

ChatGPT กับการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์: แนวทางใหม่
ในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เน้นความรู้สึกร่วมของผู้เรียน
CHATGPT AND EMOTIONALLY-DESIGNED LEARNING MATERIALS: A NEW
APPROACH TO ENHANCING EMPATHETIC ENGLISH LANGUAGE LEARNING

อติชา ทัณทิจจานุกิต^{1*}

Aticha Tankitjanukit^{1*}

¹สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ 85 ถนนแจ้งวัฒนะ ต.บางตลาด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120 ประเทศไทย

¹Panyapiwat Institute of Management, 85 Chaeng Watthana Road, Bang Talad Sub-district, Pak Kret District, Nonthaburi 11120 Thailand

*Corresponding author E-mail: aticha.tankit@gmail.com

(Received: 9 Jun, 2025; Revised: 2 Nov, 2025; Accepted: 13 Nov, 2025)

บทคัดย่อ

แนวทางใหม่ของการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ChatGPT ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีความเชื่อมโยงกับอารมณ์และประสบการณ์ของผู้เรียน โดยเน้นการพัฒนาสื่อที่สนับสนุนผู้เรียนให้รู้สึกมีส่วนร่วม (Empathic Learning) เพิ่มแรงจูงใจและคุณภาพของผลการเรียนรู้ภาษาที่สอง บทความได้อธิบายพื้นฐานทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แนวคิดเรื่องอารมณ์ในการเรียนรู้ภาษา (Affective Learning) การออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ (Emotion-driven Materials Design) และการใช้ ChatGPT ในการสร้างบริบททางภาษาอย่างสร้างสรรค์ พร้อมยกกรณีตัวอย่างเพื่อแสดงให้เห็นถึงวิธีการประยุกต์ใช้ในบริบทของการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา นอกจากนี้บทความยังได้สรุปประโยชน์และข้อจำกัดของการใช้ ChatGPT ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ พร้อมทั้งเสนอข้อเสนอแนะในการประยุกต์ใช้ AI อย่างมีจริยธรรมและเหมาะสมกับบริบทไทย

คำสำคัญ: ChatGPT, สื่อการเรียนรู้, อารมณ์, ภาษาอังกฤษ, ปัญญาประดิษฐ์

¹ อาจารย์ กลุ่มวิชาภาษาอังกฤษและการสื่อสาร สำนักการศึกษาทั่วไป

ABSTRACT

This paper proposes a novel approach to the application of artificial intelligence, particularly ChatGPT, in the development of English language learning materials that are emotionally resonant and connected to learners' experiences. The study focuses on learning materials development that fosters learner engagement, enhances motivation, and improves second-language acquisition outcomes. The article outlines relevant theoretical foundations, including affective learning, emotion-driven materials design, and the creative use of ChatGPT in generating meaningful linguistic contexts. It also provides illustrative case examples to demonstrate practical applications within the context of secondary school English language instruction. The article concludes by discussing the benefits and limitations of using ChatGPT in the design of emotionally responsive learning materials and offers recommendations for the ethical and appropriate integration of AI in the Thai educational context.

KEYWORDS: ChatGPT, Learning Materials, Emotion, English Language, Artificial Intelligence: AI



บทนำ

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21 ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จากที่มุ่งเน้นความสามารถทางการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว มาสู่การทำความเข้าใจความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน ซึ่งรวมถึงบุคลิกภาพ อารมณ์ และแรงจูงใจที่ต่างกันอย่างเด่นชัด (Brown, 2007) โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาที่มีแนวโน้มการตอบสนองต่อการเรียนรู้ที่มีความรู้สึกร่วม (Emotional Connection) มากกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำหรือเน้นไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว (Immordino–Yang, 2016; Dömyei, 2001) การเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตหรืออารมณ์ของผู้เรียนจึงถือเป็นแนวทางที่ได้รับการสนับสนุนในงานวิจัยด้านการศึกษาทั่วโลก

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) โดยเฉพาะ ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ครูสามารถนำมาใช้ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งรวมถึงการสร้างบทสนทนา นิทาน กิจกรรมกลุ่ม และบทเรียนที่สามารถตอบสนองต่อบริบทเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคน (Hockly, 2023; Liu & Ma, 2023) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยและบทความส่วนใหญ่ยังคงเน้นการใช้ ChatGPT เพื่อ “สร้างสื่อทั่วไป” หรือ “ช่วยประหยัดเวลา” โดยมีการกล่าวถึงเพียงผิวเผินถึงศักยภาพในการผลิต “สื่อที่สร้างอารมณ์ร่วม” (Emotion-driven Materials) (Kasneji, Sessler, & Bannert, 2023; Rahimi & Abadi, 2023)

บทความนี้จึงมุ่งเสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการใช้ ChatGPT ในการออกแบบสื่อภาษาอังกฤษที่ส่งเสริมความรู้สึกร่วมของผู้เรียน โดยใช้กรอบแนวคิดจากจิตวิทยาการศึกษาและภาษาศาสตร์ประยุกต์ มาเชื่อมโยงกับการประยุกต์ใช้ AI เพื่อสร้างห้องเรียนที่มีความหมายและเป็นมนุษย์มากขึ้นในยุคเทคโนโลยี

กรอบแนวคิด

การสร้างสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคโนโลยี AI เช่น ChatGPT จำเป็นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดทางทฤษฎีที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้การออกแบบสื่อเหล่านั้นไม่ใช่เพียงแค่ “สร้างเนื้อหา” แต่เป็น

การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อจิตใจ ความรู้สึก และความต้องการของผู้เรียนอย่างแท้จริง (Dewey, 1938; Rogers, 1969) บทความนี้เลือกใช้กรอบแนวคิดหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) อารมณ์ในการเรียนรู้ภาษา 2) การออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ และ 3) ศักยภาพของ ChatGPT ในฐานะเครื่องมือออกแบบสื่อที่เน้นความรู้สึกร่วม

1. อารมณ์ในการเรียนรู้ภาษา

อารมณ์เป็นองค์ประกอบที่ทรงพลังในกระบวนการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นความวิตกกังวล ความกลัว ความมั่นใจ หรือความสุข ล้วนส่งผลต่อความสามารถในการแปลงข้อมูล (Encoding) การประมวลผล (Processing) และการจดจำ (Retrieval) ข้อมูลทางภาษา นักวิจัย เช่น Krashen (1982) เสนอแนวคิดของ “Affective Filter Hypothesis” ที่ระบุว่า ผู้เรียนจะเรียนภาษาได้ดีเมื่อมีแรงจูงใจสูงและความวิตกกังวลต่ำ หากผู้เรียนรู้สึกปลอดภัย สื่อสารได้อย่างอิสระ และได้รับการยอมรับ เขาจะสามารถเปิดรับภาษาต่างประเทศได้ดีขึ้น โดยไม่มองภาษาเป็นเพียง “โครงสร้าง” หรือ “ไวยากรณ์” แต่เป็นประสบการณ์ทางอารมณ์และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียน ChatGPT สามารถช่วยสร้างบทสนทนา เรื่องเล่า และแบบฝึกหัดที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เรียน เช่น ความฝัน ความกลัว ความสำเร็จ หรือความสัมพันธ์กับครอบครัว/เพื่อน ซึ่งเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับอารมณ์เหล่านี้ จะกระตุ้นให้ผู้เรียน “รู้สึก” ว่าการเรียนรู้ภาษามีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตตนเองจริง ๆ ส่งผลให้เกิดแรงขับในการเรียนรู้สูงขึ้น นอกจากนี้ Immordino–Yang (2016) ยังเน้นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมักเกิดจาก “การเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาและอารมณ์” โดยเฉพาะในเด็กและเยาวชน ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่อารมณ์มีบทบาทต่อการรับรู้และการจดจำสูงกว่าผู้ใหญ่หลายเท่า ตัวอย่าง เช่น หากผู้เรียนได้เขียนหรือพูดเกี่ยวกับ “ความกลัวในการสอบ” “การให้กำลังใจเพื่อน” หรือ “ความฝันในอนาคต” เป็นภาษาอังกฤษ จะเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายมากกว่าการท่องคำศัพท์หรือไวยากรณ์ทั่วไป

2. การออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์

การออกแบบสื่อที่มีอารมณ์ไม่ใช่เรื่องของความสวยงามหรือการเล่าเรื่องสนุกสนานเท่านั้น แต่คือ

การตั้งใจ “วางโครงสร้างทางอารมณ์” ให้กับบทเรียน และสอดคล้องกับประสบการณ์หรือคุณค่าทางจิตใจของผู้เรียน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การเริ่มต้นด้วยสถานการณ์ที่ผู้เรียนรู้สึกเกี่ยวข้อง เช่น “การปลอบใจเพื่อน” “การพูดในงานอำลา” หรือ “การให้กำลังใจตนเอง” สื่อเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่า “ภาษาอังกฤษไม่ได้อยู่ห่างไกล แต่เป็นสิ่งที่ใช้เพื่อสื่อสารความรู้สึกที่แท้จริงได้” ตัวอย่างของการออกแบบสื่อการเรียนรู้นี้อาจรวมไปถึงบทสนทนาในสถานการณ์จำลอง ที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึก นิทานที่มีสาระ และแรงบันดาลใจ การเขียนข้อความสะท้อนตนเอง (Reflective Writing) และการแสดงบทบาทสมมติ (Emotional Role-play) การวางอารมณ์ในบทเรียนเหล่านี้ ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เรียนแค่ “ศัพท์” หรือ “โครงสร้างประโยค” แต่เรียนรู้วิธีสื่อสารที่มีความหมาย (Meaningful Communication)

3. ChatGPT ในฐานะเครื่องมือออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์

ChatGPT มีความสามารถในการสร้างเนื้อหาภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับบริบทหลากหลาย ตรงตามวัตถุประสงค์ รวมถึงการปรับระดับภาษาให้เหมาะกับผู้เรียน นอกจากนี้ ChatGPT ยังสามารถตอบสนองต่อ “Prompt” หรือคำสั่งของครูเพื่อสร้างสื่อที่มีความลึกด้านอารมณ์ เช่น

1) “เขียนบทสนทนาระหว่างนักเรียนที่กำลังให้กำลังใจกันก่อนสอบ”

“Write a conversation between students who are encouraging each other before an exam.”

2) “แต่งนิทานภาษาอังกฤษที่เด็กมัธยมสามารถอ่านแล้วรู้สึกถึงความหวัง”

“Write an English short story that gives hope to secondary school students.”

3) “สร้างสถานการณ์จำลองที่นักเรียนรู้สึกผิดหวังและต้องพูดปลอบใจตนเองเป็นภาษาอังกฤษ”

“Create a simulated situation in which a student feels disappointed and has to comfort themselves in English.”

ความสามารถนี้ ทำให้ ChatGPT ไม่ได้เป็นเพียงแค่เครื่องมือ “ผลิตข้อความ” แต่สามารถทำหน้าที่เสมือน

“ผู้ช่วยออกแบบบทเรียนที่เข้าใจจิตใจผู้เรียน” หากครูรู้จักใช้ให้ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม การใช้ ChatGPT จำเป็นต้องอาศัย “การบั่นคำสั่งที่เหมาะสม” (Well-crafted Prompts) และจำเป็นที่จะต้องได้รับ “การกลั่นกรองโดยครู” เพื่อควบคุมเนื้อหาให้ปลอดภัยและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

วิธีการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ด้วย ChatGPT

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เชื่อมโยงกับอารมณ์ของผู้เรียนเป็นกระบวนการที่ต้องผสมผสานศาสตร์ทั้งด้านภาษา จิตวิทยาการศึกษา และเทคโนโลยี AI เข้าด้วยกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ “กระตุ้นความรู้สึกร่วม” และ “มีความหมายเชิงบุคคล” ต่อผู้เรียน ในส่วนนี้ ผู้เขียนจะเสนอแนวทางการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน พร้อมตัวอย่างที่สามารถใช้ในห้องเรียนจริง และมีทฤษฎีรองรับจากงานวิจัย ขั้นตอนการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ด้วย ChatGPT สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน

1. วิเคราะห์บริบทและอารมณ์ของผู้เรียน (Learner Emotional Profiling)

ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การรับรู้และเข้าใจบริบททางอารมณ์ของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เนื่องจากอารมณ์มีอิทธิพลโดยตรงต่อการเปิดรับข้อมูลใหม่ ความมั่นใจในตนเอง ความสามารถในการจดจำภาษา และแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Krashen, 1982; Dörnyei, 2001) แนวคิดนี้สอดคล้องกับ Affective Filter Hypothesis ซึ่งเสนอว่า หากผู้เรียนมีความเครียดหรือความวิตกกังวลสูง จะทำให้ “แผ่นกรองทางอารมณ์” (Affective Filter) ปิดกั้นข้อมูลที่ได้รับ ส่งผลให้ไม่สามารถเรียนรู้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากประสบการณ์ของครูไทยและการศึกษาในกลุ่มผู้เรียนระดับมัธยมและอุดมศึกษา พบว่า ผู้เรียนภาษาอังกฤษจำนวนมากมีอารมณ์หลากหลายที่กระทบต่อการเรียนรู้ เช่น ความกลัวการพูดผิด (Fear of Making Mistakes) ความอาย/ขาดความมั่นใจ (Lack of Confidence) ความรู้สึกห่างเหินจากภาษาอังกฤษ (Lack of Connection with Content) ความคาดหวังจากครอบครัวและโรงเรียน (Performance Pressure) ความเบื่อหน่ายจากสื่อการเรียนรู้

แบบเดิม (Disengagement) โดยเฉพาะในห้องเรียนที่เน้นการสอนแบบ Grammar Translation หรือเน้นการท่องจำ ผู้เรียนมักรู้สึก “ภาษาอังกฤษไม่เกี่ยวข้องกับชีวิต” ทำให้ขาดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) (Noom-Ura, 2013; Wichadee, 2018; Krashen, 1982) ซึ่งคุณครูสามารถออกแบบเครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์บริบทและอารมณ์ของผู้เรียนได้จากการทำแบบสอบถามง่าย ๆ การสะท้อนตนเอง (Self-reflection) หรือการสังเกตจากกิจกรรมกลุ่ม

2. กำหนดวัตถุประสงค์ทางภาษาและอารมณ์ร่วมกัน (Integrative Learning Objectives)

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยุคใหม่ ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การกำหนดวัตถุประสงค์ของ

บทเรียนจึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียง “วัตถุประสงค์ทางภาษา” เช่น โครงสร้างไวยากรณ์ คำศัพท์ หรือทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เท่านั้น แต่ควรพิจารณาวัตถุประสงค์ทางอารมณ์ (Affective Objectives) ควบคู่ด้วย เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นมนุษย์ และส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน (Dörnyei, 2001; Immordino-Yang, 2016) แนวทางนี้เรียกว่า Integrative Learning Objectives หรือการผนวกรวมวัตถุประสงค์ทางภาษาและอารมณ์เข้าด้วยกัน โดยถือเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบ “สื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์” (Emotion-driven Materials)

ตารางที่ 1 ตัวอย่างการผนวกรวมวัตถุประสงค์

กิจกรรม	วัตถุประสงค์ทางภาษา	วัตถุประสงค์ทางอารมณ์
เขียนจดหมายถึงตนเองในอนาคต	ใช้ future tense และคำแสดง	สร้างความหวังและการมองโลกในแง่ดี
จำลองบทสนทนาปลอบใจเพื่อน	ใช้ประโยคปลอบใจ เช่น “Don’t worry”	พัฒนาความเห็นใจและการปลอบประโลม
เขียนไดอารี่วันผิดหวัง	ใช้ past tense เพื่อบรรยายเหตุการณ์	ระบายอารมณ์ เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิต
เล่าเรื่องความสำเร็จเล็ก ๆ	ใช้ present perfect + positive adjectives	สร้าง self-esteem และความภาคภูมิใจ

3. สร้างสื่อร่วมกับ ChatGPT โดยใช้ Prompt เชิงอารมณ์ (Emotion-driven Prompting)

ความสามารถที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของ ChatGPT คือความสามารถในการตอบสนองตามอารมณ์ บริบท และสไตล์ที่ผู้ใช้งานต้องการ ด้วยการออกแบบคำสั่งที่เรียกว่า Prompt ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการควบคุมรูปแบบและเนื้อหาที่ ChatGPT สร้างขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Prompt เชิงอารมณ์ (Emotion-driven Prompting) เป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้ครูออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ภายในของผู้เรียน สร้างการมีส่วนร่วม และลดระดับตัวกรองทางอารมณ์ (Affective Filter) ที่อาจขัดขวางการเรียนรู้ภาษา (Krashen, 1982) แนวทางนี้เหมาะสมอย่างยิ่งกับผู้เรียนชาวไทยที่มักรู้สึก “กลัว ผิดพลาด อาย” เมื่อต้องใช้ภาษาอังกฤษ โดยสามารถใช้ ChatGPT สร้างสื่อที่ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ ความหวัง ความกล้าหาญ ความภูมิใจ และการเยียวยาตนเอง

ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้เชิงอารมณ์ (Immordino-Yang, 2016) Prompt ควรระบุให้ชัดเจนว่า ต้องการสื่อแบบใด (บทสนทนา นิทาน จดหมาย ฯลฯ) ใช้กับกลุ่มผู้เรียนใด (เช่น ม. ปลาย, ระดับ B1) อารมณ์หลักคืออะไร โครงสร้างภาษาที่ต้องการให้ฝึก

ตัวอย่าง Prompt: “Write a short story for Thai high school students about a student who fails an exam but receives encouragement from friends. Make the story emotional but inspiring. Use simple English (CEFR A2-B1).”

ผลลัพธ์จาก ChatGPT: “Don’t worry, Mina,” said Lin, holding her friend’s hand. “One test doesn’t define who you are. You are still smart, still kind, and still strong.” Mina looked at her and smiled through tears. She never knew words could feel like a warm hug.



ฉบับเศรษฐศาสตร์ ปีที่ 21 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2568

ตัวอย่าง Prompt: “Write an encouraging letter to ‘Future Me, three years from now.’ I want to practice using the Future Tense (will/be going to). Please make the tone very optimistic and hopeful about my goals and dreams (CEFR A2–B1).”

ผลลัพธ์จาก ChatGPT: Three years from now, you will have reached many of your goals. You will be stronger, happier, and more confident. Life will bring challenges, but you are going to stay positive and keep moving forward.

ตัวอย่าง Prompt: “Generate a sample diary entry (CEFR B1 level) describing a day of intense disappointment (e.g., losing a competition). The entry must be written in the Past Tense and focus on expressing feelings like sadness and frustration. The goal is to model healthy emotional venting and self-connection through writing.”

ผลลัพธ์จาก ChatGPT: May 15th. I felt absolutely terrible today. The whole team worked so hard, but we lost the final game by one point. I know it was just a small sports competition, but I was so disappointed. We practiced every day last month. When the final whistle blew, my heart sank. I walked home alone. I cried a little bit when I opened the door. It was a difficult feeling. However, I talked to my coach later. She said we fought well, and that was the important thing. I realized that it is okay to feel sad, but tomorrow is a new day. I will remember this feeling, and it will push me forward.

การออกแบบกิจกรรมตามหลัก CLT และ Human-Centered Learning

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) การออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและส่งเสริมการสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง แนวคิด Communicative Language Teaching (CLT) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารจริงในสถานการณ์ต่าง ๆ ในขณะที่ Human-Centered

Learning (HCL) ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจความต้องการ ประสบการณ์ และความรู้สึกของผู้เรียน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากภายในและมีความหมายต่อชีวิตของผู้เรียน (Dewey, 1938; Rogers, 1969) เมื่อนำหลักการเหล่านี้มารวมกัน การออกแบบกิจกรรมควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ “พูด/เขียน/แลกเปลี่ยน” ความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัว ผ่านสถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง ซึ่งไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมทักษะด้านอารมณ์และสังคม (Social-Emotional Learning) และการคิดเชิงวิพากษ์อีกด้วย (Pishghadam, Naji Meidani, & Khajavy, 2011)

1. หลักการสำคัญในการออกแบบกิจกรรม

1.1 เน้นความหมายและการใช้งาน (Meaningful and Authentic Communication)

กิจกรรมควรจำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนมีแนวโน้มจะพบในชีวิตจริง ทำให้พวกเขา รู้สึกว่า สิ่งที่เรียนรู้ มีประโยชน์และสามารถนำไปใช้ได้ทันที (Hymes, 1972)

1.2 กระตุ้นการมีส่วนร่วม (Engagement and Interaction) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กันเองและกับครู อย่างกระตือรือร้น เพื่อสร้างโอกาสในการฝึกใช้ภาษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Littlewood, 1981)

1.3 เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัว (Personal Connection) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำประสบการณ์ ความรู้สึก หรือความคิดเห็นส่วนตัวมาเป็นส่วนหนึ่งของบทเรียน ทำให้พวกเขา รู้สึกผูกพันกับเนื้อหา และมีแรงจูงใจในการสื่อสารมากขึ้น (Rogers, 1969)

1.4 สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย (Safe and Supportive Environment) ผู้เรียนควรรู้สึกปลอดภัย และสบายใจที่จะแสดงออกทางภาษาและความรู้สึก โดยไม่ต้องกลัวความผิดพลาดหรือการตัดสิน (Brown, 2007)

1.5 ให้ Feedback ที่สร้างสรรค์ (Constructive Feedback) เน้นการให้ข้อเสนอแนะที่ช่วยพัฒนา ไม่ใช่การจับผิด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงตนเองอย่างต่อเนื่อง (Hattie & Timperley, 2007)

2. ตัวอย่างกิจกรรมที่บูรณาการ CLT และ Human-Centered Learning

กิจกรรมที่ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ โดยเน้น การกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ “พูด/เขียน/แลกเปลี่ยน” ความรู้สึกผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ

2.1 Role-play: “เพื่อนสอบตก... ให้กำลังใจ อย่างไร?”

วัตถุประสงค์: พัฒนาทักษะการพูด (Speaking) การใช้ภาษาเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและให้กำลังใจ (Expressing Empathy and Encouragement) และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ขั้นตอนกิจกรรม

สถานการณ์: ครูตั้งสถานการณ์ให้ผู้เรียน สมมติว่า เพื่อนสนิทเพิ่งสอบตกวิชาสำคัญและรู้สึกท้อแท้

บทบาท: แบ่งผู้เรียนเป็นคู่ โดยมีบทบาท “ผู้ให้กำลังใจ” และ “ผู้ที่กำลังท้อแท้”

การปฏิบัติ: ให้เวลาแต่ละคู่แสดงบทบาท สมมติโดยใช้ภาษาอังกฤษ เน้นการใช้ประโยคที่แสดงความเข้าใจ อวยพร และให้กำลังใจ

การแลกเปลี่ยน: หลังจากการ Role-play ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้สึกว่า “ประโยคไหน ที่พูดแล้วรู้สึกดีที่สุด” หรือ “ถ้าเป็นเราจะพูดอะไรอีก?”

การประเมิน: ครูสามารถสังเกตการณ์ การใช้ภาษา ความคล่องแคล่ว และการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์

2.2 Journal Writing: “เมื่อฉันรู้สึกท้อแท้... ฉันพูดอะไรกับตัวเอง?”

วัตถุประสงค์: พัฒนาทักษะการเขียน (Writing) การทบทวนและสะท้อนความรู้สึก (Self-Reflection) และการสร้าง Self-Talk เชิงบวก (Positive Self-talk)

ขั้นตอนกิจกรรม

การกระตุ้น: ครูอาจเริ่มต้นด้วยการเล่า ประสบการณ์สั้น ๆ เกี่ยวกับความท้อแท้ของตนเอง หรือ ฉายภาพ/คลิปที่กระตุ้นอารมณ์

การเขียน: ให้เวลาผู้เรียนเขียนบันทึก (Journal) เป็นภาษาอังกฤษเกี่ยวกับช่วงเวลาที่คุณรู้สึกท้อแท้ และสิ่งที่ พวกเขาพูดกับตัวเองเพื่อก้าวผ่านช่วงเวลานั้น (อาจเป็น คำพูดให้กำลังใจ ข้อคิด หรือวิธีการจัดการอารมณ์)

การแบ่งปัน (ทางเลือก): ผู้เรียนอาจเลือก ที่จะแบ่งปันสิ่งที่เขียนกับเพื่อนร่วมชั้น 1-2 คน หรือ

เพียงแค่อ่านให้ครูฟังเป็นการส่วนตัว เพื่อสร้างความปลอดภัยและลดความกดดัน

การประเมิน: ครูสามารถประเมินการใช้ภาษา ในการเขียน ความลึกซึ้งของเนื้อหา และความสามารถ ในการแสดงออกทางความคิด

2.3 Peer Feedback: “ประโยคไหนที่เพื่อนเขียน แล้วคุณรู้สึกดี?”

วัตถุประสงค์: พัฒนาทักษะการอ่าน (Reading) การให้ Feedback อย่างสร้างสรรค์ (Constructive Feedback) และการเข้าใจผลกระทบของภาษาต่อความรู้สึกผู้อื่น

ขั้นตอนกิจกรรม

การนำเสนอ: ผู้เรียนแต่ละคนเขียนประโยค สั้น ๆ หรือข้อความให้กำลังใจ (จากกิจกรรม Journal หรือ กำหนดหัวข้อใหม่) ลงบนกระดาษ หรือบนกระดานออนไลน์

การแลกเปลี่ยน: ให้ผู้เรียนแต่ละคนสลับกัน อ่านงานของเพื่อน (อาจเป็นเพื่อน 2-3 คน)

การให้ Feedback: ผู้เรียนเขียนหรือพูด Feedback โดยเน้นที่ “ประโยคหรือคำพูดใดของเพื่อน ที่อ่านแล้วรู้สึกดี หรือให้กำลังใจคุณได้” พร้อมอธิบาย สั้น ๆ ว่าทำไม

การอภิปราย: ครูสรุปประโยคหรือคำพูดที่ได้รับ Feedback เชิงบวก และอภิปรายร่วมกันว่าทำไมภาษา บางอย่างถึงสามารถสร้างความรู้สึกที่ดีให้กับผู้ฟัง/ผู้อ่านได้

การประเมิน: ประเมินความสามารถในการให้ Feedback การใช้ภาษาที่สุภาพและเหมาะสม และการเข้าใจ แนวคิดของการสื่อสารเชิงบวก

ประโยชน์ของการใช้ ChatGPT ในการออกแบบ สื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์

1. การสร้างสถานการณ์และบทสนทนาที่ หลากหลายและสมจริง (Diverse and Authentic Scenario Generation) ChatGPT มีความสามารถในการสร้าง สถานการณ์จำลอง (เช่น Role-play) และบทสนทนา ที่หลากหลายตามที่คุณสอนกำหนดได้อย่างรวดเร็วและมี รายละเอียดสูง ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในบริบท ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง และสามารถกำหนดอารมณ์หรือ ความรู้สึกที่ต้องการให้สถานการณ์นั้น ๆ สื่อถึงได้อย่าง แม่นยำยิ่งขึ้น เช่น การให้กำลังใจ การแสดงความเสียใจ

หรือการแสดงความยินดี (Liu & Ma, 2023; Pishghadam et al., 2011)

2. การปรับแต่งเนื้อหาให้เข้ากับนักเรียนแต่ละบุคคล (Personalized Content Adaptation) ผู้สอนสามารถใช้ ChatGPT เพื่อปรับระดับความยากง่ายของภาษารูปแบบของสถานการณ์ หรือความซับซ้อนทางอารมณ์ให้เข้ากับความต้องการและความสามารถของนักเรียนแต่ละคนได้ง่าย ทำให้สื่อการเรียนรู้มีความเกี่ยวข้องและท้าทายในระดับที่เหมาะสม ซึ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของนักเรียน (Kim, Lee, & Choi, 2023; Murphy, 2008)

3. การสร้าง Prompt สำหรับการสะท้อนความคิดและความรู้สึก (Prompt Generation for Reflection and Emotion) ChatGPT สามารถช่วยผู้สอนสร้างคำถามชี้แนะ (Prompts) สำหรับกิจกรรม Journal Writing หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้สำรวจและแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง เช่น “เมื่อฉันรู้สึกท้อแท้ ฉันพูดอะไรกับตัวเอง” การสร้าง Prompt ที่เฉพาะเจาะจงนี้จะช่วยนำทางผู้เรียนในการเชื่อมโยงภาษาเข้ากับประสบการณ์ทางอารมณ์ส่วนตัว (Jeon, Yoon, & Kim, 2021)

4. การอำนวยความสะดวกในการให้ Feedback และการประเมิน (Facilitating Feedback and Assessment) แม้ว่า ChatGPT จะไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ได้อย่างมนุษย์ แต่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยครูสร้างกรอบการให้ Peer Feedback หรือช่วยในการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดทางภาษาในงานเขียนของผู้เรียน เพื่อให้ครูสามารถให้ Feedback ที่เน้นการพัฒนาภาษาและเชื่อมโยงกับความรู้สึกร่วมได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างแบบประเมินสำหรับกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารเชิงอารมณ์ (Hockly, 2023)

5. การลดภาระงานของผู้สอน (Reducing Teacher Workload) การใช้ ChatGPT ในการสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ออกแบบสถานการณ์ และเตรียม Prompt ช่วยประหยัดเวลาและแรงงานของผู้สอน ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการสังเกตการณ์ ให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล และมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนในเชิงลึก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงอารมณ์ (Chen, Liu, & He, 2022)

ข้อจำกัดของการใช้ ChatGPT ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์

1. การขาดความเข้าใจเชิงอารมณ์ที่แท้จริง (Lack of Genuine Emotional Understanding) ChatGPT เป็นแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ (Large Language Model) ที่ทำงานบนพื้นฐานของแบบแผนข้อมูล ไม่มีความสามารถในการเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก หรือบริบททางสังคมที่ละเอียดอ่อนได้อย่างมนุษย์ (Chukwuere, 2024; Shidiq, 2023) การตอบสนองที่สร้างขึ้นจึงอาจขาดความลึกซึ้ง ความเห็นอกเห็นใจ หรือความแตกต่างทางอารมณ์ที่จำเป็นต่อการสื่อสารในสถานการณ์ที่ซับซ้อนทางอารมณ์ ทำให้ผู้เรียนอาจไม่ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้เชิงอารมณ์ที่สมบูรณ์แบบเหมือนการปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์

2. ความเสี่ยงของการสร้างเนื้อหาที่ขาดความถูกต้องหรือมีอคติ (Risk of Inaccurate or Biased Content) ข้อมูลที่ ChatGPT สร้างขึ้นอาจมีข้อผิดพลาด ไม่ถูกต้อง หรือมีอคติจากข้อมูลที่ใช้ในการฝึก (Training Data) ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับความรู้สึกหรือค่านิยมทางสังคม การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้สอนจึงเป็นสิ่งจำเป็นเสมอ (Adiguzel, Sahin, & Donmez, 2023; Rahimi & Abadi, 2023)

3. ศักยภาพในการลดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ (Potential to Reduce Critical Thinking and Creativity) การพึ่งพา ChatGPT มากเกินไปในการสร้างเนื้อหาอาจทำให้ผู้เรียนและผู้สอนลดโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ (Kasneji et al., 2023) ผู้เรียนอาจกลายเป็นผู้บริโภคข้อมูลมากกว่าผู้สร้างสรรค์ ซึ่งขัดกับหลักการสำคัญของการเรียนรู้เชิงอารมณ์ที่เน้นการแสดงออกและการค้นพบตนเอง

4. ข้อจำกัดทางเทคนิคและการเข้าถึง (Technical and Accessibility Limitations) การเข้าถึง ChatGPT อาจมีข้อจำกัดด้านอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ หรือค่าใช้จ่าย (โดยเฉพาะรุ่นที่ความสามารถสูงกว่า) นอกจากนี้ยังอาจเกิดปัญหาทางเทคนิค เช่น ระบบล่ม หรือการตอบสนองที่ล่าช้า ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้งานไปใช้ในห้องเรียน (Shidiq, 2023)

5. ความท้าทายด้านจริยธรรมและการละเมิดลิขสิทธิ์ (Ethical and Copyright Concerns) การใช้เนื้อหาที่สร้างโดย AI อาจก่อให้เกิดประเด็นเรื่องการอ้างสิทธิ์ในการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือความเป็นเจ้าของผลงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สอนและสถาบันการศึกษาต้องพิจารณาอย่างรอบคอบในการนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ (Adiguzel et al., 2023)

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

การใช้ ChatGPT ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากครูผู้สอนพิจารณาข้อเสนอแนะต่อไปนี้

1. ออกแบบ Prompt ที่มีความลึกทางอารมณ์ (Emotionally-aware Prompts) คำสั่งที่ใช้กับ ChatGPT ควรมีความละเอียดเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ เช่น ความกลัว ความหวัง ความมั่นใจ หรือแรงบันดาลใจ เช่น “สร้างบทสนทนาระหว่างเพื่อนสองคนที่กำลังให้กำลังใจกันก่อนสอบภาษาอังกฤษ”

2. เชื่อมโยงกับบริบทของผู้เรียน (Contextual Relevance) การเรียนรู้ที่เน้นความรู้สึกควรเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน เช่น การเรียน การสอบ ครอบครัว ความฝัน หรือความท้าทายในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความหมายและแรงจูงใจในการเรียนรู้

3. ใช้ ChatGPT เป็นผู้ช่วยส่วนตัว (AI Companion) เปิดโอกาสให้นักเรียนสื่อสารกับ ChatGPT ด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนหรือพูด โดยมีเป้าหมายทางอารมณ์ เช่น การระบายความเครียด การขอคำปรึกษาเรื่องการเรียน หรือการเขียนจดหมายปลอบใจตนเอง

4. ปลูกฝังทักษะจริยธรรมในการใช้ AI (Ethical AI Use) ควรแนะนำให้นักเรียนเข้าใจว่า ChatGPT เป็นเครื่องมือที่ต้องใช้ด้วยวิจารณญาณ และไม่ควรมานำมาใช้เพื่อการลอกเลียนแบบทางวิชาการ

5. สร้างกิจกรรมการสะท้อนอารมณ์ (Emotional Reflection Tasks) หลังการเรียนรู้ด้วยสื่อจาก ChatGPT ควรมิกิจกรรมให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึก เช่น เขียนบันทึกความรู้สึก (Emotional Journaling) ระบายอารมณ์ผ่านบทสนทนา หรือแชร์ประสบการณ์ในกลุ่ม

บทสรุป

บทความนี้ได้นำเสนอแนวทางใหม่ที่น่าสนใจในการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ChatGPT เข้ากับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงอารมณ์ (Affective Learning) และความรู้สึกร่วม (Empathy) ของผู้เรียน ในยุคที่การเรียนรู้ภาษาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การท่องจำหลักไวยากรณ์และคำศัพท์ แต่ต้องเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวและบริบททางอารมณ์ของผู้เรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจและความหมายในการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์กรอบแนวคิดสำคัญได้แก่ บทบาทของอารมณ์ในการเรียนรู้ภาษา (Krashen, 1982; Immordino-Yang, 2016) หลักการออกแบบสื่อเชิงอารมณ์ และศักยภาพของ ChatGPT ในการสร้างสรรค์เนื้อหาเชิงภาษา บทความได้นำเสนอ 3 ขั้นตอนหลักในการออกแบบสื่อการเรียนรู้เชิงอารมณ์ด้วย ChatGPT ได้แก่ (1) การวิเคราะห์บริบทและอารมณ์ของผู้เรียนอย่างละเอียด (2) การกำหนดวัตถุประสงค์ทางภาษาและอารมณ์ร่วมกันอย่างชัดเจน และ (3) การสร้างสื่อร่วมกับ ChatGPT โดยใช้เทคนิคการป้อนคำสั่งแบบเน้นอารมณ์ (Emotion-driven Prompting) ซึ่งแสดงให้เห็นผ่านตัวอย่างการสร้างบทสนทนาและสถานการณ์จำลองที่กระตุ้นอารมณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ บทความยังได้นำเสนอแนวทางการออกแบบกิจกรรมตามหลัก Communicative Language Teaching (CLT) และ Human-Centered Learning (HCL) โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ “พูด/เขียน/แลกเปลี่ยน” ความรู้สึกผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น Role-play การเขียน Journal และ Peer Feedback เพื่อส่งเสริมทั้งทักษะทางภาษาและทักษะด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สื่อสารที่มีประสิทธิภาพและมีความเข้าใจผู้อื่น อย่างไรก็ตาม แม้ ChatGPT จะนำมาซึ่งประโยชน์มหาศาลในการช่วยผู้สอนสร้างสรรค์และปรับแต่งสื่อการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย แต่บทความก็ได้ชี้ให้เห็นถึงข้อจำกัดที่สำคัญของเทคโนโลยีนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขาดความเข้าใจเชิงอารมณ์ที่แท้จริง ความเสี่ยงในการสร้างเนื้อหาที่อาจมีอคติ รวมถึงความท้าทายด้านจริยธรรมและการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปจนอาจลดทอนทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ โดยสรุป

ChatGPT มีศักยภาพที่จะเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังของผู้สอนภาษาอังกฤษในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ที่เข้าถึงจิตใจและอารมณ์ของผู้เรียนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีนี้มาใช้จำเป็นต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจ และวิจรรณญาณของผู้สอน ในการกำกับดูแล ตรวจสอบ

และบูรณาการอย่างชาญฉลาด เพื่อให้มั่นใจว่า การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะเป็นกระบวนการที่ไม่เพียงพัฒนาทักษะทางภาษา แต่ยังหล่อหลอมให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีความเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และสามารถใช้ภาษาได้อย่างมีคุณภาพและเข้าใจเพื่อนมนุษย์

เอกสารอ้างอิง

- Adiguzel, T., Sahin, I., & Donmez, M. (2023). Artificial intelligence in education: Potential risks and ethical dilemmas. *Educational Technology Review, 25*(3), 45–60.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching*. (5th ed.). White Plains, NY: Pearson Education.
- Chen, L., Liu, W., & He, J. (2022). Teacher workload reduction through AI: A case study in English language instruction. *Journal of Educational Technology Development and Exchange, 15*(2), 78–90.
- Chukwuere, J. E. (2024). Exploring ChatGPT's limitations in emotional intelligence: A linguistic perspective. *AI and Society, 39*(1), 33–47.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hattie, J. & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77*(1), 81–112.
- Hockly, N. (2023). Artificial intelligence and language education: Benefits, boundaries, and best practices. *Modern English Teacher, 32*(1), 24–29.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.
- Immordino-Yang, M. H. (2016). *Emotions, learning, and the brain: Exploring the educational implications of affective neuroscience*. New York: W. W. Norton & Company.
- Jeon, M., Yoon, H., & Kim, S. (2021). Designing reflective writing prompts for affective engagement in EFL classrooms. *Language Teaching Research, 25*(5), 637–654.
- Kasneci, E., Sessler, K., & Bannert, M. (2023). ChatGPT and education: Opportunities and challenges of generative AI. *Learning and Instruction, 83*, 101736.
- Kim, Y., Lee, J., & Choi, H. (2023). Personalized learning with AI tutors: Effects on motivation and engagement. *Computers & Education, 191*, 104679.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford, UK: Pergamon Press.
- Liu, M. & Ma, H. (2023). Enhancing language learning through emotional scenarios in AI-powered environments. *International Journal of Educational Research, 118*, 101971.
- Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Murphy, J. (2008). Encouraging meaningful language use through personalization. *English Teaching Forum, 46*(3), 16–23.

- Noom-Ura, S. (2013). English-teaching problems in Thailand and Thai teachers' professional development needs. *English Language Teaching*, 6(11), 139-147.
- Pishghadam, R., Naji Meidani, E., & Khajavy, G. H. (2011). Emotioncy: A new framework for emotion-based language instruction. *International Journal of Research Studies in Language Learning*, 1(1), 3-16.
- Rahimi, A. & Abadi, M. K. (2023). Addressing bias in AI-generated educational content: A case for ethical AI use. *Educational Ethics Journal*, 10(2), 112-128.
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to learn: A view of what education might become*. Columbus, OH: Charles Merrill.
- Shidiq, A. S. (2023). Constraints of using ChatGPT in classroom contexts: A teacher's perspective. *Journal of ELT Research*, 8(2), 135-147.
- Wichadee, S. (2018). The impact of a flipped classroom with cooperative learning activities on university students' learning. *International Journal of Instruction*, 11(4), 1-16.

