

**มิติใหม่การเล่าเรื่องดิจิทัลบนเอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต
เพื่อเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์**

**A NEW DIMENSION OF DIGITAL STORYELLING WITH MICROSOFT COPILOT TO ENHANCE
CYBERSECURITY SKILLS**

รัตน์ติมา วรณศิริ¹ และอุทิศ บำรุงชีพ²

Radtima Wannasiri¹ and Uthit Bamroongcheep²

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 108 บ้านสำนักทอง¹, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา²

Thairathwitthaya 108 (Bansamnakthong) School¹,

Faculty of Education, Burapha University, Thailand²

E-mail : radtima.w@thairath108.ac.th



บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้นำเสนอการใช้เทคโนโลยี Text-to-Image เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต เพื่อเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยเน้นการประยุกต์ใช้เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะในการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ในยุคดิจิทัล เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอตช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างภาพจากคำบรรยายได้ทันที ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริง กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบดิจิทัล โดยการเล่าเรื่องดิจิทัล ที่มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจ โดยเฉพาะในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการรักษาความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีนี้มีข้อจำกัดในบางกรณี เช่น ข้อความที่ซับซ้อนหรือไม่ชัดเจนอาจทำให้ภาพที่ได้ไม่ตรงตามความคาดหวัง แม้ว่าจะมีข้อจำกัดบางประการ แต่เทคโนโลยี Text-to-Image ของ เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต ยังมีข้อได้เปรียบในด้านการทำงานคือการผสานเข้ากับผลิตภัณฑ์ของ Microsoft และมีความสามารถในการปรับแต่งภาพให้ตรงกับความต้องการได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกช่วยเพิ่มทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์และเตรียมผู้เรียนให้พร้อมรับมือกับภัยคุกคามที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและหลากหลาย โดยเน้นการพัฒนาทักษะในการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ในรูปแบบที่เป็นมิตรและมีประสิทธิภาพ ผ่านการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการพัฒนาทักษะการรักษาความปลอดภัยและการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่า เพื่อสร้างความตระหนักรู้และการรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การเล่าเรื่องดิจิทัล , เอไอไมโครซอฟท์โคไพลอต , ทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

*Received March 19, 2025; Revised May 15, 2025; Accepted May 15, 2025

Abstract

This academic article presents the use of Microsoft Copilot's Text-to-Image AI technology to enhance cybersecurity skills through proactive learning processes. The article emphasizes the application of Microsoft Copilot's AI in learning management to develop skills in responding to cyber threats in the digital era. Microsoft Copilot's AI allows learners to generate images from descriptions instantly, serving as a tool that helps students connect content with real-world situations, stimulating analytical thinking. Additionally, it promotes digital learning through engaging and effective storytelling, especially in the context of cybersecurity. However, this technology has limitations in certain cases, such as when descriptions are complex or unclear, which may result in images that do not fully match expectations. Despite these limitations, Microsoft Copilot's Text-to-Image technology offers advantages in its ability to integrate with Microsoft products and customize images to better meet specific needs. The application of Microsoft Copilot's AI in proactive learning management enhances cybersecurity skills and prepares learners to handle rapidly evolving and diverse threats. It focuses on developing skills to protect against cyber threats in a user-friendly and effective manner, using cutting-edge technology to create valuable learning materials and raise awareness, ensuring an effective response to cyber threats.

Keywords: Digital Storytelling , AI Microsoft Copilot , Cybersecurity Skills

บทนำ

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน การสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์จึงกลายเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับทุกคน ทั้งนี้ สอดคล้องกับแผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (พ.ศ. 2565 – 2570) ที่เน้นการส่งเสริมการพัฒนาและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในด้านต่าง ๆ เพื่อยกระดับความสามารถของประชากรไทยในการใช้งานเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ความสามารถในการระบุและป้องกันภัยคุกคาม เช่น การกระหน่ำทางไซเบอร์ (Cyberbullying) และการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลอย่างเหมาะสมมีความสำคัญต่อการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเชื่อถือได้ สำหรับการใช้เทคโนโลยีในทุกด้านของชีวิตสังคมและเศรษฐกิจ Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation (2022) ซึ่งส่งผลต่อการปรับตัวของการนำเทคโนโลยีดิจิทัลไปใช้ในชีวิตประจำวัน

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันนี้ สถานการณ์ภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง Archaphet, N. (2023) ได้กล่าวไว้ว่า การรุกรานผ่านโลกไซเบอร์จัดเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล เกิดจากผู้ใช้สื่อนี้ใหม่ มีพฤติกรรม รังแกผู้อื่นในลักษณะต่างๆ เช่น โพสต์ข้อความนินทา ใส่ความ หรือด่าทอ โดยมีเจตนาสร้างความเสียหาย ถูก รวมทั้งการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เช่น การสวมรอยใช้งาน การปลอมแปลงอัตลักษณ์ หรือการเผยแพร่ความลับของผู้อื่น ผลงานวิจัยทั้งในต่างประเทศและประเทศไทยพบว่าเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีปัญหาการรุกรานผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุด

ปัญหาเหล่านี้สะท้อนถึงความขาดแคลนการศึกษาและการตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ซึ่งเชื่อมโยงกับการนำเสนอข้อมูลที่มักซับซ้อนเกินไปหรือไม่น่าสนใจ ตัวอย่าง เช่น การเรียนการสอนที่เน้นแต่ทฤษฎีโดยปราศจากการมีส่วนร่วมของผู้เรียน อาจทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ อีกทั้งการขาดเครื่องมือที่ช่วยจำลองสถานการณ์ภัยคุกคามในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ อาจทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและความตระหนักถึงความสำคัญของการปกป้องตนเองในโลกดิจิทัล

ปัญญาประดิษฐ์ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน มีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพของผู้เรียน การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคล อีกทั้งยังสร้างการมีส่วนร่วมและความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง Pakdee, S. (2024) แก้ไขปัญหาดังกล่าว การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เช่นเอไอโมโครซอฟท์โคไพโลต มาใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) ซึ่งการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) เป็นการถ่ายทอดสาระเนื้อหาต่าง ๆ ที่มาจากความรู้ความเข้าใจ ความคิด และความรู้สึก โดยเรื่องราวต่าง ๆ นั้นจะนำเสนอผ่านวัสดุดิจิทัล ได้แก่ ภาพนิ่ง หรือคลิปวิดีโอประกอบเสียงบรรยาย หรือคลิปเสียงของผู้นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ Bamroongcheep, U. and Phosri, P. (2023) อีกทั้งการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล (Digital Storytelling) ยังส่งเสริมการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจแนวคิดหรือสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ดีขึ้น ด้วยการนำเสนอเนื้อหาผ่านบริบทที่ชัดเจนและใกล้ตัว นอกจากนี้เอไอโมโครซอฟท์โคไพโลต จะความสนใจ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น และกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และนำไปสู่การจดจำความรู้ รวมถึงการปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

บทความนี้เสนอแนวทางใหม่ในการพัฒนาทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ผ่านการเล่าเรื่องดิจิทัลโดยใช้ เอไอโมโครซอฟท์โคไพโลต โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างความรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามไซเบอร์ การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ และการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สร้างแรงบันดาลใจและยึดหยุ่นต่อบริบทของผู้เรียน ด้วยการบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เข้ากับการสื่อสารทางการศึกษา บทความนี้จะสำรวจศักยภาพของ เอไอโมโครซอฟท์โคไพโลตในการสร้างมิติใหม่ของการเล่าเรื่องดิจิทัล และนำเสนอแนวทางในการประยุกต์ใช้ เพื่อเสริมสร้างความปลอดภัยในโลกไซเบอร์อย่างยั่งยืน

เนื้อหา

ลักษณะของเทคโนโลยี Text-to-Image ในเอไอโมโครซอฟท์โคไพโลต

เอไอโมโครซอฟท์โคไพโลต เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของการใช้งานในหลากหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นการทำงานในสายธุรกิจ การพัฒนาซอฟต์แวร์ หรือการศึกษาเอไอโมโครซอฟท์โคไพโลตมีความสามารถในการสร้างภาพประกอบผ่านกระบวนการ Text-to-Image ช่วยให้เราสร้างรูปเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ด้วย DALL-E ใน Microsoft Edge ผ่านการสั่งงานด้วย Prompt ข้อความ จากนั้นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) จะสร้างชุดรูปภาพที่ตรงกับ Prompt คำสั่งของเรา United Information Highway. (2024) หรือบริบทที่ผู้ใช้งานระบุไว้ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีลักษณะดังนี้

1. การสร้างภาพที่มีความสมจริงและมีคุณภาพสูง ด้วยการใช้โมเดล DALL-E 3 ที่มีความสามารถในการสร้างภาพที่มีความสมจริงสูง ทำให้ภาพที่ได้มีความละเอียดและมีความสมจริงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาพของวัตถุ สถานที่ หรือบุคคล

2. การสร้างภาพที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง ผู้ใช้สามารถทดลองสร้างภาพกับคำอธิบายที่หลากหลายเพื่อปรับแต่งภาพที่สร้างขึ้นได้ตามต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพที่ซับซ้อนหรือภาพที่มีแนวคิดนามธรรม ภาพที่มีการผสมผสานของวัตถุที่ไม่เคยมีอยู่จริง หรือภาพที่มีการออกแบบที่ไม่ซ้ำใคร เทคโนโลยีนี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถทดลองและสร้างสรรค์ภาพที่ไม่เหมือนใครได้อย่างอิสระ

3. การใช้งานที่ง่ายและรวดเร็ว การใช้งานเทคโนโลยี Text-to-Image ใน เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต นั้นง่ายและรวดเร็ว ผู้ใช้เพียงแค่พิมพ์คำอธิบายของภาพที่ต้องการและเลือก "Generate" ภาพที่ต้องการก็จะถูกสร้างขึ้นในไม่กี่วินาที ไม่ต้องมีความรู้ทางเทคนิคมากมายก็สามารถใช้งานได้ ทำให้ผู้ใช้ทุกคนสามารถสร้างภาพที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพสำหรับโพสต์โซเชียลมีเดียหรือการนำเสนอในงานต่างๆ

4. การรองรับหลายภาษา เทคโนโลยี Text-to-Image ใน เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต รองรับการป้อนคำอธิบายภาพในหลายภาษา ทำให้ผู้ใช้จากทั่วโลกสามารถใช้งานได้สะดวกสบาย

5. การประยุกต์ใช้ในหลากหลายด้าน เทคโนโลยี Text-to-Image ใน เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต สามารถนำมาใช้ในหลายๆ ด้าน เช่น การสร้างภาพประกอบสำหรับบทความหรือบล็อก ช่วยให้ผู้เขียนสามารถสร้างภาพที่ตรงกับเนื้อหาของบทความได้อย่างง่ายดาย การสร้างภาพสำหรับการนำเสนอช่วยให้การนำเสนอมีความน่าสนใจและมีความชัดเจนมากขึ้น การสร้างภาพสำหรับโซเชียลมีเดีย ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพที่น่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้ติดตามได้

สำหรับการใช้งานในด้านการศึกษา เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต สามารถช่วยให้ครูและผู้เรียนเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสูงได้อย่างง่ายดาย ตัวอย่างเช่น ในบทเรียนที่เกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สามารถสร้างภาพประกอบสถานการณ์จำลอง เช่น การกระทำความผิดทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การโจมตีแบบฟิชซิง หรือการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคล ภาพประกอบเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ชัดเจนขึ้น และช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหา

นอกจากนี้ เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต ยังมีความสามารถในการปรับแต่งภาพให้เหมาะสมกับบริบทของการใช้งาน เช่น การเลือกสี โทน หรือรายละเอียดในภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน และสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น การสร้างภาพประกอบในลักษณะนี้ช่วยลดเวลาและทรัพยากรที่จำเป็นในการผลิตสื่อการสอนแบบดั้งเดิม และเพิ่มความคล่องตัวในการสร้างเนื้อหาการเรียนรู้ด้วยศักยภาพของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในเอไอไมโครซอฟท์โคโพลอตเทคโนโลยีนี้จึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการสื่อสารและการเรียนรู้ โดยเฉพาะในบริบทที่ต้องการการนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจง่ายและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน การบูรณาการ เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต ในกระบวนการเรียนรู้ถือเป็นการเปิดมิติใหม่ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความน่าสนใจให้กับการศึกษาในยุคดิจิทัล

กระบวนการทำงานของ Text-to-Image บนเอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต

กระบวนการทำงานของ Text-to-Image บนเอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต Text-to-Image ในเอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต ทำงานโดยใช้ Generative AI ซึ่งพัฒนาโดย OpenAI (DALL-E) และเทคโนโลยีของ Microsoft เพื่อสร้างภาพจากคำอธิบายข้อความของผู้ใช้ สามารถใช้งานได้ฟรีที่ www.copilot.microsoft.com และเข้าสู่ระบบโดยใช้บัญชีของ Microsoft ซึ่งผู้เขียนได้ส่งเคราะห์และสรุปกระบวนการทำงานได้ดังภาพ



ภาพที่ 1 แผนภาพกระบวนการทำงานของ Text-to-Image บนเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต

จากแผนภาพกระบวนการทำงานของ Text-to-Image บนเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต มีขั้นตอนดังนี้

1. **การป้อนข้อความ (Text Input)** ผู้ใช้ป้อนคำอธิบายที่ต้องการให้ AI สร้างเป็นภาพ เช่น “ทิวทัศน์ภูเขาหิมะ มีหมอกปกคลุม” หรือ “เด็กผู้ชายกำลังยืนเล่นโทรศัพท์ สไตล์ภาพ 3D”

2. **การวิเคราะห์และตีความความหมาย (Text Processing & Interpretation)** เอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต ใช้ Natural Language Processing (NLP) เพื่อทำความเข้าใจคำอธิบายที่ผู้ใช้ป้อน จากนั้น AI จะวิเคราะห์ความหมายของคำสำคัญ โครงสร้างประโยค และองค์ประกอบทางศิลปะ

3. **การสร้างภาพ (Image Generation)** หลังจากวิเคราะห์ข้อความ AI จะใช้โมเดล DALL-E หรือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องเพื่อแปลงคำอธิบายเป็นภาพ โดยอ้างอิงจากฐานข้อมูลภาพขนาดใหญ่ที่ AI ได้เรียนรู้

4. **การปรับแต่งและปรับปรุง (Refinement & Enhancement)** เอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต สามารถปรับแต่งภาพตามคำขอของผู้ใช้ เช่น เปลี่ยนสี ปรับรายละเอียด หรือสร้างเวอร์ชันที่แตกต่างกัน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงตามความต้องการมากขึ้น

5. **การแสดงผลและนำไปใช้ (Output & Utilization)** เมื่อสร้างภาพเสร็จเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต จะแสดงผลให้ผู้ใช้งานโหลดหรือใช้งานต่อ เช่น เพิ่มลงในเอกสาร PowerPoint, Word ใช้ในการออกแบบกราฟิก หรือ สร้างเรื่องเล่าดิจิทัลบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

จากกระบวนการทำงานที่กล่าวมานี้ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพที่ตรงกับความต้องการได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย โดยไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านกราฟิกหรือการออกแบบมาก่อน

ประโยชน์ของ Text-to-Image ในเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต

เครื่องมือ Text-to-Image ในเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต ได้กลายเป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพจากข้อความที่ป้อนเข้าไปได้อย่างง่ายดาย เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบและสร้างสื่อภาพเท่านั้น แต่ยังช่วยขยายขีดความสามารถในการนำเสนอข้อมูลและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ใช้ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา การตลาด หรือการสร้างสื่อดิจิทัลอื่น ๆ ทั้งนี้ผู้เขียนได้สังเคราะห์ประโยชน์ของ Text-to-Image ในเอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต ดังต่อไปนี้

1. **ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสื่อ** เอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพจากคำอธิบายหรือแนวคิดของตนเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพานักออกแบบมืออาชีพ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในการสร้างสื่อการสอน สไลด์พรีเซนเทชัน หรือเอกสารต่าง ๆ ที่ต้องการภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา

2. **ผลการทำงานเข้ากับผลิตภัณฑ์ Microsoft 365** หนึ่งในจุดเด่นสำคัญของ เอไอโมเดลซอฟต์แวร์โคโพลอต คือการทำงานร่วมกับ Word, PowerPoint และเครื่องมืออื่น ๆ ในชุด Microsoft 365 ได้อย่างราบรื่น ผู้ใช้สามารถสร้างภาพและแทรกลงในเอกสารหรือพรีเซนเทชันได้โดยตรง ช่วยลดเวลาในการค้นหารูปภาพจากแหล่งภายนอก

3. **ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์** พีเจเออร์ Text-to-Image ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสำรวจแนวคิดใหม่ ๆ ผ่านภาพที่สร้างขึ้นโดย AI ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับนักออกแบบ ครีเอเตอร์ และผู้ที่ต้องการภาพประกอบเพื่อเล่าเรื่องราวหรือสื่อสารไอเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. **สนับสนุนการเรียนรู้และการศึกษา** สำหรับภาคการศึกษา เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนโดยให้ผู้เรียนสร้างภาพที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น การสร้างภาพจำลองเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ การแสดงภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์ หรือการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อสรุปเนื้อหา

5. **เพิ่มความเป็นมืออาชีพให้กับงานนำเสนอ** การใช้ภาพที่สร้างจาก Text-to-Image ใน เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต สามารถช่วยให้งานนำเสนอมีความโดดเด่นและน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะในการประชุมทางธุรกิจ การนำเสนอไอเดีย หรือการอธิบายแนวคิดเชิงซับซ้อนผ่านภาพที่ชัดเจนและตรงประเด็น

6. **รองรับการสร้างภาพที่เป็นเอกลักษณ์และปรับแต่งได้** เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพที่ตรงกับความต้องการโดยไม่ต้องใช้ภาพจากสต็อก ซึ่งช่วยลดข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์และให้ความยืดหยุ่นในการปรับแต่งรายละเอียดของภาพให้เหมาะสมกับงานที่ต้องการ

พีเจเออร์ Text-to-Image ในเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต เป็นเครื่องมือที่ทรงพลังสำหรับการสร้างภาพจากข้อความ ช่วยให้กระบวนการออกแบบและผลิตสื่อเป็นไปอย่างรวดเร็วและสะดวกขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในบริบทของการศึกษา ธุรกิจ หรือการสร้างเนื้อหาดิจิทัล นอกจากนี้ การผสมผสานร่วมกับ Microsoft 365 ยังทำให้การใช้งานง่ายขึ้นและตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ในระดับมืออาชีพได้เป็นอย่างดีการนำ AI มาช่วยในการสร้างภาพจากข้อความไม่เพียงแต่ช่วยลดระยะเวลาการทำงาน แต่ยังช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์และทำให้การนำเสนอข้อมูลมีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

ข้อจำกัดของเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตในด้าน Text-to-Image

เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตนั้นมีพีเจเออร์ Text-to-Image ที่ช่วยสร้างภาพจากข้อความได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว แต่ยังคงมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณาโดยผู้เขียนสรุปได้ ดังนี้

1. **ความแม่นยำของภาพที่สร้างขึ้น** รายละเอียดอาจไม่ตรงตามที่ต้องการ บางครั้งภาพที่สร้างขึ้นอาจไม่สอดคล้องกับคำสั่งที่ป้อนเข้าไป อาจต้องแก้ไขคำสั่งหลายครั้งเพื่อให้ได้ภาพที่ตรงตามความต้องการ ภาพอาจดูไม่เป็นธรรมชาติ บางภาพอาจมีลักษณะผิดปกติ เช่น สัดส่วนของวัตถุหรือบุคคลไม่สมจริง อาจเกิดความผิดพลาดในการแสดงรายละเอียด เช่น มือ นิ้ว หรือพื้นผิวของวัตถุ

2. **ข้อจำกัดด้านคุณภาพของภาพ** ความละเอียดของภาพอาจถูกจำกัด ภาพที่สร้างโดยเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต อาจมีความละเอียดต่ำกว่ามาตรฐานที่ใช้ในงานออกแบบระดับมืออาชีพ อาจไม่สามารถขยายภาพโดยไม่สูญเสียคุณภาพ ไม่สามารถสร้างภาพที่ซับซ้อนมาก ๆ ได้ รายละเอียดของแสง เงา และพื้นผิวอาจไม่สมบูรณ์แบบ

3. **ข้อจำกัดด้านเนื้อหาและลิขสิทธิ์** ไม่สามารถสร้างภาพที่ละเมิดกฎระเบียบของ Microsoft ได้เช่น ภาพที่มีเนื้อหาความรุนแรง, ลามกอนาจาร, การเมือง หรือเนื้อหาที่อ่อนไหวส่วนข้อจำกัดเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และการใช้งานเชิงพาณิชย์ภาพที่สร้างโดย AI อาจมีข้อจำกัดทางกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ควรตรวจสอบข้อตกลงการใช้งานก่อนนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์

4. **ข้อจำกัดด้านการรองรับภาษาและคำสั่ง** รองรับภาษาอังกฤษได้ดีที่สุด หากใช้ภาษาอื่น เช่น ภาษาไทย อาจได้ผลลัพธ์ที่ไม่แม่นยำ ต้องใช้คำสั่งที่เจาะจง หากคำสั่งกว้างเกินไป มีโอกาสที่ AI สร้างภาพที่ไม่ตรงตามความต้องการ ต้องใช้คำอธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจน

5. ข้อจำกัดด้านประสิทธิภาพและการใช้งาน อาจใช้เวลาประมวลผลนานในบางกรณี หากเซิร์ฟเวอร์มีการใช้งานสูง อาจต้องรอให้ภาพถูกสร้างขึ้น และต้องใช้ Microsoft 365 หรือแพลตฟอร์มที่รองรับ พีเจอาร์ Text-to-Image อาจใช้ได้เฉพาะในบางแพลตฟอร์ม เช่น Microsoft Designer หรือ Copilot ใน Microsoft 365

จากที่กล่าวมาข้างต้น แม้ว่า เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตจะช่วยสร้างภาพจากข้อความได้สะดวก แต่ยังมีข้อจำกัด เช่น ความแม่นยำของภาพที่อาจผิดเพี้ยน คุณภาพและความละเอียดที่จำกัด ข้อจำกัดด้านเนื้อหาและลิขสิทธิ์ รวมถึงการรองรับภาษาที่ดีที่สุดคืออังกฤษ และต้องใช้งานผ่านแพลตฟอร์มที่รองรับ เช่น Microsoft 365 หรือ Designer เท่านั้น

การเปรียบเทียบเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตกับเอไออื่น ๆ ในด้าน Text-to-Image

จากการศึกษาแพลตฟอร์มที่มีลักษณะคล้ายกันของแต่ละผู้พัฒนาพบว่าแต่ละแพลตฟอร์มที่มีลักษณะคล้ายกับแชทจีพีทีมีข้อเหมือนและแตกต่างกันดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงความเหมือนและแตกต่างกันของคุณสมบัติเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตกับเอไออื่น ๆ

ชื่อเอไอ	Microsoft Copilot	Generative AI by Getty Images	MidJourney	StarryAI	Loopsie
โมเดลภาษา	DALL-E (OpenAI) + Custom Models	Custom Generative Model	Proprietary Model	Stable Diffusion	Proprietary Model
ผู้พัฒนา	Microsoft	Getty Images	MidJourney, Inc.	StarryAI	Loopsie, Inc.
จุดเด่น	สร้างภาพและผสมผสานกับชุดเครื่องมือ Microsoft 365 - รองรับการปรับแต่งในบริบทของงานเอกสาร	- เน้นภาพคุณภาพสูงและลิขสิทธิ์ที่ถูกต้อง - เหมาะกับงานเชิงพาณิชย์และการตลาด	- สร้างภาพคุณภาพสูงในสไตล์ศิลปะที่ชัดเจน - ความแม่นยำสูงในรายละเอียด	- เน้นการใช้งานง่ายและสร้างภาพศิลปะสไตล์หลากหลาย - รองรับทั้ง iOS และ Android	- โดดเด่นในการสร้างภาพเคลื่อนไหวและเอฟเฟกต์ 3D - ใช้งานง่ายบนมือถือ
ค่าใช้จ่าย	รวมอยู่ใน Microsoft 365 (ต้องสมัครสมาชิก)	มีค่าบริการแบบ subscription	มีค่าบริการ (เริ่มต้น ~\$10 ต่อเดือน)	มีทั้งเวอร์ชันฟรีและพรีเมียม	มีทั้งเวอร์ชันฟรีและพรีเมียม
ลักษณะเฉพาะ	ผสมผสาน AI ในงานเอกสาร เช่น PowerPoint และ Word พร้อมสร้างภาพตามข้อความที่สั่ง	เหมาะสำหรับงานมืออาชีพที่ต้องการภาพลิขสิทธิ์ถูกต้องและเชื่อถือได้	เหมาะสำหรับงานศิลปะและการออกแบบที่ต้องการภาพสไตล์เฉพาะ	เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างภาพบนมือถือด้วยอินเทอร์เน็ตที่เรียบง่าย	เหมาะสำหรับการสร้างเนื้อหาโซเชียลมีเดีย เช่น วิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหว

จากตารางที่ 1 แสดงความเหมือนและแตกต่างกันของคุณสมบัติเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตกับเอไออื่น ๆ เอไอไมโครซอฟท์โคไพโลตเป็น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ที่สามารถสร้างภาพจากข้อความได้ โดยมีจุดเด่นที่แตกต่างจากเครื่องมืออื่น คือการผสมผสานเข้ากับผลิตภัณฑ์ของ

Microsoft เช่น PowerPoint และ Word ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างภาพสำหรับงานเอกสารและพรีเซนเทชันได้อย่างสะดวก นอกจากนี้ ยังสามารถปรับแต่งภาพให้ตรงกับเนื้อหาที่กำลังทำงานอยู่ ข้อได้เปรียบของ เอไอ ไมโครซอฟท์ โคโพลอต คือการเน้น การใช้งานในสภาพแวดล้อมที่เป็นมืออาชีพ โดยเฉพาะในธุรกิจและการศึกษา ทำให้เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างภาพที่สอดคล้องกับเอกสาร รายงาน หรือสื่อการเรียนการสอน อย่างไรก็ตาม ตัวเลือกการปรับแต่งอาจยังมีข้อจำกัดเมื่อเทียบกับเครื่องมือเฉพาะทาง เช่น MidJourney หรือ Generative AI by Getty Images

โดยรวมแล้วเอไอ ไมโครซอฟท์ โคโพลอต เหมาะสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการสร้างภาพจากข้อความในบริบทของงานเอกสารหรือการนำเสนอ โดยไม่ต้องออกจากแพลตฟอร์ม Microsoft 365 ทำให้สะดวกและช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน การที่เอไอ ไมโครซอฟท์ โคโพลอต สามารถสร้างภาพจากข้อความได้ทำให้ผู้ใช้สามารถออกแบบสื่อที่มีความน่าสนใจและดึงดูดสายตาได้ง่ายขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่าเรื่องที่ทรงพลัง นอกจากนี้ ความสามารถในการผสานภาพเข้ากับเนื้อหาที่กำลังพัฒนาอยู่ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์สื่อภาพที่เสริมการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) มีความราบรื่น สมจริง สอดคล้องกับข้อมูลที่ต้องการนำเสนอ และมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเรียนการสอนและการนำเสนอผลงานในยุคดิจิทัล

การเล่าเรื่องดิจิทัล

การเล่าเรื่องดิจิทัล หรือ Digital Storytelling คือการนำเสนอเรื่องราวโดยใช้สื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ เสียงเพลง กราฟิก และข้อความ เพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวที่น่าสนใจและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเล่าเรื่องดิจิทัลไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูลหรือถ่ายทอดความรู้เท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบมุมมองใหม่ๆ และถ่ายทอดเรื่องราวของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ ในการนำการเล่าเรื่องดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน Songkran, N. (2011) อธิบายไว้ว่า การเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) คือ การสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เอง คิดเอง และสร้างโมทัศน์ได้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่และสามารถนำมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดและเชื่อมโยงความรู้ เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ได้ การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างชิ้นงาน ผู้เรียนจะสร้างความรู้ และความรู้ที่สร้างขึ้นนี้สามารถนำไปสู่การสร้างชิ้นงานที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มพูนความรู้มากขึ้นไปด้วย Bamroongcheep, U. (2023) อธิบายไว้ว่า รูปแบบการสอนด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Integration) ในลักษณะต่าง ๆ มาสนับสนุนในการนำเสนอเรื่องราวอย่างมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Student Engagement) เพื่อสะท้อนการรู้คิดที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้ง (Reflection For Deep Learning) และความคิดต่างๆโดยสื่อเป็นโครงงาน (Project-Based Learning) อย่างเป็นรูปธรรมผ่านสื่อดิจิทัล อีกทั้งงานวิจัยของ Özüdoğru, G. (2021) พบว่าการประยุกต์ใช้เรื่องเล่าดิจิทัลในการสอน สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างสูงสุด

กล่าวโดยสรุป การเล่าเรื่องดิจิทัลมีคุณประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์

3. สร้างมโนทัศน์จากประสบการณ์
 4. การเล่าเรื่องดิจิทัลเป็นเครื่องมือสำคัญในการบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล ที่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
 5. กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และพัฒนาความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง
- ทั้งนี้การเล่าเรื่องดิจิทัล เป็นเครื่องมือทรงพลังในการสื่อสารยุคใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและแบ่งปันประสบการณ์ผ่านสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย อย่างไรก็ตาม การเข้าสู่โลกดิจิทัลนั้นมาพร้อมกับความเสี่ยง ภัยคุกคามทางไซเบอร์ เป็นภัยร้ายที่แฝงตัวอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการโจรกรรมข้อมูล การหลอกลวงออนไลน์ หรือการเผยแพร่เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ดังนั้น การสร้างทักษะความปลอดภัยทางไซเบอร์จึงเป็นสิ่งจำเป็น

ภัยคุกคามทางไซเบอร์และความจำเป็นในการสร้างทักษะความปลอดภัย

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ หมายถึง อันตรายหรือความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อข้อมูลส่วนบุคคล ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย หรือโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล ภัยคุกคามเหล่านี้อาจเกิดจากการกระทำของแฮกเกอร์ โปรแกรมมิ่งร้าย (Malware) หรือการโจมตีทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มุ่งหวังสร้างความเสียหาย การละเมิดความเป็นส่วนตัว หรือการแสวงหาผลประโยชน์โดยมิชอบ โดยสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภทดังนี้ Electronic Transactions Development Agency. (2021)

1. Malware มาจากคำว่า Malicious + Software ที่แปลว่า ที่ประสงค์ร้าย + ซอฟต์แวร์ (ซอฟต์แวร์ที่ประสงค์ร้าย) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเพื่อรบกวนหรือทำให้เกิดความเสียหาย เช่น ไวรัสคอมพิวเตอร์ (Virus) ที่สามารถคัดลอกโปรแกรมของตัวเองให้ไปติดกับไฟล์อื่น ๆ ในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ Trojans (โทรจัน) ที่สามารถสร้างความเสียหายหรือเก็บข้อมูลของเรา Spyware ที่แอบเก็บข้อมูลสำคัญของเรา Ransomware หรือมัลแวร์เรียกค่าไถ่ ที่จะปิดกั้นไม่ให้เราเข้าไปใช้งานไฟล์หรือข้อมูลจนกว่าจะจ่ายค่าไถ่ เป็นต้น
2. Phishing (อ่านว่า ฟิช-ซิง) เป็นการหลอกลวงโดยใช้อีเมลหรือหน้าเว็บไซต์ปลอมเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่น ๆ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือสร้างความเสียหายด้านอื่น ๆ
3. การโจมตีด้วยการแทรกกลาง (Man-in-the-middle attack) เป็นการจู่โจมระหว่างโหนด (Node) การสื่อสารของอุปกรณ์ เพื่อดักจับข้อความหรือข้อมูลระหว่างผู้ส่งและผู้รับข้อมูล ลองนึกภาพว่าเรากำลังส่งน้ำไหลไปตามท่อ แต่มีคนมาดักตรงกลางเพื่อเอาน้ำไป
4. การโจมตีด้วยการปฏิเสธการให้บริการ (Denial-of-service attack) เป็นการจู่โจมที่ผู้ประสงค์ร้ายเข้าควบคุมอุปกรณ์เครือข่าย หรือเซิร์ฟเวอร์ไม่ให้ทำงาน ซึ่งหากเป็นระบบโรงพยาบาลหรือหน่วยงานด้านพลังงานก็จะก่อให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สินมหาศาล

นอกจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อข้อมูลส่วนบุคคล ระบบคอมพิวเตอร์ เครือข่าย หรือโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัล ที่กล่าวมาข้างต้น ในสังคมไร้พรมแดนทั้งในแง่ของพื้นที่และเวลาที่อาศัยเทคโนโลยีผ่านช่องทางออนไลน์ สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละมุมโลกได้อย่างง่ายดาย แต่ความง่ายดายเหล่านี้ได้นำมาซึ่งปัญหาภัยคุกคามทางไซเบอร์ อีกหนึ่งในภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่พบได้บ่อยคือ Cyberbullying หรือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ซึ่งมีการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลในหลายรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป Amnesty International Thailand (2021) ซึ่ง Cyberbullying เป็นภัยคุกคามทางไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลเป้าหมายอย่างรุนแรงทั้งในด้านจิตใจและสังคม

ดังนั้น การเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยทางไซเบอร์จึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะในภาคการศึกษา และกลุ่มเยาวชนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน ทักษะเหล่านี้รวมถึงการตระหนักรู้ถึงภัยคุกคาม การปกป้องข้อมูลส่วนตัว การตั้งค่าความปลอดภัยของบัญชีออนไลน์ และการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ อย่างเหมาะสม หากบุคคลสามารถพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้ พวกเขาจะสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การประยุกต์ใช้เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอตในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย Office of the Basic Education Commission. (2019)

ในบริบทของการเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามไซเบอร์ เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนสามารถใช้เอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต สร้างภาพจำลองสถานการณ์ภัยคุกคามไซเบอร์ ตามคำอธิบายที่ได้รับ จากนั้นนำเสนอและอภิปรายถึงแนวทางป้องกันภัยคุกคามนั้น ๆ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์จริง กระบวนการคิดวิเคราะห์ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้เขียนบทความได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้ มาบูรณาการร่วมกับการใช้เทคโนโลยีเอไอไมโครซอฟท์โคโพลอต เพื่อเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพในรายวิชาสื่อมวลชนศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีกระบวนการสอน 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การตั้งคำถาม (Questioning) การเรียนรู้เริ่มต้นจากการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม ครูอาจใช้คลิปวิดีโอหรือเหตุการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับ Cyberbullying เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงปัญหา จากนั้นตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น เช่น “การระรานทางไซเบอร์คืออะไร?”, “พฤติกรรมใดบ้างที่เข้าข่ายการระรานทางไซเบอร์?” และ “หากพบเห็นการระรานทางไซเบอร์ควรทำอย่างไร?” การสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยและต้องการค้นหาคำตอบ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

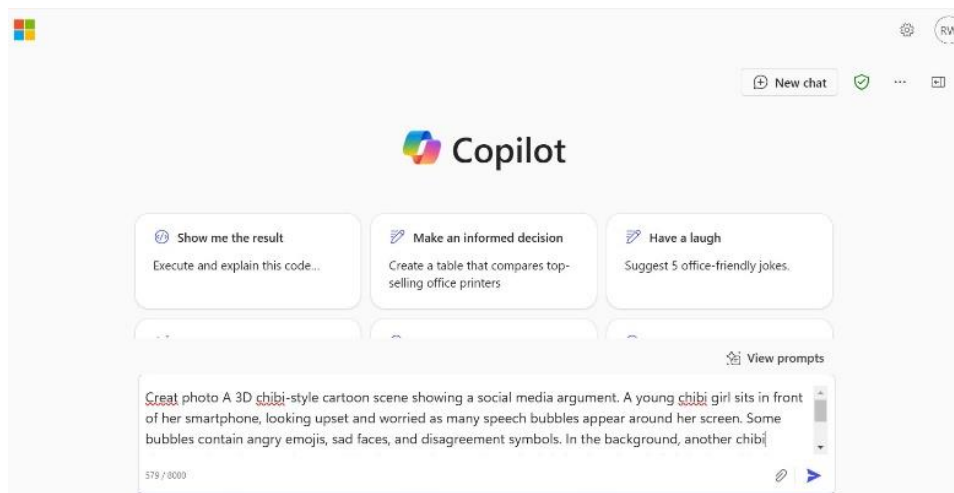
2. การสืบค้นข้อมูล (Information Searching) หลังจากตั้งคำถาม ผู้เรียนจะเข้าสู่กระบวนการสืบค้นข้อมูลเพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับ Cyberbullying ครูมอบหมายให้นักเรียนแบ่งกลุ่มและค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้ เช่น เว็บไซต์ ThaiCERT, ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอม, และ UNESCO นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถใช้ AI เช่น ChatGPT เพื่อสรุปความหมายของ Cyberbullying และผลกระทบของพฤติกรรมดังกล่าว กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Media Literacy) ผู้เรียนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นแผนผังความคิด (Mind Map) หรือแผนผังอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อแสดงความเข้าใจของตนเอง

3. การสร้างความรู้ (Knowledge Construction) เมื่อผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Cyberbullying แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลสถานการณ์จำลองเพื่อสะท้อนปัญหาครูให้ผู้เรียนใช้ AI ChatGPT ในการสร้าง ตัวอย่างสถานการณ์ Cyberbullying เช่น การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การส่งข้อความข่มขู่ หรือการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ หลังจากได้สถานการณ์แล้ว นักเรียนลงมือปฏิบัติใช้เอไอโมโครซอฟท์โคโพลอต (Text-to-Image) เพื่อสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลสถานการณ์ เช่น ภาพของเหยื่อที่กำลังเสียใจ ภาพข้อความที่รุนแรง หรือภาพของผู้กระทำการระราน กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจนขึ้นและเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ได้รับผลกระทบ การลงมือปฏิบัติจริงในกิจกรรมนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ พร้อมทั้งได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ในการสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลยังช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้อีกด้วย

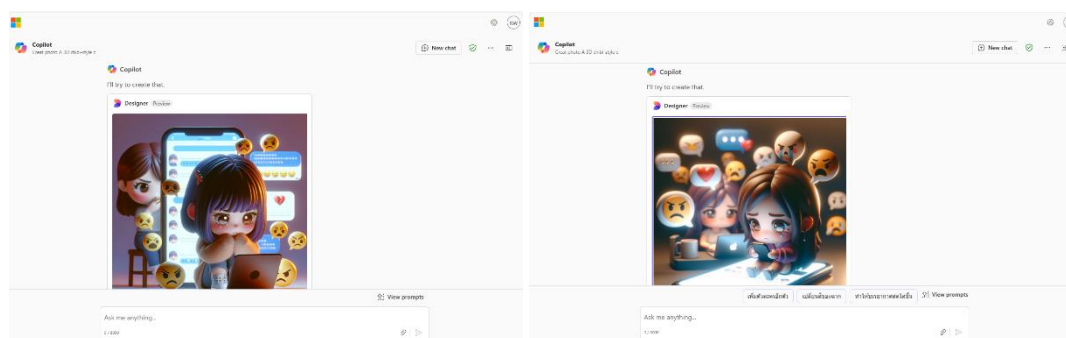
4. การสื่อสาร (Communication) เมื่อผู้เรียนสร้างเรื่องเล่าดิจิทัลเกี่ยวกับสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์เสร็จเรียบร้อยแล้ว กระบวนการเรียนรู้จะเข้าสู่ขั้นตอนของการสื่อสาร ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สำคัญในการแบ่งปันผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น แต่ละกลุ่มจะนำเสนอเรื่องเล่าดิจิทัลของตนเองโดยการแชร์ผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Padlet หรือแพลตฟอร์มอื่นที่เหมาะสม ทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและชมผลงานของกันและกันได้อย่างสะดวกในระหว่างการนำเสนอ ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้กระตุ้นให้เกิดการอภิปรายผ่านคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ เช่น “ภาพนี้สะท้อนปัญหาการระรานทางไซเบอร์อย่างไร?”, “ถ้าคุณเป็นตัวละครในภาพนี้ คุณจะทำอย่างไร?”, และ “เราจะช่วยป้องกันปัญหานี้ได้อย่างไร?” คำถามเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ เปรียบเทียบมุมมองของตนเองกับเพื่อนๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนจะได้รับโอกาสในการ ให้ข้อเสนอแนะต่อกันอย่างสร้างสรรค์ เช่น การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับจุดเด่นของผลงานของเพื่อน หรือการแนะนำแนวทางในการปรับปรุงให้เรื่องเล่าดิจิทัลสื่อสารได้ชัดเจนและมีพลังมากยิ่งขึ้น การสนทนาในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนได้รับมุมมองที่หลากหลาย แต่ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นทีม

5. การนำไปใช้ประโยชน์ (Application) ขั้นตอนสุดท้ายคือการให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้จริงได้ เช่น การออกแบบ แคมเปญรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับ Cyberbullying หรือสร้างวิดีโอสั้นในรูปแบบ TikTok หรือ YouTube Shorts เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางป้องกันการระรานทางไซเบอร์ นักเรียนอาจร่วมกันคิดแฮชแท็ก เช่น #StopCyberbullying และแชร์ไปยังโซเชียลมีเดียของโรงเรียนหรือชุมชน กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริง และเป็นการส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ

ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหาการระรานทางไซเบอร์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับ Ratsamee, S. (2024) อธิบายไว้ว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียยังช่วยเพิ่มความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาเชิงระบบ ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากหลายด้านเพื่อสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการสร้างความรู้ที่ยั่งยืนในทุกมิติ



ภาพที่ 2 ภาพการป้อนข้อความ หรือเขียน Prompt บนเอไอไมโครซอฟต์โคไพโลต
ที่มา : www.copilot.microsoft.com

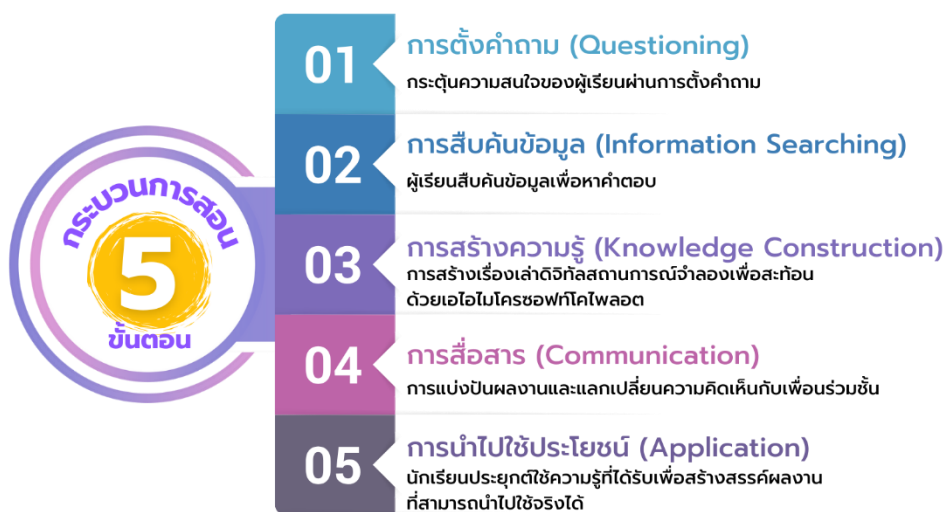


ภาพที่ 3 ภาพผลงานจากการใช้เอไอไมโครซอฟต์โคไพโลต
ที่มา : www.copilot.microsoft.com

สรุปองค์ความรู้

จากข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น บทความ "มิติใหม่การเล่นเรื่องดิจิทัลบนเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต เพื่อเสริมสร้างทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์" แสดงให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยี Text-to-Image ของเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต เป็นนวัตกรรมที่สามารถแปลงคำบรรยายหรือข้อความเป็นภาพได้อย่างทันทีและมีความแม่นยำสูง โดยกระบวนการทำงานของ Text-to-Image บนเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต เริ่มต้นจากการป้อนข้อความที่เป็นคำบรรยายหรือคำอธิบายสั้น ๆ ซึ่งจะถูกระประมวลผลโดย AI เพื่อสร้างภาพที่เหมาะสมกับข้อความนั้น ๆ กระบวนการนี้มีประโยชน์อย่างมากในการสร้างสื่อที่ทำให้เนื้อหาที่ซับซ้อนกลายเป็นสิ่งที่เข้าใจง่ายขึ้น โดยสามารถสื่อสารความหมายได้อย่างตรงไปตรงมาอย่างไรก็ตาม ในขณะเดียวกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ในยุคดิจิทัลเป็นปัญหาที่ไม่สามารถมองข้ามได้ การพัฒนาทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ในการป้องกันตนเองจากการถูกโจมตีจากภัยคุกคามต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและหลากหลาย การนำเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต มาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยการสร้างภาพการเล่นเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) ด้วยเทคโนโลยี Text-to-Image ของเอไอไมโครซอฟท์โคไพโลต ผ่านกระบวนการสอน 5 ขั้นตอน ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะในการรับมือกับสถานการณ์จริงและเป็นการ

เตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญกับโลกดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมถึงพัฒนาทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ภาพกระบวนการสอน 5 ขั้นตอนที่นำเอไอโมโครซอฟท์โคไพโลตมาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

References

- Amnesty International Thailand. (2021). *Cyberbullying: A familiar online harassment that shouldn't be normalized*. Retrieved February 21, 2025, from <https://www.amnesty.or.th/latest/blog/879>
- Archaphet, N. (2023). Cyberbullying: Aggressive misbehavior and innovation for solution. *The Journal of Social Communication Innovation*, 5(1), 100-106.
- Bamroongcheep, U. (2023). *Creative innovation for learning toward*. Chonburi: Chonburi Printing.
- Bamroongcheep, U., & Phosri, P. (2023). The digital storytelling innovation for transmission process of gems cutting wisdom development towards the creative economy of Chantaburi. *JSHRA (Journal of Social Sciences and Humanities Research in Asia)*, 28(2), 53-66.
- Electronic Transactions Development Agency. (2025). *CS101 basic cybersecurity*. Retrieved February 24, 2025, from <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/Articles/Cybersecurity-101.aspx>
- Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. (2022). *Thailand National AI strategy and action plan (2022-2027)*.

- Office of the Basic Education Commission. (2019). *Supervision guidelines for developing and promoting active learning in accordance with the Less Teaching, More Learning policy*. Bangkok: Office of the Basic Education Commission.
- Pakdee, S. (2024). Guidelines for application of artificial intelligence (AI) in education under the Secondary Educational Service Area Office Bangkok 2. *Interdisciplinary Academic and Research Journal*, 4(6), 555-572.
- Ratsamee, S. (2024). The development of an integrated multimedia model to encourage creative problem-solving in social studies for Matthayom 3 students. *Journal of Social Studies Perspectives*, 1(1), 53-65.
- Songkran, N. (2011). *Creating digital video & digital storytelling for teaching and learning in the digital era*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- United Information Highway. (2025). *Transform your business with AI and Microsoft Copilot*. Retrieved January 11, 2025, from <https://www.uih.co.th/th/ai-in-microsoft-copilot>
- Özüdoğru, G. (2021). Digital storytelling in education from teachers' perspectives. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 10(2), 445-454.