

# Best Practice

## แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

“9 นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ 2568

ข้อ 6 ก้าวไกลเทคโนโลยี

การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน

การพัฒนาสื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI

เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม  
สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



จัดทำโดย

นางสาวยุวดี ทวีเดช

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านหนองसानแตง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2  
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

AI



## คำนำ

เอกสารรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการศึกษา ผ่านแพลตฟอร์ม Canva AI ภายใต้ชื่อเกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” ซึ่งมุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็มให้แก่ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองसानแตร์ โดยสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และสามารถพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ได้อย่างยั่งยืน

จากผลการจัดกิจกรรมพบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน อีกทั้งยังแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น จึงนับได้ว่าเป็นแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปขยายผลและประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระอื่นหรือบริบทของโรงเรียนอื่นได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนโรงเรียนบ้านหนองसानแตร์ ที่ให้การสนับสนุนและความร่วมมือเป็นอย่างดีในการดำเนินกิจกรรมนี้ จนเกิดเป็นแนวปฏิบัติที่มีคุณค่าต่อการจัดการศึกษา

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ครูผู้สอนในการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนต่อไป

นางสาวยุวดี ทวีเดช

ผู้จัดทำ



## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความเป็นมา	๒
วัตถุประสงค์	๓
เป้าหมาย	๓
การดำเนินงาน	๔
ผลสำเร็จ	๖
บทสรุป	๗
บรรณานุกรม	๘
ภาคผนวก	๘



แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

ตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘

\*\*\*\*\*

- ผลงานสถานศึกษา  ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา  ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา
- ชื่อเรื่อง การพัฒนาสื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ประเด็นความสอดคล้องกับ “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

๑. ก้าวด้วยคุณธรรม

- พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่ ๑๐ และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
- หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ลูกเสือ

๒. ก้าวนำเรียนรู้เชิงรุก

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

๓. ก้าวประยุกต์ Soft Power วิถีไทย

- Soft Power วิถีไทย ดนตรี กีฬา ศิลปะ แฟชั่น อาหาร ฯลฯ

๔. ก้าวใส่ใจความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม

- ด้านความปลอดภัยในสถานศึกษา
- ด้านสิ่งแวดล้อมในสถานศึกษา

๕. ก้าวพร้อมพัฒนาปฐมวัย

- การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

๖. ก้าวไกลเทคโนโลยี

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

๗. ก้าวเสริมวิธี อ่าน เขียน คิด

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

๘. ก้าวพิชิตนวัตกรรม

- ด้านการบริหารจัดการสถานศึกษา
- ด้านการจัดการเรียนการสอน

๙. ก้าวล้ำทักษะอาชีพ

- การสร้างรายได้ Learn to Earn
- ระบบแนะแนวการเรียนรู้ (Coaching)

## ๒. ความเป็นมา

ในยุคปัจจุบัน การศึกษาไทยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อาทิ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้สถานศึกษาทุกแห่งจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อและนวัตกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๖๐ – ๒๕๗๙ และ นโยบายจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ ๒๕๖๖ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และเรียนรู้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๖) ต่อเนื่องในปีงบประมาณ ๒๕๖๘ – ๒๕๖๙ กระทรวงศึกษาธิการยังได้ประกาศใช้แนวทาง “เรียนดี มีความสุข” ซึ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้และสุขภาวะจิตใจควบคู่กัน โดยให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) และการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) รวมถึงการใช้สื่อและนวัตกรรมการศึกษาให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๘)

รายวิชาคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล เนื้อหาในรายวิชานี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถด้านการคำนวณ การให้เหตุผล การสื่อสารทางคณิตศาสตร์ และการเชื่อมโยงความรู้สู่สถานการณ์จริง โดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เรื่อง "จำนวนเต็ม" ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่เชื่อมโยงไปยังหัวข้ออื่น ๆ เช่น สมการ พิกัด และเรขาคณิต ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับค่าของจำนวนเต็ม บวก ลบ คูณ หาร ตลอดจนการใช้เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์อย่างถูกต้อง สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้กำหนดว่า การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกระบวนการคิดทางคณิตศาสตร์ ไม่ใช่เพียงการท่องจำวิธีทำ แต่เน้นการคิดอย่างมีระบบ ผูกผ่านสถานการณ์และกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดทักษะที่ยั่งยืนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันดังที่ระบุไว้ใน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ว่า “คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล มีจินตนาการ

สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ” (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๕๑)

จากประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหนองसानแตร์ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนเกี่ยวกับจำนวนเต็ม โดยเฉพาะเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม ซึ่งเป็นเนื้อหาพื้นฐานที่สำคัญและเชื่อมโยงกับบทเรียนในระดับสูงขึ้น และจากการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่องจำนวนเต็ม มาตรฐาน ค ๑.๑ ตัวชี้วัด ม.๑/๑ (เข้าใจและใช้สมบัติจำนวนเต็มในการแก้ปัญหา) พบว่าคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนต่ำกว่าระดับที่คาดหวังไว้ การจัดการเรียนรู้ในลักษณะเดิมไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้สอนจึงได้ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและความต้องการของยุคสมัย นำเทคโนโลยีที่ผู้สอนสามารถเข้าถึงได้ง่าย นั่นคือ Canva AI ซึ่งสามารถสร้างเกมเสมือนจริงและภาพกราฟิกได้อย่างสวยงาม ผู้สอนจึงได้พัฒนาเกมชื่อ “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ และหารของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหนองसानแตร์ พร้อมกับสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีส่วนร่วม และลดความตึงเครียดจากการเรียนคณิตศาสตร์แบบเดิม

### ๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาเกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva AI สำหรับใช้ในการเรียนรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ก่อนและหลังของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการศึกษาที่พัฒนาด้วย Canva AI ในเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม
๓. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่พัฒนาด้วย Canva AI

### ๔. เป้าหมาย

#### เชิงปริมาณ

- ๑) พัฒนาเกมการศึกษาเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็มบนแพลตฟอร์ม Canva AI จำนวน ๑ เกม ชื่อว่า “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้
- ๒) ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านหนองसानแตร์ จำนวน ๑๐ คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น
- ๓) ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้นหลังจากได้เล่นเกม Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก

#### เชิงคุณภาพ

- ๑) เกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” มีความเหมาะสมในการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับการจัดการเรียนรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็มในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
- ๒) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป ต่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการศึกษาที่พัฒนาด้วย Canva AI

## ๕. การดำเนินงาน

ผู้รายงานดำเนินการพัฒนาสื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณ เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

### ๑. ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑.๑ สสำรวจความเข้าใจและปัญหาของนักเรียนในเรื่องจำนวนเต็มผ่านแบบทดสอบก่อนเรียนและการสนทนาในชั้นเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนและขาดความสนใจในการเรียนรู้แบบเดิม

๑.๒ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางและมาตรฐานการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยเน้นเนื้อหาเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม เพื่อกำหนดขอบเขตและวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษา

๑.๓ ศึกษาคุณสมบัติและฟังก์ชันของแพลตฟอร์ม Canva AI เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๑.๔ วางแผนการออกแบบเกมชื่อ “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” โดยกำหนดวิธีการเล่นเกม และรูปแบบเกมเป็นเกมที่มีภาพกราฟิกสีสันสดใส เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

#### วิธีการเล่นเกม

##### ๑) ซื้อมะล็ดพันธุ์

คลิกที่ปุ่ม “ร้านค้า” เพื่อซื้อมะล็ดพันธุ์ที่ต้องการปลูก แต่ละชนิดมีราคาและเวลาเติบโตต่างกัน

##### ๒) จัดการคลังมะล็ดพันธุ์

คลิกที่ปุ่ม “คลัง” เพื่อดูมะล็ดพันธุ์ที่คุณมี และเลือกมะล็ดพันธุ์ที่ต้องการปลูก

##### ๓) ปลูกพืช

หลังจากเลือกมะล็ดพันธุ์แล้ว คลิกที่แปลงว่างเพื่อปลูกพืชลงไป พืชจะเติบโตทันที

##### ๔) เร่งการเติบโต

คลิกปุ่ม “+” ที่มุมขวาของแปลงเพื่อเร่งการเติบโต โดยการตอบโจทย์คณิตศาสตร์ ถ้าตอบถูกเวลาจะลดลง 5 วินาที แต่ถ้าตอบผิด เวลาจะเพิ่มขึ้น ๕ วินาที

##### ๕) เก็บเกี่ยว

เมื่อพืชเติบโตเต็มที่ (ข้อความ “พร้อมเก็บเกี่ยว” จะปรากฏ) คลิกที่แปลงเพื่อเก็บเกี่ยวและขายผลผลิต

๑.๕ เตรียมเครื่องมือที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเล่นเกม

### ๒. การดำเนินการ (Do)

๒.๑ นำเกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” ให้ผู้เรียนอาสาสมัครทดลองเล่น

๒.๒ นำผลมาปรับปรุงพัฒนา เพื่อให้เกมมีความสมบูรณ์มากขึ้น

๒.๓ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเกม Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นระยะเวลา ๑๒ คาบ

### ๓. ขั้นการตรวจสอบและประเมินผล (Check)

๓.๑ ดำเนินการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม ก่อนและหลังการใช้เกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก”

๓.๒ วิเคราะห์และเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

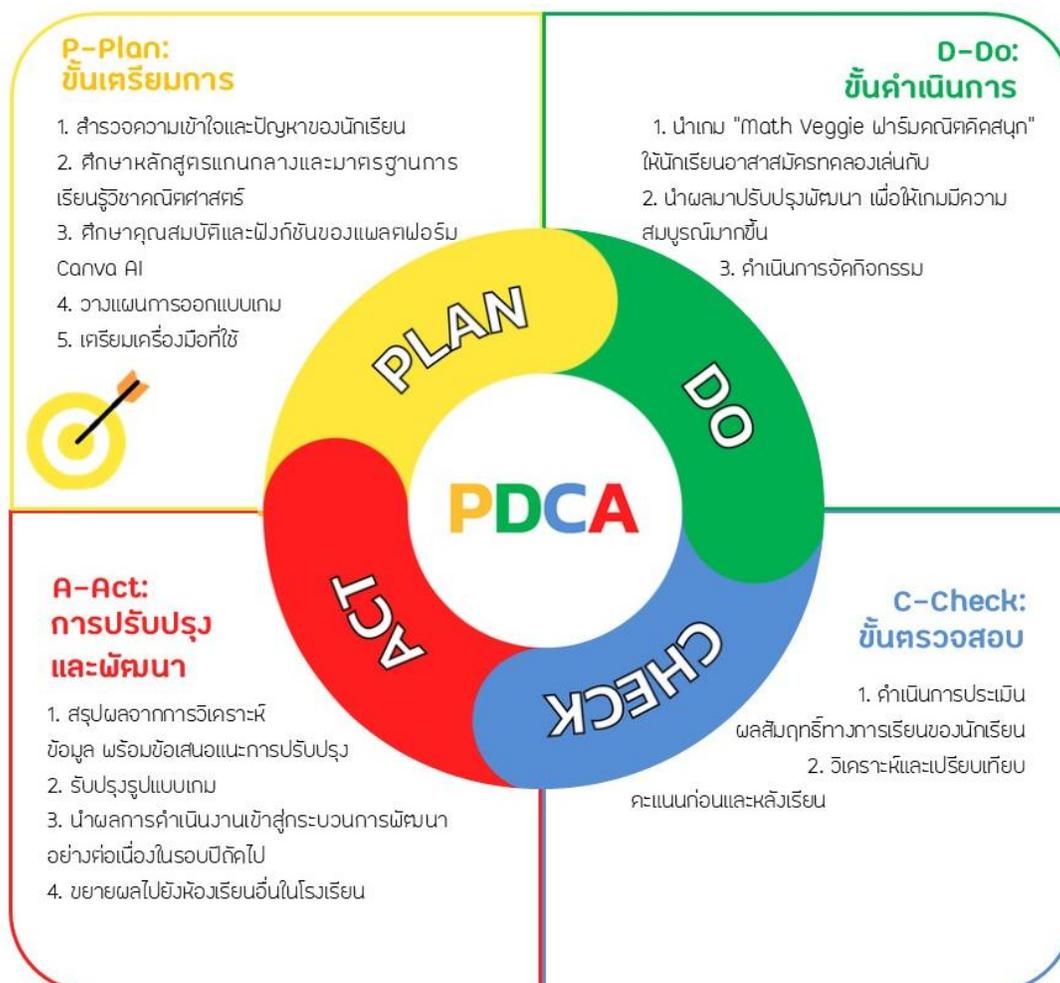
### ๔. การปรับปรุงและพัฒนา (Act)

๔.๑ สรุปผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล พร้อมข้อเสนอแนะการปรับปรุง

๔.๒ ปรับปรุงรูปแบบเกม คำถาม และกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมากขึ้น

๔.๓ นำผลการดำเนินงานเข้าสู่กระบวนการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในรอบปีถัดไป

๔.๔ จัดทำเอกสารประกอบการใช้งานเกมและคู่มือสำหรับครู เพื่อให้สามารถขยายผลไปยังห้องเรียนอื่นในโรงเรียน



ภาพประกอบที่ ๑ ขั้นตอนการดำเนินงานการพัฒนาสื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๖. ผลสำเร็จ

# การพัฒนาสื่อเกมการศึกษาด้วย CANVA AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สื่อเกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” ที่สร้างขึ้นได้รับการตรวจสอบและประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ว่ามีความถูกต้องของเนื้อหา มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับการนำไปใช้จริง โดยมีผลการประเมินอยู่ใน ตีมาก

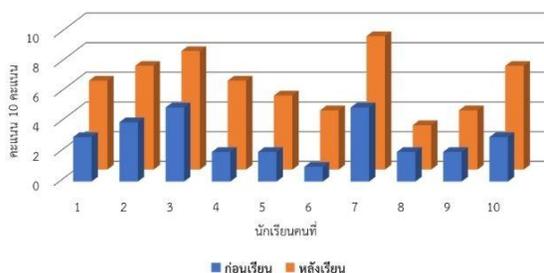
ตารางที่ 1 : ผลการประเมินคุณภาพสื่อเกมการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ระดับคุณภาพ
ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหา	4.78	ดีมาก
ด้านที่ 2: ด้านการออกแบบและนำเสนอ	4.44	ดี
ด้านที่ 3: ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.44	ดี
สรุปผลคุณภาพโดยรวม	4.55	ดีมาก

ผลการประเมินคุณภาพสื่อเกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva AI เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน สรุปผลได้ดังนี้

คุณภาพของสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.78) อยู่ในระดับดีมาก โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเนื้อหามีความถูกต้องและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างสมบูรณ์ รองลงมาคือ ด้านการออกแบบและนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย = 4.44) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (ค่าเฉลี่ย = 4.44) ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับดี

แผนภูมิแท่งเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การบวก ลบ คูณ และหาร จำนวนเต็ม ระหว่างก่อนและหลังใช้เกมการศึกษาของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองสวนแตง จำนวน 10 คน



จากแผนภูมิ พบว่า คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนหลังจากการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 27.52 ซึ่งสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการเรียนรู้ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 13.04 อย่างชัดเจน

จากการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวม 4.78 จากคะแนน เต็ม 5 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ประสบความสำเร็จในการ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกให้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้	4.8	มากที่สุด
ด้านที่ 2: ด้านการออกแบบ เกมและกิจกรรม	4.72	มากที่สุด
ด้านที่ 3: ด้านประโยชน์และบรรยากาศ	4.85	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>4.78</b>	<b>มากที่สุด</b>

## ๗. บทสรุป

### ๗.๑ ประโยชน์ที่ได้รับ

#### ผู้เรียน

๑. ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจในการเรียนคณิตศาสตร์
๒. มีทักษะการคิดคำนวณแม่นยำมากขึ้น ผ่านกิจกรรมเกมที่ออกแบบตามหลักสูตร
๓. พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้

#### ครูผู้สอน

๑. มีสื่อการสอนที่ทันสมัย ใช้งานง่าย เหมาะสมกับยุคดิจิทัล
๒. สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๓. เกิดความภูมิใจในการสร้างนวัตกรรมของตนเอง

#### สถานศึกษา

๑. มีนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ตอบโจทย์การพัฒนาคุณภาพการศึกษา
๒. ส่งเสริมภาพลักษณ์ของสถานศึกษาในด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
๓. สามารถใช้เป็นต้นแบบหรือขยายผลสู่รายวิชาอื่น ๆ ได้

#### สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๑. มีแนวทางและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถเผยแพร่และประยุกต์ใช้ได้ในวงกว้าง
๒. ตอบสนองนโยบายด้านการส่งเสริมทักษะดิจิทัลและนวัตกรรมการศึกษา
๓. ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับเขตพื้นที่และประเทศ

### ๗.๒ บทเรียนที่ได้รับ

๑. การพัฒนาเกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva AI เช่น “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” แสดงให้เห็นว่า ครูสามารถใช้เครื่องมือเทคโนโลยีง่าย ๆ มาสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เข้าถึงผู้เรียนได้จริง ทั้งยังช่วยส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน
๒. ควรคำนึงถึงอุปกรณ์และความพร้อมของผู้เรียน หากนำไปใช้ในโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้านเทคโนโลยี
๓. ควรระวังไม่ให้กิจกรรมเกมใช้เวลามากเกินไปจนกระทบเนื้อหาหลักหรือตารางเรียน
๔. พัฒนาเกมเพิ่มเติมในหัวข้ออื่น เช่น เศษส่วน สมการ โดยใช้แนวทางเดียวกันเพื่อสร้างชุดเกมที่ต่อเนื่อง

### ๗.๓ ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

๑. ผู้อำนวยการสถานศึกษาให้ความสำคัญ สนับสนุน ส่งเสริม และให้กำลังใจในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้
๒. ครูผู้สอนมีความตั้งใจพัฒนาเกมการศึกษาที่เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์และใฝ่รู้ในการใช้เทคโนโลยีใหม่

๓. ผู้เรียนมีความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ มีทักษะพื้นฐานในการใช้งานสื่อดิจิทัล
๔. มีเครื่องมือ อุปกรณ์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมผ่าน Canva AI
๕. ดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ชัดเจน มีการทดสอบก่อน-หลังเรียน และประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ
๖. มีการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจ เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

#### ๗.๔ ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา

๑. นำเกม “Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก” ไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนในชั้นอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาตรงกัน เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์และสร้างเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์อย่างต่อเนื่อง
๒. ขยายผลไปยังบทเรียนอื่น เช่น เศษส่วน ร้อยละ หรือสมการเชิงเส้น โดยใช้หลักการออกแบบเดียวกันและแพลตฟอร์ม Canva AI
๓. จัดอบรมให้ครูในโรงเรียนหรือเครือข่ายได้เรียนรู้การสร้างเกมด้วย Canva AI เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ และส่งเสริมให้ครูสามารถผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้
๔. จัดทำชุดสื่อ/คู่มือการใช้เกม สำหรับใช้ในการเรียนการสอนหรืออบรมครูเพื่อนำไปใช้ได้ง่ายขึ้น และสามารถปรับให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายอื่นได้เร็วยิ่งขึ้น
๕. เผยแพร่ผลงานในเวทีวิชาการ เช่น งานนำเสนอ PLC, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หรือประกวดนวัตกรรม
๖. ศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้เกมที่มีต่อทักษะการคิดและเจตคติทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน

#### ๗.๕ การเผยแพร่

๑. เผยแพร่สื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณเรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านการประชุมประจำเดือน
๒. เผยแพร่ผ่านช่องทาง Facebook



## ๘. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. สืบค้นจาก <https://www.moe.go.th/>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2568). แนวทาง “เรียนดี มีความสุข” ปีงบประมาณ 2568–2569. สืบค้นจาก <https://www.moe.go.th/>

Canva. (2025). ใช้ Canva AI เพื่อระดมความคิดแก้ไขดีไซน์และสร้างคอนเทนต์ได้อย่างง่ายดายบนเว็บและมือถือ [คู่มือออนไลน์]. สืบค้นจาก [https://www.canva.com/th\\_th/help/using-canva-ai/](https://www.canva.com/th_th/help/using-canva-ai/)

Canva. (2025). Canva สำหรับครูและนักเรียน [หน้าแนะนำสำหรับครู]. สืบค้นจาก [https://www.canva.com/th\\_th/education/teachers/](https://www.canva.com/th_th/education/teachers/)

## ๙. ภาคผนวก

### ๙.๑ ภาพเกม Math Veggie ฟาร์มคณิตคิดสนุก

<https://yuwadee05.my.canva.site/dagqfhnwww>

**เกมปลูกผัก**

เงิน: 10 บาท

คลัง ร้านค้า

แปลงว่าง  
คลิกเพื่อปลูก

**วิธีการเล่น**

- ซื้อเมล็ดพันธุ์**  
คลิกที่ปุ่ม "🛒 ร้านค้า" เพื่อซื้อเมล็ดพันธุ์ที่คุณต้องการปลูก แต่ละชนิดมีราคาและเวลาเติบโตที่ต่างกัน
- จัดการคลังเมล็ดพันธุ์**  
คลิกที่ปุ่ม "🏠 คลัง" เพื่อดูเมล็ดพันธุ์ที่คุณมี และเลือกเมล็ดพันธุ์ที่ต้องการปลูก
- ปลูกพืช**  
หลังจากเลือกเมล็ดพันธุ์แล้ว คลิกที่แปลงว่างเพื่อปลูกพืชลงไป พืชจะเริ่มเติบโตทันที
- เร่งการเติบโต**  
คลิกที่ปุ่ม "+" ที่มุมขวาล่างของแปลงเพื่อเร่งการเติบโต โดยการตอบโจทย์คณิตศาสตร์ ถ้าตอบถูก เวลาจะลดลง 5 วินาที แต่ถ้าตอบผิด เวลาจะเพิ่มขึ้น 5 วินาที
- เก็บเกี่ยว**  
เมื่อพืชเติบโตเต็มที่ (ข้อความ "พร้อมเก็บเกี่ยว!" จะปรากฏ) คลิกที่แปลงเพื่อเก็บเกี่ยวและขายผลผลิต

**เคล็ดลับ:**  
พริกให้กำไรมากที่สุด (30 บาท) แต่ใช้เวลาเติบโตนานที่สุด (40 วินาที) ส่วนผักกาดเติบโตเร็วแต่ให้กำไรน้อย วางแผนการปลูกให้ดีเพื่อทำกำไรสูงสุด!


**ร้านค้าเมล็ดพันธุ์**

**ผักกาด**

ราคา: 3 บาท | เวลา: 15 วัน

ซื้อ

**แครอท**

ราคา: 5 บาท | เวลา: 25 วัน

ซื้อ

**มะเขือเทศ**

ราคา: 7 บาท | เวลา: 30 วัน

ซื้อ

**ข้าวโพด**

ราคา: 10 บาท | เวลา: 35 วัน

ซื้อ

**พริก**

ราคา: 15 บาท | เวลา: 40 วัน

ซื้อ

**เกมปลูกผัก**

💰 เงิน: 21 บาท 🏠 คลัง 🛒 ร้านค้า

 <b>ผักกาด</b> เวลา: 7 5	 <b>แครอท</b> เวลา: 18 5	 <b>ข้าวโพด</b> เวลา: 30 5
 <b>มะเขือเทศ</b> เวลา: 27 5	 <b>พริก</b> เวลา: 38 5	แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก
แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก	แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก	แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

แครอท มะเขือเทศ

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$-16 + 8 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

แครอท มะเขือเทศ

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$0 * 4 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

ผักกาด แครอท มะเขือเทศ

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$16 + 1 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

ข้าวโพด แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$-3 * 4 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

ข้าวโพด แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$-1 + 18 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

ผักกาด แครอท มะเขือเทศ

แปลงว่าง คลิกเพื่อปลูก

**โจทย์คณิตศาสตร์**

ตอบโจทย์ให้ถูกต้องเพื่อเร่งการเติบโต!

**$-15 - 6 = ?$**

ตอบ

📖 วิธีการเล่น

๙.๒ ตารางการประเมินคุณภาพสื่อเกมการศึกษาด้วย Canva AI เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดคำนวณ เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

ผลการประเมินคุณภาพสื่อเกมการศึกษานบนแพลตฟอร์ม Canva AI เรื่อง การบวก ลบ คูณ และหาร จำนวนเต็มโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน สรุปผลได้ดังนี้

คุณภาพของสื่อโดยรวมอยู่ในระดับ ดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 4.55) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 4.78) อยู่ในระดับดีมาก โดยผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าเนื้อหามีความถูกต้องและ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างสมบูรณ์

รองลงมาคือ ด้านการออกแบบและนำเสนอ (ค่าเฉลี่ย = 4.44) และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ (ค่าเฉลี่ย = 4.44) ซึ่งมีคุณภาพอยู่ในระดับดี

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
<b>ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหา</b>					
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา	5	4	5	4.67	มากที่สุด
1.2 ความครบถ้วนของเนื้อหา	4	4	5	4.33	มาก
1.3 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5	มากที่สุด
รวม				4.78	มากที่สุด
<b>ด้านที่ 2: ด้านการออกแบบฯ</b>					
2.1 ความสวยงาม น่าสนใจ	5	4	4	4.33	มาก
2.2 ความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	4	4	5	4.33	มาก
2.3 ภาษาที่ใช้เหมาะสม	5	5	4	4.67	มากที่สุด
รวม				4.44	มาก
<b>ด้านที่ 3: ด้านการนำไปใช้ประโยชน์</b>					
3.1 การกระตุ้นความสนใจ	5	4	5	4.67	มากที่สุด
3.2 การส่งเสริมการเรียนรู้	4	5	4	4.33	มาก
3.3 ความเหมาะสมในการใช้จริง	5	4	4	4.33	มาก
รวม				4.44	มาก

#### เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง: มีคุณภาพ/ความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง: มีคุณภาพ/ความเหมาะสมในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง: มีคุณภาพ/ความเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง: มีคุณภาพ/ความเหมาะสมในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง: มีคุณภาพ/ความเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด (ต้องปรับปรุง)

๙.๓ ตารางเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การบวก ลบ คูณและหารจำนวนเต็ม ระหว่างก่อนและหลังใช้เกมการศึกษาของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองसानแตร จำนวน 10 คน

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน 10 คน ที่ได้เรียนรู้ผ่านสื่อเกมการศึกษา Canva AI เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น (คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน) จำนวน 10 คน คิดเป็น ร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนผลสัมฤทธิ์		ผลต่าง (หลัง - ก่อน)	ผลสัมฤทธิ์
		ก่อนเรียน	หลังเรียน		
1	เด็กชายกิตตินันท์ อินทร์ลำพันธ์	3	6	+3	เพิ่ม
2	เด็กชายธนวัฒน์ วังอินทร์	4	7	+3	เพิ่ม
3	เด็กชายธนพัฒน์ วังอินทร์	5	8	+3	เพิ่ม
4	เด็กชายจิรวัดน์ แซ่มซ้อย	2	6	+4	เพิ่ม
5	เด็กหญิงชานิดา ใจใหญ่	2	5	+3	เพิ่ม
6	เด็กหญิงเพ็ญพิชชา ชาลีกุล	1	4	+3	เพิ่ม
7	เด็กหญิงสุนันทา สมใจเดช	5	9	+4	เพิ่ม
8	เด็กชายนรากร อ่ำภาวรงค์	2	3	+1	เพิ่ม
9	เด็กชายอรุชา แสงพันดา	2	4	+2	เพิ่ม
10	เด็กหญิงพีรยา ศาลางาม	3	7	+4	เพิ่ม

**รายการผล**

จำนวนนักเรียนทั้งหมด

จำนวนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

คิดเป็นร้อยละของนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

เป้าหมายที่ตั้งไว้

**การวิเคราะห์**

10 คน

10 คน

ร้อยละ 100

ร้อยละ 80

๙.๔ ตารางการประเมินระดับความพึงพอใจของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่พัฒนาด้วย Canva AI เรื่องการบวก ลบ คูณ และหารจำนวนเต็ม

จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาที่พัฒนาด้วย Canva AI พบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมสูงถึง 4.78 จากคะแนนเต็ม 5 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมนี้ประสบความสำเร็จในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงบวกให้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างยิ่ง

รายการประเมิน	นักเรียนคนที่										ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
<b>ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหาและการเรียนรู้</b>												
1.1 เนื้อหาในเกมสอดคล้องกับบทเรียน	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4.7	มากที่สุด
1.2 เกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4.7	มากที่สุด
1.3 เกมช่วยกระตุ้นความสนใจ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	มากที่สุด
<b>ด้านที่ 2: ด้านการออกแบบเกมและกิจกรรม</b>												
2.1 กติกาการเล่นเกมที่เข้าใจง่าย	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4.7	มากที่สุด
2.2 การออกแบบเกมมีความสวยงาม	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4.9	มากที่สุด
2.3 กิจกรรมเกมมีความสนุกสนาน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	มากที่สุด
2.4 ความยากง่ายของเกมเหมาะสม	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4.3	มากที่สุด
2.5 เกมมีความแปลกใหม่ สร้างสรรค์	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4.7	มากที่สุด
<b>ด้านที่ 3: ด้านประโยชน์และบรรยากาศ</b>												
3.1 เกมช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4.8	มากที่สุด
3.2 เกมส่งเสริมการทำงานร่วมกับเพื่อน	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4.6	มากที่สุด
3.3 อยากให้มีกิจกรรมแบบนี้อีก	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	มากที่สุด
3.4 ความพึงพอใจโดยรวม	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	มากที่สุด
รวม											4.78	มากที่สุด

ช่วงคะแนนเฉลี่ย      ระดับความพึงพอใจ

4.21 – 5.00

มากที่สุด

3.41 – 4.20

มาก

2.61 – 3.40

ปานกลาง

1.81 – 2.60

น้อย

1.00 – 1.80

น้อยที่สุด

๙.๕ ภาพการจัดกิจกรรมภายในห้องเรียน



IA

