

นักผจญภัยท่องมิติเวลา

การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเกมโต้ตอบ

เพื่อส่งเสริมทักษะการเข้าใจช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ผู้จัดทำ

นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ
ตำแหน่งครู



โรงเรียนพุทธโคภ

สพป. เชียงใหม่ เขต 1

อดีต - ปัจจุบัน - อนาคต



ผู้เรียนสับสนเรื่องอดีต ปัจจุบัน อนาคต และไม่สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ได้



การสอนแบบบรรยายไม่น่าสนใจ ไม่ดึงดูดความสนใจ



เนื้อหาเป็นนามธรรมเข้าใจยาก เชื่อมโยงชีวิตจริงไม่ได้



จึงพัฒนาสื่อดิจิทัลและเกมโต้ตอบ โดยใช้ AI เป็นผู้ช่วยในการสร้างสื่อ

2 วัตถุประสงค์

- 1 พัฒนาและหาประสิทธิภาพนวัตกรรมตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลังเรียน
- 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรม



3 กรอบแนวคิด/ทฤษฎีที่ใช้

- ✓ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (สาระประวัติศาสตร์)
- ✓ ทฤษฎี Active Learning (Bonwell & Eison, 1991)
- ✓ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-Based Learning (วรัญญู อินทระ, 2562)
- ✓ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI in Education)
- ✓ วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act)



4 วิธีดำเนินงาน (วงจร PDCA)



เครื่องมือ/สื่อ/นวัตกรรม

วิดีโอแอนิเมชัน AI

หนังสือการ์ตูนดิจิทัล "ที่นี่คือพุทธ"

เกม HTML5 5 ด้าน

เกม HTML5 5 ด้าน

กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียน ป.2/1
จำนวน 28 คน
(จากประชากร ป.2
ทั้งหมด 143 คน)

เครื่องมือ

- ✓ วิดีโอแอนิเมชัน AI
- ✓ หนังสือการ์ตูนดิจิทัล
- ✓ เกม HTML5 5 ด้าน
- ✓ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
- ✓ แบบประเมินความพึงพอใจ

ระยะเวลา
มิถุนายน 2569
รวม 7 ชั่วโมงเรียน

5 ผลการดำเนินงาน

ประสิทธิภาพนวัตกรรม
 $E1/E2 = 82.72 / 88.21$
(ผ่านเกณฑ์ 80/80)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (เต็ม 10 คะแนน)
ก่อนเรียน 5.71 (SD=0.85) → หลังเรียน 8.82 (SD=0.90)
 $t = 23.99, p < .001$

ความพึงพอใจของนักเรียน
 $4.91 / 5.00$
ระดับ "มากที่สุด"
(สูงสุด: อยากรู้จักจัดกิจกรรมแบบนี้อีก = 5.00)

IOC จากผู้เชี่ยวชาญ
 $0.67 - 1.00$
ทุกข้อผ่านเกณฑ์

6 จุดเด่นและนวัตกรรม

- 1 บูรณาการ AI สร้างสื่อ (แอนิเมชัน/ภาพ/เสียง/หนังสือการ์ตูน)
 - 2 เกมโต้ตอบ HTML5 5 ด้าน เล่นได้ทุกอุปกรณ์
 - 3 ผสาน Active Learning + Game-Based Learning + PDCA ให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback)
 - 4 เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) - เข้าถึงสื่อและเกมผ่านอุปกรณ์ดิจิทัลได้ด้วยตนเอง ทั้งในและนอกห้องเรียน
 - 5 ปัจจัยความสำเร็จ: ออกแบบตามพัฒนาการผู้เรียน, ผ่านการตรวจสอบผู้เชี่ยวชาญ, ใช้สถานการณ์ใกล้ตัว
- กิจกรรมเชิงรุก กระตุ้นการคิดวิเคราะห์

7 ผลกระทบและการต่อยอด

- ✓ ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น
- ✓ พัฒนากิจกรรมการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
- ✓ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- ✓ สามารถขยายผลต่อยอดได้ทุกชั้นเรียน
- ✓ ประยุกต์ใช้ได้กับรายวิชาอื่นๆ

8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

นวัตกรรมสื่อดิจิทัลและเกมโต้ตอบ "นักผจญภัยท่องมิติเวลา" ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก และพัฒนาความเข้าใจเรื่องช่วงเวลา และการเรียงลำดับเหตุการณ์ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างมีความสุข

9 ช่องทางติดต่อ

โทร. 093-869-0610
อีเมล: tonasiripornkid@gmail.com
Siriporn Kidlerdlam



เว็บไซต์นวัตกรรม



คู่มือการใช้งานนวัตกรรม



เอกสารฉบับเต็ม