

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 6 ชั่วโมง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหาสาระ	เวลา (ชั่วโมง)
ปัญญาประดิษฐ์	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1 เรื่อง ตรรกะพา รวย	ว 4.2 ม.6/1	ระบบ AI ทำงานโดยการรับ ข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และ ประมวลผล เพื่อให้ได้ผล ตอบกลับมา	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2 เรื่อง AI เรียนรู้ อย่างไร	ว 4.2 ม.6/1	การเรียนรู้ (Learning) โดย จะเน้นไปที่การรับข้อมูล และสร้างกฎสำหรับการ เปลี่ยนเป็นข้อมูลที่น่าไปใช้ ได้จริง ซึ่งกฎนั้นเรียกว่า อัลกอริทึม (Algorithms)	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3 เรื่อง สอน AI	ว 4.2 ม.6/1	เรียนรู้ระบบการจดจำ และ เรียนรู้ของ AI	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4 เรื่อง สนุกกับ AI	ว 4.2 ม.6/1	เรียนรู้การสร้างสรรค์ ผลงานโดยใช้งาน AI ใน การสร้างงาน เช่น การ ถาม ตอบ การสร้างภาพ การสร้างเพลง เป็นต้น	2
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5 เรื่อง การ ประยุกต์ใช้ AI	ว 4.2 ม.6/1	การประยุกต์ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ใน ด้านต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	1
	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 6 เรื่อง ข้อควรระวัง ในการใช้งาน AI ใน ปัจจุบันและอนาคต	ว 4.2 ม.6/1	ข้อควรระวังในการใช้งาน AI. ข้อควรระวังในการใช้ งาน AI ความเป็นส่วนตัว และการปกป้องข้อมูล (Privacy and Data Protection) อาจทำให้เกิด ความกังวลเกี่ยวกับความ เป็นส่วนตัวของผู้ใช้ การใช้ AI	1

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นายสุเมธ ราชประทุม.....โรงเรียน ห้วยกรดวิทยา.....สังกัด.....สพม.....อุทัยธานี.....ชัยนาท

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....วิชา วิทยาการคำนวณ ว33103 ระดับ.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....ปัญญาประดิษฐ์.....เวลา.....6.....ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่.....3.....เรื่อง.....สนุกกับ AI.....เวลา.....2.....ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

เรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้งาน AI ในการสร้างงาน เช่น การถาม ตอบ การสร้างภาพ การสร้างเพลง เป็นต้น

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

..

ตัวชี้วัดปลายทาง

ว.4.2 ม.6/1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูด และการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ 3...เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่านฟังหรือดูด้วยภาษาของตนเองพร้อมยกตัวอย่าง ประกอบได้

2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2.2 คิดขั้นสูง

พฤติกรรมบ่งชี้ 2...คิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์สร้างสิ่งใหม่ในทางบวกเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้ อย่างเหมาะสม

3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 4.1 นำกระบวนการที่หลากหลายไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ 1...นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบ มีขั้นตอน ชัดเจนและมีประสิทธิภาพไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

4) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 5.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้...เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้สร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) ข้อ 3. มีวินัย

ตัวชี้วัด 3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ระเบียบ ข้อบังคับ ของครอบครัว โรงเรียน และสังคม

2) ข้อ 4. ใฝ่เรียนรู้

ตัวชี้วัด 4.1 ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

3) ข้อ 6. มุ่งมั่นในการทำงาน

ตัวชี้วัด 6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การงาน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการใช้งาน AI ในการสร้างงานได้ (K)
2. เขียนคำสั่ง(Prompt) ในการสร้างงานจาก AI ได้ (S)
3. เห็นคุณค่าในการวางแผนการแก้ปัญหาหรือการทำงานในชีวิตประจำวันด้วย AI (A)

6. เนื้อหาสาระ

ปัญญาประดิษฐ์ช่วยสร้าง (AI ช่วยสร้าง) คือ AI ประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างเนื้อหาและแนวคิดใหม่ๆ รวมถึงการสนทนา เรื่องราว รูปภาพ วิดีโอ และเพลง เทคโนโลยี AI พยายามจะเลียนแบบสติปัญญาของมนุษย์เพื่อทำงานการประมวลผลในรูปแบบที่ต่างจากเดิม เช่น การจดจำภาพ การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) และการแปล AI ช่วยสร้าง คือ ปัญญาประดิษฐ์ที่ก้าวไปอีกระดับ คุณสามารถฝึกให้ AI ช่วยสร้างเรียนรู้ภาษามนุษย์ ภาษาโปรแกรม ศิลปะ เคมี ชีววิทยา หรือหัวข้อใดๆ ที่ซับซ้อน โดยนำข้อมูลที่ฝึกมาใช้ใหม่ในการแก้ปัญหาใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น AI ช่วยสร้างสามารถเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษและสร้างบทกวีจากคำที่ประมวลผลได้ องค์ความรู้ของคุณสามารถนำ AI ช่วยสร้างไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ ได้ เช่น แชนนอนท การสร้างสื่อ และการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต
- 2) เว็บไซต์ ChatGPT และ SUNO AI
- 3) เกม เรื่อง รู้จัก AI จากเว็บไซต์ [https:// quizizz.com](https://quizizz.com)
- 4) สลากหัวข้อเพลง
- 5) ในกิจกรรม 1.1 สนุกกับ AI
- 6) สื่อการเรียนรู้ เรื่อง สนุกกับ AI โดย Canva <https://bit.ly/ai2music>

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es))

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (20 นาที)

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียนและแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่จะสอน ดังนี้
 - ผู้เรียนอธิบายขั้นตอนการใช้งาน AI ในการสร้างงานได้
 - ผู้เรียนเขียนคำสั่ง(Prompt) ในการสร้างงานจาก AI ได้
 - ผู้เรียนสามารถวางแผนการแก้ปัญหาหรือการทำงานในชีวิตประจำวันด้วย AI
2. ผู้เรียนเล่นเกม เรื่อง รู้จัก AI จากเว็บไซต์ [https:// quizizz.com](https://quizizz.com) เพื่อทดสอบความรู้เรื่อง การใช้งาน AI ก่อนเรียน
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนฟังตัวอย่างเพลงที่แต่งจาก AI (https://www.youtube.com/watch?v=F5RvFoknV_4)

3.ผู้สอนให้ผู้เรียนจับคู่แล้วออกมาจับสลากหัวข้อเพลง

4.ผู้เรียนร่วมกันแบ่งปันข้อมูลในการแก้ปัญหาหรือขั้นตอนในการทำงานที่พบในชีวิตประจำวันว่ามีขั้นตอนในการแก้ปัญหาหรือการวางแผนการทำงานอย่างไร

ขั้นการสำรวจและค้นหา (30 นาที)

1.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มศึกษาสื่อการเรียนรู้ เรื่อง สนุกกับ AI โดย Canva <https://bit.ly/ai2music> จากนั้น เข้า Chat.gpt (<https://chatgpt.com/>) แล้วป้อนคำสั่งเพื่อแต่งเพลง

2.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเนื้อเพลงที่ได้จาก Chat.gpt เข้าไปแต่งเพลงบนเว็บไซต์ <https://suno.com/> จากนั้นทดลองฟังผลลัพธ์ที่ได้

3.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานค้นหาคำตอบในกิจกรรม 1.1 สนุกกับ AI เขียนคำสั่ง(Prompt) ในการสร้างงานจาก AI ลงในใบงานที่ได้รับมอบหมาย

ขั้นการอธิบายและลงข้อสรุป (20 นาที)

1.ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอธิบายเกี่ยวกับการสร้างเนื้อเพลงด้วย Chat.gpt และแต่งเพลงด้วย SUNO

2.ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบการแต่งเพลง ข้อดี ข้อจำกัดในการแต่งเพลงด้วย AI จากแบบฝึกทักษะการถ่ายทอดความคิดในการแก้ปัญหาด้วยคำถามต่อไปนี้

- คำถามว่า “เพลงที่แต่งด้วย AI เป็นอย่างไร”

(แนวการตอบ เนื้อเพลงที่แต่งด้วย AI สอดคล้องกับเนื้อหาที่ป้อนแต่ยังไม่ได้มีความสัมผัสในประโยค)

- คำถามว่า “นักเรียนมีแนวคิดในการป้อนคำสั่งที่ให้ AI แต่งเนื้อเพลงอย่างไร”

(แนวการตอบ เนื้อเพลงที่ป้อนให้ AI แต่งนั้นจะมีความถูกต้องมากน้อย ขึ้นอยู่กับความละเอียดในเงื่อนไขและคำสั่งที่นักเรียนป้อน)

ขั้นการขยายความรู้(20 นาที)

1.ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอเพลงที่แต่งหน้าชั้นเรียนพร้อมแนวทางการเขียนคำสั่งในการแต่งเพลงอธิบายขั้นตอนการใช้งาน AI ในการสร้างเพลงในแต่ละหัวข้อที่ได้รับ

2.ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะในการแต่งเพลงให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในประเด็นต่าง ๆ เช่น

- ความสละสลวยของภาษาในเพลง

- การใช้ทำนอง แนวเพลง

- ความน่าสนใจของเพลง

- การทำเพลงให้ไพเราะมากขึ้น

ขั้นการประเมินผล (10 นาที)

1.ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันแสดงแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการนำไปประกอบอาชีพในอนาคต

2.ผู้สอนและผู้เรียนสนทนาร่วมกัน สรุป เรื่อง สนุกกับ AI ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ปัญหาประดิษฐ์ เกี่ยวกับการแก้ปัญหาเข้าไปสู่การทำงานหรือการวางแผนการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

3.ผู้เรียนเล่นเกม เรื่อง รู้จัก AI จากเว็บไซต์ <https://quizizz.com> เพื่อทดสอบความรู้เรื่อง การใช้งาน AI หลังเรียน

4.ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัย

9. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
อธิบายขั้นตอนการใช้งาน AI ในการสร้างงานได้ (K)	ตรวจคำตอบในใบกิจกรรม	ใบกิจกรรม	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ขึ้นไป
เขียนคำสั่ง(Prompt) ในการสร้างงานจาก AI ได้ (S)	ตรวจสอบใบกิจกรรม/ชิ้นงาน	แบบประเมินชิ้นงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ขึ้นไป
เห็นคุณค่าในการวางแผนการแก้ปัญหาหรือการทำงานในชีวิตประจำวันด้วย AI (A)	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม	แบบสังเกตและประเมินพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์ ระดับ ดี ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ ระดับ ดี ขึ้นไป

10. บันทึกหลังการสอน

1) ผลการจัดการเรียนรู้

.....ผู้เรียนทุกคนสามารถอธิบายขั้นตอนการใช้งาน AI ในการสร้างงานได้ สามารถเขียนคำสั่ง(Prompt) ในการสร้างงานจาก AI ได้ถูกต้อง เหมาะสม และสามารถวางแผนการแก้ปัญหาหรือการทำงานในชีวิตประจำวันด้วย AI บอกแนวทางในการนำไปประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างเหมาะสม มีคุณธรรม

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

.....ในช่วงแรกมีผู้เรียนบางส่วนยังป้อนคำสั่งในการแต่งเพลงไม่ถูกต้อง ไม่สอดคล้องกับหัวข้อที่กำหนดเนื่องจากป้อนคำสั่งไม่ชัดเจน ไม่ตรงประเด็นทำให้เนื้อเพลงผิดเพี้ยน

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

.....ผู้เรียนขาดการวางแผนการป้อนคำสั่งให้ AI ทำงาน

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

.....ให้ผู้เรียนทำการป้อนคำสั่งให้ครบบ้าง โดยแนะนำให้ผู้เรียนวางแผนการป้อนคำสั่งลงในกระดาษให้ครบองค์ประกอบตามที่ AI ต้องการ

ลงชื่อ..........ผู้ประเมิน
(นายสุเมธ ราชประชุม)

สลากหัวข้อเพลง

อนุรักษ์สัตว์ป่า	ประวัติห้วยกรด	พระคุณพ่อแม่
ताल्टोनดห้วยกรด	พระคุณครู	สั้มตำ
เทคโนโลยี	ปลาหมอคางดำ	อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
ระบบนิเวศ	ห้วยกรดวิทยา	พระเกจิห้วยกรด

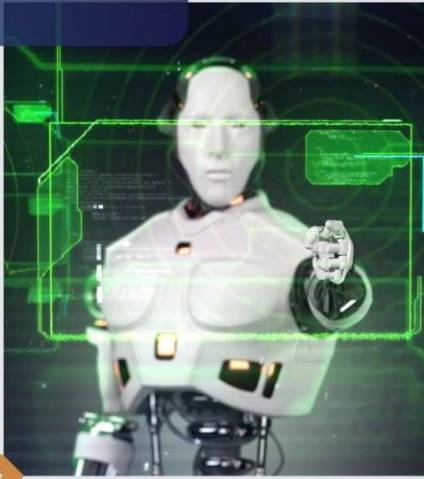
สื่อการเรียนรู้ เรื่อง สนุกกับ AI
โดย Canva <https://bit.ly/ai2music>



บทบาทของ AI ในการสร้างชิ้นงาน

ในยุคที่ AI เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์อย่างพวกเรามากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่เว้นแม้แต่วงการศิลปะ ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานหลาย ๆ คนกำลังหันมาใช้ AI วาดรูป สร้างภาพ รวมถึงวาดการ์ตูน anime จากไอเดียอันน่าสนใจของแต่ละคน โดยเทคโนโลยีดังกล่าวจึงกลายเป็นที่สนใจจากบรรดาศิลปิน ช่างภาพ คนทั่วไป รวมถึงภาคธุรกิจต่างๆ ที่ต้องการใช้รูปภาพและกราฟิกเพื่อใช้งานในวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน

จากข้อมูลของ Tech Report เมื่อเดือนสิงหาคม 2023 ระบุว่า AI ได้วาดรูปไปแล้ว 15,500 ล้านรูป และมีการสร้างรูปภาพใหม่ ๆ ขึ้นมามากถึง 34 ล้านรูปต่อวัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานสนใจและนำ AI วาดรูปมาใช้มากขนาดไหน

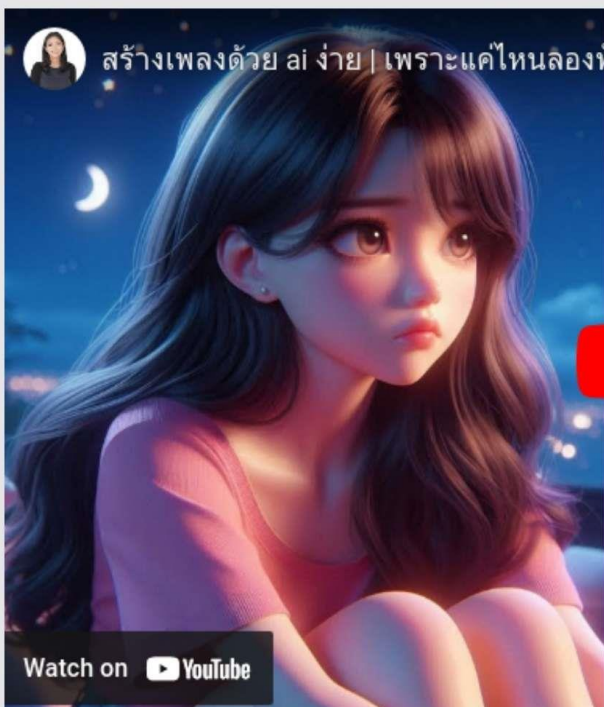


ครูสุเมธ ราชประชุม โรงเรียนห้วยกรดวิทยา



ตัวอย่างเพลงที่แต่ง จาก AI

สร้างเพลงด้วย ai ง่าย | เพราะแค่ไหนลองฟังดู | AI สร้างรายได้ | หาเงินจาก ai ง่ายๆ | [Share](#)



สร้างเพลงง่ายๆ ด้วย AI

เพราะแค่ไหนลองฟังดู

เพลงเพราะฟังสบาย

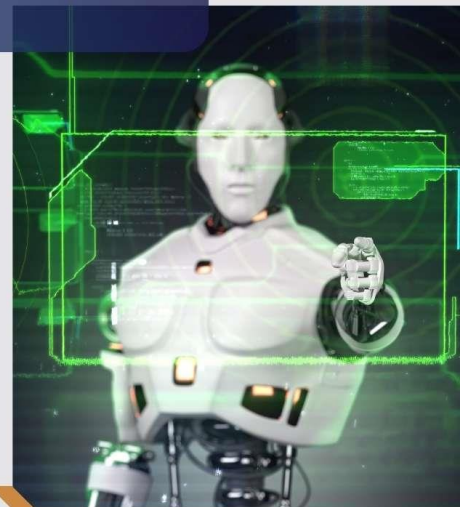
Watch on  YouTube

‘ChatGPT’ โปรแกรม AI แต่งเพลง



ในยุคที่ AI เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์อย่างพวกเรามากขึ้นเรื่อย ๆ ไม่เว้นแม้แต่วงการศิลปะ ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานหลาย ๆ คนกำลังหันมาใช้ AI วาดรูป สร้างภาพ รวมถึงวาดการ์ตูน anime จากไอเดียอันน่าสนใจของแต่ละคน โดยเทคโนโลยีดังกล่าวจึงกลายเป็นที่สนใจจากบรรดาศิลปิน ช่างภาพ คนทั่วไป รวมถึงภาคธุรกิจต่างๆ ที่ต้องการใช้รูปภาพและกราฟิกเพื่อใช้งานในวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน

จากข้อมูลของ Tech Report เมื่อเดือนสิงหาคม 2023 ระบุว่า AI ได้วาดรูปไปแล้ว 15,500 ล้านรูป และมีการสร้างรูปภาพใหม่ ๆ ขึ้นมามากถึง 34 ล้านรูปต่อวัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานสนใจและนำ AI วาดรูปมาใช้มากขนาดไหน



ครูสุเมธ ราชประทุม โรงเรียนห้วยกรดวิทยา

ตัวอย่างคำสั่งในการใช้ AI (ChatGPT) เพื่อแต่งเนื้อเพลง



แต่งเพลงเกี่ยวกับความรัก:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงเกี่ยวกับความรักที่มีความอบอุ่นและความผูกพัน แต่มีความเศร้าเล็กน้อย เพราะต้องจากกัน"

แต่งเพลงให้กำลังใจ:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงที่ให้กำลังใจผู้ฟัง ให้เขาเชื่อมั่นในตัวเองและก้าวข้ามอุปสรรคไปได้"

แต่งเพลงเกี่ยวกับมิตรภาพ:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงเกี่ยวกับมิตรภาพที่ไม่่ว่าจะผ่านเรื่องราวแย่แค่ไหน ก็ยังยืนเคียงข้างกันเสมอ"

แต่งเพลงเกี่ยวกับธรรมชาติ:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงที่พูดถึงความสวยงามของธรรมชาติในยามเช้า ทุ่งหญ้าและท้องฟ้าที่สดใส"

แต่งเพลงเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงที่สร้างแรงบันดาลใจให้คนออกไปตามความฝันและไม่ยอมแพ้ต่อความยากลำบาก"

แต่งเพลงแนวสนุกสนาน:

"ช่วยแต่งเนื้อเพลงที่สนุกสนานและทำให้คนฟังรู้สึกอยากเต้นไปกับจังหวะเพลง"

การให้คำสั่งแบบชัดเจนและระบุแนวคิดหลัก จะช่วยให้ AI สามารถแต่งเนื้อเพลงได้ตรงกับสิ่งที่คุณต้องการ



ครูสุเมธ ราชประมุข โรงเรียนห้วยกรดวิทยา

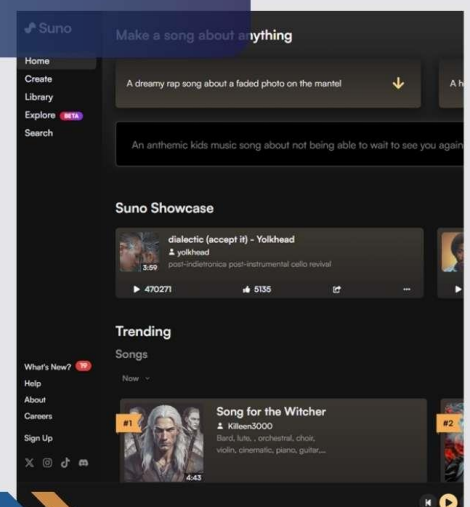
Suno AI: แต่งเพลงง่าย ๆ ด้วยพลัง AI



Suno AI เป็นเครื่องมือแต่งเพลงออนไลน์ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ช่วยให้คุณสร้างเพลงได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องมีความรู้ทางดนตรีมาก่อน เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้น นักแต่งเพลง หรือผู้ที่ต้องการสร้างเพลงประกอบวิดีโอ เกม หรือสื่อต่าง ๆ

วิธีใช้งาน Suno AI:

1. ไปที่เว็บไซต์ <https://suno.com/>
2. เลือกประเภทเพลงที่ต้องการ เช่น Pop, Rock, EDM, Hip-Hop, Country ฯลฯ
3. เลือกอารมณ์เพลง เช่น สนุกสนาน เศร้า โรแมนติก ฯลฯ
4. ใส่เนื้อเพลงของคุณ (ไม่จำเป็นต้องใส่)
5. คลิก "สร้างเพลง"
6. รอ AI สร้างเพลงให้คุณ
7. ปรับแต่งเพลงของคุณ (ไม่จำเป็นต้องทำ)
8. ดาวน์โหลดเพลงของคุณในรูปแบบ MP3

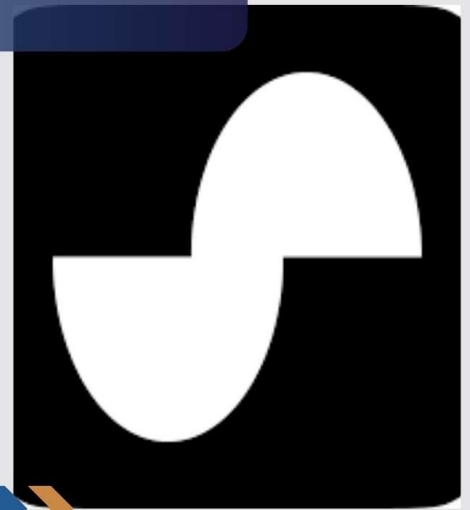


ครูสุเมธ ราชประมุข โรงเรียนห้วยกรดวิทยา

ตัวอย่างการใช้งาน *Suno AI*:



- แต่งเพลงประกอบวิดีโอ YouTube
- แต่งเพลงสำหรับเกม
- แต่งเพลงโฆษณา
- แต่งเพลงสำหรับงานนำเสนอ
- แต่งเพลงเพื่อความบันเทิงส่วนตัว

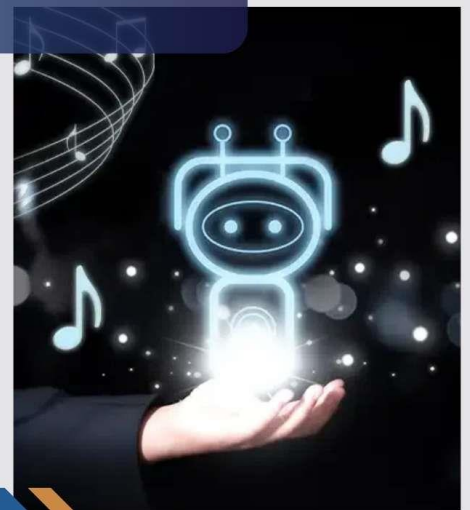


ครูสุเมธ ราชประทุม โรงเรียนห้วยกรดวิทยา

ข้อดีของ *Suno AI*:



- ใช้งานง่าย เพียงเลือกประเภทเพลง อารมณ์ และใส่เนื้อเพลง AI จะสร้างเพลงให้คุณโดยอัตโนมัติ
- ฟรี!! ใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย
- แต่งเพลงได้หลากหลายประเภท
- ปรับแต่งเพลงได้ตามต้องการ
- ดาวน์โหลดเพลงได้ในรูปแบบ MP3

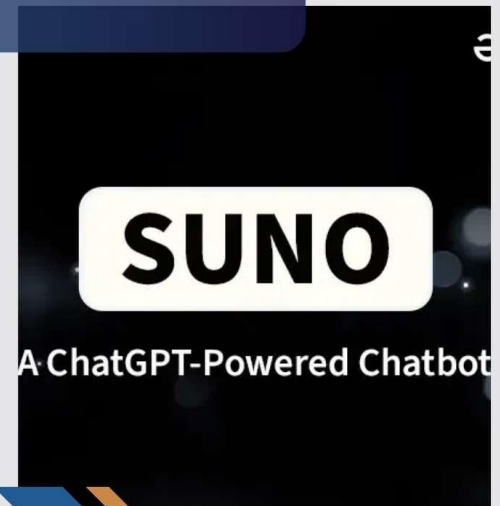


ครูสุเมธ ราชประทุม โรงเรียนห้วยกรดวิทยา

ข้อเสียของ *Suno AI*:



- คุณภาพของเพลงที่สร้างโดย AI อาจไม่สมบูรณ์แบบ 100%
- ตัวเลือกการปรับแต่งเพลงยังมีจำกัด
- ใช้งานบนเว็บเท่านั้น ยังไม่มีแอปพลิเคชัน





รีวิว Suno AI บน YouTube:



แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



สนุกกับ AI

รวม questions: 5

เวลาเล่นงาน: 3 นาที

ชื่อผู้สอน: สุเมธ ราชประทุม

ชื่อ

ระดับ

วันที่

1. AI มีบทบาทสำคัญในด้านใดบ้างในวงการดนตรี?
 - a) การสร้างสรรค์เพลงโดยแต่งเนื้อร้องและทำนอง
 - b) การควบคุมการแสดงสด
 - c) การจัดการคอนเสิร์ต
 - d) การขายตั๋วคอนเสิร์ต
2. ChatGPT ทำงานในลักษณะใดในการแต่งเพลง?
 - a) ประพันธ์เนื้อร้อง
 - b) วิเคราะห์และคำนวณตัวเลข
 - c) สร้างทำนอง
 - d) แปลภาษาแบบเรียลไทม์
3. SUNO AI ใช้ทำอะไรในกระบวนการสร้างเพลง?
 - a) สร้างทำนองเพลงจากเนื้อร้อง
 - b) ควบคุมการบันทึกเสียง
 - c) ช่วยแต่งเนื้อร้องเพลง
 - d) ปรับแต่งเสียงร้องของนักร้อง
4. ข้อใดต่อไปนี้เป็นข้อดีของการใช้ AI ในการสร้างสรรค์เพลง?
 - a) ลดความสร้างสรรค์ของมนุษย์
 - b) ใช้เวลานานในการสร้างผลงาน
 - c) สามารถสร้างผลงานได้รวดเร็วและหลากหลาย
 - d) ทำให้คุณภาพของเพลงลดลง
5. ข้อใดคือจุดเด่นของการใช้ AI ในการสร้างทำนองเพลง?
 - a) AI สามารถปรับทำนองได้ตามความต้องการของผู้ใช้
 - b) AI สามารถเขียนเนื้อร้องได้ดี
 - c) AI สามารถเลือกเพลงจากรายการที่มีอยู่แล้ว
 - d) AI ไม่สามารถปรับจังหวะได้

ใบกิจกรรม 1.1 สนุกกับ AI

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแต่งเนื้อเพลงตามหัวข้อที่กำหนด พร้อมแต่งเพลงและเติมข้อความในลิงก์ด้านล่าง

ชื่อเพลง.....

1. เนื้อเพลงจาก Chat gpt

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

2. สิ่งกีดขวางงานเพลง

ลิงก์ที่ 1

.....

.....

.....

ลิงก์ที่ 2

.....

.....

.....

แบบบันทึกผลการประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้(K) ด้านทักษะ/กระบวนการ(P)
และด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม(A)

คนที่	ด้านความรู้			ด้านทักษะ/ กระบวนการ		ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม					สรุปผลการประเมิน		
	คะแนนใบงาน (5คะแนน)	ทดสอบหลังเรียน (5คะแนน)	เฉลี่ย (5คะแนน)	แต่งเพลงจาก AI ตาม หัวข้อที่กำหนด (5คะแนน)	ร้อยละ	วางแผนการแก้ปัญหา	การนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	เฉลี่ย (5คะแนน)	ร้อยละ		รวม K-P-A (15 คะแนน)	ระดับ คุณภาพ	ผลการ ประเมิน
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10.00-15.00	ดีเยี่ยม
5.00 – 9.99	ดี
3.00 – 4.99	พอใช้
0.00 – 2.99	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์การประเมิน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายสุเมธ ราชประชุม)

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้

ข้อ	คำอธิบายระดับคุณภาพ/คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	พอใช้(2)	ปรับปรุง(1)
1-5	เขียนอธิบาย ความหมาย ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ชัดเจนตรง ประเด็น อ่านเข้าใจง่าย ใจความ สมบูรณ์ ถูกต้อง ทั้งหมด	เขียนอธิบาย ความหมาย ตอบคำถามได้ ถูกต้อง ชัดเจนตรง ประเด็น อ่านเข้าใจง่าย ใจความ สมบูรณ์ ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	เขียนอธิบาย ความหมาย ตอบคำถามได้ ถูกต้อง บางส่วน อธิบาย ชัดเจนพอเข้าใจ ส่วนใหญ่สมบูรณ์ แต่ไม่ทั้งหมด	เขียนอธิบาย ความหมาย ตอบคำถามได้ ถูกต้อง บางส่วนแต่น้อย อธิบายได้พอ เข้าใจ ใจความพออ่านรู้ เรื่อง มีส่วนถูกต้อง	ไม่ชัดเจน เขียนอธิบายไม่ได้ บอกความหมาย และตอบคำถาม ไม่ได้ตอบผิด ทั้งหมด

เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน/ผลงานของผู้เรียน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ/คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	พอใช้(2)	ปรับปรุง(1)
ความสอดคล้อง กับหัวข้อ	ผลงานสอดคล้อง กับหัวข้อที่ได้รับ	ผลงานสอดคล้อง กับหัวข้อเป็นส่วน ใหญ่	ผลงานภาพรวม สอดคล้องกับ หัวข้อแต่ไม่ชัดเจน	ผลงานสอดคล้อง กับหัวข้อบางส่วน แต่ไม่ทั้งหมด	ผลงานไม่ สอดคล้องกับ หัวข้อที่ได้รับ

ความถูกต้อง ของเนื้อหา	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาสาระของ ผลงานถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระ ของผลงาน ถูกต้องแต่ไม่ ชัดเจน	เนื้อหาสาระ ของผลงาน ถูกต้อง บางประเด็น	เนื้อหาสาระของ ผลงานไม่ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่
ความคิด สร้างสรรค์	ผลงานแสดงถึง ความคิด สร้างสรรค์ แปลกใหม่ ชัดเจน และเป็น ระบบ	ผลงานแสดงถึง ความคิด สร้างสรรค์ แปลกใหม่ ชัดเจน แต่ยังไม่เป็น ระบบ	ผลงานมีความ น่าสนใจ ชัดเจน แต่ยังไม่ มีแนวคิดแปลก ใหม่	ผลงานมีความ น่าสนใจ ไม่ชัดเจน และยังไม่ มีแนวคิดแปลก ใหม่	ผลงานไม่มี ความน่าสนใจ และ ไม่แสดงถึงแนวคิด แปลกใหม่

เกณฑ์การประเมินการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ/คะแนน				
	ดีมาก (5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	พอใช้(2)	ปรับปรุง(1)
วางแผนการ แก้ปัญหา	สามารถวางแผนการ ทำงานได้ตาม ขั้นตอน และเหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนด ไว้	สามารถวางแผนการ ทำงานได้ เหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนด ไว้	สามารถวางแผนการ ทำงานได้แต่ไม่ เหมาะสมกับ กิจกรรมที่กำหนด ไว้	สามารถวางแผนการ ทำงานได้แต่ไม่ ปฏิบัติตาม กิจกรรมที่กำหนด ไว้	ไม่มีการวางแผนการทำงาน
การนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	สามารถนำไป ประยุกต์กับ สถานการณ์ใน ชีวิตประจำวันได้ อย่างเหมาะสม	สามารถนำไป ประยุกต์กับ สถานการณ์ใน ชีวิตประจำวัน ได้มาก	สามารถนำไป ประยุกต์กับ สถานการณ์ใน ชีวิตประจำวันได้ บ้าง	สามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้น้อย มาก	ไม่สามารถนำไปใน ชีวิตประจำวันได้ บ้าง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คนที่	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน						คุณลักษณะอันพึงประสงค์				
	ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิด	ความสามารถในการใช้ทักษะ	ความสามารถในการใช้	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	มีวินัย รับผิดชอบ	ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นในการทำงาน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	ประเด็นในการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1. มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร 2. สามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง 3. ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมมีประสิทธิภาพ	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น

รายการประเมิน	ประเด็นในการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
2. ความสามารถในการคิด	1. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ 2. มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ 3. ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	1.สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้ 2. นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน 3. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	1. เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม 2. มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี 3. ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

รายการประเมิน	ประเด็นในการประเมิน	ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. มีวินัย รับผิดชอบ	1.ปฏิบัติตามข้อตกลง 2.มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 3.รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น
2.ใฝ่เรียนรู้	1.ตั้งใจเรียน 2. เอาใจใส่ในการเรียน และมีความเพียรพยายามในการเรียน 3. เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น
3.มุ่งมั่นในการทำงาน	1. มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย 2. ความอดทนให้งานสำเร็จ 3. ปฏิบัติงานอย่างมุ่งมั่น	ปฏิบัติได้ 3 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น	ปฏิบัติได้ 1 ประเด็น

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
2.50 - 3.00	ดีมาก
2.00 - 2.49	ดี
1.00 - 1.99	พอใช้
0.00 - 0.99	ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป จึงจะผ่านเกณฑ์การประเมิน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นายสุเมธ ราชประทุม)

รูปแบบวิธีการสอนการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es)



ตัวอย่างผลงานนักเรียน

เนื้อเพลง

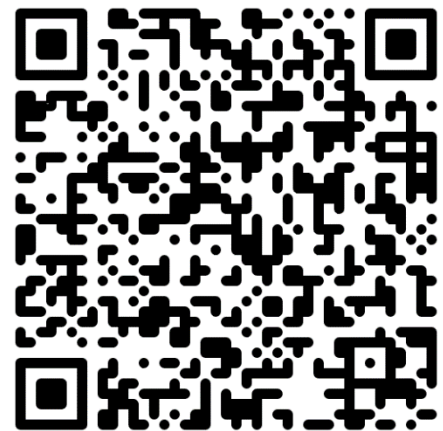
(ท่อนแรก) โลกใบนี้สวยงาม มีสิ่งมีชีวิตมากมาย
พืช สัตว์ และมนุษย์ ร่วมกันสร้างสังคม
ระบบนิเวศที่สมบูรณ์ ทุกชีวิตต่างผูกพัน
เราต้องช่วยกันดูแล เพื่อโลกที่ยั่งยืน

(ท่อนสอง) ต้นไม้ใหญ่ให้ร่มเงา ดอกไม้สวยงามบานสะพรั่ง
ผึ้งตัวน้อยบินไปมา ผสมเกสรให้พืชผล
ปลาวายร้ายในลำธาร นกน้อยร้องเพลงขับกล่อม
ทุกชีวิตล้วนเชื่อมโยง เป็นห่วงโซ่อาหาร

(ท่อนสาม) ถ้าเราทำลายป่าไม้ สัตว์ป่าก็จะมีที่อยู่
มลพิษทางอากาศ ทำให้โลกร้อนขึ้น
น้ำเสียปนเปื้อน ทำให้สัตว์น้ำตาย
เราต้องช่วยกันแก้ไข ก่อนที่ทุกอย่างจะสายเกินไป

(ท่อนสุดท้าย)
มาช่วยกันดูแลโลกใบนี้ ให้ลูกหลานได้อยู่กันอย่างมี
ความสุข
ปลูกต้นไม้ ลดการใช้พลังงาน
รักษาความสะอาด ร่วมกันสร้างสรรค์

ลิงก์เพลง



<https://suno.com/song/1a3ea768-7680-4c03-be9b-75a05d9d4f25>

