

การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เพื่อยกระดับการเรียนรู้วรรณคดีไทย

Integrating Artificial Intelligence to Enhance Thai Literature Learning

ทักษิณ แก้วประเสริฐ / Thaksin Kaeoprasoet^{1*}

บุญยเสนอ ตริวิเศษ / Bunsanoe Triwiset²

Received: 11 พฤษภาคม 2569 Received: 8 มิถุนายน 2569 Accepted: 30 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มุ่งเสนอแนวทางการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผ่านการนำเสนอแนวทางการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย พร้อมทั้งนำเสนอรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ที่ช่วยให้ครูภาษาไทยหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องตามบริบทผู้เรียนในยุคดิจิทัล อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการเช่นนี้ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เข้าถึงคุณค่า และความงามของวรรณคดีไทย ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง อันนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

คำสำคัญ: วรรณคดีไทย ปัญญาประดิษฐ์ การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนในยุคดิจิทัล

Abstract

This academic article aims to propose guidelines for integrating artificial intelligence into Thai literature learning management in order to enhance the quality of learning in accordance with the context of learners in the digital age. The article presents approaches to the integration of artificial intelligence in Thai literature instruction, as well as an experiential learning model supported by artificial intelligence. This model can assist Thai language teachers and those involved in Thai language learning management in designing learning activities that are appropriate to the needs and contexts of digital-age learners. Moreover, this integrated learning approach may help learners appreciate the values and aesthetic beauty of Thai literature through learning experiences connected to real-life contexts, leading to meaningful and sustainable learning.

Keywords: Thai literature, artificial intelligence, 21st-century learning, Digital learners

¹ นักวิชาการอิสระ

Independent Scholar

² คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

Faculty of Humanities and Social Sciences, Buriram Rajabhat University

* Corresponding Author, Email: Thucksin.kaew@vru.ac.th

บทนำ

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีและวรรณกรรมไทย เป็นหัวใจสำคัญในการปลูกฝังความเข้าใจในรากเหง้าทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และค่านิยมของชาติ ผ่านความงดงามทางภาษา ดังที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ “สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม” เป็นหนึ่งในสาระสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสุนทรียภาพควบคู่ไปกับการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ข้อคิดในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่ในสถานการณ์ปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนวรรณคดีไทยกลับเผชิญปัญหาวิกฤตด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สะท้อนให้เห็นถึงความถดถอยของทักษะการเรียนรู้วรรณคดีไทยของผู้เรียน เมื่อพิจารณาจากข้อมูลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (Ordinary National Educational Test: O-NET) ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมพบว่า มีแนวโน้มลดลงในทุกช่วงชั้นอย่างต่อเนื่อง โดยหากเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างปีการศึกษา 2566 และปีการศึกษา 2568 พบว่าในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คะแนนเฉลี่ยลดลงจาก 42.01 คะแนน เหลือเพียง 31.92 คะแนน สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 คะแนนเฉลี่ยลดลงจาก 55.08 คะแนน เป็น 46.57 คะแนน และในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 คะแนนเฉลี่ยลดลงจาก 37.63 คะแนน เหลือเพียง 35.38 คะแนน จากคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนในทุกระดับชั้นลดลง จึงชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ และแสวงหานวัตกรรมหรือเทคโนโลยีใหม่ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้

การศึกษาไทยได้ก้าวเข้าสู่การศึกษายุคดิจิทัล โดยผู้เรียนส่วนใหญ่เป็นกลุ่ม Gen Z (เกิด พ.ศ. 2538-2552) และ Gen Alpha (เกิด พ.ศ. 2553-2567) ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ และความคาดหวังต่อการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และแตกต่างจากอดีต ภาครัฐจึงได้ให้ความสำคัญกับการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการพัฒนาการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน โดยแนวทางการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์สามารถพิจารณาได้ใน 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการบูรณาการและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เพื่อปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างตรงจุด โดยต้องคำนึงถึงประเด็นด้านจริยธรรมและความโปร่งใสในการใช้ข้อมูล และการปรับปรุงและพัฒนานโยบายหรือโครงการทางการศึกษาให้รองรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์อย่างต่อเนื่อง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563 : 58) นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการได้ส่งเสริมการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ เพื่อพลิกโฉมการศึกษาไทยอย่างเป็นรูปธรรม โดยเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ทางไกลที่บูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการสนับสนุนการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล เช่น การปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน การให้ข้อมูลป้อนกลับแบบทันทีและการติดตามความก้าวหน้าทางการเรียนอย่างต่อเนื่อง ควบคู่กับการกำหนดแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะดิจิทัลของผู้เรียน ทั้งด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ การคิดเชิงคำนวณและการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมดิจิทัล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568) การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์จึงเอื้อต่อการศึกษาที่ใช้ให้สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยด้วยปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ (Knowledge) เกี่ยวกับคุณค่า และสาระสำคัญของวรรณคดีไทย พัฒนาทักษะและกระบวนการคิด (Process) ในการวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนปลูกฝังเจตคติ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (Attitude) ในการเห็นคุณค่าของภาษาไทย วัฒนธรรม และมรดกทางวรรณกรรมของชาติ อันจะนำไปสู่การสร้างสมดุลระหว่างการดำรงคุณค่าทางภาษาและวัฒนธรรมกับการพัฒนาทักษะดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนสามารถดำรงตนเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมแห่งอนาคตได้อย่างยั่งยืน

1. บริบทการเรียนรู้วรรณคดีไทยในปัจจุบัน

1.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับวรรณคดีไทย

คำว่า วรรณคดี ปรากฏขึ้นครั้งแรกในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 โดยมีรากศัพท์จากการสมาสคำว่า วรรณ หรือ บรรณ (หนังสือ) และ คดี หรือ คติ (แนวทาง) ซึ่งมีความหมายเบื้องต้นว่า แนวทางของการแต่งหนังสือ (กุหลาบ มลลิกะมาส, 2555 : 1) พระองค์ทรงวางรากฐานนิยามวรรณคดี ผ่านพระราชกฤษฎีกาวรรณคดีสโมสรว่า เป็นงานเขียนที่มีเนื้อหาดี มีประโยชน์ต่อสังคม และแต่งอย่างประณีตด้วยภาษาไทยที่ถูกต้องตามขนบ (สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี, ม.ป.ป.)

ในเวลาต่อมา นิยามของวรรณคดี ได้รับการขยายความให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งจากสถาบันหลักและนักวิชาการ ซึ่งสามารถสังเคราะห์ร่วมกันได้ว่า วรรณคดี คือ งานประพันธ์ที่ได้รับการยกย่องว่ามีความยอดเยี่ยมทางวรรณศิลป์และเป็นอมตะ ทั้งในด้านการเลือกใช้คำที่ประณีตงดงาม และเนื้อหาที่ลึกซึ้ง (ราชบัณฑิตยสภา, 2554 : 12 กระทรวงศึกษาธิการ, 2561 : 138 ณัฐพร จาตุยางโท, 2561 : 3 Cambridge University Press, ม.ป.ป.) นอกจากนี้วรรณคดียังทำหน้าที่บันทึกข้อเท็จจริงและเรื่องเล่าอย่างมีศิลปะ ซึ่งไม่เพียงให้ความบันเทิงและสุนทรียภาพทางอารมณ์ แต่ยังช่วยจรรโลงความคิด และมอบข้อคิดที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน (พิบูล จันทรนาลาว, 2565 : 29)

ด้วยเหตุนี้การสร้างสรรคัวรรณคดี จึงสะท้อนคุณค่าอันลึกซึ้งที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ซึ่งสามารถจัดกลุ่มคุณค่าได้ใน 3 มิติหลัก ได้แก่ ด้านประวัติศาสตร์และสังคม ทำหน้าที่เสมือนบันทึกที่สะท้อนวิถีชีวิต ค่านิยม ขนบธรรมเนียม และประสบการณ์ของบรรพชนในแต่ละยุคสมัย (วิพุธ โสภวงศ์, 2565 : 7 งามอาจ โอโหม, 2555 : 9-13) ด้านความรู้และสติปัญญา ช่วยขยายประสบการณ์ เปิดโลกทัศน์ ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และสอดแทรกหลักธรรมจริยธรรมให้แก่ผู้อ่าน (บันลือ พฤษะวัน, 2557 : 143 งามอาจ โอโหม, 2555 : 9-13) และด้านอารมณ์จิตใจ สร้างความสะเทือนอารมณ์และจินตภาพที่เสมือนจริงผ่านสุนทรียภาพและความงามของภาษาทั้งในด้านเสียง จังหวะ และความหมาย (บันลือ พฤษะวัน, 2557 : 143 งามอาจ โอโหม, 2555 : 9-13)

ดังนั้นวรรณคดีไทย จึงเป็นคลังความรู้และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านอารมณ์ สติปัญญา คุณธรรม และความเข้าใจในสังคมการเรียนรู้วรรณคดีไทย จึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงการจดจำเนื้อเรื่องหรือคำประพันธ์ แต่ควรมุ่งให้ผู้เรียนสามารถตีความ

วิเคราะห์ เชื่อมโยงคุณค่าของวรรณคดีกับชีวิตจริง และมองเห็นความหมายของวรรณคดีในบริบทร่วมสมัย ซึ่งเป็นฐานสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้วรรณคดีไทยให้สอดคล้องกับผู้เรียนในยุคดิจิทัลต่อไป

1.2 การเรียนรู้วรรณคดีไทยในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การเรียนรู้วรรณคดีไทย มีรากฐานสืบทอดมาอย่างยาวนานในสังคมไทย เนื่องจากวรรณคดีมิได้เป็นเพียงงานประพันธ์เพื่อความบันเทิง หากยังทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ภูมิปัญญา และอุดมคติของสังคมในแต่ละยุคสมัย หลักฐานทางวรรณกรรมสำคัญ เช่น โองการแช่งน้ำ ซึ่งปรากฏในช่วงต้นกรุงศรีอยุธยา และมีการเชื่อมโยงคติความเชื่อจากไตรภูมิพระร่วง สะท้อนให้เห็นว่าวรรณคดีและวรรณกรรมไทย มีบทบาทในการสืบทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม ศาสนา และสังคมมาอย่างต่อเนื่อง

ในระบบการศึกษาปัจจุบัน การเรียนรู้วรรณคดีไทยได้รับการกำหนดไว้อย่างชัดเจนใน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยจัดอยู่ในสาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรมของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสุนทรียภาพทางภาษา ควบคู่กับกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทั้งนี้หลักสูตรได้ออกแบบพัฒนาการเรียนรู้ออกแบบการเรียนรู้ให้มีความต่อเนื่องและลุ่มลึกตามช่วงวัย ระดับประถมศึกษา เน้นการปลูกฝังความเข้าใจและเห็นคุณค่าของภาษาผ่านวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น นิทาน เพลงพื้นบ้าน และการท่องจำบทอาขยาน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ยกย่องสู่การวิเคราะห์ตัวละคร วิถีชีวิต และสรุปเนื้อหาเพื่อนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มุ่งเน้นขั้นสูงสุด คือ การวิเคราะห์วิจารณ์ตามหลักการประเมินคุณค่าทางวรรณศิลป์ และสามารถเชื่อมโยงภูมิปัญญาทางภาษากับบริบททางประวัติศาสตร์ และวิถีไทยได้อย่างมีเหตุผล

อย่างไรก็ตาม แม้หลักสูตรจะกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้วรรณคดีไทยไว้อย่างชัดเจน แต่การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน ยังคงเผชิญข้อจำกัดหลายประการ งานวิจัยในช่วงปี พ.ศ. 2547–2565 สะท้อนปัญหาสำคัญ เช่น ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้น ไม่รักการอ่าน มองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องยาก ซับซ้อน และไกลตัว อีกทั้งไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาวรรณคดีกับชีวิตประจำวันได้ จึงทำให้ผู้เรียนจำนวนหนึ่งมองว่า วรรณคดีเป็นเพียงเนื้อหาที่ต้องเรียนเพื่อสอบให้ผ่านเท่านั้น นอกจากนี้วิธีการสอนของครูส่วนหนึ่งยังเน้นการบรรยายหรือการอธิบายเนื้อเรื่องเป็นหลัก ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นการคิด วิเคราะห์ ตีความ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งผลให้การเรียนรู้วรรณคดี ไม่สามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายได้อย่างเต็มที่ (อรุโณทัย อินทนิล และคณะ, 2565 Poompao & Witchayapapakorn, 2024; Uppakandee et al., 2023)

ดังนั้นการจะขับเคลื่อนการเรียนรู้วรรณคดีไทยให้บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรได้นั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้สอนจะต้องปรับเปลี่ยนบทบาทสู่การเป็น “ผู้สร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้” ที่สามารถเชื่อมโยงคุณค่าที่ลึกซึ้งของวรรณคดีเข้ากับเครื่องมือหรือนวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล

2. ปัญญาประดิษฐ์

2.1 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อจำลองกระบวนการคิด การวิเคราะห์ และการตัดสินใจของมนุษย์ โดยมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพด้านการศึกษา และยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมดิจิทัล นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังนับเป็นศูนย์กลางของศาสตร์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่อีกหลายแขนง เช่น Big Data, Financial Technology (FinTech), และ Internet of Things (IoT) ซึ่งล้วนเชื่อมโยงกันในการพัฒนานวัตกรรมเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ทั้งนี้ AI ยังถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีสำคัญที่มีแนวโน้มจะเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เศรษฐกิจ และสังคมในอนาคตอย่างกว้างขวางและต่อเนื่อง (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2560 Hamdi, 2024)

ในด้านการศึกษา ปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เป็นเพียงเทคโนโลยีที่เลียนแบบสติปัญญาเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือเสริมศักยภาพที่ช่วยสนับสนุนทั้งผู้สอนและผู้เรียน เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลแบบเรียลไทม์ การให้ข้อเสนอแนะ การอุดช่องว่างการเรียนรู้ และการปรับแต่งเนื้อหาตำราให้สอดคล้องกับความชำนาญของผู้เรียนแบบรายบุคคล (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2562)

เมื่อพิจารณาในเชิงเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์สามารถจำแนกออกเป็นหลายประเภทโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2569) แบ่ง AI ออกเป็น 4 ประเภทสำคัญ ได้แก่

1. การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML) เป็นแขนงสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ที่ทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ สามารถเรียนรู้จากข้อมูลหรือประสบการณ์เดิมได้ โดยไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่งอย่างละเอียดในทุกขั้นตอน ระบบจะนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์รูปแบบ ความสัมพันธ์หรือแนวโน้ม แล้วนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในการคาดการณ์ ตัดสินใจ หรือแนะนำแนวทางที่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น ระบบแนะนำเนื้อหาในแพลตฟอร์มออนไลน์ ระบบตรวจจับอีเมลขยะ หรือระบบวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้ใช้

2. การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning: DL) เป็นส่วนย่อยของ Machine Learning ที่มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยอาศัยโครงข่ายประสาทเทียมหลายชั้นในการประมวลผลข้อมูล ลักษณะสำคัญของ Deep Learning คือ สามารถเรียนรู้จากข้อมูลจำนวนมาก และข้อมูลที่มีความซับซ้อน เช่น ภาพ เสียง วิดีโอ หรือภาษาธรรมชาติ ระบบประเภทนี้จึงเหมาะกับการใช้งานที่ต้องใช้การจดจำ การจำแนก การแปลความหมาย หรือการวิเคราะห์รูปแบบที่ซับซ้อน ตัวอย่างเช่น ระบบจดจำใบหน้า ระบบรู้จำเสียงพูด ระบบแปลภาษา และระบบวิเคราะห์ภาพ

3. ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) เป็น AI ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่จากข้อมูลและคำสั่งของผู้ใช้ได้ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ แผนการสอน แบบฝึกหัด หรือรหัสคำสั่งคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของ Generative AI คือ ความสามารถในการตอบสนองต่อคำสั่ง หรือ Prompt และสร้างผลลัพธ์ที่มีลักษณะหลากหลายตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้ เช่น การเขียนบทความ การสรุปเนื้อหา การออกแบบภาพประกอบ การสร้างบทสนทนา หรือการจำลองสถานการณ์

4. Artificial Intelligence (AI) ในภาพรวม หมายถึง ระบบหรือเทคโนโลยีที่สามารถเลียนแบบความสามารถบางประการของมนุษย์ เช่น การเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การให้เหตุผล การตัดสินใจ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา โดย AI ในความหมายกว้างนี้ครอบคลุมทั้ง Machine Learning, Deep Learning, Generative AI รวมถึงระบบอัจฉริยะอื่นๆ ที่ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยทำงาน หรือสนับสนุนการตัดสินใจของมนุษย์

จากการจำแนกประเภทดังกล่าว จะเห็นได้ว่า AI แต่ละประเภทมีบทบาทแตกต่างกัน แต่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ Machine Learning ช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ผู้เรียน Deep Learning ช่วยประมวลผลข้อมูลที่ซับซ้อน Generative AI ช่วยสร้างสรรค์สื่อและผลงานใหม่ ส่วน AI ในภาพรวม ทำหน้าที่เป็นกรอบเทคโนโลยีอัจฉริยะที่ช่วยขยายศักยภาพของการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม การนำ AI มาใช้ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย ควรตั้งอยู่บนหลักการสำคัญ คือ ใช้เพื่อส่งเสริมการอ่าน การคิดวิเคราะห์ การตีความ และการสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยไม่ลดทอนคุณค่าของตัวบทวรรณคดีหรือบทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม การใช้ AI จำเป็นต้องดำเนินควบคู่กับการตระหนักถึงข้อจำกัดและจริยธรรม เนื่องจาก AI เป็นระบบที่เรียนรู้จากข้อมูล จึงอาจเกิดข้อผิดพลาดอคติหรือการสร้างข้อมูลที่คลาดเคลื่อนจากข้อเท็จจริงได้ ผู้ใช้จึงไม่ควรยอมรับผลลัพธ์จาก AI โดยปราศจากการตรวจสอบ โดยเฉพาะในการเรียนรู้วรรณคดีไทย ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจบริบททางภาษา วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ และความงามทางวรรณศิลป์ นอกจากนี้ ยังมีประเด็นด้านลิขสิทธิ์และความเป็นเจ้าของผลงานที่ต้องพิจารณา เนื่องจากผลงานที่สร้างขึ้นโดย AI อาจมีข้อจำกัดด้านการคุ้มครองตามหลักกฎหมายลิขสิทธิ์ที่เน้นการสร้างสรรค์โดยมนุษย์ (สิริพิชญ์ชนก คุณประเสริฐ, 2567)

ดังนั้นปัญญาประดิษฐ์ จึงเป็นเทคโนโลยีที่เลียนแบบ และขยายความสามารถของมนุษย์ในด้านการเรียนรู้ การวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ โดยมีศักยภาพสูงต่อการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัล อย่างไรก็ตามการนำ AI มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรมุ่งใช้ในฐานะเครื่องมือเสริมศักยภาพมากกว่าการทดแทนบทบาทของครู หรือการคิดของผู้เรียน กล่าวคือ ครูยังคงมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรม กำกับการใช้เทคโนโลยี ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ มีจริยธรรม และสอดคล้องกับคุณค่าทางภาษาและวัฒนธรรมไทย

2.2 บทบาทของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการด้านการศึกษา

ในศตวรรษที่ 21 ปัญญาประดิษฐ์ ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพลิกโฉม และยกระดับการจัดการศึกษา โดยทำหน้าที่เป็นทั้งนวัตกรรมที่สนับสนุนการทำงานของครูและเครื่องมือที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างยืดหยุ่น สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563) ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถยกระดับการจัดการศึกษาได้หลากหลายด้าน โดยเฉพาะการวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียน การสนับสนุนการเรียนรู้ร่วมกัน และการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพของแต่ละบุคคล ดังนั้น AI จึงไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือช่วยสอน แต่เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น

แม่นยำ และตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียนได้มากขึ้น ซึ่งศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนาการศึกษาสามารถสังเคราะห์ได้ 4 มิติหลัก ดังนี้

1. การลดภาระงานและสนับสนุนการสอน AI สามารถช่วยลดภาระงานที่ใช้เวลามาก เช่น การตรวจแบบฝึกหัดเบื้องต้น การจัดทำข้อเสนอแนะ การวิเคราะห์ผลการเรียน การจัดกลุ่มผู้เรียน และการสร้างสื่อ หรือกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ University of Illinois Urbana-Champaign (2024) อธิบายว่าปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยลดภาระงานด้านธุรการและงานเอกสารของครู ทำให้ครูมีเวลามากขึ้นในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เรียน ออกแบบกิจกรรมเชิงลึก และให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล การใช้ AI จึงไม่ได้ลดบทบาทของครู หากแต่ช่วยให้ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว ไปสู่ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้ให้คำปรึกษา และผู้กำกับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ

2. การส่งเสริมการเรียนรู้เฉพาะบุคคล ระบบ AI สามารถวิเคราะห์ข้อมูลของผู้เรียน เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการเรียน ระยะเวลาในการทำกิจกรรม ความถี่ของการตอบคำถาม หรือรูปแบบข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นซ้ำ เพื่อนำไปใช้วางแผนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประยุกต์ใช้ Machine Learning ยังสามารถช่วยจัดกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถ แนะนำเนื้อหาเพิ่มเติม หรือแจ้งเตือนครูเมื่อพบว่าผู้เรียนมีแนวโน้มต้องการความช่วยเหลือเป็นพิเศษ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันโดยใช้คอมพิวเตอร์สนับสนุน หรือ Computer-supported Collaborative Learning

3. การเพิ่มโอกาสและความเท่าเทียมทางการศึกษา AI สามารถช่วยลดข้อจำกัดในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน ทั้งด้านความสามารถ พื้นฐานความรู้ ภาษา หรือข้อจำกัดทางร่างกาย ตัวอย่างเช่น การใช้ AI แปลงข้อความเป็นเสียง การแปลภาษา การสรุปเนื้อหาที่ยากให้เข้าใจง่าย หรือการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563) กล่าวถึงตัวอย่างโครงการ Simpler Voice: Overcoming Illiteracy ของ IBM ที่ใช้ AI ช่วยแปลงข้อความและอธิบายความหมายผ่านภาพและเสียง เพื่อช่วยผู้ใหญ่ที่มีข้อจำกัดด้านการอ่านและการเขียน ให้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า AI สามารถลดช่องว่างทางการศึกษา และส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้

4. การสนับสนุนการวิจัย การพัฒนาหลักสูตร และการตัดสินใจเชิงนโยบาย AI สามารถช่วยรวบรวม วิเคราะห์ และแปลผลข้อมูลจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว ทำให้นักวิจัย ครู และผู้บริหารสถานศึกษา มองเห็นแนวโน้มของปัญหา จุดแข็ง จุดอ่อน และความต้องการจำเป็นของผู้เรียนได้ชัดเจนขึ้น University of Illinois Urbana-Champaign (2024) ชี้ว่า AI มีบทบาทสำคัญในการช่วยนักวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาหลักสูตร และระบุประเด็นที่ควรปรับปรุง ดังนั้น AI จึงสามารถเป็นเครื่องมือสนับสนุนการตัดสินใจทางการศึกษาทั้งในระดับชั้นเรียน สถานศึกษา และระบบการศึกษาโดยรวม

แม้ปัญญาประดิษฐ์จะมีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้ การสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา และการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนได้มากขึ้น แต่การนำ AI มาใช้ในการศึกษา จำเป็นต้องดำเนินการอย่างรอบคอบ เนื่องจากเทคโนโลยีดังกล่าว ยังมีข้อจำกัดและความท้าทายหลายประการที่ผู้เกี่ยวข้องควรพิจารณา ทั้งด้านจริยธรรม ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล อคติของระบบ

ความน่าเชื่อถือของผลลัพธ์ และความเสี่ยงจากการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Akgun & Greenhow, 2022 Holmes & Tuomi, 2022 สว่างนภา ต่วนภูษา, 2567)

ข้อจำกัดสำคัญประการแรก คือ ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของข้อมูลผู้เรียน เนื่องจากระบบ AI ทางการศึกษา มักต้องใช้ข้อมูลจำนวนมากในการวิเคราะห์และประมวลผล เช่น ข้อมูลผลการเรียน พฤติกรรมการเรียน รูปแบบการตอบคำถาม และข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เรียน Akgun และ Greenhow (2022) ชี้ว่า การใช้ AI ในสถานศึกษาต้องให้ความสำคัญกับประเด็นจริยธรรม โดยเฉพาะความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยของข้อมูล และการใช้ข้อมูลผู้เรียนอย่างโปร่งใส ขณะที่ Kasneci et al. (2023) เห็นว่าการนำโมเดลภาษาขนาดใหญ่ มาใช้ในการศึกษาควรมีมาตรการด้านความเป็นส่วนตัว ความปลอดภัย และความรับผิดชอบอย่างชัดเจน ดังนั้นหากสถานศึกษา ไม่มีระบบกำกับดูแลข้อมูลที่รัดกุม อาจนำไปสู่ความเสี่ยงต่อการละเมิดสิทธิ และความเป็นส่วนตัวของผู้เรียนได้

ข้อจำกัดประการที่สอง คือ อคติของอัลกอริทึมและความคลาดเคลื่อนของผลลัพธ์ เนื่องจากระบบ AI เรียนรู้จากข้อมูลเดิมที่นำมาใช้ฝึกระบบ หากข้อมูลเหล่านั้นมีอคติ ไม่สมบูรณ์ หรือไม่ครอบคลุมผู้เรียนทุกกลุ่ม ผลลัพธ์ที่ได้ อาจไม่เป็นธรรมต่อผู้เรียนบางกลุ่ม Baker และ Hawn (2022) อธิบายว่า อคติของอัลกอริทึมในบริบทการศึกษาอาจเกิดขึ้นได้จากข้อมูลที่ใช้ฝึกระบบ วิธีการออกแบบแบบจำลอง และการนำผลลัพธ์ไปใช้ตัดสินผู้เรียน ซึ่งอาจทำให้เทคโนโลยีทางการศึกษาขยายความเหลื่อมล้ำที่มีอยู่เดิม

ข้อจำกัดประการที่สาม คือ ความเสี่ยงจากการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป การใช้ AI โดยไม่ระมัดระวัง อาจทำให้ผู้เรียนลดการใช้ความคิดของตนเอง โดยเฉพาะทักษะการเขียน การวิเคราะห์ การให้เหตุผล และการคิดเชิงวิพากษ์ Kasneci et al. (2023) เสนอว่า การใช้โมเดลภาษาขนาดใหญ่ในการศึกษา จำเป็นต้องควบคู่กับการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนในการเข้าใจข้อจำกัดของ AI การตรวจสอบข้อเท็จจริง และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับ Zhai et al. (2024) ที่เสนอว่า การพึ่งพาระบบสนทนา AI มากเกินไป อาจส่งผลกระทบต่อความสามารถทางปัญญาที่สำคัญ เช่น การตัดสินใจ การคิดวิเคราะห์ และการให้เหตุผล ดังนั้น AI จึงควรถูกใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ มิใช่เครื่องมือที่แทนการคิดของผู้เรียน หรือบทบาทเชิงมนุษย์ของครู (สว่างนภา ต่วนภูษา, 2567)

ข้อจำกัดประการที่สี่ คือ ต้นทุนและความพร้อมของสถานศึกษา การนำ AI มาใช้ในการศึกษาต้องอาศัยความพร้อมหลายด้าน ทั้งโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี งบประมาณ ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ ระบบอินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสมรรถนะของครู สอดคล้องกับกับริพีพัฒน์ ชูเมือง และทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2568) ที่กล่าวว่า การสนับสนุนจากองค์กรเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความพร้อมของครูในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในสถานศึกษา ประเด็นนี้สอดคล้องกับ Hodol et al. (2025) ที่ชี้ว่า การเข้าถึง AI ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเครื่องมืออุปกรณ์หรืออินเทอร์เน็ตเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้ AI อย่างมีประสิทธิภาพ หากสถานศึกษาขาดทรัพยากร ขาดการสนับสนุนเชิงนโยบาย หรือครูยังไม่ได้รับการพัฒนาศมรรถนะอย่างเพียงพอ AI อาจกลายเป็นปัจจัยที่ขยายความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา แทนที่จะช่วยลดช่องว่างระหว่างผู้เรียน และสถานศึกษา

3. การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษา การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ได้กลายเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจผู้เขียนบทความจึงประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เพื่อจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง มหาเวสสันดรชาดกกัณฑ์มัทรี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ ได้แก่ ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ทางวรรณคดีไทยเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย

3.2 กระบวนการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 สัมผัสประสบการณ์จริง (Concrete Experience) ผ่านการนำนักเรียนเข้าร่วมศึกษาวรรณคดี ผ่านการแสดงละครเวที หรือการจำลองสถานการณ์จริง ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 : สัมผัสประสบการณ์จริง

ที่มา : ผู้เขียนบทความ

ขั้นที่ 2 ขั้นถอดบทเรียน (Reflective Observation) ผ่านการอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) โดยศึกษาพื้นฐานของวรรณคดีก่อนการวิเคราะห์เหตุการณ์ วิเคราะห์คุณค่าและคัดสรรฉากหรือตอนที่ประทับใจที่สุดในกัณฑ์มัทรี เพื่อใช้เป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 3 สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคโนโลยี (Abstract Conceptualization) ผ่านกิจกรรมการใช้เทคโนโลยี AI สร้างภาพวาดในหัวข้อ “ตอนหนึ่งในวรรณคดี” จากฉากหรือตอนที่ประทับใจที่สุดในกัณฑ์มัทรี ขั้นตอนนี้ในช่วงสำคัญที่นักเรียน จะได้นำความเข้าใจจากการอ่านวรรณคดีมา “แปลงความคิดเป็นคำสั่ง (Prompt)” เพื่อบอกให้ Bing (Bing Image Creator) สร้างภาพตามที่จินตนาการไว้ เช่น การเลือกฉาก ตัวละคร บรรยากาศ หรืออารมณ์ของเรื่องให้ชัดเจนที่สุด ยิ่งคำสั่งละเอียด ภาพที่ได้ก็จะยิ่งตรงกับเนื้อเรื่องมากขึ้น กระบวนการนี้ช่วยฝึกให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์ผลงานจากความเข้าใจของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ การใช้คำสั่งว่า “สร้างภาพพราณเจตบุตร” จะไม่ได้ภาพตามเจตนา จำเป็นต้องสั่งด้วยคำสั่งที่ละเอียด เช่น ชายวัยกลางคน รูปร่างแข็งแรง ผิวคล้ำ แบบพราณป่าไทยโบราณ สวมผ้าคาดเอว ถือธนูและลูกศร มีสุนัขล่าสัตว์ 2 ตัว รูปร่าง

ปราดเปรียว อยู่ในป่าดิบเขา บรรยากาศเขียวขจี ภูเขาระวัง โทณสีธรรมชาติ แบบภาพวาดไทยผสม สมจริง เป็นต้น จึงจะได้ภาพที่ตรงตามเจตนา ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 : ผลการสร้างภาพจากปัญญาประดิษฐ์

ที่มา : ผู้เขียนบทความ

ขั้นที่ 4 ต่อยอดสู่อาชีพ (Active Experimentation) ผ่านการนำผลงานศิลปะจาก AI ไปผลิตเป็นแก้วกาแฟ (สกรีนภาพลงบนแก้ว) นำผลงานที่สร้างขึ้นไปใช้จริงด้วยการวางจำหน่ายในสถานศึกษา และผู้เรียนเป็นผู้ขายที่ตั้งราคาหรือประชาสัมพันธ์ด้วยตนเอง ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 : ผลการสร้างภาพจากปัญญาประดิษฐ์

ที่มา : ผู้เขียนบทความ

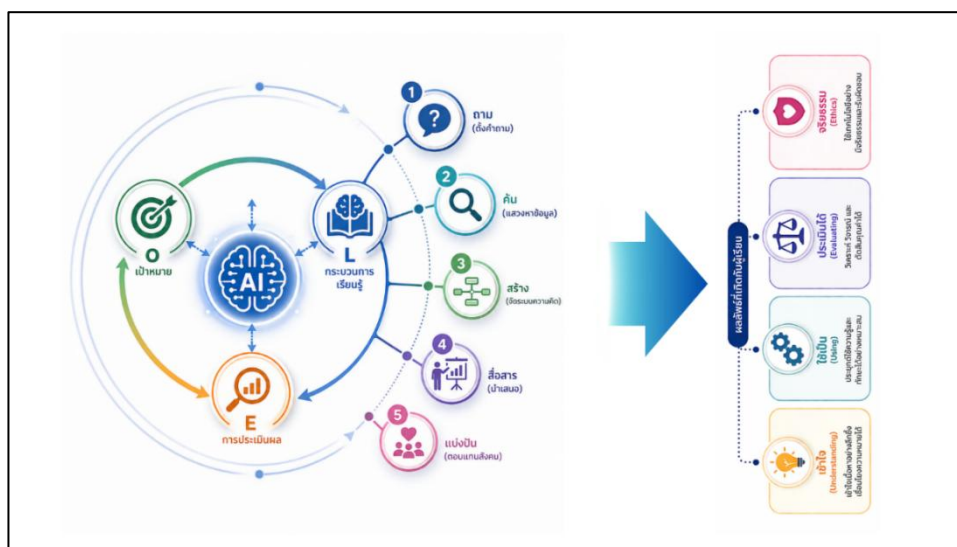
3.3 การวัดและประเมินผล ได้แก่ การประเมินชิ้นงานหรือนวัตกรรมเพื่อประเมินความสามารถของผู้เรียนในการนำความรู้วรรณคดีมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีได้ดีเพียงใด ผ่านเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) และการประเมินความสามารถในการอธิบายว่าตนเองมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ แก้อ หรือต่อยอดจากสิ่งที่เทคโนโลยีสร้างให้อย่างไรบ้าง ตลอดจนเมื่อจบทุกๆ กระบวนการ ผู้เรียนมีความรู้สึกอย่างไร ผ่านแบบประเมินการนำเสนอ

จากการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ เพื่อจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยเรื่อง มหาเวสสันดรชาดกกัณฑ์มัทรี ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สะท้อนบทบาทของเทคโนโลยีในฐานะ “เครื่องมือแปลงจินตนาการทางวรรณศิลป์ให้เป็นรูปธรรม” โดยเฉพาะในขั้นการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้เรียนกลับไปทำความเข้าใจตัวอย่างกลุ่มลึกรผ่านกระบวนการเขียนคำสั่ง (Prompt Engineering) อันต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และทักษะการพรรณนาที่ละเอียด เมื่อพิจารณาผลลัพธ์จากการจัดการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนพัฒนาทักษะการบูรณาการข้ามศาสตร์

โดยผสมความรู้ทางภาษาไทยเข้ากับเทคโนโลยี จนเกิดผลงานเชิงนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรม สะท้อนการเรียนรู้สู่การปฏิบัติ และการพัฒนาทักษะอาชีพ นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ สามารถอธิบายกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และเหตุผลในการตัดสินใจได้อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวรรณคดีไทยมากขึ้น จากการได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงและเทคโนโลยีสมัยใหม่ ส่งผลให้เกิดความสนุกสนานและความกระตือรือร้นในการเรียน อีกทั้งการเห็นผลงานจากจินตนาการของตนถูกถ่ายทอดเป็นรูปธรรมและสร้างมูลค่าได้จริงยังช่วยเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง และความตระหนักในคุณค่าของวรรณคดีไทยอย่างลึกซึ้ง

4. แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

การบูรณาการ “ปัญญาประดิษฐ์” ในการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในบริบทปัจจุบัน เช่น สารวรรณคดีและวรรณกรรมไทย ไม่ได้เป็นไปเพื่อลดกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาให้เหลือเพียงการแสวงหาคำตอบที่รวดเร็วหรือสำเร็จรูป หากแต่เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีกับกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาไทยได้อย่างลุ่มลึก ควบคู่กับความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี ในขณะที่ยังคงธำรงอัตลักษณ์ ความงามทางภาษา และภูมิปัญญาไทย (ปนิดา ไร่สูงเนิน และคณะ, 2568 : 86) โดยแนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ปรากฏดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 : แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยร่วมกับปัญญาประดิษฐ์

ที่มา : ผู้เขียนบทความ

จากภาพที่ 4 สามารถอธิบายได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลักที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 “O” หรือ เป้าหมาย

ปัญญาประดิษฐ์ มีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางหรือจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่การออกแบบ และปรับการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับปัญหาและความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน โดยอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เช่น ความสามารถ ความสนใจ พฤติกรรมการเรียนรู้ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายบุคคล เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะที่สามารถพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างตรงประเด็น ในเชิงปฏิบัติ สามารถนำระบบติวเตอร์อัจฉริยะ (Intelligent Tutoring System: ITS) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System: LMS) เพื่อวิเคราะห์ผลการเรียนวรรณคดีไทยในหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา หากผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความสามารถด้านการจดจำเนื้อหาในระดับที่น่าพอใจ แต่ยังขาดทักษะการตีความเชิงลึก และการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ ผู้สอนสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น Google Gemini เป็นผู้ช่วยในการกำหนด และปรับปรุงจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับปัญหาดังกล่าว เช่น การยกระดับเป้าหมายจากการ “อธิบายเนื้อเรื่อง” ไปสู่การ “วิเคราะห์ ตีความสัญลักษณ์ และตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ โดยอ้างอิงหลักฐานจากตัวบท” ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงอย่างเป็นระบบ (Fahimirad, 2018; Ali, 2020; Fitria, 2021 จิรภัทร เหล่า, 2568)

องค์ประกอบที่ 2 “E” หรือ การประเมินผล

ปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทสำคัญในการลดภาระงานของผู้สอน และเพิ่มประสิทธิภาพของการประเมินผล โดยสามารถดำเนินการได้ทั้งในด้านการให้คะแนน การติดตามความก้าวหน้า และการให้ข้อมูลป้อนกลับอย่างเป็นระบบ ในเชิงปฏิบัติ ปัญญาประดิษฐ์สามารถตรวจสอบแบบปรนัยและแบบเติมคำได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ ช่วยให้ผู้สอนประหยัดเวลาและสามารถนำเวลาไปพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ด้านอื่นได้มากขึ้น ขณะที่การตรวจงานเขียนเชิงอัตนัย แม้อยู่ในระยะพัฒนา แต่สามารถใช้เครื่องมืออย่าง Grammarly ช่วยตรวจสอบความถูกต้องของภาษาและโครงสร้างประโยคได้ในระดับหนึ่ง หรือในด้านการติดตามและให้ข้อมูลป้อนกลับ ปัญญาประดิษฐ์สามารถวิเคราะห์ข้อมูลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากระบบต่างๆ เพื่อระบุแนวโน้ม จุดแข็ง และจุดที่ควรพัฒนา พร้อมทั้งแจ้งเตือนผู้สอนให้เข้าไปช่วยเหลือได้อย่างทันท่วงที นอกจากนี้ยังสามารถประเมินทักษะเฉพาะด้าน เช่น ทักษะการพูด โดยใช้ระบบสนทนาอัตโนมัติ (Chatbots) ที่จำลองสถานการณ์การสื่อสาร ทำให้สามารถประเมินความสามารถในการใช้ภาษาได้ในบริบทที่ใกล้เคียงกับการใช้งานจริง (Fahimirad, 2018 Ali, 2020 Fitria, 2021 จิรภัทร เหล่า, 2568)

องค์ประกอบที่ 3 “L” หรือ กระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้อารยธรรมไทยที่สอดคล้องกับบริบทของโลกยุคใหม่ สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPs) ดังนี้ (Josh, 2026 กัญจน์ปภัสสร สุวรรณวิหค และคณะ, 2565)

ขั้นตอนที่ 1 การเรียนรู้ระบุคำถาม (Learning to question)

ผู้สอนมุ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนอ่านวรรณคดีเพื่อตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ เช่น ทำไมตัวละครจึงปฏิบัติเช่นนี้ หรือผู้แต่งได้รับแรงบันดาลใจในการแต่งวรรณคดีจากอะไร หรืออื่นๆ โดยกระบวนการให้ได้มาของคำตอบ ต้องไม่เร่งให้ได้คำตอบทันที

ในที่นี้ ปัญหาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทในการ “จุดประกายคำถาม” ผ่านเครื่องมือ เช่น LitCharts หรือ SparkNotes ที่เป็นแพลตฟอร์มสรุปและวิเคราะห์เอกสาร ก่อนนำเสนอให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น เมื่อผู้เรียนเห็นภาพรวมของวรรณคดีแล้ว จึงสามารถกลับไปอ่านตัวบทอย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และตั้งคำถามด้วยตนเองได้อย่างรอบคอบยิ่งขึ้น

ตัวอย่างเช่น ผู้สอนกำหนดให้ผู้เรียนใช้ LitCharts หรือ SparkNotes วิเคราะห์ข้อมูลจากตัวบทของวรรณคดีเรื่องราชาธิราช ตอนกำเนิดมะกะโท โดยมุ่งเน้นการทำความเข้าใจลำดับเหตุการณ์สำคัญ เช่น ภูมิหลังของมะกะโท การเติบโตจากสามัญชน และปัจจัยที่นำไปสู่การก้าวสู่ความสำเร็จ ต่อมาผู้เรียนจะถูกกระตุ้นให้ตั้งคำถามด้วยตนเอง โดยอาศัยข้อมูลตั้งต้นจากแพลตฟอร์ม เช่น การตีความว่ามะกะโทเป็น “แบบอย่างของคนดี” มีหลักฐานจากพฤติกรรมใด พร้อมยกตัวอย่างบทประพันธ์ที่กล่าวถึงพฤติกรรมนั้น พร้อมอธิบายพอสังเขป เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

ผู้สอนมุ่งให้ผู้เรียนลงมือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบคำถามที่ตั้งไว้โดยเน้นการใช้หลักฐานจากตัวบทวรรณคดีเป็นสำคัญ เช่น การค้นหาถ้อยคำสำคัญ เหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับประเด็นคำถาม กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านอย่างมีเป้าหมาย และการใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ประกอบการตีความ

ในที่นี้ ปัญหาประดิษฐ์เข้ามามีบทบาทเป็น “เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูล” ผ่านโปรแกรม เช่น Voyant Tools หรือ AntConc ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความถี่ของคำ รูปแบบการใช้ภาษา หรือแนวคิดหลักที่ปรากฏในตัวบท ทำให้การสืบค้นข้อมูลไม่ใช่เพียงการอ่านผ่าน แต่เป็นการค้นหาหลักฐานที่ตรวจสอบได้

ตัวอย่างเช่น ผู้สอนให้ผู้เรียนนำเนื้อหาจาก ราชาธิราชตอนกำเนิดมะกะโท ใส่ลงในโปรแกรมเพื่อวิเคราะห์คำสำคัญ เช่น คำที่สะท้อน “ความพยายาม” จากนั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงผลการวิเคราะห์กับคำถามที่ตั้งไว้

ขั้นตอนที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)

ผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียน นำข้อมูลที่สืบค้นได้มาสังเคราะห์และอภิปรายร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจที่เป็นระบบ โดยอาจใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เช่น Think-Pair-Share หรือการทำงานกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนมุมมอง และตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

ในที่นี้ ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็น “ผู้ช่วยจัดระบบความคิดเพื่ออธิบาย” โดยสามารถช่วยสรุปเนื้อหาที่ยากให้เข้าใจง่ายขึ้นตามความเหมาะสมของผู้เรียน อีกทั้งผู้เรียนยังสามารถใช้เครื่องมือออกแบบ เช่น Canva ในการสร้างแผนผังความคิดหรือผังกราฟิกในการนำเสนอข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรม

ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนร่วมกันสรุปแนวคิดเกี่ยวกับ “คุณธรรมของมะกะโท” โดยจัดทำแผนผังความคิดร่วมกับภาพอินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการนำเสนอที่น่าสนใจ และมีการเชื่อมโยงที่เข้าใจง่าย

ขั้นตอนที่ 4 การเรียนรู้เพื่อสื่อสาร (Learning to Communicate)

ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอองค์ความรู้ที่สรุปได้ ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การนำเสนอหน้าชั้น หรือการอภิปรายกลุ่มเชิงวิชาการ โดยเน้นการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง และมีเหตุผลรองรับ

ในที่นี้ ปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทเป็น “เครื่องมือพัฒนาการสื่อสาร” โดยช่วยปรับปรุงการใช้ภาษา และการเรียบเรียงความคิด เช่น การใช้แพลตฟอร์ม Padlet หรือ Edmodo เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ Kahoot เพื่อสร้างกิจกรรมทบทวนความรู้แบบโต้ตอบ

ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนเขียนบทความสั้นๆ วิเคราะห์ว่า “มะกะโทเป็นตัวแทนของคนที่มีประสบความสำเร็จด้วยความดีหรือไม่” โดยนำผลงานไปเผยแพร่ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนผ่าน Padlet พร้อมให้อธิบายเหตุผลสนับสนุน

ขั้นตอนที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to Serve)

ผู้สอนมุ่งให้ผู้เรียนนำความรู้ และข้อคิดจากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงหรือเผยแพร่สู่สังคมในรูปแบบที่สร้างสรรค์ เพื่อให้การเรียนรู้มีคุณค่า และเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม

ในที่นี้ ปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือสร้างสรรค์สื่อ” โดยช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดผ่านรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การสร้างวิดีโอหรือสื่อดิจิทัล โดยใช้เครื่องมืออย่าง Lumen5 หรือ Synthesia

ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนจัดทำวิดีโอสั้นๆ นำเสนอข้อคิดจาก ราชธาธิราชตอนกำเนิดมะกะโท ในประเด็น “ความเพียรนำไปสู่ความสำเร็จ” โดยเรียบเรียงเนื้อหาและใช้ AI ช่วยสร้างภาพและเสียงประกอบ จากนั้นเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าถึงและนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า ปัญญาประดิษฐ์มีบทบาทในฐานะ “เครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้” เป็นสำคัญ กล่าวคือ ใช้เพื่อเสริมกระบวนการคิด การวิเคราะห์ และการสื่อสารของผู้เรียน

องค์ประกอบที่ 4 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ตามองค์ประกอบที่ 1-3 ส่งผลให้สมรรถนะการเรียนรู้เท่าทัน AI (Learner Outcomes & AI Literacy) ต่อผู้เรียนและผู้สอนควบคู่กัน ดังตารางต่อไปนี้ (Long & Magerko, 2020)

ตารางที่ 1 สมรรถนะการรู้เท่าทัน AI

สมรรถนะ	ผลลัพธ์ต่อผู้เรียน	ผลลัพธ์ต่อผู้สอน
1. Understanding (การเข้าใจเนื้อหา)	ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจ วรรณคดีได้ง่ายขึ้น และตระหนักว่า ปัญญาประดิษฐ์เป็น “เครื่องมือ ช่วยเรียนรู้” จึงต้องมีวิจารณญาณ ประยุกต์ใช้	ผู้สอนสามารถยกระดับการจัดการ เรียนรู้ที่มุ่งเน้นการตีความ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงคุณค่าทางวรรณคดี ด้วยการใช้ปัญญาประดิษฐ์
2. Using (การประยุกต์ใช้)	ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาท เป็นผู้สร้างสรรค์ โดยสามารถ ใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์	ผู้สอนปรับบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและโค้ช โดยเลือก และแนะนำเครื่องมือที่เหมาะสม กับศักยภาพของผู้เรียน หรือเรื่องที่เรียน
3. Evaluating (การประเมินผล)	ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยไม่ยอมรับข้อมูลจาก ปัญญาประดิษฐ์โดยปราศจาก การตรวจสอบที่ต้องใช้ตัวบท วรรณคดีเป็นหลักฐานในการยืนยัน ความถูกต้องของข้อมูล	ผู้สอนปรับแนวทางการประเมิน ที่เน้นกระบวนการคิด และการตรวจสอบข้อมูลของ ผู้เรียนที่ให้ความสำคัญกับเหตุผล และหลักฐาน
4. Ethics (จริยธรรม)	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบ ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ เช่น การอ้างอิงแหล่งที่มา และการ เห็นคุณค่าในผลงานที่เกิด จากความคิดของตนเอง	ผู้สอนมีบทบาทในการกำหนด แนวปฏิบัติและจริยธรรม ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในชั้นเรียน ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี อย่างโปร่งใส และธำรงคุณค่า ความเป็นมนุษย์

ดังนั้นการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยในบริบทยุคดิจิทัล โดยเริ่มจากการใช้เทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเชิงลึกเพื่อกำหนดเป้าหมายและทิศทางการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล จากนั้นเป้าหมายการเรียนรู้ดังกล่าวถูกถ่ายทอดสู่การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านกระบวนการเชิงรุก 5 ขั้นตอน โดยมีปัญญาประดิษฐ์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุน ท้ายที่สุดผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้จากการตรวจสอบผ่านกระบวนการวัดและประเมินผลที่ขับเคลื่อนด้วยระบบอัจฉริยะที่รวดเร็วและแม่นยำ ย่อมนำไปสู่การปรับปรุงการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง จึงกล่าวได้ว่า นอกจากช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบ และปรับการจัดการเรียนรู้

ได้อย่างมีประสิทธิภาพยังสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงคุณค่า และความงามของวรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้ง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์ ควบคู่ไปกับการเสริมสร้างความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ

5. สรุป

แม้วรรณคดีไทยจะเปี่ยมด้วยคุณค่าทางวรรณศิลป์ ภาษา วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ แต่การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังเผชิญข้อจำกัดสำคัญ เมื่อผู้เรียนยุคดิจิทัลมักมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องซับซ้อน ไกลตัว และขาดความน่าสนใจ การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการสอนวรรณคดีไทยจึงไม่ได้มุ่งให้ผู้เรียนได้รับคำตอบสำเร็จรูป หากแต่เป็นการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสืบค้น วิเคราะห์ ตรวจสอบ และใช้ข้อมูลจากปัญญาประดิษฐ์อย่างมีวิจารณญาณ อันนำไปสู่การปรับกระบวนการทัศน์ทางการศึกษา โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้นำทางด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ ขณะเดียวกันต้องส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านจริยธรรม ปัญญาประดิษฐ์ (AI Ethics) เช่น การเคารพสิทธิ การอ้างอิงแหล่งที่มา การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล การคำนึงถึงอคติของระบบปัญญาประดิษฐ์ และการใช้เทคโนโลยีอย่างซื่อสัตย์ทางวิชาการ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือในการเข้าถึง ต่อยอด และสืบสานคุณค่าของวรรณคดีไทยได้อย่างสร้างสรรค์ ควบคู่ไปกับการพัฒนาตนเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณธรรม ความรับผิดชอบ และพร้อมดำรงชีวิตในสังคมแห่งอนาคตได้อย่างยั่งยืน

6. กิตติกรรมประกาศ

ผู้เขียนบทความขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง ที่ให้ข้อเสนอแนะด้านการจัดการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ อันเป็นประโยชน์ต่อการเขียนบทความนี้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2569). *มาทำความรู้จักกับ AI 4 ประเภท*.

<https://www.mdes.go.th/service/detail/10486>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *หนังสือส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). *คู่มือการใช้ AI สำหรับครู นักเรียน โรงเรียน และผู้ปกครองในประเทศไทย พ.ศ. 2568*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

กุหลาบ มลลิกะมาส. (2555). *ความรู้ทั่วไปทางวรรณคดีไทย*. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

จิรภัทร เหล่า. (2568). เทคนิคการจัดการเรียนรู้วรรณคดีไทยของครูภาษาไทยในยุคดิจิทัล. *วารสารพุทธศาสตร์ มจร อุบลราชธานี*, 7(1), 1990–2002.

- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการเรียนรู้. <https://www.scimath.org/article-technology/item/10110-ai-10110>
- ชูเมือง และทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์. (2568). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ของครูในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาปิจิตร. *วารสารมณีเชษฐาราม วัดจอมมณี*, 8(3), 593-607.
- ณัฐพร จาตุยางโพน. (2561). *พัฒนาการวรรณคดีไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ดาราวรรณการพิมพ์.
- บันลือ พุกกะวัน. (2557). *แนวพัฒนาการอ่านเร็ว-คิดเป็น*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปณิดา ไรรุ่งเนิน, เชษฐรัฐ กองรัตน์, และ วรพงศ์ คุยบุตร. (2568). ปัญญาประดิษฐ์กับการเรียนการสอนภาษาไทยในโลกยุคใหม่. *Journal of Inclusive and Innovative Education*, 9(3), 73–88.
- พิกุล จันทน์นาลาว. (2565). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 [การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย]*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2544). *วรรณคดี*. ใน *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554*. <https://dictionary.orst.go.th/>
- วิพุธ โสภวงศ์. (2565). *วรรณกรรมไทย*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาไทยศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 11). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สว่างนภา ต่วนภูษา. (2567). ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการบริหารการศึกษายุคดิจิทัล. *วารสารการบริหารการศึกษาและมนุษยสังคมศาสตร์*, 2(3), 52–62.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2560). *ปัญญาประดิษฐ์ (การเรียนรู้เชิงลึกและเทคโนโลยีหุ่นยนต์ได้ตอบการสนทนา)*. <https://science.royalsociety.go.th/ai-chatbot/>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *AI เพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. บริษัท พรักหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี. (ม.ป.ป.). *พระราชกฤษฎีกาตั้งวรรณคดีสโมสร*. <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/1046045.pdf>
- สิริพิชญ์ชนก คุณประเสริฐ. (2567). *ปัญญาประดิษฐ์กับแง่มุมทางกฎหมาย*. <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2567-mar7>
- องอาจ ไอลม. (2555). *วรรณคดีศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปริปเพิ้ล กรู๊ป.
- อรุณทัย อินทนิล, ภัคพล คำน้อย, และ กาญจนา วิชญาปกรณ์. (2565). สถานภาพงานวิจัยด้านการเรียนการสอนวรรณคดีไทยช่วงปี พ.ศ. 2555–2564. *วารสารครูพิบูล*, 9(2), 337–354.
- Akgun, S., & Greenhow, C. (2022). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K-12 settings. *AI and Ethics*, 2, 431–440.
- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 769, 012043.

- Baker, R. S., & Hawn, A. (2022). Algorithmic bias in education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 32(4), 1052–1092. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00285-9>
- Cambridge University Press. (n.d.). *Literature*. In *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/literature>
- Fahimirad, M. (2018). A review on application of artificial intelligence in teaching and learning in educational contexts. *International Journal of Learning and Development*, 8(4), 106–118.
- Fitria, T. N. (2021). Artificial intelligence (AI) in education: Using AI tools for teaching and learning process. *Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper STIE AAS*, 4(1), 134–147.
- Hodøl, H.-O., Kjærgård, P. I., & Økland, Ø. (2025). From access to ability: Educator's perspectives on AI and new digital divides in higher education. *Digital Society*, 4, Article 78.
- Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). State of the art and practice in AI in education. *European Journal of Education*, 57(4), 542–570.
- Hamdi, M. (2024). *How AI is Transforming and Shaping the Future of Education*. Paper presented at the 2024 IEEE 28th International Conference on Intelligent Engineering Systems (INES).
- Joshi, A. G. (2026). Use of AI in teaching literature. *Knowledgeable Research (KR)*, Special Vol.(05), 69–73.
- Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., Stadler, M., Weller, J., Kuhn, J., & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, Article 102274.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–14). ACM.
- Poompao, S., & Witchayapapakorn, K. (2024). The synthesis of graduate research on literary pedagogy at Silpakorn University and Naresuan University during 2007–2022. *FOYER: The Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 7(1), 1–37.

UNESCO. (n.d.). *Artificial intelligence in education*. <https://www.unesco.org/en/digital-education/artificial-intelligence>

University of Illinois Urbana-Champaign. (2024). *AI in schools: Pros and cons*. <https://education.illinois.edu/about/news-events/news/article/2024/10/24/ai-in-schools--pros-and-cons>

Uppakandee, Y., Dinlansakun, M., & Chukaew, P. (2023). Explore status teaching model for reading skills in Thai literature from research during 2004–2018. *Fa Nuea Journal*, 11(1), 89–117.

Zhai, C., Wibowo, S., & Li, L. D. (2024). The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 11, Article 28.