

AI-History Comic :

การพัฒนาทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์และการใช้เทคโนโลยี
ด้วยการสร้างนิทาน **AI** เรื่องราวชุมชนไทเขินสันกำแพง
ผ่านโครงงานเป็นฐาน **PBL** ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ความสำคัญ

ด้วยนโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 - 2570 โดยมีนโยบายสำคัญข้อที่ 2 คือ การส่งเสริมและพัฒนากิจการการเรียนรู้ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศิลธรรมและประชาธิปไตย และข้อ 3 การปรับกระบวนการจัดการการเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย จึงเป็นเหตุผลในคิดพัฒนานวัตกรรมเพื่อตอบสนองนโยบายเพื่อพัฒนาทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์และพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน ประกอบกับผู้เรียนให้ความสนใจในประวัติศาสตร์ความเป็นมาเรื่องราวชุมชนไทเขินวัดสันกำแพงสันกำแพง และสนใจการสร้างนิทานการ์ตูนจาก AI เพื่อนำเสนอผลการศึกษาในรูปแบบใหม่ด้วย

วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อพัฒนาทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์ของนักเรียน
- 2 เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยี AI ของนักเรียน
- 3 เพื่อสร้างนิทานการ์ตูนชุมชนชาวไทเขินสันกำแพง โดยใช้เทคโนโลยี AI เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของวิถีชุมชนชาวไทเขินสันกำแพง



กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
จำนวน 18 คน (แบ่งเป็น 6 กลุ่ม)
โรงเรียนสันกำแพงคันธารราษฎร์
อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2569



ดำเนินการจัดการเรียนรู้

โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)

1 การกำหนดหัวข้อ

2 การวางแผนการทำงาน

3 การศึกษาค้นคว้า

4 การสร้างชิ้นงาน

5 การนำเสนอ

6 การประเมินผลสะท้อนผล

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI

ChatGPT
Gemini
Canva

บูรณาการร่วมกับกระบวนการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน

1 ตั้งคำถาม

2 รวบรวมหลักฐาน

3 ตรวจสอบ

4 วิเคราะห์

5 สรุปนำเสนอ

การประเมินผล

ประเมินทักษะกระบวนการทางประวัติศาสตร์ (20 คะแนน)

ประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยี AI (16 คะแนน)

รวมเป็นคะแนนเต็ม 36 คะแนน

คิดเป็นร้อยละ 82.41

คะแนนเฉลี่ยรวมภาพรวม 29.67 จากคะแนนเต็ม 36

บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ ร้อยละ 80 ขึ้นไป

บทสรุปและประโยชน์ของนวัตกรรม

1 ประโยชน์ต่อผู้เรียน

- ได้รับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ
- ได้รับการพัฒนาทักษะดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีแห่งศตวรรษที่ 21 (Digital & AI Literacy)
- เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและการคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ผ่านโครงงานเป็นฐาน (PBL)
- เกิดความตระหนักและภาคภูมิใจในเรื่องราวท้องถิ่น

2 ประโยชน์ต่อครูผู้สอน

- ได้รับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
- ครูผู้สอนได้ยกระดับสมรรถนะความรู้ด้านเนื้อหา (Content) เทคนิคการสอน (Pedagogy) และเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ (Technology) เข้าด้วยกันอย่างลงตัว

3 ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

- มีคลังสื่อวัฒนธรรมดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ของโรงเรียน
- ยกระดับคุณภาพการศึกษาตอบสนองนโยบายระดับชาติ

4 ประโยชน์ต่อชุมชนและท้องถิ่น

- เกิดการสืบสาน อนุรักษ์ และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรม
- เพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน
- สร้างความร่วมมืออันดีระหว่างโรงเรียนและชุมชน

จุดเด่นของนวัตกรรม

การผสาน 3 ส่วนสำคัญเข้าด้วยกันอย่างลงตัว คือ วิธีการทางประวัติศาสตร์ 5 ขั้นตอน + ใช้โครงงานเป็นฐาน (PBL) + เทคโนโลยี AI (ChatGPT, Gemini, Canva) เปลี่ยนการเรียนรู้ประวัติศาสตร์แบบเดิมให้เป็นนิทานการ์ตูนดิจิทัล



แนวทางพัฒนาในอนาคต

- พัฒนาต่อยอดจากภาพนิ่ง/นิทานการ์ตูน ไปสู่ภาพเคลื่อนไหว (AI Video/Animation) หรือสื่อ AR/VR
- สร้างคลังเรียนรู้ดิจิทัล เผยแพร่ผลงานนิทาน AI ลงบนแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้
- ขยายผลสู่ระดับชั้น/สาระอื่น ก่อเกิดบทเรียนเพื่อใช้เป็นโมเดลการจัดการเรียนรู้บูรณาการในรายวิชาอื่นๆ

ผู้พัฒนานวัตกรรม

“นายสิทธิศักดิ์ ภาวธรรมโชติ”
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
โรงเรียนสันกำแพงคันธารราษฎร์ อำเภอสันกำแพง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม
เอกสาร VDO ฉบับเต็ม

