

การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนา ความตระหนักรู้ อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลก ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเขต อำเภอเมืองพิษณุโลก

CREATIVE LEARNING MANAGEMENT USING ART AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE TECHNOLOGY AS A
FOUNDATION TO DEVELOP AWARENESS OF PHITSANULOK CITY IDENTITY AMONG GRADE 6
PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN SCHOOLS IN MUEANG PHITSANULOK DISTRICT

สถาพร ผ่องนาค¹, ปริญญญา สร้อยทอง², ทะเนศ วงศ์นาม³

มหาวิทยาลัยนเรศวร

Sathaporn Phongnak¹, Parinya Soithong², Thanet Wongnam³

Naresuan University

Corresponding Author E-mail :phongnak2017@gmail.com¹,parinyas@nu.ac.th²,Thanetw@nu.ac.th³

(Received : April 6, 2026; Edit : April 22, 2026; accepted : April 28, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) เพื่อศึกษาการสะท้อนความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านผลงานศิลปะและการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งเป็นวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้แนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะ (Arts-Based Action Research: ABAR) กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาคั้งนี้ คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ แบบบันทึก Prompt Log แบบบันทึกสะท้อนการคิด (Reflection Log) และแบบบันทึกภาคสนาม โดยการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นดำเนินการผ่าน 5 ขั้นตอน ได้แก่ จุดประกายความคิด ระดมแนวคิด สร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอและสะท้อนคิด และวิพากษ์แลกเปลี่ยน โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สร้างภาพจากข้อความ(Ai Image Generation) เป็นเครื่องมือสนับสนุน ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสร้างผลงานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างมีความหมาย โดยนักเรียนสามารถใช้ Prompt ในการสร้างภาพเพื่อสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับเมืองของตนเอง และสามารถสะท้อนความคิด ได้อย่างเป็นระบบ กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมของท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะ ที่มองว่าผลงานศิลปะสามารถเป็นสื่อกลางในการสะท้อนความคิดและประสบการณ์ของผู้เรียนได้ 2) นักเรียนสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกผ่านผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยองค์ประกอบที่ปรากฏในผลงานของนักเรียนประกอบด้วย วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร พระพุทธชินราช แม่น้ำน่าน วิถีชีวิตของชุมชนริมแม่น้ำ รวมถึงบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของจังหวัดซึ่งสามารถสังเคราะห์อัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกที่ปรากฏในผลงานของนักเรียนได้ทั้งหมด 5 อัตลักษณ์ คือ 1. อัตลักษณ์ด้านศาสนา 2. อัตลักษณ์ด้านภูมิศาสตร์และสายน้ำ 3. อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตของชุมชน 4. อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ 5. อัตลักษณ์ด้านทรัพยากรและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น นอกจากนี้ การวิเคราะห์ Prompt และการสะท้อนคิดของนักเรียนยังแสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถเชื่อมโยงสถานที่สำคัญ ภูมิศาสตร์ของเมือง และวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ซึ่งสะท้อนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลก โดยพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษาเชิงอัตลักษณ์อย่างชัดเจน จากการใช้ Prompt ที่สั้นและตรงไปตรงมาในกิจกรรมที่ 1 สู่การบรรยายอัตลักษณ์ในเชิงบูรณาการหลายมิติในกิจกรรมที่ 3

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, ความตระหนักรู้อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลก, เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

Abstract

This research aimed to: 1) develop a creative learning management approach using art and artificial intelligence technology as a foundation to enhance local identity awareness of Phitsanulok among Grade 6 students, and 2) investigate the reflection of Phitsanulok local identity awareness among Grade 6 students through artworks created with artificial intelligence technology. This study employed a qualitative research design based on the concepts of Arts-Based Action Research (ABAR). The target group consisted of 39 Grade 6 students from schools in Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province. The research instruments included creative lesson plans integrating art and artificial intelligence technology, a Prompt Log, a Reflection Log, and field notes. The learning management approach developed in this study was implemented through five sequential steps: Inspiration, Idea Brainstorming, Art-Making, Presentation and Reflection, and Critique and Dialogue, with AI Image Generation technology serving as a supporting tool. The findings revealed that: 1) learning activities integrating art creation with artificial intelligence technology promoted meaningful learning about local identity. Students were able to use prompts to generate images that communicated their ideas about their hometown and to reflect systematically on their thoughts. This learning process provided students with opportunities to employ imagination, creative thinking, and the integration of knowledge related to local history, geography, and culture, consistent with the concepts of creative learning management and Arts-Based Research, which view artworks as a medium for reflecting learners' thoughts and experiences. 2) Students were able to reflect the identity of Phitsanulok Province through artworks created with artificial intelligence technology. Elements appearing in students' works included Wat Phra Si Rattana Mahathat Woramahawihan, Phra Buddha Chinnarat, the Nan River, the riverside community way of life, important historical figures, and local products of the province. These elements could be synthesized into five dimensions of Phitsanulok identity: 1. religious identity, 2. geographical and river-based identity, 3. community way of life identity, 4. historical identity, and 5. natural resources and local products identity. Furthermore, analysis of students' prompts and reflective writings demonstrated that students were able to connect important landmarks, the city's geography, and the local way of life, reflecting their understanding of Phitsanulok's local identity. Notably, students showed clear development in their use of identity-based language, progressing from simple and direct prompts in Activity 1 to multi-dimensional, integrative descriptions of local identity by Activity 3.

Keywords : Creative learning management, Awareness of phitsanulok city identity, Artificial intelligence technology

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 และยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) และทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Skills) รวมถึงส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำ อัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเผยแพร่สร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2567) (ราชกิจจานุเบกษา, 2567) สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) ด้านการศึกษาที่เท่าเทียม (Quality Education) ที่สนับสนุนการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) และเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนการสอน (Intharawiset, 2019 : 478-494) แนวทางดังกล่าวทำให้การจัดการเรียนรู้ต้องออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชุมชน และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน “ลงมือทำ-คิด-สะท้อนคิด” ผ่านการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning: CBL) มากกว่าการรับความรู้แบบท่องจำ (มณฑล จันท์แจ่มใส, 2558)

จังหวัดพิษณุโลกเป็นจังหวัดหนึ่งที่ตั้งอยู่ในภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย มีลักษณะภูมิประเทศที่ผสมผสานระหว่างพื้นที่ภูเขา ป่าไม้ และที่ราบลุ่มแม่น้ำ จึงนับได้ว่าเป็นเมืองที่มีความหลากหลายทั้งด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะแม่น้ำน่านและแม่น้ำยมที่หล่อเลี้ยงชีวิตผู้คนในพื้นที่มาอย่างยาวนาน ความอุดมสมบูรณ์ดังกล่าวทำให้พิษณุโลกกลายเป็นศูนย์กลางทางการเกษตรที่สำคัญของภาคเหนือตอนล่าง ในด้านประวัติศาสตร์ พิษณุโลกถือเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีความสำคัญตั้งแต่สมัยสุโขทัย สมัยกรุงศรีอยุธยา จังหวัดนี้ยังเป็นบ้านเกิดของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช วีรกษัตริย์ผู้กอบกู้เอกราชให้แก่ชาติไทย สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่และคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ความโดดเด่นทางการศึกษานี้มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาคนและชุมชนในพื้นที่ในด้านวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ จังหวัดพิษณุโลกเป็นที่ตั้งของพระพุทธชินราช พระพุทธรูปที่ได้รับการยกย่องว่างดงามที่สุดองค์หนึ่งของประเทศไทย ทำให้จังหวัดนี้มีชื่อเสียงด้านศาสนาและความศรัทธาของประชาชน ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2566) ดังนั้น อัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกมีความโดดเด่นทั้งด้านศาสนา ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวิถีชีวิตชุมชน โดยเฉพาะ “พระพุทธชินราชและวัดสำคัญของเมือง” ที่เป็นศูนย์รวมศรัทธา “แม่น้ำน่าน” ที่ไหลผ่านกลางเมืองและเชื่อมโยงวิถีชีวิตของผู้คน รวมถึงบุคคลและเรื่องเล่าทางประวัติศาสตร์ อย่าง “สมเด็จพระนเรศวรมหาราช” และองค์ประกอบตามคำขวัญจังหวัด เช่น เรือนแพ ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และแหล่งธรรมชาติ ซึ่งล้วนอัตลักษณ์ที่นักเรียนควรได้เรียนรู้

ปัญหาการเรียนการสอนสาระประวัติศาสตร์และวิชาท้องถิ่น ได้แก่ 1. ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน พบว่า ส่วนใหญ่ครูใช้การบรรยาย เล่าเรื่อง และมีการศึกษาสถานที่ทางประวัติศาสตร์บ้าง ส่วนใหญ่เน้นการเรียนในห้องเรียน บรรยายภาคการเรียนการสอนน่าเบื่อหน่ายสำหรับผู้เรียน ครูยังเน้นการท่องจำ ขาดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสร้างจิตสำนึก ความภาคภูมิใจในความเป็นชาติยังมีข้อจำกัด เนื้อหาที่ครูเลือกมาสอนครูจะเลือกเฉพาะที่ตนสนใจ หรือมีความถนัด ทำให้ขาดสาระที่สำคัญบางส่วนไป 2. ปัญหาเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน พบว่า สื่อการเรียนการสอนไม่เพียงพอ ไม่สร้างความสนใจผู้เรียน สถานศึกษาให้ความสำคัญน้อยและไม่ค่อยจัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาสื่อในกลุ่มสาระประวัติศาสตร์ ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงใช้หนังสือแบบเรียนเป็นสื่อการเรียนการสอนในระดับมาก ขาดการใช้สื่อที่ทันสมัย สื่อสร้างสรรค์ และสื่อที่มีคุณภาพมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ครูขาดความรู้และทักษะในการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่ง(จุฑาภรณ์ หวังกุล, 2557) ได้พบปัญหาสภาพการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ได้แก่ ห้องเรียนในบางโรงเรียนไม่เหมาะสมกับการสอนวิชาประวัติศาสตร์และไม่มีห้องสำหรับใช้สื่อ โรงเรียนขาดห้องสมุดและหนังสือประกอบอื่น ๆ เกี่ยวกับวิชาประวัติศาสตร์ที่จะช่วยให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมได้ โรงเรียนขาดครูเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและสอนไม่ตรงวิชาเอก ครูขาดสื่อที่น่าสนใจประกอบการจัดการเรียนรู้ ผู้บริหารในบางโรงเรียนไม่เข้าใจหลักสูตรวิชาประวัติศาสตร์และไม่ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (สุริยา หะจิ, 2563) กล่าวถึงปัญหาการจัดการเรียนการสอนในด้านตำราเรียนและสื่อการสอน พบว่า ส่วนใหญ่ใช้การบรรยายเพียงอย่างเดียว เน้นการท่องจำเป็นหลักและครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียน ไม่ได้เน้นกระบวนการคิดให้ผู้เรียน การจัดทำสื่อการสอนส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเอง ซื้อมาด้วยตนเอง หรือ จัดซื้อด้วยเงินงบประมาณของโรงเรียน ไม่ได้มีการเรียนรู้นอกสถานที่มากนัก นอกจากนี้ ส่วนใหญ่โรงเรียนขาดแคลนอุปกรณ์สื่อดิจิทัล เช่น เครื่องเสียง วีซี ดีวีดี และคอมพิวเตอร์ ขาดแคลนหนังสืออ่านนอกเวลา ขาดแหล่งค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม จำนวนอุปกรณ์การสอนมีไม่เพียงพอต่อความต้องการ แม้จะมีงานวิจัยที่ศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยอัตลักษณ์ท้องถิ่นโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (CBL) และการเรียนรู้ผ่านศิลปะ (Art-Based Learning) อยู่บ้าง แต่ยังไม่พบงานที่บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างภาพ (AI image generation) เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ด้วยอัตลักษณ์ท้องถิ่นในระดับประถมศึกษา และยังไม่มีการใช้ Prompt ของนักเรียนเป็นหลักฐานสะท้อน "กระบวนการคิดเชิงอัตลักษณ์" ได้อย่างเป็นรูปธรรม ช่องว่างดังกล่าวจึงเป็น

ที่มาของการวิจัยครั้งนี้

การวิจัยเชิงศิลปะ (Arts-Based Research) ซึ่งถือว่า ศิลปะคือทั้งวิธีการเรียนรู้และการวิจัย เป็นแนวทางที่ให้ความสำคัญกับการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษาปัญหาหรือคำถามต่างๆ โดยไม่จำกัดแค่การผลิตผลงานศิลปะ แต่ยังมุ่งเน้นการใช้กระบวนการสร้างสรรค์และการตีความเชิงศิลปะในการสำรวจและสร้างความเข้าใจในประเด็นที่สำคัญ ในบริบทของการศึกษาในระดับประถมศึกษา การนำศิลปะเข้ามาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริงและสังคมท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น การใช้ศิลปะเป็นวิธีการเรียนรู้ ในการสร้างภาพศิลปะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความหลากหลายและมีความสนุกสนาน นอกจากนี้ยังช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการนำเสนอเนื้อหาและข้อมูลในรูปแบบที่น่าสนใจและสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของพวกเขา เมื่อศิลปะถูกนำมาใช้ในการสร้างภาพผลงานศิลปะ นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ศิลปะเป็นวิธีการวิจัย ที่มีความสำคัญในการสร้างความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับบริบทของชุมชนและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อมจริง นักเรียนจะได้รับโอกาสในการทำความเข้าใจและตีความเรื่องราวท้องถิ่นผ่านศิลปะในรูปแบบต่างๆ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ไม่ใช่แค่การถ่ายทอดเนื้อหาที่เป็นทางการ แต่ยังมีประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการศึกษาในบริบทจริง ช่วยพัฒนาทักษะการวิเคราะห์และการคิดวิพากษ์ ตลอดจนการพัฒนาความสามารถในการปรับตัวกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล (Leavy, 2020)

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีที่กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็วและมีศักยภาพที่จะปฏิวัติหลาย ๆ ด้านของชีวิตของเรา รวมถึงการศึกษา AI มีความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้สามารถปรับให้เข้ากับความต้องการของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง AI มีแนวโน้มที่จะมีบทบาทสำคัญในการศึกษามากขึ้นในอนาคต AI มีศักยภาพที่จะปฏิวัติการศึกษาในหลาย ๆ ด้าน การใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจึงเป็นการนำเทคโนโลยีมาช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาเชิงลึกมากขึ้น ผ่านการเรียนรู้แบบโต้ตอบและประสบการณ์เสมือนที่มีความหลากหลายและน่าสนใจ ดังนั้นการใช้ AI ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาจึงสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากนำไปใช้อย่างถูกวิธีและเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล(อรรถชัย เกื้อดอนเจ้า, 2564) ดังนั้นการนำศิลปะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ท้องถิ่น นักเรียนไม่เพียงแค่นี้ได้เรียนรู้ทักษะทางเทคโนโลยี แต่ยังได้เรียนรู้การใช้ศิลปะในการสื่อสารและแสดงออก ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นและวัฒนธรรมท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ ผู้วิจัยเลือกใช้ ศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพราะศิลปะเป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์และองค์ประกอบภาพได้อย่างหลากหลาย และการเลือกใช้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สร้างภาพจากข้อความ เป็นเครื่องมือสนับสนุนการสร้างสรรค์ เพราะช่วยให้แนวคิดของผู้เรียนปรากฏเป็นรูปธรรมอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนสามารถทดลองเขียนและปรับคำสั่ง (Prompt) เพื่อเลือกองค์ประกอบ และปรับบรรยากาศหรือสไตล์ภาพให้สื่อความหมายตามมุมมองของตนเองได้ จึงเอื้อต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของพิษณุโลกอย่างเป็นรูปธรรม

อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตและสำรวจเบื้องต้นในพื้นที่ พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอเมืองพิษณุโลกส่วนใหญ่ยังขาดความเชื่อมโยงระหว่างอัตลักษณ์ท้องถิ่นกับชีวิตประจำวันของตนเอง โดยมองว่าสิ่งเหล่านั้น เช่น พระพุทธชินราช วัดพระศรีมหาธาตุวรมหาวิหาร แม่น้ำน่าน และเรือนแพ เป็นสิ่งที่นักเรียนรู้จักแต่ไม่รู้สึกผูกพัน การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่เน้นการท่องจำจึงไม่เพียงพอต่อการสร้างความตระหนักรู้เชิงลึก ผู้วิจัยเลือกใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ สร้างภาพจากข้อความ เป็นเครื่องมือสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ช่วยทำให้แนวคิดของผู้เรียนปรากฏเป็นรูปธรรมอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่เน้นการสร้างความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ และเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนทดลองแสดงมุมมองต่ออัตลักษณ์ท้องถิ่นในรูปแบบที่สร้างสรรค์และเป็นตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้น การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความตระหนักรู้ของอัตลักษณ์ท้องถิ่นเมืองพิษณุโลก ผ่านผลงานนำเสนอจากผลงานภาพศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในบริบทของจังหวัดพิษณุโลก เพื่อสะท้อนความหมายอัตลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่โดดเด่น เหมาะแก่การสร้างฐานการเรียนรู้ให้กับเยาวชน เพื่อให้เห็นคุณค่า และสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น สืบสาน สืบทอด อนุรักษ์ และสร้างสรรค์ ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สร้างผลงานศิลปะโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ การนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ สามารถช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้แก่ผู้เรียน และพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในการศึกษาวิจัยนี้จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อยกระดับการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแนวโน้มของโลกยุคปัจจุบัน รวมถึงช่วยสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณค่าของวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่นสืบไป การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้น ทั้ง

การทำความเข้าใจว่าผู้เรียนสะท้อนอัตลักษณ์อย่างไร และการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในบริบทท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม

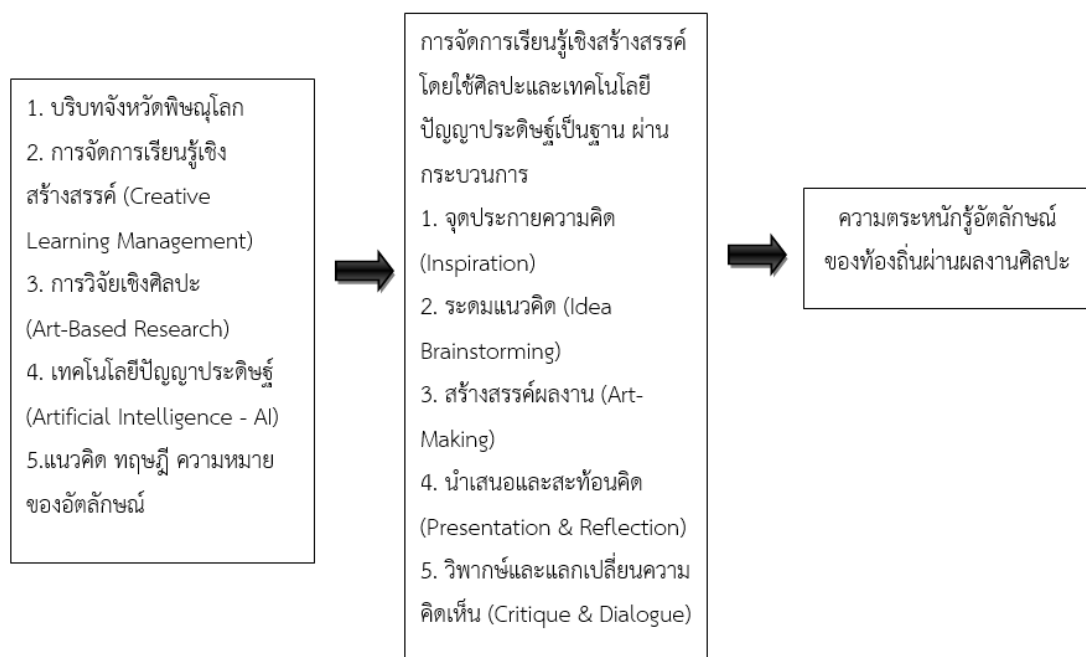
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาการสะท้อนความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านผลงานศิลปะและการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น สามารถสรุปความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักโดยคัดเลือกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง ผู้ให้ข้อมูลหลักในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจำการบุญ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2568 จำนวน 39 คนโดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยโรงเรียนจำการบุญเป็นโรงเรียนระดับประถมศึกษาขนาดใหญ่ในเขตเทศบาลนครพิษณุโลก ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้กับแหล่งอัตลักษณ์สำคัญของเมือง ได้แก่ วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหารและแม่น้ำน่าน นักเรียนกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนที่เลือกเรียนรายวิชาชุมนุมประวัติศาสตร์ ซึ่งสะท้อนความสนใจในเรื่องราวท้องถิ่นในระดับหนึ่งอยู่แล้ว นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะการใช้โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต แต่ยังไม่เคยใช้เทคโนโลยี AI สร้างภาพมาก่อน บริบทดังกล่าวทำให้การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับระดับความคุ้นเคยของผู้เรียนในการดำเนินกิจกรรม ผู้ศึกษาได้จัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นจำนวน 8 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เพื่อร่วมกันอภิปราย วางแผน เขียน Prompt ทดลองสร้างภาพ ปรับแก้ และนำเสนอผลงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและศึกษาจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำกรอบวิจัยเป็นแนวทางในการใช้เครื่องมือในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์โดยผู้วิจัยแบ่งเครื่องมือออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 เครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน โดยบูรณาการสาระสังคมศึกษา/ประวัติศาสตร์กับอัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลก และใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานประกอบด้วย

แผนที่ 1 อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกกับความศรัทธาด้านศาสนา

แผนที่ 2 อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกกับวิถีชีวิตริมแม่น้ำน่าน

แผนที่ 3 อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกในมุมมองของฉันท

ตารางที่ 1 แผนรายละเอียดกิจกรรม 5 ขั้นตอน

ขั้นตอน	คำอธิบายกิจกรรม	วิธีบันทึกข้อมูล
1. จุดประกายความคิด (Inspiration)	ครู/ผู้วิจัยฉายภาพ สไลด์ หรือวิดีโอเกี่ยวกับสถานที่ บุคคล และวัฒนธรรมของจังหวัดพิษณุโลก พร้อมชวนพูดคุย แลกเปลี่ยนสิ่งที่นักเรียนรู้จักหรือประทับใจ	จดบันทึกภาคสนาม, บันทึกภาพ/เสียง
2. ระดมแนวคิด (Idea Brainstorming)	ให้นักเรียนระดมสมองสิ่งที่ยากถ่ายทอดเกี่ยวกับบ้านเกิดของตน เขียนเป็นคำ คีย์เวิร์ด หรือสเก็ตช์ร่างภาพหยาบ ๆ บนกระดาษ หรือใช้ AI ช่วยร่างไอเดียเบื้องต้น	เก็บภาพร่าง บันทึกสะท้อนคิด
3. สร้างสรรค์ผลงาน (Art-Making)	นักเรียนสร้างผลงานศิลปะตามแนวคิดที่วางไว้ โดยเลือกเทคนิค/วัสดุอย่างอิสระ	ถ่ายภาพขั้นตอนการทำ, จดบันทึกภาคสนาม
4. นำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation & Reflection)	นักเรียนนำเสนอผลงานที่สร้าง พร้อมเล่าแนวคิด ความหมาย และความเกี่ยวข้องกับชุมชน/ท้องถิ่น จากนั้นเขียน Reflection Log	เก็บ Reflection Log, บันทึกเสียง/วิดีโอการนำเสนอ
5. วิพากษ์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Critique & Dialogue)	เพื่อนนักเรียนร่วมแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญที่พบ	บันทึกเสียง, ภาคสนาม, จัดเก็บผลงานพร้อม Metadata Sheet

ประเภทที่ 2 แหล่งข้อมูลในการวิจัย (Data Sources)

1. ข้อมูลเชิงกระบวนการ(Process Data) แบบบันทึก Prompt Log ใช้บันทึก “คำสั่ง (Prompt)” ที่ผู้เรียนใช้สร้างภาพด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อสะท้อนแนวคิดหลัก องค์ประกอบสำคัญ และการปรับแก้ Prompt ระหว่างทำงาน ข้อมูลจาก Prompt Log ช่วยให้ผู้ศึกษามองเห็นกระบวนการคิด การเลือกคำสั่งสำคัญ และความตั้งใจสื่อความหมายของผู้เรียน

2. ข้อมูลเชิงบรรยาย(Narrative Data) แบบบันทึกสะท้อนคิดของนักเรียน (Reflection Log) ซึ่งผู้วิจัยมอบให้นักเรียนเขียนทุกครั้งหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละรอบ โดยนักเรียนจะบันทึกความรู้สึก ความคิด กระบวนการตัดสินใจ และความหมายที่ตนตั้งใจสื่อผ่านผลงานศิลปะ รวมถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนหรืออัตลักษณ์ท้องถิ่นที่พบในกิจกรรมนั้น ๆ แบบบันทึกนี้ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจมุมมองภายในของผู้เรียน (insider perspective) และใช้เป็นข้อมูลเปรียบเทียบกับสิ่งที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นจากภายนอก

3. ข้อมูลเชิงบริบท(Contextual Data) แบบบันทึกภาคสนาม (Field Notes) เป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกข้อสังเกตระหว่างการลงพื้นที่สำรวจชุมชนและระหว่างจัดกิจกรรม โดยบันทึกจะครอบคลุมพฤติกรรม สภาพแวดล้อม สิ่งที่คุณเรียนสังเกตเห็น ปฏิกริยา การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม ตลอดจนคำพูดหรือประโยคสำคัญที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น ข้อมูลจากบันทึกภาคสนามจะช่วยเติมเต็มมิติของบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่รายล้อมการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียน

ตารางที่ 2 สรุปวิธีการเก็บข้อมูลในแต่ละเครื่องมือ

เครื่องมือ	ประเภทข้อมูล	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	ข้อมูลที่ได้
แบบบันทึก Prompt Log	ข้อมูลเชิงกระบวนการ (Process Data)	บันทึก prompt ทุกเวอร์ชันที่นักเรียนเขียน ตั้งแต่ร่างแรกจนถึง prompt สุดท้ายที่ใช้สร้างภาพ พร้อมบันทึกการปรับแก้และเหตุผล	พัฒนาการของการคิดเชิงอัตลักษณ์ การเลือกคำ และความตั้งใจสื่อความหมายของผู้เรียน
แบบบันทึก สะท้อนคิด (Reflection Log)	ข้อมูลเชิงบรรยาย (Narrative Data)	ให้นักเรียนเขียนหลังจบกิจกรรมทุกครั้ง โดยตอบคำถาม เช่น ภาพสื่อถึงอะไร เหตุใดจึงเลือกองค์ประกอบนั้น และภาพสะท้อนอัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกอย่างไร	มุมมองภายใน (insider perspective) ความรู้สึก และกระบวนการตัดสินใจของผู้เรียน
แบบบันทึก	ข้อมูลเชิงบริบท	ผู้วิจัยจดบันทึกระหว่างการลงพื้นที่ชุมชนและ	บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่

ภาคสนาม (Field Notes)	(Contextual Data)	ระหว่างจัดกิจกรรม ครอบคลุมสภาพแวดล้อม ปฏิริยาทางอารมณ์ การมีส่วนร่วม และคำพูด สำคัญของนักเรียน	รายล้อมการสร้างผลงานของ ผู้เรียน
-----------------------------	-------------------	--	-------------------------------------

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1) แผนการจัดการเรียนรู้ จัดทำแผนกิจกรรมจำนวน 3 กิจกรรม โดยศึกษา ทบทวน วิเคราะห์ วัตถุประสงค์ของการศึกษา และกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนบรรลุ และกำหนดสาระสำคัญและขอบเขตเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น ออกแบบขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ให้เป็นลำดับ ได้แก่ 1. ขั้นจุดประกายความคิด (Inspiration) 2. ขั้นระดมแนวคิด (Idea Brainstorming) 3. ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน (Art-Making) 4. ขั้นนำเสนอและสะท้อนคิด (Presentation & Reflection) 5. ขั้นวิพากษ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Critique & Dialogue) พร้อมกำหนดสื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ จากนั้นตรวจสอบความเหมาะสมเบื้องต้น โดยพิจารณาความสอดคล้องของกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ และนำส่งแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม ก่อนปรับปรุงเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

2) แบบบันทึกภาคสนาม (Field Notes) ผู้วิจัยพัฒนาแบบบันทึกภาคสนามโดยกำหนดความต้องการเก็บข้อมูล จากนั้น ออกแบบแบบบันทึกให้เป็นรูปแบบที่บันทึกได้สะดวก เพื่อให้ข้อมูลที่บันทึกสามารถนำไปใช้ประกอบการตีความผลงานและ ตรวจสอบความสอดคล้องกับ Prompt/Reflection ได้ จากนั้นผู้วิจัยปรับแบบบันทึกให้เหมาะกับการใช้งานจริง ผู้วิจัยนำส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมโดยประเมินความครอบคลุมของประเด็น ความชัดเจนของรูปแบบ และความเป็นไปได้ในการใช้งานจริง ก่อนนำข้อเสนอแนะมาปรับเป็นฉบับสมบูรณ์

3) แบบบันทึกสะท้อนคิด (Reflection Log) ผู้วิจัยสร้างแบบบันทึกสะท้อนคิด โดยออกแบบคำถามให้ผู้เรียนตอบได้จริง และสัมพันธ์กับกิจกรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 และจัดรูปแบบให้มีพื้นที่เขียนเพียงพอ เมื่อได้ฉบับร่าง ผู้วิจัยตรวจสอบความชัดเจนของคำถามและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยนำส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้วย แบบประเมิน 5 ระดับ ในด้านความเหมาะสมกับวัย ความชัดเจน และความครอบคลุมประเด็นอัตลักษณ์ ก่อนปรับเป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลจริง

4) แบบบันทึก Prompt Log ผู้วิจัยพัฒนา โดยกำหนดให้เป็นเครื่องมือที่เก็บ ออกแบบแบบบันทึกให้ผู้เรียนบันทึก Prompt อย่างน้อย 2 รอบ ได้แก่ Prompt ฉบับแรก (ก่อนทดลองสร้างภาพ) และ Prompt หลังปรับแก้ (หลังเห็นผลลัพธ์และ ต้องการให้ภาพสื่อความหมายชัดเจน) พร้อมทั้งให้ผู้เรียนระบุแนวคิดที่ต้องการสื่อ องค์ประกอบสำคัญที่อยากให้ปรากฏในภาพ เพื่อให้สามารถวิเคราะห์พัฒนาการทางความคิดของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ เมื่อได้ Prompt Log ฉบับร่าง ผู้วิจัยนำส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้วยแบบประเมิน 5 ระดับ ในด้านความชัดเจน ความเหมาะสมกับวัย และความสามารถในการเก็บข้อมูลที่สะท้อนกระบวนการคิด ก่อนปรับเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลหลักถูกสร้างขึ้นผ่านกิจกรรม 3 ครั้ง ที่นักเรียนร่วมสร้างผลงานภายใต้หัวข้อ "อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลก" แต่ละครั้ง บันทึกกระบวนการทั้งภาพนิ่งและเสียง นักเรียนทุกคนเขียนบันทึกสะท้อนคิดหลังสร้างผลงานแต่ละครั้ง ข้อมูลเพิ่มเติมประกอบด้วย บันทึกภาคสนามจากการลงชุมชนและ Prompt Log ที่บันทึกระหว่างดำเนินกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์จะรวมสองแนวทางหลักคือ

1. Visual / Artistic Analysis วิเคราะห์องค์ประกอบศิลปะ (รูปทรง สี สัญลักษณ์ การจัดองค์ประกอบ เทคนิค) เพื่ออ่าน "ความหมายเชิงสุนทรียะ" ของผลงาน ในการวิเคราะห์เชิงภาพ ผู้วิจัยใช้กรอบ Formal Analysis ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่

- 1.1. องค์ประกอบที่เลือก (Subject Matter) นักเรียนเลือกสถานที่ บุคคล หรือสิ่งของใดมาปรากฏในภาพ
- 1.2. การใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Elements) สีโทน บรรยากาศ และสไตล์ภาพสื่อความหมายอะไร
- 1.3. พัฒนาการของ Prompt (Prompt Evolution) การปรับแก้คำสั่งสะท้อนกระบวนการคิดเชิงอัตลักษณ์อย่างไร
- 1.4. ความสอดคล้องกับ Reflection (Coherence) ภาพที่ได้ตรงกับความหมายที่นักเรียนอธิบายไว้หรือไม่

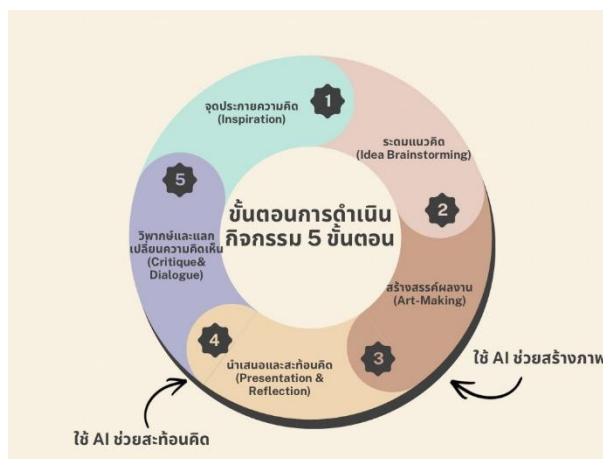
2. Thematic Narrative Analysis วิเคราะห์ข้อความสัมภาษณ์ บันทึกสะท้อนคิด และบันทึกภาคสนาม โดยโค้ดหัวข้อที่ปรากฏและเชื่อมโยงกับองค์ประกอบภาพ ในขั้นตอนสุดท้ายจะมี co-interpretation session ที่ผู้สร้างและตัวแทนชุมชนมาร่วมให้ความหมายร่วมกัน (member-co-analysis) เพื่อเพิ่มความถูกต้องเชิงตีความ หลังจากนั้นจะนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1.การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกผู้วิจัยสรุปประเด็นสำคัญออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก คือ ด้านการจัดการกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ ด้านผู้เรียน และด้านผู้สอน ดังนี้

ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐาน ดำเนินการผ่านวงจรการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เข้ามามีบทบาทหลักในขั้นตอนที่ 3 (สร้างสรรค์ผลงาน) ผ่านการเขียนและปรับ Prompt เพื่อสร้างภาพ และขั้นตอนที่ 4 (สะท้อนคิด) ผ่านการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง Prompt กับภาพที่ได้



ภาพ 2 วงจรการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐาน

การวิจัยดังกล่าว ผู้เรียนมีการแบ่งกลุ่มในการทำกิจกรรมจากนั้นครูผู้สอนได้ชี้แจงการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง โดยการทำกิจกรรมการเรียนรู้จะเริ่มจากการพานักเรียนได้ลงสำรวจพื้นที่และมีการเรียนรู้เนื้อหาเพิ่มเติมในห้องเรียน โดยให้ผู้เรียนอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ในการทำกิจกรรมและความรู้ใหม่จากการลงสำรวจพื้นที่และการเรียนรู้เนื้อหาในห้องเรียนร่วมด้วย เพื่อนำความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แล้วจึงนำมาสะท้อนคิดผลงานในแต่ละกิจกรรม

ด้านผู้เรียน

การจัดการกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยผ่านการลงสำรวจพื้นที่ของชุมชน ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากสถานที่จริง และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นการฝึกนักเรียนเป็นผู้กล้าคิดในการตั้งคำถาม และฝึกทักษะการนำเสนอของผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน จากการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน

จากการสังเกตผู้เรียนในช่วงของการทำกิจกรรม ทำให้เห็นถึงความแตกต่างกันระหว่างการทำกิจกรรมในห้องเรียน และการลงสำรวจชุมชน โดยผู้วิจัยพบว่า พื้นฐานของวิชาประวัติศาสตร์นั้น เป็นวิชาที่เน้นเนื้อหาในการท่องจำมากเกินไป จนบางครั้งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียน บางคนไม่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอน แต่เมื่อจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลก ทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้น มีความสนุกสนาน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ทั้งในช่วงของการลงพื้นที่สำรวจชุมชน และการทำกิจกรรมในห้องเรียน โดยเฉพาะในขั้นตอนการสร้าง Prompt และการทดลองสร้างภาพด้วยเทคโนโลยี พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐาน สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์และการสร้างความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งซึ่งทำให้เกิดทักษะต่างๆของผู้เรียนจากการทำกิจกรรม ทั้งนี้จากการสังเกตจะเห็นว่า ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์และนักเรียนสามารถสะท้อนถึงความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นของเมืองพิษณุโลกผ่านการใช้ผลงานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ดังตัวอย่างผลงานของนักเรียน



ภาพ 3 ผลงานศิลปะของนักเรียน

ข้อมูลชิ้นงาน แผนกกิจกรรม : แผนกที่ 1 อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลก Prompt ที่ใช้ : Temple in Phitsanulok Reflection
“พิษณุโลกมีวัดใหญ่เป็นวัดประจำจังหวัด”

จากภาพผลงานของนักเรียนแสดงภาพวัดขนาดใหญ่ที่มีองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่เด่นชัด ภายในภาพปรากฏองค์ประกอบสำคัญหลายส่วน โดยองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพ เช่น พระปรางค์ พระพุทธรูป วิหาร สามารถตีความได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของศาสนาและความศรัทธา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดพิษณุโลก

จากการใช้ Prompt ของนักเรียนคือ “temple in phitsanulok”

ซึ่งเป็นคำสั่งที่สั้นและเน้นการระบุสถานที่ อย่างไรก็ตาม ภาพที่ได้จากระบบเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์นั้น กลับแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบของวัดที่มีความสำคัญและมีรายละเอียดลักษณะเด่นด้านสถาปัตยกรรมที่บอกความเป็นจังหวัดพิษณุโลกได้อย่างชัดเจน



ภาพ 4 ผลงานศิลปะของนักเรียน

ข้อมูลชิ้นงาน แผนกกิจกรรม : แผนกที่ 3 อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกในมุมมองของฉัน

Prompt ที่ใช้ : My perspective on the identity of Phitsanulok: Phra Phuttha Chinnarat, temples, rivers, floating houses, King Naresuan the Great, dried bananas, caves and waterfalls, warm color tones, digital painting. Reflection

“พิษณุโลกเมืองที่ฉันรักและภาคภูมิใจ ดังคำขวัญคือ พระพุทธชินราชงามเลิศ ถิ่นกำเนิดพระนเรศวร สองฝั่งน่านล้วนเรือนแพ หวานฉ่ำแท้กล้วยตาก ถ้ำและน้ำตกหลากตระการตา”

จากภาพผลงานของนักเรียน องค์ประกอบสำคัญในภาพ เช่น พระพุทธชินราช วัดและศาสนสถาน แม่น้ำน่านและเรือนแพ สมเด็จพระนเรศวรมหาราช กล้วยตาก ถ้ำและน้ำตก องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนคำขวัญของจังหวัดพิษณุโลก ซึ่งเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์ในหลายมิติ ได้แก่ ศาสนาและความศรัทธา วิถีชีวิตของผู้คนริมแม่น้ำ ประวัติศาสตร์ของชาติ ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ทรัพยากรธรรมชาติและการท่องเที่ยว

จากการใช้ Prompt ของนักเรียนคือ

“My perspective on the identity of Phitsanulok: Phra Phuttha Chinnarat, temples, rivers, floating houses, King Naresuan the Great, dried bananas, caves and waterfalls, warm color tones, digital painting.”

พบว่าการใช้ Prompt ของนักเรียนมีความละเอียดและครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญของจังหวัดหลายด้าน เช่น บุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ สถานที่ทางศาสนา วิถีชีวิตของชุมชน ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น การใช้คำศัพท์ที่มีรายละเอียดจำนวนมากแสดงให้เห็นว่านักเรียนสามารถมองเห็นอัตลักษณ์ของเมืองในมิติที่หลากหลาย และสามารถนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเมืองมาผสมผสานในภาพเดียวกันได้

ด้านผู้สอน

จากการจัดกิจกรรมพบว่า บทบาทของผู้สอนถือว่ามีความสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบและวิธีการสอน ต้องออกแบบให้น่าสนใจ และต้องส่งเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้ด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสำคัญในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในด้านทักษะต่างๆ ซึ่งในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลก ผู้สอนทำหน้าที่อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียนในการทำกิจกรรม โดยการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการลงสำรวจชุมชน และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยเน้นผลลัพธ์ที่จะเกิดกับผู้เรียนคือ ความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่น และการเกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยผู้วิจัยออกแบบกิจกรรมให้เกิดความสร้างสรรค์ในระหว่างการทำกิจกรรม การออกแบบผลงาน และการวัดและประเมินผล นอกจากนี้ในกิจกรรมยังได้มีการบูรณาการเข้ากับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งนำไปสู่การเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน นำไปสู่การสรุปองค์ความรู้ที่ผู้เรียนได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนเกิดการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน จากการเปิดโอกาสให้นักเรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายวิจารณ์ แสดงความคิดเห็นจากกิจกรรมการเรียนรู้ และนำไปสู่การสร้างความคิดรวบยอดเกิดเป็นองค์ความรู้ของตัวผู้เรียนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหา และเกิดความสุขสนุกสนานจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้สอนระหว่างดำเนินกิจกรรม พบว่าผู้สอนปรับบทบาทจากการบรรยายมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิดแทนการให้คำตอบ และให้นักเรียนค้นพบความหมายของอัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยตนเองผ่านกระบวนการออกแบบ Prompt และการสะท้อนคิด ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้การสร้างผลงานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่างมีความหมาย โดยนักเรียนสามารถใช้ Prompt ในการสร้างภาพเพื่อสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับเมืองของตนเอง และสามารถสะท้อนความคิดผ่าน Reflection ได้อย่างเป็นระบบ กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมของท้องถิ่นเข้าด้วยกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และแนวคิดการวิจัยเชิงศิลปะ (Arts-Based Research) ที่มองว่าผลงานศิลปะสามารถเป็นสื่อกลางในการสะท้อนความคิดและประสบการณ์ของผู้เรียนได้

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลก การสังเคราะห์ธีมของอัตลักษณ์ท้องถิ่นจากผลงานนักเรียน เมื่อพิจารณาพัฒนาการของ Prompt ตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 3 พบว่านักเรียนมีพัฒนาการในการใช้ภาษาเชิงอัตลักษณ์ที่ชัดเจนขึ้น โดยในกิจกรรมที่ 1 นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ prompt ที่สั้นและตรงไปตรงมา เช่น "temple in Phitsanulok" ขณะที่ในกิจกรรมที่ 3 นักเรียนสามารถบรรยายองค์ประกอบหลายมิติพร้อมกัน เช่น "My perspective on the identity of Phitsanulok: Phra Phuttha Chinnarat, temples, rivers, floating houses, King Naresuan the Great, dried bananas, caves and waterfalls, warm color tones, digital painting" ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ 3 กิจกรรมต่อเนื่องช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งจากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่นักเรียนสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับการวิเคราะห์ Prompt และ Reflection ของนักเรียน พบว่านักเรียนสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกผ่านองค์ประกอบทางศิลปะ สัญลักษณ์ และเนื้อหาของภาพในหลายมิติ โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และจัดกลุ่มแนวคิดที่ปรากฏในผลงานของนักเรียนด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการตีความเชิงศิลปะตามแนวคิดของการวิจัยเชิงศิลปะ (Arts-Based Research: ABR) ผลการวิเคราะห์สามารถสังเคราะห์อัตลักษณ์ของจังหวัดพิษณุโลกที่ปรากฏในผลงานของนักเรียนได้ทั้งหมด 5 ธีมหลัก ดังนี้

1. อัตลักษณ์ด้านศาสนา (Religious Identity) อัตลักษณ์ด้านศาสนาเป็นธีมที่ปรากฏในผลงานของนักเรียนมากที่สุด โดยนักเรียนส่วนใหญ่นำเสนอภาพของ วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร (วัดใหญ่) และพระพุทธชินราช ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของ



จังหวัดพิษณุโลก ภาพวัดและพระพุทธรูปสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของศาสนาในฐานะศูนย์กลางความศรัทธาและวัฒนธรรมของผู้คนในท้องถิ่น

2 อัตลักษณ์ด้านภูมิศาสตร์และสายน้ำ (River and Geographic Identity) อีกชิ้นหนึ่งที่ปรากฏอย่างชัดเจนคือการนำเสนอ แม่น้ำน่าน ซึ่งเป็นแม่น้ำสายสำคัญที่ไหลผ่านกลางจังหวัดพิษณุโลก นักเรียนได้แสดงภาพแม่น้ำ เรือ และสะพาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของสายน้ำในการกำหนดลักษณะภูมิศาสตร์ของเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับธรรมชาติ

3 อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตของชุมชน (Community Lifestyle Identity) ผลงานของนักเรียนหลายชิ้นสะท้อนวิถีชีวิตของคนที่อาศัยอยู่ริมแม่น้ำน่าน เช่น การค้าขาย การจับปลา และการอยู่อาศัยในเรือนแพ ซึ่งเป็นลักษณะวิถีชีวิตที่เคยพบเห็นได้ทั่วไปในอดีตของจังหวัดพิษณุโลก

4 อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ (Historical Identity) นักเรียนบางกลุ่มได้นำเสนอองค์ประกอบทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดพิษณุโลก เช่น การกล่าวถึง สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ซึ่งเป็นบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับจังหวัดพิษณุโลก องค์ประกอบดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับความสำคัญของจังหวัดในบริบททางประวัติศาสตร์ของประเทศไทย

5 อัตลักษณ์ด้านทรัพยากรและผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น (Local Resources and Products) นอกจากศาสนาและประวัติศาสตร์แล้ว นักเรียนยังนำเสนอ ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และทรัพยากรธรรมชาติ เช่น กล้วยตาก ถั่ว และน้ำตก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของคำขวัญประจำจังหวัดพิษณุโลก และเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ทางเศรษฐกิจและทรัพยากรของพื้นที่

ตารางที่ 3 แสดงการสังเคราะห์ธีมของอัตลักษณ์ท้องถิ่นจากผลงานนักเรียน

กลุ่ม	แนวคิดของผลงาน	องค์ประกอบสำคัญในภาพ	Theme อัตลักษณ์
กลุ่ม 1	วัดสำคัญของจังหวัด	วัดใหญ่ พระปรางค์	ศาสนา
กลุ่ม 2	วัดกับแม่น้ำ	วัดพระศรีรัตนมหาธาตุ แม่น้ำน่าน	ศาสนา + ภูมิศาสตร์
กลุ่ม 3	เมืองแห่งศรัทธา	พระพุทธรูปชินราช นักท่องเที่ยวนั่งเรือ	ศาสนา
กลุ่ม 4	วิถีชีวิตริมแม่น้ำ	ชาวบ้าน เรือ การจับปลา	วิถีชีวิต
กลุ่ม 5	เรือนแพสองฝั่งน่าน	เรือนแพ ชุมชนริมแม่น้ำ	วิถีชีวิต
กลุ่ม 6	เมืองที่ภาคภูมิใจ	วัด แม่น้ำ ชุมชน	อัตลักษณ์เมือง
กลุ่ม 7	ศาสนาและชุมชน	วัด พระสงฆ์ วิถีชีวิต	ศาสนา + ชุมชน
กลุ่ม 8	อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลก	พระนเรศวร กล้วยตาก ถั่ว น้ำตก	ประวัติศาสตร์ + ทรัพยากร

จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์ผลงานทั้ง 8 กลุ่ม พบว่า อัตลักษณ์ด้านศาสนา ปรากฏในผลงานมากที่สุด โดยมี 5 กลุ่มที่นำเสนอวัดหรือพระพุทธรูปเป็นองค์ประกอบหลัก รองลงมาคือ อัตลักษณ์ด้านสายน้ำและวิถีชีวิต ที่ปรากฏใน 4 กลุ่ม และ อัตลักษณ์เชิงบูรณาการ ที่ปรากฏใน 1 กลุ่ม ซึ่งแสดงพัฒนาการความเข้าใจในระดับสูงสุด สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนรับรู้อัตลักษณ์เมืองพิษณุโลกผ่านมิติที่หลากหลายและมีพัฒนาการของการตีความในระดับที่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

1.การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมและพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีความหมาย กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมกันออกแบบ Prompt ทดลองสร้างภาพด้วย AI ปรับแก้ผลงาน และสะท้อนความคิดเกี่ยวกับผลงานของตนเอง ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้ แต่เป็นผู้สร้างความหมายเกี่ยวกับท้องถิ่นผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กระบวนการดังกล่าวสะท้อนกลไกของ re-symbolization ตามแนวคิดของ Leonard (1994) อย่างชัดเจน กล่าวคือ ความรู้เกี่ยวกับสถานที่ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมของจังหวัดพิษณุโลก ถูกนำมาตีความและจัดระเบียบใหม่ผ่านการสร้างภาพด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ทำให้ความรู้ที่เคยอยู่ในรูปของข้อมูลหรือเรื่องเล่า ถูกแปลงเป็นสัญลักษณ์ทางภาพที่สามารถสื่อสารความหมายของอัตลักษณ์เมืองได้อย่างสร้างสรรค์

ในขณะเดียวกัน การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในกระบวนการเรียนรู้อย่างทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทดลองแนวคิดและปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากผู้เรียนสามารถปรับคำสั่ง (Prompt) เพื่อเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบของภาพ เช่น บรรยากาศ สี หรือสัญลักษณ์ที่ต้องการนำเสนอ กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบทดลองและการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน นอกจากนี้ การทำกิจกรรมในลักษณะของการทำงานกลุ่มยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียน

ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมกันตัดสินใจเกี่ยวกับองค์ประกอบของผลงาน ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและการสร้างความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเมืองในลักษณะของการตีความร่วมกัน (collective interpretation) ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด Art-Based Research ของ Leavy (2018) ที่เสนอว่าศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การตีความ และการสร้างความหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้เรียนมีโอกาสได้สร้างสรรค์ผลงาน วิเคราะห์ผลงานของตนเอง และสะท้อนความคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ในเชิงนัยต่อการออกแบบการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการศิลปะ เทคโนโลยี และบริบทของท้องถิ่น สามารถช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารความหมาย และความเข้าใจเกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง การเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงมีศักยภาพในการพัฒนาทั้งความรู้ทางวิชาการและทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในบริบทของสังคมดิจิทัลร่วมสมัย

2. การสะท้อนความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นพิษณุโลกของนักเรียนผ่านผลงานศิลปะและการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การรับรู้และความตระหนักรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่นของผู้เรียนไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่หรือประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว หากเกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนได้ตีความประสบการณ์ ความทรงจำ และความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเอง แล้วแปลงความคิดเหล่านั้นให้กลายเป็นสัญลักษณ์ผ่านผลงานศิลปะที่สร้างด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ กล่าวอีกนัยหนึ่ง กระบวนการสร้างภาพด้วย AI ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ให้ผู้เรียนจัดระเบียบความคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเมือง และนำเสนอความหมายของสถานที่ผ่านองค์ประกอบทางภาพ เช่น ศาสนสถาน แม่น้ำน่าน วิถีชีวิตของชุมชน และบุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ จากการวิเคราะห์ผลงานของนักเรียนร่วมกับ Prompt Log และ Reflection Log พบว่า ผู้เรียนมักเลือกองค์ประกอบที่สะท้อนอัตลักษณ์สำคัญของจังหวัดพิษณุโลก เช่น วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร พระพุทธชินราช แม่น้ำน่าน วิถีชีวิตเรือนแพ และพระนเรศวรมหาราช ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของเมือง การปรากฏขององค์ประกอบเหล่านี้ในผลงานของนักเรียนสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนรับรู้อัตลักษณ์ของเมืองผ่านความสัมพันธ์ระหว่างศาสนา ภูมิศาสตร์ และวิถีชีวิตของชุมชน ที่มองว่าอัตลักษณ์ของพื้นที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างธรรมชาติ วัฒนธรรม และประสบการณ์ของผู้คนในพื้นที่ ข้อค้นพบดังกล่าวสามารถอธิบายได้ผ่านกรอบแนวคิด Art-as-Process ของ Leonard (1994) ที่มองว่าศิลปะมิได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ แต่เป็นกระบวนการที่มนุษย์ใช้ในการทำความเข้าใจโลกและจัดระเบียบประสบการณ์ของตนเอง ในบริบทของการศึกษารุ่นนี้ ผู้เรียนต้องนำความรู้เกี่ยวกับจังหวัดพิษณุโลกมาจัดระเบียบใหม่ผ่านการเขียนคำสั่ง (Prompt) เพื่อสร้างภาพด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ กระบวนการเรียนรู้ ดังกล่าวช่วยให้นักเรียนสามารถ re-symbolization หรือการแปลงประสบการณ์และความรู้ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ใหม่ในรูปแบบของภาพดิจิทัล ซึ่งสามารถถ่ายทอดความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของเมืองได้อย่างเป็นรูปธรรม ในขณะเดียวกัน ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิด Art-Based Research ของ Leavy (2018) ที่เสนอว่าศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นวิธีการสร้างความรู้ (ways of knowing) ที่เปิดพื้นที่ให้มนุษย์เรียนรู้ผ่านการตีความ การสร้างสรรค์ และการสะท้อนประสบการณ์ กระบวนการที่ผู้เรียนออกแบบ Prompt ทดลองสร้างภาพ ปรับแก้รายละเอียดของคำสั่ง และเขียน Reflection อธิบายความหมายของผลงาน จึงสะท้อนลักษณะของการเรียนรู้แบบ “รู้ผ่านการสร้าง” (learning through making) ซึ่งเป็นแกนสำคัญของการวิจัยเชิงศิลปะ กล่าวคือ ความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นมิได้เกิดขึ้นก่อนการสร้างผลงาน หากค่อย ๆ ก่อรูปขึ้นผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ การทดลอง และการสะท้อนความคิดของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่าการรับรู้อัตลักษณ์ของผู้เรียนในบางกรณียังคงอยู่ในระดับของการกล่าวถึง “สัญลักษณ์ของเมือง” เช่น วัดหรือสถานที่สำคัญ โดยยังไม่ได้เชื่อมโยงกับมิติทางสังคม วัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์อย่างลึกซึ้งมากนัก ประเด็นดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นควรเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สำรวจบริบทของพื้นที่จริง และเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับเรื่องราวของชุมชน เพื่อพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่นในมิติที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ในเชิงนัยต่อการจัดการเรียนรู้ ข้อค้นพบนี้เสนอว่า การใช้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้สำรวจและตีความอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ผ่านกิจกรรมที่เอื้อให้เกิดการทดลอง การสร้างสรรค์ และการสะท้อนความคิดอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเองในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษามาใช้ ดังนี้

1) ครูผู้สอนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สามารถนำแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นของตนเอง โดยเฉพาะการใช้การสร้างภาพจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับการเขียนคำสั่ง (Prompt) และการสะท้อนความคิด (Reflection) ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงสร้างสรรค์และสามารถถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับท้องถิ่นของตนได้อย่างหลากหลาย

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ควรควบคู่ไปกับการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น เช่น วัด โบราณสถาน ชุมชนริมแม่น้ำ หรือสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้จากประสบการณ์จริงกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล

3) ครูผู้สอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการสะท้อนความคิด (Reflection) อย่างต่อเนื่องระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เนื่องจากการสะท้อนความคิดช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การเรียนรู้กับความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของท้องถิ่น และช่วยให้ผู้สอนสามารถเข้าใจมุมมองและกระบวนการคิดของผู้เรียนได้ชัดเจนมากขึ้น

4) สถานศึกษาสามารถนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างศิลปะ เทคโนโลยี และอัตลักษณ์ท้องถิ่นไปบูรณาการกับหลักสูตรท้องถิ่นหรือกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชุมชนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริงและการสร้างสรรค์ผลงาน

5) หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดพิษณุโลก อาจพิจารณานำผลงานศิลปะดิจิทัลที่นักเรียนสร้างขึ้นผ่านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ไปจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการดิจิทัล หรือนำไปใช้ประกอบสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของจังหวัด ซึ่งจะช่วยต่อยอดคุณค่าของงานวิจัยสู่การพัฒนาเมืองในมิติวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะและเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในระดับชั้นอื่นๆ เช่น ระดับมัธยมศึกษา เพื่อเปรียบเทียบลักษณะการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นของผู้เรียนในช่วงวัยที่แตกต่างกัน

2) ควรมีการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลรูปแบบอื่นร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) หรือสื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบ เพื่อขยายรูปแบบการเรียนรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

3) ควรมีการศึกษามลกระทบของการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ต่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน เช่น ทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2566). **แหล่งท่องเที่ยวจังหวัดพิษณุโลก**. [Online]. Available: <https://www.tourismthailand.org> [2568, 23 สิงหาคม].
- มณฑล จันทรแจ่มใส. (2558). โครงการถอดชุดประสบการณ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน: กรณีศึกษาการบูรณาการการจัดการเรียนรู้วิชาออกแบบสถาปัตยกรรมกับการพัฒนาที่อยู่อาศัยของผู้มีรายได้น้อย. **วารสาร วิจัยราชภัฏพระนคร**, 10(1), 143–156.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542**. กรุงเทพฯ : นามมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2567). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579**. [Online]. Available: <https://www.onec.go.th/index.php/page/view/Outstand> [2568, 20 สิงหาคม].
- สุไรยา hmeji และคณะ (2563). สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนในสังกัดสำนักงานศึกษาธิการอำเภอหัวไทร จังหวัดนครศรีธรรมราช. **ครุศาสตร์สาร**, 17(2), 17–31.
- อรรชัย เกื้อดอนเจ้า และคณะ. (2567). การประยุกต์ใช้ AI เพื่อการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษา. **วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์**, 9(2), 2514–2524.
- Leavy, P. (2018). **Handbook of arts-based research**. New York, NY: Guilford Press.
- Leavy, P. (2020). **Method meets art: Arts-based research practice (3rd ed.)**. New York, NY: Guilford Press.