



แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

- ✓ ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ✓ ก้าวที่ 6 ก้าวไกลเทคโนโลยี : การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

ชื่อเรื่อง : การยกระดับสื่อการสอนสู่ห้องเรียนแห่งอนาคตด้วยนวัตกรรม ADDIE Model



นายจักรภัทร คำศรี

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

SCAN ME





คำนำ

รายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่อง “การยกระดับสื่อการสอนสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต ด้วยนวัตกรรม ADDIE Model ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการนำเสนอแนวทางการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเฉพาะเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ในการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อันเป็นไปตามแนวนโยบาย “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2

การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดกระบวนการดำเนินงานตามขั้นตอนของ ADDIE Model ควบคู่กับการประยุกต์ใช้ วงจรคุณภาพ PDCA ในการออกแบบ พัฒนา และปรับปรุงสื่อการเรียนการสอน รวมถึงกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถ ความสนใจ และความถนัดของตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม (Active Learning) ผ่านสื่อและกิจกรรมที่มีความสร้างสรรค์ ทันสมัย และสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัล

คณะผู้จัดทำมีความมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน และผู้ที่สนใจในการศึกษา ค้นคว้า และนำแนวทางการพัฒนานวัตกรรมดังกล่าวไปปรับใช้ในบริบทของตนเอง เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะ ความรู้ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พร้อมรับมือกับความท้าทายของสังคมและเทคโนโลยีในอนาคตอย่างมั่นคงและยั่งยืน

จักรภัทร คำศรี
ผู้จัดทำ





เรื่อง	สารบัญ	หน้า
คำนำ		ก
สารบัญ		ข
ชื่อเรื่อง		1
บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา		2
วัตถุประสงค์		3
เป้าหมาย		3
วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/ดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้ อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้		3
ผลสำเร็จ		7
ผลสรุป		7
ผลงานจากการประยุกต์ใช้ ADDIE Model ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA		7
บทเรียนที่ได้รับ		8
ปัจจัยความสำเร็จ		8
ข้อเสนอแนะ/แนวทาง/ทิศทางการพัฒนาต่อยอด		9
การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ		9
บรรณานุกรม		10
ภาคผนวก		11





แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพตาม “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568

ผลงานสถานศึกษา ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

1. ชื่อเรื่อง : การยกระดับสื่อการสอนสู่ห้องเรียนแห่งอนาคต ด้วยนวัตกรรม ADDIE Model

ประเด็นความสอดคล้องกับ “9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

1. ก้าวด้วยคุณธรรม

- พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่ 10 และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
- หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ลูกเสือ

2. ก้าวนำเรียนรู้เชิงรุก

- Active Learning
- หลักสูตรท้องถิ่น
- ประวัติศาสตร์
- หน้าที่พลเมือง
- ศิลธรรม
- ประชาธิปไตย
- งานสถานักเรียน
- ชุมชน

3. ก้าวประยุกต์ Soft Power วิถีไทย

- Soft Power วิถีไทย ดนตรี กีฬา ศิลปะ แฟชั่น อาหาร ฯลฯ

4. ก้าวใส่ใจความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม

- ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
- ด้านสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา

5. ก้าวพร้อมพัฒนาปฐมวัย

- การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

6. ก้าวไกลเทคโนโลยี

- การขับเคลื่อนดิจิทัลในสถานศึกษา
- การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน
- การเรียนการสอนทางไกลผ่านดาวเทียม (DLTV/DLIT)

7. ก้าวเสริมวิถี อ่าน เขียน คิด

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ และ RT/NT/O-NET และ PISA
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการอ่าน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการเขียน
- ส่งเสริมผู้เรียนด้านการคิดคำนวณ





- 8. ก้าวพิชิตนวัตกรรม
 - ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา
 - ด้านการจัดการเรียนการสอน
- 9. ก้าวล้ำทักษะอาชีพ
 - การสร้างรายได้ Learn to Earn
 - ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching)

2. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและหลากหลาย การพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ส่งผลให้ทุกภาคส่วนต้องปรับตัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ Artificial Intelligence หรือ AI เข้ามามีบทบาทสำคัญในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคมโลก และโดยเฉพาะด้านการศึกษาที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้ทันต่อยุคสมัยในศตวรรษที่ 21 พฤติกรรมของผู้เรียนปรับเปลี่ยนไป จำเป็นต้องมีการพัฒนาสื่อใหม่ นวัตกรรมใหม่ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงให้ทันต่อยุคสมัย เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก รวดเร็ว สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีนัยสำคัญ ด้วยความสามารถในการประมวลผลข้อมูลจำนวนมากที่รวดเร็ว รวมถึงสร้างเนื้อหาและสื่อการสอนในรูปแบบที่หลากหลายและมีความน่าสนใจ รวมถึงจะสามารถช่วยลดภาระงานด้านอื่นๆ ได้

กระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีแนวทางการส่งเสริมการใช้ AI เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน การวัดและประเมินผล ตลอดจนการบริหารจัดการสถานศึกษาอย่างรอบด้าน เพื่อให้ครูมีเครื่องมือที่ทันสมัยในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ที่สอดคล้องกับทิศทางการศึกษายุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญ ได้แก่ การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนยังช่วยปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะของครูและนักเรียนให้รับมือกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น รวมถึงภัยที่เกิดจากโรคอุบัติใหม่ เช่น การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ ส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อการศึกษา การนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาช่วยในการจัดการเรียนการสอน จึงกลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้าง และพัฒนาการเรียนการสอนในหลายมิติ ไม่เพียงแต่ช่วยลดภาระงานของครู เช่น การวางแผนการสอน หรือการประเมินผลผู้เรียน อีกทั้งเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง รวมถึงส่งเสริมการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2567)

เทคโนโลยีหนึ่งที่หลายคนยอมรับว่าได้เข้ามามีบทบาทด้านการจัดการและการศึกษาของสังคมมนุษย์อย่างมากในขณะนี้ คือ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์หรือ “Artificial Intelligence : AI” ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ คอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้เข้าใจและตัดสินใจได้อย่างชาญฉลาดคล้ายคลึงกับการใช้สมองของมนุษย์ หรือบางครั้งดีกว่าที่มนุษย์ทั่วไปจะสามารถทำได้ด้วยศักยภาพก้าวข้ามขีดจำกัดของร่างกาย และจิตใจของสิ่งมีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานบางอย่างที่ซ้ำซากจำเจ และจัดการกับข้อมูลต่าง ๆ อย่างมหาศาลได้อย่างต่อเนื่อง และมีลักษณะเป็นอัตโนมัติ (สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล, 2563)

ดังนั้นการใช้นวัตกรรม ADDIE Model ครูผู้สอนสามารถนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาสื่อการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 บุคลากรเครื่องมือ AI สร้างสื่อที่สร้างสรรค์ การประเมินผลเพื่อปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยพัฒนาศักยภาพครูให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในอนาคตอย่างมั่นคงและยั่งยืน ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาจาก AI





ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) โดยเน้นให้ผู้เรียนกระตุ้นความสนใจการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทหาย และสนุกสนาน ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพ กฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงและเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่ใช้เทคโนโลยี AI ซึ่งเหมาะสมกับความต้องการ และระดับความสามารถของตนเอง
2. เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการใช้ AI เพื่อเพิ่มความสุข และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

4. เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการ AI อย่างสม่ำเสมอและมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น
2. ผู้เรียนร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ในรายวิชาวิทยาการคำนวณ ประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนในห้องเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
2. ผู้เรียนมีสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีความทันสมัย น่าสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วม พร้อมกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน

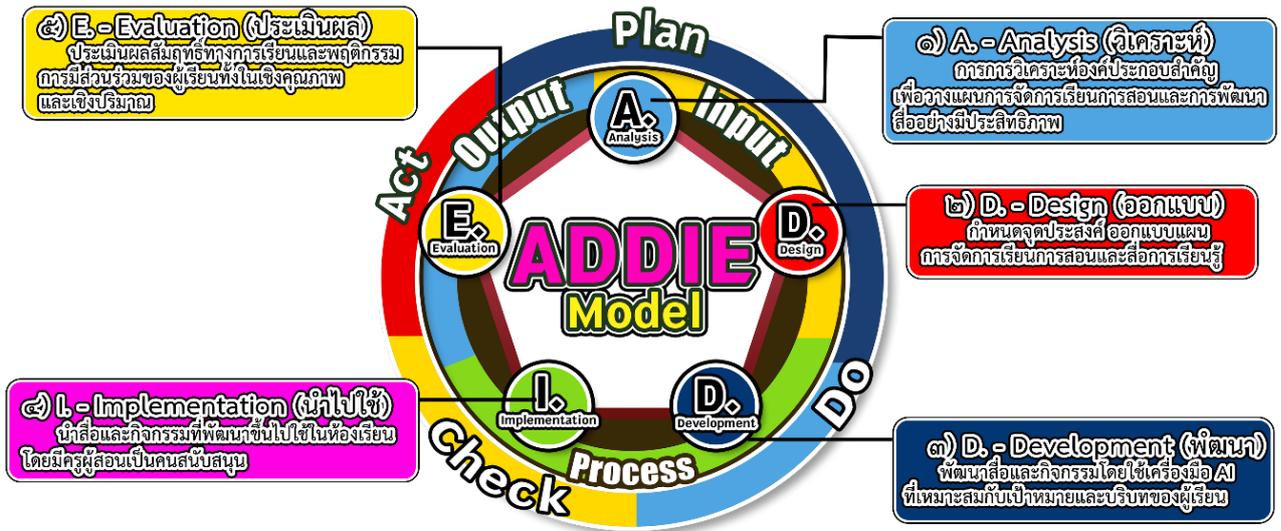
5. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/ดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้

5.1 การพัฒนานวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดทำสื่อการเรียนการสอน ADDIE Model ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA

การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ โดยใช้ ADDIE Model ร่วมกับกระบวนการ PDCA ในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ดังนี้

1. A ย่อมาจาก Analysis ความหมาย การวิเคราะห์ องค์ประกอบสำคัญเพื่อวางแผนในการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อ
2. D ย่อมาจาก Design ความหมาย การออกแบบ กำหนดจุดประสงค์เพื่อเป็นทิศทางในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อ
3. D ย่อมาจาก Development ความหมาย การพัฒนา การจัดการเรียนการสอน และการพัฒนาสื่อ
4. I ย่อมาจาก Implementation ความหมาย นำไปใช้ นำสื่อและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียน
5. E ย่อมาจาก Evaluation ความหมาย ประเมินผล การนำสื่อการสอน AI ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียน ทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ





5.2 กระบวนการตามแผนการออกแบบนวัตกรรมด้วยโมเดล ADDIE ร่วมกับการประยุกต์ใช้วงจรคุณภาพ PDCA

5.2.1 P : Plan (การวางแผน)

A : Analysis (การวิเคราะห์) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์องค์ประกอบสำคัญเพื่อวางแผนการจัดการเรียนการสอนและการพัฒนาสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ โดยประกอบด้วย

1 การวิเคราะห์ผู้เรียน

1) **วิเคราะห์ระดับชั้น** พิจารณาระดับชั้นของผู้เรียน เพื่อกำหนดเนื้อหาและกิจกรรมที่เหมาะสมตามความสามารถและพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของผู้เรียน ระดับชั้นจะเป็นตัวกำหนดความยากง่ายของเนื้อหา วิธีการสอน และรูปแบบของสื่อที่ใช้ให้สอดคล้องกับความเหมาะสมตามวัย

ระดับประถมศึกษา เน้นการสร้างพื้นฐานทักษะการคิดและความเข้าใจพื้นฐาน เนื้อหาต้องง่ายต่อการเข้าใจและมีภาพประกอบช่วยเสริมความเข้าใจ

2) **การวิเคราะห์ความพร้อม** ประเมินความพร้อมของผู้เรียนทั้งในด้านทักษะพื้นฐาน ดังนี้

1. ความพร้อมทางด้านความรู้พื้นฐาน ผู้เรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเรียนในระดับนั้นหรือไม่

2. ทักษะการใช้เทคโนโลยี ผู้เรียนมีทักษะการใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI ในการเรียนรู้หรือไม่ รวมถึงการเข้าถึงและความชำนาญในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

3. ความพร้อมทางจิตใจและพฤติกรรม ประเมินความสนใจ และ แรงจูงใจ

3) **การวิเคราะห์อุปกรณ์และสภาพแวดล้อม**

ตรวจสอบความพร้อมด้านอุปกรณ์ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึง เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการเรียนรู้พิจารณาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ภายในโรงเรียน เช่น ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ห้องสมุด ที่สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล

2 การวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ มาตรฐานและตัวชี้วัด การบูรณาการแหล่งเรียนรู้

วิเคราะห์ และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ฉบับปรับปรุง) เพื่อให้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนที่พัฒนามีความ
สอดคล้องกับขอบเขตเนื้อหาและคุณลักษณะอันผู้เรียนพึงประสงค์ของผู้เรียน

การบูรณาการแหล่งเรียนรู้ เลือกใช้แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมและหลากหลายเพื่อให้การจัดการเรียน
การสอนมีความน่าสนใจ และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง เช่น ห้องปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ ห้องสมุด เป็นต้น

3 การวิเคราะห์ปัญหาที่พบ

ปัญหาที่พบจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลก่อนเรียน พบว่าผู้เรียนส่วน
ใหญ่ขาดทักษะการคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking) ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยมี
ลักษณะของปัญหาดังนี้

1. ผู้เรียนขาดทักษะการวิเคราะห์ปัญหาอย่างเป็นระบบ ไม่สามารถแยกแยะองค์ประกอบ
ของปัญหา หรือจัดลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาได้อย่างมีเหตุผล
2. ผู้เรียนขาดทักษะการคิดเชิงตรรกะ ไม่สามารถใช้เหตุผลเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อนำไปสู่คำตอบ
หรือข้อสรุปที่ถูกต้อง
3. ผู้เรียนไม่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีช่วยในการแก้ปัญหา ขาดทักษะในการเลือกและใช้
เครื่องมือดิจิทัลหรือ AI เพื่อสนับสนุนการคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์ผลงาน

สาเหตุของปัญหา

1. เนื้อหาบางส่วนในรายวิชามีการนำเสนอในรูปแบบทฤษฎีมากเกินไป ขาดการฝึกปฏิบัติจริง
2. สื่อการเรียนรู้ที่ใช้อยู่ไม่สามารถกระตุ้นการมีส่วนร่วมและความท้าทายของผู้เรียน
3. ขาดการบูรณาการกิจกรรมหรือเกมการศึกษาที่ใช้กระบวนการคิดเชิงคำนวณ

D : Design (การออกแบบ) ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยี
ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้อง
กับความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนในระดับชั้นที่สอน โดยกำหนดโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
และแผนการสอน วางแผนเลือกสื่อการสอน เครื่องมือ และแหล่งเรียนรู้ รวมถึงออกแบบกิจกรรมเชิงโต้ตอบ
(Interactive) ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

ตัวอย่าง รายวิชา : วิทยาการคำนวณ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ : การคิดเชิงคำนวณ (Computational Thinking)

มาตรฐานการเรียนรู้ : ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิต
จริงอย่างเป็นขั้นตอน

ตัวชี้วัด : ม.1/1 อธิบายและประยุกต์ใช้ขั้นตอนการแก้ปัญหอย่างเป็นระบบ

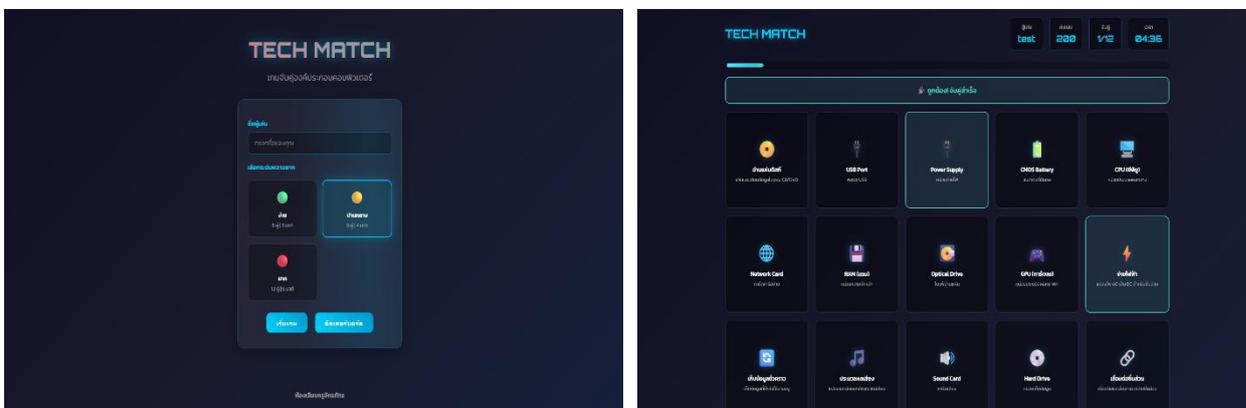
5.2.2 D : Do (ปฏิบัติ)

การนำแผนและสื่อการเรียนการสอนที่ออกแบบและพัฒนาขึ้น ไปใช้จริงในห้องเรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน
มีส่วนร่วม โดยใช้สื่อ AI และกิจกรรมที่เตรียมไว้ เพื่อพัฒนาทักษะตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนด

D : Development (การพัฒนา) พัฒนาสื่อและกิจกรรมโดยใช้เครื่องมือ AI ที่เหมาะสมกับ
เป้าหมายและบริบทของผู้เรียน จัดเตรียมเครื่องมือและระบบสำหรับการวัด และประเมินผลเพื่อเก็บข้อมูล
สำหรับการปรับปรุงต่อไป

พัฒนาสื่อการเรียนการสอนโดยใช้ AI

สร้างสื่อดิจิทัลแบบ Interactive ผ่านโปรแกรม Canva AI / Genially โดยผสมผสานเนื้อหา
กับ AI Chatbot เพื่อให้ผู้เรียนสามารถซักถาม และฝึกทำแบบฝึกหัดได้ด้วยตนเอง



ภาพประกอบสื่อดิจิทัลแบบ Interactive ผ่านโปรแกรม Canva AI

การเตรียมอุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้

1. จัดเตรียมคอมพิวเตอร์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนในชั้นเรียน
2. ตรวจสอบระบบอินเทอร์เน็ตของคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง
3. จัดเตรียม QR Code / หรือ Link การเข้าถึงเนื้อหาสำหรับนักเรียน

5.2.3 C : Check (การตรวจสอบ)

การติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนการสอน เพื่อพิจารณาว่าเป้าหมายและวัตถุประสงค์
การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ได้บรรลุผลหรือไม่ รวมถึงใช้ข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงการสอนให้ดียิ่งขึ้น

I : Implementation (การดำเนินการ) นำสื่อและกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียนโดยมี
ครูผู้สอนเป็นคนสนับสนุน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการความรู้
การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทาย สร้างบรรยากาศการเรียนรู้
ที่เน้นการเคารพกฎกติกา การยอมรับผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล มีการดำเนินการดังนี้

1. ครูนำสื่อและกิจกรรม AI ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในห้องเรียนตามแผนที่ออกแบบ
2. จัดกิจกรรม Game-based Learning และ Interactive Activity ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม
3. สังเกตและบันทึกพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ความสนใจ การทำงานร่วมกัน

การใช้ AI ในการแก้ปัญหา

การตรวจสอบผลลัพธ์

1. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)
2. เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสังเกตพฤติกรรม ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการ
คิดวิเคราะห์

5.2.4 A : Action (การตรวจสอบ)

การนำผลการตรวจสอบ และประเมินผลในขั้นตรวจสอบมาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน
และการพัฒนาสื่อ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ และสร้างความยั่งยืนในการพัฒนาทักษะผู้เรียน



E : Evaluation (การประเมินผล) ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ใช้ข้อมูลผลการประเมินเพื่อปรับปรุงสื่อและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการประเมินผลประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ใช้แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)
2. ประเมินผลงานกลุ่ม และการนำเสนอผลงาน

ประเมินพฤติกรรมและทักษะผู้เรียน

1. เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบสังเกต ครุภัณฑ์ที่กิจกรรมผู้เรียน
2. บันทึกหลังการสอน บันทึกข้อสังเกต ความสำเร็จ และปัญหาที่พบระหว่างการสอน เพื่อใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

6. ผลสำเร็จ

ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์

1. ความสำเร็จด้านการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้าถึงและเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่ใช้เทคโนโลยี AI ซึ่งเหมาะสมกับความต้องการและระดับความสามารถของตนเอง

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับระดับความสามารถ และความต้องการของตนเองอย่างชัดเจน ผู้เรียนแต่ละคนมีโอกาสเรียนรู้ในรูปแบบที่ตรงกับความถนัด และจุดแข็งของตนเอง เช่น การเรียนรู้แบบ Interactive ผ่านเกมการศึกษา การใช้ AI ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล หรือการใช้ AI Chatbot เพื่อซักถามและฝึกทำแบบฝึกหัดได้อย่างอิสระ

2. ความสำเร็จด้านการเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยการใช้ AI เพื่อเพิ่มความสุข และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลจากการดำเนินการพบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม การแก้โจทย์ปัญหา และการใช้งานสื่อ AI เพื่อสร้างผลงานของตนเอง การจัดกิจกรรมในลักษณะ Game-based Learning และ Interactive Activity ช่วยให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเสริมสร้างทักษะการสื่อสารระหว่างเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ผลสรุป

7.1 ผลงานจากการประยุกต์ใช้ ADDIE Model ร่วมกับวงจรคุณภาพ PDCA ในการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาสื่อการสอนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อผู้เรียน

1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ผ่านสื่อการสอนที่เหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของตนเอง
2. ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ
3. เพิ่มความสุขสนทนและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง
4. ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนในด้านการเรียนรู้ วิธีการและเทคนิคการสร้างภาพยนตร์สั้น



2. ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

1. ครูมีเครื่องมือ และกรอบการทำงานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาสื่อที่ทันสมัย ตรงกับความต้องการของผู้เรียน
2. สามารถติดตาม และประเมินผลผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมปรับปรุงกิจกรรมการเรียน การสอนตามข้อมูลย้อนกลับ
3. พัฒนาศักยภาพในการใช้เทคโนโลยี AI และการออกแบบการเรียนการสอนเชิงนวัตกรรม

3. ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

1. สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน
2. เป็นแนวทางหรือแบบอย่างในการพัฒนาห้องเรียนดิจิทัลและสื่อการสอนสำหรับห้องเรียนอื่น ในสถานศึกษา

4. ประโยชน์ต่อสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

1. สนับสนุนการยกระดับมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียน และการจัดการศึกษายุคศตวรรษที่ 21
2. สร้างเสริมแนวทางการบริหารจัดการทรัพยากรด้านเทคโนโลยีการศึกษามีประสิทธิภาพ

7.2 บทเรียนที่ได้รับ

1. ความสำคัญของการวิเคราะห์ผู้เรียนอย่างรอบด้าน (Analyze)

การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นพื้นฐานสำคัญของการออกแบบการเรียนการสอน การศึกษา ความสามารถ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทำให้ครูสามารถพัฒนาสื่อ และกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน การใช้ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น ผลการเรียนรู้ และข้อมูล เชิงคุณภาพ เช่น แบบสอบถามความสนใจ หรือการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ทำให้การวางแผนการ เรียนการสอนมีประสิทธิภาพ และตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียนได้อย่างดีเยี่ยม

2. การออกแบบสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสม (Design)

การออกแบบสื่อ และกิจกรรมที่ใช้ AI ต้องคำนึงถึงความน่าสนใจ ความโต้ตอบ และความสามารถในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น Game-based Learning และ Interactive Activity AI ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ ส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ การออกแบบสื่อที่ยืดหยุ่น ช่วยให้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสนใจและจุดแข็งของตนเอง

3. การปฏิบัติและปรับใช้สื่อในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (Development)

ความสำคัญของการเตรียมความพร้อมของครูก่อนการใช้สื่อ AI การฝึกทักษะการใช้ เครื่องมือและทดลองสื่อก่อนนำไปใช้จริง ทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด การติดตาม และให้คำแนะนำเฉพาะบุคคลในชั้นเรียนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ และสามารถใช้อุปกรณ์ได้อย่างเต็ม ประสิทธิภาพ

4. ความสำคัญของการติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง (Evaluation)

การติดตามและประเมินผลผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ครูสามารถ ปรับปรุงสื่อ และกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม การประเมินทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เช่น ทดสอบก่อนและหลังเรียน การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ ทำให้ครูเห็นความก้าวหน้าของผู้เรียน และสามารถวางแผนการเรียนรู้ต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

7.3 ปัจจัยที่มีต่อความสำเร็จ

1. ความพร้อมของผู้เรียน ความสามารถพื้นฐาน ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนมีผลต่อ ความสำเร็จในการเรียนรู้ด้วยสื่อ AI การประเมินความพร้อมของผู้เรียนก่อนเริ่มกิจกรรม ทำให้ครูสามารถ



ปรับระดับความยากง่ายของสื่อและกิจกรรมให้เหมาะสม ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. ความสามารถและทักษะของครูผู้สอน ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี AI และความเข้าใจในกระบวนการ ADDIE Model เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ครูที่มีความรู้และทักษะสูงสามารถออกแบบสื่อที่สร้างสรรค์ ปรับกิจกรรมให้เหมาะสม และติดตามผลผู้เรียนได้อย่างแม่นยำ

3. การออกแบบสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสม สื่อและกิจกรรมที่ออกแบบให้มีความโต้ตอบ สนุกสนาน และเชื่อมโยงกับความสนใจของผู้เรียน ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ การผสมผสานเกมการศึกษา

7.4 ข้อเสนอแนะ/แนวทาง/ทิศทางการพัฒนาต่อยอด

1. พัฒนาศักยภาพครูผู้สอน

ครูควรเสริมทักษะด้านเทคโนโลยี AI และการออกแบบกิจกรรมเรียนรู้ พร้อมแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติระหว่างครูเพื่อสร้างสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน

2. ออกแบบสื่อและกิจกรรมสร้างสรรค์

สื่อและกิจกรรมควรมีความโต้ตอบ สนุกสนาน และเชื่อมโยงกับความสนใจของผู้เรียน เช่น เกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

7.5 การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การดำเนินงานด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอน ได้รับการยอมรับและเผยแพร่ในหลายรูปแบบ ดังนี้

1. การเป็นวิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ

- วิทยากรอบรมหลักสูตรการตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรม CAPCUT เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

- วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สู่คุณภาพผู้เรียนด้านคิดคำนวณ” สำหรับครูผู้สอนคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

- วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การประยุกต์ใช้ AI เพื่อพัฒนาทักษะการสอนอ่าน-สอนเขียน” สำหรับครูผู้สอนภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของเขตสำนักงานพื้นที่การศึกษา

- วิทยากรในการประชุมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ เรื่องการใช้ AI มาประยุกต์กับงานแนะแนว เพื่อป้องกันปัญหาและแนวทางแก้ไขหลังเกิดปัญหา ของเขตสำนักงานพื้นที่การศึกษา

- วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI เสริมสุขภาพจิต พิชิตการสอนเชิงรุก

2. รางวัลที่ได้รับ

- เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ การประกวดภาพยนตร์สั้น ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567

- เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ 2 การประกวดภาพยนตร์สั้น ระดับชั้น ป.1-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567

- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับประเทศ โครงการประกวดสื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน “ปรับตัว ป้องกัน ปฏิบัติ เพื่อระงับภัยพิบัติจากสิ่งแวดล้อม





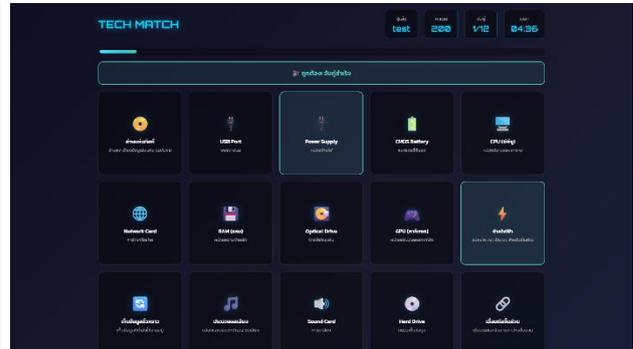
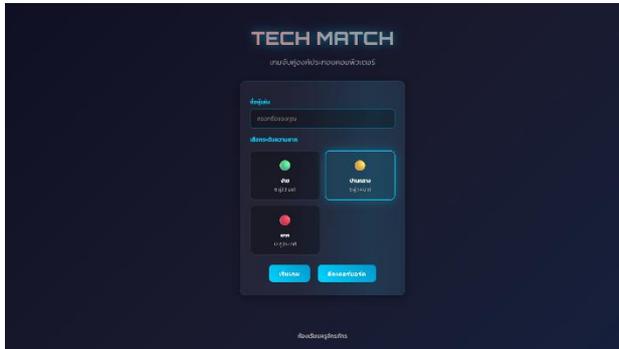
บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2567). *แนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล. (2563). *AI Government Framework*. กรุงเทพฯ: บริษัท พีไอเอ็น
(ไทยแลนด์) จำกัด.

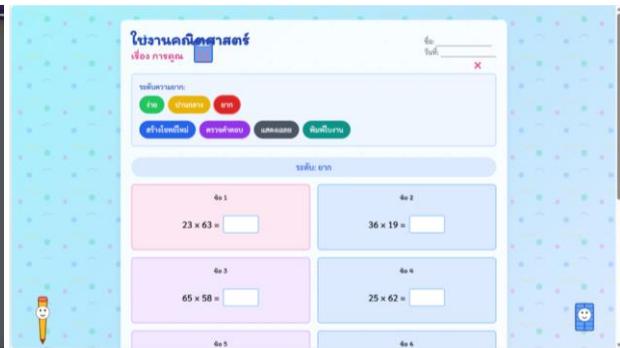


ภาคผนวก

1) การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนด้วย CANVA AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้



เกมการศึกษาวิชาวิทยาการคำนวณผลิตจาก CANVA AI



เกมการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ผลิตจาก CANVA AI



เกมการศึกษาวิชาวิทยาการคำนวณผลิตจาก ZepQuiz



เกมการศึกษาวิชาวิทยาการคำนวณผลิตจาก Genially

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
วิชา ความสามารถพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยี
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1
เรื่อง อธิกรณวิถีในการแก้ปัญหา
สอนวันที่ เดือน พ.ศ. ผู้สอน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เวลา 10 ชั่วโมง
เวลา 1 ชั่วโมง

1. ความสามารถของผู้เรียน
เข้าใจแนวคิดพื้นฐานของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รู้จักการใช้เครื่องมือพื้นฐานและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาและสร้างสรรสิ่งใหม่อย่างเหมาะสมตามบริบทและสภาพแวดล้อมตามความถนัดชอบ และคำนิยามเฉพาะบทที่ตนเอง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
1. วิเคราะห์การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันตามขั้นตอนการแก้ปัญหาเบื้องต้น 4 ขั้นตอนได้ (K)
2. อธิบายปัญหาโดยใช้ขั้นตอนการแก้ปัญหาเบื้องต้นและแนวคิดเชิงคำนวณได้ (S)
3. เสนอประโยชน์ของการแก้ปัญหาโดยใช้ขั้นตอนการแก้ปัญหาเบื้องต้นและแนวคิดเชิงคำนวณ (A)

3.สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด
การแก้ปัญหา คือ การว่าขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ มาใช้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คิด การแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณเป็นการแก้ปัญหาโดยใช้ชุดคำสั่งหรือกระบวนการ เช่น การจัดลำดับ การวิเคราะห์ข้อมูล การเรียงลำดับการแก้ปัญหาตั้งแต่ขั้นตอน เรียกว่า อธิกรณวิถี (Algorithm)

4. สาระการเรียนรู้
1. ขั้นตอนการแก้ปัญหา
2. การแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณ

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์
1) มีวินัย ใฝ่เรียนใฝ่ดีอย่างมีระเบียบ
2) อยู่อย่างพอเพียง ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
3) มีจิตสาธารณะ ทำงานร่วมกับเพื่อน ซื่อสัตย์สุจริต

6. กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (15 นาที)

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 1 เรื่อง อธิกรณวิถีในการแก้ปัญหา 10 ข้อ 3 ตัวอย่างเวลา 10 นาที เพื่อทราบความรู้เดิมเพื่อเป็นการทบทวนความรู้ก่อนเรียนและวัดความรู้พื้นฐานก่อนที่จะเริ่มเรียนหน่วยนี้ต่อไป
2. ครูถามคำถามที่กระตุ้นความสนใจนักเรียนว่า “ในชีวิตประจำวันมีเรื่องปัญหาอะไรบ้าง”
(แนวคำตอบ: ค่าสอบตกนักเรียนที่ยังอยู่ดูแลพิทักษ์ของครูผู้สอน เช่น ปัญหาการกินอาหาร ปัญหาการเรียน ปัญหาการทำงานกับเพื่อนในโรงเรียน ปัญหาการกินผัก)

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนศึกษาเรื่องที่ตนเองสนใจที่ตนเองสนใจจากเอกสารต่าง ๆ ที่เป็นปัญหา และร่วมกันอภิปรายประจําจำนวนหนังสือรายวิชาพื้นฐานวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ป.3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 อธิกรณวิถีในการแก้ปัญหา หน้า 2 ว่าวันใดแล้วจะไปโรงเรียนด้วยวิธีใดจะดีกว่าเวลาเช้าตบ และปัญหาเหล่านี้สามารถแก้ปัญหาเบื้องต้นได้อย่างไร ใช้ขั้นตอนในการแก้ปัญหา ประกอบด้วย
1) ศึกษาค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องปัญหา
2) วิเคราะห์และออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
3) ลงมือแก้ปัญหาตามแผนที่วางไว้
4) ตรวจสอบผลการแก้ปัญหา
2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายจากคำถามประจำตัวที่ว่า “สิ่งหนึ่งที่ควรทำเมื่อพบกับปัญหาคืออะไร” (แนวคำตอบ: พิจารณาและกำหนดรายละเอียดของปัญหา)
3. นักเรียนศึกษาศาสนาการมีตัวอย่างจากหนังสือหน้า 4 เรื่อง บอกไม่ได้เรื่องจนทำให้ได้คะแนนวิชาภาษาไทยผิดมาก ให้นักเรียนช่วยกันแก้ปัญหาโดยใช้ขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ได้เรียนไปก่อนหน้านี้
4. ครูอภิปรายอย่างสนุกสนานที่ตนเองคิดกับนักเรียน ดังนี้ “ถ้าเจอปัญหาบน และอาหารที่มีไขมัน จนทำให้ไปโรงเรียน เพื่อช่วย และหาใจไม่สะดวก นักเรียนจะช่วยเหลือกันแก้ปัญหาได้อย่างไร”



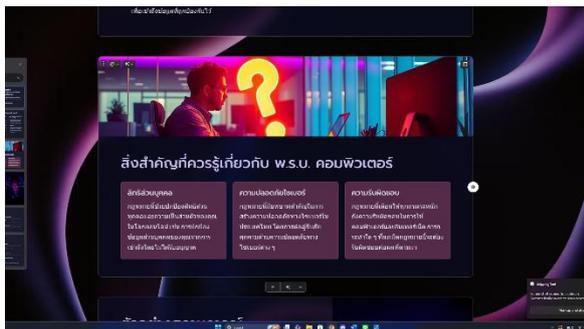
5. จากที่ได้ให้นักเรียนช่วยกันอภิปราย และร่วมกันอภิปรายต่อ
6. นักเรียนร่วมกันอภิปราย และร่วมกันอภิปราย (โดยมีครูคอยสังเกตการณ์และนำนักเรียนปฏิบัติกิจกรรม และอธิบายให้ชัดเจนว่า ช่วยเหลือกันเรียนอย่างไรดี)



7. ครูประเมินผลโดยการสังเกตการตอบคำถาม และการทำใบงานเรื่อง ขั้นตอนการแก้ปัญหา

ขั้นสรุป (5 นาที)

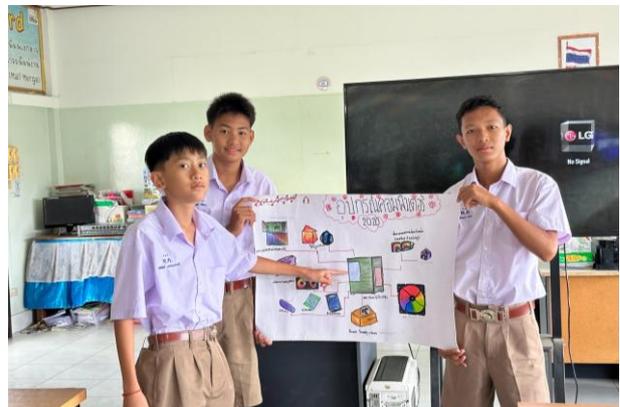
การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณ ด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ AI



การสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้วิชาวิทยาการคำนวณด้วย GAMMA AI

2) ภาพการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาด้วย AI





2) ภาพการจัดการจัดกิจกรรมการนำ AI มาช่วยพัฒนาความรู้ด้านเทคนิคการสร้างภาพยนตร์สั้น





2.1 ผลงานที่สำเร็จด้านภาพยนตร์สั้น





3) ภาพการเผยแพร่การเป็นวิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ

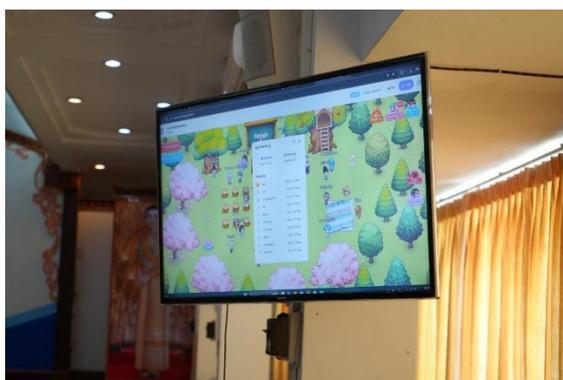


วิทยากรอบรมหลักสูตรการตัดต่อวิดีโอด้วยโปรแกรม CAPCUT เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ และหลักสูตรการใช้ AI เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน

การอบรมเชิงปฏิบัติการ
“การประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
สู่คุณภาพผู้เรียนด้านคิดคำนวณ”
สำหรับครูผู้สอนคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

วันอังคาร ที่ 30 เมษายน พ.ศ. 2568
เวลา 08.30 - 16.30 น.
ณ ห้องประชุมทวารวดี สพบ.สุพรรณบุรี เขต 2

นางสาวศุภกมล ไชยรัตน์
นายจักรกฤษ คำศรี
นางสาวศศิประภา อัฐานุปะระนง



วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การประยุกต์ใช้ AI ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สู่คุณภาพผู้เรียนด้านคิดคำนวณ” สำหรับครูผู้สอนคณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3

การอบรมเชิงปฏิบัติการ
“การประยุกต์ใช้ AI
เพื่อพัฒนาทักษะการสอนอ่าน-สอนเขียน”
สำหรับครูผู้สอนภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

วันอังคาร ที่ 6 พฤษภาคม พ.ศ. 2568
เวลา 08.30 - 16.30 น.
ณ ห้องประชุมทวารวดี สพบ.สุพรรณบุรี เขต 2

นางกัญญา กรพงษ์
นางสาวศุภกมล ไชยรัตน์
นายจักรกฤษ คำศรี



วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การประยุกต์ใช้ AI เพื่อพัฒนาทักษะการสอนอ่าน-สอนเขียน” สำหรับครูผู้สอนภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของเขตสำนักงานพื้นที่การศึกษา



วิทยากรในการประชุมสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ เรื่องการใช้ AI มาประยุกต์กับงานแนะแนว เพื่อป้องกันปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังเกิดปัญหา ของเขตสำนักงานพื้นที่การศึกษา



วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI เสริมสุขภาพจิต พิชิตการสอนเชิงรุก ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดกาญจนบุรี





4) รางวัลที่ได้รับจากการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ การประกวดภาพยนตร์สั้น ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ 2 การประกวดภาพยนตร์สั้น ระดับชั้น ป.1-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567





รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับประเทศ โครงการประกวดสื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน
“ปรับตัว ป้องกัน ปฏิบัติ เพื่อระงับภัยพิบัติจากสิ่งแวดล้อม”

5) ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

รางวัลที่ได้รับจากการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในเรียนรู้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์สั้น



นักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง ชนะเลิศ การประกวดภาพยนตร์สั้น ระดับชั้น ม.1-ม.3
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567



นักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง รองชนะเลิศ อันดับ 2 การประกวดภาพยนตร์สั้น
ระดับชั้น ป.1-ป.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา 2567



นักเรียน ได้รับ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับประเทศ โครงการประกวดสื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น
เพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน “ปรับตัว ป้องกัน ปฏิบัติ เพื่อระงับภัยพิบัติจากสิ่งแวดล้อม



เรื่อง : การยกระดับสื่อการสอนสู่ห้องเรียน แห่งอนาคตด้วยนวัตกรรม ADDIE Model
ก้าวที่ ๖ ก้าวไกลเทคโนโลยี : การนำ AI มาประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน



โรงเรียนวัดทุ่งคอก(สุวรรณสาธุกิจ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

makkhokschool