



📄 รายงานผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา

# “AI Dhamma Quest” เกมสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

👤 ผู้จัดทำ: นางสาวอรุณพร วรรณมณี   🏫 ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ   🏠 โรงเรียนพุทธิโสภณ

## 🎯 นวัตกรรมเชิงรุก

การผสมผสานเทคโนโลยี AI Game-Based Learning บนแพลตฟอร์ม Zep Quiz ร่วมกับ กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps เพื่อยกระดับห้องเรียนพุทธศาสนา

## 🎓 กลุ่มเป้าหมายหลัก

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพุทธิโสภณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา เชียงใหม่ เขต 1 จำนวน 35 คน ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

## 💖 เป้าหมายสำคัญ

เปลี่ยนบทเรียนนามธรรมเรื่อง ไตรสิกขา และ โอวาท 3 ให้เป็นทางเลือกเชิงจริยธรรมที่จับต้องได้ ปลุกฝังศีลธรรม ความมีสติ และจิตสาธารณะ อย่างยั่งยืน

## 2. ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

### ปัญหาที่พบ (Problem)

- ✓ เนื้อหานามธรรมสูง: หลักธรรมเรื่อง ไตรสิกขา และโอวาท 3 เข้าใจยากสำหรับเด็กวัยประถม
- ✓ การสอนแบบเดิม: เน้นการบรรยาย ครูเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจ (Passive Learner)
- ✓ ขาดแรงจูงใจ: ขาดสื่ออนวัตกรรมการที่ตื่นเต้นท้าทาย และไม่เห็นการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

### เหตุผลในการพัฒนา

- ✓ ทลายกำแพงความรู้เดิม: เปลี่ยนจากการท่องจำเป็นการ "เผชิญสถานการณ์จำลอง" ผ่านเกม AI
- ✓ Active Learning: ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ การลงมือปฏิบัติจริง และการวิเคราะห์เหตุ-ผลของการกระทำ
- ✓ Adaptive Learning: นำเทคโนโลยี AI มาวิเคราะห์พฤติกรรมและให้ข้อมูลย้อนกลับทันที

### ความจำเป็นและคุณค่า

- ✓ สอดคล้องหลักสูตร: ตอบโจทย์ตัวชี้วัด ส 1.1 ป.3/4 และ ป.3/5 ด้านการปฏิบัติตามหลักธรรม
- ✓ บ่มเพาะคุณธรรม: เชื่อมโยง "การกระทำ" กับ "ผลกรรม" ตามหลักกฎแห่งกรรมและโอวาท 3
- ✓ พัฒนาจิตใฝ่ยั่งยืน: สร้างพื้นฐานศีลธรรม สติ ปัญญา และลักษณะอันพึงประสงค์ในศตวรรษที่ 21

### 3. วัตถุประสงค์และขอบเขตการศึกษา

#### วัตถุประสงค์ของการพัฒนา

- ✓ 1. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): ของนักเรียนชั้น ป.3/2 ด้วยนวัตกรรม “AI Dhamma Quest” ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps
- ✓ 2. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม: และสร้างความเข้าใจในการนำหลัก เบญจศีล เบญจธรรม และโอวาท 3 ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ✓ 3. เพื่อสร้างต้นแบบสื่อ AI Game-Based Learning: ที่ใช้งานได้จริง มี ประสิทธิภาพสูง ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

#### ขอบเขตการศึกษา

| หัวข้อ        | รายละเอียดขอบเขต                                               |
|---------------|----------------------------------------------------------------|
| กลุ่มเป้าหมาย | นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพุทธิ โสภณ จำนวน 35 คน |
| กลุ่มสาระวิชา | รายวิชาสังคมศึกษา สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม          |
| ตัวชี้วัดหลัก | มาตรฐาน ส 1.1 ป.3/4 และ ป.3/5                                  |
| ระยะเวลา      | ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 (รวม 5 ชั่วโมง การเรียนรู้)      |

## 4. แนวคิดและกรอบแนวคิดการดำเนินงาน (Conceptual Framework)

### หลักการ ทฤษฎี และโมเดลที่ใช้บูรณาการ

บูรณาการ Active Learning ผ่าน GPAS 5 Steps ร่วมกับ AI Game-Based Learning (Zep Quiz) และวงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA



## ⚙️ 5. วิธีดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA

### ✂️ P : Plan

- ✓ วิเคราะห์สภาพปัญหาผู้เรียน และการจัดการเรียนรู้
- ✓ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางฯ ตัวชี้วัด ส 1.1 ป.3/4, 3/5
- ✓ ออกแบบแผนการสอน 5 แผน หน่วยงานน่ารู้

### 💻 D : Do

- ✓ สร้างเกมบน Zep Quiz (แผนที่ เนินเขาสำหรับปิกนิก)
- ✓ สร้างสถานการณ์จำลอง 10 ด้านเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน
- ✓ นำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ กับนักเรียน ป.3/2

### 📋 C : Check

- ✓ หาคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (IOC)
- ✓ ทดลองใช้กับกลุ่มทดลอง 15 คน เพื่อปรับปรุง
- ✓ ประเมินพฤติกรรม ชิ้นงาน และความพึงพอใจ

### 🔄 A : Act

- ✓ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน กระบวนการ PLC ในกลุ่มสาระ
- ✓ นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง ระบบเกม AI
- ✓ เผยแพร่ นวัตกรรมสู่สาธารณะ และโรงเรียนอื่น

## 6. ภาพบรรยากาศการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้จริง



1. ขั้น Gathering: ครูนำเข้าสู่บทเรียน ทบทวนความรู้ ไตรสิกขา



2. ขั้น Processing: วิเคราะห์สถานการณ์จำลองร่วมกับครู



3. ขั้น Applying 1: นักเรียนร่วมกันเล่นเกม AI บนจอภาพ



4. ขั้น Applying 1: โหวตเลือกคำตอบ A / B / C ส่งให้



5. บันทึกระบบกลุ่มเปรียบเทียบผลลัพธ์จากระบบ AI



6. ขั้น Applying 2 & S: สะท้อนคิดและเขียนใบงาน "ฉัน

## 6. ผลการดำเนินงานและข้อมูลเชิงสถิติ

1.00

ดัชนี IOC จากผู้เชี่ยวชาญ  
(สอดคล้องระดับสูง)

100%

ปฏิบัติตามกติกา วินัย และความ  
สนุกในการเรียน

100%

สามารถนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้  
ในชีวิตจริง

4.92

ความพึงพอใจภาพรวม (ระดับพึง  
พอใจมากที่สุด)

### ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล (35 คน)

- ✓ ปฏิบัติตามกติกา/มีวินัย & สนุกเพลิดเพลิน: ระดับดีมาก ร้อยละ 100
- ✓ ใช้ AI อย่างเหมาะสม & แสดงพฤติกรรมตามหลักธรรม: ระดับดีมาก ร้อยละ 91.43
- ✓ ร่วมมือช่วยเหลือเพื่อน & ใช้เหตุผลตัดสินใจ: ระดับดีมาก ร้อยละ 85.71

### ผลการประเมินชิ้นงานสะท้อนคิดรายบุคคล

- ✓ การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง: คุณภาพดีมาก ร้อยละ 100
- ✓ การเลือกสถานการณ์และความสอดคล้อง: คุณภาพดีมาก ร้อยละ 94.29
- ✓ การคิดวิเคราะห์เหตุและผล (GPAS): คุณภาพดีมาก ร้อยละ 85.71

## ✦ 7. จุดเด่นและนวัตกรรม (Key Features & Success Factors)

### 💡 สิ่งใหม่ที่แตกต่างกัน

การปรับเปลี่ยนห้องเรียนพุทธศาสนาจากเดิมที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นเกมจำลองสถานการณ์ที่ใช้ระบบ AI ในการวิเคราะห์และประมวลผลการตัดสินใจของผู้เรียนแบบ Real-time Feedback

### 🛡️ จุดแข็งของผลงาน

ผสมผสานกระบวนการ GPAS 5 Steps อย่างเป็นระบบ ทำให้นักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์เหตุและผลจากกฎแห่งกรรม ตัดสินใจกลุ่มอย่างมีเหตุผล และเกิดปณิธานในการทำความดีด้วยตนเอง

### 🏆 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

- ✓ การสนับสนุนจากฝ่ายบริหารและคณะครูในกระบวนการ PLC
- ✓ เกม AI มีภาพ สี เสียง ดึงดูดความสนใจ เข้าใจง่าย
- ✓ บรรยากาศห้องเรียนที่เป็น Active Learning และเปิดกว้าง

## 8. ผลกระทบและการต่อยอด (Impact & Sustainability)

### ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

**ต่อผู้เรียน:** กลายเป็น Active Learner มีสติ ยับยั้ง  
ชั่งใจ มีจิตสาธารณะ

**ต่อผู้สอน:** ได้พัฒนาเทคนิคการจัดการเรียนรู้ยึดผู้  
เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

### การขยายผล (Dissemination)

เผยแพร่ผลงานนวัตกรรมผ่าน Facebook เพื่อให้  
เพื่อนร่วมวิชาชีพนำไปประยุกต์ใช้ พร้อมสร้าง  
QR Code ให้ผู้เรียนและผู้สนใจสามารถสแกน  
เข้าเล่นเกม AI เพื่อการเรียนรู้ได้สะดวก

### ความยั่งยืน (Sustainability)

สามารถนำโมเดล AI Game-Based Learning +  
GPAS 5 Steps ไปขยายผลใช้กับหน่วยการเรียนรู้  
อื่นๆ ในวิชาสังคมศึกษา และต่อยอดไปสู่ชั้นเรียน  
อื่นๆ ในโรงเรียนพุทธโสธร

## 9. บทสรุป ข้อเสนอแนะ และ 10. ช่องทางศึกษาเพิ่มเติม

### สรุปสาระสำคัญ

นวัตกรรม "AI Dhamma Quest" สามารถแก้ปัญหาการเรียนพุทธศาสนาแบบเดิมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียน ป.3/2 มีความกระตือรือร้น คิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล มีความเข้าใจในหลักไตรสิกขา โอวาท 3 และสามารถนำศีลธรรมไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเป็นรูปธรรม

### แนวทางพัฒนาในอนาคต

- ✓ เพิ่มความหลากหลายของสถานการณ์จำลองในเกมให้ครอบคลุมบริบทสังคมยุคใหม่
- ✓ พัฒนาระบบ AI ให้สามารถประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงลึกรายบุคคล
- ✓ ขยายผลสร้างเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษา



### สแกน QR Code เพื่อศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

เข้าชมและทดลองใช้งานนวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest (ป.3/2) รหัสเข้าถึง: **1302447**  
โรงเรียนพุทธิโสภณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1