



HOOK Fishing AI Model

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ด้วยเกมการศึกษา
“Fishing Game” ร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

เรื่อง การดูดซับน้ำของวัสดุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



1 ชื่อผลงาน (Title)

HOOK Fishing AI Model

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
ด้วยเกมการศึกษา “Fishing Game”
ร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)
เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง การดูดซับน้ำของวัสดุ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ

นางสาวพรพิมล คำป่วน
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
โรงเรียนบ้านดอนปิน
สพป.เชียงใหม่ เขต 1

2 ความเป็นมาและความสำคัญ

? ปัญหาที่พบ

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเป้าหมาย
- ผู้เรียนไม่กล้าแสดงออกปดึกเห็น
- ขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยง
- ความแตกต่างระหว่างบุคคลสูง



เหตุผลในการพัฒนา

เนื้อหาเรื่อง “การดูดซับน้ำของวัสดุ” ควรเรียนรู้
จากการสังเกต ทดลอง และใช้หลักฐาน
จัดพัฒนา “Fishing Game” ร่วมกับ AI
เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างการเรียนรู้เชิงรุก



ความจำเป็นและคุณค่า

- ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- พัฒนากลุ่มกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน



3 วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรม
HOOK Fishing AI Model โดยใช้
เกมการศึกษา “Fishing Game”
ร่วมกับ AI เรื่อง การดูดซับน้ำ
ของวัสดุ สำหรับนักเรียน ป.2
- 2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียน ก่อน-หลังเรียน
ด้วย HOOK Fishing AI Model



4 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

- Active Learning
- Game-Based Learning
- Inquiry-Based Learning
- TPACK
- Artificial Intelligence (AI)



หลักการสำคัญ : Constructivism, Active Learning,
Game-Based Learning, Inquiry-Based Learning,
TPACK, Artificial Intelligence (AI)

5 วิธีดำเนินงาน



กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
โรงเรียนบ้านดอนปิน
จำนวน 27 คน

ระยะเวลาดำเนินงาน
1 มิถุนายน - 31 กรกฎาคม 2569
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

เครื่องมือ/สื่อ/นวัตกรรม

- เกมการศึกษา Fishing Game (อุปกรณ์ทดลอง/การวัดวัสดุ/สรน้ำ)
- สื่อ PowerPoint, การ์ตูน AI, ใบงาน, สื่อดิจิทัลกราฟิก
- กิจกรรมการทดลอง, แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน, แบบประเมินต่าง ๆ



6 ผลการดำเนินงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

ก่อนเรียน	เพิ่มขึ้น	หลังเรียน
13.81 คะแนน (69.07%)	➔ 2.89 คะแนน ➕ 14.45 จุดร้อยละ	16.70 คะแนน (83.52%)

ผลเชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนกระตือรือร้น กล้าแสดงออกปดึกเห็น
- พัฒนาการสังเกต ทดลอง คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ
- เชื่อมโยงความรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี

คุณภาพนวัตกรรม
โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน
5.00 / 5.00
เหมาะสมมากที่สุด

IOC เครื่องมือทั้งหมด
1.00
ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด

7 จุดเด่นและนวัตกรรม

- ✓ ใช้ “เกม” เป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้
ไม่น่าเบื่อ น่าสนุก
- ✓ ผสานสื่อภาพ + สื่อดิจิทัล + AI อย่างสมดุล
- ✓ AI ช่วยออกแบบสื่อ สถานการณ์ และคำถาม
- ✓ เรียนรู้จากหลักฐานเชิงประจักษ์
- ✓ ชุดนวัตกรรมพร้อมใช้และขยายผลได้



8 ผลกระทบและการต่อยอด

- ผู้เรียน** : ผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น มีทักษะวิทยาศาสตร์
คิดวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
- ครู** : มีต้นแบบนวัตกรรม ลดเวลาเตรียมสื่อ
และพัฒนาการสอนได้ต่อเนื่อง
- สถานศึกษา** : ยกระดับการเรียนรู้ STEM
ขยายผลสู่ครูและเครือข่าย
- ชุมชน/เครือข่าย** : เข้าถึงสื่อผ่าน QR Code
เรียนรู้ร่วมกันและใช้ต่อยอดได้

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- ✓ HOOK Fishing AI Model ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์
และพัฒนากลุ่มสำคัญของนักเรียนได้อย่างชัดเจน
- ✓ ควรพัฒนาขยายสู่หน่วยการเรียนรู้อื่น
- ✓ เพิ่มความหลากหลายของคำถาม/สถานการณ์
- ✓ พัฒนาสื่อดิจิทัล AI ให้ตอบสนองต่อผู้เรียนได้มากขึ้น
- ✓ ติดตามผลการเรียนรู้ในระยะยาว



10 ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

เอกสารฉบับเต็ม



สื่อการสอน

