เอกพันธ์	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน
๖	ด.ช.วีรภาพ ตี๋จันทร์	๒	๑	๑	๑	๕	ไม่ผ่าน
๗	ด.ช.ปองภพ มะโนคำ	๕	๔	๒	๓	๑๔	ผ่าน
๘	ด.ช.ชวีศิลป์ ครินชัย	๒	๑	๑	๑	๕	ไม่ผ่าน
๙	ด.ญ.จรรยาพร ลุงสุ	๕	๔	๓	๓	๑๕	ผ่าน
๑๐	ด.ญ.พิมพ์วิไล ภิญโญฤทธิ	๔	๔	๓	๒	๑๓	ผ่าน
๑๑	ด.ญ.ชญาภา กรณ์พีรวัส	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน
๑๒	ด.ญ.ณัฐนิชา ดีสะเมท	๔	๓	๓	๒	๑๒	ผ่าน
๑๓	ด.ญ.จิราภา ทาลอน	๔	๔	๓	๒	๑๓	ผ่าน
๑๔	ด.ญ.กมลพร เฟิงสงเคราะห์	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๕	ด.ญ.ญาดา ฤทธิไตรภาพ	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน
๑๖	ด.ญ.กนกดารินทร์ เงินเย็น	๔	๔	๒	๓	๑๓	ผ่าน
๑๗	ด.ญ.โยษิตา หน่อแก้ว	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๘	ด.ญ.ณัฐธนิชา บุญแก้ว	๓	๓	๒	๓	๑๑	ผ่าน

จากตารางแสดงผลการประเมินความสามารถในการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียน จากการใช้สื่อนิทาน เรื่อง “ฮีโร่มีสะอาด กับ ไข่หวัดตัวเอง” โดยประเมินจากเกณฑ์ ๔ ด้าน ได้แก่ เนื้อหา การใช้ภาษา ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและตรงตามคำชี้แจง และการเขียนสะกดคำ รวมคะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน กำหนดเกณฑ์ผ่านร้อยละ ๗๕ ของคะแนนเต็ม

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์จำนวนมาก และมีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์เพียงส่วนน้อย แสดงว่านิทานที่ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการได้ดีขึ้น ทั้งในด้านการเรียบเรียงเนื้อหา การใช้ภาษา และการเขียนสะกดคำได้อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

แบบบันทึกคะแนน การเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ เรื่อง มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจ่อ

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เนื้อหา	การใช้ภาษา	ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและตรงตามคำชี้แจง	การเขียนสะกดคำ	รวม ๑๕ คะแนน	เกณฑ์การประเมิน
		๕ คะแนน	๔ คะแนน	๓ คะแนน	๓ คะแนน		
๑	ด.ช.ณภัทร ลุงจาย	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน
๒	ด.ช.เมธาสิทธิ์ สิริธิดราช	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๓	ด.ช.สุวรรณนที ควรวุฒผล	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๔	ด.ช.ภาคิน โชติภพพงษ์พันธ์	๓	๒	๒	๓	๑๐	ผ่าน
๕	ด.ช.เอกพันธ์	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๖	ด.ช.วีรภาพ ตี๋จันทร์	๒	๑	๑	๑	๕	ไม่ผ่าน
๗	ด.ช.ปองภพ มะโนคำ	๔	๔	๒	๓	๑๓	ผ่าน
๘	ด.ช.ชวีศิลป์ ครินชัย	๒	๑	๑	๑	๕	ไม่ผ่าน
๙	ด.ญ.จรรยาพร ลุงสุ	๕	๔	๓	๒	๑๔	ผ่าน
๑๐	ด.ญ.พิมพ์วิไล ภิญญฤทธิ	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๑	ด.ญ.ชญาภา ทรัพย์วิรัช	๓	๓	๑	๒	๙	ผ่าน
๑๒	ด.ญ.ณัฐนิชา ดีสะเมท	๓	๓	๓	๓	๑๒	ผ่าน
๑๓	ด.ญ.จิราภา ทาลอน	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๔	ด.ญ.กมลพร เฟิงสงเคราะห์	๕	๓	๓	๓	๑๔	ผ่าน
๑๕	ด.ญ.ญาดา ฤทธิไตรภาพ	๓	๓	๒	๒	๑๐	ผ่าน

๑๖	ด.ญ.กนกดารินทร์ เงินเย็น	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๗	ด.ญ.โยษิตา ห่อแก้ว	๓	๓	๓	๒	๑๑	ผ่าน
๑๘	ด.ญ.ณัฐณิชา บุญแก้ว	๕	๓	๓	๒	๑๓	ผ่าน

จากตารางแสดงผลการประเมินผลงานการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียน หลังจากจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน เรื่อง “มะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอ” โดยใช้แบบประเมินที่กำหนดเกณฑ์ ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านความเป็นระเบียบเรียบร้อย และการปฏิบัติตามคำชี้แจง และด้านการเขียนสะกดคำ รวมคะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน และกำหนดเกณฑ์ผ่านที่ร้อยละ ๗๕ ของคะแนนเต็ม

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำคะแนนได้อยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการดีขึ้น สามารถเรียบเรียงเนื้อหาเป็นลำดับ ใช้ภาษาได้เหมาะสม และมีความถูกต้องในการเขียนมากขึ้น สะท้อนว่าสื่อนิทานที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมทักษะการเขียนของนักเรียนได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

แบบบันทึกคะแนน การเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ เรื่อง ธารากับเม็ดคริสตัมภ์ศรรรย์

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เนื้อหา	การใช้ภาษา	ความเป็นระเบียบเรียบร้อยและตรงตามคำชี้แจง	การเขียนสะกดคำ	รวม ๑๕ คะแนน	เกณฑ์การประเมิน
		๕ คะแนน	๔ คะแนน	๓ คะแนน	๓ คะแนน		
๑	ด.ช.ณภัทร ลุงจาย	๓	๓	๒	๓	๑๑	ผ่าน
๒	ด.ช.เมธาสิทธิ์ สีทธิราช	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๓	ด.ช.สุวรรณนที ควรวุฒผล	๔	๓	๒	๓	๑๒	ผ่าน
๔	ด.ช.ภาคิน โชติภพพงษ์พันธ์	๓	๒	๒	๓	๑๐	ผ่าน
๕	ด.ช.เอกพันธ์	๓	๒	๒	๒	๙	ผ่าน
๖	ด.ช.วีรภาพ ตี๋จันทร์	๓	๒	๑	๒	๘	ผ่าน
๗	ด.ช.ปองภพ มะโนคำ	๕	๓	๓	๓	๑๔	ผ่าน
๘	ด.ช.ชวีศิลป์ ครินชัย	๒	๒	๑	๒	๗	ผ่าน
๙	ด.ญ.จรรยพร ลุงสุ	๔	๔	๓	๓	๑๔	ผ่าน

๑๐	ด.ญ.พิมพ์วิไล ภิญโญฤทธิ	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๑	ด.ญ.ชญาภา กรณ์พีร์วัส	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๑๒	ด.ญ.ณัฐนิชา ดีสะเมท	๓	๓	๓	๒	๑๑	ผ่าน
๑๓	ด.ญ.จิราภา ทาลอน	๓	๓	๓	๓	๑๒	ผ่าน
๑๔	ด.ญ.กมลพร เฟิงสงเคราะห์	๔	๓	๒	๓	๑๒	ผ่าน
๑๕	ด.ญ.ญาดา ฤทธิไตรภาพ	๔	๓	๒	๒	๑๑	ผ่าน
๑๖	ด.ญ.กนกดารินทร์ เงินเย็น	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๗	ด.ญ.โยษิตา หน่อแก้ว	๔	๓	๓	๓	๑๓	ผ่าน
๑๘	ด.ญ.ณัฐธัญญา บุญแก้ว	๔	๓	๒	๓	๑๒	ผ่าน

จากตารางแสดงผลคะแนนการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียน หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน เรื่อง “ธารากับเม็ดคริสตัมพ์หัตศจรรย์” ซึ่งประเมินตามเกณฑ์การให้คะแนน ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านความเป็นระเบียบเรียบร้อยและการปฏิบัติตามคำชี้แจง และด้านการเขียนสะกดคำ รวมคะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านที่ร้อยละ ๗๕ ของคะแนนเต็ม

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนทั้งหมดมีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ที่กำหนด แสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการได้ตามโครงสร้างที่กำหนด มีการเรียบเรียงเนื้อหาเป็นลำดับ ใช้ภาษาได้เหมาะสม และมีความถูกต้องในการเขียนมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อนิทานเป็นตัวอย่างในการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในการเขียนเรื่อง และสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

สรุปผลการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔

ที่	ชื่อ - นามสกุล	เรื่องที่ ๑	เรื่องที่ ๒	เรื่องที่ ๓	รวม ๓ เรื่อง	ผลสรุป
๑	ด.ช.ณภัทร ลุงจ่าย	๑๐	๑๐	๑๑	๓๑	ผ่าน
๒	ด.ช.เมธาสิทธิ์ สิทธิราช	๑๑	๑๑	๑๓	๓๕	ผ่าน
๓	ด.ช.สุวรรณนที ควรพูนผล	๑๑	๑๑	๑๒	๓๔	ผ่าน
๔	ด.ช.ภาคิน โชติภพพงษ์พันธ์	๑๒	๑๐	๑๐	๓๒	ผ่าน
๕	ด.ช.เอกพันธ์	๑๐	๑๑	๙	๓๐	ผ่าน
๖	ด.ช.วีรภาพ ตีบจันทร์	๕	๕	๘	๑๘	ผ่าน
๗	ด.ช.ปองภพ มะโนคำ	๑๔	๑๓	๑๔	๔๑	ผ่าน
๘	ด.ช.ชวีศิลป์ ครินชัย	๕	๕	๗	๑๗	ต้องพัฒนา

๙	ด.ญ.จรรยาพร ลุงสุ	๑๕	๑๔	๑๔	๔๓	ผ่าน
๑๐	ด.ญ.พิมพ์วิไล ภิญญอุทธี	๑๓	๑๓	๑๓	๓๙	ผ่าน
๑๑	ด.ญ.ชญาภา กรณ์พีร์วัส	๑๐	๙	๑๑	๓๐	ผ่าน
๑๒	ด.ญ.ณัฐนิชา ดีสะเมท	๑๒	๑๒	๑๑	๓๕	ผ่าน
๑๓	ด.ญ.จิราภา ทาลอน	๑๓	๑๓	๑๒	๓๘	ผ่าน
๑๔	ด.ญ.กมลพร เพ็งสงเคราะห์	๑๓	๑๔	๑๒	๓๙	ผ่าน
๑๕	ด.ญ.ญาดา ฤทธิไตรภพ	๑๐	๑๐	๑๑	๓๑	ผ่าน
๑๖	ด.ญ.กนกดารินทร์ เงินเย็น	๑๓	๑๓	๑๓	๓๙	ผ่าน
๑๗	ด.ญ.โยชิตา หน่อแก้ว	๑๓	๑๑	๑๓	๓๗	ผ่าน
๑๘	ด.ญ.ณัฐธนิชา บุญแก้ว	๑๑	๑๓	๑๒	๓๖	ผ่าน

จากตารางแสดงผลสรุปคะแนนการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทาน จำนวน ๓ เรื่อง โดยนำคะแนนของแต่ละเรื่องมารวมเพื่อพิจารณาผลการพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล และสรุปผลตามเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินอยู่ในระดับผ่านเกณฑ์ โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์คิดเป็นร้อยละ ๙๔.๔๔ และมีนักเรียนที่ต้องพัฒนา คิดเป็นร้อยละ ๕.๕๖ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทานเป็นตัวอย่างในการเขียน สามารถช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการเรียบเรียงเนื้อหา การใช้ภาษา และความถูกต้องของงานเขียน สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถใช้ในการส่งเสริมทักษะการเขียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐)สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

๑๐.๑ สรุปผลการใช้นวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมร่วมกับการใช้สื่อนิทาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธโสภณ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยใช้สื่อนิทานที่สร้างจาก AI จำนวน ๓ เรื่อง ได้แก่ เรื่องฮีโร่มือสะอาดกับไข้หวัดตัวเอ เรื่องมะลิกับโลกใบเล็กในหน้าจอก และเรื่องธารากับเม็ตคริสตลมหัศจรรย์ เป็นสื่อในการกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ก่อนให้นักเรียนลงมือเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินตามแนวคิดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม (Experiential Learning) ซึ่งประกอบด้วย การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการฟังและอ่าน นิทาน การสะท้อนความคิด การสรุปหลักการเขียน และการลงมือปฏิบัติจริง โดยให้นักเรียนเขียน เรื่องสั้นตามโครงสร้างเรื่องที่ได้เรียนรู้ พร้อมทั้งใช้แบบประเมินผลงานตามเกณฑ์ (Rubric Score) ในการวัดความสามารถด้านการเขียน

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมี พัฒนาการด้านการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการดีขึ้น สามารถเรียบเรียงเนื้อหาเป็นลำดับ ใช้ภาษาได้ เหมาะสม และเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม และสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐.๒ อภิปรายผล

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการดีขึ้น เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อนิทานเป็นต้นแบบ ช่วยให้นักเรียนเห็นโครงสร้างของเรื่องอย่าง ชัดเจน ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเขียนของตนเองได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดการ เรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม ที่เน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ด้วย ตนเอง

นอกจากนี้ การใช้สื่อนิทานที่สร้างจาก AI ทำให้ครูสามารถออกแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับ วัยและปัญหาของผู้เรียนได้โดยเฉพาะ ทำให้นักเรียนได้รับตัวอย่างการเขียนที่มีโครงสร้างชัดเจน และ มีความหลากหลาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และกล้าเขียนมากขึ้น อีกทั้งการใช้แบบ ประเมินที่มีเกณฑ์ชัดเจน ทำให้นักเรียนทราบแนวทางในการเขียน และสามารถปรับปรุงผลงานของ ตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลงานการเขียนมีคุณภาพดีขึ้นตามลำดับ

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วมร่วมกับการใช้สื่อนิทานที่ พัฒนาขึ้น สามารถช่วยส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้นตามจินตนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในระดับ ประถมศึกษาได้ต่อไป

๑๑) ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๑๑.๑ ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

๑. การใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วมร่วมกับสื่อนิทาน ควรเลือกเนื้อหา นิทานให้เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจ โครงสร้างเรื่องและนำไปใช้ในการเขียนได้ง่าย

๒. ครูควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ทั้งการฟัง การอ่าน การคิด การพูด และการเขียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ร่วม

๓. ควรใช้แบบประเมินที่มีเกณฑ์ชัดเจน และแจ้งเกณฑ์ให้ผู้เรียนทราบก่อนลงมือเขียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงผลงานของตนเองได้ตรงตามเป้าหมาย

๔. การใช้สื่อนิทานที่สร้างจาก AI ควรมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ภาษา และความเหมาะสมก่อนนำไปใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรและบริบทของผู้เรียน

๑๑.๒ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

๑. ควรพัฒนาสื่อนิทานให้มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และตัวละคร เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

๒. ควรศึกษาผลการใช้นวัตกรรมกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลและปรับปรุงรูปแบบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

๓. ควรมีการติดตามผลระยะยาว เพื่อดูพัฒนาการด้านการเขียนของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

๑๒) การเผยแพร่นวัตกรรม

วิธีการเผยแพร่ นวัตกรรมมุ่งเน้นการเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ส่วนบุคคล ได้แก่ Facebook และ YouTube ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว โดยมีการเผยแพร่สื่อประสมที่ใช้ในการทำกิจกรรม ซึ่งมีครู นักการศึกษา และผู้สนใจในวงการศึกษาให้ความสนใจในสื่อประสมที่จัดทำขึ้น ทั้งนี้การเผยแพร่ผ่านสื่อส่วนตัวทั้งสองช่องทาง ถือเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน ซึ่งเน้นการสื่อสารที่ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และสามารถกระตุ้นให้เกิดการนำไปต่อยอดในแวดวงวิชาชีพครูได้อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง

๑๓) เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กรมวิชาการ. (๒๕๔๘). *หลักการใช้ภาษาไทย*. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

ทิตนา แคมมณี. (๒๕๕๔). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ ๑๕). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (๒๐๒๔). *รายงานการวิเคราะห์ Generative AI และผลกระทบต่อภาคการศึกษา*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เมตตา บุญยะศรี. (๒๕๕๒). *การวิจัยพัฒนาหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมการอ่าน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

วรัญญา ไวบรรเทา. (๒๕๖๓). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรังสิต.

วรรณิ โสมประยูร. (๒๕๔๔). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

วรรณภา แสงยะรักษ์. (๒๕๖๔). *การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้แบบ Synectics ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖*. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร*, ๑๘(๒), ๒๔๑-๒๕๕.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๕๑). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑*. โรงพิมพ์ ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๐). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)*. กระทรวงศึกษาธิการ.

สุชาติ หวังสิทธิเดช. (๒๕๖๒). *นิทานเพื่อการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ ๓)*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

อรนุช ผลกาจ, อรุณศรี เหมือนมาตย์, & อมรรัตน์ ภูกล้า. (๒๕๖๕). *แนวทางการพัฒนาทักษะการ เขียนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา*. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์*, ๑๗(๑), ๑๒๕-๑๓๙.

อภิรักษ์ บุญนะ. (๒๕๖๖). *การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ด้วยการ จัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับเทคนิคการสร้างสรรคงานเขียนแบบสตอรี่ไลน์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อภิรักษ์ บุญนะ, & ทรงภพ ขุนมจรุส. (๒๕๖๕). *การพัฒนาทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการและ สร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์ร่วมกับเทคนิคการสร้างสรรคงานเขียน แบบสตอรี่ไลน์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖*. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, ๑๗(๒), ๒๗๓-๒๘๘.

ปิยทิพย์ เจริญปัญญา. (๒๕๖๒). *การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรื่องตามจินตนาการของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้สื่อประสมร่วมกับผังกราฟิก*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Ciaccio, T. (๒๐๒๓). Using AI to enhance creativity in the elementary classroom. *Education Technology Journal*, ๔๕(๑), ๑๒-๑๙.

- Fahrurrozi, A.** (๒๐๒๐). The effect of experiential learning model on creative writing skill of elementary school students. *International Journal of Education and Curriculum Application*, ๓(๑), ๒๒-๓๐.
- Inskru, R.** (๒๐๒๕). Digital storytelling and motivation in the Gen Z classroom. *Journal of Digital Learning*, ๑๕(๔), ๕๕-๖๘.
- Jongkol Wajanasathean.** (๒๕๕๘). Creative writing development for primary school students. *International Journal of Educational Research*, ๘(๓), ๑๑๒-๑๒๕.
- Kolb, D. A.** (๑๙๘๔). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A.** (๒๐๐๕). Learning styles and learning spaces: Enhancing experiential learning in higher education. *Academy of Management Learning & Education*, ๔(๒), ๑๙๓-๒๑๒.
- Kresno, E., & Ningsih, R.** (๒๕๖๗). The role of digital storytelling in improving students' writing skills. *Journal of Educational Technology*, ๗(๑), ๔๕-๕๖.
- Laksika, S.** (n.d.). The role of storytelling in developing children's imagination. [บทความออนไลน์]. [อ้างอิงจากแหล่งที่ไม่ปรากฏรายละเอียดการเผยแพร่].
- Ndirangu, D. N., Njuguna, A. N., & Mulinge, B.** (๒๕๖๗). Effect of narrative elements on creative writing skills among primary school learners. *Journal of Research in Education and Social Sciences*, ๕(๑), ๔๐-๕๑.
- Nuriyanti, A.** (๒๐๒๐). The effectiveness of the experiential learning model in improving narrative writing skills of elementary students. *Journal of Primary Education*, ๙(๒), ๑๐๕-๑๑๕.
- Raharja, B., Santosa, H. R., & Pratiwi, A.** (๒๕๖๘). The impact of digital storytelling project on narrative writing skills of elementary school students. *International Journal of Elementary Education*, ๘(๑), ๘๘-๑๐๐.
- Short, M. R., Barchard, K. A., & Biederman, G. B.** (๒๐๑๕). The effects of storytelling on attention and memory in children. *Journal of Educational Psychology*, ๑๐๗(๒), ๔๘๑-๔๙๐.

ภาคผนวก

Qr code สื่อนิทาน



ฮีโร่มือสะอาด



มะลิกับโลกใบเล็ก



ธารากับเม็ดคริสตัล

Qr code แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างสื่อเนื้อหา AI

ขั้นตอนการสร้างวิดีโอเนื้อหา ฉบับจับมือทำ

- 1. วางโครงเรื่องและสร้างภาพด้วย Gemini** ❤️ หัวใจสำคัญ

 - แต่งเรื่องแนวไหน สั่งเขียน "Scene by Scene"

Tip: Character Consistency
- 2. ทำเสียงพากษ์ด้วย Google AI Studio** เสียงมีอารมณ์

 - เลือกโมเดล Gemini ล่าสุด สั่งให้อ่านตามบทกวี

Speech Generation

.mp3 / .wav
- 3. เปลี่ยนภาพนิ่งให้เคลื่อนไหวใน Grok** เพิ่มชีวิตให้ภาพ

 - อัปโหลดภาพ สั่ง Prompt การเคลื่อนไหว (e.g., Blink, Wave)

3-5 second
- Canva** **4. ประกอบร่างใน Canva** ขั้นตอนสุดท้าย

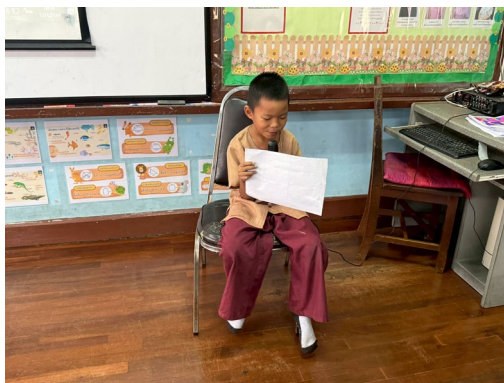
 - เลือกขนาด Video, ลากไฟล์วางบน Timeline, • ตกแต่ง

Transitions BG Music Subtitles MP4

ข้อควรระวัง: วิดีโอสั้นกว่าเสียง (ใช้ Slow motion / ภาพนิ่ง) | ตรวจสอบสิทธิ์การใช้งานเชิงพาณิชย์

รูปภาพประกอบการใช้นวัตกรรม









การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนแบบประสบการณ์
ร่วมกับการใช้สื่อนิทานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเรื่องสั้น
ตามจินตนาการ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
โรงเรียนพุทธิโคก