



การพัฒนากรณีศึกษาจำลองทางกฎหมายโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI)  
และผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย  
ของนักศึกษาครุดนตรีและนาฏศิลป์ วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่

The Development of AI-Generated Simulated Legal Case Studies and their Effect  
on the Critical Thinking and Legal Decision-Making Skills  
of Music and Dance Education Students Chiang Mai College of Dramatic Arts

ประโยชน์ มีสกุล

ภาควิชาศึกษาทั่วไป วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ประเทศไทย

\*ผู้รับผิดชอบบทความ

Prayoch Meesakul

Department of General Education, Chiangmai College of Dramatic Arts,  
Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, Thailand

\*Corresponding author: drprayoch@gmail.com

Received: September 28, 2025 / Revised: March 29, 2026 / Accepted: June 4, 2026

### บทคัดย่อ

งานวิจัยในชั้นเรียนนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ คือ (1) พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของชุดกรณีศึกษาจำลองทางกฎหมายที่สร้างโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) Z2) เปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขานครศึกษาและนาฏศิลป์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้ชุดกรณีศึกษา และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาจำนวน 44 คน ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชากฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ การวิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดยใช้ AI ChatGPT-4 ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ เน้นประเด็นลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ AI ในงานศิลปะ และแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 โดยมีค่า  $t = 9.25$  แสดงให้เห็นว่าชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI เป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิผลในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงประยุกต์และทักษะที่สำคัญสำหรับการเป็นครูมืออาชีพในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: กรณีศึกษาจำลอง, ปัญญาประดิษฐ์, กฎหมาย



## Abstract

This classroom action research pursued three primary objectives: (1) to develop and evaluate the quality of AI-generated simulated legal case studies; (2) to compare the critical thinking and legal decision-making skills of second-year Bachelor of Education students in Music and Dance Education before and after the intervention; and (3) to assess student satisfaction with the implemented learning model. The sample group consisted of 44 students enrolled in the 'Law in Daily Life and Careers' course during the second semester of the 2025 academic year at Chiangmai College of Dramatic Arts. The study employed a one-group pretest-posttest experimental design. Research instruments included simulated case studies generated by ChatGPT-4, which were validated by experts and focused on copyright and intellectual property issues related to AI in the arts, alongside a standardized assessment for critical thinking and legal decision-making skills. The findings revealed that after the intervention, the students' mean scores for critical thinking and legal decision-making skills increased significantly at the 0.01 level  $t = 9.25$ . These results demonstrate that AI-generated simulated case studies serve as an effective innovation for promoting applied learning and essential professional teaching skills in the digital era.

**Keywords:** Simulated Case Studies, Artificial Intelligence, Laws

## 1. บทนำ

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต (4 ปี) สาขาวิชาดนตรีศึกษาและสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษา วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตให้เป็นครูมืออาชีพที่มีความรู้และทักษะในวิชาชีพ สามารถจัดการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล โดยยึดมั่นในจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพครู รายวิชากฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ (รหัส 300-15003) ซึ่งอยู่ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มวิชาทักษะชีวิต สังคม และสุขภาพ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างความรอบรู้และทักษะที่จำเป็นในการประพฤติตนและปฏิบัติงานอย่างถูกต้องตามกฎหมายและจริยธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาและวิชาชีพครู นอกจากนี้ยังได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตร (Program Learning Outcomes: PLO) ไว้ 5 ตัวบ่งชี้หลักสูตรสาขาวิชาดนตรีศึกษา ประกอบด้วย PLO1 รู้และเข้าใจในศาสตร์ทางดนตรีศึกษา รอบรู้ในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพ สามารถประยุกต์และบูรณาการองค์ความรู้ทางดนตรีศึกษาในการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม PLO2 สร้างและประยุกต์ใช้ผลงานด้านดนตรีศึกษาในการจัดการเรียนรู้อย่างมีอาชีพสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล PLO3 ปฏิบัติตนอย่างมีคุณธรรม จริยธรรมและปฏิบัติตนตามจรรยาบรรณวิชาชีพครู PLO4 แสดงออกถึงคุณลักษณะความเป็นครูดนตรี และ PLO5 กล้าแสดงออก อ่อนน้อมถ่อมตน และมีจิตสาธารณะ และในหลักสูตรสาขาวิชานาฏศิลป์ศึกษาก็ได้กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง (PLO) ไว้ 5 ตัวบ่งชี้เช่นเดียวกับสาขาวิชาดนตรีศึกษา โดยปรับให้เข้ากับวิชาชีพนาฏศิลป์

การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์และยุคดิจิทัล ได้นำมาซึ่งความเสี่ยงและผลกระทบใหม่ ๆ ทางกฎหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเข้ามาของ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ซึ่งส่งผลกระทบต่อตรงต่อวงการศิลปะและการศึกษา ครูดนตรีและนาฏศิลป์มีความเสี่ยงสูงที่จะเผชิญกับข้อพิพาททางกฎหมายที่เกิดจาก



การใช้ AI ในการสร้างสรรค์ผลงาน การตัดแปลงทำนองเพลง/ทำซ้ำ หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ของข้อมูลที่ใช้ฝึกฝน AI ซึ่งนักศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้มีทักษะการ รู้เท่าทันและป้องกันภัยทางกฎหมาย ที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตยซึ่งชี้ชัดว่าหลักสูตรควรเน้นการสร้างสื่อนวัตกรรมด้านดนตรี การใช้เทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพ และการพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา

รูปแบบการสอนกฎหมายแบบดั้งเดิมมักขาดความสามารถในการจำลองสถานการณ์ที่ซับซ้อนและเฉพาะเจาะจงกับบริบทของครุฑนตรีและนาฏศิลป์ในยุค AI การวิจัยนี้จึงนำเสนอวัตกรรมการใช้เครื่องมือ AI (Generative AI) ในการสร้างชุดกรณีศึกษาจำลองทางกฎหมาย (AI-Generated Simulated Legal Case Studies) ที่มีความหลากหลาย ทำทาย และสะท้อนปัญหาจริงในวิชาชีพครุฑนตรี/นาฏศิลป์ การใช้กรณีศึกษาเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered) และสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ (PLO1) การประเมินทางจริยธรรม (PLO3) และการตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ โดยมีคำถามการวิจัยสำคัญคือ (1) ชุดกรณีศึกษาที่สร้างโดย AI มีคุณภาพเหมาะสมในระดับใด (2) การใช้กรณีศึกษาดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาได้แตกต่างจากก่อนเรียนอย่างไร และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว

## 2. ทบทวนวรรณกรรม

### 2.1 แนวคิดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย

ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ถือเป็นหนึ่งในทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุดสำหรับครูในทางกฎหมาย ทักษะนี้ครอบคลุมความสามารถในการ (1) ระบุข้อเท็จจริงและปัญหาทางกฎหมาย จากสถานการณ์ที่ซับซ้อน (2) เชื่อมโยงปัญหาเข้ากับหลักกฎหมาย หรือจรรยาบรรณวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง (3) ประเมินทางเลือกในการแก้ไขปัญหา โดยคำนึงถึงผลกระทบทางสังคมและจริยธรรม และ (4) ตัดสินใจ/เสนอแนวทางแก้ไข ที่มีเหตุผลและสร้างสรรค์ ผู้เรียนในหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตต้องสามารถใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

### 2.2 การเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษา (Case-Based Learning: CBL)

CBL เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนนำความรู้เชิงทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลองหรือเหตุการณ์จริง CBL มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาในสภาพจริง (Real-World Context) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่า ครูยุคใหม่ต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็น โค้ช หรือผู้อำนวยการการเรียนรู้ ที่ช่วยแนะนำให้นักเรียนสามารถค้นหาปัญหาและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

### 2.3 ปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับนวัตกรรมทางการศึกษาและกฎหมาย

AI ได้เข้ามามีบทบาทในกระบวนการจัดการเรียนรู้ (PLO2) ตั้งแต่การช่วยสร้างเนื้อหา (Generative AI) ไปจนถึงการช่วยประเมินผล ในด้านกฎหมาย AI สามารถช่วยสร้าง กรณีศึกษาจำลอง ที่มีมิติทางกฎหมายและข้อเท็จจริงที่หลากหลายได้ในเวลาอันรวดเร็ว การใช้ AI ในการสร้างเครื่องมือนี้ถือเป็นการตอบโต้ภัยความเสี่ยงและผลกระทบภายนอกที่ระบุไว้ในหมวด 9 ของหลักสูตร ที่ต้องมีการพัฒนาหลักสูตรให้มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสอดคล้องกับโลกปัจจุบัน

### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ เจษฎา ราชภูร์นิยม และอัจฉรา ศรีสำอางค์ (2568) ศึกษา เรื่อง “การประยุกต์ใช้ ChatGPT ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน” (PBL) ในวิชาวิทยาศาสตร์ สามารถสรุปสาระสำคัญได้ว่า การบูรณาการ ChatGPT เข้า

มาเป็นเครื่องมือช่วยสืบค้นในขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าของกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ส่งผลให้นวัตกรรมการเรียนรู้นี้มีประสิทธิภาพสูงถึง 87.50/89.67 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังยืนยันว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดย ChatGPT ไม่เพียงแต่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายและลดข้อจำกัดด้านภาษาในการสืบค้นแหล่งอ้างอิงสากลเท่านั้น แต่ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมกระบวนการคิดวิเคราะห์ผ่านการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จำลองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงเสนอแนะว่าผู้สอนควรให้ความสำคัญกับการสอนทักษะการป้อนคำสั่ง (Prompt) ที่ถูกต้องควบคู่ไปกับการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อให้การใช้ปัญญาประดิษฐ์เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

และจากผลการประเมินหลักสูตรที่ผ่านมาสะท้อนว่าบัณฑิตมีจุดเด่นด้านทักษะปฏิบัติและคุณธรรมจริยธรรม แต่มีข้อสังเกตว่าเนื้อหาด้านการสร้างสื่อนวัตกรรมยังไม่เข้มข้น และความสามารถในการแก้ปัญหาในเชิงระบบด้านวิชาการยังขาดประสิทธิภาพ ผู้ใช้บัณฑิตจึงเสนอให้หลักสูตรเพิ่มรายวิชาที่ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมการสอนโดยใช้เทคโนโลยีและพัฒนาความสามารถเชิงวิชาการควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์งานดนตรี ซึ่งการวิจัยนี้ที่เน้นการใช้ AI สร้างเครื่องมือสอนและประเมินกฎหมายของ AI จึงเป็นการตอบสนองต่อข้อเสนอแนะเหล่านั้นโดยตรง

### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลัง (One-Group Pretest-Posttest Design)

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต ชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปศึกษา และสาขาคณิตศาสตร์ศึกษา ของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชากฎหมายในชีวิตประจำวันและการอาชีพ จำนวน 44 คน โดยไม่มีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง แต่ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยรับผิดชอบการสอนโดยตรง ประกอบกับข้อจำกัดด้านบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้การแบ่งควบคุมทำได้ยากและอาจกระทบต่อสิทธิในการเข้าถึงนวัตกรรมของผู้เรียน การใช้การทดลองแบบกลุ่มเดียวจึงเป็นทางเลือกที่คำนึงถึงจริยธรรมการวิจัยและบริบทจริงเป็นสำคัญ และเพื่อให้เกิดความเชื่อมั่นในผลการทดลอง แม้การวิจัยจะเป็นแบบกลุ่มเดียวแต่ผู้วิจัยได้เสริมความเข้มข้นด้วยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์/สังเกตการณ์พฤติกรรม เพื่อยืนยันว่าการเปลี่ยนแปลงคะแนนที่เกิดขึ้น เกิดจากตัวนวัตกรรมจริง ๆ ไม่ใช่จากปัจจัยภายนอก

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ (AI-Generated Case Studies) โดยใช้ Generative AI ChatGPT-4 เพื่อสร้างสถานการณ์จำลอง 5 ชุดหลัก ครอบคลุมประเด็น (1) ลิขสิทธิ์งานสร้างสรรค์จาก AI (2) พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (3) การละเมิดทางแพ่งและอาญาในสถานศึกษา (4) จรรยาบรรณวิชาชีพครู และ (5) ทรัพย์สินทางปัญญาในงานดนตรีและนาฏศิลป์ โดยใช้แนวคำสั่ง (Prompt) ที่เฉพาะเจาะจง เช่น จงสร้างสถานการณ์จำลองทางกฎหมายเกี่ยวกับลิขสิทธิ์เพลงที่เกิดจากปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับนักศึกษาครุศึกษานาฏศิลป์/ดนตรี โดยเน้นข้อพิพาทเรื่องสิทธิในตัวผลงานและการดัดแปลงทำนอง เมื่อได้ร่างสถานการณ์จำลองแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบในเบื้องต้นและปรับปรุงภาษาให้สอดคล้องกับบริบทของวิทยาลัย จากนั้นส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย จำนวน 3 ท่าน ทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อกฎหมาย (Human Refinement) ก่อนนำไปหาค่าความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่ามีค่ารายข้อระหว่าง 0.67-1.00 โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.85 ซึ่งถือว่ามีความเที่ยงตรงและ



นำไปใช้ในการวิจัยได้ โดยที่ในแต่ละชุดของกรณีศึกษาจะมีโครงสร้างที่สื่อให้เห็นถึงข้อเท็จจริง หรือเหตุการณ์จำลองที่เกิดขึ้น ประเด็นปัญหาที่นำไปสู่คำถามทางกฎหมายที่นักศึกษาต้องตอบ และเกณฑ์การเฉลยหรือแนวคำตอบที่ถูกต้องตามหลักกฎหมาย

3.2.2 แบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย (Pre/Post-test) โดยใช้สถานการณ์จำลอง 5 สถานการณ์ (สถานการณ์ละ 4 คะแนน รวม 20 คะแนน) โดยในแต่ละสถานการณ์จะกำหนดเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับวิชาชีพครู วิชาชีพศิลป์/ดนตรีและเทคโนโลยี AI ให้นักศึกษาเขียนตอบคำถามใน 3 มิติหลัก เพื่อวัดความสามารถในการระบุปัญหาและแสดงทักษะตามองค์ประกอบ มิติที่ 1 การระบุประเด็นปัญหา (Identification) การแยกแยะข้อเท็จจริง ระบุปัญหาทางกฎหมาย หรือจรรยาบรรณที่ปรากฏในสถานการณ์ มิติที่ 2 การอ้างอิงหลักกฎหมาย/จรรยาบรรณ (Legal Reference) การเลือกใช้อีกกฎหมายที่เกี่ยวข้อง (เช่น พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์) หรือจรรยาบรรณวิชาชีพครูมาสนับสนุนการวิเคราะห์ และ มิติที่ 3 การเสนอแนวทางแก้ไขและตัดสินใจ (Decision Making) การเสนอทางออกของปัญหาอย่างมีเหตุผล สร้างสรรค์ และ คำนึงถึงผลกระทบต่อเชิงจริยธรรม ใช้เกณฑ์การประเมินแบบแยกองค์ประกอบ (Analytic Rubric) ในแต่ละสถานการณ์ (คะแนนเต็ม 4 คะแนน) ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน พบว่ามีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.85 ซึ่งมีความเที่ยงตรงในระดับที่นำไปใช้ในการวิจัยได้ และเมื่อผู้วิจัยนำเครื่องมือไปจัดเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงแล้ว ได้นำผลคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ พบว่ามีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.88 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือมีความสอดคล้องภายใน และมีความน่าเชื่อถือในการวัดผลสูง

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความทันสมัยและความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ 4 ข้อ (2) ด้านความชัดเจนและการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ 3 ข้อ และ (3) ด้านการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมวิชาชีพ 3 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิ และเมื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือทั้งฉบับ พบว่ามีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) เท่ากับ 0.91 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือและมีความสอดคล้องภายใน

3.2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการทำงานกลุ่ม (Observation Form) เพื่อใช้บันทึกข้อมูล เชิงประจักษ์ ระหว่างที่นักศึกษาดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกรณีศึกษาจำลองในชั้นเรียน โดยเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ (ดี พอใช้ ปรับปรุง) ใช้สำหรับบันทึกพฤติกรรมรายกลุ่มระหว่างการอภิปรายและการนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาทางกฎหมาย ประเด็นการสังเกตครอบคลุมพฤติกรรมสำคัญตามผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวัง ได้แก่ ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (PLO5) การแสดงบทบาทผู้นำและผู้ตามที่ดีในการทำงานกลุ่ม ทักษะการสื่อสารและการทำงาน เป็นทีม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการรับฟังผู้อื่นอย่างมีเหตุผล และการให้เหตุผลเชิงกฎหมายและจริยธรรม การนำหลักการที่เรียนรู้มาปรับใช้ในการอภิปราย สถานการณ์จำลอง ข้อมูลจากแบบสังเกตนี้ใช้เพื่อการวิเคราะห์เชิงพรรณนาประกอบการอธิบายบรรยากาศการเรียนรู้และพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะ โดยไม่ได้นำไปคำนวณสถิติหลักในการทดสอบสมมติฐาน เพื่อให้เห็นภาพรวมของการพัฒนาผู้เรียนในมิติอื่น ๆ นอกเหนือจากคะแนนสอบ

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อตรวจประเมินเครื่องมือ ดังนี้ (1) สำเร็จการศึกษา ไม่นต่ำกว่าปริญญาตรีทางกฎหมาย/กระบวนการยุติธรรมและปฏิบัติงานทางกฎหมายมาไม่น้อยกว่า 10 ปี หรือ (2) รับราชการหรือเคยรับราชการในตำแหน่งนิติกรชำนาญการพิเศษขึ้นไป หรือ (3) สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านกฎหมาย/กระบวนการยุติธรรม โดยผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้เป็นข้าราชการกรุงเทพมหานคร ตำแหน่งนิติกรชำนาญการพิเศษ จำนวน 2 ท่าน และข้าราชการสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการฟอกเงิน ซึ่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านกระบวนการยุติธรรม จำนวน 1 ท่าน

### 3.3 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1.1 การวัดผลก่อนเรียน (Pre-test) ในสัปดาห์ที่ 1 แจกแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย ฉบับวัดผลก่อนเรียน (Pre-test) ให้นักศึกษาทำก่อนเริ่มการทดลอง

3.3.1.2 จัดการเรียนรู้แบบ Case-Based Learning ในสัปดาห์ที่ 2-5 (ต่อเนื่อง 4 สัปดาห์) โดยใช้ ชุดกรณีศึกษาที่สร้างโดย AI ให้นักศึกษาทำงานกลุ่ม วิเคราะห์ปัญหา และนำเสนอแนวทางแก้ไข

3.3.1.3 ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม เพื่อสังเกตพฤติกรรม (ภาวะผู้นำ, การสื่อสาร, การให้เหตุผล เชิงกฎหมาย) ของนักศึกษาขณะอภิปรายและนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาในแต่ละกรณีศึกษา ในสัปดาห์ที่ 2-5 (ต่อเนื่อง 4 สัปดาห์)

3.3.1.4 การวัดผลหลังเรียน ในสัปดาห์ที่ 6 แจกแบบวัดทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย ฉบับวัดผลหลังเรียน (Post-test) ให้นักศึกษาทำหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม

3.3.1.5 การประเมินความพึงพอใจ ในสัปดาห์ที่ 6 แจกแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักศึกษาประเมินรูปแบบการเรียนรู้ที่หลังเสร็จสิ้นกิจกรรม

#### 3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.3.2.1 สถิติเชิงพรรณนา ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $SD$ ) สำหรับคะแนนสอบ และความพึงพอใจ

3.3.2.2 สถิติเชิงอ้างอิง Paired Samples  $t$ -test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนน Pre-test และ Post-test

## 4. ผลการวิจัย

4.1 ผลการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI จากการพัฒนาชุดกรณีศึกษาจำลองทางกฎหมายโดยใช้ ChatGPT-4 และผ่านกระบวนการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านกฎหมาย (Human Refinement) พบว่าเครื่องมือมีความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เฉลี่ยเท่ากับ 0.85 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากรณีศึกษาจำลองมีเนื้อหาที่ถูกต้องตามหลักกฎหมายและมีความเหมาะสมกับบริบทวิชาชีพครุคดีและนาฏศิลป์

4.2 จากตารางผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่าง  $N = 44$  พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาหลังเรียน ( $\bar{X} = 15.15$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 10.48$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $t = 9.25$ ) ซึ่งให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI ส่งผลให้นักศึกษามีพัฒนาการในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายอย่างมีนัยสำคัญ โดยนักศึกษาสามารถระบุประเด็นข้อพิพาททางกฎหมายได้แม่นยำขึ้น สามารถเชื่อมโยงหลักกฎหมายลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาเข้ากับสถานการณ์จริง ในวิชาชีพได้ดีกว่าช่วงก่อนเรียน รวมถึงแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเสนอแนวทางแก้ไขปัญหที่สมเหตุสมผลและสอดคล้องกับจรรยาบรรณวิชาชีพครูในยุคดิจิทัล



## ตาราง 1

ผลการเปรียบเทียบทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมาย

การวัดผล	จำนวน นักศึกษา	ค่าเฉลี่ย คะแนนเต็ม 20	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ค่า t	ค่า p (Sig.)	ผลการเปรียบเทียบ
ก่อนเรียน Pre	44	10.48	1.82	9.25***	< 0.001	แตกต่างกันอย่างมีนัย สำคัญ
หลังเรียน Post	44	15.15	1.90			

\*\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

4.3 จากตารางผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่านักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) ซึ่งยืนยันว่านวัตกรรมนี้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนยุคดิจิทัล และเมื่อพิจารณารายด้านตามโครงสร้างเครื่องมือ สามารถจำแนกผลได้ดังนี้ ด้านความทันสมัยและความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.64$ ) โดยให้ความสำคัญกับเนื้อหาในกรณีศึกษาที่มีความทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์การใช้ AI และลิขสิทธิ์ในยุคปัจจุบัน ซึ่งตรงกับบริบทของวิชาชีพครู ศึกษาศาสตร์ และดนตรี ด้านความชัดเจนและการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X} = 4.41$ ) โดยระบุว่าภาษาที่ AI ใช้ในการสร้างสถานการณ์จำลองมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และรูปแบบการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นทักษะการตัดสินใจเชิงกฎหมายได้อย่างเป็นระบบ ด้านการส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมวิชาชีพ นักศึกษามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.41$ ) สะท้อนว่ารูปแบบการเรียนรู้นี้ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนักถึงจรรยาบรรณวิชาชีพครู และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

## ตาราง 2

ผลการประเมินความพึงพอใจ

ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ )	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	ระดับความพึงพอใจ
ด้านที่ 1. ความทันสมัยและเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ	4.64	0.49	มากที่สุด
ด้านที่ 2. ความชัดเจนและการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์	4.41	0.54	มาก
ด้านที่ 3. การส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ	4.50	0.52	มากที่สุด
ภาพรวม	4.52	0.50	มากที่สุด

## 5. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมการสอนในรูปแบบชุดกรณีศึกษาจำลองทางกฎหมายโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI-Generated Simulated Legal Case Studies) และประเมินผลต่อทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขานิติศาสตร์และสาขานิติศาสตร์ศึกษา ชั้นปีที่ 2 จำนวน 44 คน ผลการวิจัยโดยรวมสามารถสรุปได้ ดังนี้

5.1.1 การพัฒนานวัตกรรม งานวิจัยสามารถพัฒนาชุดกรณีศึกษาจำลองทางกฎหมายที่สร้างโดย AI ได้อย่างมีคุณภาพ โดยผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ และมีความเฉพาะเจาะจงกับประเด็นทางกฎหมาย ใหม่ ๆ ที่เกิดจากการประยุกต์ใช้ AI ในงานศิลปะและวิชาชีพครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา ซึ่งเป็นปัญหาที่หลักสูตรต้องให้ความสำคัญเพื่อให้บัณฑิตมีความรู้ความสามารถและทักษะในวิชาชีพอย่างลุ่มลึก

5.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ การใช้ชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI ส่งผลให้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ( $t = 9.25$ ) โดยค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก 10.48 ( $\bar{X} = 10.48$ ) เป็น 15.15 ( $\bar{X} = 15.15$ ) จากคะแนนเต็ม 20 จากผลลัพธ์ยืนยันว่านวัตกรรมการสอนนี้ประสบความสำเร็จในการพัฒนาความสามารถของนักศึกษาในการคิด ค้นหา วิเคราะห์ข้อเท็จจริง และประเมินข้อมูล เพื่อนำไปสู่การประยุกต์และบูรณาการองค์ความรู้ทางด้านดนตรีศึกษาและนาฏศิลป์ศึกษาในการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงของสังคม กรณีศึกษาที่มุ่งเน้นประเด็นทางกฎหมายและจริยธรรมที่ AI สร้างขึ้น ยังเป็นการต่อยอดการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล และส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกการตัดสินใจโดยยึดมั่นใน คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู และสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง PLO1, PLO2, PLO3

5.1.3 ความพึงพอใจของผู้เรียน นักศึกษามีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบใช้กรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI ในระดับ มากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) โดยระบุถึงความประทับใจในด้าน ความทันสมัยและความเกี่ยวข้องกับวิชาชีพ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้เรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปแล้ว การนำนวัตกรรมการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยี AI มาใช้ในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงกฎหมาย ถือเป็นแนวทางที่ประสบความสำเร็จในการเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาเป็นครูมืออาชีพที่สามารถเผชิญและก้าวทันกับการเปลี่ยนแปลงในโลกยุคดิจิทัล ซึ่งเป็นไปตามปรัชญาและวัตถุประสงค์ของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิตอย่างครบถ้วน

## 5.2 อภิปรายผล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การใช้ชุดกรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI มีประสิทธิผลสูงในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเชิงกฎหมายของนักศึกษา โดยคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ( $t = 9.25, p < .001$ ) ซึ่งเป็นผลมาจากการที่นวัตกรรมนี้ กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กรณีศึกษาที่ซับซ้อนและทันสมัยกระตุ้นให้นักศึกษาต้องใช้ความพยายามในการระบุปัญหา การเชื่อมโยงหลักกฎหมาย และการประเมินผลกระทบ ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก (Problem-Based Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ตอบโจทย์การเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล (PLO2) การที่กรณีศึกษาเน้นประเด็นลิขสิทธิ์ของผลงานที่สร้างโดย AI และความรับผิดชอบทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เรียนสามารถรู้ทันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล และเตรียมความพร้อมในการสร้างและประยุกต์ใช้นวัตกรรม เสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจ (PLO1 & 3) การตัดสินใจในกรณีพิพาททางกฎหมายต้องอาศัยการบูรณาการความรู้ทางกฎหมายเข้ากับคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณวิชาชีพครู ซึ่งเป็นแกนหลักของหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต การฝึกฝนในสถานการณ์จำลองช่วยลดความเสี่ยงที่บัณฑิตจะเผชิญปัญหาทางกฎหมายในวิชาชีพจริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb (1984) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดจากการที่ผู้เรียนได้เผชิญกับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมและนำมาสะท้อนคิดเพื่อสร้างโมเดลในการแก้ปัญหา และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเจษฎา ราชฤทธิ์นิรม และอัจฉรา ศรีสำอางค์ (2568) ที่พบว่า การบูรณาการ Generative AI เข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น เช่นเดียวกับ แนวทางการพัฒนาหลักสูตร AI & Digital Ethics ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี [สสวท.] (2567) ที่มุ่งเน้นการสร้างความรู้ด้านจริยธรรมดิจิทัลควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสนับสนุนข้อค้นพบของผู้วิจัยที่ว่า การใช้กรณีศึกษาจำลองที่เน้นประเด็นลิขสิทธิ์และจรรยาบรรณวิชาชีพครู ช่วยให้นักศึกษามีความพร้อมในการรับมือกับความท้าทายในวิชาชีพนาฏศิลป์และดนตรีภายใต้บริบทของเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



### 5.3 ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยในชั้นเรียน แบบแผนของการวิจัยที่ใช้กลุ่มตัวอย่างเดียวในการทดลองวัดผลก่อนเรียน-หลังเรียน ( $N = 44$ ) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีขนาดเล็ก และเป็นนักศึกษาเฉพาะสาขาวิชาดนตรีและนาฏศิลป์ ผลการวิจัยจึงอาจไม่สามารถสรุปอ้างอิง (Generalize) ไปยังนักศึกษาในสาขาวิชาอื่นที่มีบริบทต่างกันได้ในด้านลักษณะผู้เรียนและสถานศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีทักษะโดดเด่นทางด้านปฏิบัติศิลปะ แต่อาจมีพื้นฐานความเข้าใจด้านกฎหมายดิจิทัลที่แตกต่างกัน นอกจากนี้บริบทของวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ที่มีวัฒนธรรมองค์กรเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรม อาจส่งผลกระทบต่อมุมมอง และการตัดสินใจเชิงจริยธรรมที่ต่างจากนักศึกษาในมหาวิทยาลัยสาขาการทั่วไป ส่วนในด้านเทคโนโลยี ชุดกรณีศึกษาถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาที่กฎหมาย AI ยังมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ยังคงต้องอาศัยการตรวจสอบและปรับปรุงความถูกต้องทางกฎหมายเชิงลึกโดยมนุษย์ (Human Refinement) เพื่อให้มั่นใจในความถูกต้องของเนื้อหา ผลการวิจัยนี้จึงสะท้อน ถึงประสิทธิภาพของเครื่องมือ ณ ช่วงเวลาที่ทำการศึกษานั้น อีกทั้งยังมีข้อจำกัดในการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนที่อาจส่งผลกระทบต่อความเชื่อมั่นของผลลัพธ์

## 6. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

### 6.1 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้พบว่าการใช้กรณีศึกษาจำลองที่สร้างโดย AI มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาทักษะผู้เรียน ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่าสถาบันอุดมศึกษาควรส่งเสริมให้คณาจารย์นำเทคโนโลยี Generative AI มาใช้เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบสถานการณ์จำลองที่ซับซ้อนและทันสมัย เพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรายวิชากฎหมายและจริยธรรมจากการท่องจำตัวบทไปสู่การฝึกทักษะการตัดสินใจในบริบทวิชาชีพที่สมจริง อย่างไรก็ตาม ในการนำไปใช้นั้นผู้สอนจำเป็นต้องมีกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (Human-in-the-loop) อย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันความคลาดเคลื่อนของข้อมูลกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ ตลอดจนควรมีการปูพื้นฐานด้านจรรยาบรรณดิจิทัลควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ข้อมูลกฎหมาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ครอบคลุมทั้งในมิตินิติศาสตร์และจริยธรรมวิชาชีพครูอย่างยั่งยืน

### 6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

สำหรับการพัฒนางานวิจัยในอนาคต ควรมีการขยายขอบเขตการศึกษาไปยังกลุ่มนักศึกษาครูในสาขาวิชาอื่นที่มีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของสภาพแวดล้อมที่มีต่อกระบวนการตัดสินใจเชิงกฎหมายและจริยธรรม นอกจากนี้ควรมีการวิจัยเชิงทดลองที่มีการเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมอย่างชัดเจน เพื่อยืนยันประสิทธิผลของนวัตกรรม AI เมื่อเทียบกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบปกติ และควรมีการศึกษาติดตามผลระยะยาวเกี่ยวกับการนำทักษะการตัดสินใจเชิงกฎหมายไปประยุกต์ใช้ในช่วงที่นักศึกษาออกไปฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูในสถานศึกษาจริง เพื่อประเมินความคงทนของทักษะและความสามารถในการแก้ปัญหาข้อพิพาททางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตการทำงาน



## 7. เอกสารอ้างอิง

- เจษฎา ราชภรณ์นิยม และอัจฉรา ศรีสำอางค์. (2568). การประยุกต์ใช้ ChatGPT ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมและวิศวกรรมศึกษา*, 16(1), 99-109.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2567). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ AI และจริยธรรมดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถาบันการศึกษาและครู*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Eaglewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.