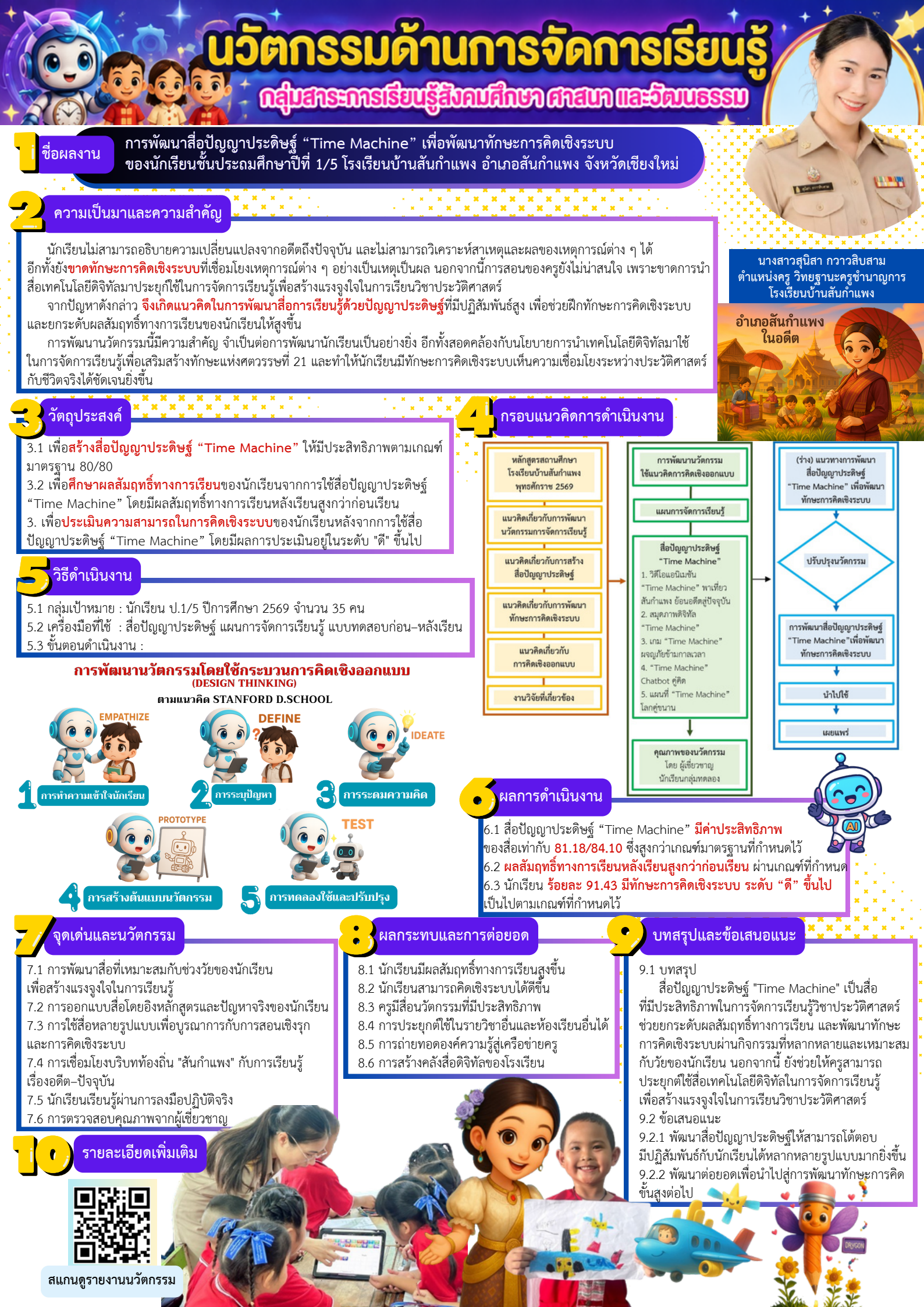




นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1 ชื่อผลงาน การพัฒนาสื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/5 โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

2 ความเป็นมาและความสำคัญ

นักเรียนไม่สามารถอธิบายความเปลี่ยนแปลงจากอดีตถึงปัจจุบัน และไม่สามารถวิเคราะห์สาเหตุและผลของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ อีกทั้งยังขาดทักษะการคิดเชิงระบบที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล นอกจากนี้การสอนของครูยังไม่น่าสนใจ เพราะขาดการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ จากปัญหาดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง เพื่อช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงระบบ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น การพัฒนานวัตกรรมนี้มีความสำคัญ จำเป็นต่อการพัฒนานักเรียนเป็นอย่างยิ่ง อีกทั้งสอดคล้องกับนโยบายการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดเชิงระบบเห็นความเชื่อมโยงระหว่างประวัติศาสตร์กับชีวิตจริงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3 วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อสร้างสื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 3.2 เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการใช้สื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 3.3 เพื่อประเมินความสามารถในการคิดเชิงระบบของนักเรียนหลังจากการใช้สื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” โดยมีผลการประเมินอยู่ในระดับ “ดี” ขึ้นไป

5 วิธีดำเนินงาน

- 5.1 กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียน ป.1/5 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 35 คน
- 5.2 เครื่องมือที่ใช้ : สื่อปัญญาประดิษฐ์ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
- 5.3 ขั้นตอนดำเนินงาน :

การพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING)

ตามแนวคิด STANFORD D.SCHOOL



7 จุดเด่นและนวัตกรรม

- 7.1 การพัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
- 7.2 การออกแบบสื่อโดยอิงหลักสูตรและปัญหาจริงของนักเรียน
- 7.3 การใช้สื่อหลายรูปแบบเพื่อบูรณาการกับการสอนเชิงรุก และการคิดเชิงระบบ
- 7.4 การเชื่อมโยงบริบทท้องถิ่น “สันกำแพง” กับการเรียนรู้ เรื่องอดีต-ปัจจุบัน
- 7.5 นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 7.6 การตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

10 รายละเอียดเพิ่มเติม



สแกนดูรายงานนวัตกรรม

4 กรอบแนวคิดการดำเนินงาน



6 ผลการดำเนินงาน

- 6.1 สื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” มีค่าประสิทธิภาพ ของสื่อเท่ากับ 81.18/84.10 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้
- 6.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- 6.3 นักเรียน ร้อยละ 91.43 มีทักษะการคิดเชิงระบบ ระดับ “ดี” ขึ้นไป เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

8 ผลกระทบและการต่อยอด

- 8.1 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- 8.2 นักเรียนสามารถคิดเชิงระบบได้ดีขึ้น
- 8.3 ครูมีสื่อนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ
- 8.4 การประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่นและห้องเรียนอื่นได้
- 8.5 การถ่ายทอดองค์ความรู้สู่เครือข่ายครู
- 8.6 การสร้างคลังสื่อดิจิทัลของโรงเรียน

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- 9.1 บทสรุป สื่อปัญญาประดิษฐ์ “Time Machine” เป็นสื่อ ที่มีประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาทักษะ การคิดเชิงระบบผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและเหมาะสม กับวัยของนักเรียน นอกจากนี้ ยังช่วยให้ครูสามารถ ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์
- 9.2 ข้อเสนอแนะ 9.2.1 พัฒนาสื่อปัญญาประดิษฐ์ให้สามารถโต้ตอบ มีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนได้หลากหลายรูปแบบมากขึ้น 9.2.2 พัฒนาต่อยอดเพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด ขั้นสูงต่อไป



นางสาวสุนิสา กวาวลีสาม
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านสันกำแพง

