

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา วิทยาศาสตร์ 2 รหัสวิชา ว21102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อนวัตกรรม การผจญภัยของความร้อน 3 แบบ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ฉากหลักเพื่อให้เห็นความต่าง

- การนำความร้อน (Conduction): ใช้คอนเซปต์ "ส่งต่อ" เช่น ตัวละครยื่นต่อแก้วแล้วส่งลูกบอลต่อกันไปเรื่อยๆ โดยที่คนอยู่กับที่ (เหมาะกับของแข็ง)
- การพาความร้อน (Convection): ใช้คอนเซปต์ "วิ่งไปเอง" เช่น ตัวละครที่ได้รับพลังงานแล้วตัวเบาลอยขึ้นไป แล้วตัวที่เย็นกว่าวิ่งลงมาแทนที่ (เหมาะกับของเหลวและก๊าซ)
- การแผ่รังสีความร้อน (Radiation): ใช้คอนเซปต์ "ส่งผ่านอวกาศ" เช่น การส่องแสงจากระยะไกลโดยไม่ต้องสัมผัสหรือมีใครช่วยถือไป (เช่น แสงแดด)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- 1.เปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรม: เรื่องความร้อนและโมเลกุล เป็นสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า การใช้ตัวละครและการ์ตูนช่วยให้เด็ก "เห็นภาพ" (Visualize) กระบวนการเคลื่อนที่ของพลังงานได้ชัดเจนขึ้น
- 2.สร้างจดจำด้วยอารมณ์ (Emotional Connection): เมื่อเนื้อหาถูกเล่าผ่านเรื่องราวหรือตัวละครที่น่ารัก สมอจะจดจำข้อมูลได้ดีกว่าการท่องจำสูตรหรือนิยามแห้งๆ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- เป็นเครื่องมือช่วยสอนที่ทรงพลัง: ครูหรือผู้ปกครองใช้เป็น "สื่อนำเข้าสู่บทเรียน" เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเข้าสู่เนื้อหาที่ยากขึ้น
- ลดภาระผู้อธิบาย: ภาพประกอบที่ชัดเจนจะทำหน้าที่เล่าเรื่องด้วยตัวเอง (Self-explanatory) ลดการที่ผู้สอนต้องพูดซ้ำซ้อน
- สร้างบรรยากาศเชิงบวก: เปลี่ยนห้องเรียนที่ตั้งเครียดให้กลายเป็นพื้นที่แห่งการแบ่งปันเรื่องราว

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อให้อธิบายกลไกการถ่ายโอนความร้อนได้: ผู้เรียนสามารถระบุความแตกต่างระหว่าง การนำ การพา และการแผ่รังสี ได้อย่างถูกต้อง
- 2.เพื่อสร้างภาพจำเชิงรูปธรรม: เปลี่ยนเนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่มองเห็นยาก (Abstract) ให้เป็นภาพที่เข้าใจง่ายผ่านตัวละครและสถานการณ์จำลอง
- 3.เพื่อเชื่อมโยงความรู้กับปรากฏการณ์รอบตัว: ให้ผู้เรียนสามารถยกตัวอย่างการถ่ายโอนความร้อนที่พบในชีวิตประจำวัน ได้อย่างน้อย 3 ตัวอย่าง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- 1.นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาใช้สำหรับการอ่านนอกเวลาเรียนในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน
2. ช่วยให้ผู้เรียนจดจำวิธีการแก้ปัญหาและหลักการทางวิทยาศาสตร์นั้นได้โดยอัตโนมัติ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา วิทยาศาสตร์ 2 รหัสวิชา ว21102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อนวัตกรรม เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การถ่ายโอนความร้อน

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

โครงสร้างเนื้อหาแบบ Story-Driven (ใช้เนื้อเรื่องนำ)

- **Narrative Journey:** ออกแบบหน้าเว็บให้เหมือนการเดินทางของ "ตัวละครความร้อน"
- **Scenario-Based:** ใช้สถานการณ์จำลองในชีวิตประจำวันเป็นตัวตั้ง เช่น "ภารกิจช่วยน้ำแข็งไม่ให้ละลาย" หรือ "การออกแบบบ้านประหยัดพลังงาน" เพื่อให้ผู้เรียนฝึกใช้ความรู้เรื่องตัวนำและฉนวนความร้อน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

การเห็นภาพที่ชัดเจนผ่านระบบตอบโต้ (Interactivity)

- **Interactive Simulation:** ช่วยให้เห็นการเคลื่อนที่ของโมเลกุลหรือคลื่นรังสีได้ทันทีเมื่อปรับค่าตัวแปร เช่น การเพิ่มอุณหภูมิแล้วเห็นอนุภาคสั่นแรงขึ้น ซึ่งหนังสือทำไม่ได้
- **การตอบสนองฉับพลัน (Immediate Feedback):** เมื่อทำแบบทดสอบ ระบบสามารถแจ้งผลและอธิบายข้อผิดพลาดได้ทันที ช่วยแก้ไขความเข้าใจผิด (Misconception) ได้รวดเร็ว

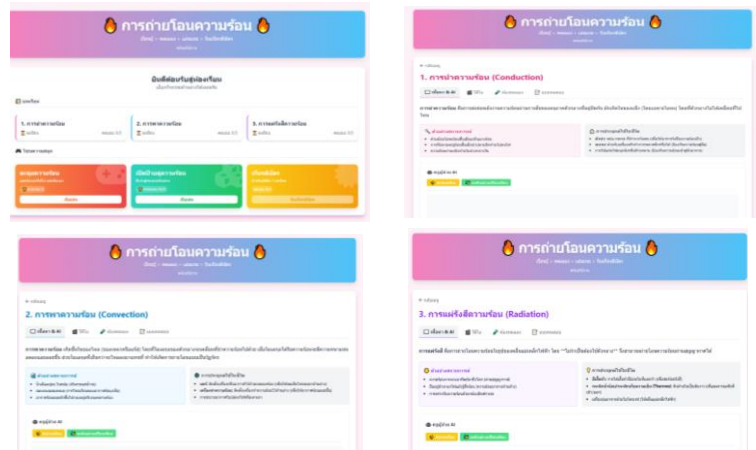
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning):** เปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับข้อมูล (Passive) เป็นผู้ควบคุมการทดลองจำลองบนเว็บ ทำให้เกิดความกระตือรือร้นมากขึ้น
- **ทักษะดิจิทัล (Digital Literacy):** ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศควบคู่ไปกับการเรียนวิทยาศาสตร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ระบบดิจิทัล: สร้างบทเรียนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ (เช่น ตามเกณฑ์ 80/80) เพื่อเป็นช่องทางหลักในการเรียนรู้เรื่องการถ่ายโอนความร้อน
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเห็นภาพ (Visualization): ใช้ระบบจำลอง (Simulation) และแอนิเมชัน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกลไกการเคลื่อนที่ของพลังงานในระดับโมเลกุลที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning): ให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหา ทบทวนบทเรียน และทำแบบทดสอบได้ตามความสะดวก โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. **Immersive Interaction (การโต้ตอบที่สมจริง):** ผู้เรียนไม่ได้แค่ "อ่าน" แต่ได้ "ควบคุม" เช่น การลากวางวัสดุเพื่อดูการนำความร้อน หรือการปรับอุณหภูมิเพื่อดูการพาความร้อนในของเหลวแบบเรียลไทม์
2. **Concept Simplification (การทำเรื่องยากให้ง่าย):** มีการใช้ "อุปมาอุปไมย" (Metaphor) ที่ชัดเจน เช่น การเปรียบเทียบการนำความร้อนกับการส่งของต่อกันในแถว ช่วยให้เข้าใจกลไกในระดับอนุภาคได้ทันที
3. **Multi-Sensory Learning (การเรียนรู้ผ่านหลายประสาทสัมผัส):** ผสมผสานทั้งการอ่านเนื้อหา (Text), การดูแอนิเมชัน (Visual), การฟังเสียงบรรยาย (Audio) และการลงมือคลิกตอบโต้ (Kinesthetic)

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา วิทยาศาสตร์ชีวภาพ รหัสวิชา ว30141

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ชื่อนวัตกรรม เกมการลำเลียงสารของพืช

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



วัตถุประสงค์

- **Role-Playing & Simulation:** ให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็น "หยดน้ำ" หรือ "โมเลกุลน้ำตาล" ที่ต้องเดินทางผ่านระบบท่อในต้นไม้
- **Mission-Based:** ตั้งภารกิจให้ผู้เล่นต้องลำเลียงทรัพยากรจากรากไปสู่ใบ (ไซเล็ม) หรือจากใบไปสู่ส่วนต่างๆ (โฟลเอ็ม) เพื่อให้ต้นไม้เจริญเติบโตและไม่เหี่ยวเฉา
- **Obstacle & Strategy:** ใส่ความท้าทาย เช่น สภาวะแวดล้อม (ทำให้น้ำระเหยเร็ว) หรือศัตรูพืชที่มาเจาะดูดน้ำเลี้ยง เพื่อให้ผู้เล่นวางแผนการใช้ทรัพยากร

- **ด้านความรู้:** เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุความแตกต่างระหว่างเนื้อเยื่อ Xylem (ลำเลียงน้ำ/แร่ธาตุ) และ Phloem (ลำเลียงอาหาร) ได้อย่างถูกต้อง
- **ด้านกระบวนการ:** เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกลไกและปัจจัยที่มีผลต่อการลำเลียง เช่น การแพร่, ออสโมซิส, แรงดึงจากการคายน้ำ และความดันราก
- **ด้านทักษะ:** เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาและการคิดเชิงวิเคราะห์ผ่านสถานการณ์จำลองในเกม
- **ด้านเจตคติ:** เพื่อสร้างความสนุกสนานและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาชีววิทยา

ประโยชน์ของนวัตกรรม



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

1. **เห็นภาพกลไกภายในที่มองไม่เห็น:** ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในท่อลำเลียง (Xylem & Phloem) ซึ่งปกติเป็นเรื่องนามธรรม ให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่โต้ตอบได้ [1]
2. **เรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูก (Trial and Error):** เกมอนุญาตให้ผู้เล่นวางแผนการลำเลียงสาร หากต้นไม้เหี่ยวเฉา ผู้เรียนจะเกิดการวิเคราะห์สาเหตุและปรับปรุงกลยุทธ์ใหม่ ทำให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์



ผลการพัฒนานวัตกรรม

- **สื่อต้นแบบ (Innovation Model):** ได้นวัตกรรมที่บูรณาการระหว่าง Game Design และ Content Science ซึ่งสามารถนำไปประกวดหรือเผยแพร่เป็นผลงานทางวิชาการได้
- **ความคุ้มค่าและยั่งยืน:** เป็นสื่อที่ผลิตครั้งเดียวแต่สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำ (Reusable) และส่งต่อให้โรงเรียนอื่นๆ ใช้งานได้ผ่านระบบออนไลน์

จุดเด่นของนวัตกรรม

1. **Dynamic Visualization (การเห็นภาพแบบเคลื่อนไหว):** เปลี่ยนภาพนิ่งในตำราให้เป็นกระบวนการที่เคลื่อนไหวได้จริง ผู้เล่นจะเห็น "แรงดึง" และ "ความดัน" ที่เกิดขึ้นในท่อลำเลียงแบบเรียลไทม์
2. **Role-Play Perspective (การเปลี่ยนมุมมอง):** การให้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นโมเลกุลน้ำหรืออาหาร ช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบ "Inside-out" (เข้าใจจากภายในสู่ภายนอก) ซึ่งสร้างความเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่าการยืมมองจากภายนอก

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
รายวิชา การสืบค้นและสร้างองค์ความรู้ รหัสวิชา ว32285 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
สื่อนวัตกรรม บทเรียนออนไลน์ รายวิชา การสืบค้นและสร้างองค์ความรู้
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- Inquiry-Based Learning:** ออกแบบการเรียนรู้ที่เริ่มจาก "คำถาม" หรือ "ปัญหา" โดยให้ผู้เรียนใช้กระบวนการสืบค้นเพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง
- Information Literacy:** เน้นการฝึกทักษะการคัดกรองข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ (Digital & Physical) เพื่อแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากข่าวปลอม (Fake News)
- Constructivism:** เน้นให้ผู้เรียน "สร้าง" ความรู้ใหม่จากการเชื่อมโยงสิ่งที่สืบค้นได้เข้ากับประสบการณ์เดิม ผ่านการลงมือทำโปรเจกต์ (Project-Based)
- Digital Research Hub:** พัฒนาเว็บไซต์เป็นศูนย์รวมเครื่องมือสืบค้น เช่น ลิงก์ไปยังฐานข้อมูลวิจัย, โปรแกรมจัดการบรรณานุกรม และ AI ช่วย

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- รองรับการเรียนรู้ตามความสนใจ (Inquiry-based): ผู้เรียนแต่ละคนสามารถเลือกหัวข้อที่ตนเองสนใจสืบค้นได้ตามความถนัด ทำให้เกิดความกระตือรือร้นและ แรงจูงใจ ในการศึกษาค้นคว้าสูงขึ้น [1, 5]
- ปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการ: นวัตกรรมสามารถติดตั้งเครื่องมือช่วยตรวจสอบการคัดลอกผลงาน (Plagiarism Check) และสอนการอ้างอิงที่ถูกต้อง ช่วยให้ผู้เรียนเคารพในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น [6]
- พัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่: ผู้เรียนได้ฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลและ AI ในการช่วยสืบค้น สรุปความ และจัดระเบียบข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ

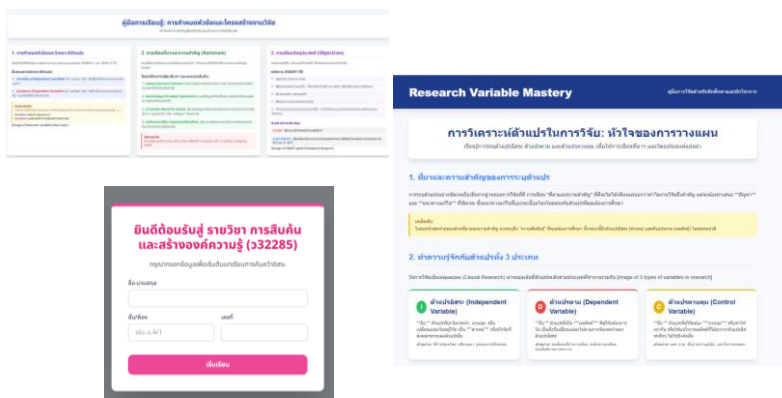
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- เกิดสังคมแห่งการแลกเปลี่ยน (Knowledge Sharing Community):** บทเรียนออนไลน์สามารถออกแบบให้มีพื้นที่โชว์ผลงานหรืออภิปรายสิ่งที่ค้นพบ ทำให้เกิดการเรียนรู้ข้ามกลุ่มหัวข้อที่สนใจ
- การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและต่อเนื่อง (Lifelong Learning):** ระบบออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนกลับมาใช้งานเครื่องมือสืบค้นหรือบทวนเทคนิคการอ้างอิงได้ทุกเมื่อที่ต้องการทำรายงานในวิชาอื่นๆ
- มาตรฐานจริยธรรมทางวิชาการ:** อัตราการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) จะลดลง เนื่องจากผู้เรียนเข้าใจวิธีการอ้างอิงและการเรียบเรียงข้อมูลด้วยภาษาของตนเองอย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้เข้าใจกระบวนการสืบค้นอย่างเป็นระบบ: ตั้งแต่การตั้งหัวข้อ, การกำหนดคำสำคัญ (Keywords), ไปจนถึงการเข้าถึงฐานข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์: ให้ผู้เรียนสามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งและสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้
- เพื่อสร้างความตระหนักด้านจริยธรรม: ปลูกฝังเรื่องการอ้างอิง (Citations), การเคารพลิขสิทธิ์ทางปัญญา และการหลีกเลี่ยงการคัดลอกผลงาน (Plagiarism)
- เพื่อส่งเสริมทักษะการสื่อสารสารสนเทศ: ฝึกการนำเสนอองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Infographic, รายงาน หรือการนำเสนอแบบปากเปล่า
- เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ตลอดเวลา: สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Life-long Learning) ผ่านระบบออนไลน์ที่มีเครื่องมือช่วยสืบค้นครบวงจร

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Real-time Ethics Check:** มีระบบช่วยตรวจสอบ การอ้างอิง (Citations) และการคัดลอกผลงาน (Plagiarism) แบบอัตโนมัติ ช่วยปลูกฝังจริยธรรมทางวิชาการได้อย่างเป็นรูปธรรม
- Personalized Learning Path:** ผู้เรียนสามารถเลือกสืบค้นได้เอง หัวข้อที่สนใจเฉพาะทาง (Topic-based) ตามจังหวะการเรียนรู้ของตนเอง (Self-paced) และมีความหมายต่อตัวผู้เรียนมากที่สุด
- Collaborative Environment:** มีบอร์ด "ความรู้ร่วมกัน" ที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปอ่านสิ่งที่เพื่อนสืบค้นมา เพื่อต่อยอดความคิดหรือวิพากษ์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายปฐมพงษ์ พรพิพัฒน์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางจินตนา รวมภักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม Storybook เศรษฐกิจพอเพียง

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ บอกเล่าเรื่องราวในเนื้อหาสาระที่ครูต้องการสอนอย่างชัดเจน ดึงดูดความสนใจ ไม่น่าเบื่อ และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

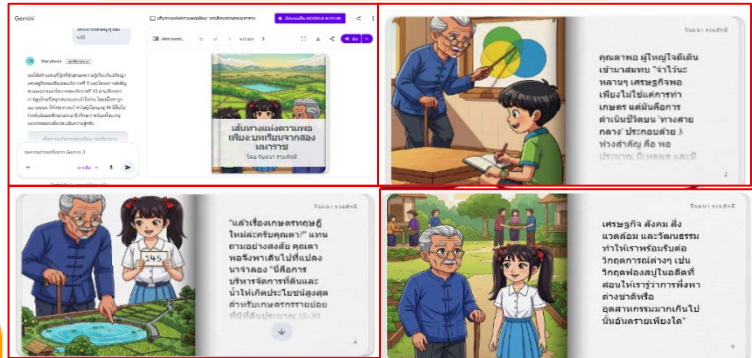
วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำแนวทางของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านเรื่องเล่าใน Storybook ซึ่งมีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบ มีตัวละครที่สื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีความสุข

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงผ่านสื่อ AI ที่บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราวและหลักการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบและมีตัวละครที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสนุกสนาน

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นางจินตนา รวมภักดี)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางจันทนา รามภักดิ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม Storybook ท่องถิ่นอำเภอพระทองคำ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การใช้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

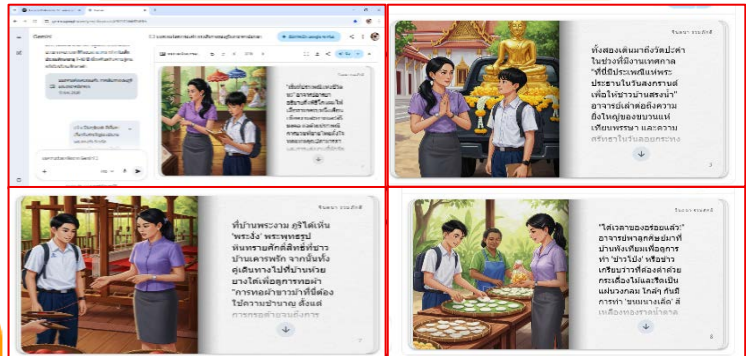
วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับท้องถิ่นของตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นและร่วมกันอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามของท้องถิ่น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นของอำเภอพระทองคำผ่านเรื่องเล่าจากนิทานใน Storybook ซึ่งมีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบ มีตัวละครที่สื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจนและ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของท้องถิ่นตนเองผ่านสื่อ AI ที่บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราวและมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นมากขึ้น

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบและมีตัวละครที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสนุกสนาน

(ลงชื่อ).....
(นางจันทนา รามภักดิ์) ผู้รายงาน
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางจันทนา รวมภักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม Storybook เครื่องมือทางภูมิศาสตร์

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ บอกเล่าเรื่องราวในเนื้อหาสาระที่ครูต้องการสอนอย่างชัดเจน ดึงดูดความสนใจ ไม่น่าเบื่อ และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ผ่านเรื่องเล่าใน Storybook ซึ่งมีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบ มีตัวละครที่สื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจนและ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและนำไปใช้ในการหาข้อมูลได้อย่างถูกต้อง



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ผ่านสื่อ AI ที่บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราวและการนำไปใช้หาข้อมูลได้อย่างถูกต้อง

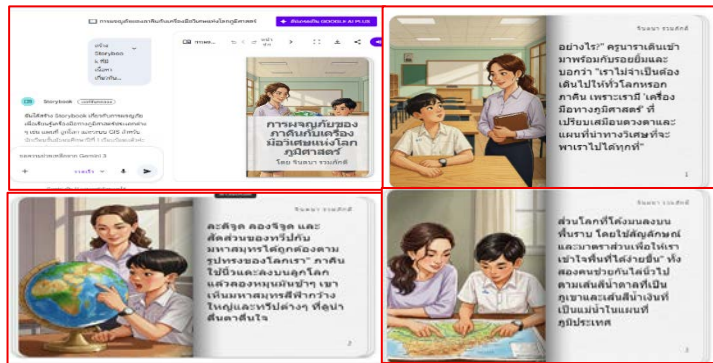


วัตถุประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความสำคัญและประโยชน์ของเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ประเภทต่าง ๆ ได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการสืบค้นข้อมูลได้



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบและมีตัวละครที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสนุกสนาน

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นางจันทนา รวมภักดี)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางจันทนา รวมภักดี ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม ภาพ 3D การเมืองการปกครองท้องถิ่นอำเภอพระทองคำ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การใช้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ นักเรียนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติได้ด้วยตนเอง รวมทั้งส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในท้องถิ่นของตนเอง
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานจากเทคโนโลยี AI ได้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการเมืองการปกครองของท้องถิ่นของอำเภอพระทองคำผ่านภาพ 3D ซึ่งมีสีสันสวยงามที่สามารถสื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจน และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของการเมืองการปกครองของท้องถิ่นตนเองผ่านสื่อ AI ที่ให้ข้อมูลได้อย่างชัดเจน และผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลและมีจิตสำนึกรักท้องถิ่นมากขึ้น

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบที่มีมิติทุกด้านทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างชัดเจนและจดจำข้อมูลได้ง่าย

(ลงชื่อ)..... ผู้รายงาน
(นางจันทนา รวมภักดี)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายทินกร รวมภักดี ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม รูปแบบการจัดการเรียนรู้ AI-GEO Model
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักในการสร้างนวัตกรรม AI-GEO Model

เกิดจากการผสมผสาน 3 องค์ประกอบหลัก เพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเปลี่ยนจาก "ผู้รับความรู้" เป็น "ผู้สร้างองค์ความรู้" : กระบวนการเรียนรู้เน้นให้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
2. การผนวก "ปัญญาประดิษฐ์ (AI)" เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ : ใช้ AI เป็นเครื่องมือในการสืบค้น วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลภัยพิบัติอย่างรวดเร็ว และการสร้างสรรค์ (Create)
3. การเน้น "การคิดเชิงพื้นที่" : บูรณาการทุกภัยพิบัติเข้ากับ "การคิดเชิงพื้นที่" ผ่านทางข้อมูลและแผนที่ เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็น "ความสัมพันธ์" ระหว่างทำเลที่ตั้งและกระบวนการเกิดภัยพิบัติ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นวัตกรรม AI-GEO Model เป็นเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานตัวชี้วัด แต่ยังปลูกฝังทักษะดิจิทัล การคิดเชิงพื้นที่ และจิตสำนึกในการจัดการภัยพิบัติให้กับผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเยาวชนในโลกปัจจุบัน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรณีภาคเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

- นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ระดับสูง โดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลภัยพิบัติทางธรณีภาคกับหลักการทางภูมิศาสตร์

2. ผลการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

- ทักษะการใช้เทคโนโลยีและ AI นักเรียนสามารถใช้ AI Tools ในการสืบค้น วิเคราะห์ และสรุปข้อมูล ได้อย่างคล่องแคล่ว

- ทักษะการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม จากผลงานพบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอผลงานกลุ่ม

- ทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร การเรียนรู้แบบกลุ่มช่วยเพิ่มทักษะการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งบทบาทหน้าที่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาสังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้ภัยพิบัติทางธรณีภาค
2. เพื่อพัฒนาทักษะดิจิทัลและการรู้เท่าทันปัญหาประดิษฐ์ของนักเรียน ผ่านกระบวนการสืบค้น วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลภัยพิบัติด้วยเทคโนโลยี AI
3. เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา และการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรม ในการนำเสนอข้อมูลภัยพิบัติ
4. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะการสื่อสาร ผ่านการนำเสนอผลงานด้วยสื่อผสมผสานที่ทันสมัย (AI Presentation)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

นวัตกรรม AI-GEO Model มีจุดเด่นสำคัญคือการเปลี่ยนผู้เรียนจาก 'ผู้รับข้อมูล' เป็น 'นักวิเคราะห์ข้อมูลภูมิศาสตร์ดิจิทัล' ผ่านกระบวนการ Active Learning 5 ขั้นตอนที่บูรณาการพลังของปัญญาประดิษฐ์กับการคิดเชิงพื้นที่ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เพียงแค่เข้าใจเนื้อหา แต่ยังสามารถสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหาภัยพิบัติที่สอดคล้องกับสภาพจริงได้

ลงชื่อ..... ผู้รายงาน

(นายทินกร รวมภักดี)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสมพิศ บัตรจัตุรัส ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรมสื่อ Presentation เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การใช้สื่อการเรียนการสอนด้วย Presentation สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เข้าใจง่าย และเกิดการเรียนรู้เชิงลึกมากขึ้น โดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) การใช้สื่อหลายรูปแบบ (Multimedia Learning) และการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นวัตกรรมสื่อ Presentation ช่วยพัฒนาการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และสนับสนุนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ

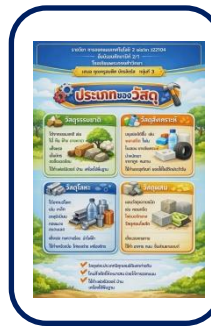
ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
3. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
4. ช่วยพัฒนาทักษะการคิด
5. ช่วยให้ครูจัดการเรียนการสอนได้เป็นระบบ
6. สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อ Presentation ให้มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอน
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น
3. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนได้ง่ายและชัดเจนมากขึ้น
4. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น
5. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. นำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบและเข้าใจง่าย
2. มีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
3. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
4. สามารถปรับปรุงและพัฒนาได้ง่าย
5. สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล



ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสมพิศ บัตรจัตุรัส)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางนิภาพร อินตาละโลก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม Story book เรื่อง การเดินทางของลูกบอลมหัศจรรย์
(การเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์)

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การใช้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์ ผ่านเรื่องเล่าจากนิทานใน Storybook ซึ่งมีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบ มีตัวละครที่สื่อสารข้อมูลได้อย่างชัดเจนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของการเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์ ผ่านสื่อ AI ที่บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถจดจำการเคลื่อนที่แบบโพรเจกไทล์ มากขึ้น

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบและมีตัวละครที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสนุกสนาน

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นางนิภาพร อินตาละโลก)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางนิภาพร อันดาละโลก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม เทคนิควิธีการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน เรื่อง การเปลี่ยนคำอุปสรรค

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

สร้างวิธีการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ นักเรียนสามารถอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มเข้าใจเนื้อหาและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนคำอุปสรรค จากวิธีการเรียนการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน ผู้เรียนที่เรียนเข้าสามารถตามเนื้อหาในบทเรียนได้ทันเพื่อนในชั้นเรียน และกล้าที่จะสอบถามกับเพื่อนในชั้นเรียน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของการเปลี่ยนคำอุปสรรค ผ่านวิธีการเรียนการสอนแบบเพื่อนสอนเพื่อน ที่น่าสนใจ สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถเปลี่ยนคำอุปสรรคได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนคำอุปสรรค
2. เพื่อให้ให้นักเรียนที่เรียนเข้าสามารถตามเนื้อหาในบทเรียนได้ทันเพื่อนในชั้นเรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ดึงเอา "พลังกลุ่ม" มาใช้ เปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้จากเชิงรับ (Passive) ให้เป็นเชิงรุก (Active)

(ลงชื่อ).....
(นางนิภาพร อันดาละโลก)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางนิภาพร อันตลະโลก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม Egg Drop Challenge ภารกิจปกป้องไข่ (โมเมนต์และการชน)

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

สร้างวิธีการเรียนการสอนที่มีความน่าสนใจ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนโดยใช้ Egg Drop Challenge ซึ่งไม่ใช่แค่การ "ไม่ให้ไข่แตก" แต่คือการจำลองสถานการณ์ทางวิศวกรรมจริง (Real-world Engineering) โดยใช้หลักการฟิสิกส์มาแก้ปัญหา

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่อง โมเมนต์และการชน จากวิธีการใช้ Egg Drop Challenge ภารกิจปกป้องไข่

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของโมเมนต์และการชน ผ่านวิธีการเรียนการสอน Egg Drop Challenge ภารกิจปกป้องไข่ ที่น่าสนใจ สนุกสนาน และผู้เรียนสามารถคำนวณหาค่าโมเมนต์ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่อง โมเมนต์และการชน
2. ผู้เรียนสามารถออกแบบและสร้างโครงสร้าง เพื่อปกป้องไข่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด
3. ผู้เรียนฝึกทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานเป็นทีม

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่จำลองสถานการณ์ทางวิศวกรรมจริง (Real-world Engineering) โดยใช้หลักการฟิสิกส์มาแก้ปัญหา

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นางนิภาพร อันตลະโลก)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นางนิภาพร อินตาละโลก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม แบบจำลองอะตอมแบบต่างๆ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม
บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูด
ความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่
น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนให้สูงขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม
บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูด
ความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่
น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนให้สูงขึ้น

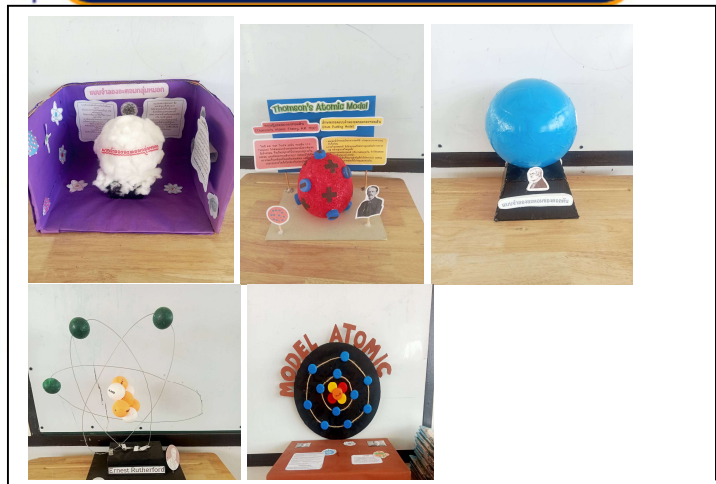
ผลการพัฒนานวัตกรรม

สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม
บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูด
ความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่
น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนให้สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ
แบบจำลองอะตอมแบบต่างๆ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจากสื่อการสอน
ทำให้มีสีสันสวยงาม ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้
อย่างชัดเจนและสนุกสนาน

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นางนิภาพร อินตาละโลก)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายวิศวะ สมบัติสิน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระศิลปะ
ชื่อนวัตกรรม โปรแกรมเขียนโน้ตจังหวะ และเสียง Metronome
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนมีความสะดวก และเข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น โดยเฉพาะ การบันทึกโน้ตหรือสัญลักษณ์ เฉพาะ ผู้พัฒนาเล็งเห็นปัญหาที่นักเรียนมักประสบ เช่น การจดบันทึกไม่ทัน การจัดเก็บข้อมูลไม่เป็นระบบ หรือ การทบทวนบทเรียนทำได้ยาก จึงได้ออกแบบเครื่องมือ เว็บแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตได้ทันทีโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติม

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัยและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล
2. นักเรียนสามารถฝึกทักษะและทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเอง
3. ช่วยลดปัญหาการจดบันทึกไม่ทันหรือการจัดเก็บข้อมูลไม่เป็นระบบ
4. ครูสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการสอนเพื่อเพิ่มความเข้าใจของผู้เรียน

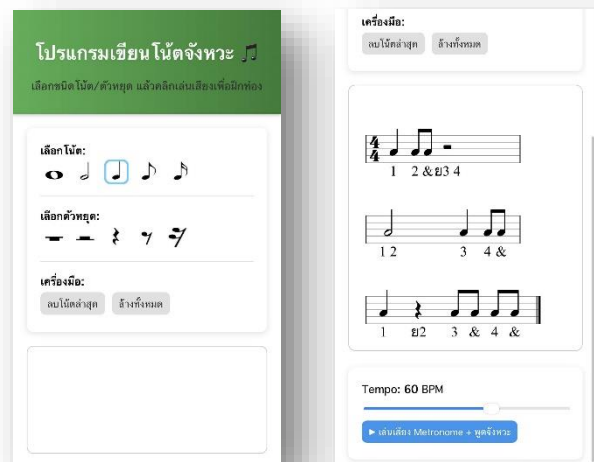
ผลการพัฒนานวัตกรรม

พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น สามารถบันทึกและทบทวนเนื้อหาได้อย่างสะดวก ทำให้เกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถฝึกปฏิบัติได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนมีแนวโน้มที่ดีขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถบันทึกและจัดการข้อมูลการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักเรียนผ่านสื่อเทคโนโลยี
3. เพื่อเพิ่มความสะดวกในการทบทวนบทเรียนและการฝึกปฏิบัติของผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สามารถนำไปใช้กับการสอนจริงในห้องเรียนได้ทันที เป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นสูงรองรับการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนสามารถฝึกและทดลองได้ตลอดเวลา

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นายวิศวะ สมบัติสิน)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายวิเศษ สมบัติสิน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระศิลปะ

สื่อนวัตกรรม การสอน โดยใช้ Moises AI เป็นเครื่องมือ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เกิดจากแนวคิดในการนำเทคโนโลยี (AI) มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางดนตรีให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยแอปพลิเคชันสามารถแยกเสียงร้องและเครื่องดนตรีออกจากเพลงต้นฉบับ ทำให้นักเรียนสามารถฝึกฟัง วิเคราะห์ และฝึกปฏิบัติดนตรีได้อย่างชัดเจนแนวคิดสำคัญคือการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย เข้าถึงและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกฟังแยกเสียงเครื่องดนตรีและเสียงร้องได้ชัดเจนมากขึ้น
2. ส่งเสริมทักษะการร้องเพลงและการเล่นดนตรีให้มีความถูกต้องตามจังหวะและคีย์ของเพลง
3. นักเรียนสามารถนำไปฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเองนอกเวลาเรียนได้

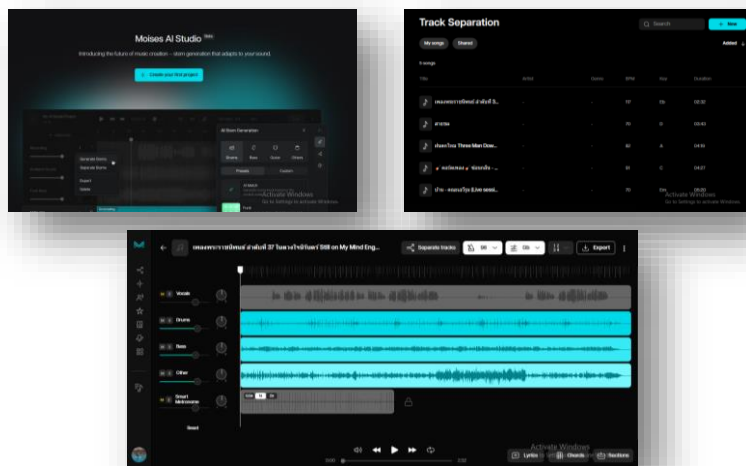
ผลการพัฒนานวัตกรรม

พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น กล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการร้องเพลงหรือเล่นดนตรีมากขึ้น นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถฝึกฝนทักษะการฟัง การวิเคราะห์จังหวะ และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้ดีขึ้น ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการวิเคราะห์องค์ประกอบของเพลงของนักเรียน
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการร้องเพลงหรือการเล่นเครื่องดนตรีของนักเรียนให้ถูกต้องตามจังหวะและคีย์
3. เพื่อช่วยให้นักเรียนฝึกซ้อมด้วยตนเองได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น คล้ายการเล่นดนตรีเสมือนจริง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการนำเทคโนโลยี AI มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนดนตรี ใช้งานง่าย สามารถใช้ได้ทั้งในคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ สามารถนำไปใช้ฝึกซ้อมด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายวิเศษ สมบัติสิน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวเขวาร์รัตน์ ทักสูงเนิน ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อนวัตกรรม Wordwall for Active and Passive voice

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาของไวยากรณ์ในรูปของ Tenses ต่างๆที่ต้องใช้ความแม่นยำในการเปลี่ยนคำกริยา คำสรรพนามและรูปแบบของการผัน Tenses ที่มีหลายเงื่อนไข บางครั้งนักเรียนเกิดความสับสนในการเปลี่ยนรูปแบบของ Tenses จึงได้พัฒนานวัตกรรมชิ้นนี้ขึ้นเพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจรูปแบบของการเปลี่ยนประโยค จาก Active voice เป็น Passive voice เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจการเปลี่ยนรูปของ Active and Passive voice และสนุกกับการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองในชีวิต

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: นักเรียนมีความเข้าใจรูปแบบของการเปลี่ยนประโยค จาก Active voice เป็น Passive voice ในรูปแบบของกาลเวลาที่เปลี่ยนไป
ด้านการเรียนรู้: เปลี่ยนบรรยากาศห้องเรียนให้เป็นเชิงรุก (Active Learning) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
ด้านทักษะ: ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา และการสื่อสาร รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ 50
ความพึงพอใจ: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมนี้ในระดับ "มาก" เนื่องจากช่วยให้เนื้อหาที่ยากกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและน่าสนใจ
ทักษะกระบวนการ: นักเรียนสามารถเขียนประโยคจาก Active voice เป็น Passive voice ในสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สามารถอธิบายโครงสร้างของประโยค Active and Passive voice ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถเปลี่ยนประโยคจาก Active voice เป็น Passive voice ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาผ่านการลงมือทำจริง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เข้าใจง่าย สนุกสนาน ใช้งานได้จริง

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวเขวาร์รัตน์ ทักสูงเนิน)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม คลิปวิดีโอสื่อการสอน "พื้นฐานการปฐมพยาบาลเบื้องต้น" สำหรับ
นักเรียนชั้น ม.๑

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

Active Learning ใช้ภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อจำลองสถานการณ์จริง ทำให้นักเรียนเห็นภาพขั้นตอนการช่วยชีวิตที่ชัดเจนกว่าการอ่านตำรา
Micro-learning แบ่งเนื้อหาเป็นคลิปสั้นๆ ตามประเภทการบาดเจ็บ เพื่อให้ได้กัวย่ร่นเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วและไม่น่าเบื่อ

วัตถุประสงค์

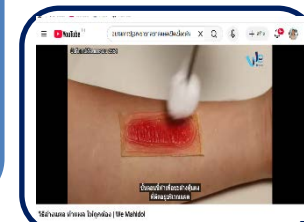
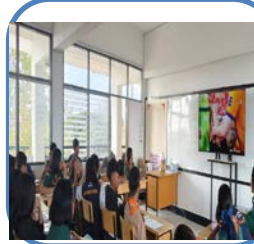
เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการปฐมพยาบาลเบื้องต้นได้อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ
เพื่อให้นักเรียนสามารถนำทักษะการปฐมพยาบาลไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีสติ
เพื่อพัฒนาสื่อการสอนรูปแบบมัลติมีเดียที่กระตุ้นความสนใจและช่วยให้จดจำขั้นตอนได้ง่ายขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ต่อนักเรียน: ได้ฝึกปฏิบัติเสมือนจริงผ่านการดูตัวอย่างในคลิป ทำให้กล้าตัดสินใจช่วยเหลือผู้อื่นต่อการสอน: ครูสามารถใช้สื่อนี้ซ้ำได้ และนักเรียนสามารถย้อนกลับไปดูทบทวนนอกเวลาเรียนได้ด้วยตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

<https://youtu.be/pUfkXB0BXOM?t=๓๐>
https://youtu.be/_RaoOAvFdBE?t=๗๘



ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้น ม.1 จำนวนร้อยละ 85 มีคะแนนทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดนักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนในระดับ "ดีมาก" เนื่องจากมีความสนุกสนานและเข้าใจง่าย

จุดเด่นของนวัตกรรม

เนื้อหา มีความทันสมัย อ้างอิงจากมาตรฐานการปฐมพยาบาล ภาพประกอบมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และมีการสรุปประเด็นสำคัญ (Key Takeaways) ทำยคลิก

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม เทคนิคการสอน: "Role Play & Talk Show" (บทบาทสมมติเชิง
วิเคราะห์) สำหรับนักเรียนชั้น ม.๒

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

Learning by Doing: เน้นการเรียนรู้จาก
สถานการณ์จริงผ่านบทบาทสมมติ (Role
Play) เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง
Refusal Techniques: ใช้สูตรการสื่อสาร
"ปฏิเสธ-บอกเหตุผล-เปลี่ยนเรื่อง" เพื่อรักษา
สัมพันธภาพและสร้างความปลอดภัย

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ นักเรียนฝึกทักษะการปฏิเสธและการต่อรองในสถานการณ์เสี่ยง
ได้อย่างถูกต้อง
เพื่อให้ นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาและการตัดสินใจผ่านสถานการณ์
จำลองที่ใกล้ตัว
เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทั้งด้านวจนภาษา (คำพูด) และอวจนภาษา
(สายตา ท่าทาง น้ำเสียง)

ประโยชน์ของนวัตกรรม


ทักษะส่วนบุคคล: นักเรียนมีความกล้าแสดงออก
และมีไหวพริบในการสื่อสารเพื่อเอาตัวรอดจาก
สถานการณ์คับขัน
ทักษะทางสังคม: นักเรียนเข้าใจความแตกต่าง
ของบุคคลและเรียนรู้การหา "จุดร่วมที่ปลอดภัย"
เช่น การต่อรองไปทำกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์แทน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

สถานการณ์สมมติ : กิจกรรม "Refusal Master"

๑. ศึกษาคู่มือที่แนบมาเกี่ยวกับวิธี Role Play และ Talk Show
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม
3. ให้แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์สมมติที่ตนเองสนใจ
4. ให้นักเรียนในกลุ่มของตนแสดงบทบาทสมมติ
5. ให้นักเรียนในกลุ่มอื่นแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ
6. ครูคอยสังเกตและบันทึกผลการเรียนรู้นักเรียน

๑. ศึกษาคู่มือที่แนบมาเกี่ยวกับวิธี Role Play และ Talk Show
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม
3. ให้แต่ละกลุ่มเลือกสถานการณ์สมมติที่ตนเองสนใจ
4. ให้นักเรียนในกลุ่มของตนแสดงบทบาทสมมติ
5. ให้นักเรียนในกลุ่มอื่นแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ
6. ครูคอยสังเกตและบันทึกผลการเรียนรู้นักเรียน



ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนร้อยละ ๙๐ สามารถแสดงท่าทาง
และใช้น้ำเสียงในการปฏิเสธได้อย่างมั่นใจ
และเหมาะสมกับสถานการณ์
ผลจากการจัดกิจกรรม Talk Show สะท้อน
ให้เห็นว่านักเรียนมีความเข้าใจขั้นตอนการ
ตัดสินใจและแก้ปัญหาได้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และ
นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ทันทีเปิดโอกาสให้นักเรียนได้
สะท้อนความคิด (Reflect) ผ่านบทบาท "ผู้โน้มน้าว" และ "ผู้ปฏิเสธ"
ทำให้เข้าใจมุมมองที่หลากหลาย

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ชื่อนวัตกรรม ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก "4 นาที่ทอง นาที่ชีวิต" ร่วมกับหุ่นจำลองและสื่อ
ดนตรีคุมจังหวะสำหรับนักเรียนชั้น ม.๓

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เน้นความแม่นยำ (Precision) และความต่อเนื่อง (Continuity) ของการช่วยชีวิตใช้หลักการ Peer-to-Peer Feedback ให้เพื่อนนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะในการปฏิบัติการฟื้นคืนชีพขั้นพื้นฐาน (CPR) ได้อย่างถูกต้องตามมาตรฐานสากล
เพื่อให้นักเรียนสามารถรักษาจังหวะการกดหน้าอก (๓๐ ครั้ง) ได้อย่างสม่ำเสมอผ่านสื่อดนตรี
เพื่อสร้างความมั่นใจและเตรียมความพร้อมให้นักเรียนในการเผชิญสถานการณ์ฉุกเฉินในชีวิตจริง

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียน: ได้ฝึกทักษะการช่วยชีวิตในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงความจริง มีสมาธิ และจดจำขั้นตอนการทำงาน
ครูผู้สอน: มีเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะ (Psychomotor Domain) ที่เป็นรูปธรรม และสามารถจัดการชั้นเรียนที่มีนักเรียนจำนวนมากได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้น ม.๓ ร้อยละ ๙๕ สามารถปฏิบัติทักษะ CPR ผ่านเกณฑ์การประเมินในระดับ "ดี" ขึ้นไป
นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถทำงานเป็นทีมในการจำลองสถานการณ์กู้ชีพได้อย่างเป็นระบบ

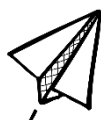
ภาพถ่ายอย่างนวัตกรรม

ที่	รายการประเมิน (ชื่อ)	ผู้ทำ	ผู้ทำ	ผู้ทำ
		ประเมิน	ประเมิน	ประเมิน
๑	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๒	แสดงขั้นตอนการกดหน้าอก	1	1	1
๓	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๔	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๕	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๖	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๗	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๘	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๙	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1
๑๐	แสดงขั้นตอนการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน	1	1	1



จุดเด่นของนวัตกรรม

การบูรณาการระหว่าง "หุ่นจำลองจริง" และ "สื่อดนตรี" ช่วยลดความเครียดในการเรียนและเพิ่มความแม่นยำในการปฏิบัติมีกระบวนการตรวจสอบความถูกต้องแบบเรียลไทม์ (Peer Checklist) ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลาแม้ในช่วงที่รอสลับกันฝึก



ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมด้วยเทคนิค "Think-Pair-Share" และการระดมสมอง (Brainstorming) ผ่านสื่อสถานการณ์จำลองพฤติกรรม สำหรับนักเรียนชั้น ม.๕

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

Think-Pair-Share: เริ่มจากการให้ "คิดเดี่ยว" เพื่อทบทวนค่านิยมตนเอง จากนั้น "จับคู่" เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง และ "แบ่งปัน" ต่อกลุ่มใหญ่ เพื่อสร้างความมั่นใจในการแสดงออก Brainstorming: การระดมสมองเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาการบูลลี่ (Bullying) หรือการเลือกปฏิบัติในโรงเรียน โดยเน้นการเปิดรับทุกความคิดเห็นโดยไม่ตัดสิน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: ลดอคติทางเพศ นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อความหลากหลาย และมีทักษะการสื่อสารที่สร้างสรรค์
ด้านการเรียนการสอน: เปลี่ยนห้องเรียนจากเดิมที่เน้นบรรยาย เป็นพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone) ที่นักเรียนกล้าพูดคุยเรื่องเพศสภาพและค่านิยมในสังคมยุคใหม่

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนร้อยละ ๙๐ มีคะแนนเจตคติ (Attitude) ต่อสังคมพหุวัฒนธรรมทางเพศอยู่ในระดับ "ดีมาก" เกิดข้อสรุปจากการระดมสมองเป็น "แนวปฏิบัติการอยู่ร่วมกันในโรงเรียน" ที่นักเรียน

วัตถุประสงค์

เพื่อให้เด็กนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรม เพื่อพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์และการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องในการเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลทุกเพศสภาพ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

Think (คิดเดี่ยวบันทึกค่านิยมทางเพศที่ตนเองเคยพบเห็นลงในกระดาษโน้ต)
Pair (จับคู่) นักเรียนหันหน้าเข้าหากันเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเป็นคู่ๆ
Share (แบ่งปัน) กลุ่มออกมานำเสนอข้อสรุปหน้าชั้นเรียน หรือแปะกระดาษ Flip Chart รอบห้อง



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการเรียนรู้ที่เน้น "กระบวนการคิด" มากกว่าการท่องจำ ทำให้ค่านิยมที่สร้างขึ้นมีความยั่งยืน

เทคนิค Think-Pair-Share ช่วยให้เด็กที่พูดน้อยหรือไม่กล้าแสดงออก มีโอกาสได้ถ่ายทอดความคิดกับเพื่อนคู่หูก่อนนำเสนอหน้าชั้น

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

ชื่อนวัตกรรมชุดปฏิบัติการออกแบบและนำเสนอเกมสั้นทางการเชิงสร้างสรรค์ (The Game Jam Innovation) สำหรับนักเรียนชั้น ม.๖

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

Constructionism: การเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงาน (ในที่นี้คือสร้างเกม) ทำให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างและหัวใจของนันทนาการอย่างลึกซึ้ง
Gamification: ใช้กระบวนการออกแบบเกมมาเป็นตัวขับเคลื่อนความสนใจของนักเรียนรุ่นใหญ่ (ม.๖)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนฝึกทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ในการออกแบบเกมสั้นทางการ
เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำนันทนาการ (Leadership) และการนำเสนอต่อสาธารณะ
เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ต่อนักเรียน: ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์อุปสรรครอบตัวมาปรับใช้เป็นสื่อการสอน และกล้าแสดงออกในบทบาทผู้นำกิจกรรมต่อการสอน: ห้องเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีชีวิตชีวา และได้คลังเกมใหม่ๆ ที่หลากหลายจากไอเดียของนักเรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

ใช้แผนกระดาษแผ่นเดียว (คล้าย Business Model Canvas) เพื่อให้นักเรียนโครงร่างก่อนนำเสนอจริง
ช่วยให้นักเรียนเสนอเป็นระบบมากขึ้น หนีข้อ In Canvas
ประกอบด้วย:
Target: ผู้มีสิทธิ์ (เด็ก/ผู้ใหญ่/ผู้สูงอายุ)
Goal: เป้าหมายของงาน (เพื่อความสนุกสนาน/สังคม)
Rules: กฎกติกา ๓ ข้อหลัก
Safety: ข้อควรระวัง/ห้ามขาด

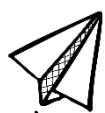


ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนสามารถออกแบบเกมที่มีความแปลกใหม่และปลอดภัยได้กลุ่มละอย่างน้อย ๑ เกม
นักเรียนมีทักษะการนำเสนอและสื่อสารในบทบาทผู้นำนันทนาการได้คล่องแคล่วขึ้น

จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการสอนที่ดึงศักยภาพการคิดนอกกรอบของนักเรียน ม.๖ ออกมาได้
อย่างเต็มที่เปลี่ยนจาก "การเรียนรู้ตามตำรา"
เป็น "การสร้างตำราใหม่" โดยฝีมือนักเรียนเอง



ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางพัชรีย์ ตะเคียนเกลี้ยง)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นาง ธันยรัศมี ปานสันเทียะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
ชื่อนวัตกรรม : CARE MI Roadmap ค้นหาปัญหาและวางแผนเส้นทางชีวิต
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีปัญหา 8 ด้านของ Howard Gardner ที่เชื่อว่า “ความเก่งของเด็กไม่ได้มีด้านเดียว”
มุ่งเน้นให้ผู้เรียน

- ค้นพบศักยภาพของตนเอง
- เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล
- เชื่อมโยงความถนัดกับเส้นทางการเรียนและอาชีพ
- สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยความเข้าใจตนเอง

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ◆ ต่อผู้เรียนรู้ จักตนเองมากขึ้น เห็นคุณค่าในความแตกต่าง เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน มีแนวทางการวางแผนการศึกษาต่อ
- ◆ ต่อครู มีเครื่องมือวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล ใช้ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะกับศักยภาพนักเรียน
- ◆ ต่อสถานศึกษา สนับสนุนระบบดูแลช่วยเหลือผู้เรียน ส่งเสริมการแนะแนวเชิงรุก

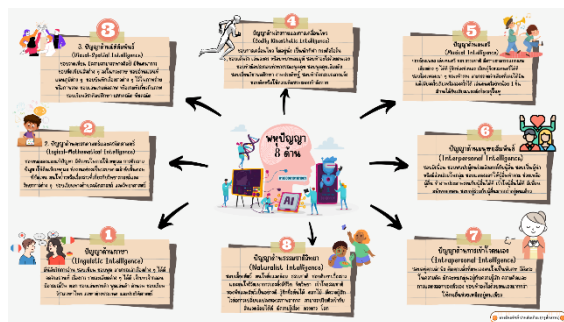
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- จากการทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาพบว่า
- นักเรียนสามารถระบุด้านปัญหาที่โดดเด่นของตนเองได้
 - นักเรียนมีความตระหนักรู้ตนเองเพิ่มขึ้น
 - บรรยากาศการเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น
 - นักเรียนสามารถเชื่อมโยงตนเองกับอาชีพได้ชัดเจนขึ้น
 - ผลสะท้อนความพึงพอใจอยู่ในระดับดีถึงดีมาก

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักและเข้าใจปัญหา 8 ด้าน
- เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบความถนัดและจุดเด่นของตนเอง
- เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนตนเอง
- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงศักยภาพกับแนวทางอาชีพ
- เพื่อพัฒนาทักษะการวางแผนชีวิตอย่างมีเป้าหมาย

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ ใช้งานง่าย ครบวงจร (รู้จักตนเอง → ประเมิน → วิเคราะห์ → วางแผน)
- ★ สื่อสีสันสวยงาม เหมาะกับวัยรุ่น
- ★ วัสดุจริง มีเกณฑ์แปลผลชัดเจน
- ★ เชื่อมโยงกับการแนะแนวอาชีพโดยตรง
- ★ สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับชั้น
- ★ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางธันยรัศมี ปานสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นาง ธันยรัศมี ปานสันเทียะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
ชื่อนวัตกรรม : ใบงาน “รู้จักตัวเองก่อนทำแบบประเมินพหุปัญญา”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาใบงานเพื่อให้นักเรียนสำรวจตนเองด้านความถนัด ความสนใจ และลักษณะการเรียนรู้ โดยเชื่อมโยงแนวคิดพหุปัญญา เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการประเมิน และส่งเสริมการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนรู้จักจุดเด่น-จุดพัฒนา
- ผลประเมินมีความแม่นยำขึ้น
- ครูใช้ข้อมูลในการแนะแนวได้
- ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาพบว่า
นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น สามารถสะท้อนตนเองได้ชัดเจน เข้าใจพหุปัญญาดีขึ้น และครูสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการแนะแนวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

- ให้นักเรียนรู้จักและเข้าใจตนเอง
- เชื่อมโยงตนเองกับพหุปัญญา
- เตรียมความพร้อมก่อนทำแบบประเมิน
- ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ ใช้งานง่าย ครบวงจร (รู้จักตนเอง → ประเมิน → วิเคราะห์ → วางแผน)
- ★ สื่อสีสันสวยงาม เหมาะกับวัยรุ่น
- ★ วัสดุจริง มีเกณฑ์แปลผลชัดเจน
- ★ เชื่อมโยงกับการแนะแนวอาชีพโดยตรง
- ★ สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับชั้น
- ★ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางธันยรัศมี ปานสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นาง ธันยรัศมี ปานสันเทียะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
สื่อนวัตกรรม : ชุดใบงานและแบบประเมิน “พหุปัญญา (Multiple Intelligences)
พร้อมแบบสะท้อนตนเอง”

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนสำรวจตนเองผ่านใบงาน แบบประเมิน 40 ข้อ และการสะท้อนผล โดยยึดแนวคิดพหุปัญญา เน้นการเรียนรู้เชิงรุกและการสะท้อนคิด เพื่อให้เข้าใจศักยภาพของตนเองอย่างเป็นระบบ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนเห็นจุดเด่น-จุดพัฒนาอย่างชัดเจน
- ชัดเจนเข้าใจสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง
- ครูใช้ข้อมูลในการแนะแนวรายบุคคลได้
- เพิ่มการมีส่วนร่วมและความสนใจในชั้นเรียน

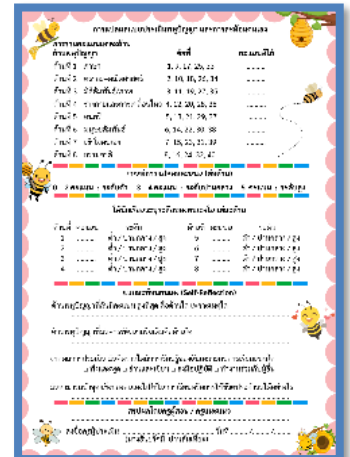
ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนสามารถระบุพหุปัญญาของตนเองได้ชัดเจนขึ้น มีการสะท้อนตนเองอย่างเป็นระบบ เข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง และครูสามารถนำผลไปใช้วางแผนการสอนและแนะแนวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

- ให้นักเรียนรู้จักความถนัดและศักยภาพของตนเองทั้ง 8 ด้าน
- เพื่อใช้แบบประเมินพหุปัญญาอย่างมีความหมาย
- ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสะท้อนตนเอง
- เป็นข้อมูลสำหรับการแนะแนวการเรียนและอาชีพ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ ใช้งานง่าย ครบวงจร (รู้จักตนเอง → ประเมิน → วิเคราะห์ → วางแผน)
- ★ สื่อสีสันสวยงาม เหมาะกับวัยรุ่น
- ★ เชื่อมโยงกับการแนะแนวอาชีพโดยตรง
- ★ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ★ วัดได้จริง มีเกณฑ์แปลผลชัดเจน
- ★ สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับชั้น

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางธันยรัศมี ปานสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นาง ธันยรัศมี ปานสันเทียะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
สื่อนวัตกรรม : สื่ออินโฟกราฟิกและแผนผัง “พหุปัญญา :
จากตัวตนที่เป็น สู่อนาคตที่ใช่”

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกและแผนผังความคิด เพื่อให้
นักเรียนเข้าใจแนวคิดพหุปัญญาอย่างเป็นภาพ เห็นความ
เชื่อมโยงระหว่าง “ตัวตน-ศักยภาพ-อาชีพในอนาคต”
โดยเน้นการเรียนรู้เชิงรุกและการสะท้อนตนเอง

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนเข้าใจตนเองได้ง่ายผ่านภาพและแผนผัง
- มองเห็นแนวทางอาชีพที่สอดคล้องกับตนเอง
- เพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- ครูใช้เป็นสื่อประกอบการแนะแนวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

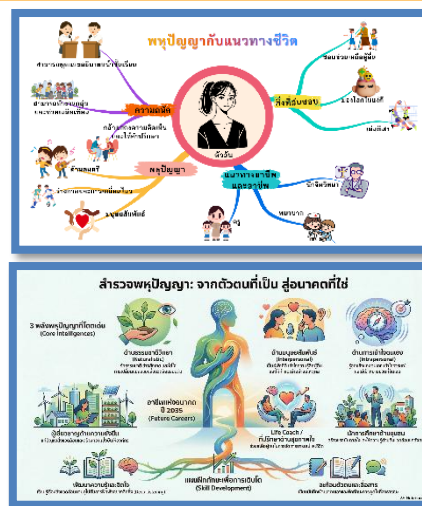
จากการทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
พบว่า

นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น สามารถ
อธิบายพหุปัญญาของตนเองและเชื่อมโยงสู่อาชีพได้
ชัดเจน เกิดการสะท้อนตนเองอย่างเป็นระบบ และครู
สามารถนำผลไปใช้ในการแนะแนวได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

- ให้นักเรียนเข้าใจพหุปัญญาและค้นพบศักยภาพของตนเอง
- เชื่อมโยงความถนัดกับอาชีพในอนาคต
- ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการวางแผนชีวิต
- กระตุ้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ ใช้งานง่าย ครบวงจร (รู้จักตนเอง → ประเมิน → วิเคราะห์ → วางแผน)
- ★ สื่อสีสันสวยงาม เหมาะกับวัยรุ่น
- ★ เชื่อมโยงกับการแนะแนวอาชีพโดยตรง
- ★ วัสดุจริง มีเกณฑ์แปลผลชัดเจน
- ★ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ★ สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับชั้น

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางธันยรัศมี ปานสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นาง ันยรัศมี ปานสันเทียะ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ข้าราชการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (แนะแนว)
ชื่อนวัตกรรม : ชุดกิจกรรม “อนาคตของฉันในยุค AI (My Future in the AI Era)”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวที่บูรณาการการใช้ AI เป็น “ผู้ช่วยคิด” ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้แบบ Connect-Analyze-Reflect-Execute เพื่อให้นักเรียนรู้จักตนเอง วิเคราะห์ทางเลือก และออกแบบอนาคตได้อย่างมีเหตุผล

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนรู้จักตนเองและวางแผนอาชีพได้ชัดเจน
- ฝึกใช้ AI อย่างมีวิจารณญาณ ไม่พึ่งพาอย่างเดียว
- พัฒนาทักษะแห่งอนาคต เช่น การคิด วิเคราะห์ และการตัดสินใจ
- เพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมแนะแนว

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาพบว่า

นักเรียนสามารถระบุจุดแข็ง ความสนใจ และอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองได้ชัดเจนขึ้น มีทักษะในการใช้ AI วิเคราะห์ข้อมูลและสะท้อนตนเองอย่างเป็นระบบ เกิดการวางแผนพัฒนาตนเอง และมีความพร้อมต่อการเรียนและอาชีพในอนาคตมากขึ้น

วัตถุประสงค์

- ให้นักเรียนสำรวจความถนัด ความสนใจ และจุดแข็งของตนเอง
- ใช้ AI วิเคราะห์แนวทางอาชีพและทักษะในอนาคต
- ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ
- วางแผนพัฒนาตนเองสู่อนาคตที่เหมาะสม

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม

จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ ใช้งานง่าย ครบวงจร (รู้จักตนเอง → ประเมิน → วิเคราะห์ → วางแผน)
- ★ สื่อสีสันสวยงาม เหมาะกับวัยรุ่น
- ★ เชื่อมโยงกับการแนะแนวอาชีพโดยตรง
- ★ สนับสนุนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- ★ วัสดุจริง มีเกณฑ์แปลผลชัดเจน
- ★ สามารถประยุกต์ใช้ได้ทุกระดับชั้น

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางันยรัศมี ปานสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ข้าราชการ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางปรางทิพย์ เวียนขุนทด.. ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้...สังคมศึกษา.ศาสนาและวัฒนธรรม

ชื่อนวัตกรรม กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หรือ 5 STEPs and Game

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



วัตถุประสงค์

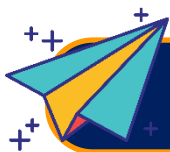
การใช้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิต มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน



ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับภัยธรรมชาติโดยการสร้างภาพแบบ infographic design ด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ แผ่นดินไหว สึนามิ เช่น เครื่องมือเตือนภัย สัญญาณเตือนภัย จากเครื่องมือสื่อสาร AI ที่หาแนวทางช่วยแก้ไข



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับอารยธรรมอินเดียผ่านสื่อ AI โดยใช้โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพ infographic เช่น gemini chat gpt ให้บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สวยงามและผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราวได้มากขึ้น



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างจาก AI ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบและมีตัวละครที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจนและสนุกสนาน



ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางปรางทิพย์ เวียนขุนทด.)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวพิมพ์วลี เพียชัย ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความด้วยเทคนิคคำถาม 5W1H
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาทักษะด้านการอ่านเป็นสิ่งสำคัญสำหรับวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะการอ่านที่ต้องสามารถอธิบายให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ และเนื่องจากครูผู้สอนได้มองเห็นปัญหาการอ่านจับใจความของนักเรียน จึงได้นำเทคนิคการตอบคำถาม 5W1H เข้ามาช่วยให้สามารถอ่านจับใจความได้ง่ายและเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนสามารถอ่านจับใจความเรื่องต่างๆได้เข้าใจและรวดเร็วยิ่งขึ้นด้วยเทคนิคคำถาม 5W1H

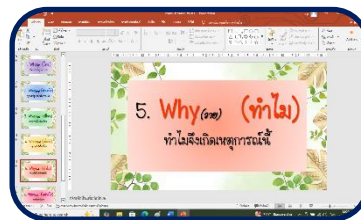
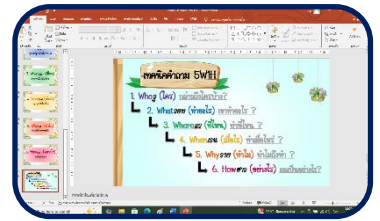
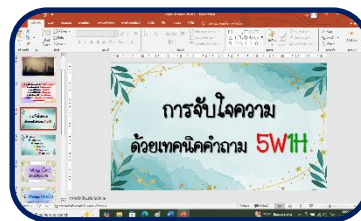
ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอ่านจับใจความได้ดี โดยการใช้เทคนิคคำถาม 5W1H คิดเป็นร้อยละ 80

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญได้
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้มีทักษะกระบวนการคิด
- เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เทคนิคคำถาม 5W1H สามารถปรับได้กับสื่อหลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นด้านการอ่านหรือด้านการฟังและดู อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวพิมพ์วลี เพียชัย)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม ชุดกิจกรรมตอบคำถาม เรื่อง คำเป็นคำตาย ด้วยสื่อดิจิทัล เกม QUIZ zep
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ครูผู้สอนมีความมุ่งหวังในการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีความสนุกสนาน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ด้วยกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย และใกล้ตัวนักเรียนมากที่สุด ก็คือ การเล่นเกม โดยใช้เกมเข้ามามีบทบาทเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียน สอดแทรกทั้งความรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหามากขึ้น รวมถึงสามารถเข้าใจ และเรียนรู้ หรือสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเอง

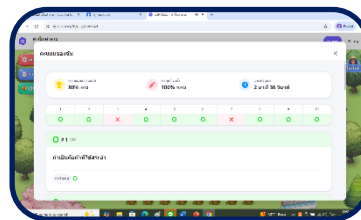
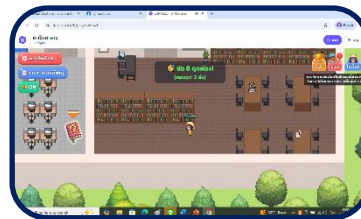
ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ความสนใจบทเรียนมากขึ้น และบรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน อีกทั้งการตอบคำถามยังสามารถทำให้นักเรียนจดจำได้ดีกว่าการอ่านเพียงอย่างเดียว

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง
- เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สื่อใหม่ๆ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

โปรแกรม QUIZ zep เป็นการสร้างเกมที่สามารถกำหนดรูปแบบและเนื้อหาได้เองอย่างหลากหลาย ที่สำคัญผู้เล่นยังสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา แม้อยู่นอกห้องเรียน

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม สื่อการสอนอนิเมชัน เรื่อง ภาพยนตร์โคลงประพาสธารทองแดง
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนเรื่องราวเกี่ยวกับวรรณคดีนั้น หากจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการอธิบายหรือเล่าเรื่องจากครูผู้สอน โดยไม่มีภาพประกอบนั้น อาจจะเป็นการเรียนรู้ที่ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร ดังนั้นการนำสื่อที่มีภาพประกอบที่เหมาะสมหรือสื่อดิจิทัล เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ตั้งใจ และสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวของวรรณคดีได้ดี รวมถึงสามารถเข้าใจและเรียนรู้ หรือสามารถทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเองนอกห้องเรียนได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้ความสนใจบทเรียนมากขึ้น และบรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน รวมถึงสามารถสรุปความรู้ได้อย่างมีระบบ

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง
- เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สื่อใหม่ๆ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

มุ่งเน้นการนำเสนอบทเรียนที่น่าสนใจ มีภาพประกอบสวยงาม เข้าใจง่าย และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม สื่อการสอนอนิเมชัน เรื่อง โคลนติดล้อ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนเรื่องราวเกี่ยวกับ
วรรณคดีนั้น หากจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ
การอธิบายหรือเล่าเรื่องจากครูผู้สอน โดยไม่มี
ภาพประกอบนั้น อาจจะเป็นการเรียนรู้ที่ไม่
น่าสนใจเท่าที่ควร ดังนั้นการนำสื่อที่มี
ภาพประกอบที่เหมาะสมหรือสื่อดิจิทัล เป็นการ
ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ตั้งใจ
และสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวของ
วรรณคดีได้ดี รวมถึงสามารถเข้าใจ
และเรียนรู้ หรือสามารถทบทวนความรู้
ได้ด้วยตนเองนอกห้องเรียนได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้ความ
สนใจบทเรียนมากขึ้น และบรรยากาศใน
ห้องเรียนมีความสุขสนุกสนาน รวมถึง
สามารถสรุปความรู้ได้อย่างมีระบบ

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง
- เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สื่อใหม่ๆ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

มุ่งเน้นการนำเสนอบทเรียนที่น่าสนใจ มีภาพประกอบ
สวยงาม เข้าใจง่าย และสามารถดึงดูดความสนใจของ
ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ..... ผู้รายงาน
(นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม สื่อการสอนอนิเมชัน เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนเรื่องราวเกี่ยวกับ
วรรณคดีนั้น หากจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ
การอธิบายหรือเล่าเรื่องจากครูผู้สอน โดยไม่มี
ภาพประกอบนั้น อาจจะเป็นการเรียนรู้ที่ไม่
น่าสนใจเท่าที่ควร ดังนั้นการนำสื่อที่มี
ภาพประกอบที่เหมาะสมหรือสื่อดิจิทัล เป็นการ
ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนมีความสนใจในบทเรียน ตั้งใจ
และสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องราวของ
วรรณคดีได้ดี รวมถึงสามารถเข้าใจ
และเรียนรู้ หรือสามารถทบทวนความรู้
ได้ด้วยตนเองนอกห้องเรียนได้

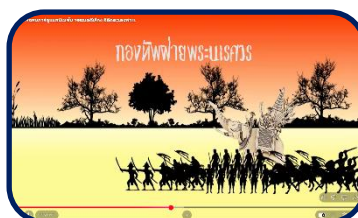
ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ให้ความ
สนใจบทเรียนมากขึ้น และบรรยากาศใน
ห้องเรียนมีความสนุกสนาน รวมถึง
สามารถสรุปความรู้ได้อย่างมีระบบ

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนยิ่งขึ้น
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้หรือทบทวนได้ด้วยตนเอง
- เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์สื่อใหม่ๆ ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



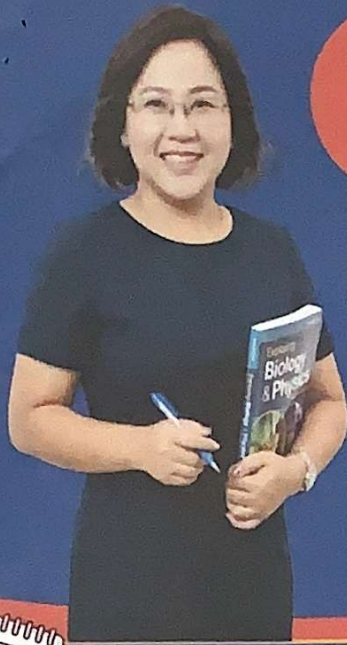
จุดเด่นของนวัตกรรม

มุ่งเน้นการนำเสนอบทเรียนที่น่าสนใจ มีภาพประกอบ
สวยงาม เข้าใจง่าย และสามารถดึงดูดความสนใจของ
ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางสาวพิมพ์วดี เพี้ยซ้าย)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวมนพัชร ชูเดช ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม Powerpoint
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญ คือ

1. การใช้สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. การเรียนรู้ผ่านการนำเสนอ (Presentation-Based Learning) นักเรียนสามารถใช้ PowerPoint ในการนำเสนอผลงานหรือรายงานหน้าชั้นเรียน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหา มีลำดับขั้นตอนและเข้าใจง่าย
 2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพ เสียง และวิดีโอช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น
 3. สามารถใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การอภิปรายหรือการตอบคำถาม
- ช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอของนักเรียน

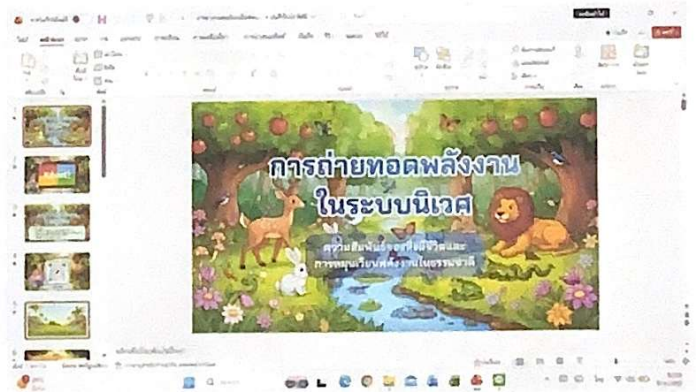
ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายเนื้อหาของครูมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้อย่างหลากหลายรองรับการใส่ภาพ เสียง วิดีโอ
2. ใช้งานง่ายและเป็นโปรแกรมที่ครูส่วนใหญ่คุ้นเคย
3. สามารถปรับแก้และพัฒนาสื่อการสอนได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้งานได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์

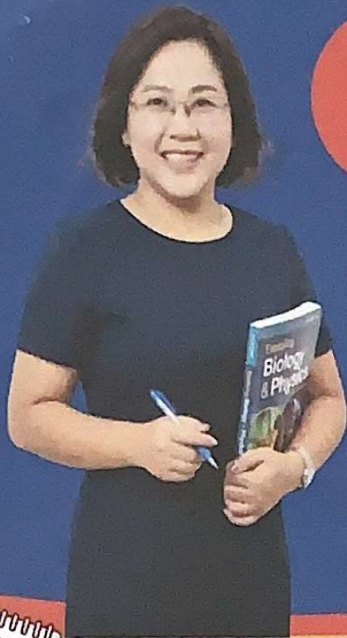
ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวมนพัชร ชูเดช)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวมนพัชร์ ชูเดช ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม MINIZOO BY ZEP QUIZ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. เปลี่ยนเนื้อหาบทเรียนที่น่าเบื่อให้กลายเป็นเกมที่นักเรียนชื่นชอบ
2. ใช้ระบบ AI ในการวิเคราะห์ว่าผู้เล่นอ่อนในหัวข้อไหน แล้วนำมาปรับแก้ไขในหมวดนั้นๆ
3. พัฒนาจากภาพ 2D เป็นระบบที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมและคำถามได้มากขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ผู้เรียนอยากตอบคำถามเรื่อยๆ ไม่รู้สีกว่ากำลังถูกทดสอบ
2. การเรียนรู้ผ่านภาพและการตัดสินใจในเกมช่วยให้สมองจดจำข้อมูลได้ดีกว่าการอ่านเพียงอย่างเดียว
3. ครูสามารถดูสถิติได้ทันทีว่าผู้เล่นส่วนใหญ่ตอบผิดในข้อไหน เพื่อนำไปปรับปรุงเนื้อหาการสอนจริง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ผู้ใช้งานมีระดับความสุขและความเพลิดเพลินในการเรียนรู้สูงกว่ารูปแบบเดิม
2. คะแนนทดสอบ (Post-test) ของผู้เล่นสูงขึ้นเฉลี่ย 30-50%

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่
2. เพื่อกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้
3. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจดจำเนื้อหา
4. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกด้านธรรมชาติวิทยา

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

การผสมผสานที่ลงตัวระหว่างการตอบคำถามและการเล่นเกม ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีเป้าหมายที่ชัดเจน

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวมนพัชร์ ชูเดช)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวธีรนนท์ เทดี ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม พื้นที่ผิวและปริมาตร

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เนื่องจากเนื้อหาเรื่องพื้นที่ผิวและปริมาตรเป็นเรื่องที่เป็นนามธรรมนักเรียนส่วนใหญ่มักประสบปัญหาในการสร้างภาพจินตนาการรูปทรงเรขาคณิตสามมิติและสับสนในการเลือกใช้สูตรการคำนวณ จึงได้พัฒนานวัตกรรมชิ้นนี้ขึ้นเพื่อเปลี่ยนรูปทรงจากภาพในกระดาษให้เป็นสื่อที่จับต้องได้ (หรือสื่อ Digital) เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจที่มาของสูตรและสนุกกับการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองในชีวิตจริง"

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: นักเรียนมีความเข้าใจในทศน์เรื่องพื้นที่ผิวและปริมาตรอย่างลึกซึ้ง สามารถเชื่อมโยงความรู้สู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง
ด้านการเรียนรู้: เปลี่ยนบรรยากาศห้องเรียนให้เป็นเชิงรุก (Active Learning) ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมและกระตือรือร้นในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง
ด้านทักษะ: ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ และการสื่อสารสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์ให้เป็นลำดับขั้นตอน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไม่น้อยกว่าร้อยละ 50
ความพึงพอใจ: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมนี้ในระดับ "มาก" เนื่องจากช่วยให้เนื้อหาที่ยากกลายเป็นเรื่องเข้าใจได้ง่ายและน่าสนใจ
ทักษะกระบวนการ: นักเรียนสามารถสร้างโมเดลหรือแก้ปัญหาเกี่ยวกับพื้นที่ผิวและปริมาตรในสถานการณ์ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์


1. เพื่อให้สามารถอธิบายลักษณะและสมบัติของรูปทรงเรขาคณิตสามมิติได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถหาพื้นที่ผิวและปริมาตรของรูปทรงต่างๆ โดยใช้สูตรได้อย่างแม่นยำ
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ และส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาผ่านการลงมือทำจริง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เข้าใจง่าย ทันสมัย ยืดหยุ่น

ลงชื่อ  ผู้รายงาน
(นางสาวธีรนนท์ เทดี)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



นายประพันธ์ บุตรจ้ารวย ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน หรือ 5 STEPs and Game

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การใช้เทคโนโลยี AI สร้างสื่อการเรียนการสอนที่มีสีสันสวยงาม บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับทวีปยุโรปและแอฟริกาโดยการสร้างภาพแบบ infographic design ด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับทวีปยุโรปและแอฟริกาได้เช่นด้านประชากร ด้านเศรษฐกิจ สภาพทางสังคม เป็นต้น

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับทวีปยุโรปและแอฟริกาได้ผ่านสื่อ AI โดยใช้โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพ infographic เช่น gemini chat gpt ให้บอกเล่าเรื่องราวได้อย่างชัดเจน สวยงามและผู้เรียนสามารถจดจำเรื่องราวได้มากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. อธิบายที่ตั้ง ขนาดและอาณาเขตของทวีปยุโรปและแอฟริกาได้ (K)
2. สืบค้นความรู้เกี่ยวกับทวีปยุโรปและแอฟริกาได้ (P)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สร้างจาก AI ใช้โปรแกรมที่สามารถสร้างภาพ infographic เช่น gemini chatgpt ทำให้มีสีสันสวยงาม มีภาพประกอบผู้เรียนสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างชัดเจน

(ลงชื่อ).....ผู้รายงาน
(นายประพันธ์ บุตรจ้ารวย)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวชมชร หันชัยโชติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม “ อัจฉรย์อุตรกรูทวิปผ่านอินโฟกราฟิก ”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ไตรภูมิพระร่วงเป็นวรรณคดีที่มีเนื้อหาลึกซึ้งแต่เข้าใจยากและดูไกลตัวสำหรับคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะเรื่อง “ อุตรกรูทวิป ” สื่อนี้จึงมุ่งเปลี่ยนเนื้อหาเชิงนามธรรมเป็นรูปธรรมโดยใช้อินโฟกราฟิกที่ดูง่ายและทันสมัย เพื่อย่อข้อมูลเรื่องสังคมในอุดมคติและการแบ่งปันให้มีความน่าสนใจ เข้าถึงง่าย และสอดคล้องกับพฤติกรรมการรับสื่อในยุคดิจิทัล

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ใช้เป็นสื่อประกอบการสอนในห้องเรียนที่สวยงาม น่าสนใจสามารถส่งต่อผ่านช่องทางออนไลน์ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมสรุปเรื่องราวเป็นอินโฟกราฟิกได้
2. ปลุกฝังเรื่องศีลธรรมผ่านมุมมองของอุตรกรูทวิป

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- จากการใช้อินโฟกราฟิกที่สร้างด้วย AI มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า
1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
 2. นักเรียนเรียนสนุกและเข้าใจบทเรียนง่ายขึ้น
 2. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อการสอนที่สรุปใจความสำคัญของวรรณคดีไทยเรื่อง “อุตรกรูทวิป” ให้เข้าใจง่ายในเวลาอันสั้น
2. เพื่อให้คนอ่านได้ข้อคิดเรื่องความดี ผ่านตัวอย่างสังคมในอุดมคติ
3. เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมในการจัดการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. มุ่งเน้นการนำเสนอเฉพาะสาระสำคัญ เพื่อการรับรู้ข้อมูลที่รวดเร็ว มีประสิทธิภาพและใช้พื้นที่สะท้อนถึงความน่าเชื่อถือ
2. เข้าถึงข้อมูลที่สะดวกและมีคุณภาพผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวชมชร หันชัยโชติ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวชมชร หันชัยโชติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม “ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Powerpoint ”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

1. เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

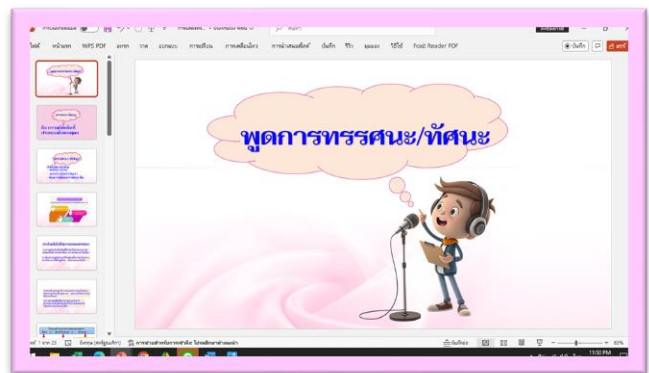
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. ครูสรุปเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การพูดแสดงทรรศนะ/ทัศนะ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลายโดยใช้ภาพ เสียง วีดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่ายใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวชมชร หันชัยโชติ)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวชมชร หันชัยโชติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม “การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Powerpoint”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

- 1.เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
- 2.เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

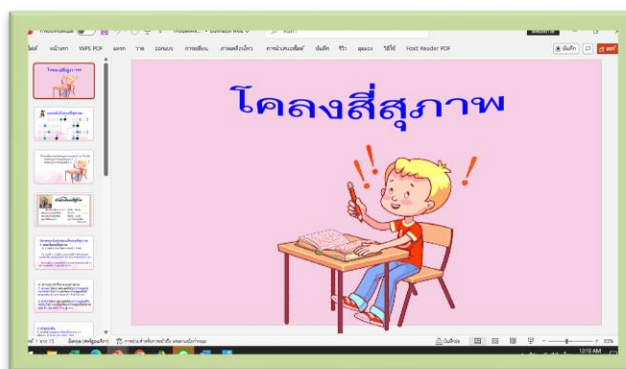
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. ครูสรุปเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องโคลงสี่สุภาพ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลายโดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่ายใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวชมชร หันชัยโชติ)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวชมพร หันชัยโชติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม “การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Powerpoint”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

1. เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

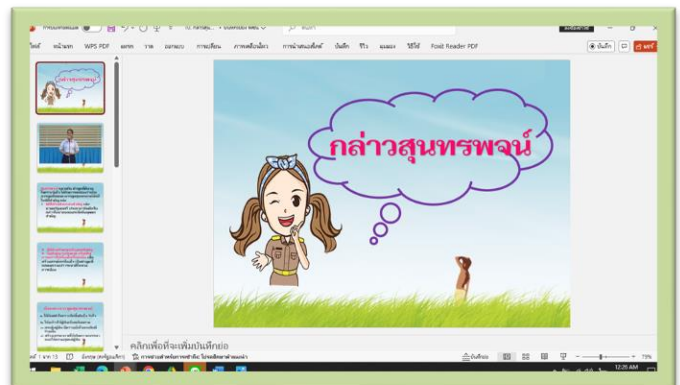
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. ครูสรุปเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องกล่าวสุนทรพจน์
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลายโดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่ายใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวชมพร หันชัยโชติ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวชมชร หันชัยโชติ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ชื่อนวัตกรรม “การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Powerpoint ร่วมกับ AI ”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญ ร่วมกับ AI คือ

1. เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว โดยใช้ AI ค้นหาข้อมูลและสรุปเป็นอินโฟกราฟิก

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง
3. ช่วยให้นักเรียนค้นหาข้อมูลและสรุปบทเรียนให้เข้าใจง่ายเป็นอินโฟกราฟิก

ผลการพัฒนานวัตกรรม

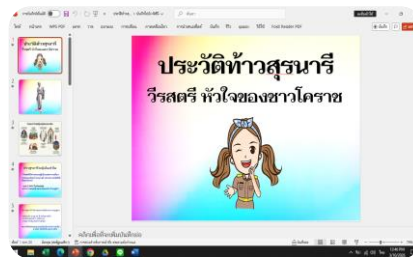
จากการนำ PowerPoint ร่วมกับ AI มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. ครูสรุปเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องประวัติท้าวสุรนารี
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลายโดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่ายใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวชมชร หันชัยโชติ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



ชื่อนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้อ่านจับใจความสำคัญ
ด้วยเทคนิค KWL-Plus ร่วมกับ Google gemini



ชื่อ นายวิชัย เทตตี
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการสอน
- เทคนิคการสอน

จุดเด่น และจุดพัฒนา

จุดเด่น : เมื่อนักเรียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ Gemini สามารถทำหน้าที่เป็น "ติวเตอร์ส่วนตัว" ที่คอยตรวจเช็คเข้าใจความสำคัญที่นักเรียนจับมานั้น ครบถ้วน หรือ คลาดเคลื่อน ตรงไหนหรือไม่ โดยให้คำแนะนำได้ทันที (Real-time Feedback)
จุดพัฒนา : อาจเกิดปัญหา "การคิดแทน" (Passive Learning) โดยให้นักเรียนให้ Gemini สรุปให้เลยในขั้นตอน L และ Plus โดยที่ไม่ได้ผ่านกระบวนการอ่านและวิเคราะห์ด้วยตัวเองจริงๆ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ Google Gemini ในการขยายขอบเขตความรู้และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาที่จับใจความได้ (Cross-checking)

ชื่อ
(นายวิชัย เทตตี)
ตำแหน่ง ครู



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาที่มุ่งเน้นไปที่ "การลดภาระทางปัญญา" ในส่วนของการจัดการข้อมูลที่ซับซ้อน เพื่อให้สมองของนักเรียนไปโฟกัสที่ "การวิเคราะห์และการสังเคราะห์" ซึ่งเป็นทักษะระดับสูงตามทฤษฎีของ Bloom's Taxonomy



ประโยชน์ของนวัตกรรม

ในยุคที่ AI ให้ข้อมูลได้ ทั้งจริงและเท็จ การที่ครูสอนให้นักเรียนเปรียบเทียบสิ่งที่ตนเองจับใจความได้จากบทอ่าน กับสิ่งที่ Gemini สรุปให้เป็นการฝึกให้เด็ก "ไม่เชื่ออะไรง่ายๆ" และรู้จักการตั้งข้อสงสัยเชิงวิพากษ์

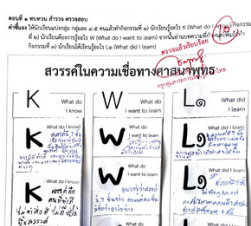


ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ Google Gemini ในการขยายขอบเขตความรู้และตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาอย่างเป็นระบบได้ถูกต้องเหมาะสม



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม/สื่อ





ชื่อนวัตกรรม

ใบงานประกอบการสอน เรื่อง อิศรญาณภาษิต
ด้วยเทคนิคการเขียนเล่าเรื่องประกอบภาพ



ชื่อ นายวิชัย เทตตี
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการสอน
- เทคนิคการสอน

จุดเด่น และจุดพัฒนา

จุดเด่น : การเขียนเล่าเรื่อง บังคับให้นักเรียนต้องนำคำสอนของหม่อมเจ้าอิศรญาณมาวางบริบทใหม่ นักเรียนจะต้องเลือกว่าบทไหนควรคู่กับสถานการณ์ใดในปัจจุบัน ทำให้เกิดการถอดบทเรียนที่ลึกซึ้ง

จุดพัฒนา : นักเรียนบางคนอาจวาดภาพสวยงาม แต่ "เล่าเรื่องไม่เป็น" ขาดการเชื่อมโยงระหว่างบทประพันธ์กับเหตุการณ์ในภาพ

แนวทางแก้ปัญหา : ควรใช้โครงสร้างแบบ Storyboard เพื่อให้ให้นักเรียนกำหนดจุดเริ่มต้น จุดที่เกี่ยวข้องกับคำสอน และบทสรุป

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการตีความเป็นภาพ โดยสามารถเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นร้อยกรองให้กลายเป็นโครงเรื่อง (Storyline) ที่มีความต่อเนื่องและสมเหตุสมผล

ชื่อ
(นายวิชัย เทตตี)
ตำแหน่ง ครู



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ครูต้องเปลี่ยนบทบาทนักเรียนให้เป็น "นักแปลความหมายทางวัฒนธรรม" โดยใช้ภาพเป็นสื่อกลาง บังคับให้นักเรียนต้อง "ตีความ" ว่าคำสอนนี้เมื่ออยู่ในรูปภาพ จะสะท้อนออกมาเป็นกิริยาอาการหรือบรรยากาศแบบไหน



ประโยชน์ของนวัตกรรม

วิธีนี้ช่วยดึงศักยภาพของนักเรียนกลุ่ม Visual Learner (เรียนรู้ผ่านภาพ) และ Kinesthetic Learner (เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ) ออกมาได้ดีกว่าการนั่งอ่านเอกสารเพียงอย่างเดียว

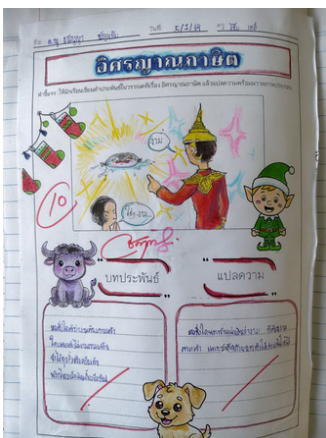


ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนได้นำหลักคำสอนของหม่อมเจ้าอิศรญาณไป "สวมรอย" กับสถานการณ์ร่วมสมัย (เช่น การคบเพื่อน) ทำให้เห็นว่าคุณมีปัญญาไทยเป็นเรื่องที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตจริง



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม/สื่อ





ชื่อนวัตกรรม

การสอน เรื่อง การเขียนสื่อสารโดยใช้ถ้อยคำที่ถูกต้อง
ผ่านกิจกรรมการจัดทำสมุดเล่มเล็ก



ชื่อ นายวิชัย เทตตี
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการสอน
- เทคนิคการสอน

จุดเด่น และจุดพัฒนา

จุดเด่น : การทำสมุดเล่มเล็กบังคับให้นักเรียนต้อง "เลือกใช้คำ" ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เขากำหนดเอง ทำให้เขามองเห็นความสำคัญของ ระดับภาษา ได้ชัดเจนขึ้นผ่านบริบทในสมุดของเขาเอง

จุดพัฒนา : นักเรียนมักทุ่มเทเวลาให้กับการวาดภาพ ระบายสี และการออกแบบรูปเล่ม จนละเลยความละเอียดในการตรวจสอบ ตัวสะกด และ ไวยากรณ์

แนวทางแก้ปัญหา : ครูควรแบ่งคะแนนเป็นสัดส่วนที่ชัดเจน (เช่น ความถูกต้องของภาษา 60% ความสวยงาม 40%)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ในการสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันและลดความขัดแย้ง

ชื่อผู้รายงาน
(นายวิชัย เทตตี)
ตำแหน่ง ครู



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การสอนให้เด็ก "เป็นบรรณาธิการ" ให้ตนเองและเพื่อน คือทักษะสำคัญของการเขียนสื่อสาร สร้างวัฒนธรรม "กองบรรณาธิการ" ในห้องเรียนให้นักเรียนสลับกันตรวจแก้คำผิดและระดับภาษาโดยใช้ Google Gemini เป็นที่ปรึกษาในการตรวจสอบความเหมาะสมของถ้อยคำ



ประโยชน์ของนวัตกรรม

ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักการกลั่นกรองเนื้อหา และการวางโครงสร้างเนื้อหาให้เป็นลำดับ ตั้งแต่หน้าปกไปจนถึงบทสรุป ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของการเขียนสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ



ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถจัดทำสมุดเล่มเล็กที่มีเนื้อหาสมบูรณ์ ตรวจสอบคำผิด และใช้ถ้อยคำที่สื่อความหมายได้ชัดเจนตามโครงเรื่องที่วางไว้



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม/สื่อ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายไกรพล วอนอก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนผ่าน Project 14 : โครงการสอนออนไลน์
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้สอน (Lecturer)" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ (Facilitator)" โดยใช้รูปแบบ Flipped Classroom ร่วมกับ Active Learning Concept: "Learn the Core, Explore the More" - ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาพื้นฐานผ่านวิดีโอ Project 14 มาล่วงหน้า แล้วใช้เวลาในห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรมแก้ปัญหา (Problem Solving) หรือโครงการที่เน้นการมองเห็นภาพ (Visualization)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- เห็นภาพชัดเจน : วิดีโอมีการใช้กราฟิกและ Animation อธิบายโมทัศน์ (Concept) เช่น เรื่อง เซต ตรรกศาสตร์ หรือฟังก์ชัน ซึ่งช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายขึ้น
- ทบทวนได้ไม่จำกัด : นักเรียนที่ตามไม่ทันในห้อง สามารถย้อนกลับไปดูซ้ำในจุดที่ไม่เข้าใจได้

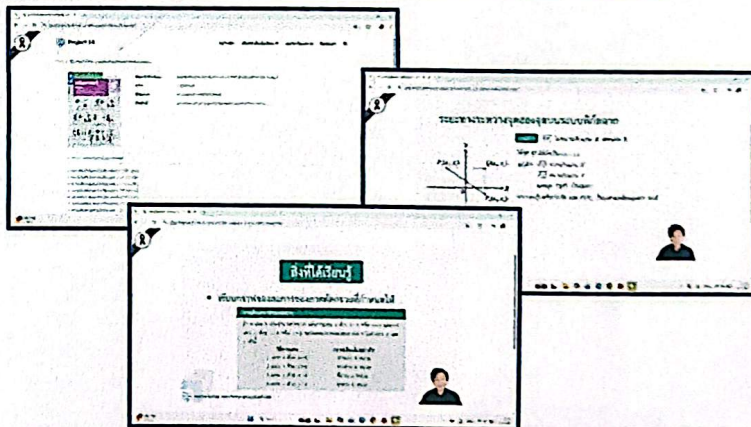
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- ด้านผลสัมฤทธิ์ : คะแนนสอบในหัวข้อที่ใช้สื่อประกอบมีแนวโน้มสูงขึ้น เนื่องจากนักเรียนมีพื้นฐานที่แน่นก่อนทำโจทย์ยาก
- ด้านเจตคติ : นักเรียนมีความวิตกกังวลต่อวิชาคณิตศาสตร์ลดลง (Reducing Math Anxiety) เพราะมีสื่อที่ทันสมัยและเข้าใจง่ายรองรับ
- ด้านทักษะ : นักเรียนเกิดทักษะดิจิทัล (Digital Literacy) จากการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์อย่างสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกเวลา (Anywhere Anytime) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงเนื้อหา คณิตศาสตร์ที่ซับซ้อน
2. เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ของนักเรียนชั้น ม.4
3. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน โดยเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติการมากกว่าการบรรยายหน้าชั้นเพียงอย่างเดียว

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

ความถูกต้องแม่นยำ
การเข้าถึงที่ไร้ขีดจำกัด
บทเรียนแบบ Micro - Learning
ความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนรู้
สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นายไกรพล วอนอก)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายไกรพล วอนอก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ PowerPoint
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- ออกแบบสไลด์ให้เหมือนการเล่นเกม มีการสะสมแต้ม การผ่านด่าน หรือการแก้ภารกิจ (Quest) เพื่อลดความวิตกกังวลในวิชาคณิตศาสตร์
- ใช้ Infographic และภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อเปลี่ยนนามธรรมให้เป็นรูปธรรม เช่น การเคลื่อนที่ของกราฟ หรือการคลี่รูปทรงเรขาคณิต 3 มิติ
- ใช้ฟังก์ชัน Trigger ใน PowerPoint เพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกคำตอบและได้รับ Feedback ทันที

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นผ่านการโต้ตอบกับสื่อ ไม่ใช่แค่การฟังบรรยาย
- ช่วยให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อน (Concept) ที่ยาก ๆ ได้ง่ายขึ้นผ่านสื่อมัลติมีเดียและภาพ 3 มิติ
- หากส่งไฟล์ให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม นักเรียนสามารถทบทวนเนื้อหาตามความเร็วของตนเองได้

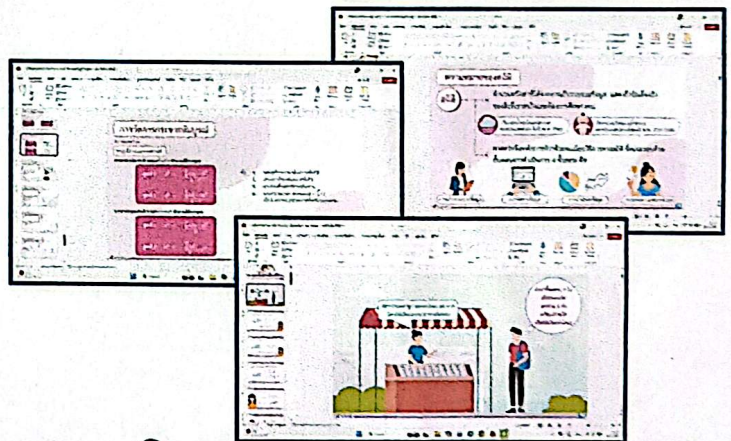
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- เจริญปริมาณ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อที่ใช้สื่อพัฒนาขึ้น และคะแนนการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนสูงขึ้น
- เจริญคุณภาพ : นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ กล้าซักถามและลองผิดลองถูกกับตัวเลือกใน PowerPoint มากขึ้น
- ประสิทธิภาพสื่อ : ได้สื่อวัตกรรมการที่มีมาตรฐานสามารถนำไปใช้ซ้ำและส่งต่อให้เพื่อนครูในสายชั้นได้

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน
- เพื่อช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมและขั้นตอนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน
- เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสอนที่ลดภาระการเขียนกระดานของคุณครู และเพิ่มเวลาในการ Coaching นักเรียนรายบุคคล

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้อย่างหลากหลาย
2. ใช้งานง่ายและเป็นโปรแกรมที่ครูส่วนใหญ่คุ้นเคย
3. สามารถปรับแก้และพัฒนาสื่อการสอนได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้งานได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายไกรพล วอนอก)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ: ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายไกรพล วอนอก ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI ผ่าน NotebookLM
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ปัญหาใหญ่ของนักเรียนในการเรียนคณิตศาสตร์คือ "ความแตกต่างระหว่างบุคคล" บางคนอ่านใจท้อแล้วไม่เข้าใจ จุดประสงค์ หรือบางคนคิดขัดที่พื้นฐานไม่เท่ากัน นวัตกรรมนี้จึงใช้ NotebookLM เป็นตัวกลางในการเปลี่ยน เอกสารประกอบการสอน (PDF, Google Docs) หรือคลิปวิดีโอสอน ให้กลายเป็น "ครูผู้ช่วยส่วนตัว" ที่นักเรียนสามารถซักถามข้อสงสัยได้ตลอดเวลา โดย AI จะตอบคำถามอ้างอิงจากเนื้อหาที่คุณครูจัดทำไว้ให้เท่านั้น (Grounded in Sources) ช่วยป้องกันการเดาคำตอบผิดๆ ของ AI ทั่วไป

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ต่อนักเรียน : ได้รับความอธิบายที่ตรงจุดตามเนื้อหาที่คุณครูสอนจริง สามารถสรุปบทเรียนยาวๆ ให้สั้นลง หรือสร้างแนวข้อสอบจำลองเพื่อฝึกฝนตัวเองได้
- ต่อครูผู้สอน : สามารถใช้ฟีเจอร์ "Audio Overview" เพื่อสร้างบทสนทนาจำลอง (Podcast) เกี่ยวกับบทเรียนนั้นๆ ให้นักเรียนฟังเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ และเห็นสถิติคำถามที่เด็กๆ มักจะสงสัยบ่อยๆ
- ต่อการจัดการเรียนรู้ : สร้างบรรยากาศ Active Learning ที่นักเรียนเป็นผู้คุมจังหวะการเรียนรู้ของตัวเอง

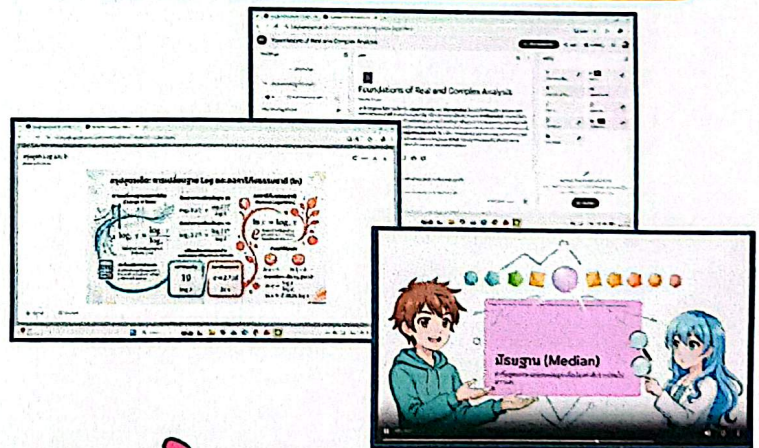
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- ครูรวบรวมไฟล์เนื้อหา (เช่น เรื่องสถิติ, เรขาคณิต หรือ แคลคูลัส) ทั้งแบบซีดีเรียน ลิงก์เว็บไซต์ และวิดีโอ YouTube ใส่ลงใน NotebookLM
- ครูตั้งคำสั่งเบื้องต้นให้นักเรียนเห็น (Suggested Actions) เช่น "สรุปสูตรสำคัญในบทนี้" หรือ "ลองสร้างโจทย์ปัญหาจากสถานการณ์จริง"
- นักเรียนเข้ามาใช้งานโดยการถามคำถามที่สงสัย หรือให้ AI ช่วยอธิบายขั้นตอนการแก้โจทย์ที่ซับซ้อนแบบ Step-by-step
- นักเรียนใช้ฟีเจอร์สร้างเสียงสนทนาเพื่อฟังประเด็นสรุปก่อนสอบ

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความสงสัยของนักเรียนได้แบบ Real-time
- เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) ผ่านการตั้งคำถาม
- เพื่อลดภาระงานของคุณครูในการตอบคำถามพื้นฐานซ้ำๆ และเน้นไปที่การโค้ชชิ่ง (Coaching) แทน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- AI จะไม่หาคำตอบจากอินเทอร์เน็ตที่กว้างเกินไป แต่จะตอบจาก "แหล่งข้อมูลของคุณ" ทำให้เนื้อหาไม่หลุดจากหลักสูตร
- คุณครูไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรม ก็สามารถสร้างระบบ AI ส่วนตัวสำหรับวิชาคณิตศาสตร์ได้
- ช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหาคณิตศาสตร์ผ่านฟีเจอร์การอ้างอิง (Citations) ที่ระบุได้ว่าคำตอบนั้นมาจากเอกสารส่วนใด

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นายไกรพล วอนอก)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดยนางสาวธราภรณ์ ชันบำรุง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม สื่อการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านแอปพลิเคชัน Kahoot
เรื่องอัตราส่วนตรีโกณมิติ

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. Game-Based Learning : นำระบบการสะสมคะแนนและการแข่งขันแบบเรียลไทม์มาใช้ลดความตึงเครียดในเนื้อหาที่มีสูตรคำนวณ
2. Visual Represe ใช้รูปภาพสามเหลี่ยมที่มีการระบุตัวเลขความยาวด้านที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการสังเกตและแทนค่าสูตรได้ทันที
3. สื่อการเรียนการสอนด้วย แอปพลิเคชันเกมส์สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดการเรียนรู้เชิงลึกมากขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านผู้เรียน: ช่วยให้เข้าใจบทนิยามอัตราส่วนตรีโกณมิติโดยเทคนิคการจำ "ข้ามฉาก ซิดฉาก ข้ามซิด" ได้แม่นยำขึ้นผ่านการทำซ้ำในรูปแบบเกมส์

ด้านการจัดการเรียนรู้: ครูสามารถประเมินความเข้าใจของนักเรียนทั้งห้องได้ทันที (Instant Feedback) และแก้ไขข้อเข้าใจผิดได้ตรงจุดก่อนเริ่มเนื้อหาขั้นสูง

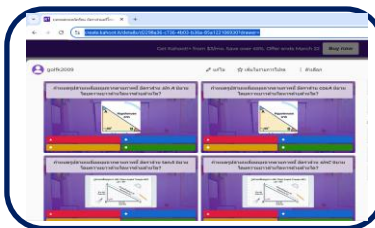
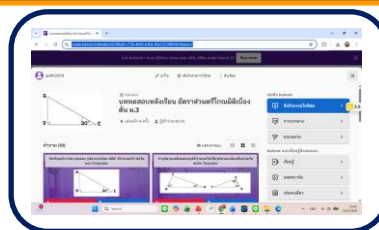
ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนร้อยละ 80 (หรือตามจริง) สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับค่าอัตราส่วนตรีโกณมิติได้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. บรรยากาศในชั้นเรียนมีความตื่นตัวและนักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามมากขึ้นกว่าแบบฝึกหัดในสมุด
3. กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
4. ช่วยพัฒนาทักษะการคิด สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุความสัมพันธ์ของด้านต่างๆของรูปสามเหลี่ยมมุมฉากได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้ผู้เรียนคำนวณหาค่าอัตราส่วนตรีโกณมิติพื้นฐานจากรูปภาพที่กำหนดให้ได้
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลและกระตุ้นความสนใจในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
4. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น
5. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. **Visual Learning:** มีภาพประกอบรูปสามเหลี่ยมมุมฉากที่ชัดเจน ช่วยให้การหาด้านตรงข้ามมุม (Opposite) หรือด้านประชิดมุม (Adjacent) ทำได้ง่ายขึ้น นำเสนอเนื้อหาอย่างเป็นระบบและเข้าใจง่าย
2. **Accessibility:** เข้าถึงได้ง่ายผ่านสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต รองรับการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและแบบออนไลน์ มีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวธราภรณ์ ชันบำรุง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดยนางสาวธราภรณ์ ชันบำรุง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม ชุดการเรียนรู้ดิจิทัล "พลิกโลกดอกเบี้ยและมูลค่าของเงินตามเวลา"
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. Real-world Application: นำสถานการณ์จริงทางการเงินมาเป็นฐานในการเรียนรู้เพื่อความเข้าใจ
2. Visual Timeline: ใช้แผนภาพเส้นเวลา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงมูลค่าเงินในอนาคตและปัจจุบันได้ชัดเจน
3. Comparative Analysis: เน้นการเปรียบเทียบระหว่างดอกเบี้ยคงต้นและดอกเบี้ยทบต้น เพื่อให้เห็นพลังของเวลาที่มีต่อผลตอบแทน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านผู้เรียน: ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการวางแผนทางการเงิน (Financial Literacy) และสามารถนำความรู้คณิตศาสตร์ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
ด้านการจัดการเรียนรู้: ครูมีชุดข้อมูลที่หลากหลาย (Infographic, ตัวอย่างการคำนวณจริง, และแบบทดสอบ) ที่ช่วยให้การสอนเรื่องที่ซับซ้อนกลายเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย และน่าสนใจ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนมีความเข้าใจในโมเดลเรื่องมูลค่าของเงินตามเวลาเพิ่มขึ้น และสามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปออกแบบแผนการออมเงินส่วนบุคคลโดยใช้หลักการดอกเบี้ยทบต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. บรรยายภาคการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น เนื่องจากเนื้อหาเชื่อมโยงกับเป้าหมายชีวิตในอนาคตของนักเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายความแตกต่างระหว่างดอกเบี้ยคงต้นและดอกเบี้ยทบต้นได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องดอกเบี้ยในการแก้ปัญหาชีวิตจริง เช่น การวางแผนออมเงินหรือการคำนวณค่าเงินกู้
3. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้เรื่องดอกเบี้ยและมูลค่าของเงิน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. Practical Examples: มีการยกตัวอย่างที่ใกล้ตัว เช่น วิธีคิดดอกเบี้ยรถยนต์แบบลดต้นลดดอกเทียบกับแบบคงที่ ทำให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหา
2. Step-by-Step Learning: เริ่มจากความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ (Concept) ไปสู่การฝึกทักษะ (Skill) และการประยุกต์ใช้ (Application)

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวธราภรณ์ ชันบำรุง)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางอุบลรัตน์ ทาณรงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม ชุดสื่อการสอนภาษาอังกฤษ เรื่อง "How much / How many"
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- เน้นการสอนแบบ Step-by-Step โดยเริ่มจาก "ใบความรู้" ที่แยกแยะประเภทคำนามให้เห็นชัดเจน (เช่น ของเหลว ผง สิ่งของที่นับได้)
- ใช้การเปรียบเทียบ (Contrast) ระหว่างการถามปริมาณ (Much) และการถามจำนวน (Many) เพื่อให้จดจำได้ง่าย
- ออกแบบแบบฝึกหัด 10 ข้อที่ครอบคลุมคำศัพท์รอบตัว เช่น อาหาร (Soup, Milk, Rice) และสิ่งของ (Books, Pencils)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- สำหรับครู: มีสื่อที่สรุปเนื้อหาชัดเจน ช่วยให้การอธิบายหลักไวยากรณ์ที่ซับซ้อนกลายเป็นเรื่องง่ายขึ้น
- สำหรับนักเรียน: เข้าใจโครงสร้างประโยคได้รวดเร็วขึ้นผ่านตัวอย่างที่หลากหลาย และสามารถฝึกฝนตนเองได้ผ่านแบบฝึกทักษะ

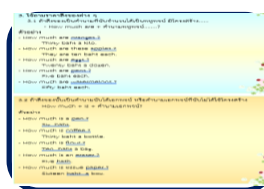
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนสามารถทำแบบฝึกหัดเรื่อง How much / How many ได้คะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น
- นักเรียนมีความมั่นใจในการเลือกใช้ Much และ Many ได้ถูกต้องตามบริบทของคำนาม

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบอกความแตกต่างระหว่างคำนามนับได้ (Countable) และคำนามนับไม่ได้ (Uncountable)
- เพื่อให้ผู้เรียนใช้ "How much" และ "How many" ในประโยคคำถามได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
- เพื่อพัฒนาทักษะการทำแบบทดสอบและการนำภาษาไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- เนื้อหากระชับ: แยกหมวดหมู่คำนามที่พบบ่อยในข้อสอบมาไว้ในหน้าเดียว
- ตัวอย่างชัดเจน: มีรายการคำศัพท์ที่ครอบคลุมทั้งกลุ่มของเหลว (Milk, Coffee) และกลุ่มชิ้น/อัน (Eggs, Bananas)
- ประยุกต์ง่าย: รูปแบบสื่อสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในห้องเรียนปกติและรูปแบบออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางอุบลรัตน์ ทาณรงค์)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม Smart Fruit Vocabulary: ชุดบัตรภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Fruit ด้วย
เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI Generative Art) เพื่อการเรียนรู้ผ่านภาพ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มักมี
ปัญหาในการจดจำคำศัพท์พื้นฐานและขาดแรงจูงใจ
ในการเรียนรู้ จึงได้จัดทำสื่อการสอนที่ใช้ **Visual
Learning** โดยนำเทคโนโลยี AI มาสร้าง
ภาพประกอบที่มีสีสันสดใส ทันสมัย และดึงดูด
สายตา เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงภาพ
สัญลักษณ์กับคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้รวดเร็วขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถบอกชื่อผลไม้เป็นภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง
- เพื่อพัฒนาคลังคำศัพท์ (Vocabulary Acquisition) ผ่านการเรียนรู้ด้วยภาพ
- เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศเชิงบวกในห้องเรียนภาษาอังกฤษ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้: ช่วยใ้
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มี
ปัญหาในการจดจำคำศัพท์พื้นฐาน
สามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ได้
รวดเร็วขึ้นผ่านกระบวนการเชื่อมโยง
ภาพลักษณ์ (Visual Learning)

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม (Matching Game/Flashcard Drill) มากขึ้น
- ผลคะแนนการทดสอบคำศัพท์ (Post-test) เรื่อง Fruit ของ
นักเรียนส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในโครงสร้างประโยค
บอกความชอบ (e.g., "I like mangosteens.") ได้อย่างมั่นใจ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Visual Appeal:** ใช้ภาพประกอบสไตล์การ์ตูนที่มีความคมชัดและมีความเฉพาะตัวสูง
- Accessibility:** สื่อมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าสื่อภาพวาดทั่วไป
- Integration:** มีการระบุคำศัพท์ (Vocabulary) พร้อมตัวสะกดที่ชัดเจนควบคู่ไปกับรูปภาพ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม Interactive Reading & Inquiry Module:
Exploring Our Amazing Solar System
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



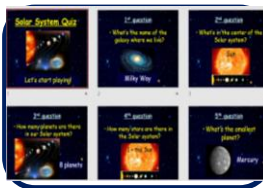
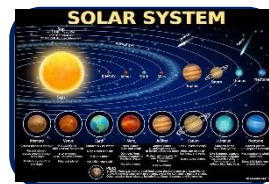
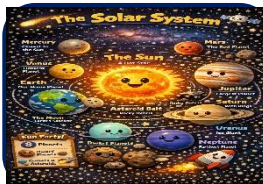
วัตถุประสงค์

ต้องการเปลี่ยนเนื้อหาเรื่องดาราศาสตร์ที่เข้าใจยาก และเป็นนามธรรม ให้กลายเป็นภาพที่จับต้องได้ โดยใช้หลักการ **Visual Learning** และการตั้งคำถาม กระตุ้นการคิด (Inquiry-based) เพื่อให้ผู้เรียนจดจำ ลักษณะเด่นของดาวเคราะห์แต่ละดวงได้แม่นยำขึ้น เช่น การใช้ฉายา "Evening Star" ของดาวศุกร์ หรือ "Red Planet" ของดาวอังคาร

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุชื่อและตำแหน่งของดาวเคราะห์ทั้ง 8 ดวงในระบบสุริยะได้ถูกต้อง
- เพื่อให้ผู้เรียนอธิบายลักษณะเฉพาะ (Physical Features) ของดาวเคราะห์กลุ่มหิน (Inner Planets) และดาวเคราะห์แก๊ส (Gas Giants) เป็นภาษาอังกฤษได้
- เพื่อกระตุ้นความสนใจในวิชาวิทยาศาสตร์ผ่านการใช้สื่อการสอนที่มีสีสันและเข้าใจง่าย



ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ประโยชน์ของนวัตกรรม

- **ต่อผู้เรียน:** ช่วยให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอวกาศมีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และฝึกทักษะการอ่านจับใจความ (Reading Comprehension) จากเนื้อหาในงาน
- **ต่อผู้สอน:** มีสื่อที่ช่วยจัดระเบียบเนื้อหาให้เป็นระบบ ง่ายต่อการนำเข้าสู่บทเรียนและการสรุปบทเรียน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนร้อยละ 80 สามารถทำแบบทดสอบหลังเรียนเรื่องระบบสุริยะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีความกระตือรือร้นในการตอบคำถามเกี่ยวกับความแตกต่างของดาวเคราะห์แต่ละดวงมากขึ้น

แต่ละดวงมากขึ้นแบบทดสอบหลังเรียนเรื่องระบบสุริยะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีความกระตือรือร้นในการ

จุดเด่นของนวัตกรรม

- **Visual Appeal:** มีภาพประกอบที่สวยงาม สื่อความหมายชัดเจน
- **Categorization:** การแบ่งกลุ่มดาวเคราะห์ออกเป็น "The Inner Rocky Planets" และ "The Giant Outer Planets" ช่วยให้เด็กแยกแยะข้อมูลได้ง่ายขึ้น
- **Comprehensive Task:** มีกิจกรรมที่หลากหลายทั้งการตอบคำถาม True/False, การตอบคำถามสั้น และการเติมคำ (Fill in the blanks)

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษผ่านนิทานพื้นบ้าน "Stone Soup" ร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI-Assisted Storytelling)

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การบูรณาการวรรณกรรมคลาสสิก (Classical Literature) เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Generative AI) โดยเริ่มจากการเรียนรู้รากฐานจากนิทาน "Stone Soup" ซึ่งเน้นเรื่องการแบ่งปันและความร่วมมือ จากนั้นจึงต่อยอดให้ผู้เรียนเป็น "ผู้สร้างเนื้อหา" (Content Creator) โดยใช้ AI ช่วยทลายกำแพงด้านคำศัพท์และโครงสร้างภาษา

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้นผ่านการใช้เครื่องมือ AI ที่ทันสมัย
- ช่วยลดภาระงานเขียนที่ซ้ำซ้อน ทำให้นักเรียนโฟกัสที่การวางโครงเรื่องและจินตนาการได้เต็มที่
- ได้สื่อการสอนที่หลากหลายและเฉพาะตัวตามความสนใจของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

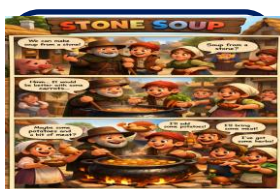
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนชั้น ม.6 สามารถผลิตนิทานภาษาอังกฤษที่มีความหลากหลายของเนื้อหาและภาพประกอบที่สวยงามจาก AI
- ผลคะแนนการทดสอบความเข้าใจในการอ่าน (Reading Comprehension) จากเรื่อง Stone Soup อยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม
- นักเรียนมีทักษะการใช้งาน AI (AI Literacy) เบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานวิชาการ

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถจับใจความสำคัญและวิเคราะห์ข้อคิดจากนิทานเรื่อง "Stone Soup" ได้อย่างถูกต้อง
- เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยี AI เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์นิทานภาษาอังกฤษตามจินตนาการ
- เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มและการสื่อสารภาษาอังกฤษในระดับชั้น ม.6

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- ความยืดหยุ่น: สามารถปรับใช้ได้กับนิทานหลายรูปแบบ ไม่จำกัดแค่เรื่องเดียว
- ความล้ำสมัย: มีการใช้เทคโนโลยี AI เข้ามามีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการผลิตผลงาน
- การเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ: นักเรียนมีอิสระในการกำหนดทิศทางของนิทานตามความสนใจของกลุ่มตนเอง

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวสาวิตรี ปิ่นทума)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม เกมสื่ Hangman ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการแก้ไขปัญหาในเกม
- การจดจำอย่างมีประสิทธิภาพ: การเห็นรูปภาพ (เช่น Bananas, Eggs) หลังจากทายถูก ช่วยให้ผู้เรียนสร้างภาพจำระหว่างคำศัพท์และวัตถุจริงได้ดียิ่งขึ้น
- ออกแบบใช้ระบบ Color-Coding ในการช่วยแยกแยะระหว่างสระ (Vowels) และพยัญชนะ (Consonants) เพื่อช่วยในการจดจำโครงสร้างคำ ระมัดระวังในการเลือกตัวอักษร โดยมีโอกาสในการทายผิดได้ไม่เกิน 7 ครั้ง (7 Lives)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- สำหรับครู: มีสื่อการสอนที่ทันสมัย: ช่วยให้ครูมีเครื่องมือในการสรุปเนื้อหาคำศัพท์ที่ชัดเจนและดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี
- สำหรับนักเรียน: พัฒนาทักษะการสะกดคำ: ช่วยให้ผู้เรียนจดจำการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดผักและผลไม้ได้อย่างแม่นยำผ่านการเล่นเกม

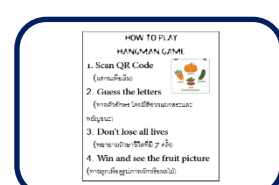
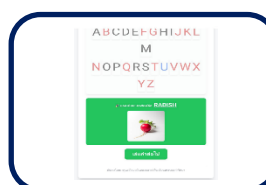
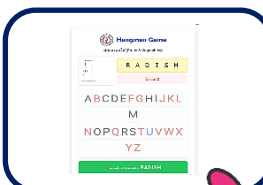
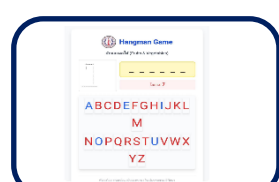
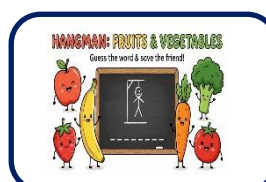
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- ทักษะทางภาษาที่ดีขึ้น: นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดผักและผลไม้ได้ถูกต้องมากขึ้น และสามารถจำแนกความแตกต่างระหว่างพยัญชนะและสระได้อย่างแม่นยำผ่านระบบช่วยจำสีในเกม
- คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: นักเรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมเกม Hangman มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน (Post-test) ในเรื่องคำศัพท์และไวยากรณ์ที่เกี่ยวข้องสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการสะกดคำศัพท์ (Spelling Skills): เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุและสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดผักและผลไม้ได้อย่างถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
- เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านสื่อที่ศนูปรกรณ์ (Visual Learning): เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษร คำศัพท์ และรูปภาพของจริงได้อย่างแม่นยำ
- เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking): เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการแยกแยะประเภทของตัวอักษร (สระและพยัญชนะ) และการตัดสินใจแก้ปัญหาภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมผ่านการแก้ไขปัญหาในเกม
- การจดจำอย่างมีประสิทธิภาพ: การเห็นรูปภาพ (เช่น Bananas, Eggs) หลังจากทายถูก ช่วยให้ผู้เรียนสร้างภาพจำระหว่างคำศัพท์และวัตถุจริงได้ดียิ่งขึ้น
- ประยุกต์ง่าย: รูปแบบสื่อสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในห้องเรียนปกติและรูปแบบออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สื่อนวัตกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษ ระบบฝึกพูดภาษาอังกฤษ
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- เน้นการฝึกแบบจำลองสถานการณ์ (Simulated Situations): ออกแบบบทสนทนาที่ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยเริ่มจากประโยคพื้นฐานไปจนถึงการโต้ตอบที่ซับซ้อน
- เทคนิค Shadowing & Repetition: ให้ผู้เรียนฟังเสียงเจ้าของภาษาและฝึกพูดตามเพื่อปรับปรุงสำเนียง (Accent) และจังหวะการพูด (Intonation)
- การประเมินผลแบบทันที (Instant Feedback): ระบบมีการตรวจสอบความถูกต้องของการออกเสียงรายบุคคล เพื่อให้ผู้เรียนทราบจุดที่ต้องแก้ไขได้ทันที

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- สำหรับครู: มีระบบจัดเก็บข้อมูลการฝึกพูดของนักเรียนเป็นรายบุคคล ช่วยให้ติดตามพัฒนาการและให้คำแนะนำได้อย่างตรงจุด
- สำหรับนักเรียน: ได้ฝึกพูดในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ไม่กดดัน เพิ่มความมั่นใจก่อนนำไปใช้สื่อสารจริงกับชาวต่างชาติ

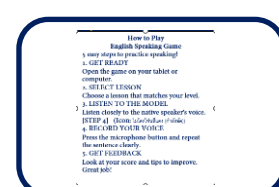
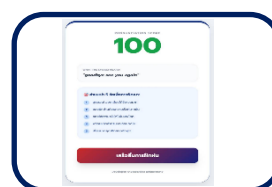
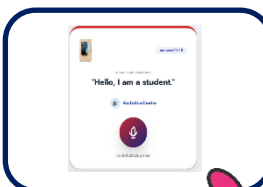
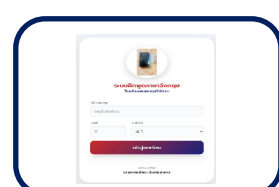
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนมีทักษะความคล่องแคล่ว (Fluency) และความถูกต้อง (Accuracy) ในการพูดเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
- นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาอังกฤษ และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารมากขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียง (Pronunciation) ของผู้เรียนให้ถูกต้องตามหลักภาษา
- เพื่อให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและลดความประหม่าในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
- เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกภาษาได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านระบบออนไลน์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Interactive & Engaging: ระบบมีความโต้ตอบ ไม่น่าเบื่อเหมือนการท่องจำในตำรา
- Contextual Learning: เนื้อหาเน้นสถานการณ์ที่พบได้จริง เช่น การท่องเที่ยว การแนะนำตัว หรือการนำเสนองาน

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษ ชุดทดสอบออนไลน์เรื่อง The Great Wall of
China ผ่านแพลตฟอร์ม Wordwall ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- การเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification): เปลี่ยนการทดสอบแบบเดิมให้เป็นเกมที่ตื่นเต้น เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความรู้สึกตื่นตัวหรือตื่นในการเรียนรู้ (Active Learning)
- การทดสอบความเข้าใจรายบุคคล: ใช้รูปแบบ Quiz ที่มีทั้งภาพและข้อความ เพื่อช่วยให้นักเรียนระลึกถึงเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นระบบ
- การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Instant Feedback): ระบบ Wordwall จะแสดงคำตอบที่ถูกต้องและคะแนนทันทีหลังจากนักเรียนตอบเสร็จ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดได้ทันที

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- สำหรับครู: สามารถติดตามผลคะแนน (Leaderboard) และวิเคราะห์จุดที่นักเรียนส่วนใหญ่ทำไม่ได้ เพื่อนำไปปรับปรุงการสอนในคาบถัดไปได้ตรงจุด
- สำหรับนักเรียน: เข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้รวดเร็วขึ้นผ่านสื่อประยุกต์ และสามารถกลับไปฝึกฝนหรือทำแบบทดสอบซ้ำได้ด้วยตนเองผ่านสมาร์ตโฟน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบเรื่อง The Great Wall of China ได้คะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น
- นักเรียนมีความมั่นใจในการตอบคำถามภาษาอังกฤษเกี่ยวกับหัวข้อประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมต่างชาติน่าขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และข้อเท็จจริงของกำแพงเมืองจีน
- เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ (Reading Comprehension) และการเรียนรู้คำศัพท์ในบริบทจริง
- เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและลดความตึงเครียดในการทำข้อสอบ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Interactive & Engaging: ระบบมีความโต้ตอบ ไม่น่าเบื่อเหมือนการท่องจำในตำรา
- Contextual Learning: เนื้อหาเน้นสถานการณ์ที่พบได้จริง เช่น การท่องเที่ยว การแนะนำตัว หรือการนำเสนองาน

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษ Quizizz : Bluebird Lake
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- การเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification): ใช้ระบบคะแนน พลังวิเศษ (Power-ups) และการจัดอันดับใน Quizizz เพื่อเปลี่ยนบทอ่าน "Bluebird Lake" ให้เป็นภารกิจที่น่าตื่นเต้น
- การพัฒนาทักษะการอ่าน (Reading Strategy): ออกแบบคำถามที่เน้นการหาใจความสำคัญ (Main Idea) และรายละเอียด (Supporting Details) จากเนื้อเรื่อง Bluebird Lake
- การเรียนรู้รายบุคคล (Personalized Learning): นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบตามระดับความเร็วของตนเอง (Student-paced) ซึ่งช่วยลดความกดดันและทำให้นักเรียนจดจ่อกับเนื้อหาได้ดีขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- สำหรับครู: ระบบ Quizizz รายงานผลการตอบรายข้อ (Question Analysis) ทำให้ครูทราบว่านักเรียนติดขัดที่คำศัพท์หรือไวยากรณ์ส่วนใดในบทอ่าน
- สำหรับนักเรียน: ได้รับความสนุกสนานจากการแข่งขันในโหมด Wayground และเห็นความก้าวหน้าของตนเองผ่านคะแนนที่ได้รับทันที

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- นักเรียนสามารถระบุใจความสำคัญและตอบคำถามจากเรื่อง Bluebird Lake ได้ถูกต้องมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
- บรรยากาศในห้องเรียนมีความกระตือรือร้น นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษผ่านการตอบคำถามในเกม

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษและสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน
- เพื่อขยายคลังคำศัพท์ (Vocabulary) ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมผ่านบริบทของ Bluebird Lake
- เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วยกิจกรรมที่ทันสมัยและเข้าถึงง่าย

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Interactive Design: มีภาพประกอบและธีมที่สอดคล้องกับเรื่อง Bluebird Lake ช่วยดึงดูดความสนใจ
- Instant Analytics: ครูได้รับข้อมูลสรุปผลการเรียนรู้รายบุคคลและรายห้องทันที
- Flexible Access: นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ผ่านสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวฉะอ้อน แป้นทองกลาง)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม ภูมิปัญญาสมุนไพรสู่เครื่องดื่มสร้างอาชีพ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้วิชาการงานอาชีพควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Learning) เพื่อให้เกิดทักษะและประสบการณ์ตรง การสอนเรื่องการทำเครื่องดื่มสมุนไพรจึงพัฒนานวัตกรรมโดยใช้ สื่อการเรียนรู้ประกอบการปฏิบัติ เช่น ใบความรู้ วิดีโอสาธิต ขั้นตอนการทำ และใบงาน ร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on) และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เรียนรู้ตั้งแต่การรู้จักสมุนไพร การเตรียมวัตถุดิบ กระบวนการทำเครื่องดื่ม ไปจนถึงการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันพัฒนาเป็นอาชีพได้ โดยเน้นเรียนรู้จากสถานการณ์จริงและการฝึกทักษะทำงาน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติงานจริง
2. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการใช้สมุนไพรเพื่อสุขภาพ
3. ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ
4. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในครัวเรือนหรือประกอบอาชีพได้
5. ช่วยพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรมการสอนปฏิบัติการทำเครื่องดื่มสมุนไพรไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น สามารถปฏิบัติการทำเครื่องดื่มสมุนไพรได้ถูกต้องตามขั้นตอน นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันและการแก้ปัญหาในการทำงาน ผลการประเมินผลงานและการปฏิบัติงานของนักเรียนอยู่ในระดับดี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับสมุนไพรที่ใช้ทำเครื่องดื่ม
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติการทำเครื่องดื่มสมุนไพรได้อย่างถูกวิธี
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทำงาน การวางแผน และการทำงานร่วมกัน
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของสมุนไพรในท้องถิ่น
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการเรียนรู้แบบ ลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Learning) ใช้ สื่อการสอนหลากหลาย เช่น ใบความรู้ ใบงาน ภาพประกอบ วิดีโอสาธิต ส่งเสริม การทำงานเป็นกลุ่มและการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ นักเรียนสามารถ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือสร้างรายได้เสริมได้ เชื่อมโยงความรู้กับ ทรัพยากรสมุนไพรในท้องถิ่น

ชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกฤษรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม Digital Food Knowledge
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ (Active Learning) และสามารถค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง การพัฒนานวัตกรรมนี้จึงมุ่งให้ผู้เรียนศึกษาการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วสรุปองค์ความรู้เป็นใบความรู้ในรูปแบบดิจิทัล สร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสรุปความรู้ และการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรมากขึ้น
2. นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม
3. เกิดทักษะการทำงานอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การค้นคว้าจนถึงการนำเสนอ
4. ครูสามารถนำผลงานของนักเรียนไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น สามารถค้นคว้าและสรุปข้อมูลเกี่ยวกับการแปรรูปผลผลิตพืชผักได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีทักษะในการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในการสร้างสื่อดิจิทัล และสามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาและเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการแปรรูปผลผลิตพืชผัก
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการค้นคว้า การคิดวิเคราะห์ และการสรุปองค์ความรู้
3. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันในการสร้างสื่อดิจิทัล
4. เพื่อฝึกทักษะการนำเสนอผลงานของนักเรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากการค้นคว้าข้อมูลส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างและนำเสนอผลงาน นักเรียนได้สร้างสื่อการเรียนรู้ของตนเอง ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งมากขึ้นสามารถรวบรวมผลงานของนักเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน

ชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกฤษรินทร์ ชมสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม SMART Urban Organic Garden Model
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนานวัตกรรมจากแนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ผสมผสานกับแนวคิดเกษตรอินทรีย์และวิถีชีวิตคนเมืองที่มีพื้นที่จำกัด โดยให้นักเรียนได้ออกแบบและสร้าง “ค้ำปลูกผัก” และ “สวนผักขนาดเล็ก” ด้วยวัสดุที่หาได้ง่ายหรือวัสดุรีไซเคิล เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิต การพึ่งพาตนเอง และจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนสามารถปลูกผักกินเองได้ในพื้นที่จำกัด เช่น บ้าน สวนหย่อม หอพักนักศึกษา หรือคอนโด
2. ลดค่าใช้จ่ายในครัวเรือน เก็บผลผลิตจากการปลูก
3. ส่งเสริมสุขภาพจากการบริโภคผักปลอดสารพิษ
4. สร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
5. สามารถต่อยอดเป็นอาชีพเสริมได้ เพื่อส่งเสริมพัฒนาด้านทักษะอาชีพ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนสามารถสร้างค้ำปลูกผักและจัดสวนผักขนาดเล็กได้จริง มีความเข้าใจเรื่องเกษตรอินทรีย์เพิ่มขึ้น เกิดผลงานชิ้นงานจริง เช่น แปลงผัก/ค้ำผัก นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง มีการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พัฒนาต่อยอดทักษะด้านอาชีพ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ด้านความรับผิดชอบ ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะด้าน การทำเกษตรอินทรีย์ในพื้นที่จำกัดขนาดเล็ก เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อฝึกทักษะการออกแบบและสร้างค้ำปลูกผักในพื้นที่จำกัด
3. เพื่อส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน นำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
4. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหา

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เน้น “ลงมือทำจริง” ทุกขั้นตอน ใช้วัสดุท้องถิ่นและวัสดุเหลือใช้ (Low cost) เหมาะกับบริบทชีวิตคนเมือง พื้นที่จำกัด บูรณาการความรู้หลายด้าน วิทยาศาสตร์ การงานอาชีพ สิ่งแวดล้อม เห็นผลลัพธ์เป็นรูปธรรมชัดเจน

ชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม Leaf Craft Learning Model : งานใบตองเชิงสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวัน
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนานวัตกรรมบนพื้นฐานของการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) โดยใช้ “ใบตอง” ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นมาเป็นสื่อหลัก เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาไทย

โมเดล LEAF ประกอบด้วย

L (Learn) เรียนรู้พื้นฐานเกี่ยวกับใบตองและการใช้งาน

E (Explore) สำรวจและออกแบบชิ้นงาน

A (Apply) ลงมือปฏิบัติสร้างผลงานจริง

F (Formative Feedback) รับข้อเสนอแนะและพัฒนาผลงาน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบลงมือทำจริง เข้าใจง่าย และจดจำได้นาน
2. ส่งเสริมทักษะอาชีพและสามารถสร้างรายได้เสริมได้
3. อนุรักษ์และสืบสานงานหัตถกรรมไทย (งานใบตอง)
4. พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน
6. ใช้วัสดุธรรมชาติ ลดการใช้พลาสติก เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานใบตองได้หลากหลาย เช่น กระถาง บรรจุกินต์อาหาร
2. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง
3. เกิดทักษะการทำงานเป็นทีมและความรับผิดชอบ
4. นักเรียนบางส่วนสามารถนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์จำหน่ายได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับงานใบตองในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบชิ้นงานจากวัสดุธรรมชาติ
3. เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานและการทำงานเป็นทีม
4. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปต่อยอดเป็นอาชีพได้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้น “ลงมือทำจริง” (Active Learning)
2. ใช้วัสดุในท้องถิ่น หาได้ง่าย ประหยัดต้นทุน
3. เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตประจำวันและอาชีพ
4. ส่งเสริมทั้งทักษะอาชีพ ความคิดสร้างสรรค์ การอนุรักษ์วัฒนธรรม
5. มีขั้นตอนชัดเจน (LEAF Model) สามารถนำไปใช้ซ้ำและปรับใช้ได้หลากหลาย

ชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม เกมทายจากภาพ “สมุนไพรอะไรเอ่ย” (Game-Based Learning)
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ (Active Learning) โดยครูเป็นผู้อำนวยการ สอดคล้องในการเรียนรู้ การใช้เกมการศึกษาเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น “เกมทายจากภาพสมุนไพรอะไรเอ่ย” จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ภาพสมุนไพรที่พบได้ในชีวิตประจำวันเป็นสื่อในการตั้งคำถามให้ ทายชื่อสมุนไพร พร้อมทั้งอธิบายสรรพคุณ ประโยชน์ และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนจดจำชื่อสมุนไพรและสรรพคุณได้ง่าย ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สามารถนำความรู้เกี่ยวกับสมุนไพรไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

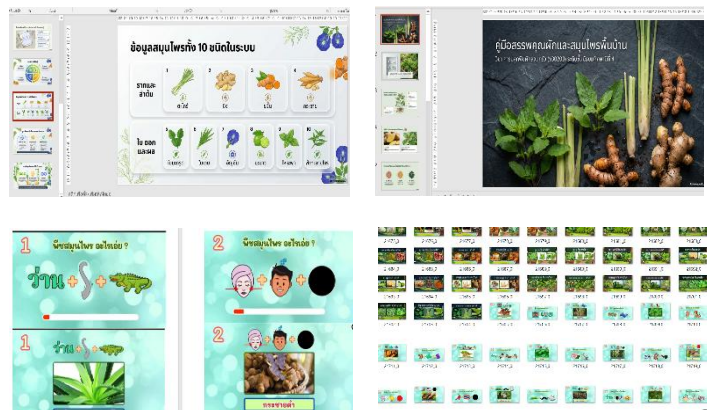
ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการนำกิจกรรม เกมทายจากภาพ “สมุนไพรอะไรเอ่ย” ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น กล้าแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรม นักเรียนสามารถจดจำชื่อสมุนไพรและสรรพคุณได้ดีขึ้น บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนานและส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุชื่อสมุนไพรจากภาพได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักสรรพคุณและประโยชน์ของสมุนไพรในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นกลุ่ม
4. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การสังเกต และการตัดสินใจของผู้เรียน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นกิจกรรมรูปแบบเกม ทำให้ผู้เรียนสนุกและมีแรงจูงใจในการเรียน ใช้ภาพประกอบช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ง่าย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนทั้งชั้นเรียนพัฒนาทักษะการสังเกต การคิด และการสื่อสาร

ชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568

โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
ชื่อนวัตกรรม Eco-Aqua Craft “การเลี้ยงปลาสวยงามด้วยภาชนะรีไซเคิล”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเลี้ยงปลาสวยงามในภาชนะรีไซเคิล แนวคิดของนวัตกรรมนี้เกิดจากการส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-Centered Learning) โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการทดลองและลงมือทำจริง พร้อมทั้งบูรณาการแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง นักเรียนจะได้เรียนรู้การเลี้ยงปลาสวยงามควบคู่กับการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ลดค่าใช้จ่ายในการซื้ออุปกรณ์ใหม่ และฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากการเลี้ยงปลาสวยงาม ขั้นตอนวิธีการ เลี้ยง
2. ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์
3. นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หรือสร้างเป็นกิจกรรมสร้างรายได้เสริมได้
4. ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและลดปริมาณขยะในชุมชน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น นักเรียนสามารถออกแบบและสร้างภาชนะเลี้ยงปลาจากวัสดุรีไซเคิลได้อย่างหลากหลาย มีความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลปลาสวยงามมากขึ้น อีกทั้งยังเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะเกี่ยวกับการเลี้ยงปลาสวยงามอย่างถูกวิธี
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำวัสดุรีไซเคิลมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์
3. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันของนักเรียน
4. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบภาชนะเลี้ยงปลาจากวัสดุรีไซเคิล ช่วยปลูกฝังจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ใช้วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น ลดค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สามารถบูรณาการความรู้ด้านการงานอาชีพ สิ่งแวดล้อม และทักษะชีวิตได้

ชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ
สื่อนวัตกรรม ปั่นไอเดียเล็กให้เป็นธุรกิจ “SMEs Café Simulation”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การสร้างสรรคอาชีพ ในรายวิชาการงานอาชีพจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ธุรกิจอาหารว่างและเครื่องดื่มหกกิจกรรมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Hands-on Learning) ร่วมกับ การจำลองสถานการณ์ธุรกิจ (Simulation-Based Learning) เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำธุรกิจ SMEs อย่างครบวงจร ตั้งแต่การวางแผน การผลิต (แคร์กเกอร์ ค็อกเทลและเครื่องดื่ม) การตั้งราคา การตลาด และการจำหน่ายจริงในสถานการณ์จำลอง มุ่งเน้นให้นักเรียน “เรียนรู้จากการลงมือทำจริง” และ “เรียนรู้ผ่านประสบการณ์” มากกว่าการเรียนรู้แบบทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนเกิดทักษะอาชีพที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
2. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
3. ฝึกทักษะการบริหารจัดการ เช่น ต้นทุน กำไร การตลาด
4. เพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้
5. สามารถต่อยอดเป็นอาชีพเสริมหรือธุรกิจขนาดเล็กได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนสามารถออกแบบหน้าแคร์กเกอร์ค็อกเทล และปฏิบัติการทำเครื่องดื่มจากวัตถุดิบในท้องถิ่นได้จริง มีความเข้าใจขั้นตอนการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติงาน เข้าใจวิธีการทำธุรกิจ SMEs ขนาดเล็กจากทรัพยากรที่หาได้ง่าย มีทักษะการทำงานเป็นทีมดีขึ้น คำนวณต้นทุน กำไร และตั้งราคาสินค้าได้ ผลงานของนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง และต่อยอดการจัดจำหน่าย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และทักษะในการประกอบอาหารว่างและเครื่องดื่มเบื้องต้น เพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการทำธุรกิจ SMEs อย่างเป็นระบบ
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหา
4. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และความรับผิดชอบ
5. เพื่อสร้างทักษะอาชีพ แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์เป็นธุรกิจขนาดเล็กได้ และแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการในอนาคต

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เป็นการเรียนรู้แบบ “ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทักษะการทำงานร่วมกัน ได้ประสบการณ์จริง” บูรณาการหลายทักษะ ทั้ง การทำอาหาร ธุรกิจ และการสื่อสาร ใช้สถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงชีวิตจริง ส่งเสริมทักษะผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) นักเรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

ชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลรินทร์ ชมสันเทียะ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม Padlet กระดานระดมความคิด
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- การนำ Padlet มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพัฒนาขึ้นบนแนวคิดสำคัญ ได้แก่
- การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
 - การเรียนรู้แบบร่วมมือ ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกันในพื้นที่ออนไลน์เดียวกัน เช่น การระดมความคิด
 - การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา ใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน
2. ช่วยให้ครูสามารถรวบรวมคำตอบ ความคิดเห็น และผลงานของนักเรียนได้ในทีเดียว
3. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
4. สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์

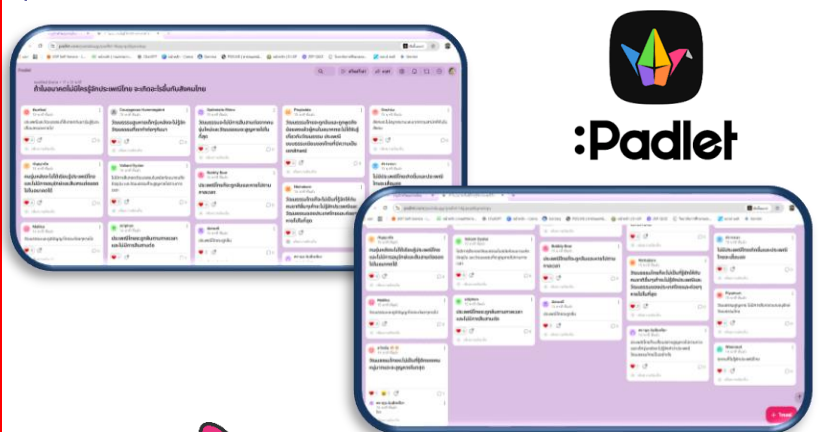
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- จากการนำ Padlet มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า
1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น
 2. นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน
 3. การเรียนรู้มีความน่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น
 4. ครูสามารถติดตามความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัย
2. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการแสดงความคิดเห็น
3. เพื่อใช้เป็นเครื่องมือรวบรวมผลงาน ความคิดเห็น และคำตอบของนักเรียนในรูปแบบออนไลน์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน นักเรียนสามารถเรียนรู้การใช้งานได้รวดเร็ว
2. สามารถโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ ลิงก์ หรือไฟล์เอกสารได้
3. รองรับการทำงานแบบเรียลไทม์ นักเรียนหลายคนสามารถโพสต์พร้อมกันได้
4. สามารถใช้เป็นกระดานระดมความคิด (Brainstorming Board) หรือกระดานอภิปรายได้
5. ใช้งานได้ทั้งผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม อัจฉริย KAHOOT
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Kahoot มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญ ได้แก่ 1.) การเรียนรู้แบบเกม (Game-Based Learning) ใช้รูปแบบเกมช่วยเพิ่มความสนุกและความตื่นตัวในการเรียนรู้ 2.) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) นักเรียนมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และแข่งขันกันอย่างสร้างสรรค์ 3.) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา (Digital Learning) ใช้เครื่องมือออนไลน์ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการแข่งขันและความท้าทาย
3. ช่วยให้ครูสามารถประเมินความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว
4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคนในห้องเรียน
5. สามารถใช้เป็นกิจกรรมทบทวนบทเรียนก่อนสอบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

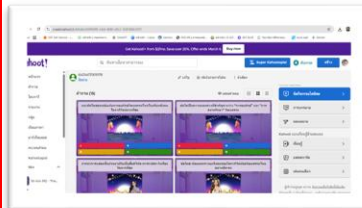
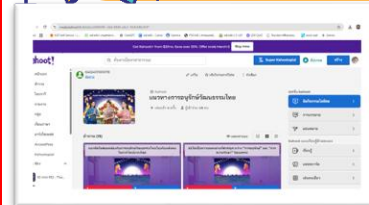
จากการนำ Kahoot มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า

- 1.) นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น
- 2.) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและทบทวนเนื้อหา
- 3.) บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนานและเป็นกันเอง
- 4.) ครูสามารถตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนได้ทันทีผ่านผลคะแนนและสถิติการตอบคำถาม

วัตถุประสงค์


1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจและทันสมัย
2. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนผ่านกิจกรรมการตอบคำถามแบบเกม (Game-based Learning)
3. เพื่อประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนระหว่างการเรียนหรือหลังเรียน
4. เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



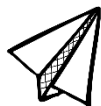
จุดเด่นของนวัตกรรม

1. มีรูปแบบการเรียนรู้แบบเกมที่สนุกและสร้างแรงจูงใจในการเรียน
2. สามารถสร้างแบบทดสอบ คำถาม หรือแบบสำรวจได้ง่าย
3. แสดงผลคะแนนและอันดับแบบเรียลไทม์ ทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย
4. ใช้งานได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์
5. ครูสามารถดาวน์โหลดผลการตอบคำถามของนักเรียนเพื่อนำไปวิเคราะห์ผลการเรียนได้

ลงชื่อ  ผู้รายงาน

(นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ชื่อนวัตกรรม Powerpoint
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญ ได้แก่

1. การใช้สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. การเรียนรู้ผ่านการนำเสนอ (Presentation-Based Learning) นักเรียนสามารถใช้ PowerPoint ในการนำเสนอผลงานหรือรายงานหน้าชั้นเรียน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหา มีลำดับขั้นตอนและเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพ เสียง และวิดีโอช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น
3. สามารถใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การอภิปรายหรือการตอบคำถาม
4. ช่วยพัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานของนักเรียน

ผลการพัฒนานวัตกรรม

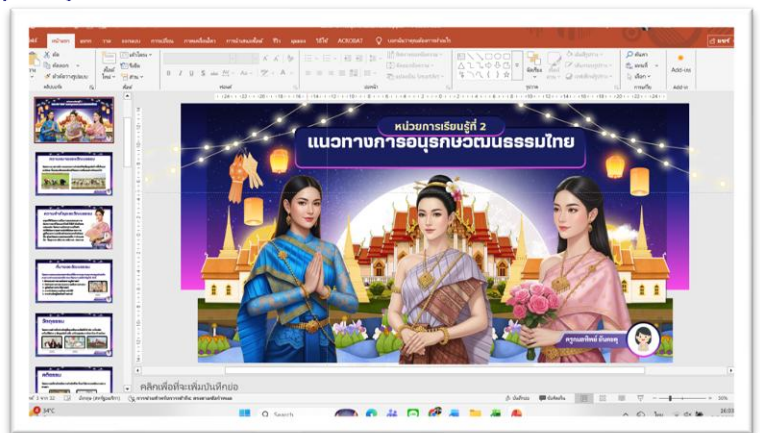
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายเนื้อหาของครูมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้อย่างหลากหลายรองรับการใส่ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่ายและเป็นโปรแกรมที่ครูส่วนใหญ่คุ้นเคย
3. สามารถปรับแก้และพัฒนาสื่อการสอนได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้งานได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวกมลทิพย์ ยันตะคุ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568

โดย นางสาวเปรมกมล ประทุมโม ตำแหน่งครู วิทยฐานะ -
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม ทักษะการโยนลูกแบบโยนโด่ง (DROP)
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมโยนลูก Drop (การวางลูกเปิดองระยะใกล้) มุ่งเน้นเพิ่มความแม่นยำและความสม่ำเสมอ โดยใช้หลักวิทยาศาสตร์การกีฬา การฝึกทักษะปฏิบัติ ร่วมกับการสร้างความตั้งใจจดจ่อ (Focus) และการฝึกความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อช่วยให้นักกีฬาสามารถวางลูกได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

นักเรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะเพิ่มประสิทธิภาพในการฝึกซ้อมและแข่งขัน ทำให้การฝึกซ้อมไม่สะดุดและต่อเนื่องมากขึ้น ทำให้มีเวลาฝึกทักษะการโยน (วาง) ได้มากกว่าเดิมพัฒนาสมาธิ ช่วยให้ผู้ฝึกสามารถโฟกัสไปที่ท่าทางและการโยนได้เต็มที่ โดยไม่ต้องเสียสมาธิ และมีความคล่องตัวสูงเพิ่มทักษะความแม่นยำ การซ้อมซ้ำๆ ด้วยความสะดวกที่เพิ่มขึ้น ช่วยพัฒนาความแม่นยำ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นอกจากช่วยให้นักเรียนมีทักษะดีขึ้นช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อแขน และข้อมือที่จำเป็นสำหรับการควบคุมลูก นักเรียนได้ฝึกได้พัฒนาทักษะ ได้ความแม่นยำ สามารถควบคุมทิศทางของลูกได้ดี

วัตถุประสงค์

การโยนลูกโด่งหรือลูกโด่ง (High Drop) เป็นเทคนิคขั้นสูงที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ

1. บังคับจุดตกให้แม่นยำ เพื่อให้ลูกหยุดนิ่งทันทีเมื่อตกลงพื้นหรือกลิ้งต่อเพียงเล็กน้อย
2. หลบหลีกอุปสรรค ใช้โยนข้ามลูกของคู่ต่อสู้ที่ขวางทางอยู่ เพื่อให้ลูกของเราลงจอดใกล้กับ "ลูกแก่น" (Cochonnet) ได้มากที่สุด
3. ควบคุมระยะ เพิ่มความแม่นยำในพื้นที่ที่พื้นสนามมีความขรุขระหรือไม่สม่ำเสมอ ซึ่งการโยนแบบเลียดอาจทำให้ลูกเปลี่ยนทิศทางได้ง่าย

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

การบังคับให้ลูก (Drop) ตกในจุดที่ต้องการอย่างแม่นยำ ช่วยลดการกระเด็นทำลายจังหวะคู่ต่อสู้ และทำคะแนนในสถานการณ์ที่ลูกเป่าอยู่ในระยะที่เสียเปรียบ โดยใช้เทคนิคการก้มตัวย่อเข้า และควบคุมการสับดัดข้อมือ บิดมือเล็กน้อยเพื่อให้ลู่ม้วนเข้าหาตัว

ชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวเปรมกมล ประทุมโม)
ตำแหน่งครู

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายกฤษดา ชาญวิจิตร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม ทักษะการกลิ้งตัว ม้วนหน้า

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมสำหรับการสอน
"ม้วนหน้า" (Forward Roll) ในวิชายืดหยุ่น
หรือยิมนาสติก จะเน้นไปที่การแก้ปัญหาพื้นฐาน
3 ประการคือ ความกลัว (Fear), เทคนิคที่
ถูกต้อง (Alignment) และ ความปลอดภัย
(Safety)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของ
ตัวเอง (Self-Paced เข้าถึงได้ทุกที่ ทุก
เวลา(Accessibility) Learning สามารถ
เห็นภาพได้จริงและทำให้ผู้เรียนมีแรง
บันดาลใจในการฝึกซ้อม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนมีการจัดระเบียบร่างกายได้ดีขึ้น
ผู้เรียนความพึงพอใจและแรงจูงใจทั้งมีการ
จดจำทักษะได้ดีขึ้น และครูสามารถใช้สื่อ
วิดีโอวัตกรรมการนี้เพื่อควบคุมมาตรฐานการ
สอนให้เท่ากันในทุกห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการที่ถูกต้อง
(Knowledge - K)
2. เพื่อเป็นสื่อต้นแบบในการฝึกปฏิบัติ
(Practice/Process - P)
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีและลดความวิตกกังวล (Attitude
- A)
4. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้
(Instructional Efficiency)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

นวัตกรรมวิดีโอการสอนจะช่วยเปลี่ยนบทบาทของครูจาก
"ผู้บรรยาย" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" และเปลี่ยนนักเรียน
จาก "ผู้รับสาร" เป็น "ผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง"

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายกฤษดา ชาญวิจิตร)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายกฤษดา ชาญวิจิตร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม ทักษะการกลิ้งตัว กอดเข่าม้วนหน้า

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมสำหรับการสอน
“กอดเข่าม้วนหน้า” (Forward Roll) ในวิชา
ยืดหยุ่นหรือยิมนาสติก จะเน้นไปที่การแก้ปัญหา
พื้นฐาน 3 ประการคือ ความกลัว (Fear),
เทคนิคที่ถูกต้อง (Alignment) และ ความ
ปลอดภัย (Safety)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามจังหวะของ
ตัวเอง (Self-Paced เข้าถึงได้ทุกที่ ทุก
เวลา(Accessibility) Learning สามารถ
เห็นภาพได้จริงและทำให้ผู้เรียนมีแรง
บันดาลใจในการฝึกซ้อม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผู้เรียนมีการจัดระเบียบร่างกายได้ดีขึ้น
ผู้เรียนความพึงพอใจและแรงจูงใจทั้งมีการ
จดจำทักษะได้ดีขึ้น และครูสามารถใช้สื่อ
วิดีโอวัตกรรมการนี้เพื่อควบคุมมาตรฐานการ
สอนให้เท่ากันในทุกห้องเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในหลักการที่ถูกต้อง (Knowledge - K)
2. เพื่อเป็นสื่อต้นแบบในการฝึกปฏิบัติ (Practice/Process - P)
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีและลดความวิตกกังวล (Attitude - A)
4. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ (Instructional Efficiency)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

นวัตกรรมวิดีโอการสอนจะช่วยเปลี่ยนบทบาทของครูจาก
"ผู้บรรยาย" เป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" และเปลี่ยนนักเรียน
จาก "ผู้รับสาร" เป็น "ผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง"

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายกฤษดา ชาญวิจิตร)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายเลิศวรรณ โคตจันทา ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา
ชื่อนวัตกรรม QR Code Learning Station
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำนวัตกรรม QR Code Learning Station มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สามารถเป็นตัวเร่งที่เปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากการรับข้อมูลทางเดียว (Passive Learning) ไปสู่การเรียนรู้ที่ลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ผลลัพธ์คือ นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และที่สำคัญที่สุดคือ การเปลี่ยนผ่านจากการตะตามสัญญาตญาณไปสู่การตะอย่างมีความเข้าใจ ผ่านการเปรียบเทียบภาพวิดีโอ ซึ่งช่วยยกระดับทักษะทางกีฬาได้อย่างเป็นรูปธรรม และรวดเร็วกว่าวิธีการสอนแบบเดิม เพราะสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะได้เร็วขึ้น เพราะสามารถฝึกได้ทุกที่ทุกเวลา
2. นักเรียนได้ฝึกการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตร
3. ครูพลศึกษามีสื่อนวัตกรรมที่นำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. นักเรียนเข้าถึงสื่อในการฝึกทักษะง่ายขึ้น ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะได้เร็วขึ้น
2. นักเรียนได้ฝึกการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ทำให้บทเรียนสนุก และน่าสนใจมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อนวัตกรรมสำหรับการฝึกทักษะที่เข้าถึงง่ายให้แก่นักเรียน
2. เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

นวัตกรรมนี้ช่วยลดภาระครูในการสาธิตซ้ำๆ แต่ช่วยเพิ่มเวลาให้ครูได้เดิน Coaching นักเรียนเป็นรายบุคคลได้มากขึ้น และการเรียนรู้ในการฝึกทักษะสามารถทำได้ตลอดเวลา

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นายเลิศวรรณ โคตจันทา)
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ





รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568

โดย นายสุเมธี เกษร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม ระบบทางเทคโนโลยี วิชาการออกแบบเทคโนโลยี ม.4
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน



แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนได้ศึกษาจากวิดีโอการ
สอนออนไลน์ที่ได้มาตรฐานของ
สถาบันส่งเสริมการสอน
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- 1. นักเรียนสามารถเรียนรู้ความหมายของระบบได้
- 2. สามารถหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัวของนักเรียนได้

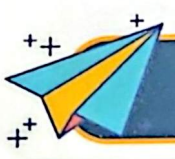
ผลการพัฒนานวัตกรรม

นอกจากช่วยให้นักเรียนมีทักษะใน
การคิดแยกแยะ และทักษะการคิด
เชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ได้หลังเรียน
มากกว่าก่อนเรียนร้อยละ 80

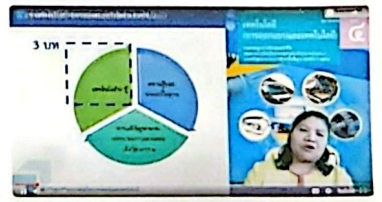


วัตถุประสงค์

- วัตถุประสงค์หลัก
- 1. อธิบายความหมายของระบบได้
 - 2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้องกันภายในระบบได้

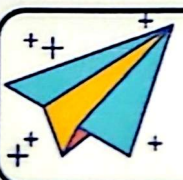


ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สื่อการสอนออนไลน์ นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย
สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา



ชื่อ ผู้รายงาน
(นายสุเมธี เกษร)
ตำแหน่งครู

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายสุเมธี เกษร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม ระบบทางเทคโนโลยี วิชาการออกแบบเทคโนโลยี ม.5
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนได้ศึกษาจากวิดีโอการ
สอนออนไลน์ที่ได้มาตรฐานของ
สถาบันส่งเสริมการสอน
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. นักเรียนสามารถเรียนรู้สามารถ
วิเคราะห์ปัญหาโดยใช้ความรู้พื้นฐาน
ด้าน วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และ
ศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นอกจากช่วยให้นักเรียนมีทักษะใน
การวิเคราะห์ทักษะวิเคราะห์
ปัญหา และสามารถบูรณาการกับ
ศาสตร์อื่น ๆ ได้หลังเรียนมากกว่า
ก่อนเรียนร้อยละ 80

วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์หลัก

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาโดย
ใช้ความรู้พื้นฐาน ทางด้าน วิทยาศาสตร์
คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สื่อการสอนออนไลน์ นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย
สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

ชื่อ *Spr* ผู้รายงาน
(นายสุเมธี เกษร)
ตำแหน่งครู



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายสุเมธี เกษร ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม โครงสร้าง คำสั่ง Arduino รายวิชาการสร้างหุ่นยนต์อัตโนมัติ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนได้ศึกษาจากเอกสารที่ครูได้จัดทำขึ้นเป็นการสรุปการเรียนการสอนและนำไปใช้การทบทวนเรื่องการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์เบื้องต้นได้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- 1.นักเรียนสามารถเข้าใจโครงสร้างหลักของการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ได้
- 2.ใช้เป็นเอกสารอ้างอิงในการทบทวน หรือฝึกหัด

ผลการพัฒนานวัตกรรม

- 1.นักเรียนมีความเข้าใจโครงสร้างในการเขียนโปรแกรมหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนร้อยละ 80
- 2.นักเรียนมีทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนร้อยละ 80

วัตถุประสงค์

- 1.อธิบายความหมายโครงสร้างคำสั่งพื้นฐานของการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
- 2.เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สื่อการสอนออนไลน์ นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา ใช้สำหรับทบทวนก่อนเริ่มฝึกทักษะการเขียนโปรแกรม

ชื่อ ผู้รายงาน

(นายสุเมธี เกษร)
ตำแหน่งครู

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวจนา รชตะภูรินทร์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ สาระนาฏศิลป์
ชื่อนวัตกรรม การฝึกท่าโขนด้วยวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Collaborative Learning)
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning)

- * ฝึกเป็นกลุ่ม / เป็นคู่
- * ช่วยกันดูและแก้ไขท่าทาง
- * แสดงผลงานหน้าชั้นเรียน
- เสริมความมั่นใจและทักษะทางสังคม

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม
2. การเรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning)
3. พัฒนาทักษะการสื่อสาร
4. เพิ่มความมั่นใจในการแสดงออก
5. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา
6. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและมีส่วนร่วม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

พบว่านักเรียนสามารถรำโขน มีความพร้อมเพรียงสวยงามและท่ารำดีขึ้น มีความเข้าใจจังหวะท่ารำ สามารถรำเข้าจังหวะกันทั้งกลุ่มได้ดีขึ้น สามารถช่วยเหลือเพื่อนในท่ารำโขนท่าต่างๆ มีความรับผิดชอบ และเกิดความสามัคคีในห้องเรียน เกิดการเรียนรู้จากเพื่อน ทำให้มีความสุขและกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนมีความมั่นใจ และกล้าแสดงออกในการรำโขน

วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับท่ารำโขน จังหวะและท่าทางในการแสดง
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถรำโขนกับเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยเหลือกันในระหว่างเพื่อน
3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความมั่นใจกล้าแสดงออกในการรำโขน

ภาพถ่ายอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

สามารถนำไปใช้กับการสอนรำโขนได้จริงในห้องเรียนทันที เป็นเทคนิคและวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่นสูงรองรับการเรียนรู้แบบร่วมกัน เกิดความมั่นใจและความสามัคคีในการเรียน

ลงชื่อ *จนา รชตะภูรินทร์* ผู้รายงาน
(นางสาวจนา รชตะภูรินทร์)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูเชี่ยวชาญ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวจรรุภรณ์ หมวดเมือง ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
สื่อ นวัตกรรม การใช้โปรแกรม GeoGebra ในการเขียนจำนวนเชิงซ้อนในรูปเวกเตอร์
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

เพื่อให้นักเรียนได้เรียนเรื่องการเขียนจำนวนเชิงซ้อนในรูปเวกเตอร์ได้อย่างรวดเร็ว และให้เกิดประสิทธิภาพมีความจำเป็นที่จะต้องใช้สื่อ AI หรือ โปรแกรมประกอบการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเรื่องการเขียนจำนวนเชิงซ้อนในรูปเวกเตอร์
- นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
- ช่วยให้เรียนรู้ได้ง่ายโดยไม่ต้องวาดกราฟในกระดาษ

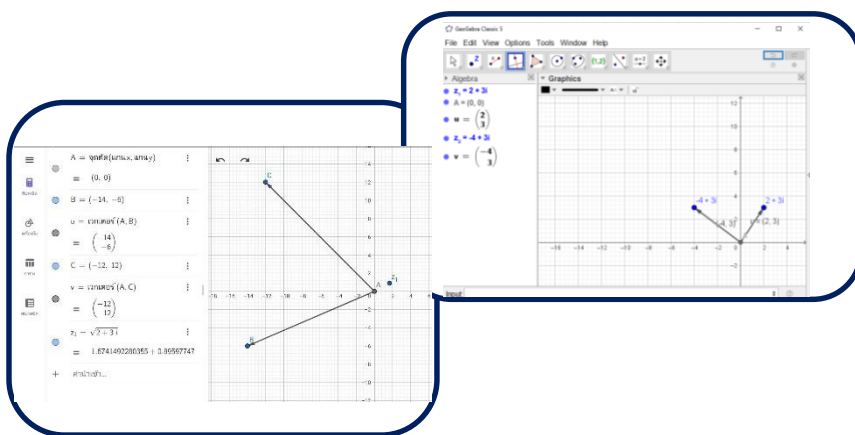
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- 1.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น
- 2.นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้นจากการศึกษาด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างสื่อการสอนประกอบการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจ
- เพื่อปรับเจตคติในการเรียนคณิตศาสตร์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์
- สามารถสร้างโจทย์และปรับแก้ได้อย่างหลากหลาย เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาที่ยากขึ้นได้

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวจรรุภรณ์ หมวดเมือง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวจรรุวรรณ หมวดเมือง ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
ชื่อนวัตกรรม รูปเรขาคณิต 2 มิติและ 3 มิติ
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้เรื่องเรขาคณิต 2 มิติ และ 3 มิติ
ให้เกิดประสิทธิภาพมีความจำเป็นที่จะต้อง
ใช้สื่อ AI หรือ โปรแกรม ประกอบการ
เรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เกิด
การเรียนรู้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเรื่อง
รูปเรขาคณิต 2 มิติ และ 3 มิติ (ภาพ
ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านบน)
- นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
- ช่วยให้ง่ายต่อการเรียนการสอน

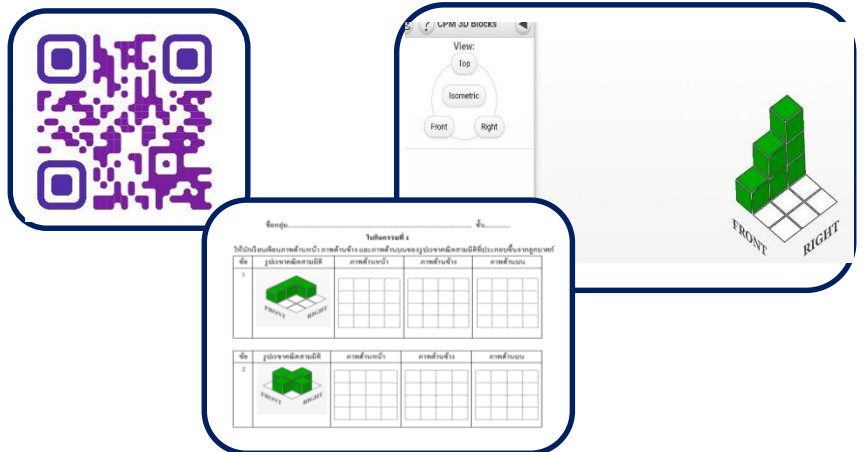
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- 1.นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน
มากขึ้น
- 2.นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วขึ้นจาก
การศึกษาด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างสื่อการสอนประกอบการเรียนรู้
ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจ
- เพื่อปรับเจตคติในการเรียนคณิตศาสตร์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ผ่านช่องทางออนไลน์
- สามารถสร้างโจทย์และปรับแก้ได้อย่างหลากหลาย เพื่อให้เกิด
การเรียนรู้ในเนื้อหาที่ยากขึ้นได้

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวจรรุวรรณ หมวดเมือง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวปานิสรา เกรทอง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม “สมุดโน้ตเคมีลายเส้น พิชิตเรื่องสารละลาย สไตล์มินิมอล”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักคือการใช้ "Visual Learning" (การเรียนรู้ด้วยภาพ) เพื่อเปลี่ยนเนื้อหาเคมีที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม (Abstract) ให้เป็นรูปธรรม (Concrete) โดยใช้ Infographic ที่มีสีสันสวยงาม มีการจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก และใช้ตัวละครหรือสัญลักษณ์ที่น่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (Gamification & Aesthetic Design) ช่วยลดความรู้สึกเบื่อหน่ายในการอ่านตำราเรียนแบบเดิม

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. สำหรับนักเรียน : ช่วยให้การทบทวนบทเรียนก่อนสอบมีประสิทธิภาพมากขึ้น (Quick Revision) และช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงของเนื้อหา เช่น การเตรียมสารละลายไปจนถึงการคำนวณความเข้มข้น
2. สำหรับครู : ใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายที่ชัดเจน ลดเวลาในการเขียนกระดาน และสามารถส่งต่อให้นักเรียนศึกษาเพิ่มเติมผ่านช่องทางออนไลน์ได้สะดวก

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้ประกอบด้วยเนื้อหาครอบคลุม 5 ส่วนหลัก คือ

1. องค์ประกอบของสารละลาย : แยกแยะตัวละลายและตัวทำละลาย
2. สถานะและปัจจัยการละลาย : อุณหภูมิ ความดัน และขนาดอนุภาค
3. ความเข้มข้น : สูตรสูตรสำคัญทั้ง % (w/w, v/v), ppm และ Molarity (M)
4. สมบัติคอลลิเกทีฟ : อธิบายปรากฏการณ์จุดเดือดเพิ่มขึ้น จุดเยือกแข็งลดลง และความดันไอ
5. การคำนวณและการเตรียมสาร : แสดงขั้นตอนการเตรียมจากของแข็งและการเจือจางด้วยสูตร $M_1V_1 = M_2V_2$

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสื่อการสอนที่สรุปใจความสำคัญของเรื่องสารละลายให้เข้าใจง่ายในระยะเวลาอันสั้น
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำนิยาม สูตรการคำนวณ และสมบัติคอลลิเกทีฟ (Colligative Properties) ได้อย่างแม่นยำผ่านแผนภาพ
3. เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมในการจัดการเรียนการสอน ทั้งในห้องเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-learning)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. Aesthetic & Engaging : การออกแบบกึ่งสมุดโน้ต (Lecture Note style) ทำให้หน้าอ่านและไม่ดูเป็นวิชาการที่ตึงเครียดจนเกินไป
2. Step-by-Step Calculation : มีตัวอย่างการคำนวณที่แสดงวิธีทำอย่างละเอียด (Substitution of values) ทำให้ผู้เรียนเข้าใจที่มาของตัวเลขได้ชัดเจน
3. Comparative Visualization : มีการเปรียบเทียบภาพให้เห็นความแตกต่างชัดเจน เช่น ภาพสารละลายเจือจาง vs เข้มข้น หรือ ภาพเปรียบเทียบจุดเดือดของน้ำบริสุทธิ์ vs น้ำเกลือ
3. Comprehensive : สรุปครบจบในชุดเดียว ตั้งแต่นิยามไปจนถึงการทดลองและการคำนวณ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวปานิสรา เกรทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวปานิสรา เกรทอง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม “ชุดแบบฝึกการคิดคำนวณเคมีเชิงระบบผ่านสื่อภาพ Step-by-Step”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักคือการใช้ "Visual Scaffolding" (การเสริมแรงด้วยภาพ) เพื่อลดความซับซ้อนของเนื้อหาการคำนวณปริมาณสารสัมพันธ์ ซึ่งมักเป็นเรื่องที่นักเรียน ม.4 รู้สึกว่ายากและเป็นนามธรรม โดยเปลี่ยนสูตรและนิยามให้กลายเป็นภาพที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง (เช่น การเปรียบเทียบโมลกับไข่ไก่เป็นโหล) และใช้ "Algorithmic Thinking" หรือการแสดงลำดับขั้นตอนการคำนวณที่ชัดเจนแบบ 1-2-3 เพื่อให้ผู้เรียนมีโครงสร้างในการแก้โจทย์ปัญหาอย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับนิยามของโมล ความสัมพันธ์ระหว่างมวล อนุภาค และปริมาตรแก๊สที่ STP
2. เพื่อพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาเคมีคำนวณ โดยเน้นการวิเคราะห์สิ่งที่โจทย์กำหนดและสิ่งที่โจทย์ต้องการอย่างเป็นขั้นตอน
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องความเข้มข้นไปสู่การปฏิบัติจริงในการเตรียมสารละลายในห้องปฏิบัติการได้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ผู้เรียน: สามารถทบทวนเนื้อหาได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็ว (Quick Revision) และช่วยให้จดจำสูตรผ่านแผนภาพความสัมพันธ์ (Railroad Map style) ได้ดีกว่าการท่องจำตัวอักษร
2. ผู้สอน: มีสื่อการสอนที่ทำหน้าที่เป็น "Roadmap" ในการนำเสนอเนื้อหา ช่วยให้การอธิบายขั้นตอนการคำนวณที่ซับซ้อนดูเป็นเรื่องง่ายและต่อเนื่อง
3. การจัดการเรียนรู้: สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในรูปแบบการเรียนในห้องเรียน (Active Learning) หรือใช้เป็นสื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ (Digital Learning Material)

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมถูกออกแบบมาอย่างครอบคลุมผ่าน 4 องค์ประกอบหลัก:

1. **Concept Builder:** อธิบายความหมายของโมล มวลโมลาร์ และปริมาตรแก๊สผ่านภาพเปรียบเทียบที่ชัดเจน
2. **Formula Connector:** แผนภาพความสัมพันธ์ของสูตรคำนวณที่แสดงให้เห็นว่าทุกหน่วยสามารถแปลงไปกลับผ่าน "โมล" ได้
3. **Step-by-Step Solver:** ตัวอย่างโจทย์ที่แยกส่วนการคิด ตั้งแต่ขั้นวิเคราะห์โจทย์ เลือกสูตร แทนค่า และสรุปคำตอบ
4. **Practical Application:** การเชื่อมโยงการคำนวณสู่การเตรียมสารละลายจริง ทั้งจากของแข็งและการเจือจาง

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. **High Clarity & Low Cognitive Load:** การใช้สีและสัญลักษณ์แยกประเภทข้อมูล (เช่น สีเขียวสำหรับสิ่งที่โจทย์กำหนด สีม่วงสำหรับคำนวณ) ช่วยลดภาระทางสมองของผู้เรียน
2. **Relatable Analogies:** การนำสิ่งที่คุ้นเคยมาเปรียบเทียบ (ไข่ไก่, ลูกโป่ง, รถไฟขนส่งโมล) ทำให้เนื้อหาเข้าถึงง่ายและน่าสนใจ
3. **Structured Learning:** มีการวางลำดับจากเนื้อหาพื้นฐานไปสู่โจทย์คำนวณที่ซับซ้อนขึ้นอย่างสมเหตุสมผล
4. **Visual Step-by-Step:** การแสดงวิธีทำด้วยลายมือที่สวยงามและภาพประกอบอุปกรณ์วิทยาศาสตร์จริง (เครื่องชั่ง, ชุดวัดปริมาตร) ช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพการทำงานในห้องแล็บไปพร้อมกัน

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวปานิสรา เกรทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวปานิสรา เกรทอง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม “ผสานทักษะวิทย์ เพื่อพิชิตเคมี ม.6”

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักคือการใช้ "Visual Literacy" (การรู้เท่าทันภาพ) มาเป็นตัวเชื่อมระหว่างเนื้อหาเคมีที่ซับซ้อนกับกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ โดยเปลี่ยนจากความจำในตำราให้เป็น การมองเห็น "ลำดับขั้นตอนการคิด" (Sequential Thinking) อย่างเป็นระบบ นวัตกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาที่นักเรียน ม.6 มักจะทำการทดลองได้แต่สรุปผลหรือ จัดกระทำข้อมูลไม่เป็น โดยใช้ภาพสื่อความหมายที่ทันสมัย และเข้าใจง่ายแทนคำบรรยายที่ยาวเยิ่นเย้อ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. กระตุ้นการเรียนรู้ : ภาพประกอบที่สดใสช่วยลดความตึงเครียดของเนื้อหาวิชาเคมี ม.6 ที่มีความยากสูง
2. สร้างมาตรฐานการทำงาน : ช่วยให้นักเรียนมีลำดับการทำงานในห้องปฏิบัติการที่ชัดเจน ลดความผิดพลาดในการตั้งสมมติฐาน และควบคุมตัวแปร
3. พัฒนาทักษะการสื่อสาร : นักเรียนสามารถเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอข้อมูล (เช่น แผนภูมิแท่ง หรือกราฟวงกลม) ได้เหมาะสมกับชนิดของข้อมูลที่ได้จากการทดลองเคมี

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมถูกแบ่งออกเป็นโมดูลการเรียนรู้ที่สำคัญ ได้แก่:

1. Scientific Workflow : แผนผัง 5-6 ขั้นตอนการทำงาน ที่เน้นการวางแผนและการตรวจสอบสมมติฐาน
2. Basic & Integrated Skills : ผ่่านสรุปทักษะการวัด การจำแนก และการหาความสัมพันธ์ของสเปกกับเวลา
3. Data Visualization Toolbox : ตัวอย่างการแปลงข้อมูลดิบจากการสังเกตและสำรวจ ให้กลายเป็นภาพที่สื่อสารได้เข้าใจทันที

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกระบวนการทำงานของนักวิทยาศาสตร์ ตั้งแต่การสังเกตจนถึงการสื่อสารผลอย่างเป็นมืออาชีพ
2. เพื่อพัฒนาทักษะการจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล (Data Presentation) ทั้งในรูปแบบแผนภูมิ รูปภาพ และกราฟ
3. เพื่อใช้เป็นคู่มือประกอบการทำปฏิบัติการเคมี (Lab) ของนักเรียนชั้น ม.6

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. Logical Flow: การจัดวางลำดับภาพจากบนลงล่างและซ้ายไปขวา ช่วยนำสายตาให้คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล
2. Practical Examples: มีการยกตัวอย่างตัวแปรต้น ตัวแปรตาม และตัวแปรควบคุมที่ชัดเจน (เช่น แสงและน้ำต่อการเติบโต) ซึ่งนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับตัวแปรในแล็บเคมีได้ง่าย
3. Universal Design: เหมาะกับผู้เรียนทุกกลุ่ม (Visual Learners) และสามารถนำไปใช้ได้ทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (Poster) หรือสื่อดิจิทัล
4. Action-Oriented: เน้นให้ผู้เรียน "ทำได้จริง" ตั้งแต่การวัดปริมาณด้วยเครื่องมือที่ถูกต้อง ไปจนถึงการแปลความหมายข้อมูล

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวปานิสรา เกรทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวปานิสรา เกรทอง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ชื่อนวัตกรรม “ชุดสื่อประจักษ์ภาพ (Visual Media) เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก

เรื่อง ปรากฏการณ์เรือนกระจกและพลวัตสิ่งแวดล้อม”

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักคือการใช้ "Storytelling Infographics" (การเล่าเรื่องด้วยสื่อภาพ) เพื่อเชื่อมโยงปัญหาเชิงระบบขนาดใหญ่ (Global Issue) เช่น ภาวะโลกร้อน ให้เข้ากับบริบทการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยใช้ตัวละคร "นักสำรวจน้อย" เป็นสื่อกลางนำทางความรู้ ทำให้เนื้อหาวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อมที่ดูเคร่งเครียด กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและสามารถลงมือปฏิบัติได้จริง (Action-oriented Learning)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ด้านความรู้:** ช่วยให้นักเรียน ม.6 สรุปประเด็นสำคัญของบทเรียนสิ่งแวดล้อมที่มีเนื้อหาเยอะให้เหลือเพียงใจความสำคัญที่จำง่าย
- ด้านทัศนคติ:** ปลูกฝังจิตสำนึกรักษ์โลกผ่านภาพประกอบที่สะท้อนถึงความเดือดร้อนของสัตว์และระบบนิเวศ (เช่น เพนกวิน โคอาล่า)
- ด้านพฤติกรรม:** เป็นแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจน (Checklist) สำหรับการปรับเปลี่ยนไลฟ์สไตล์ให้เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมถูกถ่ายทอดผ่านสื่อภาพ 4 มิติที่ต่อเนื่องกัน :

- The Cause:** แสดงกลไกการกักเก็บความร้อนของชั้นบรรยากาศและแหล่งกำเนิดก๊าซ CO₂, CH₄, N₂O และ CFCs
- The Impact:** ฉายภาพผลกระทบจากขั้วโลกร้อนถึงน้ำใต้ทะเลและภัยธรรมชาติที่รุนแรงขึ้น
- The Solution:** นำเสนอวิธีแก้ปัญหาแบบบูรณาการ เช่น พลังงานสะอาด การเพิ่มพื้นที่สีเขียว และการจัดการขยะ
- The Action Plan:** เจาะลึกกระบวนการ 5R/7R (Reduce, Reuse, Recycle, Repair, Reject, Rethink, Return) เพื่อการลงมือทำที่ยั่งยืน

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจกลไกของปรากฏการณ์เรือนกระจกและชนิดของก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากกิจกรรมของมนุษย์
- เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบในวงกว้าง ทั้งด้านสภาพอากาศ ระบบนิเวศ และระดับน้ำทะเล
- เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาผ่านแนวทางการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแบบ 5R และ 7R

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

- Visual Connectivity:** มีการใช้ลูกศรและสัญลักษณ์เชื่อมโยงเหตุและผลอย่างเป็นลำดับ ทำให้เห็นภาพรวม (System Thinking) ได้ชัดเจน
- Emotional Engagement:** การใช้ภาพวาดการ์ตูนที่แสดงอารมณ์ของโลกและสัตว์ว่า ช่วยยกระดับความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม
- Practicality (7R Model):** ไม่เพียงแต่ให้ความรู้ แต่ยังให้ "เครื่องมือ" ในการดำเนินชีวิตผ่านหลัก 7R ที่ทันสมัยและครอบคลุมมากกว่าหลัก 3R เดิม
- Aesthetic & Structured:** การใช้คู่สีที่สื่อถึงปัญหา (สีส้ม-แดง) และทางออก (สีเขียว-ฟ้า) ช่วยให้สมองแยกแยะประเภทข้อมูลได้โดยอัตโนมัติ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวปานิสรา เกรทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวปานิสรา เกรทอง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อนวัตกรรม “The Evolution Files: ถอดรหัสลับหลักฐานวิวัฒนาการ”
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลักคือการใช้ “Comparative Visualization” (การเปรียบเทียบเชิงทัศน์) เพื่อเชื่อมโยงหลักฐานต่างมิติเข้าด้วยกัน นวัตกรรมนี้เปลี่ยนข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์และข้อมูลระดับโมเลกุลที่มองเห็นได้ยาก ให้เป็นแผนภาพที่สามารถเปรียบเทียบความสัมพันธ์ได้ทันที โดยเน้นการจัดลำดับความคิด (Logic Flow) จากสิ่งที่จับต้องได้ (ซากดึกดำบรรพ์) ไปสู่สิ่งที่มองเห็นได้จากการเจริญเติบโต (เอ็มบริโอ) และลึกไปถึงระดับรหัสพันธุกรรม (โมเลกุล)

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้เนื้อหาเป็นรูปธรรม: นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของสิ่งมีชีวิตต่างชนิดกันผ่านหลักฐานที่ปรากฏชัดเจนในสื่อ
2. กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุก: ครูสามารถใช้สื่อนี้เป็นฐานในการตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อให้นักเรียนวิเคราะห์ความใกล้ชิดทางวิวัฒนาการ
3. ลดภาระการจดจำ: เปลี่ยนการท่องจำข้อมูลสมัยหรือข้อสารเคมี เป็นการเข้าใจ “กลไกการเปลี่ยนแปลง”

ผ่านภาพประกอบ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรมนี้จะแสดงผลลัพธ์ผ่านเนื้อหา 3 ส่วนหลัก:

1. Fossil Records: การจัดลำดับชั้นหินและซากดึกดำบรรพ์ที่แสดงการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างตามกาลเวลา
2. Comparative Embryology: แผนภาพเปรียบเทียบตัวอ่อนของสัตว์มีกระดูกสันหลังในระยต่างๆ ที่แสดงความคล้ายคลึงกันในระยะเริ่มต้น
3. Molecular Evidence: การเปรียบเทียบลำดับกรดอะมิโนหรือลำดับเบสใน DNA ระหว่างสปีชีส์ เพื่อคำนวณระยะห่างทางวิวัฒนาการ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายและระบุหลักฐานสำคัญที่สนับสนุนทฤษฎีวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการเปรียบเทียบโครงสร้างที่คล้ายคลึงกัน (Homologous Structures) ในระดับเอ็มบริโอและสาย DNA
3. เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้เรื่อง “วิวัฒนาการ” ซึ่งเป็นเรื่องของอดีต กลายเป็นเนื้อหาที่ชัดเจนและเข้าใจง่ายในปัจจุบัน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. Multidisciplinary Integration: บูรณาการเนื้อหาจาก 3 ศาสตร์ไว้ในชุดเดียว ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกวุ่นวายเนื้อหาแยกส่วนกัน
2. Evidence-Based Design: ใช้ข้อมูลและภาพที่อ้างอิงจากหลักฐานทางวิทยาศาสตร์จริง (เช่น การเปรียบเทียบครีปปลา-ปิกนก-แขนมนุษย์) ทำให้สื่อมีความน่าเชื่อถือสูง
3. Simplifying Complexity: การแปลงข้อมูลลำดับเบสที่ซับซ้อนให้เป็นแผนภูมิสีหรือกราฟที่เข้าใจง่าย ทำให้นักเรียนเข้าใจชีววิทยาระดับโมเลกุลได้โดยไม่ต้องสับสน
4. Visual Storytelling: มีการใช้สีและเส้นนำสายตาที่บอกเล่าเรื่องราวการเดินทางของสิ่งมีชีวิตจากอดีตสู่ปัจจุบันได้อย่างน่าสนใจ

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวปานิสรา เกรทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายสุทัศน์ เอื้อปกรณ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สื่อนวัตกรรม ห้องทดลองวิทยาศาสตร์อัจฉริยะเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์
ของนักเรียน ม.๒” (STEM Smart Lab)

ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

นวัตกรรม STEM Smart Lab จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสร้างรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ทดลองออกแบบ และสร้างชิ้นงานจากสถานการณ์ปัญหาจริง เช่น การทดลองพลังงาน การสร้างแบบจำลอง หรือการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ โดยใช้สื่อดิจิทัลและกิจกรรมกลุ่ม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกันของนักเรียน

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน
2. ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์มากขึ้น
3. ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง
4. ช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารของผู้เรียน
5. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการนำรูปแบบ STEM Smart Lab ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรม และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สามารถอธิบายแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ได้ดีขึ้น และมีทักษะการทดลอง การสังเกต การตั้งสมมติฐาน และการสรุปผลตามกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ผ่านกิจกรรมการทดลองและการปฏิบัติจริง
3. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารของผู้เรียน
4. เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. เป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning และ STEM Education
2. นักเรียนได้ลงมือทดลองและสร้างชิ้นงานจริง
3. ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา
4. สามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลายหน่วยการเรียนรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์
5. ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและมีส่วนร่วม

ชื่อ ผู้รายงาน
(นายสุทัศน์ เอื้อปกรณ์)
ตำแหน่ง ครู

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....
สื่อนวัตกรรม.....ศิลปะแห่งชาติไทย สาขาทัศนศิลป์.....
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

- 1.เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
- 2.เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

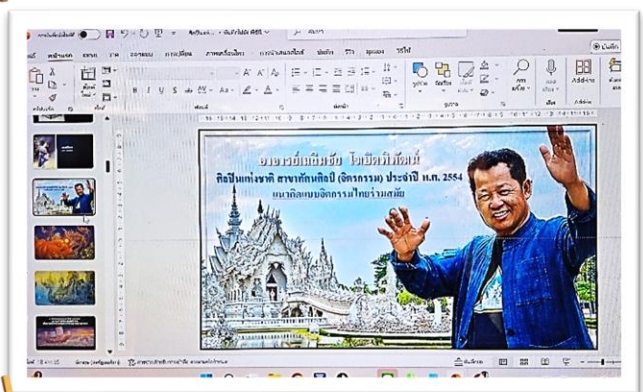
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายของครูเนื้อหาสรุปมีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่อง การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปินอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลาย โดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่าย
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ข้าราชการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....
สื่อนวัตกรรม.....การจัดทำแฟ้มสะสมงานทัศนศิลป์.....
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

1. เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

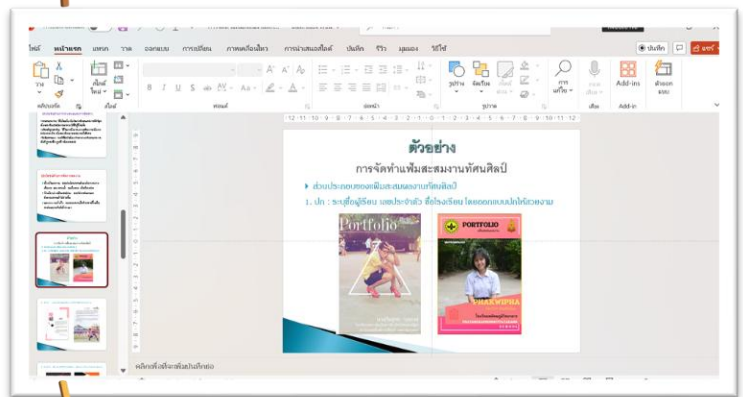
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายของครูเนื้อหาสรุปมีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องการจัดทำแฟ้มสะสมงานทัศนศิลป์อย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลาย โดยใช้ภาพ เสียง วีดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่าย
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ข้าราชการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ข้าราชการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....
สื่อนวัตกรรม.....ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ.....
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

- 1.เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
- 2.เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

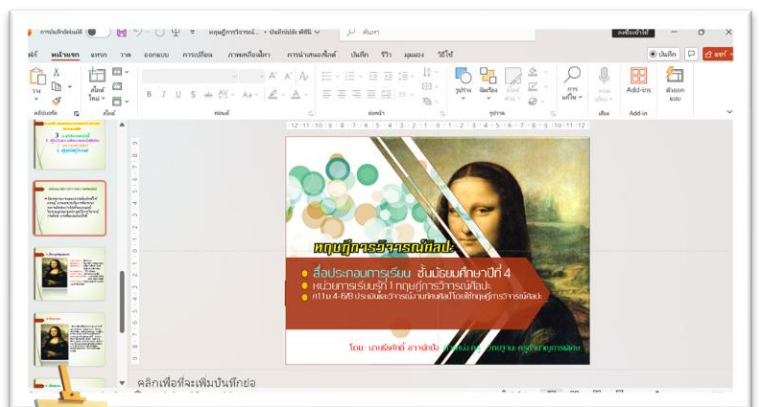
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายของครูเนื้อหาสรุปมีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องการวิจารณ์ศิลปะอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลาย โดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่าย
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ข้าราชการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ศิลปะ.....
สื่อนวัตกรรม.....การวาดภาพทัศนียภาพ (Perspective).....
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การนำ Powerpoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีแนวคิดสำคัญคือ

1. เปลี่ยนจากเนื้อหาในหนังสือเรียนที่อ่านดูยาก มาสรุปผ่านโปรแกรมสร้างสรรค์ งานนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบสไลด์ (Slides) ที่อ่านง่ายชัดเจนสะดุดตา
2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้นและรวดเร็ว

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหาที่มีลำดับขั้นตอนเข้าใจง่าย
2. เพิ่มความน่าสนใจในการเรียนด้วยภาพประกอบและเสียง

ผลการพัฒนานวัตกรรม

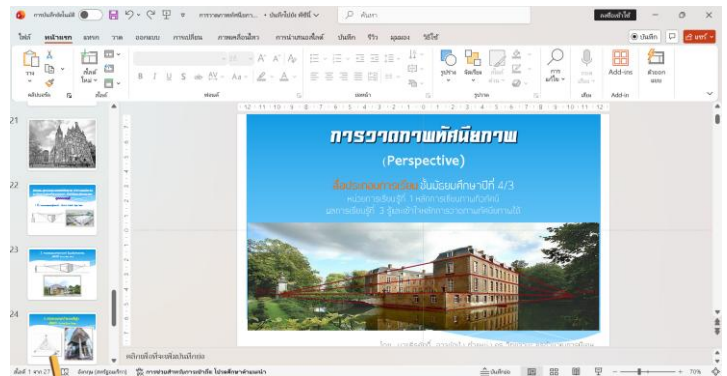
จากการนำ PowerPoint มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนพบว่า

1. นักเรียนมีความสนใจเรียนมากขึ้น
2. การอธิบายของครูเนื้อหาสรุปมีความชัดเจนเข้าใจง่าย
3. นักเรียนสามารถสรุปและนำเสนอความรู้ได้อย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ให้มีความน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น
2. เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการอธิบายเนื้อหาบทเรียนเรื่องหลักการวาดภาพทัศนียภาพอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

1. สามารถสร้างสื่อการนำเสนอได้หลากหลาย โดยใช้ภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน
2. ใช้งานง่าย
3. สามารถปรับแก้ไขได้อย่างต่อเนื่อง
4. ใช้ได้ทั้งห้องเรียนและออนไลน์

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นายธีรศักดิ์ อาจผักปัง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์ ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน วิทยฐานะ -
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้ Padlet ร่วมกับ ChatGPT
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในปัจจุบันควรส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ผู้สอนจึงพัฒนาสื่อนวัตกรรมโดยใช้ Padlet ร่วมกับ ChatGPT ในการเรียนคำศัพท์เรื่อง “สถานที่” โดยให้นักเรียนสร้างภาพสถานที่จากคำศัพท์ภาษาจีนด้วย ChatGPT และนำผลงานไปโพสต์ใน Padlet พร้อมคำศัพท์ พินอิน และความหมาย กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านภาพ ทำให้เข้าใจและจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนภาษาจีน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และกล้าแสดงออกในการนำเสนอผลงานของตนเอง

ด้านการเรียนรู้: ช่วยให้การเรียนรู้คำศัพท์เรื่องสถานที่มีความเข้าใจง่ายขึ้น เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านภาพและการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น

ด้านทักษะ: ช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และทักษะการทำงานร่วมกันของผู้เรียนผ่านการสร้างภาพและการนำเสนอผลงานบน Padlet

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์: นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 มีความเข้าใจคำศัพท์ภาษาจีนเรื่องสถานที่มากขึ้น สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพได้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนอยู่ในระดับดี

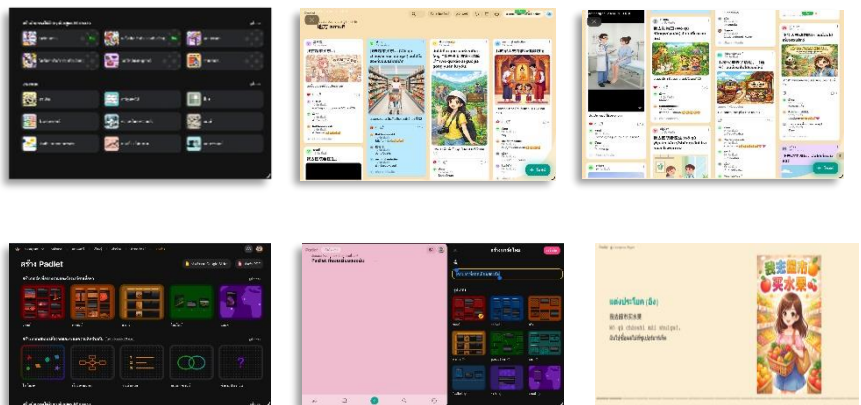
ความพึงพอใจ: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความแปลกใหม่ สนุก และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

ทักษะกระบวนการ: นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการทำงานร่วมกันผ่านการสร้างภาพจากคำศัพท์และการนำเสนอผลงานบน Padlet อีกทั้งยังได้ฝึกการเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาจีนกับสถานการณ์จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนเรื่อง “สถานที่” ของผู้เรียน
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น ChatGPT และ Padlet ในการเรียนรู้ภาษา
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนภาษาจีน
4. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนผ่านการสร้างภาพจากคำศัพท์

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เรียนรู้คำศัพท์ผ่านภาพ เข้าใจง่าย ทันสมัยเทคโนโลยี

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์ ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน วิทยฐานะ -
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้สัทอักษรจีน โดยใช้ Wordwall
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนรู้ภาษาจีนจำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านสัทอักษรจีน (พินอิน) เพื่อช่วยในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ผู้สอนจึงนำสื่อ Wordwall มาประยุกต์ใช้ร่วมกับ แฟลชการ์ด ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยออกแบบกิจกรรมในรูปแบบ เกม เช่น การจับคู่พยัญชนะ สระ หรือพินอินกับคำศัพท์และ ภาพ กิจกรรมดังกล่าวช่วยให้นักเรียนได้ฝึกอ่านออกเสียงและจดจำสัทอักษรจีนผ่านการเล่นและการใช้ภาพประกอบ ทำให้การเรียนรู้มีความสนุก น่าสนใจ และช่วยให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: นักเรียนที่ความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น เรียนรู้ได้อย่างสนุกและกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรม
ด้านการเรียนรู้: ช่วยให้เข้าใจและจดจำสัทอักษรจีนได้ง่ายขึ้น ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจผ่านเกมและแฟลชการ์ด
ด้านทักษะ: พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง การสังเกตและการเชื่อมโยงความรู้ ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์: นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงสัทอักษรจีนและจดจำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้ถูกต้องมากขึ้น
ความพึงพอใจ: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุกและมีรูปแบบเป็นเกม
ทักษะกระบวนการ: นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง การคิดเชื่อมโยง และการใช้เทคโนโลยีผ่านกิจกรรม Wordwall และแฟลชการ์ด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสัทอักษรจีน (พินอิน) ของนักเรียน
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถจดจำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ในภาษาจีนได้ถูกต้อง
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอน

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เรียนรู้ผ่านเกมและแฟลชการ์ด ทำให้สนุกและไม่น่าเบื่อ

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โดย นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์ ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน วิทยฐานะ -
โรงเรียนพระทองคำวิทยา สำนักงานการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชื่อนวัตกรรม เทคนิคการสอนแบบ CLT (Communicative Language Teaching)
ประเภทของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน เทคนิควิธีการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การเรียนการสอนภาษาควรเน้นการสื่อสารและการนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริง ผู้สอนจึงนำเทคนิคการสอนแบบ CLT (Communicative Language Teaching) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเน้นให้นักเรียนได้ฝึกการฟัง พูด อ่าน และเขียน ผ่านกิจกรรมการสนทนา การถาม-ตอบ และการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถนำภาษาที่เรียนไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้จริง อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและเป็นธรรมชาติ

ประโยชน์ของนวัตกรรม

ด้านนักเรียน: นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาในการสื่อสารกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น
ด้านการเรียนรู้: ทำให้การเรียนภาษาเน้นการใช้งานจริงมากขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกและเป็นธรรมชาติ
ด้านทักษะ: พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ส่งเสริมทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลสัมฤทธิ์: นักเรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้ดีขึ้น และเข้าใจบทสนทนาในสถานการณ์ต่าง ๆ มากขึ้น
ความพึงพอใจ: นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก เนื่องจากกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดและสื่อสารจริง
ทักษะกระบวนการ: นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันผ่านกิจกรรมการสนทนาและการจำลองสถานการณ์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาของนักเรียน
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์จริง
3. เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และกล้าแสดงออก

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

เน้นการสื่อสารจริงในการเรียนภาษา สามารถนำภาษาไป
ใช้ในชีวิตประจำวันได้

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวสุดารัตน์ ดวงรัตน์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โรงเรียนพระทองคำวิทยา

เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการเรียนการสอน
- เทคนิควิธีการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นางสาวอาทิตยา ตรีจรรย์ค์
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. พัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค Gamification เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
2. พัฒนาเครื่องมือที่ทำให้ผู้เรียนสามารถแข่งขันกันได้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะเรียน โดยกำกับให้มีระบบเวลา และคะแนนเป็นตัวแปรสำคัญในการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ รวมถึงสามารถเปรียบเทียบผลทางสถิติก่อน-หลังได้
3. ประยุกต์ใช้กับเกมออนไลน์ที่ผู้สอนสามารถปรับแต่งเองได้ เช่น Kahoot!, ZEP Quiz, Blooket, Bingo, Quizlet, Wayground, ClassMana, Wordwall, ChatGPT, Gemini เป็นต้น

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นและอยากมีส่วนร่วม
2. เปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้มีสีสันและความสนุกสนาน ทำท่าย ออยากรู้อยากลอง
3. ผู้สอนได้ประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนอย่างคร่าว ๆ เพื่อออกแบบเทคนิคการสอนต่อไป

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. เครื่องมือที่ใช้ส่วนใหญ่สามารถกระตุ้นชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากกว่าการเรียนด้วยเทคนิคการสอนแบบบรรยายอย่างเดียว
2. การใช้เกมประกอบการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ดีขึ้น และยังส่งเสริมทักษะด้านการใช้เทคโนโลยี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยี การแก้ปัญหา และการมีไหวพริบ

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

มีการใช้คะแนน/แต้ม/ดาว/ยศ/รางวัล เป็นสิ่งกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน เหมาะกับแผน Game-based Learning

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวอาทิตยา ตรีจรรย์ค์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โรงเรียนพระทองคำวิทยา

สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

เกมภาพนี้คืออะไร ?

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการเรียนการสอน
- เทคนิควิธีการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นางสาวอาทิตยา ทรจำนงค์
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. เพิ่มสีสันให้แก่การนำเสนอเข้าสู่บทเรียนชีววิทยา 3 [ว32242] ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดจะเกี่ยวกับระบบต่าง ๆ ในร่างกาย เช่น ระบบขับถ่าย ระบบหายใจ เป็นต้น
2. นำเทคโนโลยีด้าน AI มาประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพเสมือนจริง และเป็นตัวช่วยสรุปคำใบ้ภาพ
3. ออกแบบคำสั่งและเอฟเฟคต่าง ๆ ผ่าน Canva Presentation เช่น มีม เสียง การคลิก การเปลี่ยนสไลด์ และลำดับกิจกรรม โดยแบ่งโหมดเกมเป็น 3 โหมด (ง่าย ปานกลาง ยาก) เพื่อท้าทายพื้นฐานความรู้เดิมและเพิ่มเติมความรู้ใหม่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความพร้อมด้านสติปัญญา และอารมณ์ในการเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาใหม่
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ วิชาชีววิทยา 3 [ว32242]

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกเพลิดเพลิน และมีสภาพจิตใจร่าเริงแจ่มใส ส่งผลให้พร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ
2. ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจตอบคำถาม
3. กระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
4. ครูผู้สอนได้ประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียนอย่างคร่าว ๆ เพื่อออกแบบเทคนิคการสอนต่อไป

จุดเด่นของนวัตกรรม

เหมาะกับแผน Active Learning ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม มีการเคลื่อนไหว ลงมือทำ และมีการคิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจตอบคำถาม

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ชั้นเรียนมีความกระตือรือร้น ทำให้เกิดบรรยากาศครึกครื้นก่อนเริ่มบทเรียน
2. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านใฝ่เรียนรู้ อยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวอาทิตยา ทรจำนงค์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568



โรงเรียนพระทองคำวิทยา

ZEP Quiz ตะคุบโลก GMO

สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

ประเภทของนวัตกรรม



สื่อการเรียนการสอน



เทคนิควิธีการสอน

กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นางสาวอาทิตยา ทรจรรย์ค์
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

1. ปรับรูปแบบการสอบวิชาพันธุศาสตร์ (ว31243) ด้วยเกมตอบคำถามออนไลน์ ZEP Quiz โดยใช้ AI ช่วยสร้างควิซสำเร็จรูป จากนั้นผู้สอนตรวจทานควิซก่อนเริ่มต้นใช้งาน
2. กระตุ้นผู้เรียนให้รู้สึกตื่นตัว ลดความเครียด ทำให้รู้สึกผ่อนคลายในการทำข้อสอบ
3. สร้างภาพจำครั้งแรก (First Impression) ด้วยกิจกรรมรูปแบบใหม่ ๆ
4. ใช้สถิติคะแนนและเวลากระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ จากการทำซ้ำและลองผิดลองถูก

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ และการคิดวิเคราะห์
2. ผู้เรียนได้ทราบสถิติคะแนนและเวลาที่ใช้สอบของตนเองและเพื่อนร่วมชั้นทันที
3. ครูผู้สอนสามารถนำข้อมูลสถิติในระบบไปใช้เปรียบเทียบพัฒนาการของผู้เรียนได้

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนทราบผลคะแนนสอบทันทีผ่านกระดานแดชบอร์ด รวมถึงเวลาที่ใช้ทำข้อสอบ
2. ผู้เรียนได้คะแนนมากขึ้น และใช้เวลาน้อยลงเมื่อใช้นวัตกรรมซ้ำ แสดงว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำลายสถิติ และมีความมั่นใจมากขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้มีความมุ่งมั่นตั้งใจ
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ วิชาพันธุศาสตร์ (ว31243)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

กระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน และส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติซ้ำผ่านค่าสถิติคะแนนและเวลา

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวอาทิตยา ทรจรรย์ค์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน



รายงานการใช้สื่อนวัตกรรม ภาคเรียนที่ 2/2568

Canva Presentation
Biodiversity

โรงเรียนพระทองคำวิทยา

สำนักการศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครราชสีมา

ประเภทของนวัตกรรม

- สื่อการเรียนการสอน
- เทคนิควิธีการสอน



กลุ่มสาระการเรียนรู้
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นางสาวอาทิตยา ทรจรรย์ค์
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน

แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

- พัฒนาสื่อการสอนวิชาชีววิทยา 5 (ว33242) ให้มีสีสัน มีชีวิตชีวา มีภาพ/เสียง/คลิปประกอบ ซึ่งช่วยสื่อสารให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะเด่นของสิ่งมีชีวิตได้มากขึ้น เนื่องจากผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาที่ไม่คุ้นเคย เช่น อาณาจักรมอเนรา (แบคทีเรีย), อาณาจักรโพรทิสตา (สาหร่ายและแพลงก์ตอน) และอาณาจักรฟังไจ (เห็ดรา และยีสต์) เป็นต้น
- ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีต่อสื่อ (Focus on) ซึ่งมีการใช้เอฟเฟกต์ที่ปรับแต่งอย่างลงตัวด้วย AI ผ่านเครื่องมือสร้างสื่อ Canva presentation

ประโยชน์ของนวัตกรรม

- ผู้สอนสามารถใช้สื่อประกอบการบรรยายได้อย่างอิสระและมั่นใจ
- ผู้เรียนได้รับความรู้ที่กระจำและจดจำได้ดีขึ้น

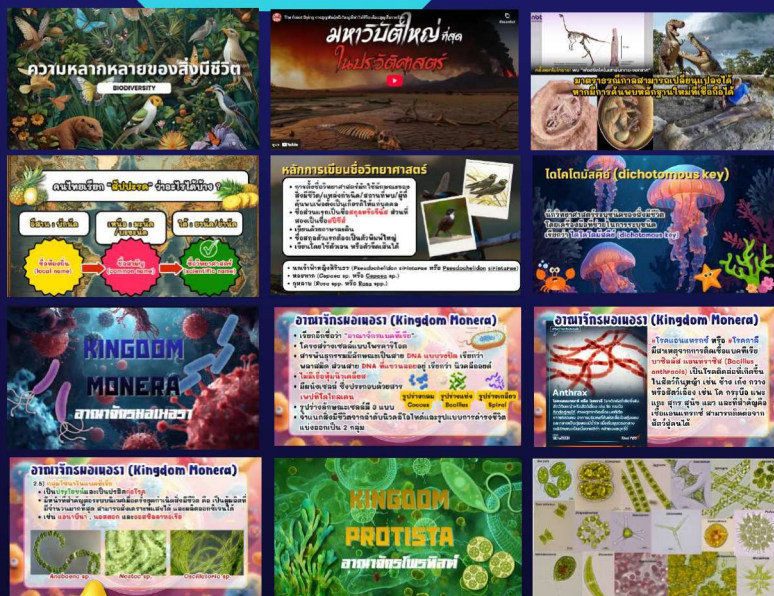
ผลการพัฒนานวัตกรรม

- ผู้เรียนตอบคำถามและยกตัวอย่างสิ่งมีชีวิตในแต่ละอาณาจักรได้อย่างมั่นใจ
- ผู้เรียนมีคะแนนสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ความหลากหลายทางชีวภาพ สูงขึ้นเล็กน้อยเมื่อเทียบกับกลุ่มตัวอย่างก่อนหน้านี้ซึ่งไม่ได้ใช้สื่อที่พัฒนาอย่างดีด้วย AI และ Canva Presentation

วัตถุประสงค์

- เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
- เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ วิชาชีววิทยา 5 (ว33242)

ภาพตัวอย่างนวัตกรรม



จุดเด่นของนวัตกรรม

ใช้นาเสนอได้อย่างสร้างสรรค์ ตื่นตาตื่นใจ และแทรกองค์ประกอบ/เครื่องมือได้มากมาย

ลงชื่อ ผู้รายงาน
(นางสาวอาทิตยา ทรจรรย์ค์)
ตำแหน่ง พนักงานจ้างเหมาบริการสอน