

การออกแบบและนำเสนอสื่อการสอนอย่างสร้างสรรค์ด้วยเอไอวีพิก
เพื่อเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัยของผู้เรียน
THE DESIGN AND CREATIVE PRESENTATION OF INSTRUCTIONAL MEDIA USING AI
WEPIK TO ENHANCE LEARNERS' COGNITIVE SKILLS

ภราดร พากเพียร¹ และอุทิศ บำรุงชีพ²
Paradon Parkpean¹ and Uthit Bamroongcheep²
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Faculty of Education, Burapha University
E-mail : 67910161@go.buu.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษาการออกแบบและนำเสนอสื่อการสอนอย่างสร้างสรรค์โดยใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เอไอวีพิก (AI Wepik) เพื่อเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัยของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยทักษะพุทธิพิสัยครอบคลุมการพัฒนาความรู้และการคิดในระดับสูง เช่น ความจำ ความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการประเมินผล การใช้เอไอวีพิก ซึ่งขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี AI ช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบสื่อการสอนที่มีคุณภาพและความสวยงาม โดยเอไอวีพิก มาพร้อมกับคุณสมบัติหลากหลาย เช่น การปรับแต่งธีมเพลตที่หลากหลายตามความต้องการของเนื้อหา ฟังก์ชันการปรับแต่งที่ยืดหยุ่น และการใช้อัลกอริทึมเพื่อเสนอการออกแบบที่เหมาะสม นอกจากนี้ เอไอวีพิกยังสามารถสร้างภาพประกอบและกราฟิกอย่างรวดเร็ว สนับสนุนการเลือกองค์ประกอบของสื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและสอดคล้องกับเนื้อหา อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดเชิงนวัตกรรมของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยี AI มาใช้ในการออกแบบสื่อช่วยให้เกิดความสะดวกและยืดหยุ่นในการนำเสนอเนื้อหาที่ดึงดูดความสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้

คำสำคัญ : สื่อการสอน , เอไอวีพิก , ทักษะพุทธิพิสัย

*Received January 23, 2025; Revised February 10, 2025; Accepted February 28, 2025

Abstract

This article explores the design and presentation of innovative instructional media using artificial intelligence (AI) technology through the online platform AI Wepik to enhance learners' cognitive skills in the 21st century. Cognitive skills encompass the development of knowledge and higher-order thinking abilities, such as memory, comprehension, analysis, and evaluation. AI Wepik, powered by AI technology, enables educators to create high-quality and visually appealing instructional materials. The platform offers various features, including customizable templates tailored to specific content needs, flexible editing functions, and AI-driven algorithms that suggest optimal design layouts. Additionally, AI Wepik can quickly generate illustrations and graphics, facilitating the selection of media components that capture learners' attention and align with educational content. Moreover, this AI-powered tool fosters analytical thinking, synthesis, creativity, and innovative thinking-key competencies in an era of rapid technological advancement. The integration of AI in instructional media design enhances the efficiency and flexibility of content presentation, making learning materials more engaging. This, in turn, increases student participation and improves the overall effectiveness of the learning process.

Keywords : Instructional media , AI Wepik , Cognitive skills

บทนำ

โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นยุคพลิกผันท่ามกลางข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องมาจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ของทุกภูมิภาคของโลกเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดเครื่องมือที่หลากหลายในการเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ทั้งในเชิงวิชาการและในเชิงบันเทิง การพัฒนาเครื่องมือ การเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าว ส่งผลให้เยาวชนที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิต และการเรียนในแต่ละวัน ซึ่งแตกต่างไปจากเยาวชนในยุคก่อนอย่างมาก ซึ่งการพัฒนาประเทศสู่ความสมดุล และยั่งยืนจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคนในประเทศ ให้เข้มแข็งพร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของตัวผู้เรียน หากการศึกษายังหลงติดอยู่กับสิ่งเดิมที่เคยใช้ได้ผลในยุคเก่า ย่อมจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่สอดคล้องกับโลกที่เป็นจริงทั้งในปัจจุบัน และในอนาคตที่จะยิ่งเข้มข้นขึ้น Tantirajanawong, S (2017) โดยมุ่งพัฒนาชีวิตให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจและสังคม เป็นสังคมแห่งภูมิปัญญา และการเรียนรู้ มีคุณลักษณะมองกว้าง คิดไกล ใฝ่ดี มีวินัยในตนเอง มีความใฝ่รู้ และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ Praphinphongsakorn (2018) ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านั้นที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตก็มีความใกล้ชิดต่อมนุษย์อีกด้วย

ปัจจุบันเทคโนโลยีต่างๆ ได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตและการทำงานของทุกคน ในบริบทของสถานศึกษา เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทต่อครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างดี โดยเฉพาะ

ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงส่งผลให้ผู้สอนต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนเพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ประกอบกับผู้เรียนในศตวรรษใหม่จะต้องมีทักษะทางด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในการส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้และการดำรงชีวิตของตนเองเป็นอย่างดี ดังนั้นในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผู้สอนจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการนำเทคโนโลยีมาประกอบประกอบการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียน และการที่ผู้สอนจะสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นผู้สอนจึงต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี และสามารถเป็นผู้สร้างเทคโนโลยีหรือนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการสอนได้เป็นอย่างดีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการใช้ชีวิตของประชาชน การดำเนินงานของภาครัฐกิจ ภาครัฐ และภาคประชาสังคมทุกองค์กรแต่เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จึงต้องสร้างให้คนตระหนักและรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นในอนาคตโดยมุ่งพัฒนาคนให้มีความเป็นพลเมืองดิจิทัล Ministry of Digital Economy and Society (2019) ซึ่งจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการเพิ่มทักษะ เพื่อให้สามารถนำสื่อออนไลน์ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและนำเสนอได้อย่างสร้างสรรค์

การออกแบบและนำเสนอสื่อการสอนนั้น เทคโนโลยีหรือเครื่องมือที่ใช้งานที่ต้องมีการใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็วและมีคุณภาพเหมาะสมสำหรับทั้งผู้ออกแบบกับผู้เรียน และยังช่วยส่งเสริมทักษะพุทธิพิสัยที่เป็นพฤติกรรมในการจัดการเรียน ได้แก่ ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ 6 ระดับได้แก่ ความจำ ความเข้าใจ ประยุกต์ใช้ วิเคราะห์ การประเมินผลและสร้างสรรค์ Bamroongcheep, U (2023) เพื่อเสริมสร้างพุทธิพิสัยผู้สอนจำเป็นต้องวางรากฐานให้ผู้เรียนได้รู้จักและเข้าใจถึงประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยี ปัจจุบันมีเทคโนโลยี AI ที่ทันสมัยและหลากหลายให้เลือกใช้

เอไอวีพิก (AI Wepik) เป็นเครื่องมือออนไลน์ที่มีความสามารถที่จะช่วยในการออกแบบสื่อต่างๆ อย่างง่าย ที่มีความสวยงามและมีประสิทธิภาพ โดย Wepik นั้นมีการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ควบคุมในการช่วยสร้างภาพวาด กราฟิกที่ทันสมัยและคอลเลกชันเทมเพลตที่มีให้เลือกมากมาย ผู้ใช้สามารถค้นพบ ทดลองใช้งาน และสร้างสื่อการสอนที่เป็นเอกลักษณ์และน่าสนใจได้อย่างง่ายดาย เหมาะสมกับการนำเสนอสื่อการสอนทั้งสะดวกสบายและมีความยืดหยุ่นในการใช้งาน พร้อมเครื่องมือที่ใช้งานง่าย Wepik (2023) การนำเสนอสื่อการสอนที่ออกแบบด้วย Wepik ไม่เพียงแต่ช่วยให้เนื้อหาการเรียนรู้มีคุณภาพสูงและน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังสามารถเสริมสร้างทักษะทางศิลปะและการนำเสนอสื่อการสอนที่ออกแบบด้วย Wepik ไม่เพียงแต่ช่วยให้เนื้อหาการเรียนรู้มีคุณภาพสูงและน่าสนใจเท่านั้น แต่ยังสามารถเสริมสร้างทักษะทางศิลปะและทักษะพุทธิพิสัยให้กับนักเรียนได้อีกด้วย โดยทักษะพุทธิพิสัยครอบคลุมทักษะด้านความจำ ความเข้าใจ การประยุกต์ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล นอกจากนี้ยังสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และความคิดนวัตกรรมในการเรียนรู้ของนักเรียนให้เติบโตได้ด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้น การใช้ Wepik เพื่อออกแบบและนำเสนอสื่อการสอนอย่างสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัยและการกระตุ้นของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นที่การพัฒนาสื่อการสอนให้เหมาะสมกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีและสื่อการ

เรียนการสอนที่ทันสมัย เช่น สื่อมัลติมีเดียและสื่อกราฟิก เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เครื่องมือออนไลน์ Wepik เพื่อออกแบบสื่อการสอนที่น่าสนใจและมีคุณภาพสูง เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนเกี่ยวกับการนำนวัตกรรมเข้าสู่การศึกษาในโรงเรียน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในสมัยปัจจุบันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังเน้นที่ความสำคัญของการพัฒนาส่งเสริมทักษะพุทธิพิสัยของผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการเรียนรู้ต่อเนื่องของการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการและเป้าหมายของการศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

เนื้อหา

คุณลักษณะของเอไอวีพิก

จากการศึกษาพบว่า เอไอวีพิก (AI Wepik) เป็นแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ที่พัฒนามาเพื่อช่วยผู้ใช้งานสร้างงานออกแบบกราฟิกที่หลากหลายได้ง่ายและรวดเร็ว แพลตฟอร์มนี้เน้นการปรับแต่งเทมเพลตและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสร้างสรรค์งานออกแบบ เช่น โปสเตอร์ การ์ด โลโก้ และอื่น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะการออกแบบขั้นสูง คุณลักษณะที่โดดเด่นของ AI Wepik ได้แก่

1. **ความสะดวกและความง่ายในการสร้างและแก้ไขกราฟิก** แพลตฟอร์ม AI Wepik ช่วยให้ผู้ใช้สามารถออกแบบและแก้ไขกราฟิก เทมเพลต และสื่อการสอนได้อย่างสะดวก โดยมีชุดเครื่องมือที่ใช้งานง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้ ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดทางเทคนิค ทำให้แม้แต่ผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบสามารถสร้างสื่อที่มีคุณภาพสูงได้

2. **ความหลากหลายของเทมเพลตสำเร็จรูป** แพลตฟอร์มมีคลังเทมเพลตที่ได้รับการออกแบบล่วงหน้าจำนวนมาก ครอบคลุมการใช้งานในรูปแบบต่าง ๆ ผู้ใช้สามารถเลือกและปรับแต่งเทมเพลตให้เหมาะสมกับเนื้อหาและบริบทของการเรียนการสอน

3. **เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อการปรับแต่งอัตโนมัติ** AI Wepik ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อช่วยในการออกแบบและปรับแต่งองค์ประกอบของงานอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การเลือกชุดสี ฟอนต์ และการจัดวางองค์ประกอบของกราฟิก โดยระบบ AI สามารถแนะนำแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมตามหลักสุนทรียศาสตร์และแนวโน้มของสื่อดิจิทัล

4. **การใช้งานที่ไม่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะทาง** แพลตฟอร์มนี้ได้รับการออกแบบให้ใช้งานง่ายโดยไม่ต้องอาศัยทักษะด้านการออกแบบกราฟิกขั้นสูง ส่งผลให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสื่อที่มีคุณภาพโดยไม่ต้องมีประสบการณ์ด้านการออกแบบมาก่อน

5. **การทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์** AI Wepik สนับสนุนการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ โดยผู้ใช้สามารถเชิญเพื่อนร่วมงานหรือสมาชิกในทีมเข้ามาแก้ไขและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับงานออกแบบได้โดยตรงบนแพลตฟอร์ม ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานเป็นทีมและลดเวลาในการประสานงาน

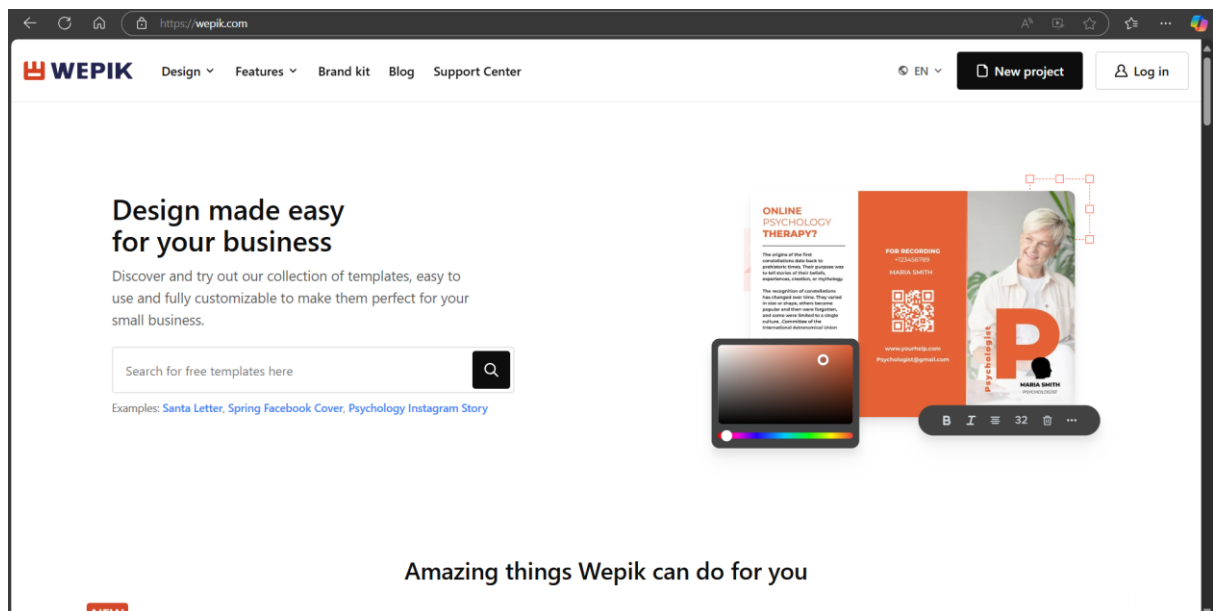
6. **ระบบบันทึกและจัดเก็บข้อมูลบนคลาวด์** แพลตฟอร์มรองรับการบันทึกและจัดเก็บไฟล์บนระบบคลาวด์โดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและแก้ไขงานออกแบบจากอุปกรณ์ใดก็ได้ ซึ่งเอื้อต่อการทำงานที่ยืดหยุ่นและลดความเสี่ยงจากการสูญหายของข้อมูล

7. การรองรับการใช้งานหลายภาษา AI Wepik รองรับการใช้งานในหลายภาษา ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้จากหลากหลายภูมิภาคสามารถเข้าถึงและใช้แพลตฟอร์มได้อย่างสะดวกสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

8. ความหลากหลายของตัวเลือกการดาวน์โหลดและการส่งออก ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดงานออกแบบในหลากหลายรูปแบบไฟล์ เช่น PNG, JPEG, PDF หรือ SVG เพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งานในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น สื่อดิจิทัล สิ่งพิมพ์ หรือสื่อการเรียนการสอน

9. ระบบอัปเดตฟีเจอร์อัตโนมัติ AI Wepik มีการอัปเดตฟีเจอร์ เทมเพลต และเครื่องมือใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงแนวโน้มการออกแบบล่าสุดและใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งช่วยให้สื่อการสอนที่สร้างขึ้นมีคุณภาพสูงและเหมาะสมกับยุคดิจิทัล

ดังที่กล่าวมาคือคุณลักษณะที่โดดเด่นส่งผลในการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ดังภาพที่ 1 หน้าจอแสดงหน้าจอโฮมเพจในเว็บไซต์ AI Wepik



ภาพที่ 1 หน้าจอโฮมเพจในเว็บไซต์ Wepik

ที่มา : Wepik. (2023) <https://wepik.com/>

ข้อดีของเอไอวิพิกในการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาเอไอวิพิกกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ในการจัดเรียนรู้ พบว่า มีข้อดีโดยสรุปได้ดังนี้

1. การใช้งานที่ง่าย กล่าวคือ ด้วยการใช้งานที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนและผู้สอนในด้านระดับการประยุกต์ใช้ (Applying) ตามแนวคิดพุทธิพิสัยของบลูมดิจิทัล (Bloom's Digital Taxonomy) ใช้แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมที่ช่วยในการตกแต่ง แม้บุคคลที่ไม่มีทักษะด้านการออกแบบก็สามารถสร้างสร้งงานกราฟิกได้อย่างง่าย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้เริ่มต้นและมีอาชีพ

2. ความหลากหลายของเทมเพลตและการปรับแต่ง กล่าวคือ เอไอวีพิกมีเทมเพลตสำเร็จรูปที่หลากหลายให้เลือก ผู้ใช้สามารถปรับแต่งเทมเพลตให้ตรงตามความต้องการของแบรนด์หรือโครงการได้อย่างง่าย

3. การทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถทำงานร่วมกันในโครงการเดียวกันได้แบบเรียลไทม์ ทำให้การแก้ไขและปรับปรุงเป็นไปอย่างราบรื่นและรวดเร็ว

4. การออกแบบด้วยพลัง AI กล่าวคือ Wepik ใช้ AI ในการเสนอแนะองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สี รูปภาพ และรูปแบบการจัดวาง ซึ่งช่วยให้การออกแบบมีประสิทธิภาพและรวดเร็วมากขึ้น

5. ช่วยประหยัดเวลา กล่าวคือ ด้วยการใช้ AI ของ Wepik และเทมเพลตที่มีอยู่แล้ว Wepik ช่วยลดเวลาในการออกแบบสื่อต่าง ๆ

6. รองรับการโพสต์บนสื่อสังคม (Social Media) กล่าวคือ Wepik มีฟังก์ชันที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถออกแบบและโพสต์งานกราฟิกลงบนแพลตฟอร์มสื่อสังคม ได้โดยตรงจากแอปพลิเคชัน ทำให้สะดวกในการทำงาน

จากการศึกษาระหว่างเอไอวีพิกกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ที่มีคุณสมบัติเดียวกันมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

คุณสมบัติหลัก	AI Wepik (Wepik, 2024)	Canva (Canva, 2024)	Crello (VistaCreate) (VistaCreate, 2024)	Adobe Spark (Adobe, 2024)
เทมเพลตที่มีให้เลือก	มีเทมเพลตหลากหลายสำหรับงานออกแบบต่าง ๆ	มีคลังเทมเพลตขนาดใหญ่	มีเทมเพลตและกราฟิกหลากหลาย	มีเทมเพลตมาตรฐานจำนวนมาก
ฟังก์ชัน AI ช่วยออกแบบ	มี AI ช่วยในการเลือกสีและองค์ประกอบ	ไม่มี AI ช่วยออกแบบโดยเฉพาะ	ไม่มี AI โดยเฉพาะ	ใช้ AI ช่วยในการแก้ไขง่าย
แผนการใช้งานฟรี	ฟรีพร้อมฟีเจอร์ที่จำกัดบางอย่าง	ฟรี (มีฟีเจอร์จำกัดบางอย่าง)	ฟรีพร้อมเทมเพลตเบื้องต้น	ฟรีพร้อมฟีเจอร์พื้นฐาน
การทำงานร่วมกัน	ทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ได้	รองรับการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์	รองรับการทำงานร่วมกันได้	รองรับการทำงานร่วมกัน
การใช้งานสื่อสังคม (Social Media)	โพสต์งานออกแบบได้โดยตรงจากแอป	โพสต์และแชร์บนโซเชียลมีเดียได้	รองรับการแชร์ไปยังโซเชียลได้	แชร์ลงบนโซเชียลได้โดยตรง
การปรับแต่งแบรนด์	รองรับการปรับแต่งโลโก้และสีของแบรนด์	รองรับการปรับแต่งแบรนด์ขั้นสูง	ปรับแต่งแบรนด์ได้ง่าย	ปรับแต่งแบรนด์ด้วยเครื่องมือพื้นฐาน

คุณสมบัติหลัก	AI Wepik (Wepik, 2024)	Canva (Canva, 2024)	Crello (VistaCreate) (VistaCreate, 2024)	Adobe Spark (Adobe, 2024)
การใช้งาน ออฟไลน์	ไม่รองรับ	ไม่รองรับ	ไม่รองรับ	ไม่รองรับ
ราคาแพ็คเกจฟรี พรีเมียม	มีแผนฟรีพรีเมียม สำหรับพีเจอร์ เพิ่มเติม	แพ็คเกจฟรีพรีเมียม เริ่มต้นที่ \$12.95/ เดือน	แพ็คเกจฟรีพรีเมียม เริ่มต้นที่ \$10/เดือน	แพ็คเกจฟรีพรีเมียม เริ่มต้นที่ \$9.99/ เดือน

หลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการนำเอไอวิกิไปใช้ในการเรียนการสอน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้เขียนขอสรุปหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการนำเอไอวิกิไปใช้ในการเรียนการสอน ดังนี้

1. **ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism)** Papert (1980) ทฤษฎีนี้ระบุว่า ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากประสบการณ์ที่ได้รับเอง ผู้สอนมีหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการค้นพบและการเชื่อมโยงแนวคิดใหม่กับความรู้เดิมโดยการสร้างผลงาน ตามหลักการของพุทธิพิสัยที่เมื่อจำ เข้าใจ นำไปใช้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสามารถสร้างสรรค์ ได้ ดังนั้น การใช้เอไอวิกิสามารถช่วยให้ผู้สอนออกแบบสื่อการเรียนรู้ และมอบหมายงานให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ด้วยตนเองในลักษณะเรียลไทม์ได้

AI Wepik สามารถสนับสนุนการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแพลตฟอร์มที่ใช้งานง่าย ตัวอย่างเช่น การออกแบบผังการทำงาน (workflow) สำหรับสถานการณ์จำลอง ซึ่งผู้เรียนสามารถทดลองและปรับเปลี่ยนแนวทางแก้ปัญหาตามหลักการคิดวิเคราะห์ของตนเอง โดยกระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดพุทธิพิสัยของ Bloom ที่เน้นตั้งแต่ขั้นการจำ (Remembering) ไปจนถึงการสร้างสรรค์ (Creating)

2. **ทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)** Brown (2009) การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ได้โดยใช้แนวคิดที่เป็นระบบและวนซ้ำ การใช้ AI Wepik ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาแนวคิด สร้างสรรค์ผลงาน และทดสอบวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกัน และกล่าวคือ เอไอวิกิเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกในลักษณะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นการลงมือปฏิบัติและการเรียนรู้จากการทดลองออกแบบ ผวนกับลักษณะกระบวนการทำงานวนซ้ำเป็นวัฏจักร เพื่อให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกใน ใช้การคิด สร้างสรรค์ และมีการทดสอบกับเป้าหมายเพื่อเรียนรู้และลดข้อผิดพลาด หลาย ๆ ครั้ง เอื้อให้สามารถพัฒนาความคิดและทางออกใหม่ที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ เพิ่มโอกาส ความสำเร็จของโครงการที่ได้รับมอบหมาย Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology (2024) มุ่งส่งเสริมการทำงานร่วมกันของสมาชิกใน

ทีมซึ่งมี พื้นฐานความรู้ความชำนาญในศาสตร์ที่แตกต่างหลากหลาย และเปลี่ยน ขอบเขตของการใช้การคิดเชิง
ออกแบบซึ่งสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อน

ตัวอย่างของการประยุกต์ใช้คือ การออกแบบโครงการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น การแยกขยะอย่างมี
ประสิทธิภาพ โดยใช้ AI Wepik เพื่อออกแบบอินโฟกราฟิกและสื่อการนำเสนอ ผู้เรียนสามารถปรับปรุงต้นแบบ
(Prototype) จากคำติชม และพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

3. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative learning) Slavin (1995) การเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อ
ทำกิจกรรมร่วมกันผ่านเอไอวิพิกโดยทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ และร่วมกันแก้ปัญหา จนสำเร็จ และสิ่ง
สำคัญ ซึ่งเป็นการฝึกกระบวนการทักษะทางสังคมของผู้เรียนร่วมด้วย เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มของผู้เรียนมี
ความสามารถเพิ่มขึ้น บทบาทของสมาชิกในกลุ่มมีหน้าที่รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง และ ต้องช่วยเหลือ
เพื่อนในกลุ่ม ให้เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ตัวอย่างเช่น การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟร่วมกัน โดยผู้เรียนในกลุ่มสามารถ
แบ่งหน้าที่กัน เช่น ออกแบบกราฟิก คิดเนื้อหา และนำเสนอ ผ่านแพลตฟอร์ม Wepik ซึ่งช่วยฝึกทักษะการ
ทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความรับผิดชอบร่วมกัน

ขั้นตอนวิธีการประยุกต์ใช้เอไอวิพิกในการเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัย

จากการศึกษาพบว่าทักษะพุทธิพิสัยที่เน้นพฤติกรรมด้านสติปัญญาซึ่งในปี ค.ศ. 1956 Bloom และ
คณะ ได้เผยแพร่อนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy) ซึ่งเป็นการจัดจำแนกลักษณะสิ่งที่แสดง
พฤติกรรมด้านสติปัญญา (Cognitive Domain) และปี ค.ศ. 2001 Anderson และคณะ Anderson et al.,
(2001) ได้ปรับปรุงใหม่เป็น The Revised Bloom's Taxonomy ซึ่งแบ่งพฤติกรรมด้านสติปัญญา (Cognitive
Domain) ออกเป็น 6 ชั้น ได้แก่

1. ขั้นการจำ (Remembering) คือ การที่ผู้เรียนสามารถบอกความหมาย ข้อเท็จจริง จากจดจำข้อมูล
ความรู้
2. ขั้นความเข้าใจ (Understanding) เป็นการให้ความหมายจากข้อความโดยการตีความ การสรุป การ
เปรียบเทียบ หรือการเขียน วาดภาพเพื่อสื่อความหมาย
3. ขั้นการประยุกต์ (Applying) เป็นการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์อื่น
4. ขั้นการวิเคราะห์ (Analyzing) เป็นการแยกข้อมูลให้เป็นองค์ประกอบย่อย และอธิบายถึง
องค์ประกอบซึ่งมีความสัมพันธ์กัน
5. ขั้นประเมินค่า (Evaluating) เป็นการตัดสินสิ่งต่าง ๆ โดยการวิจารณ์ตามเกณฑ์ของสิ่งนั้น ๆ
รวมทั้งประเมินข้อดีข้อด้อย
6. ขั้นสร้างสรรค์ (Creating) คือ ผู้เรียนบูรณาการองค์ความรู้มาสร้างสรรค์สร้างสิ่งต่าง ๆ ให้เป็น
รูปแบบใหม่หรือโครงสร้างใหม่

จากทักษะพุทธิพิสัยอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy) ฉบับปรับปรุง ที่กล่าวมาข้างต้น
ผู้เขียน ขอนำเสนอขั้นตอนวิธีการประยุกต์ใช้เอไอวิพิกในการเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัย ดังนี้

1. การวางแผนและการเตรียมการสอนของครูผู้สอนเพื่อให้ผู้เรียนมีพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)
โดยตัวอย่างบทบาทของครูผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้

ผู้สอน: กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ เช่น การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการแก้ปัญหา จากนั้นออกแบบบทเรียนที่สอดคล้องกับเป้าหมาย โดยใช้ Wepik ในการสร้างสรรค์สื่อการสอนที่น่าสนใจ เช่น สื่อภาพนิ่ง สไลด์ หรือสื่อโต้ตอบ (Interactive) เช่น การสร้างแผนภาพและกราฟิกที่ช่วยเสริมความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับเนื้อหาทางทฤษฎี

ผู้เรียน: ศึกษาและทำความเข้าใจกับหัวข้อที่ได้รับล่วงหน้าเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ

2. การพัฒนาและออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ด้วย AI Wepik

ผู้สอน: ใช้ Wepik ในการออกแบบสื่อที่ใช้สื่อหลายมิติ เช่น การผสมผสานข้อความ ภาพ และกราฟิก เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เชิงพุทธิพิสัย (Cognitive skills) ของผู้เรียน อาจใช้ AI เพื่อช่วยแนะนำการจัดเรียงองค์ประกอบที่เหมาะสม เช่น การใช้สีหรือฟอนต์ที่เหมาะสมสำหรับการสื่อความหมาย

ผู้เรียน: เข้าร่วมการเรียนรู้ด้วยการดูและโต้ตอบกับสื่อการสอนผู้สอนออกแบบ เช่น การตอบคำถามที่ใช้ภาพประกอบ เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์

3. การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อสร้างสรรค์

ผู้สอน: ใช้สื่อที่ออกแบบด้วย Wepik เพื่อการนำเสนอที่ชัดเจนและน่าสนใจ สามารถจัดการเรียนรู้แบบโต้ตอบโดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เสนอแนะและสอบถามผ่านสื่อในเวลาจริง นอกจากนี้ยังสามารถแชร์งานออกแบบผ่านโซเชียลมีเดียหรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมเพิ่มเติม

ผู้เรียน: มีส่วนร่วมในการโต้ตอบกับสื่อผ่านการถาม-ตอบ หรือการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในคลาส เรียนรู้โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และเข้าใจง่าย

4. การมอบหมายงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

ผู้สอน: มอบหมายงานให้ผู้เรียนใช้ Wepik หรือเครื่องมือออกแบบอื่น ๆ ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การออกแบบแผนภาพสรุปบทเรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัยในด้านการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูล และการประยุกต์ใช้ความรู้

ผู้เรียน: ใช้ AI ในการสร้างสร้งงานออกแบบของตนเองผ่าน Wepik โดยใช้ความรู้ที่ได้รับจากการเรียน การสร้างงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

5. การประเมินผล

ผู้สอน: ประเมินผลผู้เรียนโดยพิจารณาจากงานออกแบบที่ส่งและการโต้ตอบในชั้นเรียน ใช้เครื่องมือประเมินที่วัดผลจากความเข้าใจในเนื้อหา ความสามารถในการวิเคราะห์และการสื่อความหมาย การให้ข้อเสนอแนะที่เน้นการพัฒนาต่อยอดทักษะเป็นสิ่งสำคัญ

ผู้เรียน: รับข้อเสนอแนะและปรับปรุงงานออกแบบตามข้อเสนอแนะของผู้สอน นำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาทักษะเพิ่มเติม

บทบาทของผู้เรียนในการพัฒนาทักษะพุทธิพิสัยผ่าน AI Wepik

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพุทธิพิสัยของผู้เรียนในยุคดิจิทัล กล่าวคือ มีความรู้ ความจำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมได้ ผ่านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี เช่น AI Wepik ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะทางปัญญาในระดับที่สูงขึ้น Anderson et al., (2001) Mayer (2009) ในการบูรณาการการใช้ AI Wepik จำเป็นต้องกำหนดบทบาทผู้เรียนซึ่งผู้เขียนสรุปได้ดังนี้

1. ผู้เรียนได้ตอบกับสื่อการสอน และนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในงานออกแบบเอไอวิกิของตนเอง
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยการถาม-ตอบและการร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่ม
3. ผู้เรียนใช้เอไอวิกิในการสร้างงานที่แสดงถึงความเข้าใจในบทเรียนอย่างสร้างสรรค์
4. ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยการใช้เอไอวิกิช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์
5. ผู้เรียนมีการสร้างผลงานทางการเรียนรู้ ด้วยการใช้เอไอวิกิในการสร้างชิ้นงาน เช่น โปสเตอร์ หรือการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เพื่อแสดงความเข้าใจเนื้อหา

บทบาทของผู้สอนในการพัฒนาทักษะพุทธิพิสัยผ่าน AI Wepik

ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด Reigeluth (2012) และออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะพุทธิพิสัย ดังนั้นการใช้ AI Wepik มาประยุกต์ใช้ในเป็นสื่อการเรียนการสอนสามารถช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และผู้สอนควรทราบบทบาทของตนเอง ซึ่งมีรายละเอียดที่ผู้เขียนสรุปได้ดังนี้

1. ผู้สอนเป็นผู้วางแผนการสอนและการสร้างสรรค์สื่อการสอนผ่านเอไอวิกิ
2. ผู้สอนส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์และนำความรู้ไปใช้ในการสร้างงาน
3. ผู้สอนวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียน เพื่อวัดผลการพัฒนาทักษะพุทธิพิสัย
4. ผู้สอนประเมินความสามารถของผู้เรียนทั้งในด้านการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารความรู้ผ่านสื่อการเรียนรู้
5. ผู้สอนระเมินคุณภาพของสื่อของผู้เรียนที่สร้างงานขึ้นโดยผู้สอนหรือผู้เรียนในแง่ของความชัดเจน ความสวยงาม และความถูกต้องของเนื้อหา

สรุปองค์ความรู้

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นสิ่งที่ได้จากบทความนี้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับองค์ความรู้ในเรื่องของบทบาทของเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการออกแบบและนำเสนอสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะการใช้ AI Wepik เพื่อส่งเสริมทักษะพุทธิพิสัยของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ที่สำคัญ คือ AI Wepik สามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเชื่อมโยงองค์ความรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสนับสนุนการออกแบบสื่อที่หลากหลาย ทั้งภาพ เสียง และสื่อเชิงโต้ตอบ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และทฤษฎีสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructionism) สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบสื่อการสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อุดมศึกษา และการฝึกอบรมในองค์กร เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นแบบเฉพาะบุคคลตามความสนใจและทักษะของผู้เรียน โดยควรให้ความสำคัญกับ การเลือกใช้ AI Wepik อย่างเหมาะสม เพื่อให้การออกแบบสื่อมีความน่าเชื่อถือ มีคุณภาพ และตอบสนองต่อเป้าหมายของการเรียนรู้ นอกจากนี้ ควรคำนึงถึงความสมดุลระหว่างเทคโนโลยีและแนวทางการศึกษา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ ทั้งนี้องค์ความรู้จากบทความวิชาการนี้ดังแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภาพขั้นตอนวิธีการประยุกต์ใช้เอไอวีพิกในการเสริมสร้างทักษะพุทธิพิสัย

References

- Adobe. (2024, December 22). *Creating stunning graphics with Adobe Spark*.
<https://spark.adobe.com/>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Rath, J., & Wittrock, M. C. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson.

- Appsribed. (2024, December 22). *Wepik AI: Features, pricing, alternatives, and more*.
<https://www.appsribed.com>
- Bamroongcheep, U. (2023). *Creative innovation for learning towards digital citizenship*.
Chonburi Publishing.
- Bloom, B. S. (Ed.), Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956).
Taxonomy of educational objectives, handbook I: The cognitive domain. David
McKay Co Inc.
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for
business and society*. Harper Business.
- Canva. (2024, December 22). *Canva: Design, photo & video editing*. <https://www.canva.com/>
- Churches, A. (2008, December 22). *Bloom's digital taxonomy*.
<https://www.pdst.ie/sites/default/files/BloomDigitalTaxonomy-AndrewChurches.pdf>
- Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2024, January 2).
Background of design thinking. <https://designtechnology.ipst.ac.th/>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Ministry of Digital Economy and Society. (2019, January 9). *Ministry of Digital Economy and
Society*. <http://lms.nhrc.or.th/ulib/dublin.php?ID=10558>
- Morningdough. (2024, January 2). *Wepik review: Key features & pricing*.
<https://www.morningdough.com>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
- Praphinphongsakorn, S., Kaewphanuek, S., & Rattanawongsa, R. (2018). The presentation of a
workshop-based training model using online tools to promote digital literacy skills.
PULINET Journal, 5(3), 98–106.
- Reigeluth, C. M. (2012). *Instructional design theories and models: An overview of their
current status*. Routledge.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Tantirajanawong, S. (2017). The direction of education management in the 21st century.
Veridian E-Journal Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts), 10(2),
2843–2854.
- VistaCreate. (n.d.). *How to create beautiful designs*. <https://create.vista.com/>
- Wepik. (2024, January 12). *Design made easy for your business*. <https://wepik.com/>