

**การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจ
และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยี
อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” สำหรับนักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์**
Development of a Training Curriculum to Enhance Digital and Skill
“AI Awareness and Safe and Creative Technology Use”
for Students of the Bachelor of Education Program Chiang Mai College
of Dramatic Arts Bunditpatanasilpa Institute

Received: December 12, 2025

Revised: January 16, 2026

Accepted: January 23, 2026



ประโยชน์ มีสกุล¹

Prayoch Meesakul

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์การใช้หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1 - 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 87 คน เวลาที่ใช้ในการฝึกอบรม 8 ชั่วโมง แผนการฝึกอบรมแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังฝึกอบรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการฝึกอบรม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตร

*Corresponding author, e-mail: prayoch.m@cdacm.bpi.ac.th

¹ อาจารย์ ดร. วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Dr. in Chiang Mai College of Dramatic Arts, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Art. email: prayoch.m@cdacm.bpi.ac.th

ฝึกอบรม 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.71$, $SD = 0.21$) ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 3) เนื้อหาสาระ 4) กิจกรรมและวิธีการที่ใช้ในการฝึกอบรม 5) สื่อที่ใช้ในหลักสูตร และ 6) การประเมินผลหลักสูตร โดยใช้เวลาในการฝึกอบรม จำนวน 8 ชั่วโมง และ 2) ผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ “รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์” พบว่า ผลสัมฤทธิ์หลังการฝึกอบรม มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม และผู้รับการอบรมมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ หลักสูตรฝึกอบรม เทคโนโลยีดิจิทัล ปัญญาประดิษฐ์

Abstract

This research aimed to 1) develop a training curriculum to enhance digital literacy and artificial intelligence skills titled “AI Awareness: Safe and Creative Use of Technology”; 2) study the achievement outcomes of using the training curriculum; and 3) study students’ satisfaction with the training curriculum. The target group consisted of 87 first- and second-year undergraduate students at Chiang Mai College of Dramatic Arts in the first semester of the 2025 academic year. The training duration was 8 hours, and the study used a one-group pretest-posttest design. The research instruments included 1) the training curriculum to enhance digital literacy and artificial intelligence skills titled “AI Awareness: Safe and Creative Use of Technology,” 2) a pretest and posttest achievement test, and (3) a student satisfaction questionnaire on the training curriculum. Data were analyzed using frequency, percentage, mean (M), and standard deviation (SD).

The results showed that 1) the training curriculum to enhance digital literacy and artificial intelligence skills titled “AI Awareness: Safe and Creative Use of Technology” was rated at the highest level of appropriateness ($M = 4.71$, $SD = 0.21$). It consisted of six components: (1) curriculum principles, (2) curriculum objectives, (3) content, (4) training activities and methods, (5) curriculum media, and (6) curriculum evaluation, with a total training duration of 8 hours. 2) The achievement outcomes of using the training curriculum showed that the post-training mean score was higher than the pre-training mean score. The trainees’ overall satisfaction with the curriculum was at the highest level.

Keywords: Training Curriculum, Digital Technology, Artificial Intelligence

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โลกกำลังก้าวเข้าสู่ยุคแห่งการเปลี่ยนผ่านสู่ดิจิทัล (Digital Transformation) อย่างรวดเร็วและลึกซึ้ง โดยมีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นรากฐานสำคัญ และสิ่งที่กำลังเข้ามามีบทบาทในฐานะพลังขับเคลื่อนหลัก คือ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีแห่งอนาคต แต่ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดทิศทางของสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษา ในปัจจุบัน (อินเทล, 2566; อักษรเจริญทัศน์, 2568) AI ได้พิสูจน์ศักยภาพของตนเองในการเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ที่ซับซ้อน และการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในเกือบทุกอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถือกำเนิดของ Generative AI ซึ่งมีความสามารถในการสร้างเนื้อหาใหม่ เช่น ข้อความ รูปภาพ ดนตรี และวิดีโอ เป็นต้น ได้อย่างรวดเร็วและน่าทึ่ง ได้กลายเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในโลกการทำงานและการสร้างสรรค์ (อะโดบี ฟายเออร์ฟลาย, 2568; สตาร์ฟิชแอนด์, 2567) การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นเครื่องยืนยันว่ามนุษย์ทุกคน รวมถึงบุคลากรทางการศึกษา จำเป็นต้องยกระดับความรู้และความสามารถให้ทันต่อยุคสมัยที่เทคโนโลยีก้าวล้ำอย่างไม่หยุดยั้ง ในระดับประเทศ รัฐบาลไทยได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศ (Digital Divide) จึงได้กำหนดนโยบายสำคัญที่มุ่งเน้นการพัฒนา ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) และการประยุกต์ใช้ AI ในทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคการศึกษา เพื่อสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการเป็นประเทศเศรษฐกิจดิจิทัล (สำนักงานคณะกรรมการการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561)

การเข้ามาของ AI ได้ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อระบบการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นรากฐานของยุค Education 4.0 ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างผู้เรียนที่มีความพร้อมสำหรับตลาดแรงงานแห่งอนาคต (อักษรเจริญทัศน์, 2568) AI ได้มอบโอกาสใหม่ ๆ ในการปรับปรุงคุณภาพการสอนและการเรียนรู้ เช่น การสนับสนุน การเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) โดยการใช้ AI ในการวิเคราะห์ข้อมูลผลการเรียน และปรับเนื้อหาหรือวิธีการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถและความต้องการที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละคนอย่างแม่นยำ (สตาร์ฟิชแอนด์, 2567; Utermohlen, 2018) นอกจากนี้ AI ยังเข้ามาช่วยแบ่งเบาภาระงานที่ซ้ำซ้อนและใช้เวลามากของครู เช่น การตรวจข้อสอบ การจัดทำเอกสาร หรือการเตรียมสื่อการสอนขั้นพื้นฐาน ทำให้ครูมีเวลาเพิ่มขึ้นในการปฏิบัติหน้าที่สำคัญยิ่งกว่า คือการเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)" "โค้ช (Coach)" และ "นักออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience Designer)" (เบรททูล โปรวิเดนซ์, 2568; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563) อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงนี้มาพร้อมกับความท้าทายที่สำคัญสำหรับครูในอนาคต โดยครูจำเป็นต้องมีทักษะชุดใหม่ (New Skill Set) ที่สามารถบูรณาการเครื่องมือ AI เข้ากับการสอนได้อย่างสร้างสรรค์และชาญฉลาด เพื่อส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 (4C Skills: Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) ให้กับผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563; สถาบันพัฒนาบุคลากรแห่งอนาคต, 2568) สิ่งที่สำคัญที่สุด คือการที่ครูต้องสามารถเป็นผู้นำในการสร้างพลเมืองดิจิทัล ที่มีความรับผิดชอบ โดยการสอนให้นักเรียนเข้าใจถึง จริยธรรมของ AI และสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและรู้เท่าทัน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563; สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล, 2564) การขาดความเข้าใจและรู้เท่าทันเทคโนโลยีอาจนำไปสู่ความเสี่ยงด้าน ความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์, ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งมีความ

ละเอียดอ่อนมากในยุค Generative AI, รวมถึงปัญหาด้านจริยธรรม และความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ได้อย่างง่ายดาย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563; สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล, 2564) ด้วยเหตุนี้ การเตรียมความพร้อมและเสริมสร้างทักษะ "ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์" ให้กับนักศึกษาครูซึ่งเป็นอนาคตของการศึกษาจึงเป็นภารกิจที่เร่งด่วนที่สุด

สำหรับนักศึกษาในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ซึ่งเป็นผู้ผลิตครูนาฏศิลป์และดนตรีโดยเฉพาะ ย่อมต้องเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลงของ AI ในมิติวิชาชีพของตนเองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ AI ไม่ได้จำกัดขอบเขตอยู่แค่ในสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ได้แทรกซึมเข้าสู่โลกศิลปะและการสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง โดยมีเครื่องมือ AI วาดรูป และการออกแบบดิจิทัลที่กำลังเป็นที่นิยมและสร้างผลงานที่น่าทึ่ง (อะโดบี ฟายเออร์ฟลาย, 2568; จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2565) แม้กระทั่งในสาขานาฏศิลป์ ซึ่งเป็นศาสตร์และศิลป์ที่ต้องใช้ทักษะความชำนาญและอารมณ์ความรู้สึกอย่างสูง ก็ยังมีการวิจัยและประยุกต์ใช้ AI ในการวิเคราะห์ท่ารำ การอนุรักษ์ข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัล และการพัฒนาสื่อสำหรับการฝึกซ้อมในรูปแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ AI (ไซเบอร์ สุบิน, 2568; โอเคเอ็มดี, 2568) ครูนาฏศิลป์หรือครูดนตรีในอนาคตจึงต้องไม่เพียงแต่ถ่ายทอดทักษะทางนาฏศิลป์แบบดั้งเดิมได้อย่างเชี่ยวชาญเท่านั้น แต่ยังต้องสามารถบูรณาการเครื่องมือ AI เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้ AI ในการออกแบบฉากเวที แสงสี เครื่องแต่งกาย หรือการสร้างสื่อการสอนดิจิทัลที่น่าสนใจและสมจริง (มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2568) ซึ่งการบูรณาการดังกล่าวต้องอยู่บนพื้นฐานของการรู้เท่าทัน AI และการรักษาจริยธรรมด้านศิลปะและทรัพย์สินทางปัญญา ที่เข้มแข็ง เนื่องจากความสามารถในการสร้างสรรค์ซ้ำของ AI อาจนำไปสู่ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ได้อย่างง่ายดาย ปัจจุบันแม้จะมีการส่งเสริมทักษะดิจิทัลในระดับนโยบาย (สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล, 2564; รัฐบาลวราธรณ และพิรพงษ์, 2568) แต่ยังคงขาดการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมที่ มุ่งเน้นเฉพาะเจาะจง ในการเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้ AI อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ รวมถึงการรู้เท่าทัน AI สำหรับนักศึกษาคูหรือนาฏศิลป์และครูดนตรี โดยเฉพาะ เพื่อให้พวกเขาสามารถนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและการสอนวิชานาฏศิลป์หรือดนตรีได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีจริยธรรม และสอดคล้องกับคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย แต่เนื่องจากความรู้และทักษะด้าน AI และดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ดังนั้น การฝึกอบรม (Training) จึงเป็นกลไกสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่สุดในการยกระดับสมรรถนะของบุคลากรทางการศึกษาให้ทันต่อพลวัตของโลก (ครีเอทีฟ ทอล์ค, 2568) การฝึกอบรมที่มีคุณภาพจะช่วยเชื่อมโยงช่องว่างระหว่างความรู้เดิมกับทักษะใหม่ที่จำเป็นในยุค AI (Skill Gap) และช่วยให้ผู้เรียนรู้สามารถเปลี่ยนบทบาท (Upskill) และเพิ่มทักษะ (Reskill) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การฝึกอบรมเป็นวิธีการที่ยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้รวดเร็วตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ต่างจากการปรับหลักสูตรการศึกษาหลักที่ต้องใช้เวลาและกระบวนการที่ยาวนานกว่า (รัฐบาลวราธรณ และพิรพงษ์, 2568) ด้วยเหตุนี้ การลงทุนในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม ที่เน้นทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์จึงเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการสร้าง ทุนมนุษย์ (Human Capital) ที่มีคุณภาพให้พร้อมสำหรับการศึกษาในยุคแห่งนวัตกรรม (สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล, 2564) ในการแก้ปัญหาการขาดทักษะดิจิทัลของนักศึกษาครูในอดีต มักเน้นการใช้เครื่องมือพื้นฐานหรือการสอดแทรกในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป (มะยูริย์ และคณะ, 2563) อย่างไรก็ตาม เมื่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาท การศึกษาในระยะหลังจึงเริ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาสมรรถนะเฉพาะด้าน (Specific Competency) เช่น การ

สร้างสื่อดิจิทัลร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (รุ่งฟ้า และคณะ , 2559) ซึ่งสอดคล้องกับความพยายามของงานวิจัยชิ้นนี้ที่มุ่งเน้นความปลอดภัยและจริยธรรมควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์

จากความสำคัญและผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ที่ได้ครอบคลุมทุกมิติของสังคมและการศึกษา การเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ให้มีขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงมี "ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์" ที่เน้นการ รู้เท่าทัน, ปลอดภัย และสร้างสรรค์ จึงเป็นความจำเป็นเร่งด่วน เพื่อให้บัณฑิตสามารถจบออกไปเป็นครูผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในสาขาวิชาชีพของตนเอง เป็นผู้นำทางผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และสามารถนำคุณค่าของนาฏศิลป์ไทย ดนตรีไทย ไปประยุกต์ใช้ในโลกแห่งเทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างยั่งยืนและภาคภูมิใจ ดังนั้น การวิจัยเพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับคุณภาพของบุคลากรทางการศึกษาให้พร้อมรับมือและใช้ประโยชน์จากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้อย่างเต็มศักยภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์"
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรมกับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ศึกษา และสาขาดนตรีศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์"

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย

ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ชั้นปีที่ 1 - 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 87 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นนักศึกษาในสาขาวิชาที่ต้องบูรณาการศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีโดยตรง และเป็นหลักสูตรระดับอุดมศึกษาในสาขาที่วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ เปิดทำการสอน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์"

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรมกับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขานาฏศิลป์ศึกษา และสาขาดนตรีศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

2.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม

3. เครื่องมือที่ใช้

3.1 หลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์" ที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของทาบาที่ได้เสนอขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตรไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้ (Taba, 1962) 1. การวิเคราะห์ความต้องการ 2. การกำหนดวัตถุประสงค์ 3. การคัดเลือกเนื้อหาสาระ 4. การจัดระบบเนื้อหาสาระ 5. การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ 6. การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ 7. การประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพของกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ว่าบรรลุจุดมุ่งหมายหรือไม่ โดยกำหนดสิ่งที่ต้องการประเมินและวิธีการประเมิน การพัฒนาหลักสูตรใช้การศึกษาความต้องการจำเป็นในการฝึกอบรมจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการ ซึ่งพบว่าความต้องการจำเป็นที่นักศึกษาประสงค์ให้จัดไว้ในหลักสูตรฝึกอบรม ได้แก่ ทักษะการใช้ AI Tools อย่างสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.60, SD = 0.50) ความรู้เรื่องความปลอดภัยทางไซเบอร์ อยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.55, SD = 0.52) และการรู้เท่าทันข่าวปลอม อยู่ในระดับมาก (M = 4.48, SD = 0.54) ตามลำดับ โดยหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นนี้ มีลักษณะเป็นหลักสูตรระยะสั้นเชิงปฏิบัติการ (Workshop) จำนวน 8 ชั่วโมง องค์กรประกอบของหลักสูตร ประกอบด้วย 6 ส่วนสำคัญ ดังนี้ ส่วนที่ 1. หลักการของหลักสูตร มุ่งเน้นการสร้างครุณาศิลป์และดนตรีที่เป็นพลเมืองดิจิทัลคุณภาพ โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered AI) เพื่อให้เทคโนโลยีทำหน้าที่ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม ส่วนที่ 2. วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจ (Literacy) ตระหนักถึงจริยธรรม และสามารถประยุกต์ใช้ AI ในงานวิชาชีพ ได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ส่วนที่ 3. เนื้อหาสาระ แบ่งออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้หลัก คือ หน่วยที่ 1 ส่วนการรู้เท่าทัน AI หน่วยที่ 2 ส่วนการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และ หน่วยที่ 3 ส่วนการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านจริยธรรม กฎหมาย และทักษะปฏิบัติ ส่วนที่ 4. กิจกรรมและวิธีการฝึกอบรม เน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติ (Hands-on Practice) โดยมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ร่วมกับวิทยากร ส่วนที่ 5 สื่อที่ใช้ในหลักสูตร เป็นการบูรณาการเครื่องมือ AI สมัยใหม่ เช่น Generative AI (Adobe Firefly) และ เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมกับการออกแบบสื่อการสอนนาฏศิลป์และดนตรี ส่วนที่ 6 การประเมินผล ใช้การวัดผลตามสภาพจริงผ่านแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นของการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม

ประเด็นความต้องการ	M	SD	แปรผล
ทักษะการใช้ AI Tools อย่างสร้างสรรค์	4.60	0.50	มากที่สุด
ความรู้เรื่องความปลอดภัยทางไซเบอร์	4.55	0.52	มากที่สุด
การรู้เท่าทันข่าวปลอม	4.48	0.54	มาก
ภาพรวมทั้งหมด	4.35	0.58	มาก

3.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ประกอบด้วยข้อสอบปรนัย 18 ข้อ และอัตนัย 2 ข้อ รวมคะแนนเต็ม 30 คะแนน เพื่อใช้ในการประเมินความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ของนักศึกษา โดยกระบวนการพัฒนาเครื่องมือเริ่มต้นจากการวิเคราะห์จุดประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาสาระตามโครงสร้างหลักสูตรที่กำหนดไว้ จากนั้นจึงดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือใน 2 ระยะ คือ ระยะแรก

เป็นการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการนำร่างแบบทดสอบเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งพบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 และในระยะที่สอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือรายข้อ (Item Analysis) ย้อนหลังจากการเก็บข้อมูลจริงกับประชากรกลุ่มเป้าหมาย เพื่อยืนยันประสิทธิภาพของเครื่องมือ ผลการวิเคราะห์พบว่าข้อสอบปรนัยมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.45 - 0.72 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.32 - 0.65 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าข้อสอบมีความยากในระดับที่เหมาะสมและสามารถจำแนกความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจได้ว่าเครื่องมือที่ใช้มีความเชื่อมั่นและสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ของนักศึกษาได้อย่างแม่นยำ ภายใต้บริบทการศึกษาจากประชากรทั้งหมดที่มีลักษณะเฉพาะของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรม เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00

ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยและประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านจำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาจากเกณฑ์คุณสมบัติดังต่อไปนี้ 1.ด้านวิชาการและวิชาชีพ เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอกในสาขาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา การพัฒนาหลักสูตรและการสอน นาฏศิลป์หรือดนตรีศึกษา หรือวิทยาการคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์ 2. ด้านประสบการณ์การทำงาน เป็นอาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาหรือบุคลากรทางการศึกษาที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอน หรือการทำงานด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและ หรือศิลปะการแสดงอย่างน้อย 5-10 ปี 3. ด้านผลงานเชิงประจักษ์ มีผลงานทางวิชาการ งานวิจัย หรือเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมและการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์" และ 4. ด้านการวัดและประเมินผล มีความรู้และความเข้าใจในกระบวนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และการวิเคราะห์คุณภาพทางสถิติ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยดำเนินการใช้หลักสูตรฝึกอบรมกับนักศึกษาที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 87 คน

4.1 เตรียมความพร้อมของผู้เข้าอบรม โดยชี้แจงนักศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรฝึกอบรม และแนะนำขั้นตอนการฝึกอบรม

4.2 ดำเนินการฝึกอบรมและจัดกิจกรรมตามหลักสูตรที่พัฒนาขึ้น โดยให้ผู้เข้ารับการอบรมทำแบบทดสอบก่อน หลังจากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการฝึกอบรม กำหนดเวลา 1 วัน โดยมีจำนวนชั่วโมงอบรม 8 ชั่วโมง สะท้อนความคิดเห็นเชิงวิพากษ์โดยวิทยากรกับกลุ่มผู้เข้ารับการฝึกอบรม และทำแบบทดสอบหลังการฝึกอบรม

4.3 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมคะแนน แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

5.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ของการฝึกอบรม โดยใช้การทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน

5.2 การศึกษาความพึงพอใจ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมแนวคิดของทาบา องค์ประกอบของหลักสูตรประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) หลักการของหลักสูตร 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร 3) เนื้อหาสาระ 4) กิจกรรมและวิธีการที่ใช้ในการฝึกอบรม 5) สื่อที่ใช้ในหลักสูตร และ 6) การประเมินผลหลักสูตร เนื้อหาของหลักสูตรฝึกอบรมประกอบด้วย 3 ส่วน ส่วนที่ 1 รู้เท่าทัน AI ส่วนที่ 2 ใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และ ส่วนที่ 3 ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบ ผ่านการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน นำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ และได้ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ผลการประเมินหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าด้านวัตถุประสงค์ของหลักสูตรมีความเหมาะสมอยู่ในลำดับแรก ระดับมากที่สุด ($M = 4.80$, $SD = 0.45$) ด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมอยู่ในลำดับรองลงมา ระดับมากที่สุด ($M = 4.75$, $SD = 0.43$) ด้านการวัดและประเมินผล ระดับมากที่สุด ($M = 4.70$, $SD = 0.47$) และ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ระดับมากที่สุด ($M = 4.60$, $SD = 0.50$) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นการประเมิน	M	SD	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา	4.75	0.43	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.50	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.70	0.47	มากที่สุด

2. ผลผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรม พบว่าคะแนนทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หลังการฝึกอบรมสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม จากจำนวนผู้เข้าอบรมจำนวน 87 คน มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการฝึกอบรม 15.20 ค่าส่วนเบี่ยงเบน 3.10 ($M = 15.20$, $SD = 3.10$) และค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการฝึกอบรม 26.50 ค่าส่วนเบี่ยงเบน 2.55 ($M = 26.50$, $SD = 2.55$)

ตารางที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรม

ประเด็นการประเมิน	N	M	SD
ก่อนการฝึกอบรม (Pre-test)	87	15.20	3.10
หลังการฝึกอบรม (Post-test)	87	26.50	2.55

3. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรฝึกอบรม ผู้เข้ารับการอบรมมีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.58$, $SD = 0.42$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านการวัดประเมินผลและความเป็นประโยชน์ มีความพึงพอใจอยู่ในลำดับแรก ระดับมากที่สุด ($M = 4.95$,

SD = 0.21) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ในลำดับรองลงมา ระดับมากที่สุด (M = 4.88, SD = 0.31) ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ระดับมากที่สุด (M = 4.78, SD = 0.42) ด้านจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้ ระดับมากที่สุด (M = 4.75, SD = 0.52) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระดับมากที่สุด (M = 4.63, SD = 0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรฝึกอบรม

ด้านการประเมิน	M	SD	แปลผล
ด้านการวัดประเมินผลและความเป็นประโยชน์	4.95	0.21	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.88	0.31	มากที่สุด
ด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้	4.78	0.42	มากที่สุด
ด้านจุดประสงค์และสาระการเรียนรู้	4.75	0.52	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.63	0.58	มากที่สุด
ภาพรวม	4.58	0.42	มากที่สุด

โดยสรุป งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์หลังการใช้หลักสูตร และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สรุปผลได้ดังนี้

ผลการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความต้องการเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy) ได้อย่างครอบคลุม โดยมุ่งเน้นการใช้งานอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผลสัมฤทธิ์ของการใช้หลักสูตรฝึกอบรม นักศึกษาที่เข้ารับการฝึกอบรมมีผลสัมฤทธิ์หลังการฝึกอบรม (M = 26.50, SD = 2.55) สูงวก่อนการฝึกอบรม (M = 15.20, SD = 3.10) แสดงให้เห็นว่าหลักสูตรมีประสิทธิผลในการเสริมสร้างทักษะและความรู้ตามที่กำหนด

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อหลักสูตรฝึกอบรม นักศึกษามีความพึงพอใจต่อหลักสูตรในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.58, SD = 0.42) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าด้านการวัดประเมินผลและความเป็นประโยชน์ มีความพึงพอใจสูงสุด (M = 4.95, SD = 0.21) และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุดเป็นลำดับสุดท้าย (M = 4.63, SD = 0.58)

อภิปรายผล

ผลการวิจัยที่แสดงว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์หลังการฝึกอบรมสูงขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิผลของหลักสูตร ในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของยุค Education 4.0 ที่ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนระบบการศึกษาและเป็นเครื่องมือสำคัญในการปรับปรุงคุณภาพการเรียนรู้และการสอน ในฐานะนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตด้านนาฏศิลป์และดนตรี ทักษะที่ได้จากหลักสูตรมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะโลกของการแสดงและศิลปะไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรูปแบบดั้งเดิม แต่ได้ถูกปรับเปลี่ยนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI การเรียนรู้การใช้ Generative AI อย่าง Adobe Firefly หรือเครื่องมืออื่น ๆ ในการออกแบบสื่อดิจิทัลและการสร้างสรรค์

ฉาก ชุดการแสดง จะช่วยให้นักศึกษาเป็นครูผู้สอนที่สามารถออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัย และสร้างสรรค์ (Learning Experience Designer) ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะ 4C Skills (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) ที่ทำให้มนุษย์แตกต่างจาก AI ชื่อหลักสูตรที่เน้น "รู้เท่าทัน AI รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์" เป็นประเด็นสำคัญที่ช่วยให้หลักสูตรมีความทันสมัยอย่างยิ่ง การที่นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียน การวัดประเมินผลและความเป็นประโยชน์ สูงที่สุด ($M = 4.95$) บ่งชี้ว่าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม กฎหมาย และความปลอดภัยในการใช้ AI และข้อมูลดิจิทัลนั้น ถูกมองว่ามีประโยชน์และมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการเป็นครูในยุคดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะด้านจริยธรรมของ AI ในระดับนานาชาติ ที่เน้นหลักการสำคัญ อาทิ ความรับผิดชอบ (Responsibility) ความโปร่งใส (Transparency) และความตระหนักรู้และทักษะความเข้าใจ (Awareness & Literacy) การออกแบบการวัดผลที่ตอบโจทย์การใช้ งานจริงและจริยธรรมจึงเป็นจุดแข็งของหลักสูตรนี้ นอกจากนี้ การที่หลักสูตรครอบคลุมประเด็น Human-AI Interaction Design เพื่อให้เกิดการใช้งาน AI ที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered AI: HCAI) ยิ่งตอกย้ำว่าหลักสูตรได้เตรียมความพร้อมให้นักศึกษาสามารถบูรณาการ AI เข้ากับการปฏิบัติงานด้านนาฏศิลป์ไทยและดนตรีไทยได้อย่างมีคุณภาพโดยไม่ลดทอนคุณค่าของความเป็นมนุษย์

ความสอดคล้องของหลักสูตรกับความต้องการและบริบทการศึกษาไทย การที่งานวิจัยได้นำ หลักการพัฒนาหลักสูตรมาใช้โดยอ้างอิงแนวคิดของ Tabá, 1962 ยืนยันถึงความน่าเชื่อถือทางระเบียบวิธีวิจัย เนื่องจากงานวิจัยในบริบทไทยจำนวนมากใช้แนวคิดของ Tabá, 1962 ในการพัฒนารูปแบบ หลักสูตรฝึกอบรม เช่น กิจจาณัฐณ์ เฉลิเมเกียรติศรีนวลสกุล, 2566 หรืองานวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตร การฝึก อบรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ ของ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี (สุชาติ คุ่มสุทธิ และคณะ, 2565) ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการพัฒนา หลักสูตรนี้เป็นที่ยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลายในแวดวงการศึกษา การตอบโจทยปัญหาความสามารถ ด้านดิจิทัลของนักศึกษาครุฑนาฏศิลป์ ประสิทธิผลที่เกิดขึ้นจากหลักสูตรนี้ ตอบสนองต่อปัญหาที่พบใน สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์โดยตรง จากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาสภาพปัญหาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษา ครุฑนาฏศิลป์ ของทาริกา วัชรโรทัย (2567) พบว่า นักศึกษาครุฑนาฏศิลป์ยังขาดทักษะดิจิทัลที่จำเป็นต่อการ ประกอบวิชาชีพ โดยมีสาเหตุสำคัญมาจากหลักสูตรที่ยังขาดการบูรณาการทักษะดิจิทัลอย่างเป็นระบบ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะดิจิทัลอย่างเต็มที่ หลักสูตรฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้น จึงเป็นการเติมเต็มช่องว่างทางทักษะดังกล่าวอย่างเป็นรูปธรรม

ในส่วนของผลการประเมินความพึงพอใจ แม้ว่าภาพรวมความพึงพอใจจะอยู่ในระดับมากที่สุด แต่ด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจอยู่ในลำดับสุดท้าย ($M = 4.63$) ประเด็นนี้ สามารถนำมาอภิปรายและเป็นข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไปได้ เนื่องจากในบริบทของการเรียนรู้ ด้วย AI ที่เน้น Personalized Learning หรือการเรียนรู้เฉพาะบุคคล กิจกรรมควรมีความหลากหลายและ เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Workshop) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการใช้ AI ในการแก้ปัญหา ที่ซับซ้อนในวิชาชีพนาฏศิลป์และดนตรี เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เข้าถึง เฉพาะตัวมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ สำหรับการนำหลักสูตรฝึกอบรมเสริมสร้างทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ไปใช้ในทางปฏิบัติ ด้านนโยบายและการบูรณาการหลักสูตร ควรนำหลักสูตรฝึกอบรมนี้ไปบูรณาการเป็นส่วนหนึ่ง (Compulsory Module) ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (นาฏศิลป์ ดนตรี) โดยอาจเป็นวิชาเลือกเสรีที่บังคับ หรือเป็นส่วนหนึ่งของวิชาชีพครู เพื่อให้มั่นใจว่า นักศึกษาทุกคนมีความพร้อมด้าน AI Literacy ก่อนสำเร็จการศึกษา มีการจัดสรรงบประมาณสำหรับการเข้าถึงเครื่องมือ AI เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI Tools) ที่จำเป็น เช่น Adobe Firefly, Midjourney, หรือแพลตฟอร์มสร้างเสียง วิดีโอ และดูแลให้มีระบบเครือข่ายและอุปกรณ์ที่เพียงพอต่อการเรียนรู้แบบ ปฏิบัติการ รวมทั้งกำหนดให้ AI Literacy และ Digital Ethics เป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญ (Key Competencies) ที่บัณฑิตครูนาฏศิลป์ต้องมี เพื่อให้สอดคล้องกับทิศทาง Education 4.0 และเป็นมาตรฐานในการประกอบวิชาชีพ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาติดตามผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษาในระยะยาว (Long-term Study) ว่าทักษะความเข้าใจและใช้ AI ที่ได้รับจากการฝึกอบรมนี้ ยังคงอยู่หรือถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจริงภายหลังการสำเร็จการศึกษาในฐานะครูผู้สอนอย่างไร เพื่อประเมินความยั่งยืนของหลักสูตร การวิจัยและพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติและการสร้างสรรค์ (Project-Based Learning) โดยใช้ Generative AI ในงานนาฏศิลป์ ศิลปะการแสดงโดยเฉพาะ และประเมินประสิทธิผลของชุดกิจกรรมใหม่ เพื่อเพิ่มค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในด้านกิจกรรมให้สูงขึ้น ขยายผลการพัฒนาหลักสูตรไปยังกลุ่มผู้สอน (Train-the-Trainer) และบุคลากรทางการศึกษา เพื่อยกระดับความสามารถในการจัดการเรียนการสอนและการใช้ AI ในวงกว้าง รวมทั้งควรมีการวิจัยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจระหว่างรูปแบบการฝึกอบรมแบบ ออนไลน์เต็มรูปแบบ (e-Learning) กับรูปแบบ ผสมผสาน (Blended Learning) เพื่อค้นหารูปแบบที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเนื้อหาทักษะดิจิทัล และ AI

บรรณานุกรม

- กิจจานุถุ์ เณลิเมเกียรติศรีวรกุล. (2566). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูตามทฤษฎีการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการนำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การปฏิบัติของครูโรงเรียนเอกชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ครีเอทีฟ ทอล์ค. (2568). 'ครู' ต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญก่อนใคร! อัปเดต AI แห่งอนาคต.<https://creativetalkconference.com/ai-for-teachers/>
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2565). AI วาดรูป เทรนด์การสร้างผลงานศิลปะ แทนที่ หรือ เติบโตเต็ม?. <https://www.chula.ac.th/highlight/94907/>
- ไซเบอร์ สubin. (2568). จากมรดกวัฒนธรรมไทยสู่นวัตกรรมนาฏศิลป์ AI. <https://cybersubin.media.mit.edu/th>
- ทาริกา วัชรไทย์, ปรวัน แพทยานนท์, นพดล อินจันทร์. (2567). การศึกษาสภาพปัญหาทักษะดิจิทัลสำหรับนักศึกษาครูนาฏศิลป์, วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 8(12), 211-222

- เบรกทรู โปรวิเดนซ์. (2568). *ครูในยุค AI: การปรับบทบาทเพื่อนำทางผู้เรียนในโลกที่เปลี่ยนไป*. <https://breakthroughprovidence.org/tag/ครูในยุค-ai/>
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2568). *แนวโน้มในอนาคต AI กับการศึกษาศิลปะในศตวรรษที่ 21*. สืบค้นจาก <https://digitalart.utcc.ac.th/blogs/future-trends-ai-in-art-education-21st-century>
- มะยุรีย์ พิทยาเสนีย์, สุภาณี เสี่ยงศรี, และเกษทิพย์ ศิริชัยศิลป์. (2563). แนวทางการพัฒนาสมรรถนะเทคโนโลยีดิจิทัลของนักศึกษาครู มหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*, 9(1), 64-73.
- รุ่งฟ้า ทัพวงษ์, สุทธิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล, และ วัธสาตรี ดิถียนต์. (2559). การพัฒนาคอร์สแวร์แอปพลิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบผสมผสานและการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติด้านการสร้างสื่อดิจิทัลสำหรับนิสิตครู. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 36(1), 108-117.
- รัชฎาวรรณ จันทร์ศรี, และพีรพงษ์ บุญมาก. (2568). *การพัฒนาครูเพื่อตอบโจทย์การศึกษาในยุคดิจิทัล. วารสารรัฐศาสตร์สารสัน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย*, 4(2), 40-59.
- สตาร์ฟิชแล็บส์. (2567). *ประโยชน์ของ AI "ปัญญาประดิษฐ์" ในการศึกษาก้าวล้ำไปสู่เทคโนโลยี*. <https://www.starfishlabz.com/blog/1844>
- สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล. (2564). *แนวทางการพัฒนาทักษะดิจิทัลของข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ*. https://www.dga.or.th/wp-content/uploads/2021/04/5.-รองไอรดา-เหลืองวิไล_TDGA_ePar.pdf
- สถาบันพัฒนาบุคลากรแห่งอนาคต (2568). *หลักสูตร ครูยุค AI: สร้างการเรียนรู้สู่อนาคตยุคใหม่ ด้วยเทคโนโลยีอัจฉริยะ*. <https://www.career4future.com/aiedu/>
- สุชาติ คุ่มสุทธิ, เชษฐ ศิริสวัสดิ์, และ วิมลรัตน์ จตุรานนท์. (2565). การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี*, 16(2), 119-135.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). *แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561 - 2580)*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *AI เพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. <https://backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1805-file.pdf>
- อะโดบี ฟายเออร์ฟลาย. (2568). *เครื่องมือสร้างรูปภาพด้วย AI ฟรี: ข้อความเป็นรูปภาพออนไลน์*. https://www.adobe.com/th_th/products/firefly/features/text-to-image.html
- อักษรเจริญทัศน์. (2568). *AI กับกำหนดอนาคตการศึกษา ในยุค Education 4.0*. <https://www.aksorn.com/worksheet-ai-education4>
- อินเทล. (2566). *ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในด้านการศึกษา*. <https://www.thailand.intel.com/content/www/th/th/learn/ai-in-education.html>
- โอเคเอ็มดี. (2568). *นาฏศิลป์กับ AI*. <https://knowledgeportal.okmd.or.th/article/67d8003d38a0e>
- Luckin, R. (2018). *Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education in the 21st Century*. London: UCL IOE Press.

- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: theory and practice*. New York, NY: Harcourt, Brace & World.
- UNESCO. (2023). *ChatGPT and Artificial Intelligence in Higher Education: Quick Start Guide*. Paris: UNESCO. <https://etico.iiep.unesco.org/en/chatgpt-and-artificial-intelligence-higher-education-quick-start-guide>
- Utermohlen, Karl. (2018). *4 Ways AI is Changing the Education Industry*. <https://medium.com/@karl.utermodhlen/4-ways-ai-is-changing-the-education-industry-b473c5d2c706>