



แบบเสนอผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ตาม “๕ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘
ประเภท ผลงานครูผู้สอน

ก้าวที่ ๖ ก้าวไกลเทคโนโลยี

การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน



นางสาวอนันต์ธนา สามพุ่มพวง
ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านจรเข้สามพัน(ต.ต.นาคพิภพ)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒



คำนำ

ผลงานนวัตกรรม/การปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ C๒IS ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจรเข้สามพัน (ติณภาคพิทยา) เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณของผู้เรียนโดยใช้เทคโนโลยี AI ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยผู้จัดทำได้นำเสนอผลงานนวัตกรรม เรื่อง C๒IS Model เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าจัดทำขึ้นจะเป็นประโยชน์ ต่อผู้นำไปปรับใช้ตามบริบทของการจัดการเรียนการสอนต่อไป

อนันต์ธนา สามพุ่มพวง
ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านจรเข้สามพัน (ติณภาคพิทยา)
๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๘

สารบัญ

	หน้า
แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)	๑
๑. ชื่อเรื่อง.....	๑
๒. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา.....	๒
๓. วัตถุประสงค์.....	๔
๔. เป้าหมาย.....	๔
๕. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ.....	๔
๖. ผลสำเร็จ.....	๕
๗. บทสรุป.....	๖
ภาคผนวก.....	๘

แบบเสนอผลงาน รูปแบบ/วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

หรือการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

ตาม “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน”

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘

- ผลงานสถานศึกษา ผลงานผู้บริหารสถานศึกษา ผลงานครูและบุคลากรทางการศึกษา

๑. ชื่อเรื่อง การนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ CLIS ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ติณภาคพิทยา).....

ประเด็นความสอดคล้องกับ “๙ นโยบาย ก้าวไปด้วยกัน” (โปรดระบุเลือกเพียงข้อเดียว)

๑. ก้าวด้วยคุณธรรม

- พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของรัชกาลที่ ๑๐ และปลูกฝังความรักในสถาบันหลักของชาติ
 หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 ลูกเสือ

๒. ก้าวนำเรียนรู้เชิงรุก

- Active Learning
 หลักสูตรท้องถิ่น
 ประวัติศาสตร์
 หน้าที่พลเมือง
 ศิลธรรม
 ประชาธิปไตย
 งานสถานักเรียน
 ชุมชุม

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
- ระบบแนะแนวการเรียน (Coaching)

๒. บทนำ หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

การจัดการศึกษาเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อเป็นพลังขับเคลื่อนประเทศให้มีสมรรถนะแข่งขันในระดับนานาชาติ เป้าหมายของการจัดการศึกษาคือ คุณภาพผู้เรียน โดยสถานศึกษามีพันธกิจหลักในการจัดการศึกษาและพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมและเป็นพลเมืองยุคดิจิทัล สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๖๐-๒๕๗๙ ที่มุ่งให้คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ เพื่อดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ ๒๑

ความเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลส่งผลให้การจัดการศึกษาต้องปรับตัว สร้างแนวทางวิธีการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงด้านอื่น เพื่อผู้เรียนเกิดความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ มีทักษะสำคัญในอนาคต ได้แก่ การมีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ และสมรรถนะดิจิทัลสำหรับโลกเทคโนโลยีสารสนเทศไร้สายและนวัตกรรมยุคพลิกผัน ดังปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐ ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความสมดุลทางร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข พร้อมด้วยความรู้ทักษะพื้นฐาน รวมทั้งมีเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา อาชีพและการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและสภาพสังคมที่เปลี่ยนไป การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ

การบริหารจัดการและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ทั้งในระดับผู้เรียน ครู และสถานศึกษา เช่น ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ช่วยให้บทเรียนและสื่อการสอนมีความหลากหลาย น่าสนใจ สามารถเรียนรู้ในทุกเวลา ทุกสถานที่ สร้างความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ ลดความเหลื่อมล้ำของคุณภาพการศึกษาระหว่างโรงเรียนขนาดใหญ่และขนาดเล็ก หรือโรงเรียนในเมืองและชนบท

เทคโนโลยีหนึ่งที่หลายคนยอมรับว่าได้เข้ามามีบทบาทด้านการจัดการและการศึกษาของสังคมมนุษย์อย่างมากในขณะนี้คือ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์หรือ “Artificial Intelligence : AI” ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้คอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้ เข้าใจและตัดสินใจได้อย่างชาญฉลาด คล้ายคลึงกับการใช้สมองของมนุษย์ หรือบางครั้งดีกว่าที่มนุษย์ทั่วไปจะสามารถทำได้ด้วย ศักยภาพก้าวข้ามขีดจำกัดของร่างกายและจิตใจของสิ่งมีชีวิต ปัญญาประดิษฐ์สามารถทำงานบางอย่างที่ซ้ำซากจำเจและจัดการกับข้อมูลต่าง ๆ อย่างมหาศาลได้อย่างต่อเนื่องและมีลักษณะ เป็นอัตโนมัติ ปัญญาประดิษฐ์จึงถูกนำมาประยุกต์ใช้ใน หลายด้านทั้งในด้านการแพทย์ ด้านเศรษฐศาสตร์ ด้านการคมนาคม รวมไปถึงด้านการศึกษาเทคโนโลยี AI สามารถวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างระบบการเรียนรู้แบบปรับตัว เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถให้ข้อเสนอแนะส่วนบุคคลแก่ผู้เรียนได้ อีกทั้งยังสามารถแนะนำผู้สอนที่เป็นมนุษย์ให้ปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอนได้ ช่วยให้ผู้สอนเข้าใจถึงกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเสนอแนวทางในการสนับสนุนผู้เรียนได้อีกด้วย เพื่อให้โรงเรียนก้าวเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล สิ่งสำคัญคือทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะต้องมีความสามารถด้านดิจิทัลที่ดี ผู้บริหารและนักพัฒนาควรมีส่วนร่วมเช่นกัน ในขณะที่นักพัฒนาได้พัฒนาเทคโนโลยี AI ผู้บริหารควรอำนวยความสะดวกในการบูรณาการการใช้ AI ให้กับผู้สอนและผู้เรียนด้วย ปัญญาประดิษฐ์จะกลายเป็นเทคโนโลยีหลักที่ถูกนำมาใช้ในการจัดการการศึกษา ซึ่งจะถูกรับรู้ว่าการเข้ากับการจัดการอย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การปฏิรูปการ จัดการการศึกษาและการสอนขั้นสูงปัญญาประดิษฐ์ทวีความสำคัญขึ้นอย่างมากอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นประกอบกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่เน้นจัดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล มีความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณค่า สาระที่ ๔ เทคโนโลยี มาตรฐาน ว ๔.๒ เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม ข้าพเจ้าในฐานะครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ดิณภาคพิทยา) ได้เห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนวิทยาการคำนวณ โดยมุ่งเน้นการคิดแก้ปัญหาและลงมือปฏิบัติร่วมกับการเรียนรู้ผ่านใช้เทคโนโลยี AI ในการจัดการเรียนการสอน จึงได้เกิดแนวทางการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ CbIS ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ดิณภาคพิทยา) ขึ้น

๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อนำเสนอแนวทางการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ C๒S ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ต.ฉะเชิงเทรา)
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำเทคโนโลยี AI ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๔. เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๑๐๐ ได้เรียนรู้และฝึกปฏิบัติการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

เชิงคุณภาพ

ได้รูปแบบวิธีการสอนที่เหมาะสมและสามารถนำเทคโนโลยี AI มาบูรณาการร่วมกับการสอน วิทยาการคำนวณเพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เทคโนโลยี AI และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๕. วิธีการ/กระบวนการ/รูปแบบ/การดำเนินงาน/วิธีการปฏิบัติ ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำไปปฏิบัติได้ อย่างเป็นรูปธรรม ที่ทำให้เกิดความสำเร็จหรือเป็นแบบอย่างได้

๕.๑ ขั้นตอนการออกแบบ

๕.๑.๑ ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาการจัดการเรียนการสอนของวิชาวิทยาการคำนวณในปี การศึกษา ๒๕๖๖ - ๒๕๖๗

๕.๑.๒ ศึกษาเครื่องมือเทคโนโลยี AI ที่สามารถนำมาใช้บริหารจัดการชั้นเรียนได้

๕.๑.๓ นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ปัญหามาออกแบบการสอนตามหลักทฤษฎีการเรียนรู้

๕.๑.๔ นำร่างรูปแบบการสอนเสนอต่อครูตำแหน่งชำนาญการพิเศษที่สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพิจารณาและนำมาปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ

๕.๒ ขั้นตอนปฏิบัติ

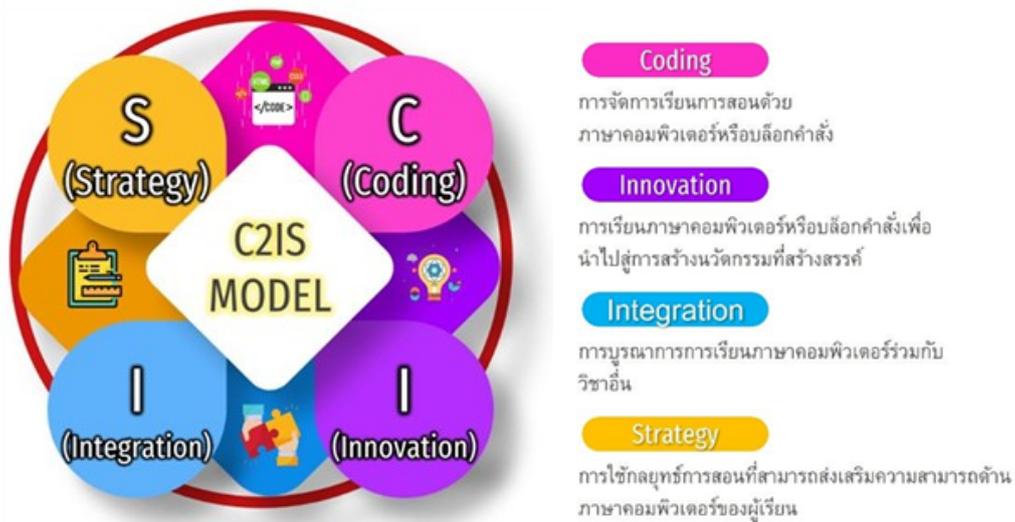
๕.๒.๑ จัดทำแผนการสอนวิชาวิทยาการคำนวณตามรูปแบบการสอน C๒S MODEL

๕.๒.๒ จัดทำสื่อการสอนออนไลน์ตามเนื้อหาการเรียนรู้

๕.๒.๓ จัดทำเครื่องมือการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

๕.๒.๔ จัดทำเครื่องมือใช้วัดผลการเรียนรู้

๕.๒.๕ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการสอนที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นตอนออกแบบ



ภาพแสดง องค์ประกอบของรูปแบบการสอน C๒IS MODEL

C : (Coding) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาการสอน มุ่งเน้นการเขียนชุดคำสั่งหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในรูปโค้ด (Code) หรือบล็อกคำสั่งเพื่อให้คอมพิวเตอร์ เข้าใจและทำในสิ่งที่ผู้เขียนโค้ดต้องการ

I : (Innovation) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนการเขียนชุดคำสั่งหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ใน รูป โค้ด (Code) หรือบล็อกคำสั่งโดยมีเป้าหมายไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์

I : (Integration) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนโดยบูรณาการภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) ร่วมกับศาสตร์วิชาอื่น ๆ เช่น วิชาการงานอาชีพ วิชาศิลปะ เป็นต้น

S : (Strategy) หมายถึง การใช้กลยุทธ์การสอนที่สามารถส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ภาษา คอมพิวเตอร์ (Coding) ของผู้เรียนเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์

๕.๓ ชั้นประเมินผล

๕.๓.๑ ประเมินความรู้ของผู้เรียนด้วยเครื่องมือประเมินการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ แบบทดสอบ ออนไลน์และแบบฝึกหัดออนไลน์โดยใช้ Google form และ Liveworksheet

๕.๓.๒ ประเมินทักษะความรู้ความสามารถภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) ด้วยชิ้นงาน

๕.๓.๓ ประเมินผลการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน

๖. ผลสำเร็จ

การจัดการเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อมุ่งเน้น ให้ผู้เรียน เกิดทักษะความสามารถในการคิดด้านต่าง ๆ ทั้ง คิดแก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ และคิดวิเคราะห์ ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดดังกล่าวพร้อมกับ การนำเทคโนโลยี AI มาใช้เป็นสื่อ ในการเรียนรู้จัดการเรียนการสอนของครู เป็นเรื่องที่ทำทนายมากสำหรับผู้สอนเนื่องจากนักเรียนยังเป็นเด็กเล็ก อาจจะไม่สามารถทำความเข้าใจกับโปรแกรมการใช้งานต่าง ๆ ได้โดยง่าย โดยผลการดำเนินกิจกรรมพบว่า

นักเรียนสามารถเรียนรู้เทคโนโลยี AI อย่างง่ายได้ สามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้และจดจำได้ง่ายขึ้น

๗. บทสรุป

๗.๑ ประโยชน์ที่ได้รับ

๗.๑.๑ นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ ให้ความร่วมมือ มีส่วนร่วม มีความกระตือรือร้นและสามารถเรียนรู้รายวิชาวิทยาการคำนวณ ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยี AI ได้

๗.๑.๒ นักเรียนร้อยละ ๖๐ มีส่วนร่วมและมีความสามารถเรียนรู้ภาษาคอมพิวเตอร์(Coding) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI จนนำไปสู่กระบวนการผลิตนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ได้

๗.๑.๓ นักเรียนมีความสนใจสื่อการสอนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นเนื่องจากสื่อการสอนมีการออกแบบเพื่อความสอดคล้องกับบทเรียนและแบบฝึกหัดโดยพิจารณาการมีส่วนร่วมขณะเรียน

๗.๒ ปัจจัยความสำเร็จ

จากการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาและนำปัญหาในชั้นเรียนที่พบมาออกแบบการสอนจึงได้รูปแบบการสอนที่มีความเหมาะสมกับสภาพปัญหาและบริบทของนักเรียน การนำรูปแบบมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการคิดและความสามารถในการนำ AI มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบ CbIS ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ติณภาคพิทยา) โดยมีการจัดการเรียนการสอนครบทุกองค์ประกอบตามรูปแบบการสอนซึ่งเป็นกลยุทธ์การสอนใหม่ที่ยังไม่เคยนำมาใช้จัดการเรียนการสอนมาก่อน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนักเรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียนรู้ร่วมกันในกระบวนการเรียนรู้ด้วยเป้าหมายปลายทางคือนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์สำหรับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังมีปัจจัยความสำเร็จจากการได้รับการสนับสนุนโดยผู้บริหารซึ่งเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการคิดและความสามารถในการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี AI และความสามารถของผู้เรียนด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารโดยมีการจัดทำแผนกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะดังกล่าวไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้พัฒนาต่อยอด

๑. ด้วยเทคโนโลยีทางการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามยุคสมัยดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี AI สำหรับการจัดการเรียนการสอน เพื่อลดปัญหาด้านความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ผู้สอนสามารถจัดทำคลิปวิดีโอหรือสื่อการสอนที่รองรับทุกอุปกรณ์ที่ผู้เรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เช่น การสร้างสื่อการสอนประเภทคลิปวิดีโอ และให้นักเรียนเข้าถึงสื่อการสอนจากช่องทางออนไลน์ได้

๒. ผู้สอนสามารถเลือกใช้เครื่องมือสื่อการสอนเพื่อส่งเสริม ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี AI สำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้อย่างหลากหลายโดยไม่จำกัด โดยอาจประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือที่โรงเรียนและนักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น เว็บไซต์ Gemini , Canva , Deep Seek เป็นต้น

๓. รูปแบบการสอน C๒S Model ในชั้น S(Stratgy) กลยุทธ์การสอนสามารถปรับเปลี่ยนกลยุทธ์วิธีการสอนที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในชั้นเรียนที่นำไปใช้ได้

ภาคผนวก



การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เทคโนโลยี AI



การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เทคโนโลยี AI

วิจัยในชั้นเรียน

การพัฒนาลือการสอน UNPLUG CODING เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาวิทยาการคำนวณ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ศึกษาศาสตร์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ปีการศึกษา 2567



ผู้จัดทำ
นางสาวอนันต์ธนา สามหมู่หวง
ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน(ศึกษาศาสตร์)
1 ปีที่จระเข้สามพัน(ศึกษาศาสตร์)วิทยาการคำนวณ ชั้น ๑
ถนนพหลโยธินสายเก่า ต.จระเข้สามพัน อ.เมือง จ.พิจิตร

LESSONPLAN ACTIVE LEARNING
โรงเรียนบ้านจระเข้สามพัน (ศึกษาศาสตร์)
วิชา วิทยาการคำนวณ ชั้น ป.6 เวลา 09.00 - 10.00 น.
จำนวนนักเรียน 20 คน

นางสาวอนันต์ธนา สามหมู่หวง
ครูผู้สอน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ 15 นาที

- 1. ครูทบทวนเรื่องที่ได้เรียนมาในคาบก่อน
- 2. ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนแต่ละคนเป็นรายคน
- 3. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์

ขั้นสอน 20 นาที

- 1. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์
- 2. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์
- 3. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์

ขั้นสรุป 25 นาที

- 1. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์
- 2. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์
- 3. นักเรียนเล่นเกมจับคู่คำศัพท์

การวัดผลประเมินผล

สังเกต ซักถาม

ตรวจใบงาน

ประเมินผลงานรายบุคคล/กลุ่ม

สื่อ / โปรแกรม

YouTube Facebook LINE Instagram



การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เทคโนโลยี AI



การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการคำนวณ โดยใช้เทคโนโลยี AI



นางสาวอนันต์ธนา สามพุ่มพวง ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ป.๔ - ๖ งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ประถมศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ณ โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าพระยาจักร วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

เลขที่ คร๑๖๕/๒๕๖๗

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสาวอนันต์ธนา สามพุ่มพวง
 โรงเรียนบ้านจระเข้ม่า (ต.ต.ภคพิทยา)
 เป็นครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง
 การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗
“ซอฟต์แวร์ท้องถิ่น สืบสานศิลปภูมิปัญญา เทคโนโลยีก้าวหน้า นำพาสู่สากล”
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

นายธรรยง อรรถธิ์โชค
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

เลขที่ นว๑๖๗/๒๕๖๗

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กชายชยพล ศรีสุข
 โรงเรียนบ้านจระเข้ม่า (ต.ต.ภคพิทยา)
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง
 การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗
“ซอฟต์แวร์ท้องถิ่น สืบสานศิลปภูมิปัญญา เทคโนโลยีก้าวหน้า นำพาสู่สากล”
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

นายธรรยง อรรถธิ์โชค
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

เลขที่ นว๑๖๖/๒๕๖๗

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒
มอบเกียรติบัตรนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

เด็กชายปิยะราช ศรีเหรา
 โรงเรียนบ้านจระเข้ม่า (ต.ต.ภคพิทยา)
 ได้รับรางวัลระดับ เหรียญทอง
 การแข่งขันการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strip) ระดับชั้น ป.๔-ป.๖

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ ๗๒ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๗
“ซอฟต์แวร์ท้องถิ่น สืบสานศิลปภูมิปัญญา เทคโนโลยีก้าวหน้า นำพาสู่สากล”
ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗

นายธรรยง อรรถธิ์โชค
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒



โรงเรียนบ้านจรเข้สามพัน(ต.ต.นภาคพิทยา)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒