



นวัตกรรม “ก.ไก่แปลงร่าง” พลิกโฉมการเรียนรู้อักษรไทยด้วย AI และ Design Thinking



นางณัฏฐกฤตา จันตะจันท์
ตำแหน่ง ครู
สาระการเรียนรู้ ปฐมวัย
สังกัดโรงเรียนชุมชนบ้านบวกรักษ์น้อย

Cute AI Assistant

1 บทนำ :จุดเริ่มต้นแห่งการเรียนรู้ (introduction)

เปลี่ยน Passive เป็น Active Learning

» กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียนชั้นอนุบาล 3/1 จำนวน 29 คน

» เป้าหมายหลัก: Visual Letter Recognition
(รู้จักและจำแนกพยัญชนะไทย ก-ฮ ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ)

Active Learning &
Play-based Learning

2 กระบวนการไฮบริด (The Hybrid Process: Design Thinking + PDCA)

ระยะที่ 1: Plan + Empathize & Define

วิเคราะห์ปัญหาและวางแผนการเรียนรู้เชิงรุก

ระยะที่ 2: Do + Ideate & Prototype

ChatGPT

Canva

Tinkercad

ช่วยคิดไอเดีย

ออกแบบกราฟิก

Tinkercad

การนั่งร้านการเรียนรู้ (Scaffolding) 3 ระดับ



ระยะที่ 3: Check + Test

ทดลองใช้จริง ประเมินผล
และสังเกตความพึงพอใจ

ระยะที่ 4: Act

สรุปผล วิเคราะห์
และขยายผลสู่ห้องเรียนอื่น

3 แผนภูมิความสำเร็จ (Success Chart)



4 ความพึงพอใจและผลลัพธ์ (Satisfaction & Outcome)

Smiley Rating Scale



» ผลต่อผู้เรียน: บอกชื่อและจำแนกพยัญชนะได้แม่นยำ
มีความสุขและกระตือรือร้น

» ผลต่อผู้สอนและสถานศึกษา: ได้นวัตกรรมสื่อ
Active Learning ที่มีคุณภาพ และเป็นต้นแบบ

ระดับความพึงพอใจรวม: 96.55%

