



แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมและเผยแพร่ผลงาน

ประเภท ผู้สร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

Exploring Jobs in Action:

นวัตกรรมสื่อเพลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ
ผ่านโครงสร้าง **Present Continuous Tense**



ผู้เสนอผลงาน

นางสาวสิริปริยา ศรีเดช



ตำแหน่ง

ครู



หน่วยงาน

โรงเรียนอุทัย



สังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมและเผยแพร่ผลงาน
ประเภท ผู้สร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ชื่อผลงาน Exploring Jobs in Action: นวัตกรรมสื่อเพลงดิจิทัลเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์
เกี่ยวกับอาชีพผ่านโครงสร้าง Present Continuous Tense
ผู้เสนอผลงาน นางสาวสิริปรียา ศรีเดช
ตำแหน่ง ครู
โรงเรียน อุทัย
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

1. แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

การพัฒนา นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “*Exploring Jobs in Action*” มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ (Jobs) ควบคู่กับการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ Present Continuous Tense ผ่านบทเพลงดิจิทัลที่มีภาพประกอบและกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยมุ่งพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนมากกว่าการจดจำกฎไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว การออกแบบนวัตกรรมจึงอาศัยแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษา เพื่อให้สื่อมีความถูกต้องตามหลักวิชาการ สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน และส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างเป็นระบบ ดังนี้

1.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้อธิบายว่าผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์เดิมผ่านการลงมือปฏิบัติ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ที่มีความหมาย ผู้สอนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

แนวคิดดังกล่าวถูกนำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “*Exploring Jobs in Action*” โดยจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพจากบริบทของเพลง แทนการท่องจำคำศัพท์เป็นรายการ ผู้เรียนจะเชื่อมโยงคำศัพท์เข้ากับภาพประกอบ จังหวะของเพลง และสถานการณ์ที่สื่อถึงการปฏิบัติงานของแต่ละอาชีพ ก่อนนำความรู้ไปสร้างประโยคด้วยโครงสร้าง Present Continuous Tense ผ่านกิจกรรม เช่น การร้องเพลง การตอบคำถาม การจับคู่ภาพกับประโยค และการอธิบายภาพบุคคลที่กำลังปฏิบัติงาน ส่งผลให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ได้

1.2 แนวคิดการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมุ่งพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง โดยให้ความสำคัญกับความหมายของภาษาและการสื่อสาร มากกว่าการจดจำกฎไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว ผู้เรียนควรมีโอกาสใช้ภาษาในการฟัง พูด อ่าน และเขียนผ่านกิจกรรมที่มีความหมายและสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน

ผู้พัฒนาจึงออกแบบเพลงให้สอดคล้องกับคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพพร้อมประโยคที่ใช้ Present Continuous Tense เช่น The doctor is helping a patient. หรือ The chef is cooking dinner. ผู้เรียนจึงเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างภาษาไปพร้อมกันในบริบทที่สามารถนำไปใช้สื่อสารได้จริง พร้อมทั้งต่อยอดสู่กิจกรรมการสนทนา การบรรยายภาพ และการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งช่วยพัฒนาความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ

1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม (Multimedia Learning Theory)

Richard E. Mayer (2009) อธิบายว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อผู้เรียนได้รับข้อมูลผ่านทั้งช่องทางการมองเห็นและการได้ยินอย่างเหมาะสม การผสมผสานข้อความ ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหวช่วยให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการนำเสนอด้วยข้อความเพียงอย่างเดียว

จากแนวคิดดังกล่าว นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” จึงได้รับการออกแบบให้ประกอบด้วยบทเพลง ภาพประกอบของอาชีพ คำศัพท์ เนื้อเพลง และภาพเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงเสียง คำศัพท์ และภาพได้พร้อมกัน ลดภาระทางการรับรู้ และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ทั้งด้านคำศัพท์และโครงสร้างประโยค

1.4 ทฤษฎีการเข้ารหัสข้อมูลสองระบบ (Dual Coding Theory)

Allan Paivio (1986) เสนอว่ามนุษย์ประมวลผลข้อมูลผ่านระบบภาษาและระบบภาพ หากทั้งสองระบบทำงานร่วมกัน จะช่วยให้เกิดการจดจำและการเรียกใช้ข้อมูลได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผู้พัฒนาจึงออกแบบสื่อให้ผู้เรียนเห็นภาพอาชีพพร้อมกับคำศัพท์และประโยคในขณะที่ได้ยินบทเพลง ส่งผลให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และภาษา ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและรูปประโยค Present Continuous Tense ได้ง่ายขึ้น และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ

1.5 แนวคิดการใช้เพลงในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (Song-Based Language Learning)

Tim Murphey (1992) อธิบายว่า เพลงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เนื่องจากมีองค์ประกอบของ จังหวะ (Rhythm) คำคล้องจอง (Rhyme) และ การใช้ถ้อยคำซ้ำ (Repetition) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ รูปแบบประโยค และการออกเสียงได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผู้พัฒนาจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “*Exploring Jobs in Action*” โดยพัฒนาเนื้อหาในรูปแบบ เพลงแร็ป (Rap Song) ที่มีจังหวะสนุกสนาน ใช้คำคล้องจอง (Rhyme) และการใช้ประโยคซ้ำอย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและโครงสร้าง Present Continuous Tense ได้อย่างเป็นธรรมชาติ พร้อมทั้งส่งเสริมการฝึกออกเสียง ความคล่องแคล่วในการพูด และการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารผ่านการร้องเพลงและการทำกิจกรรมประกอบ

ดังนั้นการพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้ “*Exploring Jobs in Action*” เป็นการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาหลายด้านเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เป็นพื้นฐานในการออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์จริง แนวคิดการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในบริบทที่มีความหมาย ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อประสม (Multimedia Learning Theory) ของ Richard E. Mayer (2009) สนับสนุนการออกแบบสื่อที่ผสมผสานภาพ เสียง ข้อความ และภาพเคลื่อนไหวอย่างเหมาะสม ขณะที่ทฤษฎีการเข้ารหัสข้อมูลสองระบบ (Dual Coding Theory) ของ Allan Paivio (1986) ช่วยอธิบายการเรียนรู้ที่เกิดจากการประมวลผลข้อมูลผ่านทั้งระบบภาษาและระบบภาพร่วมกัน และแนวคิดการใช้เพลงในการเรียนภาษาอังกฤษของ Tim Murphey (1992) สนับสนุนการออกแบบบทเพลงที่มีจังหวะ (Rhythm) คำคล้องจอง (Rhyme) และการใช้ถ้อยคำซ้ำ (Repetition) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์ รูปแบบประโยค และการออกเสียงของผู้เรียน

การบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวส่งผลให้ “*Exploring Jobs in Action*” เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและเข้าใจการใช้โครงสร้าง Present Continuous Tense ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2. การสร้าง/พัฒนานวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

2.1 เนื้อหาของนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ สอดคล้องหลักสูตรและตัวชี้วัด

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “*Exploring Jobs in Action*” ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมุ่งพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ (Jobs and Occupations) ควบคู่กับการใช้โครงสร้างไวยากรณ์ Present Continuous Tense ผ่านบทเพลงดิจิทัล เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ใกล้ตัวได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เนื้อหาของสื่อครอบคลุมคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น doctor, teacher, cleaner, singer, dancer, chef, artist, athlete และ secretary พร้อมนำเสนอผ่านประโยคตัวอย่างในโครงสร้าง Present Continuous Tense เช่น The doctor is treating a patient. และ The chef is

cooking dinner. เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์ ความหมาย การออกเสียง และการใช้โครงสร้างประโยคในบริบทเดียวกัน ส่งผลให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ภาพที่ 1

เนื้อเพลง “Exploring Jobs in Action” ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและโครงสร้าง Present Continuous Tense

เนื้อเพลง		
“Exploring Jobs in Action”	Cut	Sing
	Cutting	Singing
	She is cutting.	She is singing.
Kick	Is the chef cutting vegetables?	Is the singer singing on stage?
Kicking	Yes, she is.	Yes, she is.
He is kicking.		
Is the soccer player kicking the ball?	Paint	Dance
Yes, he is.	Painting	Dancing
	He is painting.	They are dancing.
	Is the artist painting a picture?	Are the dancers dancing in the competition?
Punch	Yes, he is.	Yes, they are.
Punching		
She is punching.	Cook	
Is the boxer punching the bag?	Cooking	Swim
Yes, she is.	She is cooking.	Swimming
	Is the chef cooking dinner?	He is swimming.
Run	Yes, she is.	Is the swimmer swimming in the pool?
Running		Yes, he is.
He is running.	Teach	
Is the athlete running fast?	Teaching	
Yes, he is.	He is teaching.	Jump
	Is the teacher teaching the students?	Jumping
Fix	Yes, he is.	She is jumping.
Fixing		Is the athlete jumping high?
They are fixing.		Yes, she is.
Are the workers fixing the car?	Sweep	
Yes, they are.	Sweeping	
	They are sweeping.	
Type	Are the cleaners sweeping the floor?	
Typing	Yes, they are.	
She is typing.		
Is the secretary typing on the keyboard?	Drive	
Yes, she is.	Driving	
	He is driving.	
Treat	Is the driver driving the car?	
Treating	Yes, he is.	
He is treating.		
Is the doctor treating the patient?	In the present continuous,	
Yes, he is.	we use -ing,	
	To talk about what’s happening right now, let’s sing!	
	He, she, they, we, are, am, and is,	
	Doing something, here’s how it is!	

นอกจากนี้เนื้อหายังได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร
ดังนี้

ตารางที่ 1

**ความสอดคล้องของนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” กับมาตรฐานการเรียนรู้และ
ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)**

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	ความสอดคล้องของนวัตกรรม
ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ	ม.2/2, ม.2/4	ผู้เรียนฟังเพลง อ่านเนื้อเพลง และทำความเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและประโยค Present Continuous Tense
ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูล	ม.2/1, ม.2/4	ผู้เรียนฝึกถาม-ตอบ บรรยายภาพ และสร้างประโยคเกี่ยวกับอาชีพจากสถานการณ์ในเพลง
ต 1.3 นำเสนอข้อมูล ข่าวสาร และความคิดเห็น	ม.2/1	ผู้เรียนอธิบายภาพหรือเล่าเกี่ยวกับอาชีพโดยใช้ Present Continuous Tense ได้
ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ	ม.2/1	ผู้เรียนนำคำศัพท์และโครงสร้างประโยคไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมและสถานการณ์ใกล้ตัว

นอกจากความสอดคล้องกับหลักสูตรแล้ว ผู้พัฒนายังคำนึงถึงพัฒนาการของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเลือกใช้คำศัพท์ที่อยู่ในระดับความสามารถของผู้เรียน ใช้ประโยคที่ไม่ซับซ้อน มีจังหวะเพลงที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย และมีภาพประกอบที่ช่วยเสริมความเข้าใจ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ เกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดกระบวนการ

ดังนั้น นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เหมาะสมกับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การออกแบบนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

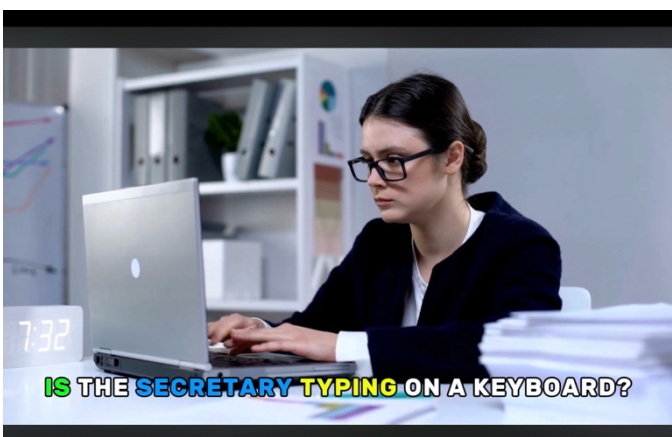
นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ได้รับการออกแบบในรูปแบบ **มิวสิกวิดีโอเพลงแร็ป (Rap Music Video)** โดยคำนึงถึงลักษณะการเรียนรู้ ความสนใจ และพัฒนาการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นผู้เรียนในยุคดิจิทัลที่คุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย ผู้พัฒนาจึงมุ่งออกแบบสื่อให้มีความทันสมัย สนุกสนาน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พร้อมทั้งส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับสื่อที่ผู้เรียนพบในชีวิตประจำวัน

ผู้พัฒนาเลือกใช้ เพลงแร็ป (Rap Song) เป็นสื่อหลัก เนื่องจากมีจังหวะที่กระชับ สนุกสนาน และสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งออกแบบเนื้อเพลงให้มี จังหวะ (Rhythm) และ คำคล้องจอง (Rhyme) อย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและโครงสร้าง Present Continuous Tense ได้ง่ายขึ้น การใช้จังหวะและคำสัมผัสช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำรูปแบบของภาษา ผีการออกเสียง และเพิ่มความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Tim Murphey (1992) ที่อธิบายว่าเพลงซึ่งมีจังหวะ ความซ้ำ และคำคล้องจอง สามารถช่วยส่งเสริมการจดจำภาษาและทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ

ด้านการออกแบบภาพ ผู้พัฒนาเลือกใช้ภาพสถานการณ์จริงของแต่ละอาชีพ เพื่อสะท้อนลักษณะการปฏิบัติงานในบริบทจริง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ ความหมาย และการใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม ควบคู่กับการใช้ ภาพตัวละครที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในรูปแบบ Italian Brainrot ซึ่งเป็นรูปแบบสื่อดิจิทัลที่ได้รับความนิยมจากผู้เรียนในปัจจุบัน โดยนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาการเรียนรู้ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ กระตุ้นความสนใจ และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ทั้งนี้ ภาพทุกภาพได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อเพลง คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และประโยคตัวอย่างในโครงสร้าง Present Continuous Tense ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และข้อความได้อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีการเน้นคำศัพท์สำคัญด้วยสีที่แตกต่าง และแสดงเนื้อเพลงบนหน้าจอพร้อมกับเสียงร้อง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนติดตามเนื้อหาและจดจำคำศัพท์ได้อย่างต่อเนื่อง

ภาพที่ 2

ตัวอย่างภาพที่ใช้ประกอบมิวสิกวิดีโอ “Exploring Jobs in Action”



สื่อได้รับการออกแบบให้ดำเนินเรื่องอย่างเป็นลำดับ เริ่มจากการแนะนำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ ก่อนเชื่อมโยงสู่การใช้ประโยคในโครงสร้าง Present Continuous Tense ผ่านสถานการณ์ที่สอดคล้องกับการทำงานของแต่ละอาชีพ การจัดลำดับเนื้อหาเช่นนี้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องที่ซับซ้อน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ สื่อยังได้รับการออกแบบให้สามารถใช้งานได้สะดวกผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลหลากหลายประเภท เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ และจอโปรเจกเตอร์ในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทั้งในและนอกเวลาเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้สามารถทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลา ส่งเสริมการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)

ด้วยองค์ประกอบด้านการออกแบบทั้งด้านเนื้อหา ภาพ เสียง จังหวะของเพลง และการใช้งานนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีความสวยงาม น่าสนใจ ใช้งานง่าย และเหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และสนับสนุนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านคำศัพท์และการใช้โครงสร้าง Present Continuous Tense ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3 เทคนิคที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนา และคุณภาพนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ได้รับการพัฒนาภายใต้แนวคิดการสร้างสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างสร้างสรรค์ โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านการออกแบบสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัย สนุกสนาน และสอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้พัฒนาเลือกใช้ เพลงแร็ป (Rap Song) เป็นเทคนิคหลักในการนำเสนอเนื้อหา เนื่องจากมีจังหวะ (Rhythm) และคำคล้องจอง (Rhyme) ที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน พร้อมทั้งใช้การซ้ำของคำศัพท์และรูปประโยค (Repetition) เพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพและโครงสร้าง Present Continuous Tense ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ผู้เรียนสามารถฝึกการออกเสียง การฟัง และการใช้ภาษาอังกฤษผ่านการร้องเพลงและกิจกรรมประกอบ ทำให้การเรียนรู้ไวยากรณ์มีความสนุกและเข้าใจง่ายขึ้น

ในการพัฒนาสื่อ ผู้พัฒนาได้นำเทคโนโลยีดิจิทัลและเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในขั้นตอนของการผลิต ได้แก่

- 1) ChatGPT เพื่อช่วยวางโครงสร้างเนื้อหา เรียบเรียงบทเพลง และตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์และโครงสร้าง Present Continuous Tense
- 2) Suno AI เพื่อสร้างบทเพลงและทำนองที่มีจังหวะเหมาะสมกับผู้เรียน
- 3) CapCut สำหรับตัดต่อมิวสิกวิดีโอ ผสมผสานเสียง ภาพประกอบ ข้อความ เอฟเฟกต์ และคำบรรยายให้สอดคล้องกับเนื้อหา ส่งผลให้สื่อมีคุณภาพทั้งด้านภาพ เสียง และการนำเสนอ

ด้านการออกแบบภาพ ผู้พัฒนาเลือกใช้ภาพสถานการณ์จริงของแต่ละอาชีพควบคู่กับภาพตัวละครที่สร้างด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) รวมทั้งภาพและวิดีโอจากคลังสื่อ Canva ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้งานภายใต้สิทธิ์

ของแพลตฟอร์ม (Free Media) โดยคัดเลือกสื่อที่มีคุณภาพ สื่อความหมายชัดเจน และสอดคล้องกับเนื้อหาการเรียนรู้ จากนั้นนำมาปรับแต่งองค์ประกอบด้านสี การจัดวางข้อความ การเคลื่อนไหว และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ภาพทุกภาพได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อเพลง คำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ และประโยคตัวอย่างในโครงสร้าง Present Continuous Tense พร้อมใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีการเน้นคำศัพท์สำคัญด้วยสีที่แตกต่าง และแสดงเนื้อเพลงบนหน้าจอพร้อมเสียงร้อง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนติดตามเนื้อหา เชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ สื่อยังได้รับการพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบมัลติมีเดียดิจิทัลที่สามารถใช้งานได้ผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และจอโปรเจกเตอร์ ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียนผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ทำให้สามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา ส่งเสริมการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)

ผู้พัฒนายังออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่ออย่างต่อเนื่อง เช่น การร้องเพลง การฝึกออกเสียง การตอบคำถามจากเนื้อเพลง การจับคู่คำศัพท์กับภาพ การสร้างประโยคด้วยโครงสร้าง Present Continuous Tense การบรรยายภาพ และการแสดงบทบาทสมมติเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ได้ฝึกคิด วิเคราะห์ สื่อสาร และประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ด้วยการบูรณาการเทคนิคการออกแบบสื่อ บทเพลงเร็ป เทคโนโลยีดิจิทัล และเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” จึงเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ ใช้งานง่าย และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการดำเนินงาน

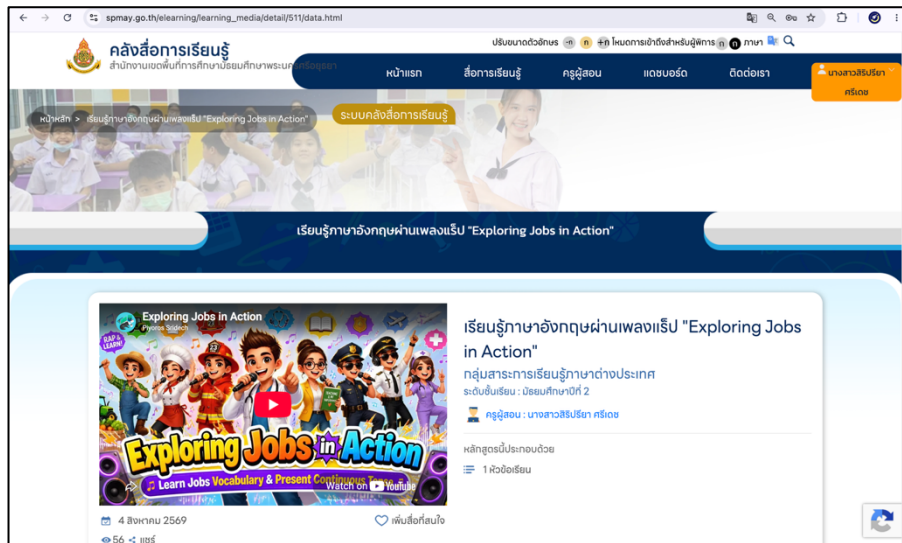
3.1 การนำเข้านวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ในแพลตฟอร์ม คลังสื่อ สพม.พระนครศรีอยุธยา

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ได้รับการเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์ม คลังสื่อ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา อย่างครบถ้วน โดยจัดทำข้อมูลประกอบการเผยแพร่ ได้แก่ ชื่อผลงาน รายละเอียดนวัตกรรม วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย วิธีการใช้งาน และสื่อประกอบการเรียนรู้ เพื่อให้ครู นักเรียน และผู้สนใจสามารถศึกษารายละเอียดและนำสื่อไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างสะดวก

สื่อได้รับการพัฒนาในรูปแบบมัลติมีเดียดิจิทัล (Digital Music Video) ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ที่หลากหลาย ได้แก่ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปิดรับชมและเรียนรู้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียน ตลอดจนสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การทบทวนบทเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา

ภาพที่ 3

การนำเข้านวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ในแพลตฟอร์ม คลังสื่อ สพม.พระนครศรีอยุธยา



ลิงก์เผยแพร่ผลงาน: https://spmay.go.th/elearning/learning_media/detail/511/data.html

เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสื่อ ผู้พัฒนาได้จัดทำ QR Code และลิงก์สำหรับเข้าสู่สื่อนวัตกรรมโดยตรง พร้อมเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มคลังสื่อของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ทำให้ครูผู้สอน นักเรียน และผู้สนใจสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็ว ลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

การเผยแพร่นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มดังกล่าวไม่เพียงช่วยขยายโอกาสในการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ แต่ยังส่งเสริมการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างครูผู้สอน และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยาและการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

3.2 การนำสื่อที่สร้าง/พัฒนาไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ถูกนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยยึดแนวทาง Active Learning ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มากกว่าการรับฟังการอธิบายจากครูเพียงฝ่ายเดียว

การจัดกิจกรรมเริ่มจากการกระตุ้นความสนใจ (Engagement) โดยครูเปิดมิวสิกวิดีโอ “Exploring Jobs in Action” เพื่อสร้างแรงจูงใจและเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน ผู้เรียนรับชม รับฟัง และสังเกตคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพ รวมถึงรูปประโยค Present Continuous Tense ที่ปรากฏในเนื้อเพลง พร้อมทั้งร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอาชีพที่พบในบทเพลงและคาดเดาความหมายของคำศัพท์จากภาพและบริบท

ในขั้นการเรียนรู้ (Exploration) ผู้เรียนร้องเพลงร่วมกัน ฝึกออกเสียงตามจังหวะของเพลง และระบุคำศัพท์หรือโครงสร้างประโยคที่ได้ยิน จากนั้นครูจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนจับคู่คำศัพท์กับภาพสถานการณ์จริง วิเคราะห์ว่าบุคคลในภาพกำลังปฏิบัติกิจกรรมใด และเลือกใช้โครงสร้าง Present Continuous Tense เพื่ออธิบายสถานการณ์อย่างถูกต้อง ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ด้านคำศัพท์และไวยากรณ์เข้าด้วยกัน

ในขั้นการลงมือปฏิบัติ (Application) ผู้เรียนทำงานเป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม โดยใช้ภาพสถานการณ์หรือบัตรคำที่ครูกำหนดร่วมกันแต่งประโยคด้วย Present Continuous Tense พร้อมฝึกสนทนาและนำเสนอหน้าชั้นเรียน นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ (Role Play) ให้ผู้เรียนสวมบทบาทเป็นบุคคลในอาชีพต่าง ๆ และใช้ภาษาอังกฤษอธิบายสิ่งที่กำลังปฏิบัติอยู่ผ่านประโยคที่เรียนรู้จากบทเพลง ส่งผลให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการประยุกต์ใช้ภาษาในบริบทที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง

ในขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) ผู้เรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์ที่ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม และสะท้อนสิ่งที่ตนเองได้จากการเรียนผ่านบทเพลง ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและส่งเสริมการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

การนำนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างกล่าว ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ได้เรียนรู้ผ่านการฟัง การร้องเพลง การสังเกต การคิดวิเคราะห์ การอภิปราย การสื่อสาร และการลงมือปฏิบัติจริง ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น และพัฒนาทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ภาพที่ 4

การนำนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้



3.3 ประโยชน์และผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

จากการนำนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยสะท้อนผ่านการร่วมร้องเพลง การตอบคำถาม การทำงานร่วมกัน การสร้างประโยคด้วยโครงสร้าง

Present Continuous Tense และการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นตามแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

จากการพิจารณาผลงานของผู้เรียนในใบกิจกรรม พบว่าผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์เกี่ยวกับอาชีพมาประยุกต์ใช้ร่วมกับโครงสร้าง Present Continuous Tense ในการสร้างประโยคและอธิบายสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหาและความสามารถในการนำความรู้ไปใช้ในบริบทการสื่อสาร

นอกจากนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนยังสะท้อนว่า ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม โดยเห็นว่าสื่อมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และกระตุ้นให้เกิดความกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ผู้เรียนส่วนใหญ่ต้องการให้มีการใช้สื่อรูปแบบนี้ในการจัดการเรียนการสอนในบทเรียนอื่น ๆ ต่อไป

หลักฐานเชิงประจักษ์ที่ใช้ประกอบการประเมินผล ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และผลงานจากใบกิจกรรมของผู้เรียน ซึ่งสะท้อนผลลัพธ์ของการใช้นวัตกรรมทั้งในด้านการมีส่วนร่วม การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ และการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ตารางที่ 1

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ “Exploring Jobs in Action”

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
เนื้อหามีความเข้าใจง่าย	4.68	0.49	มากที่สุด
เพลงมีความสนุกและน่าสนใจ	4.85	0.37	มากที่สุด
ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหา	4.79	0.41	มากที่สุด
สามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น	4.71	0.46	มากที่สุด
สามารถใช้ Present Continuous ได้ดีขึ้น	4.63	0.51	มากที่สุด
รวม	4.73	0.45	มากที่สุด

