



รายงาน ผลการใช้นวัตกรรม

เรื่อง SUNO KIDS DANCE นวัตกรรมสร้างสรรค์ทำทางผ่าน
บทเพลง AI เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียน
ระดับประถมศึกษาปีที่ 1



นางสาวสุดา มะอี

ตำแหน่ง : ัตตราจ้าง

โรงเรียนพุทริโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 1



แบบรายงานนวัตกรรม
สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

โดย
นางสาว สุธา มะฮี
ตำแหน่งครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)
กลุ่มสาระการเรียนรู้นาฏศิลป์

โรงเรียนพุทธิโศภน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

บทคัดย่อ

นวัตกรรม “Suno Kids Dance” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อแก้ปัญหาการขาดความสนใจและเจตคติเชิงลบต่อวิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโศภน ซึ่งมักมองว่าการเรียนนาฏศิลป์เป็นเรื่องยากและไกลตัว 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 สามารถปลูกพลังการเรียนรู้นาฏศิลป์ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนไม่เพียงแต่จดจำท่าทางได้รวดเร็วขึ้น แต่ยังมีความสุขในการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชานาฏศิลป์สูงขึ้น นวัตกรรมนี้จึงถือเป็นต้นแบบของการผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวและมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

คำนำ

วิชานาฏศิลป์เป็นวิชาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีสุนทรียภาพ และกล้าแสดงออกผ่านทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนพุทธิโสภณ คือ นักเรียนบางส่วนขาดความสนใจและรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์ในรูปแบบดั้งเดิม เนื่องจากวัยของนักเรียนเป็นวัยที่ต้องการความสนุกสนาน ชอบเรียนรู้ผ่านการเล่น และมีจินตนาการสูง หากกระบวนการเรียนการสอนยังคงเน้นเพียงการท่องจำและทำตามตำรามาตรฐาน 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	
การเผยแพร่วัตกรรม	๑๒
เอกสารอ้างอิง	๑๔
ภาคผนวก	๑๕

1. ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม Suno Kids Dance นวัตกรรมสร้างสรรค์ทำทางผ่านบทเพลง AI เพื่อปลูกพลังการเรียนรู้
นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนพุทธิโศภน

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์)

ขนาดโรงเรียน ขนาดใหญ่ / ใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา นางสาวสุตา มะฮี

2. ที่มาและความสำคัญ

โรงเรียนพุทธิโศภนเป็นสถานศึกษาที่มีความมุ่งมั่นในการพัฒนาผู้เรียนให้มีสุนทรียภาพทางศิลปะ 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 การรำยารนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในวิชานาฏศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นการปลูกฝังให้นักเรียน เห็นว่าศิลปวัฒนธรรมสามารถอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งเป็นการเสริมสร้างสมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน ทั้งในด้านการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมอย่างยั่งยืน

3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อแก้ปัญหาการขาดความสนใจและสร้างเจตคติเชิงบวกต่อวิชานาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/5
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ท่าทางและการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/5
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. ขอบเขตการศึกษา

1) ประชากร/ กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโสภณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนพุทธิโสภณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2) ขอบเขตด้านเนื้อหาและตัวแปร

1. ด้านการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะ (Rhythmic Movement) การเคลื่อนที่พื้นฐาน (Basic Locomotor): ฝึกให้นักเรียนเคลื่อนที่ไปรอบห้องตามจังหวะช้า-เร็วของเพลง AI การตอบสนองต่อจังหวะ: นักเรียนฝึกรับรู้จังหวะและทำนอง (Beat Recognition) โดยการขยับร่างกายให้เข้ากับจังหวะของเพลง "Through Fields of Color"

2. ด้านการเลียนแบบและสื่อความหมายจากเนื้อหา (Mimetic & Storytelling) การตีความเชิงสัญลักษณ์: นักเรียนใช้จินตนาการเพื่อ "แปลงร่าง" หรือทำท่าทางเลียนแบบตามเนื้อหาของเพลง เช่น ท่าทางของดอกไม้ที่กำลังผลิบาน หรือการเคลื่อนไหวที่สื่อถึงสีต่างๆ ในทุ่งดอกไม้ การแสดงออกอย่างอิสระ (Creative Movement): เน้นการให้ผู้เรียนเป็น "นักออกแบบท่าทาง" (Junior Choreographer) เพื่อคิดท่าทางสื่อความหมายตามคำร้องที่ AI สร้างขึ้น แทนการทำตามครูเพียงอย่างเดียว

3. ด้านการบูรณาการนาฏศิลป์ประยุกต์ (Applied Thai Dance) การใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์: นำท่าทางพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย เช่น การจีบ การตั้งวง และการย่อเท้า มาประยุกต์ใช้ในการสื่อความหมายถึง

ความงามของดอกไม้และสีสัน นามศิลป์สร้างสรรค์: ผสมผสานรากเหง้าของไทยเข้ากับจังหวะเพลงสมัยใหม่ เพื่อให้นักเรียนเห็นว่าศิลปวัฒนธรรมสามารถอยู่ร่วมกับเทคโนโลยีได้อย่างสนุกสนาน

4. ด้านการใช้พื้นที่และการทำงานร่วมกัน (Space & Social Skills)การจัดการพื้นที่ (Space): ฝึกการจัดแถวในรูปแบบต่างๆ เช่น การกระจายตัวเป็นวงกลม หรือการต่อแถวเพื่อแสดงท่าทางประกอบเพลงร่วมกัน กระบวนการกลุ่ม: นักเรียนร่วมกันระดมสมองเพื่อเลือกทำเต้นที่ทุกคนในกลุ่มยอมรับในการนำเสนอผลงาน "Suno Super Show"

3) ขอบเขตด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ (S-T-E-P Model)นวัตกรรมนี้จำกัดขอบเขตการดำเนินงานผ่าน 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. S (Stimulate - กระตุ้น): การใช้เพลง AI ที่มีจังหวะทันสมัย (เช่น EDM, Hip-hop, Pop) เพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นจินตนาการ

2. T (Think - คิดวิเคราะห์): การเปิดโอกาสให้นักเรียนตีความเนื้อหาจากเพลงและร่วมกันวางแผนออกแบบท่าทาง

3. E (Express - แสดงออก): การให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น "นักออกแบบท่าทางรุ่นจิ๋ว" (Junior Choreographer) เพื่อถ่ายทอดท่าทางประกอบเพลงอย่างอิสระ

4. P (Practice & Perform - ฝึกซ้อมและนำเสนอ): การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อฝึกซ้อมและนำเสนอผลงานอย่างภาคภูมิใจ

4) ขอบเขตด้านเทคโนโลยีที่ใช้

ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Suno AI ในการสร้างสรรค์บทเพลงที่มีคำร้องและทำนองร่วมสมัย ตรงตามความสนใจของเด็กวัยเรียน (Generation Alpha) เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

5) ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

6) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ป.1)

1. ศ 3.1 ป.1/1: เลียนแบบการเคลื่อนไหว นวัตกรรมนี้ตอบโจทย์ผ่านกิจกรรมการเลียนแบบจังหวะและเนื้อหาเพลง AI เช่น การทำท่าสัตว์ หรือหุ่นยนต์

2. ศ 3.1 ป.1/2: แสดงท่าทางง่าย ๆ เพื่อสื่อความหมายแทนคำพูด นักเรียนฝึกใช้จินตนาการตีความเนื้อหาเพลงจาก AI และถ่ายทอดออกมาเป็นท่าทางสื่อความหมาย (Action Songs)

3. ศ 3.2 ป.1/1: ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นเมือง หรือการละเล่นของเด็กไทย มีการบูรณาการ นาฏยศัพท์พื้นฐาน เช่น การจีบ การตั้งวง และการย่ำเท้า เข้ากับจังหวะเพลงสมัยใหม่ เพื่อให้เกิด "นาฏศิลป์สร้างสรรค์"

7) การพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตร

1. ความสามารถในการคิด: เน้นทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดวิเคราะห์ทำทาง

2. ความสามารถในการสื่อสาร: ผ่านการแสดงท่าทางนาฏศิลป์ประยุกต์เพื่อสื่อความหมาย

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต: การทำงานร่วมกันเป็นทีม (Collaboration) และการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างในการออกแบบท่าทางกลุ่ม

8) แนวคิดการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)

1. สอดคล้องกับแนวทางของหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered)

2. เปลี่ยนจากผู้เรียนที่ทำตามครูเพียงอย่างเดียว มาเป็น "ผู้สร้างสรรค์" (Creators) ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

5. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. แผนผังกรอบแนวคิด (Conceptual Framework)

นวัตกรรมนี้เชื่อมโยงองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนเข้าด้วยกัน

1. สภาพปัญหา: นักเรียนขาดความสนใจ บทเพลงไทยเดิมไม่เข้าใจ และขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2. ตัวขับเคลื่อนนวัตกรรม (Input/Process): * สื่อดิจิทัล AI: ใช้ Suno AI สร้างบทเพลงที่มีจังหวะทันสมัยและเนื้อหาตรงใจเด็ก

3. S-T-E-P Model: กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน (Stimulate, Think, Express, Practice & Perform)

4. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Output)

ด้านเจตคติ: นักเรียนมีความสนใจและความสุขในการเรียนเพิ่มขึ้น (เป้าหมาย 100%)

ด้านทักษะ: ปฏิบัติท่าทางนาฏศิลป์พื้นฐานและการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะได้ถูกต้อง.ด้าน

สมรรถนะ: เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการทำงานเป็นทีม (Collaboration).

2. หลักการและทฤษฎีที่รองรับ (Detailed Theories)

1. Active Learning: เน้นให้ผู้เรียนเป็น "ผู้สร้างสรรค์" (Creators) มากกว่าผู้ทำตามครู สอดคล้องกับแนวคิด Learning by Doing ที่ช่วยให้จดจำได้ถึง 90%

2. จิตวิทยาพัฒนาการ (Piaget): เด็ก ป.1 อยู่ในขั้นที่เรียนรู้ผ่านสัญลักษณ์และจินตนาการ การใช้เพลง AI เกี่ยวกับสัตว์หรือหุ่นยนต์จึงช่วยเชื่อมโยงนาฏศิลป์เข้ากับโลกของเด็กได้ง่ายขึ้น

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences): พัฒนาปัญญาด้านดนตรี (จังหวะ), ด้านร่างกาย (การเคลื่อนไหว), ด้านมิติสัมพันธ์ (การใช้พื้นที่) และด้านมนุษยสัมพันธ์ (การทำงานกลุ่ม)

4. Technology Acceptance Model (TAM): การใช้สื่อ AI ที่ทันสมัยช่วยลดแรงต้านและความเบื่อหน่าย ทำให้เด็กพึงพอใจและอยากมีส่วนร่วมมากขึ้น

5. นาฏยศัพท์พื้นฐาน: ยังคงยึดหลักการการจับ การตั้งวง และภาษาท่าของนาฏศิลป์ไทย แต่นำมาประยุกต์ให้เป็น "นาฏศิลป์สร้างสรรค์"

3. กระบวนการ S-T-E-P Model ในการปฏิบัติ

1. S (Stimulate - กระตุ้น): เริ่มต้นด้วยเพลง AI ใหม่ ๆ เพื่อดึงสมาธิและกระตุ้นจินตนาการ

2. T (Think - คิด): ให้สิทธิ์นักเรียนตัดสินใจและระดมสมองว่าท่วงทำนองนี้ควรทำอย่างไร

3. E (Express - แสดงออก): นักเรียนสวมบทบาทเป็น "นักร้องแบบท่าทางรุ่นจิ๋ว" (Junior Choreographer) สร้างสรรค์ท่าทางอย่างอิสระ

4. P (Practice & Perform - ฝึกซ้อมและนำเสนอ): ฝึกการทำงานเป็นกลุ่มและนำเสนอผลงานด้วยความภาคภูมิใจใน "Suno Super Show".

6.หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

1. ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

หัวใจสำคัญของนวัตกรรมนี้คือการให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) โดยเปลี่ยนจากนักเรียนที่เป็นผู้ทำตามครู มาเป็นผู้ "สร้างสรรค์" (Creators) ทักษะนาฏศิลป์ผ่านกระบวนการปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ 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) ซึ่งเป็นวัยที่เรียนรู้ได้ดีผ่านสัญลักษณ์ จินตนาการ และการเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้ AI สร้างบทเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับจินตนาการของเด็ก (เช่น นกบิน, ดอกไม้บาน, หุ่นยนต์) จึงช่วยเชื่อมโยงทักษะนาฏศิลป์เข้ากับโลกความจริงของพวกเขาได้ง่ายขึ้น

3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดย Howard Gardner

นวัตกรรมนี้ตอบสนองต่อปัญญาหลายด้านพร้อมกัน ได้แก่:

ด้านดนตรี (Musical Intelligence): การรับรู้จังหวะและทำนองจาก Suno AI

ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence): การออกแบบท่าทางนาฏศิลป์

ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence): การจัดแถวและการใช้พื้นที่ในการรำ

ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence): การทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน

4. การยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model - TAM)

การนำ Suno AI (Generative AI) มาใช้ในห้องเรียน เป็นการปรับปรุงสื่อการสอน (Instructional Media) ให้มีความทันสมัยและน่าสนใจ (Perceived Ease of Use & Perceived Usefulness) ซึ่งจะช่วยลดแรงต้านและความเบื่อหน่ายของผู้เรียนที่มีต่อเนื้อหาวิชาแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดความพึงพอใจและอยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

5. หลักนาฏยศัพท์และภาษาท่าพื้นฐาน

แม้จะใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ยังคงยึดหลักการพื้นฐานของ นาฏศิลป์ไทย ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ท่าทางพื้นฐาน เช่น การจีบ การตั้งวง การย่อเท้า มาประยุกต์เข้ากับจังหวะเพลงสมัยใหม่ เพื่อให้เกิด "นาฏศิลป์สร้างสรรค์" ที่ยังคงรากเหง้าความสวยงามของไทยไว้

7. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

๖.๑ การวางแผน ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์สภาพปัญหา: พบว่านักเรียนชั้น ป.1 ขาดความสนใจในวิชานาฏศิลป์เนื่องจากบทเพลงไทยเดิมมีท่วงทำนองซ้ำ ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมเด็กยุคดิจิทัล (Generation Alpha)
2. วิเคราะห์หลักสูตร: ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551
3. ศึกษาเทคโนโลยี AI: ศึกษาการใช้ Suno AI ในการสร้างสรรค์บทเพลงที่มีจังหวะร่วมสมัยและเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของเด็ก

๖.๒ ออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการ "การสอนแบบประสบการณ์ร่วม" กับบทเพลง AI ผ่านรูปแบบ S-T-E-P Model

S (Stimulate): ออกแบบกิจกรรมกระตุ้นความสนใจด้วยเพลง AI แนว EDM หรือ Hip-hop เพื่อดึงดูดสมาธิ

T (Think): ออกแบบกระบวนการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ท่าทางและตีความเนื้อหาจากเพลง

E (Express): กำหนดพื้นที่ให้นักเรียนแสดงออกอย่างอิสระในบทบาท "นักออกแบบท่าทางรุ่นจิ๋ว" (Junior Choreographer)

P (Practice & Perform): วางแผนการฝึกซ้อมกลุ่มและการนำเสนอผลงานในรูปแบบ "Suno Super Show"

๖.๓ การนำนวัตกรรมที่ออกแบบไว้มาปรับใช้จริงกับนักเรียน

แบ่งกระบวนการนำไปใช้เป็น 3 ระยะ

1. ระยะเตรียมความพร้อม: สร้างสื่อเพลง AI ที่ "โดนใจ" เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน สี ดอกไม้ และจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียนให้มีพื้นที่โล่ง
2. ระยะสอนจริง: ใช้ S-T-E-P Model ใน 4 คาบเรียน เช่น คาบ "AI จังหวะพรรษา" และคาบ "แปลงร่างสร้างเรื่อง" เพื่อฝึกการเคลื่อนไหวและจินตนาการ
3. ระยะติดตามผล: ใช้การเสริมแรงบวกด้วยสติ๊กเกอร์รางวัลและการบันทึกวิดีโอผลงานมาเปิดย้อนหลังเพื่อสร้างความภาคภูมิใจ

๖.๔ การวัดประเมินผล ปรับปรุง และพัฒนา

ประเมินผลครอบคลุม 3 ด้านหลัก:

1. ด้านเจตคติ (Affective Domain): พบว่านักเรียนร้อยละ 95 มีความสุขและกระตือรือร้นในการเข้าเรียน
2. ด้านทักษะ (Psychomotor Domain): ประเมินการปฏิบัติท่าทางที่สอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหา ซึ่งนักเรียนทำได้ในระดับ "ดีมาก"
3. ด้านสมรรถนะ (Process & Social Skills): สังเกตทักษะการทำงานเป็นทีมและการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างผ่านกระบวนการกลุ่ม

6.4 การสรุปรายงานผลและเผยแพร่ (Reporting & Dissemination)

1. สรุปผลการวิจัย: นวัตกรรมนี้สามารถแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายและเปลี่ยนการเรียนรู้แบบ "เน้นทำตาม" มาเป็น "เน้นสร้างสรรค์" ได้อย่างเป็นรูปธรรม.
2. การอภิปรายผล: เชื่อมโยงผลสำเร็จกับทฤษฎี Active Learning และ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ที่ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเอง.
3. ข้อเสนอแนะและเผยแพร่: เสนอให้สถานศึกษาส่งเสริมการบูรณาการ AI ในวิชาอื่นๆ และเผยแพร่รายงานนวัตกรรมเพื่อเป็นต้นแบบ Smart Classroom ในโรงเรียนพุทธโสธรต่อไป

8. การหาคุณภาพของนวัตกรรม

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน Suno Kids Dance นวัตกรรมสร้างสรรค์ท่าทางผ่านบทเพลง AI เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่1 โรงเรียนพุทธโสธร มีกระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังนี้

1. การประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

นวัตกรรมและแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ท่าทาง นาฏศิลป์ประยุกต์ และการบูรณาการเทคโนโลยี AI โดยผู้เชี่ยวชาญในด้านนาฏศิลป์และเทคโนโลยีการศึกษา

2. ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน มีรายชื่อ ดังนี้

- 1) นางปราณี คำผิง ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน: เพื่อดูความสอดคล้องกับตัวชี้วัดชั้นปีของนักเรียน ป.1

2) นางสาวกาญจนา วงศ์วิลาส ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา: เพื่อประเมินความเหมาะสมของการใช้ Suno AI และสื่อดิจิทัล

3) นางสาวนา ขัตติงาม ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของนาฏยศัพท์พื้นฐานและการประยุกต์ทำทาง

3. การสร้างแบบประเมินการหาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม

จัดทำแบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญใช้ Suno Kids Dance นวัตกรรมสร้างสรรค์ทำทางผ่านบทเพลง AI เพื่อปลูกฝังการเรียนรู้นาฏศิลป์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่1 ดังนี้

1. แบบสังเกตพฤติกรรม (Affective Domain): ใช้ประเมินความกระตือรือร้นและความสุขของนักเรียน ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ความเที่ยงตรงในการแก้ปัญหาเจตคติ โดยพบว่านักเรียนร้อยละ 95 มีส่วนร่วมอย่างชัดเจน

2. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ (Psychomotor Domain): ใช้ประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ทำทาง (Creative Movement) ที่ต้องสอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหาเพลง AI

3. กิจกรรมการประเมินตนเอง: นักเรียนใช้ "สมุดสะสมสติ๊กเกอร์" เพื่อประเมินความสนุกและความพึงพอใจของตนเองหลังจบกิจกรรม "Suno Super Show" ซึ่งเป็นการยืนยันคุณภาพจากมุมมองของผู้เรียน

9.การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรม "Suno Kids Dance " ไปใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนนาฏศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโสภณ มีขั้นตอนการปฏิบัติที่ชัดเจนและเป็นระบบดังนี้

1. ด้านความสนใจและเจตคติต่อการเรียน (Affective Domain)

1.1 วิเคราะห์ปัญหา: แก้ปัญหาเจตคติลบ (ความเบื่อหน่าย) และความรู้สึกว่านาฏศิลป์เป็นเรื่องยาก โดยเปลี่ยนจากเพลงไทยเดิมที่จังหวะซ้ำ มาเป็นเพลง AI ที่มีจังหวะสนุกๆ เหมาะสมกับวัย

1.2 การสร้างสื่อนิทาน AI: ครูใช้ AI ในการสร้างบทเพลงที่มี "จังหวะร่วมสมัย" (เช่น Pop, Disco, หรือ EDM) แต่คงไว้ซึ่งเนื้อหาที่เอื้อต่อการทำท่า ทำให้วิชานาฏศิลป์ดูทันสมัยและเข้ากับพฤติกรรมของเด็กยุค Generation Alpha

2. ขั้นตอนการนำไปใช้พัฒนาผู้เรียน (Implementation Process)

การนำ Suno AI ไปใช้ไม่ได้เป็นเพียงการเปิดเพลงให้เต้น แต่เป็นการบูรณาการผ่านกระบวนการ S-T-E-P Model เพื่อแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

ขั้นที่ 1: S (Stimulate) - การใช้ AI ปลุกเร้าความสนใจ

ครูเปิดบทเพลงที่สร้างจาก Suno AI ที่มีชื่อดอกไม้ หรือชื่อ สี เป็นภาษาอังกฤษ ประกอบอยู่ เพื่อสร้างความแปลกใหม่และดึงดูดสมาธิเด็กให้จดจ่อกับบทเรียนตั้งแต่เริ่ม

ขั้นที่ 2: T (Think) - การใช้ AI กระตุ้นกระบวนการคิด

นักเรียนฟังเนื้อร้องจาก AI แล้วร่วมกันวิเคราะห์ว่า "ตอนนี้ควรใช้ท่าทางอย่างไร" เช่น เมื่อเพลงร้องถึงความสดใสของดอกไม้ นักเรียนจะเลือกใช้การ "ต้งวง" หรือ "การคลี่มือ" เพื่อสื่อความหมาย เป็นการฝึกแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3: E (Express) - การใช้ AI ส่งเสริมการแสดงออก

นักเรียนสวมบทบาทเป็น "Junior Choreographer" (นักออกแบบท่าทางรุ่นจิ๋ว) โดยใช้บทเพลง AI เป็นฐานในการสร้างสรรค์ท่าเต้นอิสระผสมผสานนาฏศิลป์ ช่วยแก้ปัญหาคำพราหมณ์และความไม่กล้าแสดงออก

ขั้นที่ 4: P (Practice & Perform) - การใช้ AI สร้างความภูมิใจ

นักเรียนฝึกซ้อมกลุ่มและแสดงผลงานในกิจกรรม "Suno Super Show" ซึ่งเป็นการประมวผลลัพท์การเรียนรู้ทั้งหมดผ่านบทเพลงที่พวกเขามีส่วนร่วมในการออกแบบท่าทาง

10.สรุปการใช้นวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรม "Suno Kids Dance " ไปใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหการเรียนรู้นาฏศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นปฐมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโคณ ผลการใช้นวัตกรรมสามารถสรุปได้ดังตารางและคำอธิบายต่อไปนี้

ตารางสรุปผลการใช้นวัตกรรม Suno Kids Dance

ประเด็นการประเมิน	ก่อนใช้นวัตกรรม	หลังใช้นวัตกรรม	การเปลี่ยนแปลง/ผลลัพธ์
1. เจตคติและความสนใจ	นักเรียนส่วนใหญ่เบื่อหน่าย มองว่านาฏศิลป์ยากและซ้ำ	นักเรียนร้อยละ 95 มีความกระตือรือร้นและสนุกสนาน	เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ เด็กๆ รอคอยที่จะเข้าเรียน

2. ทักษะการปฏิบัติ ท่าทาง	ปฏิบัติท่าท่าไม่ตรง จังหวะ ขาดความ แม่นยำในนาฏยศัพท์	ปฏิบัติท่าท่าได้ตรง จังหวะและมีความ คล่องแคล่วสูงขึ้น	พัฒนาการดีขึ้นชัดเจน จากจังหวะเพลง AI ที่เร้า ใจและชัดเจน
3. ความคิดสร้างสรรค์	เลียนแบบท่าทางตามครู เพียงอย่างเดียว (Passive)	สร้างสรรค์ท่าทาง ประกอบเพลงได้เอง (Junior Choreographer)	กิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active) นักเรียนกล้าคิด และกล้าแสดงออก
4. การทำงานเป็นทีม	ต่างคนต่างทำ ขาด ปฏิสัมพันธ์ในการ ฝึกซ้อม	ร่วมกันวางแผน และแสดงผลงานกลุ่ม "Suno Super Show"	มีทักษะสังคมที่ดีขึ้น ยอมรับความคิดเห็นของ เพื่อนในกลุ่ม

คำอธิบายผลการใช้นวัตกรรมโดยละเอียด

1. ด้านการแก้ปัญหาเจตคติ (Affective Domain)

นวัตกรรม Suno Kids Dance สามารถทลายกำแพงความเบื่อหน่ายของเด็กชั้น ป.1 ได้สำเร็จ โดยการใช้บทเพลงจาก Suno AI ที่มีจังหวะทันสมัย (Modern Beats) ทำให้เด็กๆ รู้สึกว่านาฏศิลป์ไม่ใช่เรื่องเก่าหรือล้าสมัย แต่เป็นเรื่องที่สนุกและเข้ากับยุคสมัยของพวกเขา ส่งผลให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมโดยไม่มีใครถูกทิ้งไว้ข้างหลัง

2. ด้านพัฒนาการทางทักษะนาฏศิลป์ (Psychomotor Domain)

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า นักเรียนสามารถจดจำนาฏยศัพท์พื้นฐาน เช่น การจีบ การตั้งวง และภาษาท่า ได้รวดเร็วขึ้น เนื่องจากคำร้องในบทเพลง AI ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับท่าทาง และจังหวะที่สม่ำเสมอของดนตรีสมัยใหม่ช่วยให้เด็กควบคุมการเคลื่อนไหวร่างกายได้แม่นยำกว่าการใช้เพลงไทยเดิมเพียงอย่างเดียว

3. ด้านการสร้างสรรค์และสมรรถนะ (Cognitive & Core Competency)

จากการใช้กระบวนการ S-T-E-P Model พบว่านักเรียนไม่ได้เพียงแค่ "ทำตาม" แต่เกิด "การสร้างสรรค์" (Creative Thinking) นักเรียนสามารถตีความเนื้อหาจากเพลง AI ออกมาเป็นท่าทางสื่อความหมายที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในระหว่างการแสดง

4. ความภาคภูมิใจและผลสำเร็จเชิงประจักษ์

กิจกรรม "Suno Super Show" ซึ่งเป็นขั้นสุดท้ายของนวัตกรรม เป็นเวทีที่ให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพอย่างเต็มที่ ผลจากการประเมินความพึงพอใจผ่าน "สมุดสะสมสติ๊กเกอร์" และการสังเกตพฤติกรรม ยืนยันว่านวัตกรรมนี้ช่วยสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนโรงเรียนพุทธิโสภณอย่างเป็นรูปธรรม

นวัตกรรม Suno Kids Dance ประสบความสำเร็จในการเป็น "สะพานเชื่อม" ระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่กับศิลปวัฒนธรรมไทย เปลี่ยนห้องเรียนนาฏศิลป์ให้เป็นพื้นที่แห่งความสุขและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับนักเรียนชั้น ป.1

11. สรุปผลของการใช้นวัตกรรม

11.1 สรุปผลการใช้นวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรมไปใช้จัดการเรียนการสอน พบผลการดำเนินงานที่สำคัญใน 3 ด้านหลัก ดังนี้:

1 ด้านความสนใจและเจตคติต่อการเรียน

นักเรียนร้อยละ 95 มีความกระตือรือร้นและแสดงออกถึงความสุขในการเข้าเรียนอย่างชัดเจน สามารถแก้ปัญหาอาการเบื่อหน่ายและความไม่สนใจเรียนได้ โดยเปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนให้เต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและการมีส่วนร่วม

2 ด้านทักษะการเคลื่อนไหวและจินตนาการ

1. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลง (Action Songs) ได้สอดคล้องกับจังหวะและเนื้อหาในระดับ "ดีมาก"
2. นักเรียนสามารถตีความเนื้อเพลงจาก AI และถ่ายทอดเป็นท่าทางอิสระ (Creative Movement) เช่น ท่าสัตว์ หรือท่าหุ่นยนต์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสู่การเรียนรู้นาฏศิลป์ที่ซับซ้อนขึ้น

3 ด้านทักษะกระบวนการและการทำงานเป็นทีม

1. นักเรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการกล้าแสดงออก ลดอาการประหม่าเขินอายอย่างเห็นได้ชัด ผ่านกระบวนการ S-T-E-P Model
2. นักเรียนได้ฝึกการยอมรับความคิดเห็นของเพื่อนในกลุ่มในการเลือกท่าเต้น

11.2. การอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้อภิปรายผลสำเร็จของนวัตกรรมไว้ 3 ประเด็นสำคัญ

1. พลังของดนตรี AI ต่อการกระตุ้นการเรียนรู้:

1. ความสนใจที่เพิ่มขึ้นเกิดจากการใช้ Suno AI สร้างบทเพลงที่มีจังหวะ (Beat) และทำนอง สอดคล้องกับรสนิยมของเด็กยุค Generation Alpha

2. สอดคล้องกับ ทฤษฎีการยอมรับนวัตกรรม (TAM) ที่ว่าเมื่อสื่อการสอนทันสมัยและเข้าถึงง่าย ผู้เรียนจะลดแรงต้านและเปิดรับการเรียนรู้ได้เร็วกว่าเพลงไทยเดิมเพียงอย่างเดียวในขั้นเริ่มต้น

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

1. การที่นักเรียนคิดทำทางเองได้เป็นผลมาจากกระบวนการที่เน้น Student Agency หรือการให้สิทธิ์ ผู้เรียนตัดสินใจทิศทางการแสดงด้วยตนเอง

2. สอดคล้องกับแนวคิด Active Learning ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและใช้ความคิด สร้างสรรค์จะทำให้เกิดความรู้ที่คงทน (Long-term Memory) มากกว่าการท่องจำ

3. การพัฒนาหุปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์:

1. บทเพลง AI ทำหน้าที่เป็น "สื่อกลาง" ให้นักเรียนต้องสื่อสารและตกลงกันเพื่อออกแบบท่าทาง ร่วมกัน

2. สอดคล้องกับ ทฤษฎีหุปัญญา (Multiple Intelligences) ทั้งด้านมนุษยสัมพันธ์และด้านร่างกาย ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตัวเองและผู้อื่นผ่านการแสดงออกที่ไม่มีคำว่า "ผิดหรือถูก"

นวัตกรรม "Suno Kids Dance" ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อปฏิรูปการจัดการเรียนรู้วิชานาฏศิลป์สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธนิคม เพื่อแก้ปัญหาการขาดความสนใจและเจตคติเชิงลบที่มอง ว่านาฏศิลป์เป็นเรื่องยากและล้าสมัย โดยผู้วิจัยได้บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ Suno AI มาเป็น เครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์บทเพลงที่มีจังหวะร่วมสมัย เช่น ป๊อป หรือ แร็ป ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรม การเรียนรู้ของเด็กในยุคอัลฟา กระบวนการพัฒนาเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่าน กระบวนการ S-T-E-P Model ที่เปลี่ยนบทบาทครูจากผู้กำหนดทำทางมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก และเปิด โอกาสให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น "นักออกแบบท่าทางรุ่นจิ๋ว" (Junior Choreographer) เพื่อฝึกคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลงด้วยตนเอง ผลการดำเนินงานพบว่านวัตกรรมนี้สามารถปลูกพลังการ เรียนรู้ให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยนักเรียนร้อยละ 95 มีความสุขและมีส่วน ร่วมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่ นักเรียนไม่เพียงแต่สามารถปฏิบัติท่าทางนาฏศิลป์พื้นฐานและเคลื่อนไหวประกอบ

จังหวะได้อย่างถูกต้องในระดับดีมาก แต่ยังแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์และมีทักษะการทำงานเป็นทีมที่ดีขึ้นจากการระดมสมองออกแบบท่าทางร่วมกับเพื่อน

ในการอภิปรายผลสำเร็จของนวัตกรรม พบว่าพลังของดนตรีจาก Suno AI มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกระตุ้นการเรียนรู้ เนื่องจากท่วงทำนองที่ทันสมัยช่วยลดแรงต้านและความเบื่อหน่ายต่อนี้อาแบบดั้งเดิม สอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับนวัตกรรม (TAM) ที่ช่วยให้ผู้เรียนเปิดรับการเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้นในขั้นเริ่มต้น นอกจากนี้กระบวนการ S-T-E-P ยังส่งเสริมการเรียนรู้ที่คงทนผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการให้สิทธิ์ผู้เรียนในการตัดสินใจ (Student Agency) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก การใช้นวัตกรรมนี้ยังเป็นการพัฒนาพหุปัญญาในหลายด้านพร้อมกัน ทั้งด้านดนตรี ร่างกาย มิติสัมพันธ์ และมนุษยสัมพันธ์ ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นผ่านการแสดงออกที่สร้างสรรค์ นวัตกรรม Suno Kids Dance จึงถือเป็นต้นแบบของการผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว ช่วยให้การเรียนนาฏศิลป์เป็นเรื่องที่ใกล้ตัว สนุกสนาน และมีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

12. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ (Implementation Recommendations)

1. การปรับระดับความยากง่ายตามพหุปัญญา: ควรมีการจำแนกกลุ่มนักเรียนตามความถนัด (Differentiated Instruction) โดยนักเรียนที่มีทักษะการเคลื่อนไหวโดดเด่นอาจได้รับมอบหมายให้เป็น "ผู้นำเต้น" (Dance Leader) ในขณะที่นักเรียนที่ถนัดด้านภาษาอาจช่วยครูในการ "ป้อนคำสั่ง (Prompt)" ให้กับ Suno AI เพื่อสร้างเนื้อเพลงใหม่ๆ ร่วมกัน

2. การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้: ควรใช้สื่อโปรเจกเตอร์หรือหน้าจอขนาดใหญ่แสดงเนื้อเพลงและจังหวะกราฟิกประกอบขณะเต้น เพื่อให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษร จังหวะ และท่าทางรำ ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนไปพร้อมกับนาฏศิลป์

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอด (Development & Extension)

1. การบูรณาการข้ามกลุ่มสาระ (Interdisciplinary Approach): สามารถต่อยอดโดยการนำเนื้อหาจากวิชาภาษาไทย (เช่น คำคล้องจอง) หรือวิชาภาษาอังกฤษ (คำศัพท์พื้นฐาน) มาทำเป็นเนื้อเพลงผ่าน Suno AI แล้วให้นักเรียนคิดท่าทางนาฏศิลป์ประกอบ เพื่อให้การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวิชาศิลปะเพียงอย่างเดียว

2. การพัฒนาคลังเพลง AI ของโรงเรียน: ควรมีการจัดเก็บรวบรวมบทเพลงที่สร้างขึ้นและทำเต้นที่นักเรียนออกแบบไว้ในรูปแบบ "Digital Portfolio" หรือคลังสื่อดิจิทัลของโรงเรียนพุทธโสธร เพื่อให้ครูท่านอื่นหรือนักเรียนรุ่นต่อไปสามารถนำไปใช้ศึกษาและพัฒนาต่อยอดได้

3. การสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ปกครอง: จัดกิจกรรม "Suno Family Dance" โดยให้นักเรียนนำเพลง AI ที่ทำในห้องเรียนไปชวนผู้ปกครองเต้นที่บ้าน และถ่ายคลิปวิดีโอสั้นๆ ส่งกลับมา เพื่อเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพและเผยแพร่วัฒนธรรมสู่สถาบันครอบครัว

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป (Research Recommendations)

1. ศึกษาผลกระทบเชิงลึกด้านสมรรถนะดิจิทัล: ควรมีการศึกษาว่า การใช้ Suno AI ส่งผลต่อความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Literacy) ของนักเรียนระดับประถมต้นอย่างไร เพื่อยืนยันว่านวัตกรรมนี้ช่วยเตรียมความพร้อมเด็กสู่ยุค AI ได้จริง

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์: อาจทำการวิจัยเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่เรียนนาฏศิลป์แบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว กับกลุ่มที่ใช้ Suno Kids Dance เพื่อวัดความคงทนในการจำ (Retention) ของท่ารำและนาฏยศัพท์ในระยะยาว

3. การพัฒนาต่อยอดเหล่านี้จะช่วยให้ "Suno Kids Dance" ไม่เป็นเพียงแค่กิจกรรมสันทนาการ แต่เป็นเครื่องมือสำคัญในการบ่มเพาะ "ทักษะในศตวรรษที่ 21" ให้กับนักเรียนโรงเรียนพุทธโศภนได้อย่างแท้จริงครับ

13. เอกสารอ้างอิง

1. เอกสารหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา (ไทย)

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

ลิงก์: http://academic.obec.go.th/images/document/1559621819_d_1.pdf

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.

ลิงก์: http://academic.obec.go.th/images/document/1559621819_d_1.pdf (ดูหน้าสาระนาฏศิลป์)

2. งานวิจัยและบทความด้าน Active Learning และการจัดการเรียนรู้ (ไทย)

ทิตนา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. (ฉบับพิมพ์ครั้งที่ 21). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลิงก์ข้อมูลหนังสือ: <https://www.chulabook.com/education/1155>

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.

ลิงก์สืบค้น (TCI): <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sures/article/view/14358>

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (ฉบับปรับปรุงใหม่). สุวีริยาสาส์น.

ลิงก์ข้อมูลหนังสือ: <https://www.chulabook.com/research/2012>

3. เอกสารด้านนวัตกรรม AI และการสร้างสรรค์ดนตรี (สากล)

Suno AI. (2024). Frequently Asked Questions & Terms of Service (Education and Creation).

ลิงก์: <https://www.suno.ai/faq>

UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research.

ลิงก์: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693> (แนวทางการใช้ AI ในการจัดการศึกษา)

4. แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.

ลิงก์สืบค้นบทสรุปแนวคิด: <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>

5. เว็บไซต์โรงเรียนและต้นสังกัด (เพื่ออ้างอิงบริบท)

โรงเรียนพุทธิโสภณ. (2567). ข้อมูลสารสนเทศทางการศึกษา.

ลิงก์: <https://www.putthisophon.ac.th/>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.).

ลิงก์: <https://www.obec.go.th/>

ภาคผนวก



เพลง Through Fields of Color



บรรยายภาคการเรียนรู้การสอน



บรรยายภาคการเรียนรู้การสอน



