

Using Generative AI for Enhancing Learning about the Setting and Ambiance in The Traibhumikatha

Thirawat Sibuirom

Khamcha-I Witthayakhan school

The Secondary Educational Service Area Office Mukdahan

Received: October 19, 2024

Revised: June 24, 2025

Accepted: July 9, 2025

Abstract

This research aims (1) to study the effects of using generative AI to enhance learning about setting and ambiance in Traibhumikatha, and (2) to explore students' feelings and opinions toward the use of generative AI in enhancing their experience in learning about the setting and ambiance in Traibhumikatha. The sample consisted of 35 Mathayom 6 (equivalent Grade 12), students selected through purposive sampling. This research was conducted as collaborative action research following the PAOR cycle. The instruments used were a checklist and semi-structured interviews. Data were analyzed and are presented through descriptive analysis, percentages, and content analysis. The research findings revealed that: (1) 91% of students were able to select words, sentences, and phrases from the given content to generate setting and ambiance that were 86% consistent with the given message, while 69% and 14% could describe the setting and ambiance at excellent and good levels, respectively; (2) generative AI impressed students, providing enjoyment and excitement, allowing them to visualize and materialize their thoughts and imagination in a novel way. Some students were inspired to generate images using prompts beyond the lesson content.

Keywords

Generative AI, Traibhumikatha, setting and ambiance, literature

การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากและบรรยายภาคในไตรภูมิภา

ธีรวัฒน์ ศรีบุรมย์

โรงเรียนคำชะอีวิทยาการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์ (1) เพื่อศึกษาผลการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ในการส่งเสริมการเรียนรู้จากและบรรยายภาคในไตรภูมิภา และ (2) เพื่อศึกษาความรู้สึและความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างในการส่งเสริมการเรียนรู้จากและบรรยายภาคในไตรภูมิภา ตัวอย่างวิจัยคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 35 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เป็นการวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ (collaborative action research) ตามวงจร PAOR เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการและแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง วิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ร้อยละและการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ผลการวิจัยพบว่า (1) นักเรียนร้อยละ 91 สามารถเลือกคำ ประโยค และข้อความจากเนื้อหาที่กำหนดเพื่อสร้าง (generate) ฉากและบรรยายภาคได้ และสอดคล้องกับข้อความร้อยละ 86 และสามารถบรรยายฉากและบรรยายภาคได้ในระดับดีเยี่ยมและดีร้อยละ 69 และร้อยละ 14 ตามลำดับ และ (2) การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างเป็นเรื่องที่ประทับใจ สนุก ตื่นเต้น เนื่องจากเป็นวิธีการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการให้สมจริง แปลกใหม่ นักเรียนคิดริเริ่มที่จะลงสร้างภาพร่วมกับคำสั่งอื่นจากข้อความที่อยู่นอกเหนือจากบทเรียนด้วย

คำสำคัญ

ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง, ไตรภูมิภิกษา, ฉากและบรรยากาศ,
วรรณคดี

บทนำ

ไตรภูมิภคาหรือไตรภูมิพระร่วง พระราชนิพนธ์ในพระมหากษัตริย์ราชาลิไทเป็นวรรณคดีสมัยสุโขทัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งทางด้านความเชื่อทางพระพุทธศาสนาแสดงถึงความแปรเปลี่ยนไม่แน่นอน (Srisai, 2020; Wongsutthitham, 1990) และแสดงให้เห็นความคิดความเข้าใจของคนในอดีตเกี่ยวกับการกำเนิดของสัตว์ ยักษ์ เทวดา พรหม และกำเนิดของจักรวาล (Chatrawangkhir, 2018) ไตรภูมิภคาก็เป็นวรรณคดีที่พยายามอธิบายตั้งแต่จุดเริ่มต้นของสิ่งต่าง ๆ ไปจนถึงจุดสิ้นสุด

ไตรภูมิภคากำหนดให้เป็นวรรณคดีสำหรับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม มาตราฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัด (1) วิเคราะห์และวิจารณ์วรรณคดีและวรรณกรรมตามหลักการวิจารณ์เบื้องต้น และ (2) วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ โดยส่วนใหญ่มักเลือกเรียนเฉพาะตอนมनुสสุภูมิ ซึ่งเป็นตอนที่มีศิลปะการเรียบเรียงด้วยถ้อยคำสำมัญและกลวิธีเปรียบเทียบเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่ช่วยให้เข้าใจได้ถ่องแท้ (Kerdon, et al., 2020; Puttameta, 1991) อย่างไรก็ตาม แม้จะพรรณนาอย่างละเอียดลออ แต่ก็เป็นส่วนน้อยที่นักเรียนมัธยมศึกษาจะเข้าใจและเกิดจินตภาพอย่างแจ่มชัด

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่รับรู้และเข้าใจเพียงภูมิหลังของเรื่องเท่านั้น เช่น ทราบว่าผู้แต่งเป็นใคร จุดประสงค์ของการแต่งคืออะไร และลักษณะการแต่งมีลักษณะอย่างไร แต่เมื่ออ่านตัวบทนักเรียนมักสะดุดและไม่สามารถอ่าน

ได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากไม่เข้าใจสำนวนภาษาที่ใช้ หรือแม้จะอ่านได้ แต่ก็ไม่สามารถถอดความหรือตีความได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ นักเรียนหลายคนยังประสบปัญหาในการสร้างจินตภาพในใจ เนื่องจากเนื้อหาในบทเรียนนั้นต้องการจินตนาการที่สูง จึงทำให้จินตภาพที่เกิดขึ้นไม่ชัดเจน ส่งผลต่อความเข้าใจในคุณค่าด้านเนื้อหาและคุณค่าด้านวรรณศิลป์ สภาพปัญหาดังกล่าวไม่เพียงแต่เกิดขึ้นในห้องเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เท่านั้น หากแต่เกิดขึ้นในหลายห้องเรียน หลายระดับชั้น และไม่บรรลุลจุดประสงค์การเรียนรู้หลายข้อ

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยี ทักษะชีวิตและการทำงาน และทักษะการเรียนรู้วรรณกรรม (Imsombat & Lenanant, 2019) Rutsamejam (2018) ระบุว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้คนสนใจวรรณคดีน้อยลง แม้จะยังคงเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการเรียน การถ่ายทอดความรู้ก็อาจเปลี่ยนไปตามสภาพ การเรียนรู้คำศัพท์ควบคู่ไปด้วยจะช่วยให้ผู้อ่านสนุกและซาบซึ้งในวรรณคดีมากขึ้น นอกจากนี้ วรรณคดีไม่ได้มีอยู่แค่เพียงหนังสือ ตำรา ในหนังสือเรียนวรรณคดีอีกต่อไป หากแต่ยังมีรูปแบบการถ่ายทอดในรูปแบบของสื่อสังคม เช่น บทเพลง การ์ตูน ภาพยนตร์ แอนิเมชันละครเวที เน้นความตื่นตันทึ่งภาพ แสง สี เสียง และเน้นการสร้างสรรค์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย Poompao & Wichayapakorn (2024) ชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้มีแนวโน้มมุ่งพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ทันสมัยและมีความแปลกใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในบริบทยุคสังคมดิจิทัล เช่น บอร์ดเกมการศึกษา อินโฟกราฟิก เกมมิฟิเคชัน สื่อมัลติมีเดีย เว็บไซต์ แอปพลิเคชันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สื่อประสม ฯลฯ ซึ่งหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วแต่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีสูงขึ้น (Damprasit, 2024; Noila, 2018; Numna, & Chansawat, 2023; Sermsil & Mavatakorn, 2023; Thanawutthikul & Ongardwanich, 2024)

สื่อเทคโนโลยีโดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้และถูกนำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา สามารถวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างระบบการเรียนรู้แบบปรับตัว เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคลแก่ผู้เรียนได้อีกทั้งยังสามารถแนะนำผู้สอนที่เป็นมนุษย์ให้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนได้ (Ming Liu et al., 2023) นอกจากนี้แล้วยังสามารถสรุป อธิบาย วิเคราะห์ ติความ ประเมินผล โต้ตอบ สร้างข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลายไปจนถึงการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปะได้อีกด้วย

งานวิจัยเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) แสดงให้เห็นว่า AI ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน แต่ยังมีข้อจำกัดด้านการตรวจสอบประสิทธิภาพและปัญหาด้านจริยธรรม นอกจากนี้ยังพบว่า ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) เพิ่มการมีส่วนร่วมและสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน ขณะเดียวกันก็จำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ทางจริยธรรมที่เข้มงวด เนื่องจากอาจก่อให้เกิดปัญหาความเป็นส่วนตัว และความถูกต้องของข้อมูล รวมไปถึงข้อจำกัดในการเข้าใจบริบทสภาพแวดล้อม (Su & Yang, 2023; Noroozi, Soleimani, Farrokhnia, & Banihashem, 2024)

งานวิจัยของ Mansour (2023) มุ่งสำรวจประสิทธิภาพของปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง Midjourney ในการระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์แสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมระหว่างคนกับ Midjourney ทำให้การระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์ด้านการออกแบบกราฟิกและสื่อมัลติมีเดียได้ดีขึ้นแสดงถึงความสำเร็จในการใช้ Midjourney พร้อมกันนั้น Chiu (2024) สำรวจว่าครูและผู้บริหารมีมุมมองต่อการใช้ ChatGPT และ Midjourney อย่างไร โดยให้ข้อเสนอแนะสำหรับการปฏิบัติ คือ (1) ครูต้องมีทัศนคติที่

กว้างขวาง (2) ครูต้องมีความรู้พื้นฐานที่สำคัญและจำเป็น และ (3) การบูรณาการข้ามศาสตร์และประเมินผลแบบใหม่ Hanna (2023) อธิบายเกี่ยวกับเทคโนโลยี Midjourney ในการออกแบบโฆษณา พบว่า ผู้เข้าร่วมสามารถใช้ Midjourney เปลี่ยนคำและข้อความให้เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์อย่างน่าสนใจ กล่าวได้ว่า Midjourney เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่มีศักยภาพสูงที่สามารถสร้างงานศิลปะตามความต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเกี่ยวกับ Midjourney ในประเทศไทยยังมีน้อยและไม่ปรากฏอย่างเป็นทางการ

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้วรรณคดีที่เกิดขึ้นหลายระดับชั้นนำมาสู่การวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ (collaborative action research) มุ่งประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง Midjourney จัดการเรียนรู้อรรถคดีเรื่องไตรภูมิกลา ตอนมนุสภูมิ เพื่อให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เข้าใจถึงฉากและบรรยากาศในไตรภูมิกลา ตอนมนุสภูมิได้ดียิ่งขึ้น นอกจากการมองเห็นภาพฉากที่ยากต่อการจินตนาการได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรมแล้ว ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกต่อการใช้ AI ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้อรรถคดีต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ฉากและบรรยากาศในไตรภูมิกลา
2. เพื่อศึกษาความรู้สึกและความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ฉากและบรรยากาศในไตรภูมิกลา

ทบทวนวรรณกรรม

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยนี้ประกอบด้วยแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง และหลักการดำเนินงานเบื้องต้นของ Midjourney มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism Theory) เป็นแนวคิดเชิงปรัชญาเกี่ยวกับธรรมชาติของความรู้และการเรียนรู้ โดยมีความเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างความเข้าใจและความรู้ของตนเองจากการมีประสบการณ์และการสะท้อนความคิดจากประสบการณ์เหล่านั้น ทฤษฎีนี้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดของนักปรัชญาและจิตวิทยาหลายคน เช่น ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เลฟ ไวโกตสกี (Lev Vygotsky) และจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งต่างมีมุมมองเฉพาะเกี่ยวกับการสร้างความรู้ (Piaget, 1971; Seifert & Sutton, 2009; Steffe & Gale, 2012) การจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์มีหลักการสำคัญคือ (1) ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหา ตั้งคำถาม และสำรวจแนวคิดด้วยตนเอง (2) ผู้เรียนไม่ได้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่สร้างความเข้าใจใหม่ผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ และ (3) การทำงานร่วมกันและการสนทนากับเพื่อนและครูช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ สรุปได้ว่า ครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนกระตือรือร้น สามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองร่วมกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมด้วย

ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) เป็นส่วนย่อยของ AI ที่มุ่งเน้นการสร้างเนื้อหาใหม่ ๆ ทำงานโดยการเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมากและใช้โมเดล เช่น GANs หรือ Transformers เพื่อสร้างเนื้อหาใหม่ที่คล้ายกับข้อมูลต้นฉบับ ซึ่งมีประโยชน์ในหลายด้าน เช่น การสร้างสรรค์งานศิลปะ การออกแบบ และการสื่อสาร มักใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และระบบโครงข่ายประสาท (Neural Networks) เป็นหลัก

ตัวอย่างการใช้งาน เช่น การสร้างข้อความ (Text Generation) ChatGPT, GPT-4 สร้างบทสนทนา เขียนบทความ การสร้างภาพ (Image Generation) DALL-E, Midjourney สร้างภาพจากคำอธิบาย (Text-to-Image) การสร้างเสียง (Audio Generation) สร้างเสียงพูดหรือเพลงจากข้อความ (Text-to-Speech) การสร้างวิดีโอ (Video Generation) สร้างวิดีโอสั้น ๆ จากคำอธิบายหรือภาพ

ครูควรเข้าใจการทำงานของปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น เช่น ข้อมูลที่สร้างขึ้นอาจไม่น่าเชื่อถือทั้งหมด เนื่องจาก AI ใช้การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML) การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing: NLP) การสุ่ม (stochastic) ในการสร้างผลลัพธ์ แทนที่จะเป็นการกำหนดผลลัพธ์ที่แน่นอน (deterministic) ดังนั้น ครูจำเป็นต้องมีทักษะในการตรวจสอบและประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ AI สร้างขึ้น เพื่อให้แน่ใจว่าเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนมีคุณภาพและเหมาะสมกับบริบทของการศึกษาหรือไม่ และครูยังต้องมีความสามารถในการประเมินความปลอดภัย และการป้องกันความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความเป็นส่วนตัวและการละเมิดสิทธิ์ส่วนบุคคล การใช้งานปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ในการศึกษาไม่เพียงแต่ให้ข้อมูลและคำตอบทั่วไป แต่ควรนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Miao & Cukurova, 2024)

Midjourney คือ ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างที่สร้างขึ้นเพื่อช่วยในการเปลี่ยนข้อความให้เป็นรูปภาพ หรือเป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างภาพงานศิลปะตามคำสั่ง (prompt) โดยต้องเข้าใช้งานผ่านโปรแกรม Discord มีขั้นตอนเบื้องต้น ดังนี้ (1) พิมพ์คำสั่ง /imagine แล้วเลือก /imagine prompt ตามภาพ (2) ระบบประมวลผลและเลือกภาพที่ต้องการ ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดภาพแนวนั่ง แนวนอน ภาพเหมือนจริง

ความละเอียดของภาพได้ตามความต้องการ และ (3) เลือกและบันทึกรูปภาพ

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

การเรียนรู้จากและบรรยายภาค หมายถึง ความสามารถในการเลือกคำ ประโยค และข้อความจากเนื้อหาที่กำหนดมาเพื่อสร้างฉากและบรรยายภาคได้ และความสามารถในการพูดบรรยายฉากและบรรยายภาคในวรรณคดีเรื่องไตรภูมิ ตอมนนุสสุภูมิ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จากและบรรยายภาคในไตรภูมิ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม (1) ความสามารถในการเลือกคำ ประโยค และข้อความมาสร้างเป็นภาพ และ (2) ความสามารถในการพูดบรรยายฉากและบรรยายภาคของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) เลือกและถอดความจากเรื่อง ไตรภูมิ ตอมนนุสสุภูมิ (2) เลือกคำสำคัญ ประโยค ข้อความ 5 - 8 คำ (3) แปลงเป็นคำสั่งภาษาอังกฤษพร้อมกำหนดคำสั่ง (prompt) (4) สร้างภาพฉากและบรรยายภาคใน Midjourney และ (5) พูดบรรยายฉากและบรรยายภาค

วิธีการวิจัย

การวิจัยปฏิบัติการแบบร่วมมือ (collaborative action research) ในครั้งนี้เป็นความร่วมมือระหว่างครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อแก้ไขปัญหาการสอนวรรณคดีที่เกิดขึ้นในหลายห้องเรียนและหลายระดับชั้น ดำเนินการตามวงจร PAOR ได้แก่ วางแผน (plan) ปฏิบัติตามแผน (action) สังเกตผลที่เกิดขึ้น (observe) และสะท้อนผล (reflect) (Kemmis, 1988; Wongwanich, 2000) แต่ละขั้นตอน มีรายละเอียดดังนี้

วางแผน (plan) เมื่อครูทราบและกำหนดสภาพปัญหาจากการสะท้อนผลการปฏิบัติในวงจร PAOR รอบที่ผ่านมาแล้ว จึงเป็นการร่วมกันออกแบบและจัดทำแผนการเรียนรู้โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

- (1) นักเรียนเลือกตัวบทประมาณ 4 - 6 บรรทัดที่นักเรียนสนใจจากนั้นถอดความจากเรื่องไตรภูมิิกถา ตอนมนุสสุภูมิ
- (2) นักเรียนเลือกคำสำคัญ ประโยค ข้อความ 6 - 8 คำ
- (3) นักเรียนแปลงเป็นคำสั่งภาษาอังกฤษพร้อมกำหนดคำสั่ง
- (4) นักเรียนสร้างภาพฉากและบรรยากาศใน Midjourney
- (5) นักเรียนพูดบรรยายฉากและบรรยากาศ

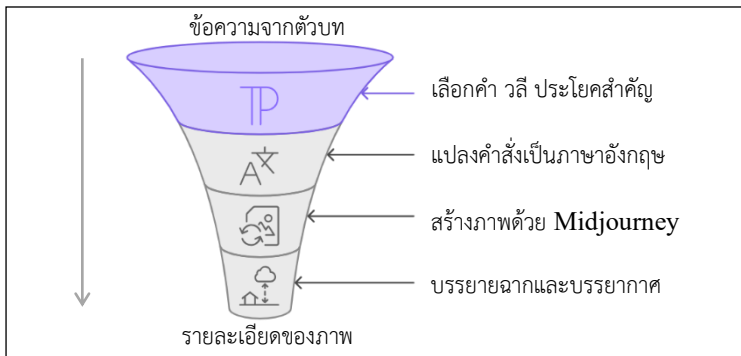


Figure 1 Steps for Organizing Learning Activities

Note. from Image generated using the prompt "5 steps: choose a passage, select 6 - 8 keywords or phrases, create prompt, generate and description" by Napkin AI, 2024.

ปฏิบัติตามแผนที่กำหนด (action) ขั้นตอนนี้เป็น การนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้จำนวน 1 แผน เวลา 3 ชั่วโมง ชั่วโมงที่ 1 ครูใช้การบรรยายเนื้อหาสาระสำคัญ ร่วมกับการใช้คำถาม ชี้แจงและอธิบาย ขั้นตอนการทำกิจกรรม ชั่วโมงที่ 2 ครูสาธิตวิธีการทำ นักเรียนแบ่งกลุ่มแล้ว เลือกตัวแทน ถอดความ และเลือกคำสำคัญ ขั้นตอนนี้ครูคอยกำกับ ตรวจสอบความเหมาะสมเป็นรายบุคคล และชั่วโมงที่ 3 นำเสนอและพูดบรรยายฉาก และบรรยายฉาก ครูสังเกตและบันทึกผล โดยนำไปใช้กับตัวอย่างวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 35 คน จากการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

สังเกตผลที่เกิดขึ้น (observe) เป็นขั้นตอนของการสังเกตและประเมินผลขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนเป็นผู้สังเกต เครื่องมือที่ใช้สังเกต มีดังนี้

(1) **แบบตรวจสอบรายการ** มีคำถามสำหรับการประเมิน ดังนี้
นักเรียนสร้างภาพฉากและบรรยายฉากได้หรือไม่

สร้างได้

เขียนคำสั่งได้ และได้รูปภาพ

สร้างไม่ได้

เขียนคำสั่งไม่ได้ และไม่ได้รูปภาพ

ภาพที่ได้สอดคล้องกับข้อความในระดับใด

สอดคล้องทั้งหมด

ปรากฏภาพตรงกับคำสำคัญทุกคำ

สอดคล้องส่วนใหญ่

ปรากฏภาพตรงกับคำสำคัญ 4-5 คำ

สอดคล้องบางส่วน

ปรากฏภาพตรงกับคำสำคัญ 1-3 คำ

ไม่สอดคล้อง

ไม่มี/ไม่ปรากฏภาพตรงกับคำสำคัญ

นักเรียนสามารถบรรยายฉากและบรรยายฉากได้ในระดับใด

ดีเยี่ยม

บรรยายรายละเอียดได้ครบถ้วน

ดี

บรรยายรายละเอียดได้เพียงบางส่วน

พอใช้

บรรยายรายละเอียดได้ส่วนน้อย

ปรับปรุง

บรรยายรายละเอียดไม่ได้

(2) แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง มีประเด็นคือถาม ได้แก่
ความรู้สึก เช่น

“รู้สึกอย่างไรตอนทำกิจกรรม”

“ช่วงเวลาไหนตื่นเต้น เพราะอะไร”

ความคิดเห็น เช่น

“คิดว่ากิจกรรมนี้ช่วยให้เราได้เรียนรู้อะไร”

“มีอะไรที่อยากจะทำให้ได้ดีมากกว่านี้”

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ครูร่วมกันตรวจสอบคำถาม การประเมินว่าครอบคลุมนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการหรือไม่ และตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของการใช้ภาษาพบว่า เครื่องมือมีคำถามการประเมินที่ครอบคลุมนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ ใช้ภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสม สามารถนำไปใช้สังเกตและสัมภาษณ์ได้

Table 1: The instruments

แบบตรวจสอบรายการ			
คำสำคัญ	สร้าง	ความสอดคล้อง	การบรรยาย
1.	☐ ได้	☐ สอดคล้องทั้งหมด	☐ ดีเยี่ยม
2.	☐ ไม่ได้	☐ สอดคล้องส่วนใหญ่	☐ ดี
3.		☐ สอดคล้องบางส่วน	☐ พอใช้
4.		☐ ไม่สอดคล้อง	☐ ปรับปรุง
5.			
6.			
แบบสัมภาษณ์			
คำถามความรู้สึก		คำตอบ	
☐ รู้สึกอย่างไรตอนทำกิจกรรม			
☐ ช่วงเวลาไหนตื่นเต้น เพราะอะไร			
คำถามความคิดเห็น		คำตอบ	
☐ คิดว่ากิจกรรมนี้ช่วยให้เราได้เรียนรู้อะไร			
☐ มีอะไรที่อยากจะทำให้ได้ดีกว่านี้			

ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตนำมาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลด้วย ร้อยละ (percentage) และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ด้วยการ วิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

สะท้อนผลการปฏิบัติงาน (reflect) เป็นการร่วมกันของครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิชาเอก วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพโดยพิจารณาถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไร พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูหรือไม่ มีข้อค้างหรือข้อควรระมัดระวังใดบ้าง ครั้งต่อไปควรเพิ่มเติมหรือถอดแตรกเรื่องใด นำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ผลการวิจัย

(1) ผลการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ฉากและบรรยากาศในไตรภูมิภาพว่า นักเรียนร้อยละ 91 สามารถเลือกคำ ประโยค และข้อความจากเนื้อหาที่กำหนดมา Generate ภาพฉากและบรรยากาศได้ และสอดคล้องกับข้อความร้อยละ 86 (สอดคล้องทั้งหมดและสอดคล้องส่วนใหญ่) และนักเรียนร้อยละ 69 บรรยายฉากและบรรยากาศได้ระดับดีเยี่ยม และร้อยละ 14 บรรยายฉากและบรรยากาศอยู่ในระดับดี

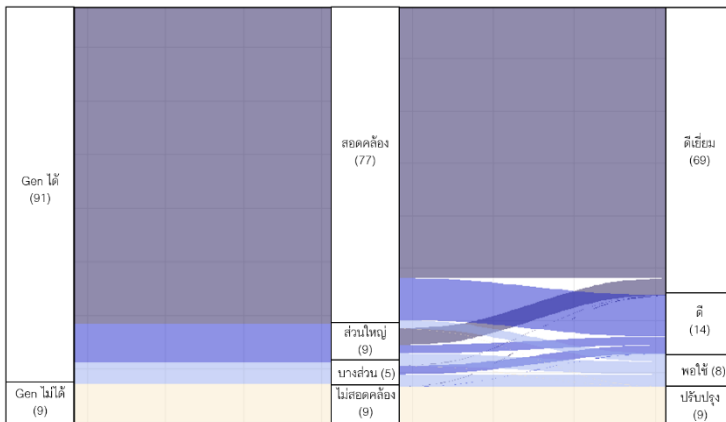


Figure 2 The percentage of students who can generate coherence between the image and describe the setting and ambiance.

Note. from Thirawat Sibuirom (Brunson, 2020)



Figure 3 Sample Image form Midjourney

Note. from Image generated using the prompt “mother's womb, boiling water, thick, oppressively hot, bonfire, burned and digested” by Midjourney, 2024.



Figure 4 Sample Image form Midjourney

Note. from Image generated using the prompt “fetus, womb Virtue, human birth, protected, not burning” by Midjourney, 2024.



Figure 5 Sample Image form Midjourney

Note. from Image generated using the prompt “humans, no good deeds, destitute wanderers, devoid of joy, no clothes, no shelter, hunger and thirst, filth and dirt” by Midjourney, 2024.



Figure 6 Sample Image form Midjourney

Note. from Image generated using the prompt “Orchards, ripe fruits, fragrant, sweet, inviting, pleasure” by Midjourney, 2024.

(2) ผลการศึกษาความรู้สึกและความคิดเห็นของนักเรียนพบว่า ด้านความรู้สึกเป็นเรื่องที่ประทับใจ สนุก ตื่นเต้น เนื่องจากเป็นวิธีการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการให้สมจริงเป็นระบบ แปลกใหม่ ส่วนความคิดเห็นพบว่าใช้งานง่าย สะดวก อยากทำกิจกรรมอีก กระตือรือร้น คิดริเริ่มที่จะลงสร้างภาพร่วมกับคำสั่งอื่นจากข้อความที่อยู่นอกเหนือจากบทเรียนด้วย

ตัวอย่าง ด้านความรู้สึก

“...ตื่นเต้น ไม่รู้ว่ามีแบบนี้ด้วย สนุกมากคะ วรรณคดี
หลาย ๆ เรื่องคงเอาไปทำเองได้ไม่น่าเบื่อ...”

(นักเรียนหญิง 1)

“...มันทำให้ความคิดเราเป็นภาพได้เลย จินตนาการ
หลาย ๆ อย่างก็น่าจะเกิดขึ้นได้ เป็นจริง...”

(นักเรียนชาย 2)

ตัวอย่าง ด้านความคิดเห็น

“...แค่ป้อนคำสั่งก็ออกมาเป็นภาพได้ ง่ายมาก...”

(นักเรียนชาย 3)

“...อยากลองไปอยู่ในตรงนั้น เอรูบตัวเองไป gen-
คเหมือนได้อยู่ในสถานการณ์จริง ๆ เห็นภาพชัดมากขึ้น อยาก
ลอง gen เรื่อง วันพีซ...”

(นักเรียนชาย 4)

(3) การสะท้อนผลหลังการปฏิบัติงานของทีมเพื่อนครูชี้ให้เห็นถึง
ประโยชน์และคุณค่าจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI)
ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้จากและบรรยากาศได้เป็นอย่างดี การเลือกคำและ
ข้อความสำคัญจะเป็นทักษะสำคัญที่นำไปสู่การจับใจความ เรียบเรียงแล้ว
เขียนคำสั่งในรูปแบบที่ซับซ้อนและลึกซึ้งได้ดีมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้
ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างไม่เพียงแต่กระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้เพิ่มมาก
ขึ้นเท่านั้น แต่ยังพัฒนาเทคนิควิธีสอนของครูให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น นับเป็น
จุดเริ่มต้นที่ดีในการนำ AI มาใช้ในห้องเรียนและวิชาภาษาไทย อย่างไรก็ตาม
AI บางประเภทมีค่าใช้จ่ายสูง หากนักเรียนต้องการใช้งานด้วยตนเองอาจใช้
งานได้อย่างจำกัด ทั้งยังใช้งานได้ดีกับภาษาอังกฤษ หากสร้างด้วยภาษาไทย
อาจพบข้อผิดพลาด คลาดเคลื่อน หรืออาจได้ผลลัพธ์ที่ไม่ตรงเท่าใดนัก
ครูจำเป็นต้องให้คำแนะนำ และตรวจสอบอย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ครูต้อง
เสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม

เพื่อป้องกันการใช้ในทางที่ผิด เช่น เนื้อหาที่เป็นเท็จ เนื้อหาที่ละเมิดลิขสิทธิ์ ส่งเสริมความรับผิดชอบ ตลอดจนสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบต่อสังคมและเตรียมพร้อมนักเรียนสำหรับโลกอนาคต

สรุปผลการวิจัย

การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างในการส่งเสริมการเรียนรู้และบรรยากาศในไตรภูมิภพพบว่า นักเรียนสามารถนำคำ ประโยค และข้อความจากเนื้อหามาใช้สร้างสรรค์ฉากและบรรยากาศได้อย่างดี นักเรียนสามารถเลือกเนื้อหาสร้างฉากได้ ภาพที่สร้างสอดคล้องกับข้อความ และนักเรียนส่วนใหญ่สามารถบรรยายฉากได้ในระดับดีเยี่ยมและระดับดี ซึ่งให้เห็นถึงความสามารถในการนำ AI มาใช้เพื่อเพิ่มพูนการเรียนรู้และสร้างจินตนาการเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านความรู้สึกและความคิดเห็น นักเรียนรู้สึกประทับใจ สนุก และตื่นเต้นกับวิธีการในการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการที่สมจริง เป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่าย สะดวก ทำให้อยากทำกิจกรรมอีก ทั้งยังกระตือรือร้นที่จะลองสร้างภาพจากคำสั่งอื่นที่นอกเหนือจากบทเรียน การเรียนรู้ด้วย AI ทำให้นักเรียนเรียนรู้ฉากและบรรยากาศในวรรณคดีได้ดียิ่งขึ้น

การร่วมกันสะท้อนผลการปฏิบัติของครูแสดงให้เห็นว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างมีประโยชน์และคุณค่าต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ฉากและบรรยากาศอย่างมาก ช่วยทำให้จินตนาการสมจริงมากขึ้น กระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียน และพัฒนาเทคนิคการสอนของครูให้ทันสมัย อย่างไรก็ตาม การใช้ AI ยังคงมีข้อจำกัดเรื่องค่าใช้จ่าย และการสร้างเนื้อหาภาษาไทยยังคงมีปัญหาบางประการ นอกจากนี้ ครูต้องให้คำแนะนำในการใช้ AI อย่างรอบคอบ พร้อมเน้นย้ำเรื่องจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม

อภิปรายผลการวิจัย

(1) ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เลือกคำ ประโยค และข้อความจากเนื้อหาที่กำหนดมาสร้างภาพฉากและบรรยายภาคได้ เนื่องจากการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง การสร้างภาพฉากและบรรยายภาคจากคำสำคัญ (keyword) ที่นักเรียนคัดเลือกและเขียนคำส่งด้วยตนเอง แสดงให้เห็นว่านักเรียนสร้างความรู้และความเข้าใจจากประสบการณ์ที่ตนเองมี กล่าวได้ว่า AI ให้ประสบการณ์การเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียน (Su & Yang, 2023) ผลลัพธ์ภาพฉากและบรรยายภาคที่ได้จึงเสมือนเป็นผลงานของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ยังชี้ให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถบรรยายฉากและบรรยายภาคได้ในระดับดีเยี่ยมและดี ซึ่งเป็นระดับที่เหมาะสม เนื่องจากระบวนการพูดบรรยายรายละเอียดของภาพเป็นการสะท้อนความคิดจากประสบการณ์เหล่านั้น (Piaget, 1971; Seifert & Sutton, 2009; Steffe & Gale, 2012)

(2) ผลการศึกษาความรู้และความคิดเห็นชี้ให้เห็นว่า นักเรียนรู้สึกประทับใจ สนุก เนื่องจากการเรียนรู้คำศัพท์ควบคู่ไปด้วยจะช่วยให้ผู้อ่านสนุกและซาบซึ้งในวรรณคดีมากขึ้น (Rutsamejam, 2018) ทั้งยังต้นตอกับวิธีการใหม่ในการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการที่สมจริง AI เป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและสะดวกทำให้อยากทำกิจกรรม อีกทั้งยังกระตุ้นให้ลองสร้างภาพจากคำสั่งอื่นที่นอกเหนือจากบทเรียนเนื่องจากปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง (Generative AI) ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน (Noroozi, Soleimani, Farrokhnia, & Banihashem, 2024) การมีส่วนร่วมของนักเรียนกับ Midjourney ทำให้การระดมความคิดเชิงสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ กราฟิก และสื่อมัลติมีเดียได้ดีและน่าสนใจ แสดงถึงความสำเร็จของใช้ Midjourney (Hanna, 2023; Mansour, 2023)

(3) การสะท้อนผลหลังการปฏิบัติงานชี้ให้เห็นถึงประโยชน์และคุณค่าต่อการส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้วรรณคดีของผู้เรียน เนื่องจากการจัดเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะสารสนเทศและเทคโนโลยีชีวิตและการทำงาน และการเรียนรู้วัฒนธรรม (Imsombat & Lenanant, 2019) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาสนับสนุนจึงส่งผลให้นักเรียนเรียนภาษาและวรรณคดีไทยได้ดีขึ้น (Damprasit, 2024; Noila, 2018; Numna, & Chansawat, 2023; Sermsil & Mavatakorn, 2023; Thanawutthikul & Ongardwanich, 2024) การใช้ปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง Generative AI ยังเป็นการพัฒนาเทคนิคการสอนของครูให้ทันสมัย และเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการนำ AI มาใช้ในห้องเรียน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้มีทิศทางและแนวโน้มที่มุ่งพัฒนาการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ทันสมัย และมีความแปลกใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนในบริบทยุคสังคมดิจิทัล (Poompao & Wichayapakorn, 2024) วรรณคดีจึงไม่ได้มีอยู่แค่เพียงในหนังสือ ตำรา หรือหนังสือเรียนวรรณคดีอีกต่อไป หากแต่ยังมีรูปแบบการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของสื่อสังคมมากขึ้น (Rutsamejam, 2018) อย่างไรก็ตาม การใช้ AI ยังคงมีข้อจำกัดเรื่องค่าใช้จ่าย ประสิทธิภาพของเทคโนโลยีที่ยังไม่ได้รับการทดสอบอย่างเพียงพอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาด้านจริยธรรม (Su & Yang, 2023) อาจก่อให้เกิดปัญหาเรื่องความเป็นส่วนตัว อคติ และความถูกต้องของข้อมูล ครูต้องแนะนำในการใช้ AI อย่างรอบคอบ ผู้บริหารต้องมีทัศนคติที่กว้างขวาง มีความรู้พื้นฐานที่สำคัญและจำเป็น บุคลากรข้ามศาสตร์มีการประเมินผลแบบใหม่ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีกฎเกณฑ์ทางจริยธรรมที่เข้มงวด (Chiu, 2023; Noroozi, Soleimani, Farrokhnia, & Banihashem, 2024)

- Mansour, S. (2023). Intelligent graphic design: The effectiveness of midjourney as a participant in a creative brainstorming session. *International Design Journal*, 13(5), 501-512.
- Miao, F., & Cukurova, M. (2024). *AI competency framework for teachers*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/ZJTE2084>
- Midjourney. (2 0 2 4) . *Midjourney* [AI-Generated Picture] <https://www.midjourney.com/>
- Napkin. (2024). *Some image link* [AI-Generated Picture]. <https://app.napkin.one/some-image-link>
- Noila, S. (2018). *The Development of Learning Achievement in Thai Language Subjects on Figure of Speech in Thai Literature by Scaffolding on Web-based for Student in Mattayom 6*. [Doctoral dissertation, Naresuan University].
- Noroozi, O., Soleimani, S., Farrokhnia, M., & Banihashem, S. K. (2024). Generative AI in Education: Pedagogical, Theoretical, and Methodological Perspectives. *International Journal of Technology in Education*, 7(3), 373-385.
- Numna, C., & Chansawat, K. (2023.) A Study of Learning Achievement in Thai Literature by Using Creative Media from the Application for Grade 5 High School. *Ratchaphruek Journal*, 21(2), 1-16.
- Piaget, J. (1971). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge*. Grossman.
- Poompao, S., & Witchayapakorn, K. (2024). The Synthesis of Graduate Research on Literary Pedagogy at Silpakorn University and Naresuan University during 2007-2022. *FOYER: The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 7(1), 1-37.
- Puttameta, C. (1991). Imagery in Traiphum Phra Ruang. *Mamutsat Paritat: Journal of Humanities*, 20(2), 31-40.

- Rutsamejam, K. (2018). Thai Literature in Thailand 4.0 Era. *Journal of Information*, 17(1), 13-24.
- Seifert, K., & Sutton, R. (2009). *Educational psychology* (2nd ed.). Global Text Project. Wayback Machine.
- Sermasil, C., & Mavatakorn, S. (2023). The Creation of Electronic Knowledge Book on the Royal Barge Song in Thai Literature for Foreigners. *Journal of Language, Religion and Culture*, 12(1), 24-48.
- Srisai, C. (2020). *Basic Education Textbook on Thai Language, Literature, and Literary Works for Grade 12 (Matthayom 6)*. Institute of Academic Quality Development (Sathaban Phatthana Khunnaphap Wichakan).
- Steffe, L. P., & Gale, J. (2012). *Constructivism in education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315810157>
- Su, J., & Yang, W. (2023). Unlocking the power of ChatGPT: A framework for applying generative AI in education. *ECNU Review of Education*, 6(3), 355-366.
- Thanawutthikul, K., & Ongardwanich, N. (2024). The Development of Thai Literature Analytical Reading Abilities of Prathomsuksa 6 students by Using GPAS5 Steps Learning with Infographics. *URU Journal of Integrated Sciences for Development*, 14(1), <https://so06.tcithaijo.org/index.php/GRAURU/article/view/272627>
- Wongsutthitham, N. (1990). *Thai literature of the Sukhothai period* (5th ed.). Ramkhamhaeng University.
- Wongwanich, S. (2000). *Classroom Action Research* (19th ed.). Chulalongkorn University Press.

Author

Thirawat Sibuirom

Khamcha-I Witthayakhan school

The Secondary Educational Service Area Office Mukdahan

E-mail: Thirawat.sibuirom@gmail.com