



การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT The Development of Creative Writing Ability of Grade 10 Students Using Creativity-based Learning with ChatGPT

ธีรธร รังสีปัญญา^{1*} และ สิทธิพล อาจอินทร์²

Theerathorn Rangseepanya^{1*} and Sitthipon Art-in²

Article History

Receive: January 5, 2025

Revised: March 4, 2025

Accepted: March 5, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มและมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป โดยมีกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จำนวน 40 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง 2) แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมครูและนักเรียน 4) แบบสัมภาษณ์ นักเรียน 5) แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ทำนองจริง 6) แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยเท่ากับ 15.43 คิดเป็นร้อยละ 77.13 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 77.50 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ส่งผลให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการเขียนและได้รับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL); โปรแกรม ChatGPT; การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT; ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์; การวิจัยเชิงปฏิบัติการ

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, Master's Degree Student in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Khon Kaen University

² รองศาสตราจารย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, Associate Professor, Faculty of Education, Khon Kaen University

*Corresponding author E-mail: r.theerathorn@kkumail.com

ABSTRACT

This research aims to develop creative writing ability for grade 10 students using creativity-based learning with ChatGPT to help the students increase a mean score of 70% or higher and to help at least 70% of students pass the prescribed criterion. The target group consisted of 40 students from Grade 10/5 in the first semester of the academic year 2024 at Kaennakhonwittayalai School using purposive sampling. This study was an action research with 3 action cycles. The research instruments consisted of 1) 6 lesson plans for 12 hours using creativity-based learning with ChatGPT, 2) a learning outcome record form, 3) a teacher and student behavior observation form, 4) a student interview form, 5) a post-cycle creative writing ability test, and 6) a creative writing ability test. The quantitative data was analyzed using mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and percentage. The content analysis was used to analyze the qualitative data. The findings found that the student creative writing ability's mean score was 15.43, or 77.13% of the full scores, and 31 students, or 75.00%, passed the criterion, which is higher than the prescribed criterion. The research results indicated that creativity-based learning (CBL) with ChatGPT allowed students to develop creative ideas in writing and receive useful feedback for improving creative writing ability to be more effective.

Keywords : Creativity-Based Learning; ChatGPT; Creativity-Based Learning with ChatGPT; Creative Writing Ability; Action Research

บทนำ

ภาษามีความสำคัญสำหรับคนไทยทุกคน เพราะนอกจากจะเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันแล้ว ภาษาไทยยังเป็นภาษาประจำชาติ เป็นเอกลักษณ์ของชาติ ภาษาไทยจึงเป็นสมบัติของชาติที่ควรค่าแก่การเรียนรู้ เพื่ออนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จึงกำหนดให้วิชาภาษาไทยอยู่ในกลุ่มวิชาทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวัน การเรียนการสอนภาษาไทยจึงมุ่งให้ผู้เรียนมีทักษะทางภาษา สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Ministry of Education, 2008) โดยกำหนดเนื้อหาสาระออกเป็น 5 สาระ ได้แก่ สาระการอ่าน สาระการเขียน สาระการฟัง การดู และการพูด สาระหลักการใช้ภาษา สาระวรรณคดีและวรรณกรรม

การเขียนเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญในการติดต่อสื่อสาร เป็นเครื่องมือแสดงออกทางความรู้ความคิดที่เรียบเรียงออกมาเป็นเรื่องราว อันแสดงถึงเจตนาหรืออารมณ์ของมนุษย์ สามารถบันทึกวิทยาการต่างๆ ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของตนเพื่อสื่อไปถึงผู้อื่นได้ (Ministry of Education, 2008) ดังนั้น การเขียนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษาระดับชั้นประถมศึกษา การเขียนเชิงสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ฝึกการเลือกใช้คำให้เหมาะสมเพื่อแสดงความคิดเห็นของตนเองเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ทั้งนี้ความคิดริเริ่มถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเขียนและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในโอกาสต่อไป (Cheewapan, 2004) อีกทั้ง การเขียนเชิงสร้างสรรค์เป็นการส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนโดยให้นักเรียนได้ฝึกเขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึนึกคิด จินตนาการและประสบการณ์ของตนเองออกมาอย่างสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของตนเอง สร้างเป็นผลงานการเขียนที่มีความสนใจ ไม่ซ้ำแบบใคร การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีคุณค่าในการยกระดับความคิด สติปัญญา เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านได้มองเห็นทางเลือกที่หลากหลาย แปลกใหม่ (Pimpalub, 2022) อย่างไรก็ตาม แม้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะกำหนดให้นักเรียนต้องมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แต่ในสภาพการเรียนการสอนจริงพบว่า ผลการจัดการเรียนการสอนเขียนยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร ดังจะเห็นได้จากรายงานผลการสอบคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 พบว่า ความสามารถในการเขียนมีสัดส่วนคะแนนเฉลี่ยที่ต่ำกว่าความสามารถในการอ่าน และมีจำนวนนักเรียนที่มีผลคะแนนความสามารถในการเขียนระดับพอใช้และควรปรับปรุงจำนวน 404 คน คิดเป็นร้อยละ 60.48 ของนักเรียนทั้งหมด นอกจากนี้จากการสอนรายวิชาภาษาไทย สาระการเขียน



ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่า ผู้เรียนมีมุมมองต่อการเขียนเชิงสร้างสรรค์ว่าเป็นทักษะที่ยาก ผู้เรียนขาดแนวคิดในการเขียน ไม่รู้จะเขียนอะไรในลักษณะใด หรือไม่สามารถถ่ายทอดแนวคิดที่ตนคิดไว้ให้ออกมาเป็นงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ และเมื่อพิจารณาชิ้นงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนพบว่า ผู้เรียนขาดความคิดสร้างสรรค์ในการเขียน แนวคิดในการเขียนยังขาดความริเริ่มหรือความแปลกใหม่ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงต้องมียุทธศาสตร์ในการปรับปรุงวิธีการเรียนการสอน และส่งเสริมผู้เรียน โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะเขียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นแนวทางการสอนแบบ Active learning คือ การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ ในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิด ทักษะการทำงาน ครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยาย มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ คือ เปลี่ยนจากครู (Lecturer) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) โดยมีหน้าที่ ส่งเสริมสนับสนุน ท้าทายให้เด็กสนใจและเรียนด้วยตนเอง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ค้นคว้าจากสื่อเทคโนโลยี เรียนแบบค้นคว้า คิด และนำเสนอ ทำงานเป็นทีม โดยเน้นกระบวนการลงมือทำ ด้วยความกระตือรือร้นในการค้นคว้า นักเรียนมีความสุขในการเรียน มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น (Rukchaipanit & Nimitpongkul, 2022) ทั้งนี้ มีนักวิจัยหลายท่าน ได้นำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ไปใช้พัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งพบว่านักเรียนมีความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้น เช่น งานวิจัยของ Choomyen (2022) ได้ศึกษาการพัฒนา ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ งานวิจัยของ Walumas & Witchayapakorn (2024) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีส่วนช่วย ในการส่งเสริมพัฒนาทักษะการเขียน พบว่า โปรแกรม ChatGPT เป็นหนึ่งในเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อการสนทนาและให้ข้อมูลในรูปแบบข้อความ สามารถเข้าใจและตอบสนองต่อคำถามหรือบทสนทนาของผู้ใช้ ได้อย่างมีความหมายและสมเหตุสมผล โดยมีความสามารถในการตอบคำถาม หรือเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ให้คำแนะนำ และ ช่วยแก้ปัญหาในหลายๆ ด้าน ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังสามารถช่วย ในการพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการส่งเสริม ทักษะการเขียน การใช้ ChatGPT สามารถจุดประกายแนวคิดหรือไอเดียใหม่ๆ ในงานเขียน ได้อย่างหลากหลายและน่าสนใจ เพื่อนำไปต่อยอดทางความคิดสร้างสรรค์ต่อไป (Santhuenkaew, 2024) นอกจากนี้ยังสามารถให้คะแนนและข้อเสนอแนะ ที่มีต่องานเขียนได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาของครูได้มากและช่วยให้นักเรียนได้รับ ผลตอบรับเกี่ยวกับงานเขียน ทันที (Bozic, 2023)

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับ โปรแกรม ChatGPT มาใช้พัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเป็นแนวทาง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูและพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนน เต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้ผู้เรียนตื่นตัว ในการเรียน ได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด การนำเสนอ และ การทำงานอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริม แนวทางการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งยังกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดในระดับสูง ได้แก่

การคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และการคิดสร้างสรรค์ (Noypracha, 2021) รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการและบริบท ด้วยการสร้างแรงบันดาลใจกระตุ้นความอยากรู้ เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูลและนำมาสร้างองค์ความรู้ สอนเมื่อมีการถาม เปิดโอกาสและให้เวลานักเรียนหาทางแก้ไข ปัญหาด้วยตนเอง ใช้เกมเป็นตัวช่วย แบ่งกลุ่มทำโครงงาน และนำเสนอผลงานด้วยวิธีการต่างๆ ที่หลากหลาย โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่างๆ อย่างละเอียด มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้ คือ เปลี่ยนจากครู (Lecturer) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator) โดยมีหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุน หาทางให้เด็กสนใจและเรียนรู้ด้วยตนเอง แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานนี้ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ค้นคว้าจากสื่อเทคโนโลยี เรียนแบบค้นคว้า คิด และนำเสนอ ทำงานเป็นทีม โดยเน้นกระบวนการลงมือทำด้วยความกระตือรือร้นในการค้นคว้า นักเรียนมีความสุขในการเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมีเพิ่มมากขึ้น (Rukchaipanit & Nimitpongkul, 2022) สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถทางสติปัญญาโดยให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านการค้นคว้า ทักษะในการคิด และทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม สามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม โดยผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอความคิด สามารถนำไปปรับใช้เพื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป (Udomsuk, 2021)

โปรแกรม ChatGPT

ChatGPT เป็นเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีวัตถุประสงค์หลักในการสนทนาและให้ข้อมูลในรูปแบบข้อความ ChatGPT สามารถเข้าใจและตอบสนองต่อคำถามหรือบทสนทนาของผู้ใช้ได้อย่างมีความหมายและสมเหตุสมผล โดยมีความสามารถในการตอบคำถาม ทารือเกี่ยวกับหัวข้อต่างๆ ให้คำแนะนำ และช่วยแก้ปัญหาในหลายๆ ด้าน ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน ChatGPT เป็นเครื่องมือที่น่าสนใจสำหรับด้านการศึกษา โดยนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย อาทิ ช่วยในการปรับแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน ช่วยสร้างแบบทดสอบ ช่วยสร้างสื่อการสอน ช่วยหาคำตอบสำหรับการแก้ปัญหาในการทำงาน และช่วยแปลภาษา (Mingsiritham, 2023) นอกจากนี้ยังสามารถช่วยในการพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการส่งเสริมทักษะการเขียน การใช้ ChatGPT ในการสนทนา (Chat) เป็นอีกหนึ่งวิธีที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาทักษะการเขียน โดยโปรแกรม ChatGPT สามารถจุดประกายแนวคิดหรือไอเดียใหม่ๆ ในงานเขียนได้อย่างหลากหลายและน่าสนใจ เพื่อนำไปต่อยอดทางความคิดต่อไป (Santhuenkaew, 2024) และโปรแกรม ChatGPT สามารถให้คะแนนและข้อเสนอแนะที่มีต่องานเขียนได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาของครูได้มาก และช่วยให้นักเรียนได้รับผลตอบรับเกี่ยวกับงานเขียนทันที (Bozic, 2023)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ตามแนวคิดของ Rukchaipanit & Nimitpongkul (2022) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ผู้วิจัยนำโปรแกรม ChatGPT ตามแนวคิด Bozic (2023) มาร่วมใช้ในขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล เพื่อให้ให้นักเรียนใช้ในการสืบค้นข้อมูล หาแนวคิดในการเขียน รวมทั้งให้คะแนนและข้อเสนอแนะต่อผลงานการเขียน เพื่อให้นักเรียนพัฒนางานเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ อยากเรียน อยากรู้ อยากแก้ปัญหา อยากหาคำตอบและตื่นตัวในการค้นหาคำตอบด้วยตัวเอง เช่น การตั้งคำถาม การกำหนดสถานการณ์ วิดีทัศน์ ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นการกำหนดภารกิจ เจาะลึก ภาระงาน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการแก้ไขปัญหา และนักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจในประเด็นต่าง ๆ ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ผู้วิจัยให้นักเรียนได้ร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลในเรื่องที่ตนเองสนใจอยากรู้และลงมือเขียน โดยใช้โปรแกรม ChatGPT ในการสืบค้นข้อมูล จุดประกายแนวคิดในการเขียน รวมทั้งการให้คะแนนชิ้นงานและข้อเสนอแนะต่อผลงานของผู้เรียน เพื่อให้นักเรียนนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงพัฒนางานก่อนนำเสนอ ในขั้นต่อไป ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ เป็นขั้นตอนการนำเสนอผลการปฏิบัติลงมือเขียน และมีช่วงเวลาสำหรับการถามตอบ หลังการนำเสนอเพื่อเป็นการสรุปและทำความเข้าใจร่วมกัน และขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ผู้วิจัยประเมินผลการเรียนรู้



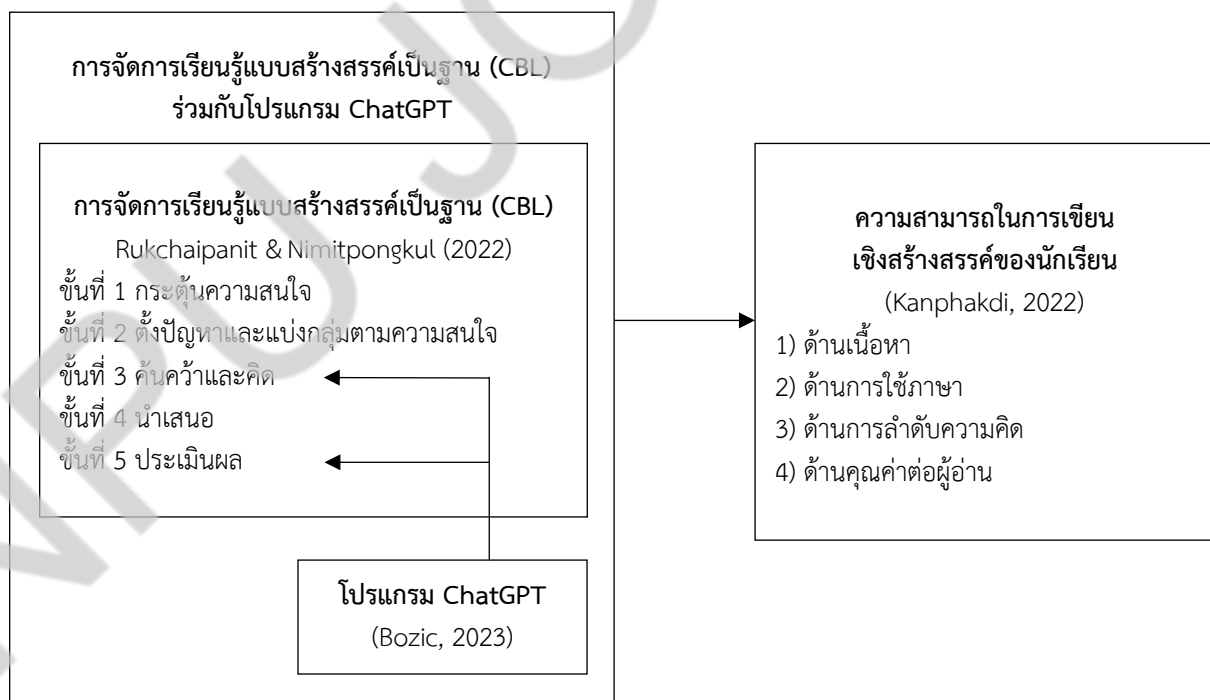
ของนักเรียน ในขั้นนี้จะมีการใช้โปรแกรม ChatGPT ในการให้คะแนนและข้อเสนอแนะในการเขียน เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการปรับปรุงพัฒนาผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากนั้นผู้วิจัยประเมินชิ้นงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เป็นการเขียนที่ผู้เขียนถ่ายทอดเนื้อหาสาระ ความคิด จินตนาการ อารมณ์ ตลอดจนประสบการณ์ ผ่านงานเขียนที่มีความแปลกใหม่ทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา โดยอาศัยศิลปะทางภาษา การใช้สำนวนโวหาร ตลอดจนเทคนิควิธีการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ ที่ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่น สร้างงานเขียนที่มีคุณค่า ให้ความเพลิดเพลิน จรรโลงใจ ตลอดจนให้สาระประโยชน์แก่ผู้อ่าน (Sungkachan, 2022) การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนโดยให้นักเรียนได้ฝึกเขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของตนออกมาอย่างสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของตนเอง สร้างเป็นผลงานการเขียนที่มีความสนใจ ไม่ซ้ำแบบใคร การเขียนเชิงสร้างสรรค์มีคุณค่าในการยกระดับความคิด สติปัญญา เปิดโอกาสให้ผู้เขียนและผู้อ่านได้มองเห็นทางเลือกที่หลากหลาย แปลกใหม่ (Pimpalub, 2022) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา มีความคิดริเริ่ม มีความแปลกใหม่ของเนื้อหา และไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่น สามารถสร้างภาพหรือจินตนาการให้เกิดกับผู้อ่าน ถ้อยคำและเนื้อเรื่องสัมพันธ์กัน รวบรวมประสบการณ์มาเป็นข้อมูลในการเขียน 2) ด้านการใช้ภาษา ใช้ศิลปะทางภาษา เลือกสรร สำนวน สร้างรูปประโยคได้สละสลวย น่าประทับใจ ให้ความหมายชัดเจน ดัดแปลงการสร้างรูปประโยคให้หลากหลาย ใช้ประสบการณ์สร้างถ้อยคำ ภาษา ทั้งความหมายโดยตรงและโดยนัย จังหวะลีลาของการเขียนไพเราะ 3) ด้านการลำดับความคิด จัดลำดับความคิด วิเคราะห์และสร้างรูปแบบการเขียนที่แตกต่างจากเดิม มีจุดมุ่งหมายในการเขียนให้เหตุผลเนื้อความหนักแน่น ชัดเจนในแต่ละประเด็น และ 4) ด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน ให้คุณค่าทางจิตใจ เปิดโลกทัศน์และสร้างสติปัญญาให้แก่ผู้อ่าน สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ให้คุณค่าด้านคุณธรรม ได้แนวทางในการดำเนินชีวิต มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (Kanphakdi, 2022)

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (1998) ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวางแผน (Planning) ขั้นการดำเนินการ (Action) ขั้นสังเกตการณ์ (Observation) และขั้นการสะท้อนผล (Reflection) จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ วงจรละ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 6 แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น จำนวน 40 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์ในการเลือก คือ พิจารณาจากผลคะแนนการสอบคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนต่ำกว่าเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนดและต่ำกว่านักเรียนในห้องเรียนอื่นๆ ดังนั้น นักเรียนในห้องเรียนดังกล่าวจะต้องได้รับการพัฒนาอย่างเร่งด่วน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเวลา 12 ชั่วโมง โดยผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 คือ แผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลเชิงปฏิบัติการวิจัย ได้แก่

2.1 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ เป็นแบบบันทึกที่ผู้วิจัยใช้สำหรับบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ตามสภาพจริงในแต่ละแผน การจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้แล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านเนื้อหาการใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมครูและนักเรียน เป็นแบบบันทึกที่มีลักษณะปลายเปิด เพื่อให้ผู้วิจัยบันทึกเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนการสอน ผู้ช่วยวิจัยสังเกตเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการบันทึกเกี่ยวกับพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมครูและนักเรียนแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 แบบสัมภาษณ์นักเรียน เป็นแบบสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวม สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงาน กิจกรรมที่นักเรียนชอบมากที่สุดและชอบน้อยที่สุด และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ควรปรับปรุง โดยสัมภาษณ์หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละวงจร โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์นักเรียนแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อประเมินความถูกต้องในด้านเนื้อหา การใช้ภาษา ความเหมาะสมของการนำไปใช้ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.4 แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร ซึ่งเป็นแบบอัตนัย วงจรละ 1 ข้อ จำนวน 3 วงจรปฏิบัติการ รวมทั้งหมด 3 ข้อ โดยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรแต่ละวงจร มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่ผ่านค่าดัชนีความสอดคล้องนำมาทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เคยเรียนเนื้อหามาก่อนแล้ว จำนวน 35 คน จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบจากค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และความเชื่อมั่น โดยเลือกแบบทดสอบที่มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 - 1.00 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค



(Cronbach) ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป พบว่า ผลการหา ค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร

วงจรที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ค่าความเชื่อมั่น
1	0.73	0.23	0.83
2	0.72	0.28	0.90
3	0.72	0.32	0.93

จากตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร พบว่า วงจรที่ 1 มีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.73 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.23 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 วงจรที่ 2 มีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.72 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.28 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.90 และวงจรที่ 3 มีค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.72 ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.32 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 ซึ่งแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรทั้ง 3 วงจร สามารถนำไปใช้ได้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการวิจัย ได้แก่ ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ โดยแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบที่ผ่านค่าดัชนีความสอดคล้องนำมาทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เคยเรียนเนื้อหามาก่อนแล้ว จำนวน 35 คน จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบทดสอบ จากค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (r) และ ความความเชื่อมั่น พบว่า แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มีค่าความยากง่าย (P) เท่ากับ 0.68 ค่าอำนาจจำแนก (r) เท่ากับ 0.28 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ปฐมนิเทศผู้ช่วยวิจัยและนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT รวมถึงรายละเอียดเกี่ยวกับการเก็บข้อมูล ระหว่างวันที่ 15 – 19 กรกฎาคม 2567

2. ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT กับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 6 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT โดยแบ่งเป็นวงจรปฏิบัติการ 3 วงจร วงจรละ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ ระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม – 23 สิงหาคม 2567

3. ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ในขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีการประเมินตามกรอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัย เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละวงจร เพื่อให้ได้ข้อมูลมาสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัยและปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวงจรปฏิบัติการต่อไป ระหว่างวันที่ 23 กรกฎาคม – 23 สิงหาคม 2567

4. เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 วงจร ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการประเมินผลวิจัยด้วยเครื่องมือประเมินผลการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ระหว่างวันที่ 26 – 30 สิงหาคม 2567

5. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากเครื่องมือสะท้อนผลการปฏิบัติการวิจัยและเครื่องมือประเมินผลการวิจัยไปใช้ในการวิเคราะห์ประเมินความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อนำไปอภิปรายผลและสรุปผลการวิจัยต่อไป ระหว่างวันที่ 1 – 30 กันยายน 2567

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ผลของการทำแบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการหาค่าร้อยละ (Percentage) ของคะแนน และจำนวนคนที่ผ่านเกณฑ์เพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้ข้อมูลจากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมครูและนักเรียน แบบสัมภาษณ์นักเรียน บันทึกข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาข้อบกพร่อง ปัญหาและอุปสรรค เพื่อหาแนวทางแก้ไขและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในการดำเนินการวิจัยต่อไป โดยนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบของความเรียง

ผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT

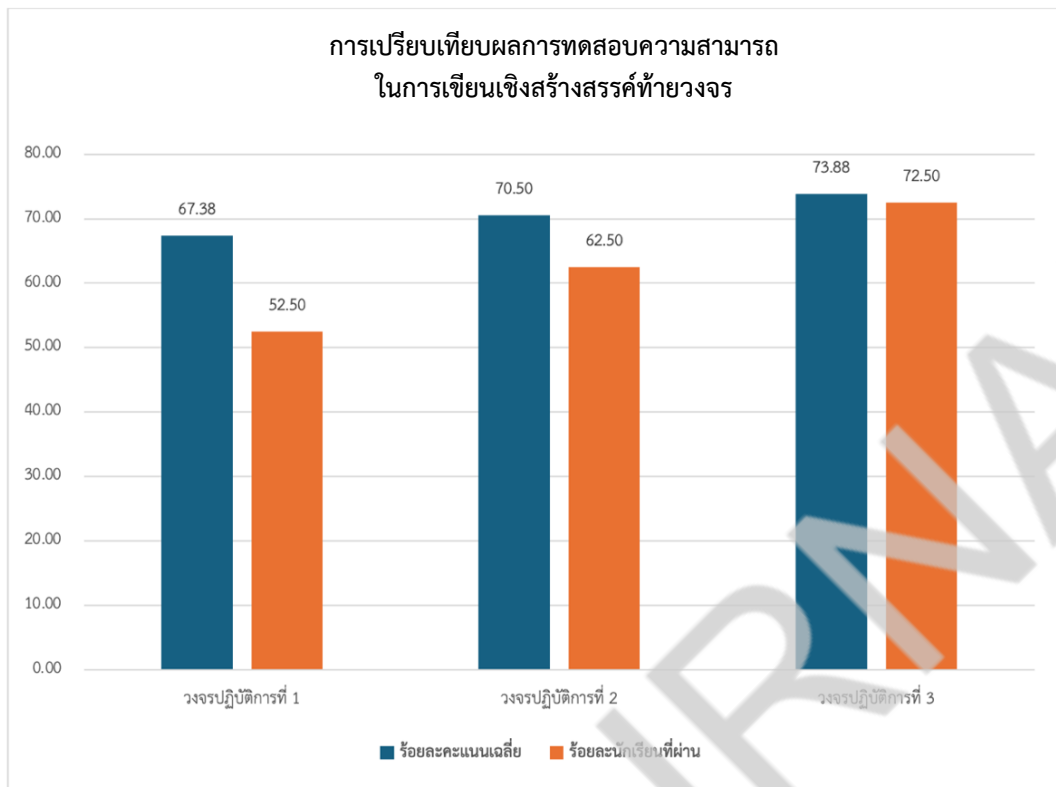
หลังจากการดำเนินการวิจัยในแต่ละวงจรเสร็จสิ้นตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร แบบอัตนัย วงจรละ 1 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน เพื่อวัดผลและประเมินผลที่เกิดขึ้น ซึ่งผลจากการทดสอบท้ายวงจรที่ 1 – 3 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนท้ายวงจรที่ 1 – 3

วงจร	จำนวนนักเรียน	คะแนน				ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
		เต็ม	สูงสุด	ต่ำสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	40	20	19	8	13.48	67.38	2.50	21	52.50
2	40	20	19	9	14.10	70.50	2.46	25	62.50
3	40	20	20	11	14.78	73.88	2.41	29	72.50

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรที่ 1 2 และ 3 ของนักเรียน พบว่าในวงจรที่ 1 นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรเฉลี่ยเท่ากับ 13.48 คิดเป็นร้อยละ 67.38 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 52.50 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนวงจรที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 คิดเป็นร้อยละ 70.50 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และวงจรที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.78 คิดเป็นร้อยละ 73.88 มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 72.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรที่ 1, 2 และ 3 ผู้วิจัยได้สรุปเป็นแผนภูมิแท่งเพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจร ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรที่ 1 – 3

จากภาพที่ 2 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการจากการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ท้ายวงจรที่ 1 – 3 สะท้อนให้เห็นว่า ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ตามลำดับ

ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้แต่ละวงจร ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้ร่วมกันสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น และร่วมกันสรุปภาพรวมของปัญหาที่สังเกตได้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงแก้ไขการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไป พบว่า ในวงจรที่ 1 นักเรียนสามารถป้อนคำสั่งให้โปรแกรม ChatGPT เขียนโครงร่างงานเขียนนั้นๆ ให้ โดยนักเรียนไม่ได้ปรับเปลี่ยนสำนวนภาษาหรือเพิ่มเติมความคิดของตนเองไปในงานเขียน ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนการใช้โปรแกรม ChatGPT ในขั้นค้นคว้า และคิด โดยให้นักเรียนคิดและลงมือเขียนด้วยตนเองก่อน โดยถือว่าเป็นฉบับร่าง จากนั้นให้นักเรียนใช้โปรแกรม ChatGPT ในการให้คะแนนและข้อเสนอแนะ จากนั้นนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงพัฒนาผลงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเวลาไม่เหมาะสม เนื่องจากบางขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ใช้เวลาเกินกว่าที่กำหนด ทำให้ไม่ทันตามเวลาที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยจึงปรับเปลี่ยนเวลาในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยลดเวลาของกิจกรรมการเรียนรู้บางขั้น เพื่อนำเวลา มาเพิ่มให้แก่ขั้นตอนที่นักเรียนต้องใช้เวลา เช่น ขั้นค้นคว้าและคิด ซึ่งเป็นขั้นที่นักเรียนต้องใช้เวลากการเขียน ส่วนวงจรที่ 2 นักเรียนขาดการวางแผน (โครงเรื่อง) ก่อนเขียน โดยมักจะขาดการวางแผนและเขียนตามความรู้สึกนึกคิด ทำให้ลำดับความคิดในการเขียนวกวน ผู้วิจัยจึงอธิบายเพิ่มเติม และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถาม เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนให้นักเรียน รวมทั้งให้กำลังใจและเสริมความมั่นใจให้นักเรียนในการคิดและลงมือเขียน และในวงจรที่ 3 นักเรียนบางส่วนสามารถเขียนได้ แต่ไม่ถูกต้องตามรูปแบบของการเขียนนั้นๆ โดยจะเขียนในลักษณะของความเรียง ผู้วิจัยจึงอธิบายเพิ่มเติมเสนอแนวทางในการเขียน รวมทั้งให้กำลังใจและเสริมความมั่นใจให้นักเรียนในการคิดและลงมือเขียน จะเห็นว่าจากการสะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ในแต่ละวงจรของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละวงจรได้รับการแก้ไขปรับปรุงมาทุกวงจรเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในวงจรต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและเกิดปัญหาน้อยที่สุด

เมื่อการดำเนินการวิจัยในแต่ละวงจรเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT มาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ผลการสัมภาษณ์พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT เป็นวิธีการที่มีการจัดการ

อย่างเป็นระบบ และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ค้นหาปัญหาด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด การสื่อสาร และมีความสุขในการเรียน ทำให้สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ดังข้อมูลสนับสนุนต่อไปนี้

“ช่วยให้ได้ศึกษาค้นคว้าจาก ChatGPT ซึ่งอำนวยความสะดวกแก่เรามากขึ้น” (แบบสัมภาษณ์นักเรียน / 1 สิงหาคม 2567)

“ChatGPT ช่วยให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น ช่วยอำนวยความสะดวก ทำให้เราได้ข้อเสนอแนะไปปรับปรุงงานให้ดีขึ้น” (แบบสัมภาษณ์นักเรียน / 8 สิงหาคม 2567)

“กิจกรรมมีลำดับขั้นตอนที่ทำให้เรียนรู้เนื้อหาได้ง่าย และไม่น่าเบื่อ” (แบบสัมภาษณ์นักเรียน / 8 สิงหาคม 2567)

“กิจกรรมมีความแปลกใหม่ ได้เรียนรู้สิ่งที่น่าสนใจ เกิดความคิดใหม่ๆ” (แบบสัมภาษณ์นักเรียน / 22 สิงหาคม 2567)

หลังจากผู้วิจัยดำเนินการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้สิ้นสุดทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 12 ชั่วโมง ตามวงจรที่ 1 – 3 ผู้วิจัยได้ทดสอบนักเรียนกลุ่มเป้าหมายโดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ แบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ เพื่อวัดประเมินผลการวิจัยว่าการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับใด เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

จำนวนนักเรียน	คะแนน				ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
	เต็ม	สูงสุด	ต่ำสุด	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
40	20	20	12	15.43	77.13	2.16	30	75.00

จากตารางที่ 3 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.43 คิดเป็นร้อยละ 77.13 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ดังตารางที่ 4

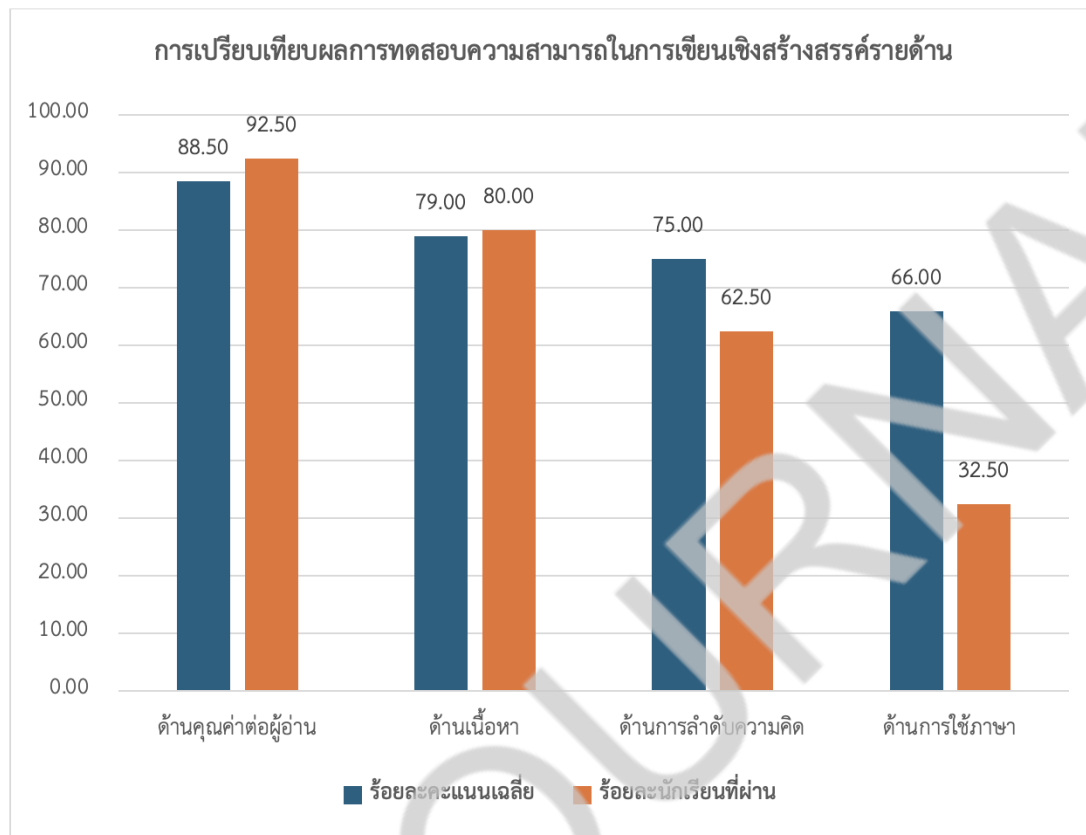
ตารางที่ 4 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยแยกเป็นรายด้าน

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์	จำนวนนักเรียน	คะแนน		ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์	
		เต็ม	เฉลี่ย			จำนวน (คน)	ร้อยละ
1) ด้านเนื้อหา	40	5	3.95	79.00	0.60	32	80.00
2) ด้านการใช้ภาษา	40	5	3.30	66.00	0.61	13	32.50
3) ด้านการลำดับความคิด	40	5	3.75	75.00	0.67	25	62.50
4) ด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน	40	5	4.43	88.50	0.64	37	92.50

จากตารางที่ 4 ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยแยกเป็นรายด้านตามแนวคิดของ Kanphakdi (2022) พบว่า ด้านเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 คิดเป็นร้อยละ 79.00 ด้านการใช้ภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 คิดเป็นร้อยละ 66.00 ด้านการลำดับความคิด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 คิดเป็นร้อยละ 75.00 และด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.50



ผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยแยกเป็นรายด้าน ผู้วิจัยได้สรุปเป็นแผนภูมิแท่งเพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยแยกเป็นรายด้าน โดยเรียงลำดับจากด้านที่นักเรียนมีคะแนนสูงที่สุดไปหาด้านที่นักเรียนมีคะแนนต่ำที่สุด ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์รายด้าน

จากภาพที่ 3 แผนภูมิการเปรียบเทียบผลการทดสอบความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์รายด้าน พบว่าด้านที่นักเรียนมีคะแนนสูงที่สุด คือ ด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 คิดเป็น ร้อยละ 88.50 รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 คิดเป็นร้อยละ 79.00 ด้านการลำดับความคิด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 คิดเป็นร้อยละ 75.00 และด้านที่นักเรียนมีคะแนนต่ำที่สุด คือ ด้านการใช้ภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 คิดเป็นร้อยละ 66.00

ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT พบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยเท่ากับ 15.43 คิดเป็นร้อยละ 77.13 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจากนักเรียนในกลุ่มเป้าหมายได้รับการฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT อย่างต่อเนื่องตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน รวม 12 ชั่วโมง อีกทั้งคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Kanphakdi (2022) ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ พบว่า เมื่อพิจารณาร้อยละของคะแนนเฉลี่ยสูงสุด ด้านที่นักเรียนมีคะแนนสูงที่สุด คือ ด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.50 รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 คิดเป็นร้อยละ 79.00 ด้านการลำดับความคิด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 คิดเป็นร้อยละ 75.00 และองค์ประกอบที่มีคะแนนต่ำที่สุด คือ ด้านการใช้ภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 คิดเป็นร้อยละ 66.00 ตามลำดับ

ทั้งนี้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนามาจากกระบวนการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรูปแบบการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มุ่งเน้นทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสม ใช้สื่อกระตุ้นให้เกิด

ทักษะการคิด โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าแสวงหาข้อมูล ได้ลงมือปฏิบัติจริงจนค้นพบความรู้ การใช้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม จนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Udomsuk, 2021) โดยผู้วิจัยนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) มาใช้ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ซึ่งสามารถจุดประกายแนวคิดใหม่ๆ ในงานเขียน รวมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่องานเขียนเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (Bozic, 2023) ดังจะเห็นได้จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนโดยการกำหนดสถานการณ์ที่เชื่อมโยงสู่ประเด็นปัญหา หรือการนำเสนอ เหตุการณ์ วิถีทัศน์ กิจกรรมที่ผู้เรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการฝึกปฏิบัติและเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนได้คิดและตัดสินใจ รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนตั้งปัญหาที่สนใจจากสิ่งที่ผู้วิจัยนำเสนอ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการแก้ไขปัญหา จากนั้นให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจในประเด็นต่างๆ เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นในการสร้างสรรค์ผลงานการเขียน

ขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ผู้วิจัยให้นักเรียนได้ร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลในเรื่องที่ตนเองสนใจอยากรู้ โดยใช้โปรแกรม ChatGPT ในการค้นหาข้อมูล ตอบคำถาม จุดประกายแนวคิดในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และใช้ในการให้คะแนน และข้อเสนอแนะต่อการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงพัฒนาผลงานก่อนนำเสนอ

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอ เป็นขั้นตอนการนำเสนอผลการปฏิบัติการหลังการสืบค้นและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อฝึกทักษะการพูด การฟัง การสรุปประเด็น การตั้งคำถาม และมีช่วงเวลาสำหรับการถามตอบหลังการนำเสนอ เพื่อเป็นการสรุปและทำความเข้าใจร่วมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล ผู้วิจัยประเมินผลจากพฤติกรรมการตอบคำถาม การให้ความร่วมมือในชั้นเรียน ชิ้นงาน พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม เป็นต้น ในขั้นนี้จะมีการใช้โปรแกรม ChatGPT ในการให้คะแนนชิ้นงานและข้อเสนอแนะในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนและหลังการปรับปรุงพัฒนาผลงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ จากนั้นผู้วิจัยประเมินชิ้นงานการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นกระตุ้นความสนใจ ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอ และขั้นประเมินผล จึงส่งผลให้ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพิ่มขึ้น เพราะเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งให้นักเรียนเกิดความตื่นตัวในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ค้นหาปัญหาด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้กระบวนการกลุ่มในการระดมความคิด ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการพัฒนาทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ ทักษะในการคิด ทักษะในการนำเสนอ ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่มและทักษะในการบริหารเวลา ทักษะเหล่านี้จำเป็นต้องการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทำให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงขึ้น รวมทั้งมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทของครูผู้สอน ซึ่งจะไม่เน้นการบรรยายเนื้อหาวิชาแต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่อำนวยความสะดวกให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจ เกิดความอยากรู้อยากค้นคว้าหาความรู้ เรียนด้วยตนเอง และเมื่อนักเรียนได้มีโอกาส สืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง จะทำให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ เพิ่มพูนทักษะด้านการคิด และสามารถแยกข้อเท็จจริงได้ (Rukchaipanit & Nimitpongkul, 2022) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Walumas & Witchayapakorn (2024) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการเขียนสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนสื่อสารก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้เทคนิค CBL ร่วมกับ GAME ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนสื่อสารหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Subrathok et al. (2024) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และเจตคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Song & Song (2023) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการเขียนเชิงวิชาการและแรงจูงใจ : การประเมินประสิทธิภาพของ ChatGPT ในการเรียนรู้ภาษา โดยใช้ AI ช่วยเหลือสำหรับนักเรียน EFL พบว่า ChatGPTแสดงให้เห็นการพัฒนาในด้านทักษะการเขียนและแรงจูงใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ AI เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีความสามารถในการเขียนที่เพิ่มขึ้นในด้าน ต่างๆ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Ahlitaqwa et al. (2024) ได้ศึกษาผลกระทบจากเครื่องมือเทคโนโลยีต่อกระบวนการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนชาวไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจผลกระทบของการใช้เครื่องมือ



เทคโนโลยีต่อกระบวนการเขียนงานภาษาอังกฤษสำหรับผู้เรียนชาวไทย โดยเน้นที่กระบวนการเขียนทั้งก่อนเขียน ขณะเขียน และหลังเขียน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการเขียนให้ดีขึ้น โดย ChatGPT ช่วยในการปรับปรุงโครงสร้างประโยคและคำศัพท์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการบูรณาการเทคโนโลยีในกระบวนการเขียนงาน ส่งผลดีในการพัฒนาทักษะด้านภาษา คุณภาพของผลงาน การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น การเสริมสร้างความมั่นใจ การเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย และการประหยัดเวลาในการเริ่มเขียนงาน

สรุปผลการวิจัย

นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เฉลี่ยเท่ากับ 15.43 คิดเป็นร้อยละ 77.13 ของคะแนนเต็ม และมีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เมื่อพิจารณาคะแนนเป็นรายด้านตามองค์ประกอบของความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์พบว่า ด้านที่นักเรียนมีคะแนนสูงสุด คือ ด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.50 รองลงมา คือ ด้านเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 คิดเป็นร้อยละ 79.00 ด้านการลำดับความคิด มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 คิดเป็นร้อยละ 75.00 และด้านที่นักเรียนมีคะแนนต่ำที่สุด คือ ด้านการใช้ภาษา มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.30 คิดเป็นร้อยละ 66.00

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ได้รับการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
2. ครูได้แนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ได้
3. โรงเรียนสามารถนำวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาการเรียนการสอนในระดับต่างๆ ได้

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT ในขั้นที่ 3 ขั้นค้นคว้าและคิด ควรให้เวลาให้นักเรียนได้คิดและเขียนอย่างเพียงพอ เนื่องจากเป็นขั้นที่นักเรียนต้องสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นใช้โปรแกรม ChatGPT ในการให้คะแนนและข้อเสนอแนะต่อผลงานแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานของตนเองก่อนการนำเสนอ
2. ครูควรอธิบายความหมายของแต่ละองค์ประกอบของการเขียนเชิงสร้างสรรค์อย่างชัดเจน พร้อมยกตัวอย่าง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้นในแต่ละองค์ประกอบซึ่งมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านการลำดับความคิด และด้านคุณค่าต่อผู้อ่าน ซึ่งจะช่วยสนับสนุนการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. ครูควรอธิบายวิธีการป้อนสั่งในโปรแกรม ChatGPT ให้แก่นักเรียนอย่างชัดเจน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงตามที่ต้องการมากที่สุด โดยสามารถใช้โปรแกรม ChatGPT ในการให้คะแนนและข้อเสนอแนะที่มีต่อผลงานการเขียนประเภทต่างๆ ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนนำข้อเสนอแนะไปใช้ปรับปรุงพัฒนาผลงานการเขียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
4. เมื่อพิจารณาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนเป็นรายด้านพบว่า ด้านการใช้ภาษามีร้อยละของคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด เนื่องจาก นักเรียนมักใช้ภาษาไม่เป็นทางการในงานเขียน สะกดคำผิด ใช้คำผิดความหมาย การใช้คำเดิมๆ ซ้ำๆ และมีการใช้ภาษาในการเขียนที่วกวน สับสน และไม่สละสลวย อีกทั้ง ด้านการลำดับความคิด มีร้อยละของจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เนื่องจาก นักเรียนลำดับความคิดยังไม่สัมพันธ์ต่อเนื่องกันเท่าที่ควร มีการลำดับความคิดที่วกวน สับสนในบางประเด็น ดังนั้น ควรมีการพัฒนาด้านการใช้ภาษาและด้านการลำดับความคิดในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนควบคู่ไปด้วย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT สามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ได้ ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาทักษะทางภาษาไทยอื่นเพิ่มเติม เพื่อนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปพัฒนาทักษะทางภาษาไทยด้านอื่นๆ เช่น การอ่าน หลักและการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม เป็นต้น และควรพัฒนาหรือบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ และระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

ข้อจำกัดการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ร่วมกับโปรแกรม ChatGPT เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ต้องมีการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีควบคู่ไปกับการเรียนการสอน นักเรียนจำเป็นต้องใช้โปรแกรม ChatGPT ผ่านทางอุปกรณ์สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ หากขณะนั้นไม่มีอุปกรณ์หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตเข้า จะทำให้การทำกิจกรรมล่าช้าต่อไปซ้ำเช่นกัน

References

- Ahlitaqwa, W., Tamwaro, A., Rattana, R. & Manochphinyo, A. (2024). The Impact of Technological Tools on The English Writing Process for Thai Learners. *Journal of Social Science and Cultural*, 8(4), 268-280. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/272868>
- Bozic, V. (2023). *Chat GPT and education*. Retrieved December 2023, from https://www.researchgate.net/profile/Velibor-Bozic-2/publication/369926506_Chat_GPT_and_education/links/64350844ad9b6d17dc4d3a79/Chat-GPT-and-education.pdf
- Cheewapan, A. (2004). *Creative writing activities in elementary school*. Chulalongkorn University.
- Choomyen, C. (2022). *Development of Creative Writing Ability of Grade 5 Students by Using Creativity - Based Learning Approach (Unpublished Master's Thesis)*. Chiang Mai University, Chianh Mai, Thailand.
- Kanphakdi, R. (2022). *Effects of Instruction using Rhetorical and Collaborative Writing Approaches on Creative Writing Abilities of Upper Secondary school students (Unpublished Master's thesis)*. Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1998). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Deakin University.
- Mingsiritham, K. (2023). ChatGPT and Education in the Digital Age. *Silapakorn Education Research Journal*, 15(2), 1-10. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/download/269776/180591/1076249>
- Ministry of Education. (2008). *Basic education core curriculum A.D. 2008*. The agricultural Co-operative Federation of Thailand.
- Noypracha, J. (2021). *Development of health education learning using creative-based learning to enhance learning achievement and higher order thinking of secondary school students (Unpublished Master's thesis)*. Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand.
- Pimpalub, P. (2022). *Learning Management for Synectics Instruction model to Promote Creative Writing Ability of Grade 5 Students (Unpublished Master's thesis)*. Maha sarakham University, Mahasarakham, Thailand.
- Rukchaipanit, V. & Nimitpongkul, W. (2022). *Creative Teaching, Enjoyable Learning in the 4.0+ Era*. Se-Education.
- Santhuenkaew, T. (2024). Using Artificial Intelligence Technology AI (Chat GPT) To Promote Writing Skills. *Journal of Applied Education*, 2(2), 45-58. <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/article/download/213/157/4309>
- Song, C. & Song, Y. (2023). Enhancing academic writing skills and motivation: assessing the efficacy of ChatGPT in AI-assisted language learning for EFL students. *Frontiers in Psychol*, 14(1), 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1260843>



- Subrkathok, W., Yahakorn, S. & Anaman, A. (2024). The Effects of Creativity-Based Learning Management on Creative Writing Ability and Attitude toward Thai Language of Grade 6 Students in schools under Nakhon Ratchasima Primary Educational service area office 3. *Journal of Buddhistic Sociology*, 9(2), 13-28. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/BSJ/article/view/268435>
- Sungkachan, J. (2022). *Learning Management for Cooperative Integrated Reading and Composition to Promote Creative Writing Ability of Grade 5 Students (Unpublished Master's thesis)*. Maha sarakham University, Mahasarakham, Thailand.
- Udomsuk, O. (2021). *The Learning Achievement By Using Creativity-Based Learning (CBL) With Infographic Media in "Krabphrachaisuriya" Thai Literature Learning Management of Mattayomsuksa 1 Students (Unpublished Master's thesis)*. Naresuan University, Phitsanulok, Thailand.
- Walumas, C. & Witchayapakorn, K. (2024). Development of Communication Writing Ability's Grade 6 Students with Creativity-Based Learning Technique and Game. *The Journal of Sirindhornparithat*, 25(1), 130-140. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jsr/article/view/255778>