





การจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศของครู
BEST PRACTICE

การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม SUNO AI





นาย จิรายุ จันทร์ดอน
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

คำนำ

ด้วยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ได้จัดการนำเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศของครู ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

เอกสารรายงานการจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศของครู ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 โดยจัดทำขึ้นเพื่อรายงาน การสร้างนวัตกรรมของนายจิรายุ จันทร์ดอน ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ซึ่งได้รายงานการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม SUNO AI ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะเป็นนวัตกรรมใช้ในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนในสร้างนวัตกรรมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

นายจิรายุ จันทร์ดอน

ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

สารบัญ

.....ก
คำนำ.....ก
สารบัญ.....ข
ใบสมัครเข้ารับการนำเสนอผลงาน.....1
รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice).....2
องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้.....2
1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา.....2
2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา.....2
3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา.....3
4. ประโยชน์/ความสำคัญ.....5
องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้.....6
1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา.....6
วัตถุประสงค์ เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ.....6
2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา.....7
3. การออกแบบแนวทางการพัฒนา.....8
4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา.....11
5. การนำไปใช้.....11
6. การประเมินและการปรับปรุง.....12
องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้.....14
ผลที่เกิดกับสถานศึกษา.....14
ผลที่เกิดกับครูผู้สอน.....14
ผลที่เกิดกับผู้เรียน.....14
การขยายผลและต่อยอดการใช้นวัตกรรมการศึกษา.....15
ภาคผนวก.....17

สารบัญภาพ

ภาพที่ 1 บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน....18
ภาพที่ 2 บรรยากาศการนำเสนอผลงาน....19
ภาพที่ 3 บรรยากาศการสร้างสรรค์บทเพลงผ่าน SUNO AI....20
....21
ภาพที่ 4 รวมผลงานนักเรียน....21
ภาพที่ 5 หน้าโปรแกรมผลงานนักเรียน....21
....21
....22
ภาพที่ 6 เกมสร้างสรรค์บทเพลงจาก CANVA....22
....22
ภาพที่ 7 หน้าโปรแกรมเกม AI Music Creator Game....22
....23

ใบสมัครเข้ารับการนำเสนอผลงาน

แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ระดับจังหวัด ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

****

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

๑. ชื่อผลงาน สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม SUNO AI ๒. ประเภทผลงาน “วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)” ที่สมัครเข้ารับการนำเสนอ

☐ ด้านการบริหารการจัดการศึกษา

☑ ด้านการจัดการเรียนรู้

☐ ด้านการนิเทศ ติดตามและประเมินผล

3. ชื่อ-สกุล ผู้นำเสนอผลงาน นาย จิรายุ จันทร์ดอน

ตำแหน่ง ครู

ชื่อสถานศึกษา/หน่วยงาน โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

4. ข้อมูลการติดต่อ

โทรศัพท์ 086-770-9987 โทรสาร - E-mail tiger1997.jirayu@gmail.com

รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม SUNO AI

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ในศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ เพื่อเตรียมผู้เรียนให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในยุคดิจิทัลในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี การจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกทางอารมณ์ของผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังขาดทักษะในการแต่งเพลง ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์เนื้อร้องและทำนอง รวมทั้งมีข้อจำกัดด้านเครื่องมือและสื่อในการฝึกปฏิบัตินอกจากนี้ กระบวนการแต่งเพลงแบบดั้งเดิมมักต้องอาศัยทักษะด้านดนตรีค่อนข้างสูง เช่น ความรู้ด้านทฤษฎีดนตรี การเรียบเรียงเสียงประสาน และการใช้โปรแกรมสร้างดนตรี ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคสำหรับผู้เรียนระดับประถมหรือมัธยมศึกษาที่เพิ่งเริ่มเรียนรู้

ปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ด้านดนตรี เช่น โปรแกรม **Suno AI** สามารถช่วยสร้างทำนองดนตรีประกอบ และเสียงร้องจากข้อความ (Prompt) ได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ จึงเป็นโอกาสสำคัญในการนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาพัฒนาเป็น **สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ด้านการสร้างสรรค์บทเพลง** เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการแต่งเพลงได้ง่าย สนุก และมีแรงจูงใจมากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้พัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง **การสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI** เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าว และพัฒนาทักษะด้านดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้พัฒนานวัตกรรมได้กำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาบูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรี โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์บทเพลงได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) แนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมประกอบด้วยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี AI เพื่อช่วยในการ

สร้างทำนอง และเสียงดนตรีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมการใช้โปรแกรม **Suno AI** เป็นเครื่องมือในการทดลองสร้างเพลงจากเนื้อร้องหรือแนวคิดของผู้เรียนการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างผลงานเพลงของตนเอง การประเมินผลการเรียนรู้จากผลงานสร้างสรรค์ของผู้เรียนแนวทางดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการแต่งเพลงได้ง่ายขึ้น และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

แนวทางการพัฒนาที่ชัดเจนได้ถูกจัดทำเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจน เกิดเป็นชุดสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์บทเพลง โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม SUNO AI ผ่านสื่อ Canva ประกอบด้วย สื่อแนวทางการสร้างบทเพลง เกมการสร้างบทเพลงอย่างง่าย และผลงานของนักเรียนที่รวบรวมไว้ โดยครูสามารถปรับใช้ตามบริบทของชั้นเรียน สร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองในรูปแบบ Anywhere Anytime โดยเปิดเว็บไซต์เข้าเรียนได้ไม่ว่าอยู่ที่ไหนเวลาใด

3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้อาศัยกรอบแนวคิดที่สำคัญ ดังนี้

3.1 แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะทักษะที่เรียกว่า **4C** ได้แก่ Creativity (ความคิดสร้างสรรค์), Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์), Communication (การสื่อสาร) และ Collaboration (การทำงานร่วมกัน)

ในการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรี การสร้างสรรค์บทเพลงถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะดังกล่าวอย่างชัดเจน เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้จินตนาการในการคิดเนื้อเพลง วิเคราะห์อารมณ์ของบทเพลง สื่อสารความรู้สึกผ่านดนตรี และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนาผลงานเพลง

ดังนั้น การนำเทคโนโลยี AI เช่น Suno AI มาใช้ในการสร้างเพลง จึงช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่ทันสมัย และสอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3.2 แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเอง ผ่านการคิด ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความคิดและจินตนาการของผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรี การสร้างสรรค์บทเพลงถือเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดและอารมณ์ผ่านองค์ประกอบทางดนตรี เช่น เนื้อร้อง ทำนอง จังหวะ และอารมณ์เพลง การนำ AI มาใช้เป็นเครื่องมือช่วยสร้างทำนองหรือดนตรีประกอบ ทำให้ผู้เรียนสามารถทดลองแนวคิดทาง

ดนตรีได้หลากหลายรูปแบบ และสามารถพัฒนาผลงานเพลงของตนเองได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและการสร้างผลงาน (Learning by Creating)

3.3 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Learning)

การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย การใช้โปรแกรม **Suno AI** ในการสร้างบทเพลงถือเป็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอนด้านดนตรี โดยผู้เรียนสามารถป้อนคำสั่งหรือข้อความ (Prompt) เพื่อให้ระบบ AI สร้างบทเพลงตามแนวคิดหรือเนื้อร้องที่ผู้เรียนกำหนด กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะด้าน **Digital Literacy** ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในยุคปัจจุบัน

3.4 แนวคิดการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา (AI in Education)

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นเทคโนโลยีที่สามารถประมวลผลข้อมูลจำนวนมากและสร้างผลลัพธ์ที่มีความซับซ้อน เช่น การสร้างข้อความ ภาพ หรือเสียงดนตรีในด้านการศึกษา เทคโนโลยี AI สามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ในหลายรูปแบบ เช่น การสร้างสื่อการเรียนรู้ การช่วยวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน การช่วยสร้างผลงานสร้างสรรค์ สำหรับการเรียนการสอนดนตรี AI สามารถใช้ในการสร้างทำนองดนตรี การเรียบเรียงเสียงประสาน และการสร้างเสียงร้องจากข้อความ ทำให้ผู้เรียนสามารถทดลองสร้างเพลงได้ง่ายขึ้น

3.5 แนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning)

Active Learning เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การทำกิจกรรมกลุ่ม การทดลองและการสร้างผลงาน

การจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ AI ได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การแต่งเนื้อเพลง การทดลองสร้างเพลงด้วย Suno AI การปรับแก้และพัฒนาบทเพลง และการนำเสนอผลงานเพลงของตนเอง

กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และสามารถพัฒนาทักษะด้านดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กล่าวโดยสรุป ผู้พัฒนานวัตกรรมได้นำมาบูรณาการเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง **การสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ AI ด้วยโปรแกรม Suno AI** โดยมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ กรอบแนวคิดดังกล่าวได้นำไปสู่การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ **MUSIC Model** ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการสร้างแรงจูงใจ การทำความเข้าใจเนื้อหา การฝึกทักษะ การสร้างสรรค์

นวัตกรรม และการสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน เพื่อพัฒนาทักษะทางดนตรีและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนอย่างยั่งยืน

4. ประโยชน์/ความสำคัญ

การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI ถือเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรีให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากในหลากหลายสาขา รวมทั้งด้านศิลปะและดนตรี การนำนวัตกรรมดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจึงช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเครื่องมือที่ทันสมัย และสามารถพัฒนาทักษะทางดนตรีควบคู่กับทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมนี้มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลงได้ง่ายขึ้น เนื่องจากผู้เรียนจำนวนมากอาจยังขาดพื้นฐานด้านทฤษฎีดนตรีหรือทักษะการเรียบเรียงเสียงดนตรี การใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือสนับสนุนจะช่วยลดข้อจำกัดดังกล่าว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถทดลองสร้างบทเพลงจากแนวคิดหรือเนื้อร้องของตนเองได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต การสร้างสรรค์บทเพลงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการ ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และประสบการณ์ของตนเองผ่านเสียงดนตรีและเนื้อเพลง ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางศิลปะอย่างเป็นธรรมชาติ

อีกทั้ง การใช้ AI ในกระบวนการเรียนรู้ยังช่วยส่งเสริมทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การใช้โปรแกรม การออกแบบคำสั่ง (Prompt) เพื่อสร้างผลงานเพลง และการประเมินผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ AI ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาไปพร้อมกัน

ในด้านการจัดการเรียนการสอน นวัตกรรมนี้ยังช่วยให้ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยการนำเทคโนโลยี AI มาเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้ ทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระดับสถานศึกษา การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของสถานศึกษาให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ที่มีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษา อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้ในอนาคต

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ด้วยโปรแกรม Suno AI ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะด้านดนตรีของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตและปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมแห่งอนาคต

องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อยกระดับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดนตรีให้สอดคล้องกับบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน โดยการนำเทคโนโลยี AI มาเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์บทเพลงของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือในการช่วยสร้างทำนอง ดนตรีประกอบ และเสียงร้องจากแนวคิดหรือเนื้อร้องของผู้เรียน กระบวนการดังกล่าวจะช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะทางดนตรีของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีได้

นอกจากนี้ วัตถุประสงค์ของการพัฒนายังมุ่งเน้นการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาดนตรี โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ฝึกปฏิบัติ และทดลองสร้างผลงานเพลงของตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในองค์ประกอบของบทเพลง เช่น เนื้อร้อง ทำนอง จังหวะ และอารมณ์ของเพลงอย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

เชิงปริมาณ

นักเรียนร้อยละ 80 ขึ้นไป สามารถใช้สื่อนวัตกรรมดังกล่าวในการสร้างสรรค์บทเพลงได้ และสามารถสร้างผลงานเพลงจากการใช้โปรแกรม Suno AI ได้อย่างน้อยคนละหนึ่งผลงาน

เชิงคุณภาพ

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดความคิดและจินตนาการผ่านบทเพลงของตนเองได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรี

นอกจากนี้ การพัฒนานวัตกรรมดังกล่าวยังมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ครูผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน

2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง **การสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI** ได้อาศัยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และสามารถส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะทักษะด้านดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 หลักการและแนวคิดสำคัญที่นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมประกอบด้วยดังนี้

2.1 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นแนวคิดที่มองว่าการเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ และการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการแสวงหาความรู้ ขณะที่ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ด้านดนตรี การสร้างสรรค์บทเพลงถือเป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้ประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการของตนเองในการสร้างผลงานเพลง การนำเทคโนโลยี AI เช่น Suno AI มาใช้ในการสร้างทำนองหรือเสียงดนตรี จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถทดลองแนวคิดทางดนตรีได้อย่างหลากหลาย และเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

2.2 แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

Active Learning เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านการคิด วิเคราะห์ อภิปราย และการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้เรียนเป็นเพียงผู้รับความรู้ ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ได้ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์บทเพลง เช่น การแต่งเนื้อเพลง การกำหนดแนวเพลง การทดลองสร้างเพลงด้วย AI และการนำเสนอผลงานของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้น กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และสามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning)

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในโลกยุคดิจิทัล โดยเฉพาะทักษะสำคัญที่เรียกว่า **4C** ได้แก่ **Creativity, Critical Thinking, Communication และ Collaboration** การสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ AI เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมทักษะเหล่านี้ได้อย่างชัดเจน

ผู้เรียนต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเนื้อเพลง วิเคราะห์อารมณ์ของบทเพลง สื่อสารความคิดผ่านเสียงดนตรี และทำงานร่วมกับผู้อื่นในการพัฒนาผลงานเพลง

2.4 แนวคิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา (AI in Education)

ปัจจุบันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ได้ถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษาอย่างแพร่หลาย เพื่อช่วยพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยี AI สามารถช่วยสร้างสื่อการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน และสนับสนุนการสร้างผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับการเรียนการสอนด้านดนตรี AI สามารถใช้ในการสร้างทำนองดนตรี การเรียบเรียงเสียงดนตรี และการสร้างเสียงร้องจากข้อความ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถทดลองสร้างผลงานเพลงได้อย่างง่ายดาย แม้จะมีพื้นฐานด้านดนตรีไม่มาก

2.5 แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์ผลงาน (Learning by Doing / Project-based Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติหรือการทำโครงงาน เป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการสร้างผลงานจริง โดยผู้เรียนจะต้องวางแผน ลงมือปฏิบัติ ทดลอง และปรับปรุงผลงานของตนเอง ในการจัดการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลง ผู้เรียนจะได้สร้างผลงานเพลงของตนเองผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การคิดแนวคิดของเพลง การเขียนเนื้อร้อง การสร้างดนตรีด้วย AI และการนำเสนอผลงานเพลง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ และส่งเสริมความภาคภูมิใจในผลงานของผู้เรียน

3. การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การออกแบบแนวทางการพัฒนา การสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI ครั้งนี้ อาศัยหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และสามารถส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะทักษะด้านดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาในศตวรรษที่ 21 การออกแบบจึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านสื่อหลากหลายช่องทาง ทั้งภาพ เสียง และการมีปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมจำลองอย่างสมจริง รูปแบบการพัฒนาใช้กระบวนการ “วางแผน – ปฏิบัติ – ประเมิน – ปรับปรุง” (Plan-Do-Check-Act: PDCA) โดยเริ่มจากการออกแบบสื่อและกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วดำเนินการทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง และมีการปรับปรุงและต่อยอดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้สื่อ Canva ในการสร้าง Prompt คำสั่งพื้นฐานในการสร้างสรรค์บทเพลง กิจกรรมการปฏิบัติการสุ่มแต่งเนื้อเพลง พร้อมนำหลัก PDCA มาต่อยอดประยุกต์การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ MUSIC Model ดังนี้

M – Motivation

กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านตัวอย่างเพลงที่สร้างจาก AI และกิจกรรมเกมดนตรี

U – Understanding

ให้ผู้เรียนเรียนรู้พื้นฐานการแต่งเพลง เช่น โครงสร้างเพลง เนื้อร้อง และอารมณ์เพลง

S – Skill Practice

ฝึกการเขียนเนื้อเพลงและทดลองสร้างเพลงผ่านโปรแกรม Suno AI

I – Innovation Creation

ผู้เรียนสร้างสรรค์บทเพลงของตนเองโดยใช้ AI

C – Collaboration & Conclusion

นำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสรุปองค์ความรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตาม **MUSIC Model** เป็นรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์บทเพลงของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสนับสนุน โดยกระบวนการดังกล่าวประกอบด้วย 5 ขั้นตอนที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่การสร้างแรงจูงใจ การทำความเข้าใจเนื้อหา การฝึกทักษะ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและสามารถพัฒนาผลงานดนตรีของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนแรกคือ **Motivation (การสร้างแรงจูงใจ)** เป็นขั้นตอนสำคัญที่มุ่งกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนนำตัวอย่างบทเพลงที่สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาเปิดให้ผู้เรียนรับฟัง พร้อมทั้งจัดกิจกรรมเกมดนตรีหรือกิจกรรมกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและน่าสนใจ ขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้และเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทเพลงของตนเอง

เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนที่สองคือ **Understanding (การทำความเข้าใจเนื้อหา)** ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนอธิบายพื้นฐานที่จำเป็นในการสร้างสรรค์บทเพลง เช่น โครงสร้างของเพลง องค์ประกอบของบทเพลง การแต่งเนื้อร้อง การกำหนดอารมณ์และแนวเพลง ตลอดจนตัวอย่างบทเพลงที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของการแต่งเพลงอย่างถูกต้อง ขั้นตอนนี้ช่วยวางพื้นฐานความรู้ที่สำคัญก่อนที่ผู้เรียนจะเริ่มลงมือปฏิบัติจริง

จากนั้นเข้าสู่ขั้นตอนที่สามคือ **Skill Practice (การฝึกทักษะ)** ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง โดยเริ่มจากการเขียนแนวคิดของเพลง การแต่งเนื้อร้อง และการทดลองสร้างบทเพลงผ่านโปรแกรม Suno AI ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการใช้คำสั่งหรือข้อความ (Prompt) เพื่อให้ระบบ AI สร้างทำนองและดนตรีประกอบตามแนวคิดของตนเอง กระบวนการฝึกปฏิบัตินี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลอง ปรับปรุง และพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์บทเพลงอย่างต่อเนื่อง

เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมด้านทักษะแล้ว จะเข้าสู่ขั้นตอนที่สี่คือ **Innovation Creation (การสร้างสรรค์นวัตกรรม)** ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้นำความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้มาใช้ในการสร้างสรรค์บทเพลงของตนเองอย่างเต็มรูปแบบ โดยผู้เรียนสามารถกำหนดแนวคิด เนื้อร้อง และลักษณะของเพลงตามจินตนาการของตนเอง พร้อมใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือช่วยสร้างดนตรีและเสียงร้อง ขั้นตอนนี้ช่วยส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงศักยภาพทางดนตรีของตนเองผ่านผลงานเพลงที่เป็นเอกลักษณ์

ขั้นตอนสุดท้ายคือ **Collaboration and Conclusion (การร่วมมือและการสรุปองค์ความรู้)** ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานเพลงของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้น พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์บทเพลง กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้จากผู้อื่น หลังจากนั้นครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลงานดนตรีในอนาคต

กล่าวโดยสรุป กระบวนการจัดการเรียนรู้ตาม **MUSIC Model** เป็นแนวทางที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์บทเพลง โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการที่เป็นลำดับขั้น ตั้งแต่การสร้างแรงจูงใจ การทำความเข้าใจเนื้อหา การฝึกทักษะ การสร้างสรรค์ผลงาน และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งทักษะด้านดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

4.1 ผู้บริหารมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุน และผลักดันแนวคิดนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะการอนุมัติการนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสนับสนุนงบประมาณ ทรัพยากร และบุคลากรในการพัฒนาสื่อการเรียน และจัดประชุมแลกเปลี่ยนแนวทางกับครูเพื่อกำหนดเป้าหมายของการพัฒนาอย่างชัดเจน

4.2 ครูมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ครูเป็นผู้มีบทบาทโดยตรงในการพัฒนาสื่อและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยร่วมวิเคราะห์ปัญหา เช่น ทักษะในการแต่งเพลงของนักเรียน การบูรณาการนำเนื้อหาสาระจากรายวิชาอื่นๆ มาประยุกต์ใช้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม

4.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้เรียนรู้และผู้ร่วมทดลองใช้สื่อนวัตกรรม โดยมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ให้ข้อมูลย้อนกลับต่อสื่อที่ใช้ รวมทั้งมีโอกาสสร้างผลงานของตนเอง เช่น ผลงานเพลงของตนเองที่เป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมา ได้แลกเปลี่ยนความคิดของตนเองกับผู้อื่น

4.4 คณะกรรมการสถานศึกษามีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

คณะกรรมการสถานศึกษาทำหน้าที่ในการให้ข้อเสนอแนะ สนับสนุนเชิงนโยบาย และตรวจสอบการดำเนินงานของนวัตกรรม รวมถึงการประสานงานกับผู้ปกครองและชุมชน เพื่อสร้างความเข้าใจและความร่วมมือ ตลอดจนพิจารณาผลสัมฤทธิ์ของนวัตกรรมว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ และให้การรับรองเมื่อเกิดผลดีต่อผู้เรียน

4.5 ชุมชนและหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ชุมชนและหน่วยงานภายนอก เช่น มหาวิทยาลัย หน่วยงานการศึกษา ผู้ปกครอง และองค์กรเทคโนโลยี มีส่วนร่วมในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ การอบรมครู และจัดหาทรัพยากรสนับสนุน เช่น การใช้งาน Canva ,SUNO AI เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

5. การนำไปใช้

การนำสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ได้ดำเนินการภายใต้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ **MUSIC Model** ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการสร้างแรงจูงใจ การทำความเข้าใจเนื้อหา การฝึกทักษะ การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการสรุปองค์ความรู้ร่วมกัน โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้และออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาดนตรีสากล ครูผู้สอนได้เริ่มต้นด้วยการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านตัวอย่างบท

เพลงที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยี AI เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์บทเพลง จากนั้นจึงอธิบายพื้นฐานเกี่ยวกับองค์ประกอบของบทเพลง เช่น โครงสร้างเพลง เนื้อร้อง ทำนอง และอารมณ์ของเพลง เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจพื้นฐานก่อนการลงมือปฏิบัติจริง

หลังจากนั้น ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการแต่งเนื้อเพลงและทดลองใช้โปรแกรม Suno AI ในการสร้างบทเพลงตามแนวคิดของตนเอง โดยผู้เรียนสามารถกำหนดรูปแบบของเพลง แนวเพลง หรืออารมณ์ของเพลงผ่านการเขียนคำสั่งหรือข้อความ (Prompt) เพื่อให้ระบบ AI สร้างทำนองและดนตรีประกอบตามที่ต้องการ กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการทดลองและการปรับปรุงผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง ในขั้นตอนสุดท้าย ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานเพลงของตนเองต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียน พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อพัฒนาผลงานเพลงให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น กระบวนการดังกล่าวช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน และเกิดการพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. การประเมินและการปรับปรุง

การประเมินผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม รวมทั้งเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น โดยการประเมินผลได้ดำเนินการในหลายด้าน ได้แก่ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน การประเมินผลงานการสร้างสรรค์บทเพลงของผู้เรียน และการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดำเนินการโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบระดับความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์บทเพลง ผลการประเมินดังกล่าวช่วยให้ครูผู้สอนสามารถวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียนและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ยังมีการประเมินผลงานบทเพลงที่ผู้เรียนสร้างขึ้น โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่พิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของบทเพลง เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสอดคล้องของเนื้อร้องกับอารมณ์เพลง ความเหมาะสมของทำนอง และความสมบูรณ์ของผลงานเพลง การประเมินในลักษณะนี้ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านทักษะการสร้างสรรค์ทางดนตรีของผู้เรียน

รายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรม

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อนวัตกรรมการสร้างสรรค์บทเพลงด้วย AI พบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับการสร้างสรรค์บทเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านทักษะการสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานเพลงของตนเองได้อย่างหลากหลาย และสามารถใช้โปรแกรม Suno AI ในการสร้างทำนองและดนตรีประกอบได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีความกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานของตนเองมากขึ้น

scan me

SUNO Playlist

องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

การดำเนินการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรค์บทเพลงโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยโปรแกรม Suno AI ส่งผลให้สถานศึกษามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล นวัตกรรมดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้สถานศึกษามีแนวทางในการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเป็นรูปธรรม

การพัฒนานวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระดนตรี โดยการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการกับกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ทำให้การจัดการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

อีกทั้ง สถานศึกษายังสามารถใช้ผลงานนวัตกรรมดังกล่าวเป็นต้นแบบในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้ รวมทั้งสามารถนำไปเผยแพร่หรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาเครือข่าย ซึ่งจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับสถานศึกษาในฐานะองค์กรที่มีการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

ผลที่เกิดกับครูผู้สอน

การดำเนินงานตามรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยให้ครูผู้สอนมีโอกาสพัฒนาความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา โดยเฉพาะการใช้โปรแกรม Suno AI ในการสร้างสื่อการเรียนรู้และสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์บทเพลงของผู้เรียน ครูผู้สอนได้เรียนรู้วิธีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มาประยุกต์ใช้ในรายวิชาดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนมีความหลากหลายและมีความยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

การใช้นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยให้ครูผู้สอนสามารถพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล และสามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจสำหรับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอนในด้านการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

ผลที่เกิดกับผู้เรียน

ผู้เรียนได้รับประโยชน์จากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวอย่างชัดเจน โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านการสร้างสรรค์บทเพลงผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ตั้งแต่การคิดแนวคิดของเพลง การแต่งเนื้อร้อง การกำหนดอารมณ์ของเพลง และการใช้เทคโนโลยี AI ในการสร้างทำนองและดนตรีประกอบกระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านความคิด

สร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดงออกทางดนตรีมากยิ่งขึ้น ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคปัจจุบัน

การนำเสนอผลงานเพลงและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นยังช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้น

การขยายผลและต่อยอดการใช้นวัตกรรมการศึกษา

จากผลการดำเนินงานนวัตกรรมดังกล่าว สามารถนำไปขยายผลและต่อยอดการใช้งานได้ในหลายรูปแบบ ทั้งในระดับสถานศึกษาและเครือข่ายทางการศึกษา โดยสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตาม MUSIC Model ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาดนตรีในระดับชั้นอื่น ๆ ได้ รวมทั้งสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตร เช่น กิจกรรมชุมนุมดนตรี หรือกิจกรรมการประกวดบทเพลงสร้างสรรค์ของนักเรียน นอกจากนี้ยังสามารถนำแนวคิดการใช้เทคโนโลยี AI ในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะการแสดง การผลิตสื่อดิจิทัล หรือการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

ในระยะยาว สถานศึกษายังสามารถพัฒนานวัตกรรมดังกล่าวให้เป็นแหล่งเรียนรู้ด้านดนตรีและเทคโนโลยีสำหรับผู้เรียน รวมทั้งสามารถเผยแพร่ผลงานของผู้เรียนผ่านช่องทางดิจิทัลต่าง ๆ เพื่อสร้างโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสถานศึกษาอื่น ๆ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงาน “วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)” ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ไว้ครบถ้วนแล้ว ตามประกาศของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. เอกสารรายงาน ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 เล่ม
2. ไฟล์เอกสาร ในรูปแบบ PDF จำนวน 1 ฉบับ (อัพโหลดผ่าน google drive แล้วกรอกข้อมูลส่งใน google forms) (ลิงค์ส่งผลงาน
3. ไฟล์นำเสนอผลงาน ในรูปแบบ MP4 จำนวน 1 คลิป (อัพโหลดผ่าน google drive แล้วกรอกข้อมูลส่งในgoogle forms) (ลิงค์ส่งผลงาน

ข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานฉบับนี้ มีความถูกต้องและเป็นจริงทุกประการ



ลงชื่อ.....ผู้เสนอผลงาน

(นายจิรายุ จันทร์ดอน)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

วันที่ 8 กรกฎาคม 2569



ลงชื่อ.....ผู้รับรองผลงาน

(นายนพนันท์ อรัญมิ่ง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

วันที่ 8 กรกฎาคม 2569

ภาคผนวก





ภาพที่ 1 บรรยากาศการจัดการเรียนการสอน





ภาพที่ 2 บรรยากาศการนำเสนอผลงาน

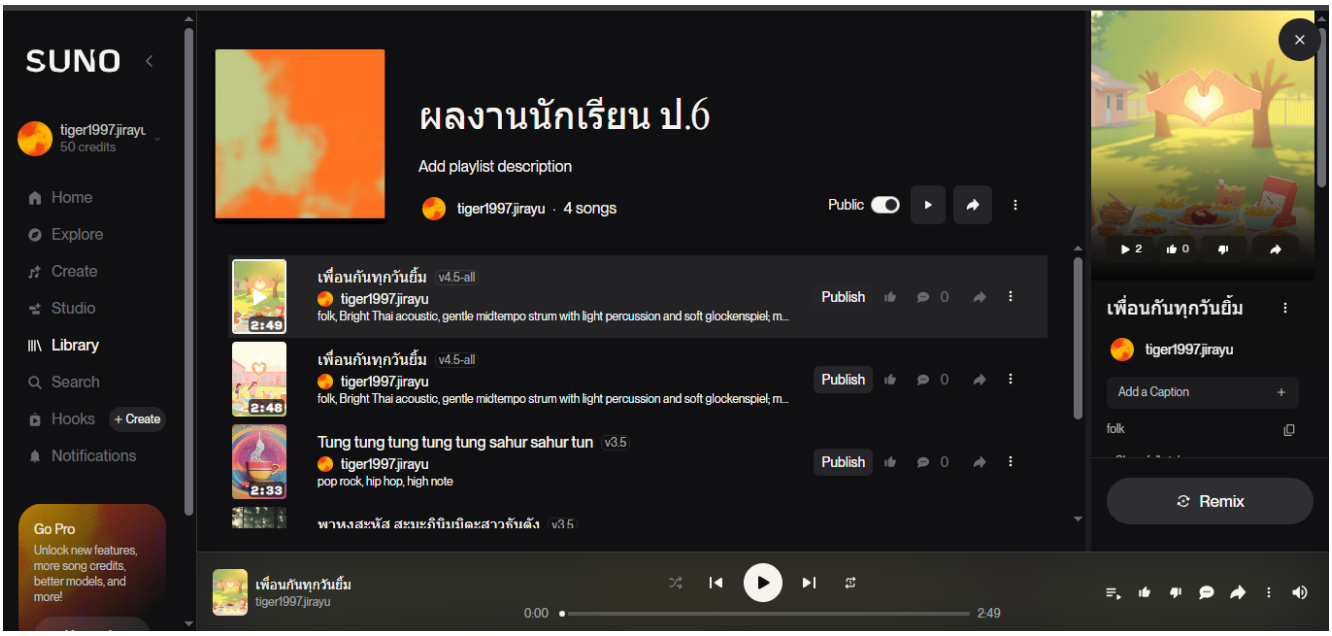




ภาพที่ 3 บรรยากาศการสร้างสรรค์บทเพลงผ่าน SUNO AI

SUNO Playlist

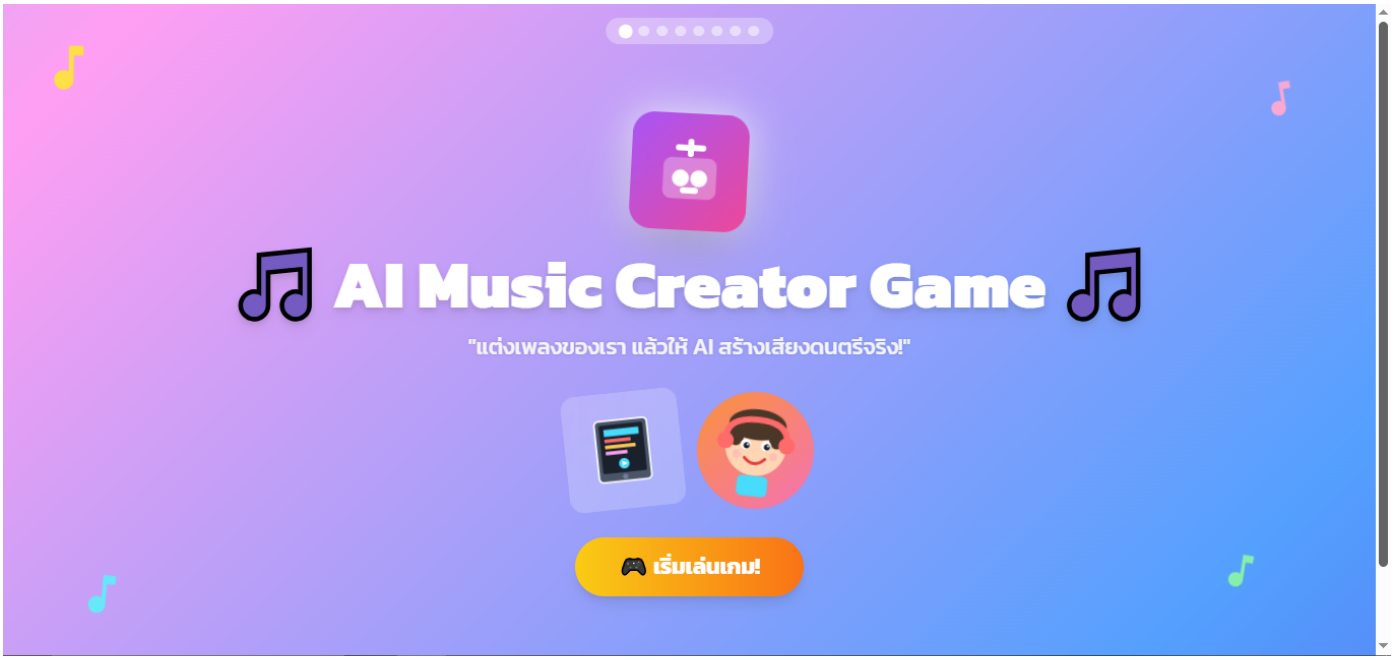
ภาพที่ 4 รวมผลงานนักเรียน



ภาพที่ 5 หน้าโปรแกรมผลงานนักเรียน



ภาพที่ 6 เกมสร้างสรรค์บทเพลงจาก CANVA



ภาพที่ 7 หน้าโปรแกรมเกม AI Music Creator Game





การจัดการเรียนการสอนที่เป็นเลิศของครู
BEST PRACTICE