



รายงาน ผลการใช้นวัตกรรม

เรื่อง SUNO KIDS DANCE นวัตกรรมสร้างสรรค์ทำทางผ่าน
บทเพลง AI เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาปีที่ 1



นางสาวสุดา มะอี

ตำแหน่ง : ภัตตราจ่า

โรงเรียนพุทรีโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 1



แบบรายงานนวัตกรรม
สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

โดย

นางสาว สุกดา มะฮี

ตำแหน่งครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์

โรงเรียนพุทธิโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต

บทคัดย่อ

นวัตกรรม “Suno Kids Dance” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อแก้ปัญหาการขาดความสนใจและเจตคติเชิงลบต่อวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิไสถน ซึ่งมีมุมมองว่าการเรียนนาฏศิลป์เป็นเรื่องยากและไกลตัว โดยผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Suno AI มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บทเพลงที่มีจังหวะร่วมสมัยและเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของเด็กวัยเรียน เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้จากรูปแบบเดิมสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นความสนุกสนานและจินตนาการเป็นตัวนำ

กระบวนการดำเนินงานเน้นการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีและการปฏิบัติจริง โดยคุณครูใช้ Suno AI ออกแบบบทเพลงที่มีทำนองเร้าใจและคำร้องที่จดจำง่าย จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สวมบทบาทเป็น "นักออกแบบท่าทาง" (Junior Choreographer) ฝึกคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบนาฏยศัพท์พื้นฐานและท่าทางอิสระ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม และการกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ภายใต้การดูแลและให้คำแนะนำของคุณครูอย่างใกล้ชิด

ผลการดำเนินงานพบว่า นวัตกรรม Suno Kids Dance สามารถปลูกฝังการเรียนรู้นาฏศิลป์ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนไม่เพียงแต่จดจำท่าทางได้รวดเร็วขึ้น แต่ยังมีความสุขในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์สูงขึ้น นวัตกรรมนี้จึงถือเป็นต้นแบบของการผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

คำนำ

วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพ และกล้าแสดงออกผ่านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนพุทธิโสภณ คือ นักเรียนบางส่วนขาดความสนใจและรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์ในรูปแบบดั้งเดิม เนื่องจากวัยของนักเรียนเป็นวัยที่ต้องการความสนุกสนาน ชอบเรียนรู้ผ่านการเล่น และมีจินตนาการสูง หากกระบวนการเรียนการสอนยังคงเน้นเพียงการท่องจำและทำตามท่ารำมาตรฐาน อาจทำให้ผู้เรียนมีเจตคติต่อวิชานาฏศิลป์ลดลง และไม่สามารถดึงศักยภาพที่แท้จริงของผู้เรียนออกมาได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม “SunO Kids Dance” ขึ้น โดยนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (SunO AI) เข้ามาเป็นสื่อกลางในการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เทคโนโลยีนี้ช่วยให้คุณครูสามารถสร้างสรรค์บทเพลงใหม่ ๆ ที่มีท่วงทำนองร่วมสมัย สนุกสนาน และมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายสำหรับเด็ก ป.1 จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ โดยการสวมบทบาทเป็นผู้ออกแบบท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเอง การปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเช่นนี้ไม่เพียงแต่ช่วยทลายกำแพงความน่าเบื่อของเนื้อหาหลง แต่ยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจและปลูกฝังแห่งการสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมแนวคิด ขั้นตอนการดำเนินงาน และผลการแก้ปัญหาความสนใจในวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโสภณ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรม "SunO Kids Dance" จะเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่เป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนท่านอื่น ๆ ในการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้บูรณาการกับการสอนศิลปวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเคลื่อนไหว มีความสุขในการเรียนรู้ และเติบโตขึ้นอย่างมีสุนทรียภาพในยุคดิจิทัลสืบไป

สารบัญ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา	๒
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๕
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๖
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	๖
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๘
ผลการใช้นวัตกรรม	๙
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	๑
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	๑๒
เอกสารอ้างอิง	๑๔
ภาคผนวก	๑๕

1. ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม Suno Kids Dance นวัตกรรมสร้างสรรค์ทำทางผ่านบทเพลง AI เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้ นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนพุทธิโสภณ

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์)

ขนาดโรงเรียน ขนาดใหญ่ / ใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา นางสาวสุดา มะฮี

2. ที่มาและความสำคัญ

โรงเรียนพุทธิโสภณเป็นสถานศึกษาที่มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสุนทรียภาพทางศิลปะ ควบคู่ไปกับการก้าวทันโลกเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เริ่มมีภาวะขาดความสนใจในบทเรียน เนื่องจากการฝึก ปฏิบัติทำรำมาตรฐานตามแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียวประกอบกับบทเพลงไทยเดิมที่มีท่วงทำนองซ้ำ ไม่ สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคอัลฟา (Generation Alpha) ที่เติบโตมาพร้อมกับสื่อดิจิทัลที่ รวดเร็วและตื่นเต้น ปัญหานี้ส่งผลให้บรรยากาศในห้องเรียนขาดความกระตือรือร้นและนักเรียนไม่สามารถ เชื่อมโยงคุณค่าของนาฏศิลป์เข้ากับชีวิตประจำวันได้

ด้วยเหตุนี้ คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้โดยนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Suno AI ซึ่งเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ดนตรีอัจฉริยะระดับโลกมาเป็นตัวช่วยสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียน การสอน นวัตกรรม “Suno Kids Dance” จึงถูกออกแบบขึ้นเพื่อเปลี่ยนบทบาทของครูจากการเป็นผู้กำหนด ทำทางเพียงฝ่ายเดียว มาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) ที่ใช้ AI สร้างสรรค์บทเพลงที่มีจังหวะ ทันสมัย เช่น ป๊อป หรือ แร็ป ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิต กิจกรรมประจำวัน หรือนิทานที่เด็กชื่นชอบ เพื่อใช้เป็น สื่อกลางในการดึงดูดความสนใจและสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นก่อนเข้าสู่บทเรียนนาฏศิลป์

การพัฒนานวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ใช้จินตนาการควบคู่ไปกับทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน โดยการนำบทเพลงจาก Suno AI มาเป็นโจทย์ให้ นักเรียนร่วมกันคิดค้นทำทางประกอบเพลงด้วยตนเอง การหลอมรวมระหว่างเทคโนโลยีล้ำสมัยกับศาสตร์แห่ง การรำรำนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในวิชานาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นการปลูกฝังให้นักเรียน เห็นว่าศิลปวัฒนธรรมสามารถอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งเป็นการเสริมสร้างสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน ทั้งในด้านการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมอย่างยั่งยืน

3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อแก้ปัญหาการขาดความสนใจและสร้างเจตคติเชิงบวกต่อวิชานาฏศิลป์

มุ่งเน้นให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีความกระตือรือร้นและสนุกสนานในการเรียนรู้ ผ่านการใช้บทเพลงจาก Suno AI ที่มีท่วงทำนองร่วมสมัยและตรงกับความสนใจของเด็กวัยเรียน

2. เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ท่าทางและการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะ

ให้นักเรียนสามารถออกแบบและแสดงออกผ่านท่าทางนาฏศิลป์ประยุกต์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง โดยใช้จินตนาการควบคู่ไปกับการฝึกทักษะนาฏยศัพท์พื้นฐานที่เหมาะสมกับวัย

3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมกันระดมสมองเพื่อตีความเนื้อเพลงจาก AI และออกแบบท่าทางประกอบเพลงเป็นกลุ่ม เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการยอมรับในความคิดเห็นที่แตกต่าง

4. ขอบเขตการศึกษา

ประชากร: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธโสธร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 /5] จำนวน 29 คน ซึ่งพบปัญหาขาดความสนใจในวิชานาฏศิลป์

5. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



6. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

1. ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

หัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้คือการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) โดยเปลี่ยนจากนักเรียนที่ เป็นผู้ทำตามครู มาเป็นผู้ "สร้างสรรค์" (Creators) ทักษะนาฏศิลป์ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้อง กับแนวคิดของ Dale's Cone of Experience ที่ระบุว่า การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) จะช่วยให้เด็กจดจำและเข้าใจได้ถึง 90%

2. จิตวิทยาพัฒนาการของเด็กวัยตอนต้น (Piaget's Cognitive Development)

นักเรียนชั้น ป.1 อยู่ในขั้น Pre-operational Stage (ขั้นเตรียมการปฏิบัติการ) ซึ่งเป็นวัยที่เรียนรู้ได้ดีผ่าน สัญลักษณ์ จินตนาการ และการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้ AI สร้างบทเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับจินตนาการ ของเด็ก (เช่น นกบิน, ดอกไม้บาน, หุ่นยนต์) จึงช่วยเชื่อมโยงทักษะนาฏศิลป์เข้ากับโลกความจริงของพวกเขา ได้ง่ายขึ้น

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดย Howard Gardner

นวัตกรรมนี้ตอบสนองต่อปัญญาหลายด้านพร้อมกัน ได้แก่:

ด้านดนตรี (Musical Intelligence): การรับรู้จังหวะและทำนองจาก Suno AI

ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence): การออกแบบท่าทางนาฏศิลป์

ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence): การจัดแถวและการใช้พื้นที่ในการรำรำ

ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence): การทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน

4. การยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model - TAM)

การนำ Suno AI (Generative AI) มาใช้ในห้องเรียน เป็นการปรับปรุงสื่อการสอน (Instructional Media) ให้ มีความทันสมัยและน่าสนใจ (Perceived Ease of Use & Perceived Usefulness) ซึ่งจะช่วยลดแรงต้าน และความเบื่อหน่ายของผู้เรียนที่มีต่อเนื้อหาวิชาแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดความพึงพอใจและอยากมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

5. หลักนาฏยศัพท์และภาษาท่าพื้นฐาน

แม้จะใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ยังคงยึดหลักการพื้นฐานของ นาฏศิลป์ไทย ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ท่าทาง พื้นฐาน เช่น การจีบ การตั้งวง การย่อเท้า มาประยุกต์เข้ากับจังหวะเพลงสมัยใหม่ เพื่อให้เกิด "นาฏศิลป์ สร้างสรรค์" ที่ยังคงรากเหง้าความสวยงามของไทยไว้

7. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

คาบเรียนที่ 1: "AI จังหวะสรรษา ขยับกายตามใจหนู"

แนวคิด: ฝึกการฟังจังหวะและการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Basic Locomotor)

กิจกรรม: Stimulate: ครูเปิดเพลงจาก Suno AI แนว EDM หรือ Hip-hop สำหรับเด็กที่มีจังหวะชัดเจน

Think: ให้นักเรียนลองคิดว่าถ้าได้ยินเสียง "กลอง" ต้องกระโดด ถ้าได้ยินเสียง "เปียโน" ต้องหมุนตัว

Express: เกม "Freeze Dance" ครูเปิดเพลง AI ให้น้องๆ เดินทำอะไรก็ได้ที่ตลกที่สุด พอเพลงหยุด ต้องค้างทำนั้นไว้

Practice: ฝึกเคลื่อนไหวที่ไปรอบห้องตามจังหวะช้า-เร็วของเพลง AI

คาบเรียนที่ 2: "แปลงร่างสร้างเรื่อง ด้วยเพลง AI"

แนวคิด: การใช้ท่าทางสื่อความหมาย (Mime/Storytelling)

กิจกรรม: Stimulate: ครูเจเนเพลงจาก Suno AI ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์หรืออาชีพ (เช่น เพลง "สวนสัตว์มหัศจรรย์" หรือ "หุ่นยนต์ทำความสะอาด")

Think: ให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า "ท่าทางของหุ่นยนต์ตอนแบตหมด" หรือ "ท่าลิงกินกล้วย" เป็นอย่างไร

Express: แบ่งกลุ่มให้เด็กๆ ออกแบบท่าทางประกอบเนื้อเพลงที่ AI ร้อง (เช่น เพลงร้องว่า "ช้างชูงวง" เด็กๆ ทำท่าชูแขนอิสระ)

Practice: ลองทำท่าทางต่อกันเป็นเรื่องราวตามเนื้อเพลง

คาบเรียนที่ 3: "ทีมเท่าไฟ หัวใจสร้างสรรค์"

แนวคิด: การทำงานเป็นกลุ่มและการจัดแถวแบบง่าย

กิจกรรม: Stimulate: เปิดเพลง Suno AI ที่มีคำสั่งในเพลง (เช่น "ขยับไปทางซ้าย", "ตบมือ 3 ครั้ง")

Think: ครูสอนเรื่องพื้นที่ (Space) เช่น การเข้าแถวตอนลึกเหมือนขบวนรถไฟ หรือการกระจายตัวเป็นวงกลมเหมือนดวงอาทิตย์

Express: แต่ละกลุ่มนำ "ท่าทางอิสระ" ที่คิดไว้มาใส่ในการจัดแถวขบวนรถไฟหรือวงกลม

Practice: ฝึกซ้อมการเปลี่ยนตำแหน่งพร้อมเดินท่าทางที่ตัวเองชอบ

คาบเรียนที่ 4: "Suno Super Show"

แนวคิด: การนำเสนอและความภาคภูมิใจ

กิจกรรม: Stimulate: เปิดเพลงเปิดตัว (Intro) เท่ๆ สร้างบรรยากาศคอนเสิร์ต

Think: เตรียมความพร้อม เตรียมใจ และตรวจสอบตำแหน่งของเพื่อนในกลุ่ม

Express: แสดงประกอบเพลง AI ที่กลุ่มตัวเองเลือก/ออกแบบท่าทางไว้ (เน้นความพร้อมเพรียงและความสนุก)

Evaluation: กิจกรรม "สมุดสะสมสติ๊กเกอร์" ให้เด็กๆ ประเมินความสนุกของตัวเอง และครูให้รางวัล "นักเต้นจินตนาการยอดเยี่ยม"

8.การนำนวัตกรรมไปใช้/พัฒนา

ระยะที่ 1: การเตรียมความพร้อมและสร้างบรรยากาศ (Pre-Implementation)

1. การสร้างสื่อ AI ที่ "โดนใจ": ครูใช้ Suno AI เจนเพลงที่มีจังหวะสนุกสนาน (Upbeat) เช่น แนว Pop หรือ Disco โดยใส่เนื้อหาที่ใกล้ตัวเด็ก เช่น เพลงเกี่ยวกับการแปร่งฟัน การไปโรงเรียน หรือเสียงสัตว์ เพื่อให้เด็กรู้สึก "ดนตรีในวิชานาฏศิลป์ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ"

2.การจัดสภาพแวดล้อม: จัดห้องเรียนให้มีพื้นที่โล่งกว้าง พร้อมสื่อเครื่องเสียงที่ชัดเจน เพื่อให้นักเรียนพร้อมขยับร่างกายได้ทันทีที่ได้ยินเสียงเพลง

ระยะที่ 2: ขั้นตอนการสอนจริง (Implementation with S-T-E-P Model)

1.กระตุ้น (Stimulate): เริ่มต้นคาบด้วยเพลง AI ใหม่ๆ ทุกครั้ง ให้นักเรียนเดาว่าเป็นเสียงสัตว์อะไร หรือจังหวะนี้ควรทำท่าอย่างไร เป็นการดึงสมาธิเด็กกลับมาที่ครู

2.ให้สิทธิ์การตัดสินใจ (Think & Express): ครูเลิกเป็นคนกำหนดท่าฝ่ายเดียว แต่ถามนักเรียนว่า "ท่อนนี้เพลงเร็วมาก เราจะแปลงร่างเป็นอะไรดี?" ให้นักเรียนคิดท่าทางประกอบเพลงอิสระ ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาความประหม่าและความกังวลเรื่องท่ารำที่ถูกต้อง

3.การทำงานเป็นทีม: ให้นักเรียนจับกลุ่มเล็กๆ ออกแบบท่าเต้นสั้นๆ ร่วมกัน เป็นการทำงานที่ช่วยแก้ปัญหาเด็กที่ขี้อายให้กล้าแสดงออกตามเพื่อน

ระยะที่ 3: การติดตามและสะท้อนผล (Post-Implementation)

1.การเสริมแรงบวก (Positive Reinforcement): เมื่อนักเรียนกล้าคิดท่าทางประกอบเพลง แม้จะไม่ใช่ท่านาฏศิลป์มาตรฐาน ครูควรให้คำชมหรือสติ๊กเกอร์รางวัล เพื่อสร้างความมั่นใจ

2.การบันทึกวิดีโอ: นำวิดีโอที่นักเรียนเต้นประกอบเพลง AI มาเปิดให้ดูในคาบถัดไป นักเรียน ป.1 จะรู้สึกตื่นเต้นและภาคภูมิใจเมื่อเห็นตัวเองในจอ ทำให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาศิลปะและการแสดง

3. การสรุปผล: ครูสังเกตพฤติกรรมว่านักเรียนที่เคยนั่งเฉยๆ เริ่มขยับร่างกายตามจังหวะหรือไม่ หากนักเรียนเริ่มยิ้มและร่วมกิจกรรม แสดงว่านวัตกรรมนี้เริ่มแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายได้สำเร็จ

9. ผลการใช้นวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรม Suno Kids Dance 4.0 ไปใช้จัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบผลการดำเนินงานที่สำคัญดังนี้:

1. ด้านความสนใจและเจตคติต่อการเรียน (Affective Domain)

ผลลัพธ์: นักเรียนร้อยละ [ระบุตัวเลข เช่น 95] มีความกระตือรือร้นและแสดงออกถึงความสุขในการเข้าเรียนอย่างชัดเจน

รายละเอียด: การใช้บทเพลงจาก Suno AI ที่มีจังหวะร่วมสมัยและเนื้อหาที่เด็กชื่นชอบ สามารถแก้ปัญหาอาการเบื่อหน่ายและความไม่สนใจเรียนได้ นักเรียนเฝ้ารอคอยที่จะฟังเพลงใหม่ๆ และร่วมกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและการมีส่วนร่วม

2. ด้านทักษะการเคลื่อนไหวและจินตนาการ (Psychomotor Domain)

ผลลัพธ์: นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลงได้สอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหาในระดับ "ดีมาก"

รายละเอียด: นักเรียนสามารถตีความเนื้อเพลงจาก AI และถ่ายทอดออกมาเป็นท่าทางอิสระ (Creative Movement) ได้อย่างหลากหลาย เช่น การทำท่าสัตว์ การทำท่าเลียนแบบหุ่นยนต์ หรือท่าทางตามจินตนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาไปสู่การเรียนนาฏศิลป์ที่ซับซ้อนขึ้นในอนาคต

3. ด้านทักษะกระบวนการและการทำงานเป็นทีม (Process & Social Skills)

ผลลัพธ์: นักเรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการกล้าแสดงออก

รายละเอียด: ผ่านกระบวนการ S-T-E-P Model ในขั้นตอนการคิด (Think) และแสดงออก (Express) นักเรียนได้ฝึกการยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มในการเลือกท่าเต้น และมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ลดอาการประหม่าเขินอายอย่างเห็นได้ชัด

10. สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

สรุปผลตามวัตถุประสงค์

ด้านความสนใจและเจตคติ: นักเรียนร้อยละ มีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด บรรยากาศในชั้นเรียนเปลี่ยนจากความเบื่อหน่ายเป็นความสนุกสนาน นักเรียนมีความสุขกับการฟังบทเพลง AI ที่ทันสมัยและตรงใจ

ด้านทักษะการสร้างสรรค์ทำทาง: นักเรียนสามารถออกแบบทำทางประกอบเพลง (Action Songs) ที่สอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหาได้อย่างมีจินตนาการ โดยร้อยละ [ระบุตัวเลข] ของนักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินการปฏิบัติในระดับ "ดีมาก"

ด้านการแก้ปัญหา: นวัตกรรมนี้สามารถแก้ปัญหาคาดความสนใจในวิชานาฏศิลป์ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเปลี่ยนการเรียนแบบ "เน้นทำตาม" มาเป็นการ "เน้นสร้างสรรค์" ทำให้เด็กกลุ่มที่เคยนิ่งเฉยหันมามีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มได้ 100%

การอภิปรายผล

1. พลังของดนตรี AI ต่อการกระตุ้นการเรียนรู้:

การที่นักเรียนมีความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างมาก อภิปรายได้ว่าเกิดจากการใช้ Suno AI สร้างบทเพลงที่มีจังหวะ (Beat) และทำนองที่สอดคล้องกับรสนิยมของเด็กยุคดิจิทัล (Generation Alpha) ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการยอมรับนวัตกรรม (TAM) เมื่อสื่อการสอนมีความทันสมัยและเข้าถึงง่าย ผู้เรียนจะลดแรงต้านและเปิดรับการเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าการใช้เพลงไทยเดิมเพียงอย่างเดียวในชั้นเริ่มต้น

2. การเรียนรู้เชิงรุกผ่าน S-T-E-P Model:

การที่นักเรียนสามารถคิดทำทางเองได้นั้น อภิปรายได้ว่าเป็นเพราะกระบวนการ S-T-E-P ที่เน้นการให้สิทธิ์ผู้เรียน (Student Agency) ในการตัดสินใจทิศทางของการแสดง สอดคล้องกับ แนวคิด Active Learning ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและใช้ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้เกิดความรู้ที่คงทน (Long-term Memory) มากกว่าการท่องจำทำซ้ำ

3. การพัฒนาหุปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์:

ผลจากการทำงานกลุ่มพบว่านักเรียนมีทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้น อภิปรายได้ว่าบทเพลง AI เป็น "สื่อกลาง" ที่ทำให้นักเรียนต้องสื่อสารและตกลงกันเพื่อออกแบบทำทางร่วมกัน สอดคล้องกับ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ด้านมนุษยสัมพันธ์และด้านร่างกาย ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่นผ่านการแสดงออกที่ไม่มีคำว่า "ผิดหรือถูก"

11. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

ครูผู้สอน: ควรทดลองเปลี่ยนแนวเพลงใน Suno AI ให้หลากหลาย เช่น แนวร็อก, ลูกทุ่ง หรือหมอลำ เพื่อศึกษาการตอบสนองของเด็กที่แตกต่างกัน

สถานศึกษา: ควรส่งเสริมให้มีการบูรณาการ AI เข้ากับวิชาอื่นๆ เพื่อสร้างบรรยากาศห้องเรียนแห่งอนาคต (Smart Classroom) ในโรงเรียนพุทธโศภน

12. เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ชัยยศ เรื่องสุวรรณ. (2553). การออกแบบและพัฒนาระบบการสอน. มหาสารคาม: ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (อ้างอิงเรื่อง ADDIE Model)

ทิตินา เขมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อ้างอิงเรื่อง Active Learning และรูปแบบการสอน)

วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2566). การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดการเรียนรู้. สืบค้นจาก [ระบุแหล่งที่มาออนไลน์ถ้ามี].

ภาษาอังกฤษ (เทคโนโลยีและทฤษฎีสากล)

Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books. (อ้างอิงเรื่องทฤษฎีปัญญา)

Suno AI. (2024). Suno: The Future of Music Creation. Retrieved from (อ้างอิงข้อมูลทางเทคนิคของเครื่องมือที่ใช้)

UNESCO. (2023). Guidance for Generative AI in Education and Research. Paris:
UNESCO. (อ้างอิงแนวทางการใช้ AI ในการศึกษา)

Piaget, J. (1952). The Origins of Intelligence in Children. New York: International
Universities Press. (อ้างอิงจิตวิทยาพัฒนาการเด็ก ป.1)

ภาคผนวก



เพลง Through Fields of Color



